

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2013

88. Jahrgang

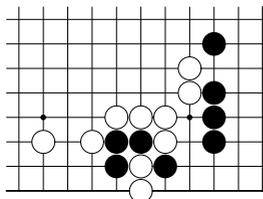


Inhalt

Go-Hund (Angela Fülle, www.fotomeister.de)... Titel
 Vorwort, Inhalt, Fangen & Retten, Fundstück 1 ... 2
 Nachrichten..... 3–6
 Das Postamt..... 5
 Ausschreibung zur DDGM..... 5
 Turnierberichte 7–11
 Karate, Zen, Go 12–13
 Der Go-Meister 14–17
 Lösung: Das Postamt 15
 Lösung: Fangen und Retten 9 16
 Yoon Young Sun kommentiert (12.2)18–22
 Die kommentierte Partie (19) 23–27
 Impressum 25
 Kinderseite..... 28–29
 Go in China 30–35
 Pokale 36–37
 Fernostnachrichten 38–43
 Fundstück 2..... 43
 Anzeige: Omikron Data Quality GmbH44
 Go-Probleme 45–48
 Mitgliedsantrag..... 49
 DGoB-Organ..... 50
 Anzeige: Hebsacker Verlag 51
 Turnierkalender Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 9 von Yilun Yang



Schwarz ist am Zug. Kann er alle seine Steine am unteren Rand, den einzelnen und die drei, retten? Lösung auf S. 16.

Vorwort

Es gibt erfreuliche Nachrichten, denn deutlich schneller als gedacht konnte die Suche nach einer Nachfolge für die Kinderseite abgeschlossen werden. Mei Wang und Mark Oliver Rieger werden sich künftig zusammen mit ihrer 7 Jahre alten Tochter Angelika um diese Aufgabe kümmern. Vielen Dank!

Kümmern will sich auch der neue Vizepräsident des DGoB, Marius Schneider aus Berlin, um eine künftig kostengünstigere Produktion dieser Zeitung (siehe S. 2f.), damit die freiwerdenden Mittel anderen Projekten zugute kommen können.

Gesucht werden noch ein bis zwei (weitere) Korrekturleser für die DGoZ – gute Rechtschreib- und Interpunktionskenntnisse vorausgesetzt. Immerhin bekommt man dann die DGoZ zwei Wochen vor allen Anderen zu lesen. Interessenten mögen sich bitte unter dgoz@dgob.de melden!

Tobias Berben

Fundstück 1

Da Go-Spieler bekanntlich meist auch Freunde mathematischer Rätsel sind, hier ein besonderer Leckerbissen:

Dieses Problem kann von Vorschulkindern in der Regel innerhalb von 5 bis 10 Minuten gelöst werden, von einem einfachen Programmierer innerhalb einer Stunde und von Akademikern ... – ok, einfach selbst testen!

8809=6	5555=0
7111=0	8193=3
2172=0	8096=5
6666=4	7777=0
1111=0	9999=4
3213=0	7756=1
7662=2	6855=3
9313=1	9881=5
0000=4	5531=0
2222=0	4444=0
3333=0	2581=?

Zur Produktion der Deutschen Go Zeitung

Die Deutsche Go Zeitung (DGoZ) als Vereinszeitung des Deutschen Go Bundes (DGoB) gibt es seit 1956 und damit seit stolzen 57 Jahren. In diesen Jahren hat sich die DGoZ als ein Vorzeigeprodukt entwickelt, das interessante und wichtige Informationen für Mitglieder in den DGoB-Landesverbänden regelmäßig aufbereitet. Aber auch zur Werbung wird sie gerne auf Veranstaltungen eingesetzt, um das Go-Leben in Deutschland zu veranschaulichen. Dabei bringt sie es regelmäßig auf eine Auflage von bis zu 2.500 Stück.

Bei einem derartig aufwendigen Druckprodukt ist es auch nicht großartig verwunderlich, dass es den größten Teil des Budgets des DGoB (2012 ca. 35.500 Euro) ausmacht. Aber wie kommen eigentlich diese Kosten zustande? Zu allererst müssen die Inhalte für die DGoZ von der Redaktion gesammelt werden, wofür die Redaktion und deren Redakteure eine Aufwandsentschädigung bekommen (ca. 5.500 Euro). Wenn die DGoZ dann in einer druckbaren digitalen Fassung vorliegt, wird sie an eine Druckerei geschickt. Diese erstellt nun einen Formproof und stellt dann ggf. die DGoZ her, so wie sie in euren Händen gerade liegt. Natürlich kostet das Papier, das Drucken, der Schnitt, die Arbeitsstunden und vieles mehr einiges an Geld (ca. 18.000 Euro). Jetzt ist die DGoZ zwar fertig, aber noch nicht in eurem Briefkasten. Also wird nun ein Lettershop beauftragt, um die DGoZ versandfertig zu machen. D.h. unter Aanderem in einen Umschlag stecken und den Absender drauf schreiben. Hierzu muss der Lettershop natürlich eine lange Liste von allen Empfängern der DGoZ bekommen, welche sowohl im Inland als auch im Ausland die DGoZ zugeschickt bekommen. Hier fallen abermals Kosten an (ca. 3.500 Euro). Letztendlich muss dann nur noch das Porto bezahlt werden und ihr bekommt eure DGoZ nach Hause zugestellt (ca. 8.500 Euro). Bei einer Gesamtauflage von 14.600 Stück im Jahr 2012 macht das einen Preis von rund 2.40 Euro pro Stück.

Dieses Prozedere läuft nun seit vielen Jahren dank der ehrenamtlichen Arbeit von Steffi Hebsacker zuverlässig. Steffi koordiniert derzeit den Produktionsablauf zwischen unserer aktuellen Druckerei (in der Steffi arbeitet), dem Lettershop und der Post.

Die ehrenamtliche Arbeit endet aber nicht in dem Moment, wo die DGoZ verschickt wurde. Leider erreichen immer wieder manche DGoZs ihre Leser nicht (aktuell knappe 2%). Das kann verschiedene Gründe haben; im einfachsten Fall wurde dem Landesverband die neue Adresse nach einem Umzug nicht mitgeteilt. Die nicht zugestellten DGoZs werden von der Post vernichtet, aber immerhin werden die nicht zugestellten DGoZs dem DGoB mitgeteilt. Mit diesen Informationen werden ggf. Änderungen in der zentralen Mitgliederdatenbank vorgenommen. (Mit einer lieben Nachfrage an den zugehörigen Landesverband bekommt man dann meist auch noch ein Ersatzexemplar der DGoZ zugeschickt.)

Es hat sich inzwischen herausgestellt, dass es einen Preiskampf bei den Druckereien (vorwiegend durch Online-Druckereien) und einen daraus resultierenden Preisverfall bei Druckprodukten in den letzten Jahren gab. Davon hat die DGoZ aber leider nicht profitiert. Dank vieler engagierter Beiträge im DGoB-Forum zu dieser Preisentwicklung sind nun ein paar Go-Spieler und der DGoB-Vorstand auf der Suche nach Möglichkeiten der Kostenoptimierung. (An dieser Stelle ein großes Dankeschön an alle bei der Suche Beteiligten.) Hier gibt es prinzipiell zwei Möglichkeiten: (I) Suche nach neuen Vertragspartnern für die Produktion und/oder (II) Qualitätssenkung (bspw. Papierqualität, Seitenanzahl, Erscheinungsrhythmus). Eine Qualitätssenkung wird derzeit nicht in Angriff genommen, da wir annehmen, dass ihr, die Leser, mit der derzeitigen Qualität der DGoZ zufrieden seid und das Einsparpotential bei bspw. dünnerem Papier vergleichsweise klein ist. Vorschläge zur Verbesserung der DGoZ sind natürlich immer willkommen.

Also was können wir bei den Produktionsvertragspartnern der DGoZ sparen? In den letzten Jahren haben sich immer mehr Online-Druckereien auf den Markt gedrängt, welche meistens weit unter den Preisen der herkömmlichen Druckereien produzieren. Allerdings hört man auch immer wieder Horrorgeschichten über Unzuverlässigkeit, Lohndumping und schlechter Qualität von Online-Druckereien. Wie hoch das Risiko bei einem Wechsel zu einer Online-Druckerei wäre, wissen wir nicht. Aber auch ein Wechsel zu einer anderen Druckerei als der derzeitigen, könnte schon einiges an Geld sparen.

Wenn wir nun aber die Druckerei wechseln, dann kann Steffi leider nicht mehr ehrenamtlich die

Koordination zwischen Druckerei und Lettershop koordinieren, da der Arbeitsaufwand sich für sie voraussichtlich stark erhöhen würde. Falls du, lieber Leser, diese Aufgabe gerne zum Wohl der deutschen Go-Spieler zuverlässig und über einen längeren Zeitraum übernehmen willst und vielleicht auch noch Ahnung auf dem Gebiet hast, dann melde dich bitte beim DGoB-Vorstand (vorstand@dgeb.de). Alternativ brauchen wir als neuen Vertragspartner jemanden, der Druck und Versand der DGoZ zusammen übernimmt.

Aber der Teufel steckt natürlich im Detail. Bspw. stellt sich die Frage, wer der zukünftige Vertragspartner mit der Post für den Versand ist. Bisher akzeptiert die Post den DGoB nicht als Vertragspartner, da der Eintragungsort ins Vereinsregister, postalische Anschrift des Vereins, und Anschrift des Präsidenten unterschiedlich sind. Falls die Post sich da weiterhin quer stellt, bräuchten wir auch weiterhin

einen Vertragspartner für die DGoZ, der auch der Vertragspartner für die Post ist.

Aktuell sind wir in Verhandlungen mit mehreren Anbietern und hoffen, die Kosten der DGoZ entsprechend senken zu können. Wie viel es nun letztendlich wird, können wir aktuell noch nicht sagen, aber es wird sich wohl im Bereich von ein paar Hundert bis ein paar Tausend Euro handeln.

Nun mal angenommen, wir würden es schaffen, einiges an Kosten bei der DGoZ zu sparen: Was wollen wir mit dem frei gewordenen Geld anfangen? Das war eines der heiß diskutierten Themen im Forum in letzter Zeit. Die Ideen reichen von Unterrichtsförderung über eine DGoB-App bis hin zu stärkerer Jugendförderung. Wenn auch ihr tolle Projektideen habt, so schickt sie uns doch einfach an vorstand@dgeb.de, damit wir diskutieren können, wie sie umzusetzen wären.

Marius Schneider

Peter Schnaus gestorben

Am 1. April dieses Jahres ist Prof. Dr. Peter Schnaus im Alter von 76 Jahren verstorben. Herr Schnaus war seit vielen Jahren aktiver Go-Spieler in Hannover und regelmäßig auf dem monatlichen Spieleabend zu finden, den er auch bis zum Schluss organisierte. Mit seiner freundlichen und verbindlichen Art hat er vielen Menschen das Go-Spiel näher gebracht, sowohl auf den Spieleabenden als auch auf den Go-Ständen bei Veranstaltungen im Landesmuseum oder bei dem Jahresfesten des deutsch-japanischen Freundeskreises Hannover-Hiroshima. Sein Humor und seine vielseitig interessierte Art waren eine Bereicherung für alle, die ihn kannten.

Peter Schnaus lehrte bis 2003 Musikwissenschaften an der Hochschule für Musik und Theater in Hannover. Aus seiner Feder stammen Bücher und zahlreiche Beiträge zur europäischen Musikgeschichte, er schrieb Rundfunksendungen und Konzertprogramme. Bis kurz vor seinem Tod hielt er noch Seminare ab.

Bei den monatlichen Blitzturnieren spielte er lange Jahre als 2. Kyu, altersbedingt stufte er sich letztes Jahr auf den 3. Kyu herunter. An dem Blitzturnier im Februar nahm er noch teil.

Mit Herrn Schnaus verliert die Go-Gemeinde eines ihrer aktivsten Mitglieder und eine besondere Persönlichkeit. Unser ganzes Mitgefühl gilt seiner Familie und seinem Freundeskreis.

Uwe Schmidt

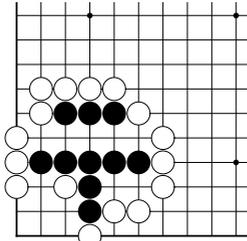


Das Postamt

von Gunnar Dickfeld

In der letzten Ausgabe haben wir das Buch „Der Elefant im Reisfeld“ vorgestellt, das alle möglichen Motive zu Go-Problemen verarbeitet. Ein Abschnitt widmet sich Landkartensymbolen. Das bekannteste dieser Symbole ist jenes für das Postamt, das eben nicht nur auf Landkarten zu finden ist.

Aus „Der Elefant im Reisfeld“, Seite 35. Die Lösung steht auf S. 15.



Schwarz beginnt ein Ko



Ausschreibung

**zur Deutschen Damen-Go-Meisterschaft
am 12. und 13. Oktober 2013 in Jena**

Ort: Rosensäle, Fürstengraben 27, 07743 Jena
Anmeldeschluss: 12.10., 11:30 Uhr
Kontakt: Michael Marz, Email: mimarz@dgo.de, Tel.: 0175-2284095

Die Teilnahme ist kostenlos. An der Deutschen Damen-Go-Meisterschaft kann jede Go-Spielerin teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllt:

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

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

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

Private Übernachtung: Begrenzt vorhanden; bitte unbedingt voranmelden! Weitere Informationen gibt es in der Turnierordnung zur Deutschen Damen-Go-Meisterschaft auf www.dgob.de > meisterschaften.

Kinder-Go-Turnier in Jena

Könnt ihr Euch ein Turnier vorstellen, bei dem fast jeder Spieler während der Partie redet? Ein Turnier, bei dem man mehr darauf achtet, wie die Zeit auf der Uhr verrinnt, als auf das Brett zu schauen? Freundlicherweise wird man bei diesem Event sogar permanent vom Gegner auf jedes Atari hingewiesen. Fast alle Teilnehmer stehen während des Spiels und der Lautstärkepegel bei diesem Turnier entspricht in etwa dem eines Spielplatzes, dafür gibts viel mehr Spaß als üblich auf Turnieren, aber auch mehr Tränen.

Wenn ihr nicht gerade sechs bis zehn Jahre alt seid und in Jena auf die Grundschule Dualingo geht, dann werdet ihr vermutlich auch nicht so schnell in solch einen Genuss kommen.

Kurz nach Ostern, als alle sich vom Eiersuchen erholt hatten, hat die Go-AG der Dualingo ein kleines Turnier auf dem 13x13-Brett veranstaltet. Ein paar der Kinder haben in einem halben Jahr sogar so viel gelernt, dass wir uns mit ihnen sogar am ersten Juni-Wochenende in Darmstadt zur Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft einfinden werden. Die meisten Kinder wittern ihre Chance, sich als frischgebackener 20-Kyu für die Europameisterschaft nächstes Jahr in England zu qualifizieren und sich dort ohne Zweifel durchzusetzen und für die Weltmeisterschaft qualifizieren zu können. Bei dem unendlichen Glitzern und Funkeln in ihren Augen vergesse ich immer jegliche Gegenargumente ...

So werde ich mitfahren, alle meine vielen Daumen drücken und mit ihnen auf ihren Traum hoffen!

Manja Marz



Alle Kinder am Brett

34. Bonner Turnier

Das 34. Bonner Turnier am 23. und 24. Februar hatte in diesem Jahr etwas ganz Besonderes zu bieten: Auf dem Weg vom Beuler Bahnhof sind wir über tief verschnittene Wege gestapft und meine Schüler hatten zunächst einmal mehr Spaß daran, mit Weiß zu spielen als in der Adelheidsstraße anzukommen, aber dann hat uns die Kälte doch noch rechtzeitig zum Turniertort getrieben.

Dort haben die sieben Schülerinnen und Schüler der Europaschule Langerwehe, die dieses Mal dabei waren, dann zumeist mit Schwarz gespielt.

Da die Jugendlichen außerhalb der AG in der Schule kaum Gelegenheit haben, Go zu spielen, freuten sie sich über die Möglichkeit an diesem Turnier teilnehmen zu dürfen und am Sonntagabend lautete die übereinstimmende Bewertung: Wir wollen im nächsten Jahr gerne wiederkommen!

Und das liegt nicht nur daran, dass Bonn ein gutes Turnier ist, weil man dort „leichter siegen kann“, wie es ein Schüler formulierte, sondern auch an den schönen Räumlichkeiten: Besonders die gemütliche „Kuschelecke“ im hinteren Bereich des Hauses wurde von einer Schülerin gelobt. Auch die Größe des Turniers wurde als Pluspunkt empfunden, da man hier viele Bekannte treffen kann, die man bereits von anderen

Turnieren kennt. Staunen hat der Reichtum an Go-Literatur hervorgerufen und auch die englische Sprache war kein Hindernisgrund, sich am Hebsacker-Stand mit Büchern und Material zu versorgen.

Wie gewohnt war die Verpflegung in Bonn wieder ausgezeichnet. Am Sonntagmorgen gab es das traditionelle reichhaltige Frühstück für alle Turnierteilnehmer. In der Küche wurden wir an beiden Tagen mit leckeren und sehr preiswerten Kuchen und warmen Gerichten verwöhnt.

Die Hauptsache war aber das Spielen selbst. Dreien meiner Schüler ist es gelungen, vier Mal zu siegen! Gefreut habe ich mich auch darüber, dass meine Schüler verlorene Partien viel gelassener hinnehmen als ich und zufrieden sind, wenn sie nach der Partie aus ihren Fehlern lernen. Aufgrund der sechs Runden gab es aber auch keinen regulären Teilnehmer, der nicht wenigstens ein Spiel für sich entscheiden konnte, und ich denke, dass das gerade für die jüngeren Spieler doch recht wichtig ist.

In diesem Jahr haben mit 88 Spielerinnen und Spielern etwas weniger Spieler den Weg nach Bonn gefunden als im letzten Jahr. Möglicherweise war die winterliche Witterung für diesen Rückgang mitverantwortlich. Auf den ersten Plätzen gab es dagegen im Vergleich zum Vorjahr nur geringe Veränderungen. Auf den ersten beiden Plätzen fanden sich erneut Matthias

Terwey (Ms) und Lukas Krämer (Bn) ein. In diesem Jahr gewannen sie aber beide fünf Partien, wobei Matthias am Ende aufgrund der besseren Gegnerpunkte knapp vor Lukas auf dem ersten Platz landete. Den dritten Platz belegte Andreas Götzfried (Lux) mit vier Siegen.

Die Luxemburger haben dem Turnier einen internationalen Anstrich verliehen, denn sie waren neben Andreas noch mit drei weiteren Spielern vertreten. Auch aus den Niederlanden waren in diesem Jahr mehrere Gäste anwesend.

Sicherlich geht es vielen der Teilnehmer des Turniers so wie meinen Schülern und mir: Wir freuen uns auf das 35. Bonner Turnier 2014!

Heinrich Walter



Matthias Terwey 4d hat das Bonner Turnier gewonnen



Cindy Lindner 6k, die Autorin, am Brett

12. Harburger Mausefalle

„Irgendwann hört der Spaß doch mal auf...“ – dachten sich sicherlich die Gegner von Zacharias Fisches, da er als 3 Kyu ein unerhörtes 5:0 erreichte und im Anschluss dezent darauf hingewiesen wurde, dass dies eigentlich dem Turniersieger vorbehalten bleibe. Mit einem daher unerhörten 5:0 gewann Benjamin Teuber 6d die diesjährige Mausefalle am 2. und 3. März. Zweiter wurde Johannes Obenaus 5d. Weil Bernd Schütze und Matthias Terwey beide 3 Siege, SOS-Gleichstand und eine minimale SOSOS-Differenz von 1,5 Punkten hatten, entschied sich Tobias Berben, den dritten Platz zu teilen und, da es die Turnierkasse erlaubte, beiden das ausgeschriebene Preisgeld zu überreichen.

Bei eher kühlem, windigem Wetter lockten Spaziergänge durch die nahegelegene Harburger Stadtmitte zwar noch nicht so, aber drinnen tobten dafür spannende Partien, die gerücheweise oft mit nur einem halben Punkt entschieden wurden.

Samstag ging es abends noch zum Chinesen, diesmal einem anderen als sonst, der vorige ist geschlossen worden. Die dort offerierte Spezialitätenkarte ist durchaus zu empfehlen, für Freunde der Exotik gibt es Hühnerfüße, aber auch Sachen, die allen



Gemeinsames Frühstück am Sonntag

schmecken, etwa Xiao long bao (小龍飽, gedämpfte Klößchen mit Hackfleisch).

Unser Übernachtungsgastgeber Nils hatte nicht nur sehr bequeme Couchen und super Frühstück, sondern auch Haustiere zum Bestaunen: eine südafrikanische Riesenschnecke, eine Bartagame und lebende Futtertiere, die (fast) jede Mutter schreiend das Weite suchen lassen würden.

Lustigerweise war die fünfte Runde am Sonntag schon ausgelost, bevor die letzte Partie der vierten Runde beendet war. Tobias prägte bezüglich des betreffenden Brettes den anekdotenverdächtigen Satz: „Na, das Ergebnis kann ich ja abschätzen.“

Der Turniersieger der beiden vorigen Jahre, Lu Ji, von manchen liebevoll als „Luigi“ betitelt, konnte sich diesmal leider nicht gegen das Spitzenfeld durchsetzen und erreichte den 6. Platz.

Die Lotterie nach der Siegerehrung lockt bei Hamburger Turnieren natürlich immer besonders, und so fanden auch diesmal wieder Go-Steine, Dosen und mehr glückliche neue Besitzer. Für die beiden jüngsten Teilnehmer, Arved Pittner



Zwischen den Runden galt Üben am Ipad

7k (8 Jahre) und Manuel Jacobsen 6k (9 Jahre) gab es Go-Tassen. Arved hatte als 7k sogar ein 4:1 geschafft, wie auch Jürgen Meyer 1d, Rüdiger Klehn 2k, Frederic Claassen 14k und Ercan Uslu 17k.

Ein besonders herzliches Dankeschön auch an Steffi Hebsacker und das Unterstützerteam für die super Verpflegung! Belegte Brötchen, Obst, Kuchen und der legendäre Kohlstrudel haben uns alle ideal für die bevorstehende Denkleistung gestärkt!

Cindy Lindner



Lu Ji 4d (l.) gegen Bernd Schütze 4d

26. Dresdner Go-Turnier

An diesem Turnier am 2. und 3. März nahmen 27 Spieler teil, die ein sehr schönes und faires Turnier gespielt haben. Der Spielort lag wie im Vorjahr direkt an der Elbe, so dass man jederzeit auch wäh-

gefreut haben wir uns, dass wieder tschechische Spieler am Turnier teilgenommen haben.

Lukas Podpera (6d, Prag) konnte als Einziger 5 Punkte erringen und hat erwartungsgemäß das Turnier gewonnen. Er verwies den Vorjahressieger Bernd Sambale (2d, Leipzig) und Andreas Klein (3d, Eisenach) auf die Plätze. Milos Podpera (8k, Prag) und Yashushi Iwai (2k, Dresden) konnten vier Punkte erringen.

Ich habe in diesem Jahr die Turnierleitung von Horst Hübner übernommen und möchte mich bei ihm für sein Vertrauen, seine Unterstützung und sein bisheriges Engagement bedanken. Ein Dankeschön geht an die vielen Dresdner Go-Spieler, die mitgeholfen haben, das Turnier durchzuführen. Ein besonderer Dank geht an Mandy und Klaus für die kulinarische Versorgung.



Lucas Podpera 6d (l.) gegen Marc Landgraf 4d

rend des Spiels die hervorragende Aussicht in das Dresdner Elbtal genießen konnte.

Grippebedingt hatten wir leider einige Ausfälle unter den Voranmeldungen, dafür war die Leipziger Delegation stärker vertreten als erwartet. Besonders

Wenn Ihr Anregungen oder Wünsche habt, was wir anders und besser machen können, zögert nicht, uns diese kundzutun.

Bis nächstes Jahr!

Stephan Wagner



Panoramabild vom Spielraum in Dresden

Turniernotizen

2. Heidelberger Go-Spielabendturnier

Gespielt wurde am 3. März wieder in der Neckarschenke Wieblingen nach modifiziertem Schweizer System mit voller Vorgabe, bei dem Teilnehmer unabhängig von ihrer Spielstärke ein Turnier gewinnen können. Gewonnen hat so in diesem Jahr mit Angela Lahee 11k eine Kyu-Spielerin. Insgesamt sechs Spieler konnten alle ihre drei Partien gewinnen.

18th European Youth Go Championship

Pavol Lisý (6d, Slowakei) ist neuer Europäischer Jugendmeister in der U20-Klasse. Bei dem Turnier vom 7. bis 10 März folgten auf den Plätzen Ali Jabarin (6d, Israel) und Lukas Podpera (6d, Tschechien). Jonas Welticke belegte bei der Meisterschaft in Budapest den fünften Platz.



Das deutsche Jugend-EM-Team

In der Gruppe U16 siegte Stepan Popov (3d, Russland) vor Silvestru State (1d, Rumänien) und Vjacheslav Kaymin (2d, Russland). Bester deutscher Teilnehmer in dieser Gruppe ist Arved Weigmann, der mit einem 4:2 den 31. Platz erreichte.

Arved Pittner (6k, Berlin) erreichte in der Gruppe U12 mit einem 3:3 den neunten Platz.

4. China Cup Berlin

Glückwunsch an den hervorragend aufspielenden Zou Jin: Er hat am 16. und 17. März beim China Cup in Berlin den goldenen Wanderpokal erfolgreich verteidigt! Johannes Obenaus aus Berlin verpasste den zweiten Platz nach einer knappen Niederlage (1,5 Punkte) gegen die starke Xiao Ma aus Dresden. Vierter wurde Kai Meemken aus Bayreuth. Den 5. Platz belegte Young Sik Choi aus

Berlin, der mit Entertainer-Qualitäten die Siegerehrung aufpeppte.

40. Keizer Karel Toernooi

Beim diesjährigen Turnier am 23. und 24. März in Njimegen siegte Michiel Eijkhout 6d vor Ruben Cornelissen 2d und Rudi Verhagen 4d. Bester deutscher Teilnehmer wurde Marco Silles 1d aus Bonn auf Platz 11.

27. Erlanger Go Turnier

Trotz des Osterferienbeginns trafen sich 56 Go-Spielerinnen und -Spieler am 23. und 24. März zum 27. Erlanger Go Turnier. Turniersieger wurde Ju Li 4d (Hamburg) vor Georg Snatzke 3d (München) und Kevin Sanow 3d (Jena). Ebenfalls konnten weitere sieben Spieler mit 4:1 Siegpunkten kleine Preise in Empfang nehmen.

Pariser Go-Turnier

Dai Junfu (8d, F) hat in sechs Runden ungeschlagen das diesjährige Pariser Turnier gewonnen. Auf den Plätzen folgen Lluis Oh (6d, ES) und Cristian Pop (6d, RO). Die beiden deutschen Teilnehmer Lukas Krämer und Jonas Welticke (beide 5D, Bonn, beide 3:3) erreichten die Plätze 13 und 14.

53. Messeturnier Hannover

Unter 62 Teilnehmern sorgte Matthias Terwey (4d, Münster) als einziger ungeschlagener Spieler am 13. und 14. April für seinen ersten Turniersieg in Hannover. Auf den Plätzen folgten Kevin Sanow (3d, Jena) sowie Johannes Obenaus (5d, Berlin).

Berliner Frühlingsturnier

Am 13. April trafen sich 32 Spielerinnen und Spieler vom 2d bis 30k in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok zum diesjährigen Frühlingsturnier. Den ersten Platz belegte ungeschlagen Arved Pittner 5k, den zweiten Platz belegte Bao-Trung Pham 18k und den dritten Platz Matthias Statzkowski 2d. Die drei teilten sich das Startgeld von insgesamt 55 Euro. Den vierten Platz errang Ferdinand Helle 5k aus Hamburg und den fünften Platz Michael Goltze 6k. Ganz herzlichen Dank an Petrus für das schöne Wetter, Daniel Krause für die Auslosung, Bernd Schilfert von der HU für das Material, Maria Wohnig für die Urkunden und Klaus Wohnig für die Hilfe beim Kochen!

Karate-Zen-Go – Ostern auf der Wewelsburg

von Steffi Hebsacker

Zum 21. Mal jährte sich 2013 der Karate-Zen-Go Lehrgang mit Wolf-Dieter Wichmann, 8. Dan im Karate, bei dem sich immer zu Ostern eine Gruppe von ca. 45 Personen zum gemeinsamen, traditionell orientierten Karate-Training, Zen-Sitzen und Go-Spielen in der Wewelsburg bei Paderborn trifft. Die Anzahl der Teilnehmer ist beschränkt, da die runde Trainingshalle in einem der drei Türme der Burg nur eingeschränkt Platz bietet.

Die Wewelsburg hat eine interessante Geschichte hinter sich. Im 13. und 14. Jahrhundert gebaut, überstand sie mehrere Jahrhunderte wechselnder Besitzer, wurde Anfang des 20. Jahrhunderts Jugendherberge und Heimatmuseum, bis dann Reichsführer-SS Heinrich Himmler auf die Burg aufmerksam wurde und sie pachtete, um dort seine höchsten Offiziere um sich zu versammeln. Kurz nach Kriegsende versuchten die Nazis noch, die Burg zu sprengen, und ein Brand zerstörte einiges. Nach dem Krieg wurde die Burg wieder aufgebaut und dient seitdem wieder als Jugendherberge und Heimatmuseum. Eine vor zwei Jahren neu eröffnete umfangreiche Ausstellung zum Thema „Ideologie und Terror der SS“ im ehemaligen SS-Wachgebäude am Burgvorplatz erinnert an diese Nazizeit und ihr Besuch ist sehr zu empfehlen. Mehr Infos unter www.wewelsburg.de.

Unser intensives Osterwochenende startete am Donnerstagabend mit Anreise, Abendessen, einem ersten Karate-Training und Zen-Sitzen. Für Neulinge, die noch nie Zazen praktiziert haben, ist der Lehrgang eine gute Gelegenheit, es mal auszuprobieren. Sitzend auf einem Meditationskissen oder Sitzbänkchen versucht man, den Geist zur Ruhe zu bringen und kontrolliert zu atmen. Achtsamkeit ist wichtig und das ist auch das Bindeglied zum Karate sowie zum Go-Spiel.

Vom Go-Spiel haben viele schon mal gehört, Kreuzwort-Rätsel-Fans sollten es ja namentlich kennen, aber gespielt haben es die wenigsten. Bis letztes Jahr gab es zwei Unterrichts-/Spieleinheiten am Tag, dieses Jahr war es dann nur täglich eine Einheit, was den zeitlichen Ablauf des Tages deutlich entspannte. Denn beim Karate trainieren alle in einer Gruppe gemeinsam, d.h., nach dem Training dauert es in der Regel einige Zeit, bis alle mit Duschen und Umziehen fertig sind, denn die Jugendherberge der Burg hat keine Großbraumuscheln, wie man sie aus Turnhallen kennt. Ich, die ich neben Wolf-Dieter für die Go-Gruppe zuständig bin, habe dieses Jahr die Neu-Anfänger betreut und ihnen die Grundregeln beigebracht und empfand es dabei als sehr entspannend, bei der Go-Stunde vor dem

Mittagessen nicht ewig auf Spätereintreffer warten zu müssen. Es gab nun am Nachmittag zwei Stunden Go-Spielen, da mussten dann aber alle dabei und pünktlich sein. Denn das ist eines der Prinzipien des Lehrganges: Alle sollten alles mitmachen!



Für Eltern mit Kindern, die trainieren wollen, gibt es natürlich die Möglichkeit, sich in Absprache mit anderen Eltern bei der Betreuung abzuwechseln, sofern das überhaupt notwendig ist. Dieses Jahr kümmerten sich drei Mädels



im Alter von 5 bis 8 Jahren hervorragend um sich selbst, waren viel beim Training einfach mit in der Halle und genossen die Abenteuer des Burglebens.

Wir haben aber nicht nur morgens und abends Zazen geübt, fast zweimal täglich Karate trainiert (freies Training war auch noch möglich) und einmal täglich Go gelernt/gespielt. Es gab dann auch noch

ein Mondo-Treffen (gemeinsames Gespräch über Budo/Karate), einen Osterspaziergang in der Umgebung der Burg, den Besuch des Osterfeuers, die Sauna wurde einmal angeworfen, beim Ki-Shiatsu entspannten sich einige nach einer der Trainingseinheiten und jeden Abend konnte gespielt werden (nicht nur Go!).

Nach diesen intensiven vier Tagen mit vielen mir bekannten, aber auch neuen Gesichtern, freut



es mich besonders, dass relativ viele Jugendliche und junge Erwachsene mit dabei waren. Das nächste Ostern ist schon fest eingeplant – natürlich geht es 2014 wieder auf zum Karate-Zen-Go auf der Wewelsburg!

Der Go-Meister – ein Rückblick auf das Jahr 2025

von Norman Tobin

Im letzten Jahr starb Norman Tobin im Alter von 85 Jahren, ein langjähriger ehemaliger Präsident des Britischen Go-Verbands. Ihm zu Ehren wurde kürzlich in der Britischen Go-Zeitung ein Artikel abgedruckt, den Norman Tobin im Jahr 1990 verfasst hat und den ich euch nicht vorenthalten möchte.

Der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Normans Witwe Deidre und des Britischen Go-Verbands. Die Übersetzung ist von mir. Den in der Geschichte erwähnten „Herausforderer“ Brian Timmins gibt es wirklich. Zuletzt wurde er auf dem Bonner Kongress gesichtet.

Michael Marz

Dies ist die Geschichte des Aufeinandertreffens zweier herausragender Persönlichkeiten in der Geschichte des Go, ein Titelkampf voller Zwischenfälle und Dramen, hart umkämpft bis zum Ende. Bevor wir uns jedoch in die Geschichte vertiefen, müssen wir noch einige Absätze dem Schauplatz des Geschehens widmen, um die Hintergründe eines solchen Wettkampfs in der damaligen Zeit besser verstehen zu können.

Es war im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts, als in vielen Einzelsportarten die zweiköpfigen Turniere Einzug erhielten. Das Prinzip dabei war, dass sich die stärksten Spieler durch Siege über immer stärkere Kontrahenten ihren Weg durch das Turnier bahnten, während die schwächsten Spiele nach und nach immer weiter gegen immer schwächere Spieler verloren. Zuguterletzt spielten in vollkommener Symmetrie die beiden besten Spieler im Finale den Sieger aus, wohingegen die beiden schwächsten Spieler in einem weiteren Finale den Allerschwächsten ausspielten. Diese beiden Finals waren als oberes und unteres Finale bekannt.

Entstanden war diese Tradition durch den aufkeimenden Einfluss einer gewissen Neo-orientalen Philosophie, nach der dem triumphierend Erfolgreichen die gleiche Ehre wie dem heldenhaft Erfolgreichen gebührt. Leider wurde dies oft von vielen kleinen Sportvereinen miss-

braucht, die darin die Gelegenheit sahen, ihre schwächsten Vereinsspieler in ihren verdienten ehrenvollen Ruhestand zu schicken. Im Großen und Ganzen wurde der Geist der Symmetrie jedoch gewahrt.

Natürlich musste sichergestellt werden, dass die Verlierer sich nicht einfach durch absichtliches Verlieren ihre Ehren erschlichen, aber dies gelang leicht durch die neue Technik der Ingenieurschule für Moderne Psychosensorik. Ebenso war es notwendig, Anfänger vom Turnier auszuschließen, also jeden, der nicht nachweisen konnte, ernsthaft über einen längeren Zeitraum versucht zu haben, das Ziel des Spiels zu verstehen, und wie er zu hoffen wagen könnte, dieses zu erreichen. Weiterhin konnte ein Wettstreiter nicht einfach durch Aufgabe verlieren, um in die nächste Runde einzuziehen. Entsprechend sahen die Regeln für die „untere Hälfte“ eindeutig vor, dass eine freiwillige Aufgabe den sofortigen Ausschluss vom Turnier nach sich zog.

In der britischen Go-Welt erfreuten sich diese zweiköpfigen Turniere im zweiten Jahrzehnt großer Beliebtheit. Die Paarungen wurden von den Zuschauern an beiden Enden mit gleicher Begeisterung verfolgt, und die Kämpfe wurden an den unteren Enden nicht weniger hart als an den oberen geführt. Den Höhepunkt aber markierte das untere Finale der Britischen Go-Meisterschaft 2025.

Die Finalisten waren Brian Timmins, der erstmals in einem nationalen Finale stand, und Norman Tobin, der den Titel des schlechtesten britischen Go-Spielers bereits seit fünf Jahren inne hatte. Bei den Zuschauern gab es viel Unterstützung für Timmins, der auf seinem Weg zum Finale einigen beeindruckend schwachen Spielern unterlegen gewesen war, aber die Experten favorisierten Tobin, der im gesamten Jahr alle Spiele mit derartiger Begeisterung und Raffinesse verloren hatte, die nur von einem tiefen und langwährenden Unverständnis des Spiels herrühren konnte. Außerdem hatte er mit seinen 98 Jahren

gegenüber seinem jüngeren Kontrahenten einen Altersvorsprung, obwohl einige seiner langjährigen Anhänger behaupteten, seine Züge seien als Sechzigjähriger noch erschütternder unpassend gewesen. Jedenfalls war klar, dass das Spiel zweier solcher Wettstreiter in die Geschichtsbücher eingehen würde.

Der Tag das Finales kam, und donnernder Applaus ertönte, als die beiden Spieler von ihren Sekundanten in Rollstühlen zu ihren Tischen gefahren wurden. So laut, dass beide Spieler aufwachten und man Tobin mit bemerkenswert klarer Stimme die Worte „Wo zum Teufel bin ich?“ sagen hörte.

Vor dem Spiel gab es von den Sekundanten der beiden Finalisten die gewohnt langen Verhandlungen über die Bedenkzeit. Der erste Vorschlag des Tobin-Lagers von 57 Stunden plus einer Stunde Byoyomi wurde allgemein als Bluff verstanden, wie auch das Angebot des Timmins-Lagers über 12 Minuten plus 90 Minuten Byoyomi. Das Hin und Her zur Einstimmung auf die Partie war inzwischen Tradition und wurde von den Zuschauern mit dem gleichen Interesse wie das eigentliche Spiel verfolgt. In diesem Jahr einigten sich die Sekundanten auf fünf Stunden pro Spieler plus einer Minute Byoyomi sowie einem versiegelten Zug pro Stunde, jeweils vor einem 15-minütigen planmäßigen Nickerchen. Komis waren die zu der Zeit üblichen 11 Punkte, dieser Wert wurde durch die regelmäßigen Erhöhungen nach und nach aus den fünf Punkten in den 1960ern und 70ern und sechs in den 1980ern und 90ern erreicht.

Tobin war schwarz, und seine alten Augen erstarrten, als er auf das leere Brett blickte. Der Zeitnehmer startete die Uhr. Einige Minuten verstrichen.

„Setzt du bald?“ fragte Timmins?

„Ruhe! Ich zähle.“, antwortete Tobin mürrisch. Traditionell kochten die Emotionen beim unteren Finale schon mal hoch. Nach einer Pause und einem weiteren schnellen Blick über das Brett brummte er „Ist wohl noch ausgeglichen.“

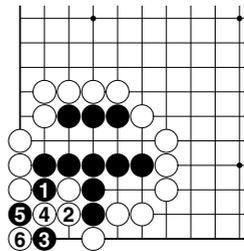
Timmins rührte mit seinem knöchigen Mittelfinger geräuschvoll in den Komis in seiner Gefangenschale. „Ich liege elf Punkte vorn.“

Den Kopf weiterhin über das Brett gebeugt erhob Tobin langsam seine Augen, funkelte seinen Gegenüber an und sagte: „Ich habe Sente.“. Eine knorrige Hand waberte langsam über das Brett. Sie glitt zurück und hinterließ einen Stein auf dem 7-8-Punkt.

Timmins bäugte dies aufmerksam durch seine Lesebrille, und begutachtete den Rest des Bretts, um sicherzustellen, dass sich dort keine weiteren Steine befanden. Dann lehnte er sich zurück und wurde sehr still.

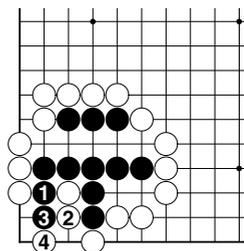
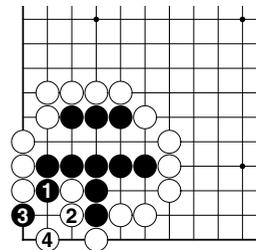
Nach fünf Minuten weckte ihn sein Sekundant und zeigte auf das Brett. Schließlich, als gerade keiner damit rechnete, grabste er nach einem weißen Stein aus seiner Dose und platzierte ihn

Lösung „Das Postamt“



Richtig: Schwarz 1 ist der naheliegende Zug und Schwarz 3 ein Tesuji. Weiß kann nur auf 4 spielen. Schwarz wirft auf 5 ein und beginnt ein direktes Ko.

Falsch 1: Schwarz 3 sieht so aus, als wäre es das Gleiche, aber wieder ist 4 der vitale Punkt: Weiß besetzt ihn und Schwarz stirbt.



Falsch 2: Hat mancher Leser vielleicht gemeint, Schwarz könne angefangen mit 3 mehrmals Atari geben und auf diese Weise leben? Natürlich tötet Weiß dann mit 4.

sorgfältig auf den 1-1-Punkt, bevor er ihn mit listiger Miene langsam über das Brett auf den 9-8-Punkt schob, neben den schwarzen Eröffnungszug. Das Publikum stellte sich auf einen langen Kampf ein.

Der zweite Zug von Schwarz wurde gegen Ende der ersten Stunde versiegelt. Nach Wiederaufnahme stellte sich heraus, dass er auf den 1-1-Punkt gesetzt war, von dem aus Timmins' erster Stein über das Brett gewandert war. Das war ein schwerer Schlag. In den letzten sieben Jahren waren alle Steine von Timmins von diesem Punkt aus gestartet, und es kamen Zweifel auf, ob er sie irgendwo anders auf das Brett würde setzen können. Einige Minuten lang beäugte er den frechen Stein mit Entsetzen. Schließlich richtete er sich auf, und die Jahre schienen von ihm abzufallen. Er nahm sich mit festem Griff einen Stein aus der

Dose und knallte ihn mit dem Selbstbewusstsein eines frisch gekürten Shodans auf den 3-4-Punkt (wobei er natürlich nicht in diese Kategorie fiel).

Zum Leidwesen seiner Anhänger setzte er die nächsten zwölf Züge konsequent auf sinnvolle Punkte und erspielte sich rasch sowohl mehr Gebiet als auch dominierenden Einfluss, wohingegen Tobins schwarze Steine in subtiler Weise mit wenig Aussicht darauf platziert wurden, das Spielergebnis in irgendeiner Form zu beeinflussen. Es begann ganz danach auszusehen, als würde Tobins erneute Titelverteidiger bald in trockenen Tüchern sein.

Das Ende der zweiten Stunde nahte, und es war an Timmins, den nächsten Zug zu versiegeln. Als der Umschlag nach Wiederaufnahme geöffnet wurde, waren auf der Karte die Worte „Auf dem Heimweg noch ein Dutzend Eier besorgen“ zu lesen.

Tobins Sekundant war in Ekstase. „Wir haben gewonnen! Das ist kein Zug, und Timmins wird disqualifiziert. Gemäß den für das untere Finale festgesetzten Regeln ist er vom Turnier auszuschließen, und Tobin kriegt den Titel.“

Es gab laute Zustimmung von Tobins Anhängern, aber Timmins' Sekundant reagierte gleich. „Unsinn!“, rief er.

Tobins Sekundant knurrte ärgerlich. „Und was soll das alles mit dem ‚Heimweg?‘“ wollte er wissen.

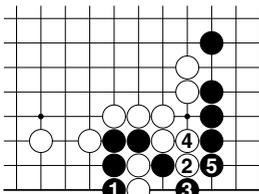
„Das ist völlig irrelevant.“ war die Antwort. „Lasst uns weiterspielen.“ „Der versiegelte Zug ist auf 1-12. Auf der Karte steht ganz klar ‚ein Dutzend‘.“

Tobins Sekundant schaute wütend, aber er war ganz klar ausmanövriert, und es gab einigen anerkennenden Beifall von den Timmins-Anhängern. Der Schiedsrichter beobachtete den Disput teilnahmslos. Er würde nur eingreifen, wenn die Sekundanten den Konflikt nicht alleine würden lösen können.

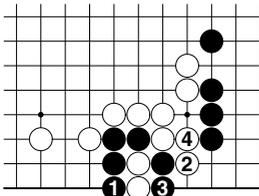
Der Streit aber hatte Timmins aus dem Konzept gebracht, und seine nächsten zwölf Steine setzte er alle zu einem dicken Klumpen mitten in sein Gebiet. Seine Fans wurden hoffnungsvoller.

Ein weiterer Streit entstand bei Zug 63, als Tobin einen Stein zwischen die erste Reihe und den Rand des Brettes legte und sich in seinem Stuhl zurücklehnte.

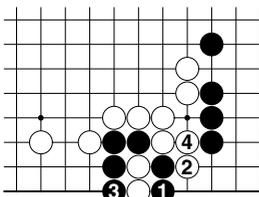
Lösung zu Fangen und Retten 9



Schwarz 1 im ersten Dia. gibt Atari von der richtigen Seite. Nach dem weißen Zug auf 2 ist dann 3 das entscheidende Tesuji, um mit 5 anbinden zu können.



Wenn Schwarz dagegen mit 3 im zweiten Dia. schlägt, kann Weiß mit 4 verbinden und dann Schwarz weder anbinden noch leben.



Schwarz 1 im dritten Dia. funktioniert aus dem gleichen Grund auch nicht, denn nun ist das Tesuji aus dem ersten Dia. gar nicht mehr möglich.

„Ungültiger Zug!“ schrie Timmins' Sekundant. „Er ist disqualifiziert.“

„Unsinn!“ erwiderte Tobins Sekundant. Es war der übliche Beginn einer Entgegnung zu Regelstreitigkeiten. Eine bedeutungsschwangere Pause folgte, in der er sich seine Argumente zurechtlegte. „Er denkt.“

„Er hat den Stein losgelassen.“

„Weil er nicht denken und gleichzeitig seinen Stein halten kann.“

Timmins' Sekundant musste zugeben, dass das im Bereich des Möglichen lag. Nach einigen Minuten fiel Tobins Blick auf den Stein und mit einem gemurmelten „Dann mal los.“ schob er ihn auf die erste Reihe.

Das Spiel ging weiter, und die Zuschauer bestaunten die wechselhafte inspirierte Irrationalität. Es gab schnelle Abspiele und langsame. Ein versiegelter Zug folgte dem nächsten. Während der 15-minütigen Nickerchen gab es für die Spieler nicht wahrnehmbare Diskussionen über die Stellung und den möglichen Fortgang des Spiels.

Das Endspiel nahte, und alle (außer den zwei Wettstreitern) zählten immer und immer wieder. Tobin hatte elf tote Gruppen und Timmins nur sieben, aber die Partie war knapp, und beide hatten noch über eine Stunde auf der Uhr. Jeder dieser beiden herausragenden Finalisten konnte das Spiel mit einem einzigen inspirierten Fehler verlieren. Der Titel war noch nicht vergeben.

Timmins hatte gerade wieder eine seiner Gruppen auf Atari gesetzt, und es gab viel Getuschel, als das Publikum mit gedämpftem Eifer diskutierte, ob es für Tobin einen Weg gab, die Gruppe nicht zu töten. Es folgte eine Pause.

Die Pause wurde länger. Mehrere Minuten vergingen, und Tobins Sekundant ging um den Tisch, um nachzusehen, ob die Augen seines Schützlings noch offen waren. Zwanzig Minuten vergingen, und Timmins' Sekundant ergriff die Gelegenheit, ihn intravenös zu füttern. Schließlich war es bereits ein langes Spiel.

Nach 40 Minuten äußerte sich Timmins' Sekundant. „Er hat sich überhaupt nicht mehr gerührt, geschweige denn gesetzt.“

„Ist das eine Beschwerde zu einem Regelverstoß?“ murkte Tobins Sekundant.

„Nein, nein“, kam die beschwichtigende Antwort. „Ist mir nur so aufgefallen.“

Dennoch näherte sich Tobins Sekundant seinem Spieler und starrte ihn an, insbesondere in seine Augen, die weit offen standen und anscheinend immer noch auf das Brett blickten. Nach gut 20 Sekunden winkte er zum Turnierarzt, der sofort umgehend herbei eilte. Es folgte eine lange Minute, in der der Doktor den unbeweglichen Wettstreiter eingehend untersuchte. Schließlich wandte er sich sorgenvoll zu dem Mann an seiner Seite: „Leider muss ich Ihnen sagen, dass Ihr Mann tot ist“, sagte er traurig, „trotz seiner zwei Augen“.

Tobins Sekundant wandte sich an sein Gegenüber. „Es tut mir leid, aber wir haben gepasst.“, sagte er langsam und würdevoll. „Ihr Mann hat den Titel.“

Die Antwort kam mit der gleichen Feierlichkeit ganz ohne die sonst üblichen Feindseligkeiten. „Unsinn, mein lieber Freund. Das war kein absichtliches Passen.“

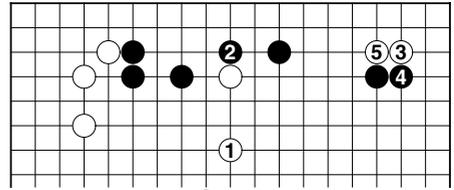
Es folgte eine lange Diskussion über Regelfeinheiten, in welcher die zwischenzeitlich vergessenen Timmins und Tobin Auge in Auge gegenüber saßen, komatös und funktionslos. Die Regelkommission wurde vom Schiedsrichter hastig ins Nebenzimmer einberufen. Nach einer Weile kam sie zurück und der Schiedsrichter wandte sich an das Publikum.

„Es wurde beschlossen“, sagte er, „dass Dahinscheiden kein Passen im Sinne der Regeln darstellt und daher keine Disqualifikation nach sich zieht. Andererseits ist es offensichtlich, dass das Spiel nicht fortgesetzt werden kann, jetzt da sich einer der Spieler unbeabsichtigt den Vorteil terminaler Handlungsunfähigkeit verschafft hat. Der Titel wird daher geteilt und beiden Finalisten verliehen.“

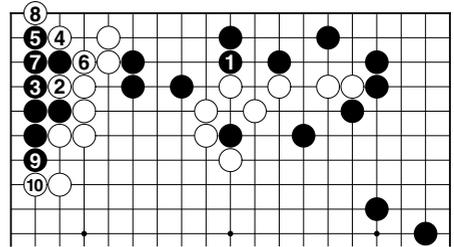
So kam es, dass in ein und demselben Jahr Brian Timmins den Titel des schlechtesten britischen Go-Spielers errang, während Norman Tobin posthum seinen Rekord auf sechs aufeinanderfolgende Titel ausbaute.

Yoon Young Sun kommentiert (12, Teil 2)

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

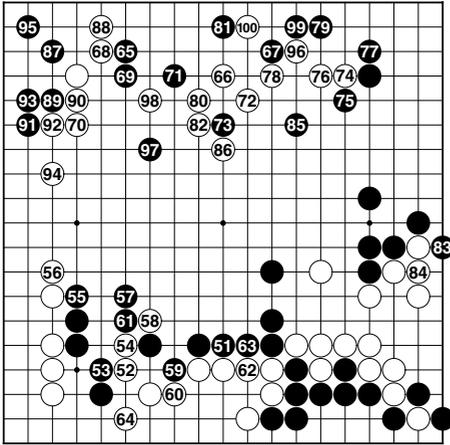


Dia. 20



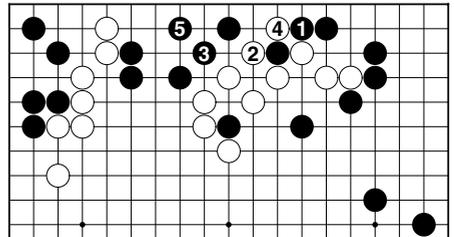
Dia. 21

sich die Ecke sichern können und hat zudem noch ein attraktives Angriffsziel im Zentrum.
88: Mit diesem Zug gibt Weiß die Ecke auf, um die Steine 65, 69 und 71 anzugreifen.
94: Dieser Zug ist Vorhand auf die Ecke und ...
95: ... somit eine schwarze Antwort erzwungen, wie die Zugfolge aus Dia. 21 eindrucksvoll beweist.

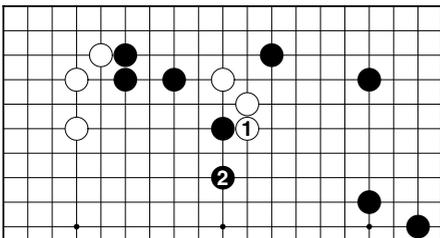


Figur 2 (51–100)

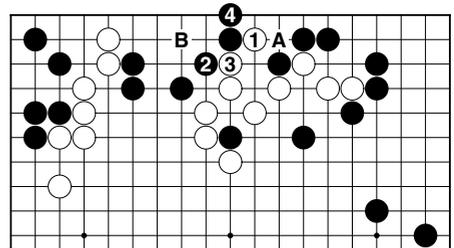
74: Lee Se Dol hat mit 73 einen ebenso unerwarteten wie genialen Zug gespielt, den Gu Li nicht einfach mit 1 in Dia. 19 beantworten darf, da er dann eine sehr schwere Gruppe bekommt und Schwarz nach Belieben die Mitte für sich groß machen kann. Daher folgt dieser unorthodoxe Zug auf 74 und der Versuch von Weiß, gute Form zu bekommen, dem aber kein wirklicher Erfolg beschieden ist, denn ...
79: ... verglichen mit der Variante in Dia. 20 (vgl. Dia. 17 in DGoZ 1/2013, S. 19) hat Schwarz



Dia. 22

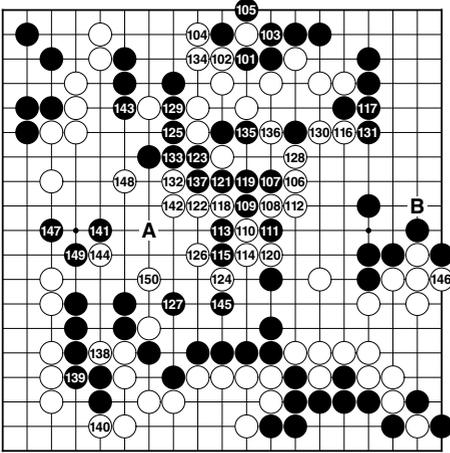


Dia. 19



Dia. 23

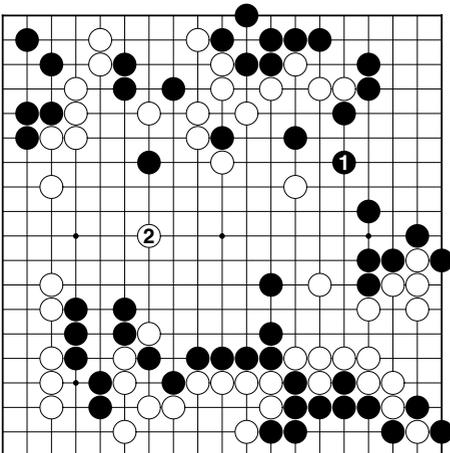
97: Einfacher wäre für Schwarz wohl Dia. 22 gewesen, denn nach 5 lebt er einfach. Spielt Weiß statt 2 in Dia. 22 auf 1 in Dia. 23, dann ist 4 ein schöner Zug zum Leben, denn danach sind A und B Miai.



Figur 3 (101–150)

105: Dieser Zug ist zwar groß, aber nicht dringend. Wichtig für beide Seiten wäre ein Zug auf A.

106: Wie wichtig A statt 105 gewesen wäre, zeigt sich mit 106, denn antwortet Schwarz nun auf 1 in Dia. 24, kann Weiß mit 2 nicht nur den schwarzen Zentrumseinfluss reduzieren,

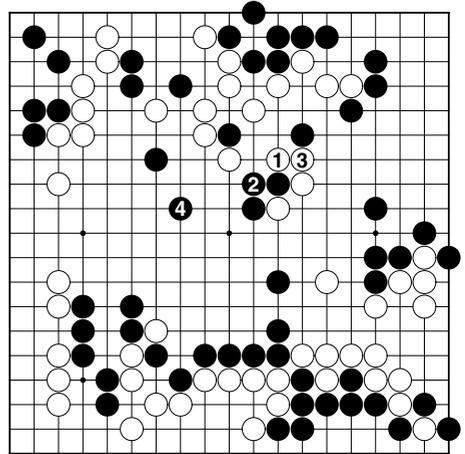


Dia. 24

sondern hat auf einmal selbst Potential in der Mitte.

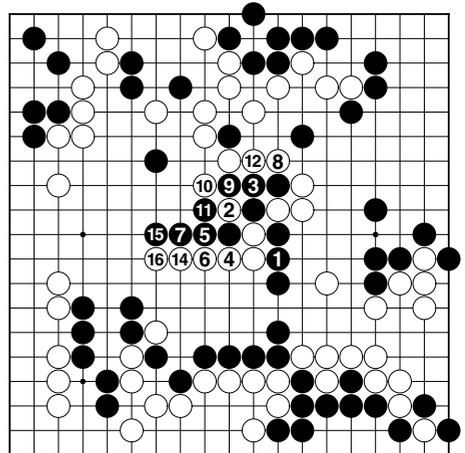
107: Deshalb muss Schwarz hier nun kämpfen.

110: Ein starker, beeindruckender Zug! Spielt Weiß stattdessen Atari auf 1 in Dia. 25 und bindet mit 3 an, dann kann Schwarz mit 4 wieder die Mitte als Gebiet realisieren.

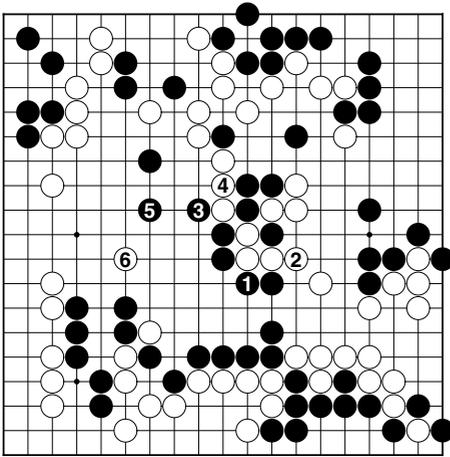


Dia. 25

115: Schwarz kann nun natürlich versuchen, auf 1 in Dia. 26 zu spielen, um sich das Zentrum zu sichern, aber nach dem Squeeze mit der Zugfolge bis 16 sieht der Kampf für Weiß deutlich einfacher aus.

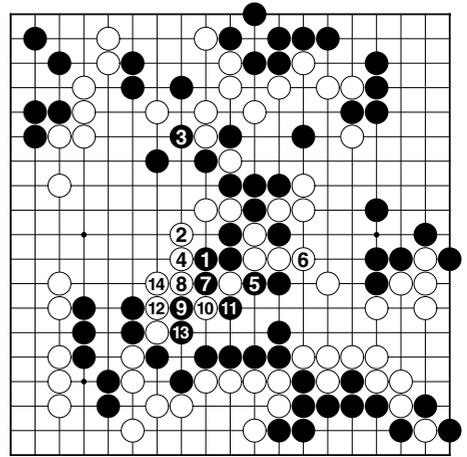


Dia. 26

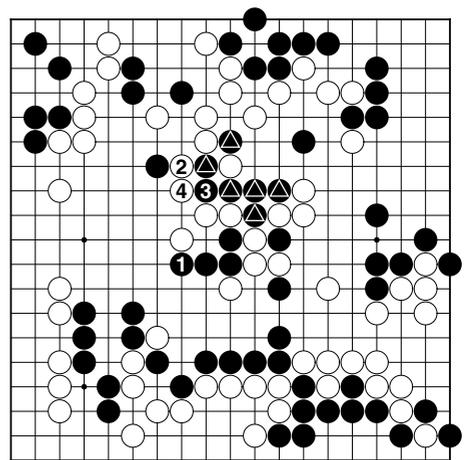


Dia. 27

121: Will Schwarz nun die Mitte des Brettes mit 1 und 3 in Dia. 27 abdichten, dann ist diese Mitte nach 6 allerdings nicht mehr wirklich groß genug.



Dia. 28



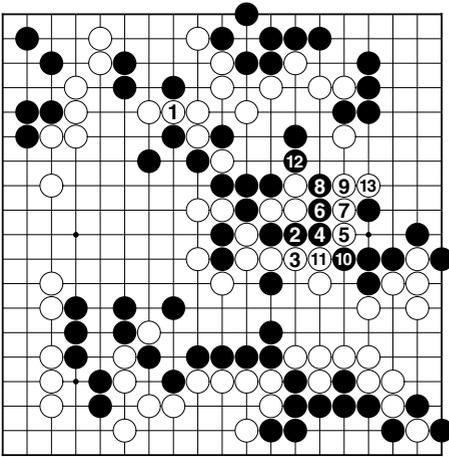
Dia. 29

125: Sollte Schwarz die beiden Steine in der Mitte nicht abgeben wollen, dann ist nach 1 in Dia. 28 das Kosumi auf 2 der richtige Zug für Weiß, denn danach sind 3 und 4 Miai. Entscheidet sich Schwarz für 3, wirkt die untere linke Gruppe von Schwarz nach 14 sehr schwach. Entscheidet er sich für 1 in Dia. 29, so ist nach 4 die markierte Gruppe einfach tot.

128: Weiß hätte jetzt eine gute Chance gehabt, die Partie frühzeitig für sich zu entscheiden, denn 1 in Dia. 30 wäre statt 128 möglich gewesen. Gegen 2 muss Weiß sich nämlich



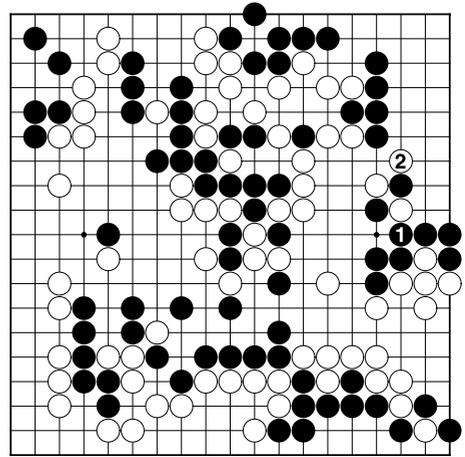
Lee Se Dol 9p



Dia. 30

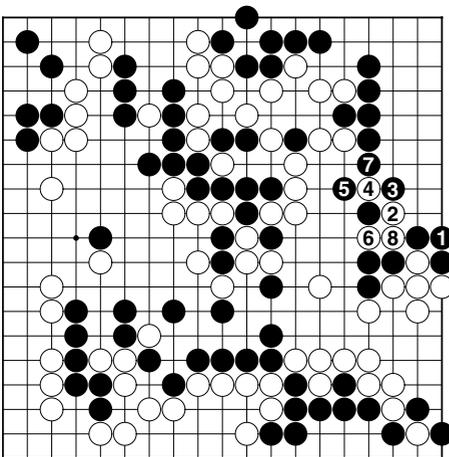
gar nicht absichern, da er das scharfe Tesuji auf 5 in der Hinterhand hat. Nach 9 muss Schwarz dann eigentlich unbedingt auf 10 schneiden, wenn er dan aber nach 11 auf 12 schlägt, verliert er nach 13 seine Steine am Rand.

- 130: Trotzdem steht Weiß jetzt ganz gut!
 147: Schwarz spielt einen Do-or-Die-Zug, um die Partie eventuell doch noch zu gewinnen. Einfach auf 1 in Dia. 31 decken kann er auf jeden Fall nicht, denn nach 2 und 4 verliert er entweder drei Steine oder verliert nach Dia. 32 dadurch, dass Weiß in den Rand einbrechen



Dia. 32

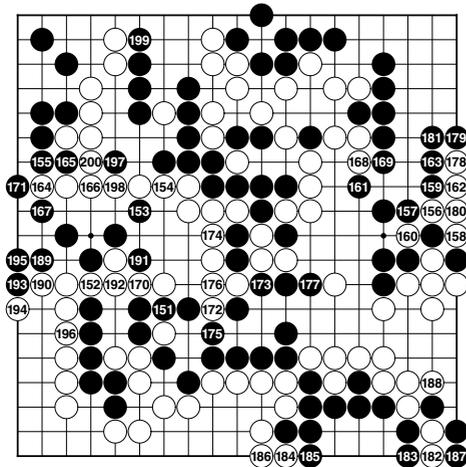
kann. Lokal die richtige Antwort wäre B in der Figur. Aber wenn Schwarz so antwortet, verliert er ebenso einfach. Schwarz muss ein Risiko eingehen, um noch zu gewinnen.



Dia. 31

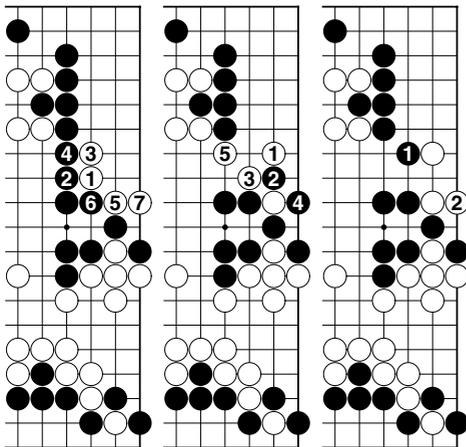


Gu Li 9p



Figur 4 (151-200)

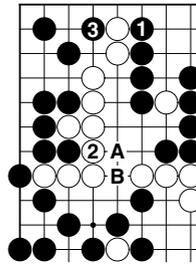
156/158: Das war zu harmlos gespielt. Gu Li ist bekannt dafür, dass er manchmal zu optimistisch und vorsichtig spielt, wenn er vorne liegt. Lee Se Dol hat, als er die linke Seite invadierte, darauf gebaut, dass Weiß die rechte Seite nicht mit voller Härte angreifen wird. Gu Li steht nun immer noch gut, aber Schritt für Schritt wird die Partie wieder knapp. Statt 156 hätte 1 in Dia. 33 die Partie beenden können, denn nach 3 und 5 bindet 7 einfach an. Aber selbst nach 156 ist mit 1 in Dia. 34 noch ein schönes Tesuji möglich, denn entweder bindet Weiß mit 5 zur Mitte hin an oder Schwarz verhindert dies mit 1 in Dia. 35



Dia. 33

Dia. 34

Dia. 35



Dia. 36

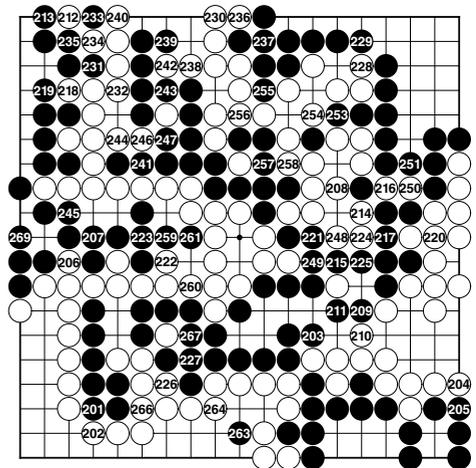
und wieder kann Weiß mit 2 am Rand anbinden.

188: Ein Zug auf 189 wäre jetzt größer und hätte die Partie für Weiß gewonnen.

197: Hätte Schwarz die Partie verloren, dann wäre dies der Verlustzug gewesen. Spielt Schwarz wie in Dia. 36, dann sieht man, welchen Schaden A für B anrichtet.

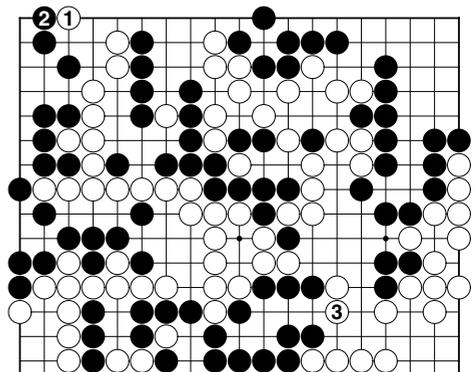
208: Der Verlustzug! Gu Li hätte wie in Dia. 37 spielen sollen.

Dann gewinnt er wohl mit einem halben Punkt. Der Rest der Partie ist normales Endspiel. So gewinnt Lee Se Dol mit einem halben Punkt.



Figur 5 (201-270)

252 deckt; 262, 268 auf 212; 265, 270 auf 233

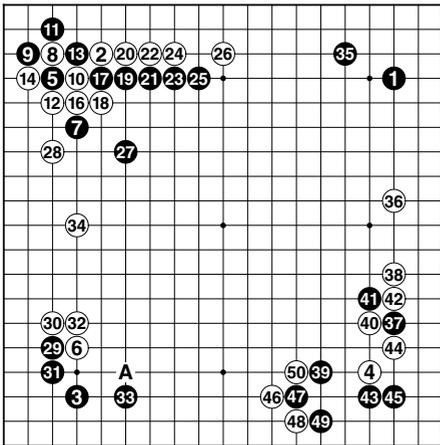


Dia. 37

Die kommentierte Bundesliga-Partie (19)

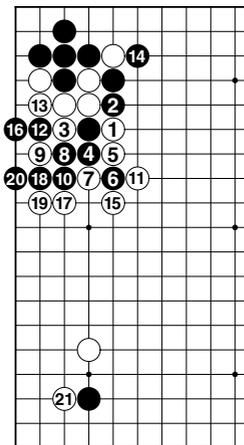
von Franz-Josef Dickhut

Partie: 5. Liga, 6. Spieltag, Brett 2, 7.2.2013
Weiß: Robert Deutschmann, 1k (Nakade Berlin)
Schwarz: Benjamin Sprung, 4k (Göttingen Ninja Enten)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 285 Züge. Jigo.
Kommentar: FJ Dickhut 6d (www.fjdickhut.de)



Figur 1 (1-50)
15 auf 8

18: Umbiegen wie in Dia. 1 sieht zunächst mal interessanter aus, aber S 2 macht den Kampf sehr kompliziert. W 11 droht zwei Treppen, neben der simplen rechts auch eine hinterhältige wie in Dia. 2. Letztere kann Schwarz aber mit dem schlaun Zug S 12 in Dia. 1 verhindern. So

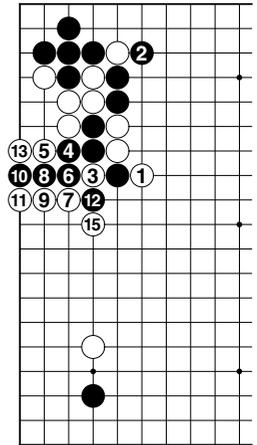


Dia. 1

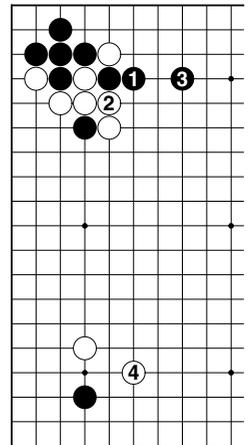
bleibt Weiß nur das Opfern in Sente, um dann unten links fortzusetzen.

Dia. 2 ist deshalb die bessere Reihenfolge für Weiß in dieser Stellung mit für Weiß günstigen Treppen. Schwarz kann also nicht mit S 2 den einen Stein oben verhaften, weil er sonst links in die Mangel genommen wird. Aufgrund dieser Problematik wird Schwarz wohl eher wie in Dia. 3 gezeigt spielen.

- 20: Das ist ein krasses Overplay. Besser wäre ein Tenuki, um z. B. mit A Einfluss aufzubauen.
- 21: Was hätte Weiß wohl nach S 1 und 3 in Dia. 4 gemacht?
- 26: Der Sprung geht eigentlich immer noch nicht, wie man

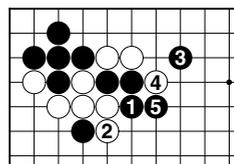


Dia. 2 (14 deckt)

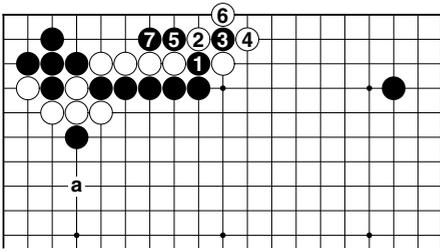


Dia. 3

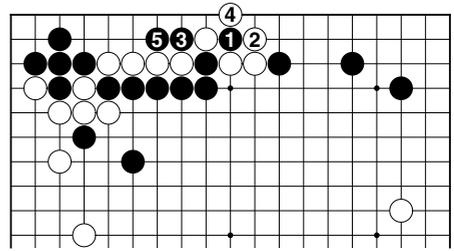
in Dia. 5 sehen kann. Aber statt S 1 bis S 7 sofort zu spielen, ist es auch überlegenswert für Schwarz, zunächst mit einem Zug auf a die weißen Steine links nach ihren Absichten zu befragen.



Dia. 4

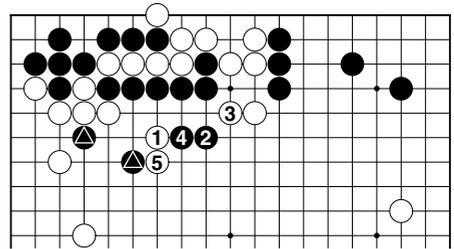


Dia. 5

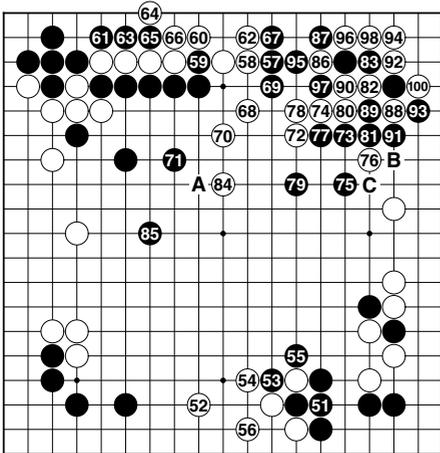


Dia. 7

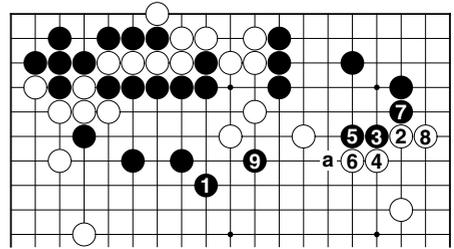
- 27: Das vernichtet die Option a aus Dia. 5
 34: Weiß ist relativ unbeschadet davon gekommen, sieht man mal von der noch bestehenden Möglichkeit von Dia. 5 ab.
 47: Vom Timing her ist jetzt die beste Gelegenheit, S 37 zum Rand zu strecken, um das Atari auf W 40 und das Endspiel-Kosumi (45 und 43 aus Fig.3) sicher zu verbuchen.
 57: Eigentlich zwingt das den Gegner zur Beseitigung seiner Schwäche mit Dia. 6.



Dia. 8

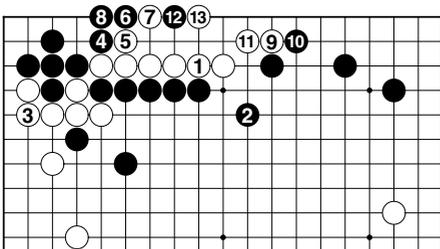


Figur 2 (51-100)
 99 auf 86

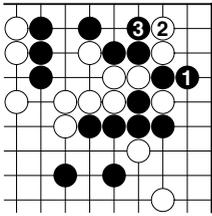


Dia. 9

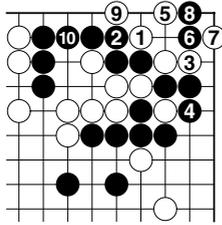
- 58: „Ich lass mich zu nichts zwingen!“
 61: Die Chance ist vertan! Schwarz hatte sowohl die Möglichkeit zu Dia.7 als auch zuerst mit S3 auf der anderen Seite zu schneiden,
 62: Ziemlich passiv – warum nicht 65 oder 67?
 70: Ebenfalls recht passiv. Weiß sollte versuchen, mit W 1 in Dia. 8 die schwarze Gruppe unter Druck zu setzen und dabei die markierten Steine an Land ziehen.
 72: Die Richtung ist fragwürdig. Besser sehen W84 oder W auf A aus.
 73: Der Zug wirkt etwas substanzlos. B oder C, oder eben der wichtige Punkt A für Stärke im Zentrum gefallen mir besser. Dia.9 zeigt eine denkbare Entwicklung nach S auf A. Der Zug S 9 offenbart die Formprobleme von Weiß, und die Gefahr von Sa besteht ebenfalls, wenn Weiß mit W 8 auf Gebiet spielt.



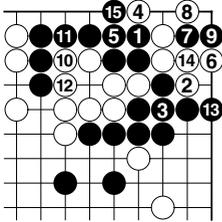
Dia. 6



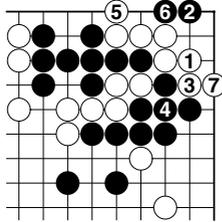
Dia. 10



Dia. 11



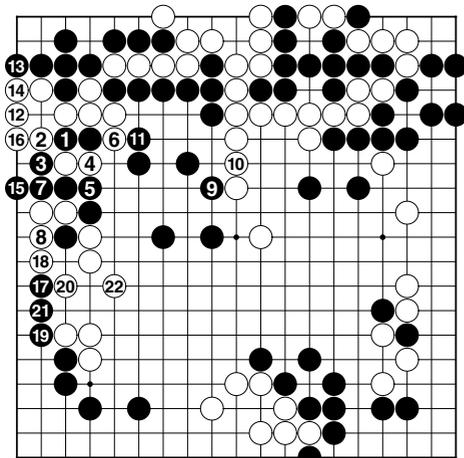
Dia. 12



Dia. 13

93: Schwarz kommt hier unverhofft in Not. In dieser Situation wäre es ausnahmsweise mal besser gewesen, den Opferstein W 88 nicht sofort zu schlagen, sondern mit S 100 zum Rand zu strecken, damit Weiß weniger Möglichkeiten in der Ecke hat. Der schlimmere Fehler folgt aber mit S 95, welcher auf S 98 muss! Dia.10 bis 12 zeigen, dass Schwarz eigentlich nichts zu befürchten hat außer einem nicht relevanten Multi-Step-Ko.

100: Jetzt wird Weiß unvorsichtig: Mit Dia.13 ließe sich das Ko vermeiden und die Partie sicher gewinnen.



Dia. 14

Impressum DGoZ 2/2013

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/ Kommentare/Serien: Franz-Josef Dickhut, Bernd Sambale, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, Christian Kühner, Sascha Stinner, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria und Sabine Wohnig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Mei Wang; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Gunnar Dickfeld, Steffi Hebsacker, Cindy Lindner, Manja Marz, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, Uwe Schmidt, Marius Schneider, Norman Tobin, Stephan Wagner, Heinrich Walter, Mei Wang

Fotos: Tobias Berben, Gunnar Dickfeld, Manja Marz, Marc Regina Quest, Oliver Rieger, Stephan Wagner, Mei Wang, Wolf-Dieter Wichmann, Sabine Wohnig, wbaduk.com, weiqi.tom.com u. a. m.

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

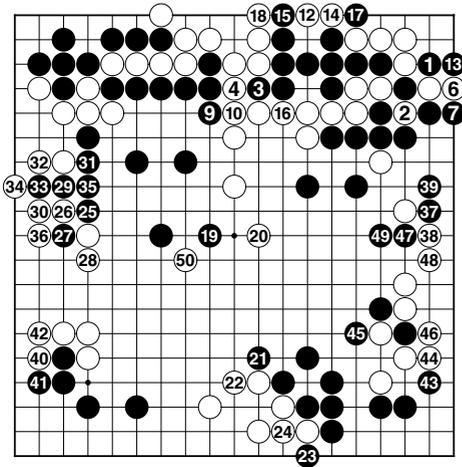
Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 3/2013:

Mittwoch, der 01.06.2013

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



Figur 3 (1–50 = 101–150)

105, 108, 111 schlagen Ko bei 102

113: Schwarz gewinnt zwar das Ko, verliert aber das Semeai oben, womit die Partie fast entschieden scheint.

117: Das sind versenkte Punkte.

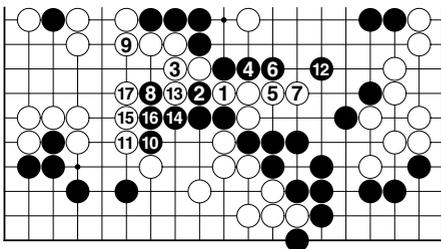
118: Wenn Weiß erst noch auf den 2-2 Punkt in der Ecke streckt, ist der Verlust von Schwarz durch S 117 nochmal zwei Punkte größer, aber schon so kostet S 117 zwei Punkte gegenüber dem schwarzen Blocken auf 2-2 mit anschließendem Umbiegen.

131: Ich hätte versucht, mit S 1 in Dia. 14 den Rand aufzubrechen. Auch wenn das erstmal sehr vulgär aussieht, verspricht es doch später mit S 17 noch Spaß.

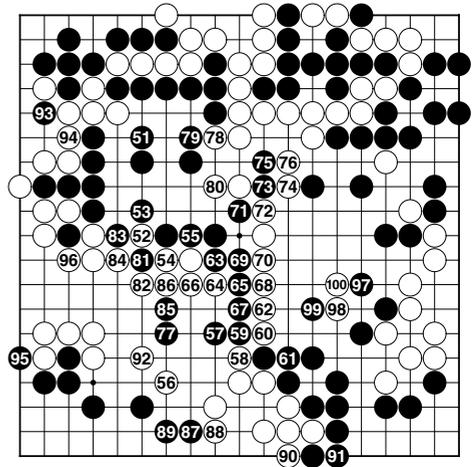
144: Lieber direkt mit 146 schlagen, dann ist S 145 nicht mehr Sente.

148: Mit 149 fängt man den einen Stein in einer Treppe.

149: Nun ist die deutliche weiße Führung geschmolzen, und Schwarz wieder in Schlagdistanz.



Dia. 15



Figur 4 (51–100 = 151–200)

151: Besser einen Punkt darüber, um den weißen Steinen eine Freiheit zu nehmen.

166: Muss auf 167 wie in Dia. 15 gezeigt. Weiß gewinnt das Semeai mit einer Freiheit.

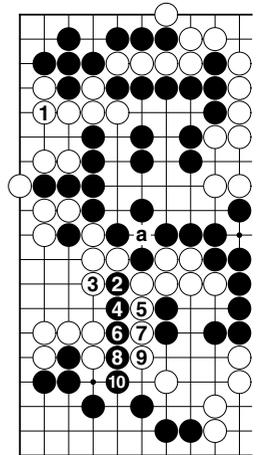
169: Schwarz ist anscheinend froh und zufrieden, selbst davon gekommen zu sein, womit die Partie wieder halbwegs ausgeglichen scheint. Aber wenn man schon so weit gekommen ist, sollte man auch mit S 170 ein paar Schnitte in die weiße Stellung einbauen.

178: Lieber direkt auf 180, solange es nicht der eigene Puls ist.

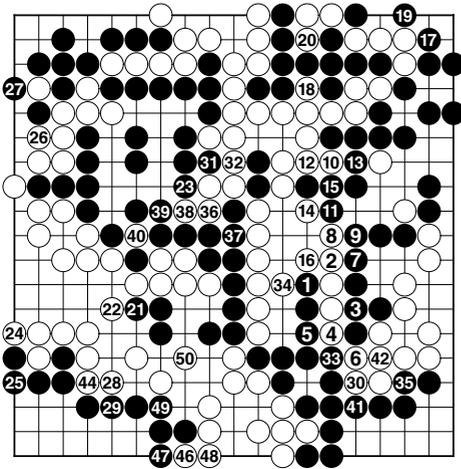
179: Schwarz kann nun rechts von 175 mit seinen Steinen rauslaufen.

192: W 193 ist größer – die Gruppe unten lebt, und der Schnitt bei 182 ist ungefährlich, wie Dia. 16 zeigt (wobei Weiß zwischendurch auch noch jeweils das Ko bei a schlagen kann).

196: Das ist wie einmal aussetzen, und damit geht die Führung knapp an Schwarz.

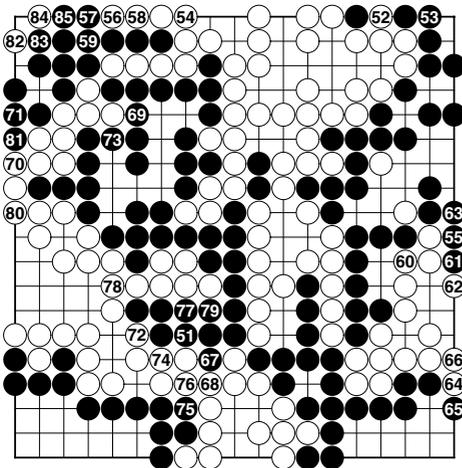


Dia. 16



Figur 5 (1–50 = 201–250)
243 unter 240; 245 auf 240

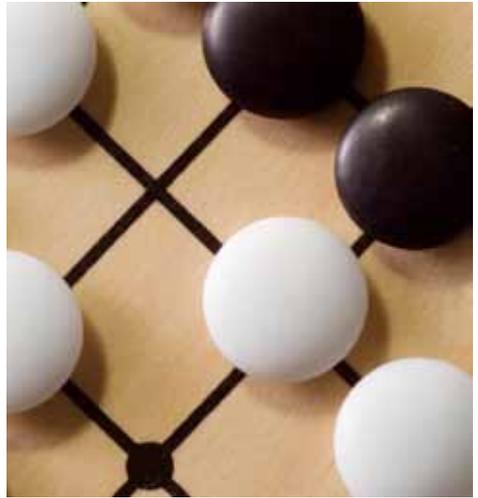
- 217: Schwarz bekommt das wichtige Sente-Endspiel. S 197 ff. zuvor schienen das eher vermeiden zu wollen. Insbesondere die Züge 198 (weglassen!) und 199 (besser 200!) hätten bei so einem knappen Partiestand fatale Auswirkungen haben können.
- 234: 235 ist größer. Schwarz kann mit dem Atari zwar 4 Punkte kaputt machen, aber nur, wenn er dann auch in Gote mit S 234 deckt. Dann könnte Weiß aber noch den einen Stein am Rand fangen, was zusätzlich zu den 3 Punkten die W 235 schon macht, noch mal riesig wäre.



Figur 6 (51–100 = 251–300)

Es ist also im derzeitigen Stadium der Partie davon auszugehen, dass Schwarz diagonal von W 235 deckt, und Weiß dann immer noch auf 234 spielen kann, wonach Schwarz den Zug 236 nehmen könnte, welcher aber eindeutig kleiner ist als 235.

- 244: Das ist keine Ko-Drohung
250: Das ist ebenfalls nicht Sente!
251: Schwarz deckt trotzdem?!
255: Schwarz sollte auf 258 blocken...
260: 261 ist größer.
284: Dieser Versuch, die Partie noch durch Zauberei zu gewinnen, hätte sie eigentlich kosten müssen.
285: Aber Schwarz hält nichts von Strafmaßnahmen (Tenuki!), sondern ist damit zufrieden, diese Partie nicht zu verlieren.



Fazit: Weiß hat sich mit dem Overlay W 20 selbst in große Schwierigkeiten gebracht, aber konnte durch die Unachtsamkeit von Schwarz oben rechts den ersten konkreten Erfolg einfahren. Danach hat Weiß aber wohl zu früh auf Autopilot geschaltet, und Schwarz konnte die Partie wieder knapp machen. Im Endspiel gab es zwar noch Chancen für beide Seiten, aber die Ungenauigkeiten ließen den Spielstand nur noch um ein paar Pünktchen schwanken und hielten sich letztlich die Waage, so dass es zu einem gerechten Jigo kam. Insgesamt kämpften die Ninja-Enten zwar tapfer, aber Nakade Berlin konnte mit einem 7:1 die Aufstiegsambitionen untermauern.



Hallo, liebe Kinder!

Wie Ihr ja aus der letzten Kinderecke wisst, kann Kiri leider hier nicht weitermachen (vielleicht besucht sie uns aber mal). Deshalb übernehmen wir diese Seite. Wir sind dazu extra für Euch aus China gekommen!

Wir Pandas sind natürlich richtige Go-Fans. Das sieht man ja schon an unserem schwarz-weißen Fell. Und außerdem kommt Go ja auch aus China, genau wie wir. Wir heißen

“Hej” und “Bai”. Das bedeutet “Schwarz” und “Weiß”.

Und so sieht das auf Chinesisch, Japanisch und Koreanisch aus:



Deutsch



Chinesisch



Japanisch



Koreanisch



Weiß

白 bai

白 shiro

백 paek



Schwarz

黑 hei (“hej”)

黑 kuro

흑 huk

Wenn Ihr das mal wisst, ist das übrigens ganz praktisch. Ich kann zum Beispiel kein Japanisch, aber wenn ich mal gegen einen Japaner Go spiele, der stärker spielt als ich, dann kann ich einfach "kuro" sagen und auf mich zeigen. Dann versteht er hoffentlich, dass ich Schwarz haben möchte, weil ich noch nicht so gut wie er spiele!

Habt Ihr eigentlich schon mal auf einem Turnier gespielt? Bald ist ein besonders schönes in Darmstadt – die **Deutsche Jugendmeisterschaft** am 1.-2.Juni (das Rahmenprogramm beginnt schon am 30.Mai). Jeder, der Mitglied im Deutschen Go-Bund ist und dieses Jahr nicht älter als 18 wird, darf dort mitspielen. Es sind bereits Kinder und Jugendliche aller Spielstärken angemeldet. Preise gibt es auch und ein Grillfest und übernachten können alle zusammen in einer alten Villa. Klingt spannend, oder? Fragt doch mal Eure Eltern, ob Ihr nicht auch mitmachen dürft! Informationen findet Ihr auf der Webseite www.hessen-go.de.

Wir beide würden ja auch gerne mitmachen, aber ob Pandas das dürfen ...?

Euer zwei Pandas



白 Bai und 黑 Hej

**Die Kinderecke schreiben jetzt
Mei Wang und Marc Oliver Rieger.
Hej und Bai werden von Tochter
Angelika (7 Jahre) gezeichnet.**

Go in China: Ein Besuch an der Basis

von Mei Wang und Marc Oliver Rieger

Wenn man als Go-Spieler nach China fährt (eigentlich zu einer Konferenz mit angehängtem Urlaub), dann liegt es natürlich nahe, auch mal bei einem lokalen Go-Club vorbeizuschauen. Aber wie ist das eigentlich so in China: Wieviele Leute spielen da überhaupt Go? Wie sieht das „normale“ Go-Leben jenseits von Gu Li & Co aus? Und was macht der Nachwuchs? Um das herauszufinden, haben wir zusammen mit unserer Tochter Angelika (6 Jahre und auch Go-Spielerin) den Go-Club von Sanya und ein Kinderturnier besucht sowie ein paar Interviews geführt, insbesondere mit Liu Laoshi („laoshi“ entspricht dem japanischen „sensei“), dem Vorsitzenden des Go-Clubs Sanya, der zugleich als professioneller Go-Lehrer arbeitet.

Sanya liegt auf Hainan, einer tropischen Insel ganz am Südende von China. Nach Fläche und Einwohnerzahl ist Hainan jeweils fast so groß wie Baden-Württemberg.

Die Hauptstadt Hainans ist Haikou, wo rund 1,7 Millionen Menschen leben. Sanya ist dagegen mit nur knapp 700.000 Einwohnern relativ klein (für chinesische Verhältnisse) und bekannt für seine schönen Sandstrände und Kokospalmen.

Wenn man in China durch die Straßen (oder am Strand entlang) geht, findet man bald Einheimische, die sich zum Spielen außer Haus getroffen haben. In Sanya, wie überall in China, werden aber meist Kartenspiele oder Mahjong gespielt, oft auch chinesisches Schach (Xiangqi). Go-Spieler haben wir „einfach so“ nirgends gesehen.

Da muss man schon etwas gezielter suchen. In Sanya treffen sie sich in einem Teehaus im Ortsteil östlich des Flusses („Hedong“). Und selbst dort wird an den meisten Tischen Mahjong gespielt. Hat man die Go-Spieler aber gefunden, sieht das auf den ersten Blick ziemlich genauso aus wie ein Go-Abend bei uns in Deutschland: 5-10 Spieler sind da, von denen einige spielen, einige zuschauen und kommentieren. Sollte es in China etwa nicht mehr Spieler geben als bei uns? Nun, der Unterschied wird klar, wenn man weiß, dass das Treffen im Teehaus nicht etwa einmal die Woche abends stattfindet, sondern stattdessen jeden Tag und auch nicht nur für ein paar Stunden am Abend, sondern den ganzen Nachmittag und Abend! Kein Wunder, dass gerade nicht alle da sind. Da ist eben ein Kommen und Gehen. Insgesamt sind es ca. 30 Spieler, die regelmäßig teilnehmen. Dabei bedeutet regelmäßig: fast jeden Tag! Spieler, die (wie bei uns die meisten) „nur ein paar mal im Monat“ spielen, zählen als „unregelmäßige Spieler“. Davon gibt es dann noch mehr, so dass der Go-Club in Sanya insgesamt knapp 70 Mitglieder hat.





Im Go-Club in Sanya

Ein weiterer Unterschied liegt in der Spielstärke: Fast alle Club-Spieler sind mindestens erster Dan, und Liu Laoshi ist nicht der einzige 5. Dan. Bei diesen eher geringen Spielstärkeunterschieden ist es auch kein Wunder, dass Vorgabesteine zwischen Erwachsenen eher als etwas exotisches betrachtet werden, und mir mit meinen 9 kyu auch nur maximal vier gewährt wurden. Was die Spiele betrifft, kann ich also sagen, dass ich „viel gelernt“ habe... Und wann spiele ich hierzulande schon mal ohne Vorgabe gegen einen Danspieler? Und bekomme dabei auch noch Tipps von anderen Danspielern?

Auch unserer Tochter machten die Spiele im Teehaus viel Spaß. Dass Chinesen kinderlieb sind, ist ja vielleicht auch keine Neuigkeit, aber immer wieder nett zu erfahren!

Vielleicht liegt es an der schönen Umgebung, dass die Go-Szene in Sanya etwas weniger aktiv ist, als in manchen anderen chinesischen Städten, wie Liu Laoshi bedauernd meinte. Dabei geht der Blick

aber natürlich meistens Richtung Provinzhauptstadt Haikou, wo die Go-Szene naturgemäß größer ist, und sich sogar ein bekannter Profi, Fu Li 5p, zur Ruhe gesetzt hat. – Falls man es „Ruhestand“ nennen kann, wenn man eine Go-Schule mit 300 Schülern gründet und leitet!

Aber auch in Sanya kommen öfter mal Profis zu Besuch, um Lektionen zu geben.

Turniere gibt es natürlich auf Hainan auch. Dabei scheint es besonders viele Mannschaftsturniere zu geben, aber auch im Rahmen der staatlichen „Hainan-Olympiade“ findet alle vier Jahre ein großes Go-Turnier statt. Alle anderen Turniere (etwa 4-5 pro Jahr) sind privat organisiert und gesponsert. Außerdem gibt es noch 3-4 Clubturniere in Sanya pro Jahr. Am größten jährlichen Mannschaftsturnier in Hainan nehmen etwa 15 Teams teil, wobei neben Sanya und Haikou noch einige weitere Orte über Go-Clubs verfügen. Außerdem findet dieses Jahr im Mai in Sanya auch ein größeres internationales



Chen Gaoyong 5d im Spiel mit unserer Tochter



Liu Laoshi und Marc Oliver Rieger

Turnier statt. Die Turniere werden übrigens in der Regel nach Schweizer System ausgetragen. Diese Bezeichnung ist sogar in China bekannt.

Und wer spielt Go in China? Von den knapp 70 Go-Club-Mitgliedern in Sanya sind die meisten ca. 40 Jahre oder älter. Sie begannen zumeist das Go-Spiel, als Mitte der 1980er Jahre das „Go-Fieber“ in China grassierte, nachdem Nie Weiping und andere Profis das Go-Spiel in China wieder zur Weltspitze geführt hatten. Nie Weiping hatte über diese Zeit ja einen Vortrag beim Europäischen Go-Kongress letztes Jahr in Bonn gehalten, den vielleicht einige Leser gehört haben.

Während in Deutschland ja vermutlich Akademiker (und da insbesondere Mathematiker und Informatiker) die Mehrheit der Go-Spieler stellen, sieht die Verteilung in China anders aus: Go wird in allen Berufsgruppen gespielt. Die Frage ist nur, welche Berufe am meisten Zeit dazu haben, das Spiel aktiv

zu verfolgen, und das sind in erster Linie Beamte, aber auch Selbständige. Gerade Gymnasiasten haben hingegen leider wenig Zeit für Go, da sie ja für die Aufnahmeprüfungen für die Universität (die in China mindestens so schwierig wie in Japan sind) lernen müssen.

Der Ausblick auf die Zukunft ist trotzdem gar nicht so schlecht: Die Zahl der Go-Spieler scheint immer noch (wenn auch langsam) zu wachsen, zumindest in Sanya.

Im zweiten Teil des Artikels werden wir uns anschauen, wie die Nachwuchsarbeit in Sanya aussieht und ein Go-Turnier im Kindergarten besuchen.

Liu Laoshi 5d, Club-Vorsitzender und Go-Lehrer in Sanya unterrichtet seit 1987 Go, inzwischen hauptberuflich. Momentan gibt er etwa 120-150 Kindern Unterricht (gemeinsam mit einem anderen Lehrer). Die meisten Kinder sind noch im Kindergarten. Dazu bietet er für 7 Kindergärten Kurse an. Ein fortgeschrittener Kurs, in dem hauptsächlich Grundschüler (1. bis

6.Klasse), aber auch ein bis zwei Gymnasiasten und ein paar Kindergartenkinder sind, trifft sich einmal pro Woche für zwei Stunden. Die Kinder in diesem Kurs sind etwa 10-20 kyu stark. Sein bester Schüler hat es inzwischen bis auf 3 kyu gebracht. Liu Laoshis bescheidener Kommentar dazu: „Sanya hat leider nicht so einen hohen Level.“

In seinen Kursen verwendet er verschiedene Lehrbücher, von denen „Speed Baduk“ übrigens auch bei uns erhältlich ist.

Auf seine Einladung hin besuchten wir auch ein Kinderturnier in Sanya. Teilnehmer waren 26 Kindergartenkinder, alle 4 bis 5 Jahre alt – ein Alter, in dem bei uns ja eher noch „Mensch ärgere Dich“ als altersgemäß betrachtet wird. Das Turnier fand in einem Kindergarten statt, der gut versteckt in einem Hinterhof im 1. OG eines Wohnhauses untergebracht war. Wir waren sehr stolz darauf, den Kindergarten gefunden zu haben, denn Liu Laoshi bekam noch jede Menge Anrufe von Eltern, die



Die Kleinen mitten im Spiel

nicht so gut waren und noch schnell eine Wegbeschreibung per Telefon benötigten...

Der Zeitpunkt des Turniers war ungewöhnlich: Sonntag um 19 Uhr. Gute deutsche Eltern bringen um diese Zeit ihre Kleinen ins Bettchen, gute chinesische Eltern bringen sie zum Go-Turnier... Die „Früh-schlafen-gehen-Religion“ ist in China nicht verbreitet, Zitat einer Mutter: „Mein Sohn geht sowieso immer spät schlafen. Er kann ja morgens ausschlafen, da geht er dann später in den Kindergarten.“ Sehr pragmatisch.

Nun haben wir schon ein paar Kinderturniere miterlebt und sogar mitveranstaltet, aber wir stellten schnell fest, dass das hier doch bemerkenswert anders war, nicht nur, was den Termin betraf. Der Raum in dem das Turnier stattfand, war für deutsche Verhältnisse winzig klein. Sehr eng nebeneinander gesetzt passten die Kinder genau hinein. Die Eltern wurden gebeten, im Nebenraum zu warten. Wenn man nun 26 deutsche Kindergartenkinder in einen engen Raum sperrt, sie dort hinsetzt und auch noch erwartet, dass sie dort die nächsten zwei Stunden sitzenbleiben, dann würde man wohl Probleme mit dem Kinderschutz

bekommen. Abgesehen davon, dass das ganze schlicht nicht funktionieren würde. Nicht so in China! Die Kleinen lassen sich brav platzieren, und dann geht es los: Es beginnt mit einer Konzentrationspause. Alle müssen sich ordentlich hinsetzen, ihren Kopf auf den Tisch legen und eine Weile ganz ruhig sein. Dann das wichtigste vor Turnierbeginn: „Wer auf die Toilette möchte, muss sich jetzt melden!“

(Und dann wird eine ordentliche, kleine Schlange vor der Toilette gebildet.)

Danach werden die wichtigsten Regeln in Form eines auswendig gelernten Dialogs wiederholt, zum Beispiel:

„Welche Farbe spielt zuerst?“ – alle Kinder im Chor: „Schwarz spielt zuerst.“

„Was macht man, wenn die Steine keine Luft (=Freiheiten) mehr haben?“ – alle Kinder im Chor: „Man nimmt sie heraus.“

„Ja, und dann kommen sie ins Krankenhaus und können nicht mehr kämpfen. Im Kindergarten habe ich manchmal gesehen, das die Steine ohne Luft noch auf dem Brett waren. Ist das erlaubt?“ – alle Kinder im Chor: „Nein, das ist nicht erlaubt.“



Siegerehrung (mit vielen fotografierenden Eltern)



Siegerehrung (mit einer Deutschen)

„Wie oft darf man hintereinander spielen?“ – „Einmal.“

„Darf man zweimal spielen?“ – „Nein.“

„Spielt nicht zu schnell, denn wir zählen nicht die Zeit. Verstanden?“ – „Verstanden.“

(Diese Prozedur wird übrigens vor jeder Runde wiederholt.)

Und nachdem die fundamentalen Probleme geklärt sind, rufen alle gemeinsam „Qing duo duo zhijiao“ (das chinesische Äquivalent zum japanischen „one-gaishimasu“), und dann wird gespielt, und zwar auf dem 13x13 Brett. Von da an ist alles wie bei unseren Kinderturnieren (nur nicht so laut): Steine werden munter gejagt und ebenso munter eingestellt. (Unsere 6-jährige Tochter, die als Joker mitspielte, und es damit schaffte, mal nicht die Jüngste, sondern die Älteste bei einem Turnier zu sein, hatte Ihre helle Freude dabei.) Und das schönste: Trotz der großen Disziplin und der Tatsache, dass die Kinder auch zwischen den Runden nicht herumtollen konnten, hatten auch die Kleinen jede Menge Spaß. Um Wartezeiten zu vermeiden,

wurden viele Partien übrigens von Liu Laoshi abgebrochen und das Ergebnis per Schiedsrichtersentscheid bestimmt. Die Turnierauslösung (Schweizer System) machte er ganz nebenbei und in Rekordzeit von Hand. Profi eben!

Nach 5 Runden ging es zur Siegerehrung: Die Kleinen mussten ihre Stühlchen wohl geordnet in den anderen Raum tragen, wo die Eltern schon warteten. Für alle Kinder gab es dann eine Medaille: für 0-1 Punkte eine bronzene, für 2 Punkte eine silberne und ab 3 Punkten eine goldene.

Dabeisein ist alles, aber ein bisschen Ansporn für die besten muss schon sein! Genügend Zeit für Fotos von der Siegerehrung gab es auch für die Eltern, und eine schöne Veranstaltung ging zuende.

Was kann man als deutscher Go-Lehrer von dem Besuch lernen? Nun, ich denke eine ganze Menge: zum Beispiel, dass es durchaus möglich ist, durchschnittlichen Fünfjährigen Go beizubringen und sie sogar auf das 13x13 Brett loszulassen. Und dass es vielleicht gar nicht so grausam gegenüber den Kindern ist, bei einem Turnier strengere Verhaltensregeln zu haben als bei einem Kindergeburtstag. (Zumindest wird niemand taub, und die Steine sind am Ende auch noch ganz...) Und schließlich, dass sich Kinder über eine Medaille als Preis einfach riesig freuen!

Zum Abschluss möchten wir uns bei den Go-Spielern in Sanya, und insbesondere bei Liu Laoshi und Chen Gaoyong für Ihre Gastfreundschaft bedanken: 谢谢你们!

Deutschlandpokal 2013

Stand nach fünf von elf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (44 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	Summe
1	Dyadenko, Gleb	1d	-	2	-	4	-	6
2	Adelsberger, Christoph	2k	-	4	-	0	-	4
	Goettsche, Thomas	1d	-	-	2?	-	2?	4
	Jung, Tim	2k	-	-	-	-	4?	4
	Klehn, Ruediger	2k	-	-	4?	-	-	4
	Meyer, Juergen	1d	-	-	4?	-	0?	4
	Ruth, Maximilian	1d	-	4	-	-	-	4
	Ruzicka, Martin	1k	2	-	-	2	-	4
	Simon, Charles	1k	4	-	-	-	-	4
	Weiß, Malte	2d	4	-	-	-	-	4
11	Drewitz, Michael	1k	-	-	1?	-	2?	3
	Ervens, Deniz	2d	1	2	-	0	-	3
	Rueten-Budde, Jan	1d	-	-	3?	-	-	3
	Zhao, Honglin	1d	-	1	-	2	-	3

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.

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (87 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	Summe
1	Fisches, Zacharias	3k	-	-	6?	-	-	6
	Jochheim, Andreas	6k	6?	-	-	-	-	6
	Peters, Christian	7k	6	-	-	-	-	6
	Werner, Bernhard	6k	-	4	2	-	-	6
5	Bartel, Björn	8k	-	4	-	-	-	4
	Friedmann, Martin	8k	-	4?	-	-	-	4
	Gleichenfeld, Paul	8k	-	-	-	4?	-	4
	Heppner, Thomas	4k	-	2?	-	2?	-	4
	Juergens, Raik	9k	-	-	-	-	4?	4
	Kuo, Victor	5k	-	-	2?	-	2?	4
	Kurtz, Maximilian	8k	4	-	-	-	-	4
	Limbach, Jörg	7k	4	-	-	-	-	4
	Lindner, Cindy	6k	-	2?	2?	-	-	4

Kürzel:

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

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (34 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	Summe
1	Wunsch, Tobias	12k	6?	-	-	-	-	6
2	Claasen, Frederic	14k	-	-	5?	-	-	5
	Guinemer, Adrien	10k	5	-	-	-	-	5
4	Clausen, Helene	13k	-	4	-	-	-	4
	Haarhoff, Thomas	12k	4	-	-	-	-	4
	Kirch, Daniel	12k	-	-	-	4?	-	4
	Reibert, Jörg	14k	4	-	-	-	-	4
	Uslu, Ercan	17k	-	-	4?	-	-	4
9	Igel, Carsten	18k	2	-	-	-	1	3
	Zwerner, Lukas	10k	-	2?	-	1?	-	3



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

Georg Ulbrich

Kids- & Teenspokal 2012

Für den Kids- und Teenspokal zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnislisten bekommen habe. 30 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 9 TeilnehmerInnen und in der U 18 spielen bisher 21 Jugendliche mit. Aber inzwischen gab es weitere Turniere, die aktuellen Tabellen findet Ihr im Internet.

Wir möchten noch einmal alle Turniervveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden wenn sie teilnehmen möchten. 11 Turniere wurden bisher ausgewertet. Rechts die ersten Plätze.

Die aktuellen Tabellen findet ihr unter: <http://www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal/>

Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns.

Falls Ihr Eure Urkunden und Preise zugeschickt bekommen wollt, teilt uns Eure Adresse mit! Falls Ihr einen Geldpreis gewonnen habt, benötigen wir eine Bankverbindung. Noch fehlen ganz viele Adressen, so dass wir die Preise von 2012 noch nicht verschickt haben. Dies wird aber in den nächsten Wochen geschehen.

Ihr erreicht uns unter: kiri@dgob.de oder auf facebook unter „Kids-und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig..

Eure Maria

U12

Pl.	Name	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner Arved	9k	9k	5	12
2	Schomberg Jan Hendrik	15k	15k	2	4
3	Jacobsen Manuel	6k	6k	1	3
4	Dohnke Timon	18k	18k	2	3
5	Rieger Angelika	20k	20k	1	3
6	Schaaf Emanuel	9k	9k	1	1
7	Stinner Maximilian	7k	7k	1	1
8	Konarske Jasim	25k	25k	1	1
9	Niederrau Lena	30k	30k	1	1

U18

Pl.	Name	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Welticke Jonas	4d	4d	4	11
2	Kurtz Maximilian	8k	8k	3	7
3	Ervens Deniz	1d	1d	3	6
4	Koch Colin-Marius	1d	1d	2	6
5	Weigmann Arved	18k	18k	3	6
6	Ruzicka Martin	1k	1k	2	5
7	Schomberg Niels	1d	1d	2	4
8	Kreiner Franziska	10k	10k	2	3
9	Spilker Alexa	18k	18k	1	3
10	Mensing Anika	10k	10k	1	2



Manuel Jacobsen 6k aus Hamburg

International

von Christian Kühner

Gu Li vs. Lee Sedol: Jubango perfekt?

Laut einer der drei großen koreanischen Tageszeitungen soll eine Einigung über den angestrebten 10-Partien-Wettkampf (Jubango) zwischen Gu Li und Lee Sedol erzielt worden sein. Das Match soll angeblich zwischen Oktober 2013 und Mai 2014 an verschiedenen Orten in China stattfinden. Die von einer chinesischen Möbelfirma gesponserte Preisbörse beträgt demnach 1,15 Mio. USD, wovon 620.000 USD an den Sieger gehen. Die Verhandlungen sind wohl am Rande einer Schaupartie in der chinesischen Stadt Jingdezhen, wo auch zahlreiche hochrangige Go-Offizielle anwesend waren, zügig vorangeschritten. Eine Bestätigung von offizieller Seite steht allerdings noch aus.

Korea gewinnt den 14. Nongshim Cup

Bereits zum 11. Mal erringt Korea den Nongshim Cup und unterstreicht damit eindrucksvoll seine Dominanz in diesem prestigeträchtigen Team-Wettbewerb zwischen China, Japan und Korea. Allerdings wackelt die Vorherrschaft gewaltig: Nachdem China im Vorjahr triumphieren konnte, war es auch dieses Jahr wieder denkbar knapp.

Zunächst sah alles nach einer großen Choi Cheolhan Show aus, der sich nach seinen Siegen über Wang Xi 9p und Marawaka Daisuke 7p auch in der letzten Phase, welche in Shanghai stattfand, in beste-

chender Form präsentierte. Dort gelang es ihm nämlich, die Niederlagenserie gegen seinen Erzrivalen Chen Yaoye zu beenden und nach acht verlorenen Partien inofolge endlich mal wieder einen Sieg einzufahren. Doch die Freude darüber war nur von kurzer Dauer, denn mit Xie He 9p, der nach Lee Changho die zweitbeste Bilanz in diesem Wettbewerb vorzuweisen hat, wartete bereits der andere große Widersacher und zeigte Choi die Grenzen auf. Damit hatte China noch zwei Spieler im Rennen, während für Korea nun alles am Schlussmann Park Junghwan 9p hing.

Aber der 20-jährige Nongshim-Cup-Neuling ließ sich den Druck nicht anmerken, obwohl der Hype um seine Person gewaltig war, nachdem der große Lee Changho sich höchstpersönlich für seine Berufung ins Team stark gemacht hatte. Einmal mehr zeigte er, warum er in Korea von einigen schon als größtes Talent aller Zeiten gehandelt wird, indem er zunächst mit Weiß Xie He in einer sehr ruhigen Partie mit 1,5 Punkten bezwang und anschließend den anderen Debütanten im Nongshim Cup, Jiang Weijie 9p, mit Schwarz regelrecht niedermetzelte.



Park Junghwan 9p

Rekordjagd im Finale des 7. Ing Cups

Nach der entscheidenden Partie im Nongshim Cup am 1. März ging es für Park Jungwan am 4. März direkt weiter zu einem sogar noch viel größeren Showdown: Den letzten Finalpartien gegen Fan Tingyu im Finale des 7. Ing Cups!

auch keineswegs enttäuscht. Die zwei gingen nach interessanten Partien mit 1:1 auseinander.

Nicht wenige Fans waren daher auf den Geschmack gekommen und hofften, dass die Best of 5-Serie bei der Fortsetzung in Shanghai über die volle Distanz gehen würde. Da das Komi mit 8 Punkten vergleichs-



Das Marina Bay Sands-Hotels in Singapur

Der Ing Cup ist das älteste, bis heute durchgängig veranstaltete internationale Go-Turnier und wird gemeinhin auch als das wichtigste betrachtet. Weil er nur alle vier Jahre stattfindet und im selben Jahr beginnt wie die olympischen Spiele, wird er von vielen auch als Olympia des Go bezeichnet. Auch das Preisgeld in Höhe von 400.000 USD für den Sieger und 100.000 USD für den Verlierer ist beträchtlich.

Zudem stand bereits zu Beginn des Aufeinandertreffens von Park Jungwan und Fan Tingyu fest, dass unabhängig von dem Ausgang des Matches ein Rekord gebrochen werden würde: Der Gewinner würde der jüngste Sieger in der Geschichte des Ing-Cups sein. Der zu diesem Zeitpunkt gerade einmal 16 Jahre und 10 Monate alte Fan Tingyu hatte darüber hinaus die Chance sich mit diesem Titelgewinn die Beförderung zum jüngsten 9p aller Zeiten zu verdienen. Die Bühne war also bereit für ein ganz großes Go-Spektakel. Die ersten beiden Partien, welche bereits im Dezember vor der sensationellen Kulisse des Marina Bay Sands-Hotels in Singapur gespielt worden waren, hatten in dieser Hinsicht



Fan Tingyu gewinnt den Ing Cup

weise hoch war, ging Fan mit den weißen Steinen als Favorit in die 3. Partie. Im Gegensatz zu Park hatte er eine relativ lange Spielpause gehabt und seit über einem Monat keine Turnierpartie auf Topniveau mehr gespielt. Dies schien ihm aber keineswegs geschadet zu haben, wie manche befürchtet hatte. Er gewann die 3. Partie absolut souverän. Park musste die 4. Partie nun also unbedingt mit Weiß gewinnen, um im Match zu bleiben. Die Anspannung war dementsprechend enorm und diesmal zeigte er Nerven: Es war eine absolut atemberaubende Partie, die man schlecht beschreiben kann, sondern gesehen haben muss. Park spielte eine Art Amashi-Strategie, nahm viel sicheren Profit, hinterließ aber drei schwache Gruppen auf dem Brett und stand schließlich auf Gewinn, nachdem es ihm gelungen war, zwei von ihnen geschickt zu opfern. Doch den resultierenden Angriff auf den schwarzen Drachen zog er nicht sauber durch, so dass er letztlich nach Strafen für das Kaufen zusätzlicher Bedenkzeit (eine Besonderheit des Ing Cups) mit 5 Punkten verlor.

Herzlichen Glückwunsch an Fan Tingyu, der damit einige Rekorde für die Ewigkeit aufgestellt haben könnte!

Korea

von Sascha Stinner

14. Maxim Coffee Cup

Nachdem der mittlerweile 21-jährige Park Cheong Hwan durch die Ernennung zum 9p im September 2010 die Bedingung zur Teilnahme am Maxim Cup erfüllt hatte, konnte er dieses „Turnier der Go-Götter“ nun zum zweiten Mal in Folge gewinnen! Er stoppte damit den Siegeszug seines Finalgegners und Ranglistenersten Yi Se Dol



Park Cheong Hwan (l.) und Yi Se Dol

9p, der im Moment wieder sehr erfolgreich spielt und beeindruckende fünf Titel hält. In der zweiten Finalpartie schien Yi durch sein kreatives und willensstarkes Spiel den 1:0 Rückstand aus dem ersten Finale wieder wettmachen zu können und verleitete Park zu einigen leichten Fehlern, so dass dieser nach eigener Aussage im späten Mittelspiel schon kurz vor der Aufgabe stand. Doch durch den missglückten Versuch, eine Mittelgruppe zu fangen, verlor Yi den Faden und ließ eine überraschende Wende und letztendlich den Gewinn Parks nach 227 Zügen zu. Damit ist Park Cheong Hwan in diesem Turnier schon seit elf Partien ungeschlagen! Insgesamt hat Park bislang 11 Turniere gewonnen mit einer beeindruckenden Finalgewinnquote von 86%.

Beim renommierten Maxim Cup spielten 58 9p-Spieler um ein Preisgeld von umgerechnet ca. 17.000 Euro.

8. Wonik Cup (10 Dan)

Dreieinhalb Jahre hatte man es vermisst und jetzt endlich wiedergesehen: das strahlende Lächeln von Kang Dong Yun 9p nach einem gewonnenen Titelkampf. Seinen Finalgegner Park Yeong Hun 9p konnte er mit 2:0 besiegen; ein beachtlicher Erfolg, da Park bis zu diesem Finale seit 14 Partien ungeschlagen war. Musste Kang Dong Yun im ersten Spiel noch zahlreiche schwierige Kämpfe glücklich überstehen, so ließ Park Yeong Hun im zweiten



Kang Dong Yun

Finale durch sein etwas zu harmloses und zurückhaltendes Spiel einen relativ leichten Sieg seines Gegners zu. Nach einigen undankbaren zweiten Plätzen (z.B. dreimal hintereinander im Fujitsu Cup) in den zurückliegenden Jahren ist Kang nun also ganz nach dem Motto des 10- Dan Cups wieder dem „göttlichen Zug“ einen großen Schritt näher gekommen. In der Bilanz zwischen Kang und Park führt er nun mit 8:7.

Der Wonik Cup ist einer der drei großen Turniere Koreas, bei dem 217 Spieler in Vor- und Hauptrunde um das national höchste Preisgeld von ca. 35.000 Euro spielen.

China

von Liu Yang

13. Ricoh Cup

Am 13.04. fand das Finale des Ricoh Cups in Haikou statt. Beide Finalisten, Zhou Ruiyang 9p und Tang Weixing 3p, sind in den 90er Jahren geboren,

spielen sehr gern Internet-Go und haben jeweils eine riesige Fan-Gruppe im Go-Portal „weiqi.tom.com“.

Beide Spieler haben im letzten Jahr das Halbfinale des Bailing Cups erreicht. Zhou gewann im Turnier später seinen ersten Weltmeistertitel und Tang kam leider nicht ins Finale.

Der „kleine“ Unterschied war in der Finalpartie deutlich zu spüren. Zhou wirkte entspannter und spielte mit vollem Selbstvertrauen. Wenn jemand sich in so einer idealen Form befindet, ist der Sieg selbstverständlich.



Zhou Ruiyang (l.) gegen Tan Weixing

1. Go-Liga

Nach langer Pause begann die chinesische Go-Liga 2013. Am 06.04. und 08.04. fanden die ersten beiden Runden in Hangzhou statt.

Außer Tan Xiao 7p, der im letzten Jahr mit der Mannschaft Anhui abgestiegen war, sind alle Topspieler im Einsatz. Die Hilfe aus Korea ist in diesem Jahr auch besonders stark, zu ihr gehören Yi Se-Dol, Park Junghwan, Choi Cheol-han und Park Yeong-hun.

Nach zwei Runden steht Shanghai überraschend auf dem ersten Platz. In den letzten beiden Jahren war sie mittendrin im Abstiegskampf. Es gibt noch

20 Runden zu spielen, es ist noch zu früh zu sagen, wer in diesem Jahr was erreichen kann.

Team	Punkt	Siege
Shanghai	5	6
Shandong	5	5
Liaoning	4	5
Chongqing	4	5
Duangxi	4	4
Zhejiang	3	5
Dalian	3	5
Xi'an	3	4
Beijing	2	4
Guizhou	2	3
Hangzhou	1	2
Guangzhou	0	0

1. Kisei

Der Kisei Cup begann in China im Jahr 1998. Nach nur 3 Jahren wurde das Turnier wegen finanzieller Schwierigkeiten des Sponsors eingestellt.

Dank der Go-Stadt Luoyang wird das Turnier 12 Jahre später fortgesetzt. Mit ca. 75000 Euro Siegprämie ist der neue Kisei Cup das größte Inlands-Go-Turnier des chinesischen Go-Bundes.

Am 25.03. fand das Halbfinale in Louyang statt. In der ersten Partie konnte sich Tou Jiayi 3p gegen den Weltmeister (Ing Cup) Fan Tingyu 9p durchsetzen. Im „Best of Five“-Finale wartet mit

Zhou Ruiyang ein anderer Weltmeister (Bailing Cup) auf ihn. Die Partien werden vom 25.04. bis 03.05. stattfinden.

Japan

von Tobias Berben

Kisei für Iyama Yuta

Mit seinem 4:2-Sieg im Kisei-Titelkampf gegen Chu U ist Iyama Yuta (Foto) der erste Spieler überhaupt, der sechs der sieben großen Titel in Japan gleichzeitig inne hat. Seine anderen Titel sind der Honinbo-, der Tengen-, der Oza-, der Gosei- und der Judan-Titel.



Bisher ist es nur Cho U gelungen, fünf der großen Titel zugleich auf sich zu vereinen. Vier Titel nennen bereits Kato Masao, Cho Chikun und Kobayashi Koichi zeitgleich ihr eigen.

Außerdem ist Iyama erst der dritte Spieler nach Cho Chikun und Cho U, dem es gelungen ist, den Grand Slam zu komplettieren, also alle sieben großen Titel (Kisei, Meijin, Honinbo, Tengen, Oza, Gosei und Judan) mindestens einmal zu gewinnen.



Fan Tingyu (r.) gegen Tou Jiayi

Dabei ist Iyama derjenige der drei Grand-Slam-Sieger, der dies als Jüngster im Alter von nur 23 Jahren und 10 Monaten geschafft hat. Chon Chikun war 1987 bereits 31 Jahre und 6 Monate alt, Chu U schaffte es mit 30 Jahren und einem Monat.

Xie Yimin verteidigt Damen-Honinbo

Bereits zum sechsten Mal hintereinander hat Xie Yimin (Foto) den Damen-



Honinbo-Titel gewonnen. Die zweite Partie dieses 25. Honinbo-Titelkampfes wurde am 13. März in Kyoto ausgetragen. Xie besiegte die Herausforderin Okuda Aya 3p in nur 163 Zügen durch Aufgabe und gewann ihren Titel somit 2:0.

Daiwa Shoken Cup

Yuki Satoshi 9p hat den Daiwa Shoken Cup gewonnen. In der Finalpartie setzte er sich am 23. März gegen Yuki Satoshi 9p durch. Dieses Turnier ist ein Internet-Turnier und wurde bereits das neunte Mal ausgetragen, seit der achten Ausgabe als offizielles Profiturnier.

Fundstück 2



*Wer hat das Brett geklaut? Wir haben keine Ahnung. Und wer spielt hier gegen wen?
Die Redaktion tippt auf Diana Köszegi 1p (l.) gegen Matthew Macfadyen 6d.*



Ina Franzke, Personalrecruiting

100 Mitarbeiter,
23 Nationalitäten,
1000 Ideen



Unsere Software macht Karriere!
Machen Sie mit?

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: Clemens Carstaedt 6k, Carsten Kraus 8k, Mark Dworatzek 8k, Michael Budahn 4d, Denis Weber 1d, Eamonn Coughlan 1d u.v.m.

Jetzt bewerben:

07231/12597-0 | jobs@omikron.net

OMIKRON 
The Data Quality Company

Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

Problemecke

von Matthias Terwey

Spitzenreiter in der Punkteliste ist schon zum siebten Mal Christian Gawron. Herzlichen Glückwunsch!

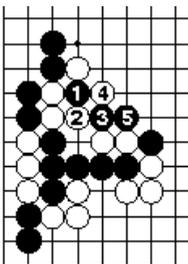
Ab sofort wird es einige Veränderungen geben. Wie in der letzten DGoZ schon angekündigt, habe ich die große und die kleine Liste zu einer zusammgelegt. Dafür wird das Preisgeld für den Punktesten von 20 Euro auf 30 Euro erhöht.

Ich werde nicht wie Thomas in den Problemstellungen erwähnen, ob es sich bei der korrekten Lösung um ein Ko handelt oder nicht. Ich finde, das herauszufinden gehört zum Lösen eines Problems dazu.

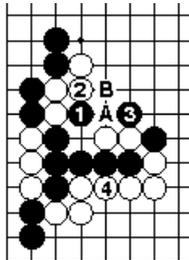
Es gab einige Teilnehmer, die ihre Lösungen zu knapp gehalten haben. Es reicht nicht aus, für jedes Problem nur den ersten Zug der Lösung zu zeigen. Auch genügt mir bei einem Problem wie dem sechsten der letzten Ausgabe nicht, wenn ihr nur die Seki-Variante angebt. Die ist zwar das Resultat beidseitigen optimalen Spiels, aber der interessante Teil des Problems ist die Variante mit den beiden Tesuji unter den Steinen. Ohne diese kann das Problem nicht als gelöst gelten. Um es kurz zu machen: Für die volle Punktzahl müsst ihr mir zeigen, dass ihr die Probleme durchschaut habt.

Und nun viel Spaß mit den Problemen!

Lösungen der Problemecke 1/2013



Problem 1
[Dia. 1: korrekt] Schwarz opfert mit 1 einen Stein. Nach 5 kann Weiß seine beiden Steine wegen Freiheitenmangel nicht retten.

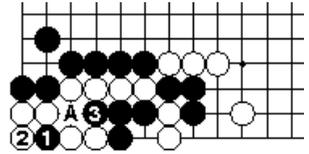


[Dia. 2: Wunschdenken] Ein beliebter Fehler war Schwarz 1 und 3 in diesem Diagramm. Schwarz hofft auf die Mausefalle nach

Weiß A und Schwarz B, aber Weiß spielt einfach Atari mit 4, und nun ist es Schwarz, der zu wenig Freiheiten hat.

Problem 2

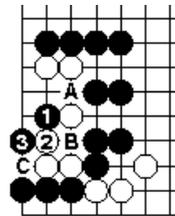
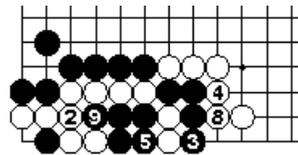
[Dia. 3: korrekt] Schwarz muss verhindern, dass Weiß mit 3 zum Leben kommt.



Spielt er aber so-

fort auf 3, fängt ihn Weiß mit A. Daher opfert Schwarz mit 1 zunächst einen Stein, um Weiß eine Freiheit zu nehmen. Nach 3 kann Weiß nicht auf A decken.

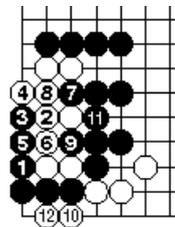
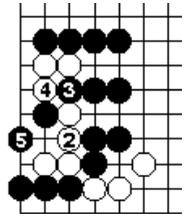
[Dia. 4: 6 wirft ein, 7 schlägt] Deckt Weiß mit 2 wie hier gezeigt, so ist Schwarz im folgenden Semeai einen Zug schneller als Weiß.



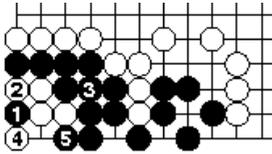
Problem 3

[Dia. 5: korrekt] Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Er zerstört die weiße Form und macht Miai aus den beiden Schnitten bei A und B. Nach Schwarz 3 kann Weiß nicht mit C trennen und stirbt.

[Dia. 6] Verbindet Weiß mit 2, so schneidet Schwarz auf der anderen Seite. Nach dem Kosumi auf 5 stirbt wieder Weiß.



[Dia. 7: der vitale Punkt] Beginnt Schwarz mit diesem 1, nimmt Weiß mit 2 selber den vitalen Punkt und gewinnt das Semeai mit einer Freiheit.

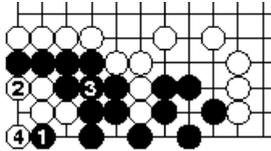


Problem 4

[Dia. 8: korrekt] Wieder einmal opfert Schwarz mit 1 einen Stein, um den Gegner in Freiheitennöte zu bringen.

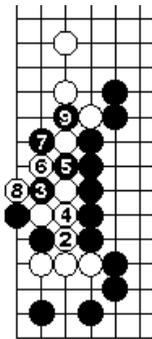
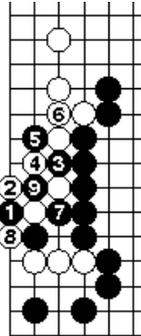
Nach Schwarz 5 kann sich Weiß nicht annähern und verstirbt.

[Dia. 9: nur Ko] Der andere 2-1-Punkt führt nicht zum Ziel. Weiß 4 beginnt ein Ko, da Schwarz seinen Stein auf 1 nicht verbinden kann.



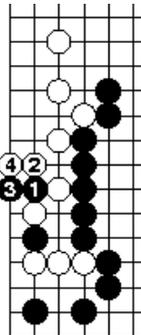
Problem 5

[Dia. 10: korrekt] Nicht viele Löser haben das Hane auf 1 gefunden. Die Idee ist, dass Weiß nach 3, 5 und 7 nicht auf 9 decken kann. Es entsteht ein Ko um den unteren Teil der weißen Gruppe.



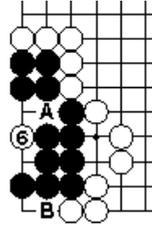
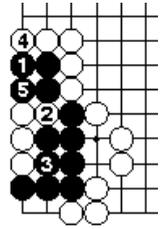
[Dia. 11: Weiß vermeidet das Ko] Möchte Weiß sich nicht auf das Ko einlassen, kann er 2 in diesem Diagramm spielen. Nach der Folge bis 9 lebt die weiße Gruppe unten, aber Schwarz ist ins weiße Gebiet eingedrungen.

[Dia. 12: ein Schein-Tesuji] Die große Mehrheit der Löser wollte mit diesem Schwarz 1 beginnen. Weiß hat hier einige Möglichkeiten, Fehler zu begehen, aber wenn er mit 2 und 4 antwortet, gibt es für Schwarz keine Fortsetzung.

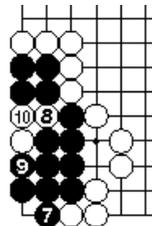


Problem 6

[Dia. 13: korrekter Beginn] Schwarz vergrößert zunächst mit 1 seinen Augenraum. Nachdem Weiß auf 2 schneidet, schlägt Schwarz mit 3 und 5 vier Steine.

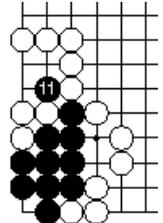


[Dia. 14: unter den Steinen] Weiß hat einen Zug weiter gerechnet und ein Tesuji unter den Steinen gefunden. Deckt Schwarz die drohende Mausefalle mit A, möchte Weiß die schwarze Gruppe mit B auf ein Auge reduzieren.

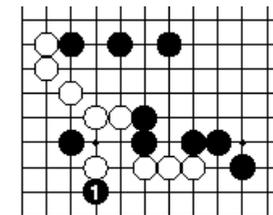
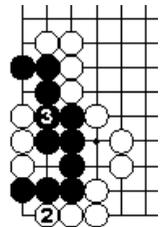


[Dia. 15: korrekte Fortsetzung] Schwarz 7 baut ein Auge in der Ecke, aber Weiß realisiert seine Drohung und lässt mit 8 die Mausefalle zuschnappen.

[Dia. 16: noch einmal unter den Steinen] Nun zeigt jedoch Schwarz, dass er noch ein bisschen weiter gerechnet hat als Weiß, und spielt seinerseits einen Zug unter den Steinen. Nach 11 sind die drei weißen Steine gefangen, und Schwarz ist endlich am Leben.

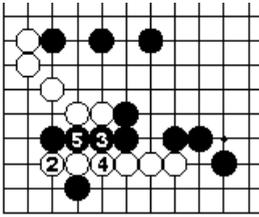


[Dia. 17: optimales Spiel] Optimales Spiel von beiden Gegnern führt daher zum Seki nach Weiß 2 und Schwarz 3 in diesem Diagramm.

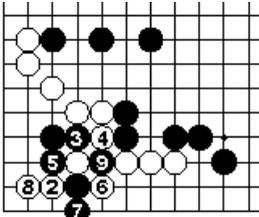


Problem 7

[Dia. 18: korrekt] Nach dem Anlegen mit Schwarz 1 hat Weiß die Wahl zwischen mehreren ungünstigen Optionen.



[Dia. 19: einfach] Verhindert Weiß mit 2, dass Schwarz in der Ecke eine lebende Gruppe etabliert, so läuft Schwarz mit 3 und 5 ungehindert ins weiße Gebiet.

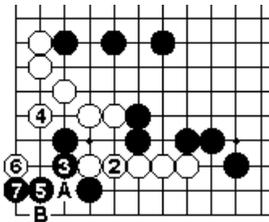


[Dia. 20: Ko] Das Hane auf 2 führt nach der Folge bis 9 zu einem Ko, bei dem beide Seiten etwas zu verlieren haben. Schwarz muss aufpassen, dass er

nicht mit 7 schon das Ko schlägt, weil er dann nach Weiß 7 – Schwarz deckt – Weiß 8 stirbt.

[Dia. 21: Leben] Nach dem sicheren Weiß 2 kann Schwarz wie

gezeigt in der Ecke leben. Ein weiterer Angriffsversuch ist Weiß 4 auf 5. Schwarz pariert mit Schwarz A – Weiß 4 – Schwarz B.



Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (01.06.2013) an:

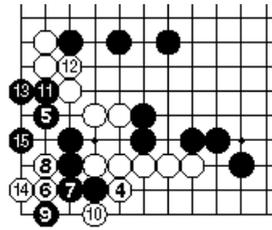
Matthias Terwey
Bohlweg 36
48147 Münster

oder per Email als sgf-Datei(en) an:

problemecke@dglob.de

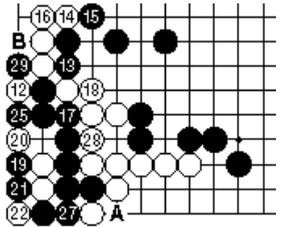
Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dglob.de/dgoz bereit.

[Dia. 22: größeres Leben] Etwas schwieriger zu widerlegen ist dieser weiße Angriff, der aber letzten Endes Schwarz nur mehr Punkte schenkt. Schwarz



vergrößert mit 5, 11 und 13 seinen Augenraum und lebt schließlich mit 15. Spielt Weiß 15 statt 14, so antwortet Schwarz mit 14 und lebt ebenfalls.

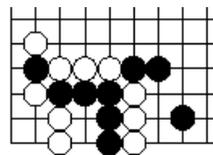
[Dia. 23: selbstmörderische Aggression (23 auf 21, 24 auf 19, 26 auf 22)] Beharrt Weiß mit 12 auf seinem Plan, die schwarze Gruppe zu töten, schneidet



Schwarz mit 13 und kann mit dem Tesuji auf 19 mindestens seine Gruppe zum Leben bringen, wenn nicht gar eine der beiden weißen Gruppen töten. In der Schlussstellung lebt Schwarz sogar mit weißen Steinen auf A und B bereits wegen des Doppelkes bei 29 und 21.

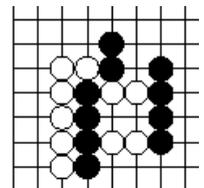
Neue Probleme

In allen Stellungen ist Schwarz am Zug.

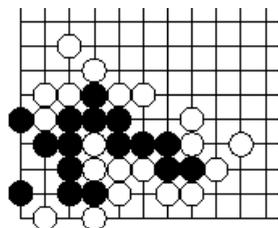
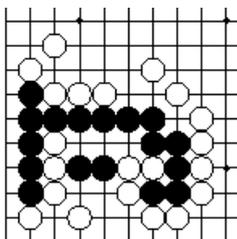


1. Schwarz hat eine Freiheit weniger. Wie kann er das Semeai dennoch gewinnen? (3P)

2. Und wie gewinnt er hier? (4P)

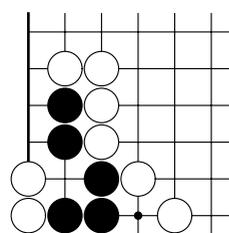
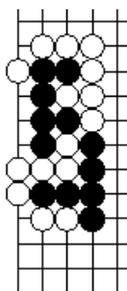


3. Am linken Rand ist ein Auge. Wo ist das zweite? (4P)



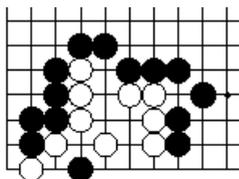
4. In der weißen Form ist eine Schwachstelle verborgen, die es auszunutzen gilt. (5P)

5. Zwei Steine zu fangen ist leicht. Wie aber fängt man fünf? (5P)



6. Ein unscheinbarer Zug wird den Gegner in massive Freiheitennöte bringen. (7P)

7. Der einsame schwarze Stein ist nicht so hilflos, wie er aussieht. (7P)



Punkteliste Problem-Go 2/2013

1	Gawron, Christian (6)	2d	28	530	1/13
2	Gaifmaier, Bernhard (2)	1d	35	515	1/13
3	Fiedler, Wolfgang	8k	28	440	1/13
4	Zakrzewski, Guido (2)	2d	32	416	1/13
5	Busch, Rainer	5k	16	409	1/13
6	Grzeschniok, Anton (5)	3d	35	399	1/13
7	Schwerdtfeger, Klaus	6k	33	347	1/13
8	Lorenzen, Klaus (1)	2k	24	323	1/13
9	Hell, Otto (3)	3k	-3	316	6/12
10	Berg, Christoph	1d	-3	301	1/13
11	Herter, Rainer (1)	4k	-3	288	6/12
12	Küchemann, Klaus-B.	4k	-3	277	4/12
13	v. Erichsen, Svante (1)	2d	38	264	1/13
14	Koch, Kris (1)	3k	24	229	1/13
15	Amhof, Christina	1d	-3	213	6/12
16	Schönfeld, Ralf (2)	8k	12	175	1/13
17	Reimpell, Monika (7)	2d	28	154	1/13
18	Mertin, Stefan	8k	21	126	1/13
19	Dömer, Günter	4k	-3	114	2/12
20	Mienert, Michael (2)	2k	-3	106	6/12
21	Dickfeld, Gunnar	2d	-3	101	6/12
22	Loose, Jörg	3k	-3	94	4/12
23	Gorenflo, Helmut (2)	9k	9	86	1/13
24	Ewe, Thorwald (3)	8k	17	85	1/13
25	Lass, Detlef (3)	1d	-3	71	6/12
26	Rehm, Werner (1)	7k	-3	67	6/12
27	Diers, Manfred (2)	2k	-3	59	6/12
28	Wohabi, Maurice (1)	1d	-3	55	4/12
29	Herwig, Bernhard (3)	1d	25	53	1/13
30	Hoff, Roland (1)	7k	-3	50	6/12
31	Schreiber, Burkhard (2)	3k	26	46	1/13
32	Burvenich, Claude	2k	18	45	1/13
33	Herwig, Max (2)	17k	9	44	1/13
34	Haun, Felix (2)	20k	-3	38	3/12
35	Pauli, Robert (6)	1d	37	37	1/13
36	Schunda, Peter	12k	9	36	1/13
37	Kaufm. Schule OG	20k	-3	34	6/12
38	Rieger, Angelika	17k	-3	33	6/12
39	Schlösser, Franziska	6k	28	28	1/13
40	EKG Lemgo	18k	-3	26	6/12
41	Zwosta, Martin (2)	14k	-3	25	6/12
41	Langer, Martin	4k	25	25	1/13
43	Wacker, Klaus	8k	20	20	1/13
44	Fehse, Christian	12k	-3	19	6/12
45	Guggenheim, Michele	11k	-3	17	3/12
46	Urmoneit, Regina	20k	16	16	1/13
46	Xu, Mei De	3k	16	16	1/13

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

Vizepräsidenten: Pascal Müller, Lortzingstraße 14, 64546 Mörfelden-Walldorf, Tel.: (0151) 12785995, Email: pmueller@dgob.de; Marius Schneider, Schlaatzstr. 1, 14473 Potsdam, Tel.: (0178) 7273452, mschneider@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 Ensich (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 Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@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: Wasyl 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, Werner Hellweg 38, 44803 Bochum, Tel.: (0163) 2400374, Email: lv-nrw@dgob.de

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

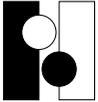
DGoZ & DGoB-Website

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-Verlag & Onlineshop

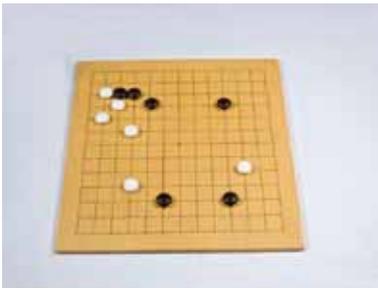
Frühjahrsoffensive!



Becher mit Go-Kanji, groß
6,90 Euro



Chinesische Holzdosens C
28,00 Euro



Go-Brett Shinkaya, 13x13/9x9
19,00 Euro



Eschenfurnierbrett, 19x19/13x13
24,00 Euro



Go-Brett Agathis, 55mm
139,00 Euro



Go-Brett Hiba, 60mm
329,00 Euro

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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

Mai

18-20 (Pfungsten) Hamburg
5. Kido Cup, Heinrich Wolgast Schule, Greifswalder Straße 40, und das „Schorsch“, Kirchenweg 20, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 040-85157161, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

18-20 (Pfungsten) Veyrier/Genf (CH)
(offene) Schweizer Go Meisterschaft

25/26 Strasbourg (F)

Tournoi de Strasbourg

30 (Fronleichnam) Darmstadt

Darmstädter Go-Tage / Go-Seminar für Anfänger, fortgeschrittene Spieler und Dan-Spieler

Juni

1/2 Darmstadt

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft, Oetinger Villa, Kranichsteiner Str. 81, Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, 06151-9674362, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

1/2 Darmstadt

Darmstädter Go-Tage / Turnier, Oetinger Villa, Kranichsteiner Str. 81, Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, 06151-9674362, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

8/9 Paderborn

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

9 Oldenburg

Oldenburger Guzumi, Dreieck, Röwekamp 23, Kontakt: Jens Pankoke, jenspankoke@t-online.de, 1. Runde: 11:00 Uhr

14-16 Kassel

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft, Vorrunde, Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, Kontakt: Martin Bussas, go@asbh-nordhessen.de, 0561 7391721, Anmeldeschluss: Fr. 18:00 Uhr

15/16 Kassel

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

15/16 Potsdam

Sanssouci-Turnier, Am Neuen Palais 10, Haus 11 (Universität Potsdam), Kontakt: Stefan Leon, 0152 073158 21, katwiesed2@hotmail.de, Anmeldeschluss: 11:45 Uhr

29/30 Leipzig

39. Leipziger Bergmannsturnier, DP, VILLA, Lessingstraße 7, Kontakt: Hans Zötzsche, EHSZ@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:45 Uhr

29/30 Kiel

Kieler Turnier, Christian-Albrechts-Universität, Wilhelm-Seelig-Platz 3, Kontakt: Heike Rotermund, 0170 4839414, kieler.goturnier@gmx.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

30 (So) Ratingen

8. Ratinger Tengen, GO-Meisterschaft für Schüler/innen, Anne-Frank-Schule, Mühlheimerstr. 47, Kontakt: Helmut Heidrich, 0211 656325, HelmutHeidrich@ish.de, Zeit: 14 bis 18 Uhr

Juli

06 (Sa) Berlin

Berliner Sommerturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8; Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 180 59 02, wahnsinn7@gmx.de, 1. Runde: 11:00 Uhr

4-7 Darmstadt

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft, Endrunde, 1. Runde: gastspielhaus, Heinheimer Straße 53/Riegerplatz, 2.-7. Runde: Bertolt-Brecht-Schule, Kranichsteiner Str. 84

* 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 dgob@dgob.de. Danke!