

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2013

88. Jahrgang



Inhalt

Go-Kinder in Japan (Gunnar Dickfeld). Titel	
Vorwort, Inhalt,.....	2
Nachrichten.....	2–11
Ausschreibung zur DPGM.....	8
Turnierberichte	11–22
Spielt mehr Go! (Statusbericht)	23–26
Japantag in Düsseldorf.....	27
Nachwuchsförderung im europ. Go ..	28–29
Wie ich einem Profi begegnete.....	30–33
Yoon Young Sun kommentiert (13/1)	34–37
Yoon Young Sun kommentiert (13/2)	38–42
Impressum	42
Kinderseite.....	43–45
Pokale	46–47
Fernostnachrichten	48–51
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH	52
Go-Probleme	53–56
Mitgliedsantrag.....	57
DGoB-Organ.....	58
Anzeige: Hebsacker Verlag	59
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Nach drei Nachrufen in zwei Ausgaben der DGoZ kann ich nur hoffen, dass es künftig nicht zu meinen regelmäßigen Aufgaben als DGoZ-Redakteur gehört, diese Art trauriger Nachrichten layouten zu müssen. Alle drei, Karl-Ernst Paech, Peter Schnaus und Christoph von Gersdorf, werden unserer Go-Gemeinschaft fehlen. Aber der hohe Anteil an Artikeln über Jugend-Go, Go-Nachwuchsarbeit und erfolgreiche junge Go-Spieler in dieser Ausgabe lässt uns dabei trotzdem durchaus optimistisch in die Zukunft blicken.

Tobias Berben

P.S. Die Auflösung für *Fundstück 1* in der letzten DGoZ-Ausgabe ist übrigens „2581=2“. Gezählt wird die Anzahl von Kreisen bei den Ziffern. :-)

Nachruf für Herrn Paech

Aus einem kurzen Frühjahrsausflug wurde unerwartet die letzte Reise seines Lebens, so hat die Familie die Nachricht vom Tode Herrn Karl-Ernst Paechs kundgetan.

Entgegen der Empfehlungen der Ärzte, die um seinen durch lange Krankheit geschwächten Zustand fürchteten, unternahm er eine Reise, auf der ihn als Hilfe unser Go-Freund Joachim Bitzer begleitete. Mit großer Freude und Dankbarkeit erlebte er noch den Besuch der Wieskirche, am gleichen Tag, dem 16. April, ist er dann von uns gegangen.

Das Go-Leben in Deutschland und in Europa verliert eine der ganz großen Persönlichkeiten, die Entscheidendes zur Entwicklung und Förderung des Go beigetragen hat. Für seine vielfältigen Verdienste erfuhr er zahlreiche Ehrungen. Er war Ehrenpräsident des Deutschen Go-Bundes, erhielt vom Nihon Ki-in den Okura-Preis, eine sehr hohe Auszeichnung, die nur wenigen Nicht-Japanern zuteil wurde, posthum wurde er darüber hinaus vom Nihon Ki-in mit dem 3-Dan-Diplom geehrt.

Ich kenne Herrn Paech seit circa 20 Jahren. Für meine Erinnerungen beziehe ich mich auf ein Interview, das ich anlässlich des 80. Geburtstags von Herrn Paech am 5. 8. 2002 mit ihm führen durfte und das die Grundlage für mehrere Beiträge in der DGoZ im Jahr 2002 war.

Herr Paech wurde in Hannover geboren und kam schon mit 15 Jahren mit dem Go-Spiel in Berührung. Damals fand die im „Völkischen Beobachter“ abgedruckte telegraphische Partie zwischen Felix Dueball und dem seinerzeitigen japanischen Kultusminister große Beobachtung, waren es doch die Jahre der strategischen Annäherung zwischen dem japanischen Kaiserreich und der Nazi-Diktatur. Während seines Jura-Studiums und seines zweijährigen Aufenthaltes in einem Sanatorium wegen einer langwierigen Lungenerkrankung vertiefte er seine Go-Kenntnisse und verstand es auch schon immer, andere für das Go-Spiel zu gewinnen. Seit 1944 stand er in engem Kontakt mit Bruno Rüger in Dresden. Nach Beendigung seines Studiums war Herr Paech als Rechtsanwalt tätig und seit 1950 bis zur Pensionierung im Jahr 1986 bei der Hypo-Bank, in deren Rechtsabteilung er für Personal- und



Arbeitsrecht zuständig war. 1952 heiratete er seine Frau Gerda, die er in einem Esperanto-Kurs kennen gelernt hatte. Selbstverständlich „musste“ auch sie sich dem Go-Spiel widmen.

Nach dem Zusammenbruch Nazi-Deutschlands und auch infolge der deutschen Teilung war das Go-Leben in Deutschland weitgehend zum Erliegen gekommen. Neben einigen wenigen anderen (Rüger, Grethlein, Dueball, Struck) war Herr Paech ab den späten 50-er Jahren immer mehr zu einer zentralen Figur geworden, um die Kontakte unter den verstreuten Go-Spielern zusammenzuführen, Mitgliederverzeichnisse zu pflegen, Spiellokale zu suchen, Turniere zu veranstalten und Meisterschaften zu organisieren. Es überrascht nicht, dass ein früherer Spielertreff in Räumlichkeiten der Hypo-Vereinsbank eingerichtet werden konnte. 1965 gründete er mit sechs anderen Go-Spielern den Bayerischen Go-Verein, der sich hinsichtlich der Mitgliederzahl schnell entwickelte und bald sogar Berlin, das lange Zeit führende Zentrum des Go-Lebens, einholte. 1966 wurde er zum Präsidenten des Deutschen Go-Bundes gewählt. Hier galt es, viele in den langen Querelen der vorausgegangenen Jahre verbliebene Scherben zu kitten und vor allem die Kontakte zu Japan zu suchen,

das sich bis dahin fast ausschließlich an die Berliner Go-Szene gerichtet hatte. Hier kamen Herrn Paech zunehmend die guten persönlichen Beziehungen zugute, die er auf seinen Fernostreisen fand. Die erste Reise brachte ihn 1965 nach Japan, bis in seine letzten Jahre führten ihn Reisen immer wieder nach Japan und auch nach China. Herr Paech sprach Japanisch, er war in München auch Mitbegründer der Deutsch-Japanischen Gesellschaft. 1961 erhielt er vom Nihon Ki-in das Shodan-Diplom. 1988 wurde Herrn Paech der Okura-Preis verliehen. Der Preis, der von Baron Okura, einem japanischen Multimillionär, gegründeten Gesellschaft ist die höchste Auszeichnung, die der japanische Profi-Verband Nihon Ki-in für Verdienste um die Verbreitung des Go-Spiels zu vergeben hat. Der erste Deutsche, der ihn erhalten hat, war im Jahr 1930 Felix Dueball. Als Herr Paech 1981 das Amt des Präsidenten des Deutschen Go-Bundes an Martin Stiassny übergab, war die Mitgliederzahl von anfangs etwa 100 auf 726 Spieler angewachsen. 15 Jahre lang stand sein Name und seine Adresse zur Kontaktaufnahme in allen deutschsprachigen Go-Einführungen. Nach seiner Schätzung erhielt er an die 1000 Briefe aus dem In- und Ausland, die alle mit der Schreibmaschine zu beantworten waren. Auch

Aus einem kurzen Frühlingsausflug wurde unerwartet
die letzte Reise seines erfüllten Lebens

Karl-Ernst Paech

* 5. August 1922

† 16. April 2013

Unser Großpapa lebt in unseren Herzen weiter.

In Liebe und Dankbarkeit:

Landsberg/Lech

Dr. Renate Paech-Unglert und
Dr. Peter Unglert
mit Katharina, Johannes
und Susanne

Heidelberg

Dr. Barbara Paech und
Dr. Peter Kaiser
mit Fabian und Jura

Trauergottesdienst und Urnebeisetzung finden am
Donnerstag, den 2. Mai um 14.00 in der Ausstellungshalle des
Friedhofs, 82166 Gräfelfing, Großhaderner Straße 2, statt.

Anstelle von Blumen bitten wir um eine Spende
an den Förderverein Wohnatß Augustinum e.V.
bei der HypoVereinsbank München,
Kontonummer: 46 990 811, BLZ 700 202 70.



Karl-Ernst Paech bei einem Senioren-Go-Treffen 2007 in Korfu

auf europäischer Ebene war Herr Paech viele Jahre federführend engagiert. Von 1967 bis 1969 fungierte er als Präsident der Europäischen Go-Föderation, danach war er bis 1982 deren Schatzmeister. Nach seinem Rückzug wurde er auch hier zum „Ehrenpräsident“ der EGF gewählt.

Es ist bemerkenswert, dass Herr Paech neben seinem Einsatz für das Go-Spiel eine Vielzahl von weiteren Aktivitäten und Begabungen aufwies. Durch den Go-Spieler Hertlein kam er in Berührung mit der Esperanto-Bewegung, in der er sich auch einen guten Namen erwarb. Die Musik war ihm zeitlebens wichtig. Er spielte sehr gut Klavier, mit dem er in den frühen Jahren auch einige öffentliche Auftritte hatte. Er war ein eifriger Konzert-Besucher – mir gestand er, dass er bis zu fünf verschiedene Abonnements in Münchens Konzertsälen hielt. Tiefe Nähe empfand er zur Kammermusik. In besonderem Maße beschäftigte er sich mit Science-Fiction-Literatur, von den Perry-Rhodan-Zukunftsromanen besaß er fast sämtliche Hefte: Was Wunder, dass er auch Ehrenmitglied des Science Fiction Clubs Deutschland war. Er las gerne und viel. Mit Vergnügen erinnere ich mich, wie er Tischrunden mit spontanen Rezitationen von Balladen von Ringelnatz, Erich Kästner oder Wilhelm Busch unterhielt.

Herr Paech blieb bis zuletzt ein eifriger und leidenschaftlicher Go-Spieler, auch wenn er sich schon lange von der Turnier-Szene zurückgezogen hatte. Er spielte

gerne, mit jedem, auch mit schwächeren Spielern, denen er aber nicht gerne etwas erklärte. Er wollte ja schließlich gewinnen. Kaum eine der vielen schönen von Siegmар Steffens organisierten „Go- und Kultur“-Reisen verpasste er. Wenn er nicht gerade auf Reisen war, war er regelmäßiger Besucher der Münchner Spielabende in der „Arena“ (nicht die Allianz-Arena) und im „Mil“. Zuverlässig zeigte er sich bei den Jahrestreffen des Bayerischen Go-Vereins. Er spielte bis fast zuletzt einen starken 1. Dan, aber auch als er alters- und krankheitsbedingt nur mehr den 5. Kyu hielt, suchte er mit Eifer nach Spielpartnern wie zuletzt im Februar auf dem Erdinger Go-Turnier.

Wir Erdinger Spieler fühlen uns Herrn Paech besonders eng verbunden. Viele Jahre unterstützte Herr Paech die aufstrebende Erdinger Jugendszene mit beträchtlicher finanzieller Hilfe. Zu seinen Ehren wurde deswegen schon vor Jahren mit Unterstützung des Bayerischen Go-Vereins für das Erdinger Turnier der „Karl-Ernst-Paech-Jugendpreis“ eingerichtet.

Die Go-Welt in München, Bayern, Deutschland und Europa hat Herr Paech über viele Jahre entscheidend geprägt. Die Entwicklung von Vereinsstrukturen, die Entstehung der Europäischen Go-Kongresse sähe heute nicht so aus ohne das Wirken von Herrn Paech. Mit großer Dankbarkeit erinnern wir uns an ihn, seine Liebenswürdigkeit, sein Witz, sein Charme und seine Eleganz setzen das Bild zusammen, das sich in den Gedanken derer eingegraben hat, die ihm beim Go-Spiel begegneten.

Ich möchte schließen mit einem „Senryu“ von Sansa, dem ersten Honinbo und Gründer der Honinbo-Schule, der es 1623 auf seinem Sterbett verfasste (ins Englische übersetzt nach *The Go Players Almanac*):

If this were go
I'd start a ko fight
and surely live,
but on the road to death
there's no move left at all.

Karl Scheitler

Urgestein des Essener Go verstorben

Am 3. Februar 2013 verstarb nach einer schweren Operation Christoph von Gersdorff, der von allen



Christoph von Gersdorff (l.) erklärt Go bei der Spielemesse in Essen

Essener Go-Spielern hoch geschätzt wurde. Seit den 1980er Jahren war er die Konstante im Essener Go. Über lange Jahre leitete er den Essener Go-Club an der hiesigen Volkshochschule (VHS). Er war ein unermüdlicher Go-Spieler und Lehrer. Unzähligen brachte er die Schönheiten und Finessen des Go bei. Jeden Freitagabend war er in der VHS vor Ort und hieß Neuinteressenten herzlich willkommen.

An seine Herzenswärme, seine Belesenheit und seinen geistreichen Humor, der stets mit einer feinen Prise Ironie gewürzt war, werden wir uns immer gerne erinnern. Er war ein „streitbarer Philosoph“, wie es ein Essener Mitspieler ausdrückte.

An vielen Turnieren – vor allem in NRW – nahm er teil und war dort gern gesehen. Auch auf der Spielemesse in Essen war er lange Jahre dabei.

Beruflich war er Lehrer für Philosophie und Sozialwissenschaften am Abendgymnasium, und man sah ihn auf den Spieleabenden oft mit einem Buch in der Hand.

Er wurde 76 Jahre alt.

Fritjof Jahnke

Go-Turnier an einer Kreuzberger Grundschule

Seit mehreren Jahren biete ich im Hort der Bürgermeister-Herz-Grundschule in Kreuzberg ein offenes Angebot zum Go-Spielen an. Inzwischen können dort fast 300 Kinder spielen, aber nur ein Teil spielt regelmäßig.

Zum zweiten Mal habe ich eine Schulmeisterschaft in vier Turnieren mit den 64 besten Kindern ausgespielt. Am ersten Tag spielten die jeweils 16 Klassenbesten Jungen und Mädchen der 4. bis 6. Klassen in einem 4-Runden-Turnier. Am zweiten Tag die wesentlich konzentrierter spielenden 1. bis 3. Klassen.

Es ist so ein schöner Moment, wenn nach großer Aufregung vor der Runde es plötzlich ganz still im Raum wird. Gesiegt haben und stolz waren Enes und Pinar bei den Großen und Friedrich und Meryem bei den Kleinen.



Großen Dank an die Schulleitung und Lehrer, die es ermöglicht und die Kinder freigestellt haben. Und an Gerrit und Antonia für die Hilfe beim Auf- und Abbau, das Bonbon verstecken in den Dosen und als Joker. Gespielt wurde übrigens auf selbstgemachten 11x11-Brettern.

Kalli Balduin

Ein Wochenende Go für Kinder und Jugendliche

Pünktlich zu Hikarus Geburtstag (5.5.) luden wir in Trier zu zwei Kinder- und Jugendturnieren ein: der Offenen Rheinland-Pfälzischen Jugend-Go-Meisterschaft und dem 2. Trierer Tengen, einem Kinderturnier auf dem 9x9-Brett. Immerhin 16 Kinder und Jugendliche kamen bei wunderschönem Frühlingswetter zur RLP-Meisterschaft und spielten dort ein MacMahon-Turnier um den Pokal, den der Landesverband gestiftet hatte. Gleich in der ersten Runde verlor der Favorit Yu-Kai Law (4k, Trier) gegen den erst zehnjährigen Emanuel Schaaf (7k, Trier). Doch am Ende hatte der zwei andere Partien verloren, so dass Yu-Kai das Turnier dann doch gewinnen konnte. Zweiter wurde Ryoichi Katoh (7k) aus Luxemburg, der damit noch Emanuel überholte und auch die U12-Wertung gewann.

Als Rahmenprogramm gab es ein Vorgabe-Blitzturnier, das Ryoichi gewann. Zweitbeste Jugendliche wurde Boyoung Kim (22k), knapp vor Angelika Rieger (17k), beide aus Trier. Außerdem gab es

Go-Lektionen von Cuong Nguyen (2d), Horst Zein (3d) und Laurent Heiser (6d).

Im Anschluss fand dann der 2. Trierer Tengen statt. Diesmal nahmen über 30 Kinder in drei Altersgruppen teil, darunter etliche Anfänger. Die U9





Die Sieger der Offenen Rheinland-Pfälzischen Jugend-Go-Meisterschaft mit ihren Lehrern Marc Oliver Rieger (l.) und Laurent Heiser

war dabei mit 16 Anmeldungen die größte Gruppe. Hier siegte im Finale Angelika Rieger gegen Melvin Schäfer (22k, Trier). In der U12 musste ein Stichkampf zwischen Ryoichi Katoh und Emanuel Schaaf entscheiden, den Ryoichi für sich entschied. In der U16 siegte Yu-Kai Law souverän. Beste teilnehmende Schule wurde die Grundschule Tarforst.

Spieler

					MMS	Siege	Alter
1	Law Yu-Kai	4k	de	TR	15	4	
2	Katoh Ryoichi	7k	lu	Lux	14,5	3	U12
3	Emanuel Schaaf	7k	de	TR	14	3	U12
4	Tao Shende	9k	de	TR	12	1	
5	Gabriel Wagner	14k	de	TR	9	3	
(Insgesamt 16 Spieler)							

Marc Oliver Rieger

Dramatische Entscheidung in der Go-Bundesliga

Die Entscheidung um den 1. Platz in der 1. Liga ist gefallen: die Berliner Zebrapinguine, eine im Gegensatz zu ihrem Namen keinesfalls harmlose Mannschaft, hatten eine extrem starke Saison gespielt, schienen aber von den Leipziger Löwen in den drei letzten Runde überholt werden zu können. Die Leipziger hatten auch eine hervorragende Saison hinter sich und im Vergleich zur vorherigen Saison eine enorme Leistungssteigerung gebracht.

Leider mussten die Leipziger durch das Freilassen vom ersten Brett zwei Strafpunkte in der letzten Runde einstecken, was Gleichstand mit den Zebra-

pinguinen in Spiel- und Brettpunkten bedeutete. Zur Entscheidung musste daher das dritte Kriterium herangezogen werden, die Siegpunkte am 1. Brett. Mit sechs Siegen liegen da die Zebrapinguine knapp vor den Löwen mit fünf Punkten.

Ein knapper, aber eindeutiger Sieg für die Berliner Mannschaft und ein hervorragender, aber leicht bitterer zweiter Platz für die Leipziger.

Hamburg-Hebsacker, mehrjähriger Bundesligameister, konnte sich nach einem schwierigen Saisonanfang schließlich doch stabilisieren und landet auf Platz drei.

Weitere sehr erfolgreiche Mannschaften sind die Sieger der nächsten Ligen und damit auch Aufsteiger in die jeweils nächsthöhere Liga :

2. Liga: Hannover 1
3. Liga A + B: Hamburg Connect und Göttingen Samurai Mammuts
4. Liga A + B: Freiburg 2 und Hamburg Moin-Moin
5. Liga : Berliner Zebrawing 2

Aus der 5. Liga steigen außerdem in die 4. Liga auf:
Berlin-Daigo, Opossum Darmstadt und Roter Stern Greifswald 2

Weitere Mannschaften haben bei Redaktionsschluss durchaus noch Aussicht auf Aufstieg; einige Relegations- und Entscheidungsspiele stehen noch an.

Insgesamt ist die vergangene Saison erfreulich reibungslos verlaufen. Dank dem Einsatz aller

Mannschaftsführer und Ligenleiter sind hunderte von interessanten und spannenden Partien zustande gekommen, Begegnungen quer durch Deutschland ermöglicht und Mannschaften zusammengebracht worden.

Besonders erfreulich: In dieser Saison sind auffallend wenige Spiele kampflos entschieden worden. Das ist das ganz klare Ergebnis von sinnvollen Mannschaftszusammenführungen und guten Aufstellungen.

Damit ist die Bundesliga bereit für die nächste Saison! Wir hoffen, dass alle Teams weiter dabei sein werden und möchten alle Interessenten jeglicher Spielstärke ermutigen, weitere Mannschaften zu bilden und anzumelden.

Pierre Chamot

Ausschreibung

zur Deutschen Paar-Go-Meisterschaft am 19./20. Oktober 2013

Ort: Pelkovenschlössl, Moosacher St.-Martins-Platz 3, München

Anmeldeschluss: Samstag, 19.10., 12:30 Uhr. Erste Runde: 13:00 Uhr

Kontakt: Philip Hiller, philler@aol.com, 0171-4071966

Es wird kein Startgeld erhoben.

An der Deutschen Paar-Go-Meisterschaft kann jedes Team bestehend aus einer weiblichen Spielerin und einem männlichen Spieler teilnehmen, das die folgenden Bedingungen erfüllt:

- beide Spieler sind Mitglied eines Landesverbandes des DGoB
- der eine Spieler ist wenigstens 1-Dan, der andere wenigstens 5-Kyu
- beide Spieler haben die deutsche Staatsbürgerschaft oder leben seit mindestens fünf Jahren in Deutschland.

Bei sechs oder weniger teilnehmenden Paaren wird „jedes gegen jedes“ gespielt. Bei sieben oder mehr werden fünf Runden Schweizer System gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten ohne Byoyomi. Weiß erhält 6 Komi. Die Turnierordnung und die aktuelle Setzliste stehen unter der Rubrik „Meisterschaften“ auf den Webseiten des DGoB.

Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 200/100/50 Euro je Paar aus.

Für die Teilnahme an der Meisterschaft kann ein Fahrtkostenzuschuss beantragt werden. Übernachtungswünsche bitte rechtzeitig vor der Meisterschaft anmelden.

Zwischenstand Deutscher Internet-Go-Pokal

Der 5. Deutsche Internet-Go-Pokal (DIGoP) hat in diesem Jahr mit 150 Teilnehmern die sinkenden Teilnehmerzahlen der letzten Jahre drastisch gestoppt. Nach Rängen aufgeschlüsselt gibt es 22 Hochkyus, 73 einstellige Kyus, 40 Niedrigdans sowie 15 Hochdans (ab 4 Dan). Durch die Einteilung in Gruppen, die verschieden viele Runden am Anfang aussetzen, spielen schwächere Teilnehmer am Beginn erst gegen etwa gleichstarke Spieler, bevor sie auf immer stärkere Gegner treffen. Der Sieger der U11-Kategorie der diesjährigen DJGM, Emanuel Schaaf, hat dies eindrucksvoll vorgeführt. Anfänglich als 9 Kyu eingestuft, hat er bereits dreimal stärkere Gegner besiegt, zuletzt einen 2 Kyu.

Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses hat gerade die 4. Runde begonnen. Wenn ihr die DGoZ in den Händen haltet, sind wir vermutlich schon eine Runde weiter. Das wäre die erste Runde, in der die Top-Gruppe mitspielt. Aufgrund der großen Teilnehmerzahl umfasst sie dieses Jahr 16 Spieler. Die besten acht Spieler davon lesen sich eindrucksvoller als manche Einzelmeisterschaftsendrunde. Abgesehen von den bisherigen Turniersiegern, Zou Jin, FJ Dickhut und Michael Palant gibt es vier weitere 5. und 6. Dans. Ebenfalls in der Top-Gruppe vertreten sind der neue sowie der alte Deutsche Jugend-Go-Meister.

Neben einer verbesserten Werbestrategie ist vermutlich im Wesentlichen die große Anzahl an

zusätzlichen Preisen für die hohe Teilnehmeranzahl verantwortlich. Von Materialgutscheinen, gesponsort vom Brett und Stein Verlag sowie vom Hebsacker Verlag in Kooperation mit dem DGoB, über kostenlose KGS-Plus-Mitgliedschaften gab es auch Sonderpreise für die 15 jüngsten Teilnehmer vom Go-Onlineshop. Mirel Florescu und Hwang In-Seong haben als besonderes Highlight Gratismitgliedschaften für ihre Internet-Go-Schulen zur Verfügung gestellt. Die Landesverbände Brandenburg-Sachsen-Thüringen, Bayern und Hamburg haben sich ebenfalls bereit erklärt, für ihre Mitglieder Sonderpreise auszuschreiben. Die meisten Preise werden in Form von Trostpreisen am Ende jeder Runde zwischen allen denen, die nicht kampfflos in dieser Runde ausgeschieden sind, verlost.

Die Jugendpreise konnte ich sogar bereits persönlich austeilen, da ein Großteil der Gewinner bei der Jugendmeisterschaft in Darmstadt anwesend waren. Neun der 15 jüngsten Teilnehmer erhielten ihre Gutscheine während der DJGM-Preisverleihung (siehe Foto; Yu-Kai Law wurde aufgrund eines Fehlers meinerseits leider nicht aufgerufen).

Auf der Turnierseite gibt es alle aktuellen Informationen zu den Paarungen sowie bereits mehrere Kommentare zu gespielten Partien verschiedener Spielstärken. Hwang In-Seong 7d wird ebenfalls einen Videokommentar zu einer Partie durchführen sowie das Finale (fast) live auf KGS kommentieren. Schaut also vorbei, es lohnt sich: www.dgob.de/digop/

Jan Engelhardt



9 der 15 jüngsten Teilnehmer des DIGoP erhielten ihre Gutschein-Preise

Super-Go: Deutschland gegen Frankreich

Die Super-Go-Turniere zwischen Japan und China in den 80er und 90er Jahren waren eines der ersten internationalen Go-Turniere und zu ihrer Zeit ungemein populär. Nach einem letzten Aufeinandertreffen im Jahr 2000 wurde das Turnier jedoch eingestellt. In Deutschland gab es 2004 und 2011 Super-Go-Turniere zwischen Hamburg und Berlin, die jede Stadt jeweils einmal für sich entscheiden konnte. Auf europäischer Ebene ist mir allerdings bisher kein Turnier dieser Art bekannt. Das soll sich nun ändern.

Anlässlich des deutsch-französischen Jahrs organisieren der Deutsche Go-Bund und der Französische Go-Verband ein Super-Go-Turnier zwischen beiden Ländern. Der Anlass für das Freundschaftsjahr ist das 50-jährige Jubiläum der Unterzeichnung des Élysée Vertrags. Daher wird das Turnier auf den klangvollen Namen Élysée Cup hören. Jedes Land wird ein Team aus 8 Spielern zusammen stellen, welche nach dem bekannten Turniersystem spielen. Für alle, die noch nie von Super-Go gehört haben: Die beiden

niedrigrangigsten Spieler beginnen mit einer Partie gegeneinander. Der Sieger spielt danach gegen den nächst stärkeren Spieler des gegnerischen Team usw. Das Team, dessen Spieler alle besiegt wurden, hat verloren. Die Spiele werden auf KGS ausgetragen. Für das deutsche Team haben bereits zugesagt: Zhao Pei, Zou Jin, Franz-Josef Dickhut, Johannes Obenaus, Lukas Krämer und Jun Tarumi sowie Benjamin Teuber als Teamkapitän und der Leipziger Yi Zhang als Reservespieler. Mit vier 6-Dans sowie drei aufstrebenden 5-Dans ist das deutsche Team sehr nahe an seiner bestmöglichen Besetzung. Dem geneigten Leser wird auffallen, dass noch ein Spieler fehlt. Dieser wird wahrscheinlich ebenfalls ein 6-Dan sein. Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses sind jedoch noch nicht alle Details abschließend geklärt.

Über das französische Team ist noch kaum etwas bekannt, außer dass Motoki Noguchi positiv interessiert sein soll. Bei den Darmstädter Go-Tagen konnte er jedenfalls schonmal alle anwesenden Mitglieder des deutschen Teams besiegen. Der Cup wird voraussichtlich am 24. Juni beginnen. Die Partien werden alle zwei bis drei Wochen stattfinden, der Termin wird von den jeweiligen Spielern individuell vereinbart und auf einer

Turnierseite veröffentlicht. Die gespielten Partien werden abwechselnd von Fan Hui und Yoon Young Sun kommentiert.

Mit der freundlichen Unterstützung der Omikron Data Quality GmbH sind wir in der Lage, ein Preisgeld in Höhe von 200 Euro für das Siegerteam auszuschreiben. Aktuelle Informationen werden auf der Internetseite des DGoB zu finden sein: www.dgob.de

Jan Engelhardt



Motoki Noguchi 7d (m.) konnte in Darmstadt bereits Erfolge gegen Johannes Obenaus 5d (l.) und Benjamin Teuber 6d feiern

Team-Europameisterschaft

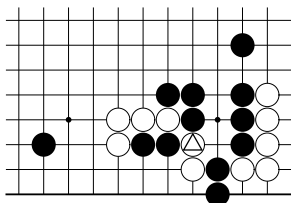
Die letzte Partie steht zwar noch aus, allerdings steht bereits fest, dass Deutschland den letzten Platz nicht mehr verlassen wird. Damit muss Deutschland nach 3 Jahren in der obersten Liga die nächsten Saison in der 2. Liga verbringen.

Sichere Teilnehmer am Finale beim EGC sind Tschechien, Russland und Ukraine. Der 4. Platz (ebenfalls Finalteilnahme) ist noch nicht entschieden.

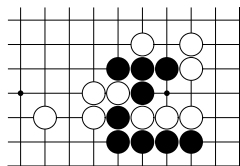
Nun bleibt nur noch, Deutschland einen schnellen Wiederaufstieg zu wünschen. Vielleicht in der nächsten Saison mit noch mehr mitspielenden, deutschen 6 Dans und etwas kräftigerer Publikumsunterstützung.

Alle Informationen zur Europameisterschaft findet man unter pandanet-igs.com/communities/euroteamchamps.

Fangen und Retten 10+11 von Yilun Yang



Schwarz ist am Zug. Wie kann er sich gegen den markierten weißen Schnittstein wehren?



Schwarz ist am Zug. Er hat zwei schwache Gruppen, was keine schöne Situation ist. Kann er daran grundlegend etwas ändern?

Lösungen auf S. 55.

Weiqi im Weinkeller 2013

Ein neuer Eintrag im deutschen Go-Turnier-Kalender ist das Karlsruher „Weiqi im Weinkeller“. Über 30 Spieler aus Deutschland und Luxemburg spielten ein Turnier in der ruhigen Atmosphäre eines hell erleuchteten Gewölbekellers mitten in der Karlsruher Innenstadt.

Mit Hauke Löffler und Wilhelm Bühler haben zwei Karlsruher nach fünf Jahren Pause am 6. und 7. April 2013 ein Go-Turnier im Renaissance Hotel organisiert – mit eigenen Ideen und fachlicher Unterstützung von anderen Clubs aus Baden-Württemberg. Die Teilnehmer vom Anfänger bis 3. Dan spielten ein Turnier der kurzen Wege bei sehr gutem Kaffee und anderen Freigetränken. Selbst für das Abendessen mit (auf Wunsch) traditionellem chinesischem Essen im China-Restaurant musste man nur die Straße überqueren.

Der Businessclub Karlsruhe als Ausrichter freut sich besonders, dass acht Go-Spieler erstmalig für ein Go-Turnier begeistert werden konnten und gleich acht Teilnehmer extra aus Luxemburg angereist waren. Der Businessclub selbst verbindet berufliches Netzwerken mit regelmäßigen Go-Abenden. Seine Mitglieder haben zusammen mit Hauptsponsor Omikron einen einzigartigen Rahmen im Hotel Renaissance Karlsruhe geschaffen.

Die 5. Runde begann mit einer kurzen, angekündigten Fotosession von Fotografinmeisterin Angela Fülle, die Spieler hatten die Möglichkeit, ihre Runde später zu beginnen, um nicht vom Blitzlicht gestört zu werden. Es war überhaupt eine sehr ruhige Atmosphäre während der Spielrunden, nur das Ticken der Uhren und ab und an das leise Schnarchen des Maskottchens (siehe Titelbild der letzten DGoZ-Ausgabe) waren zu hören.

Der Leiter des Businessclubs Karlsruhe, Wilhelm Bühler, überreichte zum Ende Gutscheine im Gesamtwert von 225 Euro für den Go-Shop des Hebsacker Verlags an die drei besten Spieler des Wochenendes: Daniil Janov (3d, Freiburg), Guido Zakrzewski (2d, München) und Cuong Nguyen (2d, Luxemburg).

Das nächste Go-Turnier des Businessclubs Karlsruhe findet am ersten April-Wochenende 2014 statt.

Ergebnisse 2013 und Details für 2014 sind online auf der Homepage unter www.karlsruhebc.de/go-turnier

Hauke Löffler

3. Recklinghäuser Guzumi

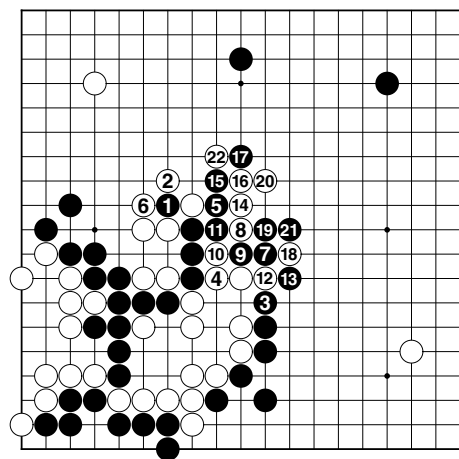
Obwohl das Recklinghäuser Turnier erst seine dritte Auflage erlebte, hat es sich bereits fest im Turnierkalender vieler Spieler etabliert. Der Kampf um die Spitze versprach in diesem Jahr besonders spannend zu werden, da es keinen klaren Favoriten gab. Und tatsächlich schlugen sich die vier anwesenden 4d-Spieler munter im Kreis, während sie sich gegen nominell schwächere Gegner keine Blöße gaben. Am Ende hatte Rudi Verhagen hauchdünn nach Gegnerpunkten die Nase vorn.

1. Rudi Verhagen 4d	4:1	173
2. Bernd Radmacher 4d	4:1	172,5
3. Jonas Welticke 4d	3:2	175
4. Matthias Terwey 4d	3:2	174,5

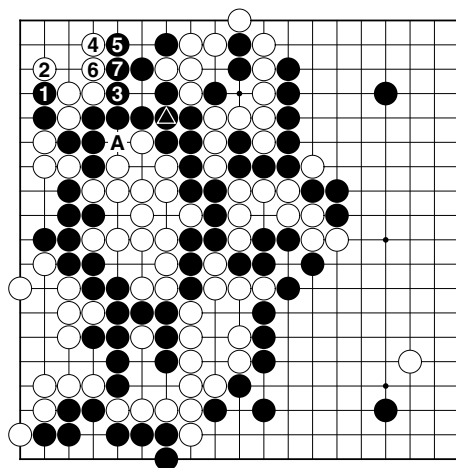
Das spektakulärste Go spielte zweifellos der Vorjahressieger Jonas Welticke. Dia. 1 zeigt eine Kostprobe aus seinem Spiel gegen Christian Kühner 3d.

Nachdem Christian mit Weiß gegen Jonas' Lieblingsjoseki nicht optimal gespielt hatte, opferte Jonas mit S1 einen Stein, um die weiße Gruppe anschließend mit 5 und 7 angreifen zu können. Es entspannte sich ein Kampf über das gesamte Brett, der schließlich zur Stellung in Dia. 2 führte.

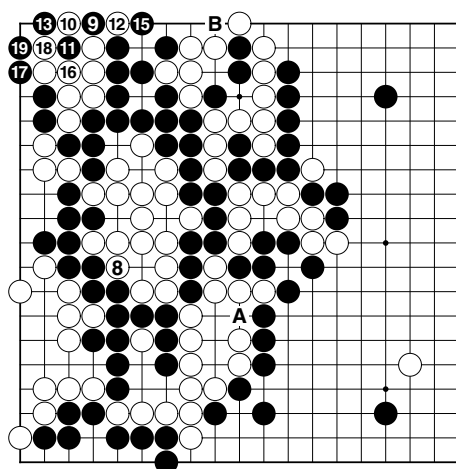
Mehrere Gruppen haben noch keine zwei Augen. Schwarz muss sich dringend um die markierten Steine kümmern, weil denen nach einem weißen Zug auf 7 schnell die Freiheiten ausgehen. Beginnt er mit S3, spielt



Dia. 1



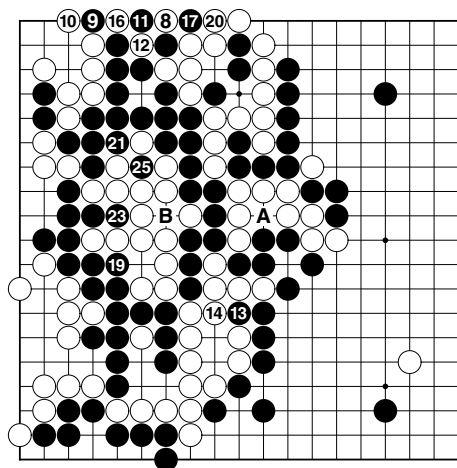
Dia. 2



Dia. 3 (14 auf 9)

Weiß trotzdem auf 7, und selbst nach S6, W5 ist Schwarz ohne Verteidigung gegen W auf A. Das rettende Tesuji ist S1. Nach W2 und S3 kann Weiß wegen des Doppelataris nicht mehr auf 7 spielen, und Schwarz bekommt mit 5 und 7 eine Menge Freiheiten dazu.

In der Partie setzte Weiß mit 8 in Dia. 3 fort und musste bald darauf aufgeben, als Schwarz mit 9 bis 19 ein Picknick-Ko um das Leben der weißen Ecke anzettelte. Schwarz hat genügend große Kodrohungen bei A und B. Aber auch W8 in Dia. 4 hätte nur zu einem Ko geführt, das Weiß nicht gewinnen kann.

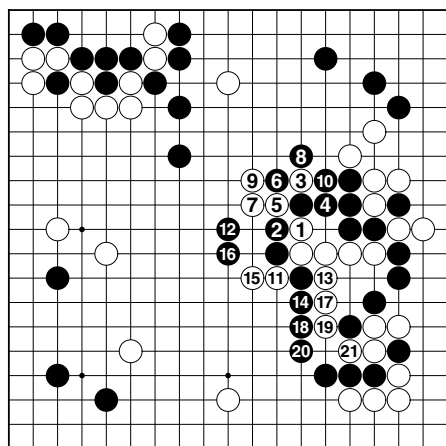


Dia. 4

15 schlägt das Ko, 18 auf 9, 22 auf 8, 24 auf 12

Die einzige Ko-Drohung, die Weiß anstelle von 16 spielen könnte, ist A, aber das schenkt Schwarz auch wieder einige Drohungen. Gibt Weiß das Ko mit 16 und 18 auf, rettet Schwarz seine Gruppe mit dem Doppelko bei 25 und B. Auch W20 auf 21 endet mit einem Doppelko, diesmal bei 8 und B. Da das Semeai zwischen den weißen Steinen um 14 und den schwarzen um 19 ebenfalls für Weiß verloren ist, bleibt nur noch die Aufgabe.

In seiner Partie gegen mich fand Jonas eine Kombination, die ihm den Sonderpreis für das schönste



Dia. 5

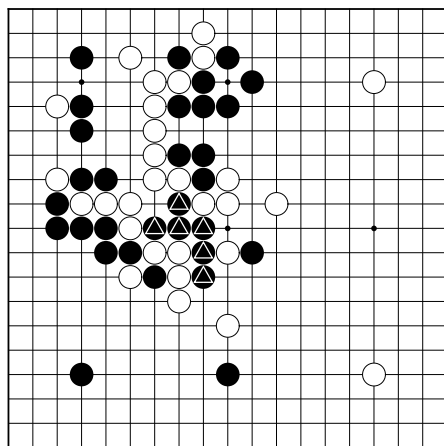
Tesuji einbrachte. Passend zum Namen des Turniers spielte er mit W1 in Dia. 5 ein Guzumi wie aus dem Bilderbuch. Grausige Form, ein leeres Dreieck und ein Selbstthane zugleich, aber nach W 3 sind die weißen Steine gerettet. W 3 auf 4 funktioniert ebenfalls.

Das Ergebnis nach 21 ist gut für Weiß. Schwarz hätte statt 2 besser auf 5 spielen sollen; nach W2 und S7 entsteht dann ein unklarer Kampf.

Aber nicht immer war Jonas mit seinem Kampfstil erfolgreich. Gegen Bernd wurde er selber das Opfer eines netten Tesuji: Wie fängt Weiß am Zug die markierten schwarzen Steine in Dia. 6? (Auflösung auf S. 55)



Leonie und Cindy boten kostenlose Entspannungsmassagen an



Dia. 6

Einige Tage nach dem Turnier flog Jonas übrigens nach Japan, wo er zwei Monate lang als Insei beim Nihon-Kiin Go studieren wird. Man darf gespannt sein, ob er sein Ziel erreichen kann, bis zum EGC in Polen 6d zu werden.

Matthias Terwey

Kidocup 2013

von Tobias Berben

Zum fünften Mal in Folge fand dieses Jahr der Kidocup statt, das von Park Jang Hee 5d und seiner Firma Kido Industrial gesponserte jährliche, internationale Go- bzw. Baduk-Großereignis in Hamburg. Da kann man schon fast von Routine sprechen, zumal das Turnier zum dritten Mal in Folge zu Pfingsten und in den gleichen Räumlichkeiten ausgetragen wurde. So soll der Bericht dieses Mal auch zugleich für einen Rückblick auf die bisherige Geschichte der Veranstaltung genutzt werden.

Aus unserer Hauptorganisatoren-Sicht, der Sicht also von Steffi Hebsacker und mir, war die Geburtsstunde des Turniers der Go-Kongress 2009 in Groningen, als wir von Yoon Young Sun 8p und Martin Stiassny, dem Präsidenten der Europäischen Go-Föderation, auf die Möglichkeit angesprochen wurden, innerhalb von sechs bis acht Wochen ein großes Go-Turnier in Hamburg zu organisieren, für das es einen äußerst großzügigen Sponsor und somit attraktive Geld- und Sachpreise geben werde.

Umgehend elektrisiert, holten wir mit Olga Silber und Benjamin Teuber zwei weitere Hamburger mit in das Orga-Boot und begannen mit den ersten Planungen, die allerdings zunächst alle unter den Vorbehalt gestellt wurden, dass es uns nach Rückkehr vom Go-Kongress gelingen möge, einen Spielort für über 200 zu erwartende Teilnehmer zu finden – was allerdings dann auch zügig gelang. Und es wurde nicht nur ein, es wurden gleich fünf Turniere organisiert, denn der erste Kidocup wurde noch nach koreanischem Vorbild ausgerichtet: Es gab ein Top-, ein Damen-, ein Jugend-, ein Kinder- und ein Haupt- bzw. Rest-Turnier und zu allen Turnieren zusammen erschienen insgesamt 240 Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus insgesamt 10 unterschiedlichen Ländern sowie eine starke Profi-Delegation aus Korea sowie Gäste von der Botschaft Koreas aus Berlin. Alle freuten sich am Ende über ein sehr gelungenes Turnier und seine Wiederholung war gesichert.



Nur den Veranstaltungsort konnten wir im Folgejahr nicht nutzen – der Vermieter ist sonst nur abendliche Konzertgäste in seinen Räumen gewohnt, die keine so große Belastung darstellen wie eine große Horde von Go-Spielern über ein ganzes Wochenende. Für den zweiten Kidocup im September 2010 musste daher – als Notbehelf – mit dem Spielort der Hamburger Mausefalle,

dem Lessing-Gymnasium, ein neuer Spielort gefunden werden. Aufgrund seiner städtischen Randlage war aber klar, dass für die zukünftigen Jahre ein



zentraler, dauerhafter Spielort noch gesucht werden musste. Allerdings einigten wir uns im zweiten Jahr bereits auf die heute noch praktizierte Dreiteilung des Turniers in eine Top-Gruppe, ein Haupt- und ein Kinderturnier, wobei die Top-Gruppe im zweiten Jahr immer noch 16 Spieler umfasste. Das sollte sich erst ab dem dritten Jahr, 2011, ändern: Seitdem veranstalten wir den Kidocup anstelle des traditionsreichen Hamburger Affensprungs zu Pfingsten als 7-ründiges 3-Tage-Turnier, so dass wir in einer Spitzengruppe mit acht Teilnehmern einen Jeder-gegen-jeden-Wetstreit austragen können, was bei den Spitzenspielern extrem gut ankommt. Gründe für die Zusammenlegung von Kidocup und Affensprung waren die für insgesamt vier große Turniere im Jahr allzu dünne Hamburger Orga-Decke und der Wunsch der koreanischen Seite nach einem Kidocup als dreitägiger Veranstaltung mit mehr





Zeit zwischen den Runden und insgesamt höherer Aufmerksamkeit für die Gesamtveranstaltung. Da lag es nahe, beide Turniere unter dem Namen des Kidocups zusammen zu legen und damit neben der Harburger Mausefalle im März und dem Rahlstedter Tengen im November in Hamburg zu Pfingsten ein zentrales Go-Großereignis fest zu etablieren, für das mit dem Schorsch, einem evangelischen Jugendzentrum, und der Heinrich-Wolgast-Schule auch zwei ideale, direkt nebeneinander liegende Spielorte gewonnen werden konnten. Seitdem liegen die Teilnehmerzahlen des Turniers auch konstant über 200, nachdem sie im Jahr 2010 für ein Jahr knapp darunter gesunken waren.

Neben Turniersystem, Spielort und Teilnehmerzahlen hat sich in den Jahren auch eine starke Profipräsenz auf dem Kidocup als Konstante

herausgestellt. Dieses Jahr waren insgesamt sieben (!) Profis anwesend, darunter allein drei 9p-Spieler, die Partien direkt oder in Gruppen analysierten, zu kurzen Blitzpartien bereit standen und in Simultanveranstaltungen gegen die Turnierteilnehmer antraten. Prominentester Gast unter ihnen war in diesem Jahr sicher Yoo Chang Hyuk 9p, der in den 90er Jahren zu den erfolgreichsten Spielern der Welt gehörte und für seinen aggressiven Spielstil ebenso bekannt wie gefürchtet ist. Erwähnenswert ist aber auch die Präsenz von Suh Dae Won, dem ehemaligen UN-Botschafter Südkoreas und heutigen Vorsitzenden der Asian Go Federation. Außerdem waren unsere Gäste Herr



Yang Jae Ho 9p, Generalsekretär des Koreanischen Baduk Verbandes, Herr Prof. Jeong Soo Hyun 9p, Dekan der Baduk Fakultät der Myongji Universität (Seoul), Frau Ha Ho Joeng 3p, Frau Kang Seung Hee 2p sowie Daniela Trinks als ebenso hilfsbereite wie hilfreiche Übersetzerin. Leider war Herr Park Jang Hee selbst kurzfristig verhindert, so dass er in diesem Jahr beim Kidocup nicht anwesend sein konnte.

Die Top-8-Gruppe war, wie in den Vorjahren, auch in diesem Jahr wieder so hochkarätig besetzt, dass kein deutscher Spieler die notwendige Ratingpunktzahl zur Qualifikation aufweisen konnte. Am Ende gewann in einem starken Feld Fan



Hui (8d, F) vor Csaba Mero (6d, HU) und Ondrej Silt (6d, CZ). Im ebenfalls sehr spielstark besetzten Hauptturnier setzte sich Lukas Podpera (5d, CZ) vor Zou Jin (6d, CH/D) und Lukas Krämer (5d, D) durch. Den Jugendpreis konnte als Turniersieger ebenfalls Lukas Podpera für sich entscheiden, den Damenpreis gewann Klara Zaloudkova (3d, CZ). Im Kinderturnier stand am Ende Arved Pittner (5k, Berlin) vor Max Herwig (20k, Mainz) und Jan Schomberg (14k, Meerbusch). Insgesamt wurden wieder Geld- und Sachpreise in einem Gesamtwert von über 10.000 Euro ausgeschüttet und da auch alle Spieler mit 4:3 einen Gutschein bekamen, ging – wie schon in den Vorjahren – praktisch jeder zweite Teilnehmer mit einem Preis nach Hause.



Top8-Sieger Fan Hui 8d (l.) in seiner Partie gegen Cornel Burzo 6d

Schade war, dass in diesem Jahr aufgrund sintflutartiger Regenfälle die von der Firma Omikron gesponserte Grillparty am Samstag leider ausfallen musste, die Go-Party mit Freibier und Simultanveranstaltung sowie das Pokerturnier am Sonntag fanden aber wie gewohnt statt und haben allem Anschein nach allen Teilnehmern gut gefallen.

Zuletzt natürlich geht, wie jedes Jahr, ein großes Dankeschön an die Sponsoren Park Jang Hee und Omikron, aber selbstverständlich auch an alle Helfer, die dieses Turnier – neben uns, Steffi und mir, als Hauptorganisatoren – möglich gemacht haben: Die unzähligen fleißigen Auf- und Abbauer, die Mitschreiber Timo Schreiber und Jörg Bätz, die Turnhallenchefin Astrid Otto, der Best-Boy Tonny Claasen, die Kinderturnier-Helferin Andrea Bahrenfuss, die Küchenkräfte Sonja und Renate sowie der Chef-Turnierausloser Andreas „Ago“ Ensch. Unser größter Dank aber gilt Yoon Young Sun 8p, ohne die dieses Turnier so nicht stattfinden würde, da sie einen zentralen Grund für das Sponsoring von Herrn Park darstellt, und die vor, während und nach dem Turnier zusammen mit ihrem Mann Rasmus Buchmann die Betreuung unserer Gäste aus Korea übernommen hat.

Da Herr Park sein Sponsoring zunächst nur auf fünf Jahre zugesagt hat, bleibt uns jetzt nur noch zu hoffen, dass er diese erfolgreiche und allseits beliebte Veranstaltung auch in Zukunft so großzügig unterstützt wie in den vergangenen fünf Jahren. Auf dass wir uns nächstes Jahr zum 6. Kidocup alle wiedersehen!



Lukas Podpera, der Sieger von Hauptturnier und Jugendpreis

Darmstädter Go-Tage und Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft

Vom 30. Mai bis 2. Juni haben in Darmstadt wieder die jährlichen Darmstädter Go Tage (DaGoTa) stattgefunden. Seit dem Umzug vom Besunger Schlösschen in die Oettinger Villa vor drei Jahren hatte ich nicht mehr die Gelegenheit daran teilzunehmen. Die DaGoTa sind eher so etwas wie ein kleiner Hessischer Go-Kongress als nur ein einfaches Turnier. Eine kurze Aufzählung, was einem an vier Tagen alles geboten wird: ein Seminartag, eine Wanderung, ein Schnell-Go-Turnier, die deutsche Jugendmeisterschaft, ein „normales“ Wochenendturnier sowie das Finale der Hessenmeisterschaft mit Livekommentar. Beginnen tun die Go-Tage immer bereits am Donnerstag vor dem Turnierwochenende, da Fronleichnam in einigen Bundesländern ein Feiertag ist. Wer in der Lage ist so zeitig anzureisen wird mit hochwertigem Go-Unterricht belohnt. Der Tag besteht nämlich aus Seminaren starker deutscher Spieler zu verschiedenen Themen. Diesmal ergänzt durch den aus Südkorea stammenden, in Japan lebenden und seinen Sommer in Darmstadt verbringenden Cho Seok-Bin 8d. Die Seminare finden immer in Kleingruppen ähnlicher Spielstärke statt, damit die jeweiligen Themen zielgruppengerecht vorgeragen werden können. Diesmal gab es Seminare

zu den Themen: „Profipartien für Amateure“ (Lukas Krämer), „Beliebte Eröffnungen von Amateuren“ (Jun Tarumi), „Die Kunst Atari zu geben“ (Matthias Terwey), „Gangnam-Style xD“ (Benjamin Teuber), „Sei wie Wasser!“ (Thomas Kettenring) und am Abend „Nützliche Josekis für starke Danspieler“ (Cho Seok-Bin). Da ich in einem Bundesland lebe, in dem Fronleichnam als Werktag zählt, kann ich nicht mit Sicherheit ausschließen, dass Benjamin Teuber während seines Seminars getanzt hat, es schien jedoch, als wenn es eher um „gangnam-stylige“ Profipartien ging. Am Freitag gab es einen Wanderausflug sowie ein zweites Intensivtraining mit Cho Seok-Bin. Am Ende fand das traditionelle Schnell-Go-Turnier statt. Ab diesem Zeitpunkt war ich persönlich live dabei. Mein ersten Eindruck in Darmstadt dieses Jahr war übrigens eine Gruppe Seelöwen, die ich kurz nach dem Bahnhof getroffen habe. Man könnte vermuten, dass diese sich aufgrund der veränderten Wetterlage mit zahlreichen Überschwemmungen in Hessen angesiedelt haben. Die Gruppe, die ich gesehen habe, lebte jedoch in einem Schwimmbecken im Zirkus, zumindest vorerst. Das Schnell-Go-Turnier wird mit 25 Minuten pro Person ausgetragen, wobei es eine um eins erhöhte Vorgabe gibt. Obwohl es nur das Vorturnier war, gab es bereits 61 Teilnehmer. Die meisten anwesenden Hochdans hielten sich bei der



In gemütlicher Geisterschloßatmosphäre spielten insgesamt 128 Teilnehmer bei Jugendmeisterschaft und Wochenendturnier

Teilnahme jedoch dezent zurück. Das Schnell-Go-Turnier fungierte gleichzeitig als Materialtest für das Wochenende. Mein Erstrundengegner und ich konnten erfolgreich fünf Uhren als nicht funktionsfähig identifizieren. Nach fünf Runden gab es noch zwei Spieler, die 4-0 standen. Da es leider nicht dazu kam, das Finale auszuspielen, teilen sich Helmut Weber 2d und Yu-Kai Law 5k den ersten Platz. Der Abend klang gemütlich aus mit Set, Go und Karaoke.

Am Samstag begannen die Hauptveranstaltungen, das Wochenendturnier sowie die deutsche Jugendmeisterschaft. Das Wochenendturnier war deutlich stärker besetzt als in früheren Jahren. Neben den deutschen Hochdans Benjamin Teuber, Johannes Obenaus, Jun Tarumi, sowie dem frisch hochgestuften Matthias Terwey war Motoki Noguchi, 7 Dan, aus Straßburg gekommen. Die deutsche Jugendmeisterschaft hatte ebenfalls einen weit gereisten Favoriten. Oliver Wolf, 4 Dan, war extra aus Kanada angereist, um an der Jugendmeisterschaft teilzunehmen. Insgesamt gab es 90 Teilnehmer im Hauptturnier sowie 38 Teilnehmer bei der Jugendmeisterschaft, was wohl einen neuen Rekord für Darmstadt darstellt. Die Meisterschaftsteilnehmer sowie die Nicht-Top-Spieler des Hauptturniers haben sich den großen Saal als Spielort geteilt. Das hat gelegentlich zu einer etwas ungewohnten Geräuschkulisse geführt, als z. B. ein Kind wegen eines vermutlich sehr ungünstigen Partieverlaufs in Tränen ausbrach. Zumindest zu meiner Partie hat dies jedoch vom Timing her sehr gut gepasst.

Der Höhepunkt des Samstagabends war sicherlich das Finale der Hessenmeisterschaft. In Hessen gibt es ähnlich zu japanischen Titelkämpfen erst ein Qualifikationsturnier, in dem der Herausforderer für den letztjährigen Titelgewinner ausgespielt wird. Rekordhalter ist Jun Tarumi, der den Titel von 2005 bis 2011 siebenmal in Folge gewinnen konnte. Aufgrund seines Umzugs nach München hat er den Titel im



Cho Seok-Bin kommentiert die Entscheidungspartei um den U11 Pokal. Gewonnen hat Emanuel Schaaf (l.) vor Arved Pittner (r.)

vergangenen Jahr jedoch kampflos abgegeben. In diesem Jahr hat Klaus Petri, 4 Dan und Turnierorganisator, den Titelträger Felix Bernhauer, 3 Dan, herausgefordert. Die Partie wurde live von Cho Seok-Bin kommentiert. Nach einer schlechten Ausgangsposition hatte Klaus sich durch eine gezielte Tötungsaktion in eine laut Seok-Bin „unverlierbare Position“ manövriert. Aufgrund von Zeitproblemen wechselte der Status der Partie jedoch kurz darauf auf „ungewinnbar“ für ihn und „Game Over“. Da die Liveübertragung technischen Problemen zum Opfer fiel, wendeten sich die Zuschauer anderen Abendbeschäftigungen zu. Das ihm entgegenschlagende Mitleid konnte Klaus jedoch schwer nachvollziehen, als er aus dem Spielraum zurück kam. Hatte er er doch durch geschicktes Endspiel die „ungewinnbare Partie“ (was für koreanische 8 Dans heißt, er lag 10 Punkte hinten) doch noch für sich entscheiden können. Die häufigste Frage, die Klaus im weiteren Verlauf des Abends beantworten musste, war demzufolge: „Wie hast du das noch gewinnen können?“

Die Nacht von Samstag zu Sonntag war etwas kurz, da die zahlreichen Hauptturnierteilnehmer bis nach 2 Uhr Abendaktivitäten nachgingen, während die Jugendspieler ab 7 Uhr mit Morgenaktivitäten begannen. Das ließ das Zeitfenster für ruhigen Schlaf relativ kurz ausfallen. Der Sonntag gestaltete sich anson-

sten relativ ruhig. Es gab wieder ein angenehmes Frühstück. Die Favoriten Motoki Noguchi und Oliver Wolf gewannen in

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2013 (Top 8)

Pl Name	Club	Grad	1	2	3	4	5	Pkt	SOS	SOSOS
1 Oliver Wolf	Berlin	4 Dan	4+	3+	2+	5+	7+	5	179	892
2 Niels Schomberg	Meerbusch	1 Dan	8+	6+	1-	3+	5+	4	178	889
3 Martin Ruzicka	Freiburg	1 Kyu	5+	1-	4+	2-	9+	3	180	885
4 Deniz Ervens	Bonn	1 Dan	1-	7+	3-	6+	10+	3	178	880
5 Simon Hefner	Darmstadt	1 Kyu	3-	12+	6+	1-	2-	2	179	884
6 Colin-Marius Koch	Oldenburg	1 Dan	7+	2-	5-	4-	8+	2	177	886
7 Chafiq Bantla	Dinslaken	1 Kyu	6-	4-	9+	8+	1-	2	177	879
8 Max Gronau	Darmstadt	1 Kyu	2-	9-	12+	7-	6-	1	174	873

den jeweiligen Turnieren auch die letzten beiden Partien. Der zweite Platz im Hauptturnier wurde wie zu erwarten, rein nach Rating natürlich, von Benjamin Teuber belegt. Den dritten Platz konnte sich knapp Johannes Obenaus vor Jun Tarumi sichern. Beide hatten gegen Motoki und Benjamin verloren, aber leider nicht gegeneinander gespielt. Deutscher Vize-Jugendmeister wurde Niels Schomberg, 1 Dan, der sich nur dem Sieger geschlagen geben musste. Martin Ruzicka, 1 Kyu, erreichte den 3. Platz mit 2 SOS Vorsprung vor Deniz Ervens. Den U15-Pokal hat Oliver Wolf neben dem Gesamtsieg gleich mitgewonnen. Bester Teilnehmer unter 11 Jahren wurde Emanuel Schaaf, 5 Kyu. Auf den Jugendseiten in dieser DGoZ befinden sich Interviews mit den beiden Siegern. Ich war noch nicht oft auf Jugendmeisterschaften, allerdings hat mich die Spielstärke der Teilnehmer positiv überrascht. Insbesondere Darmstadt scheint gerade

eine Aufholjagd zu starten. Das niedrigste Durchschnittsalter, bei immerhin 5 Teilnehmern, hatte vermutlich das Jugendteam aus Jena. Bei der Preisverleihung gab es zahlreiche Urkunden und Preise, so dass für fast jeden etwas dabei war. Genaugenommen gab es so viele Preise zu verteilen, dass Klaus nach 4 Tagen Turnierorganisation leicht den Überblick verlor. Als kleine Nebenpreisverleihung habe ich die Chance genutzt 10 der 15 jüngsten Teilnehmer des Deutschen Internet-Go-Pokals ihre Gutscheine vom Go-Onlineshop persönlich zu überreichen.

Abschließend lässt sich sagen, dass die Darmstädter Go-Tage ihrem ausgezeichneten Ruf mal wieder mehr als gerecht geworden sind. Insbesondere den unerwartet großen Teilnehmeransturm haben die Organisatoren souverän gemeistert. Eigentlich kann man sich für nächstes Jahr nur noch besseres Wetter wünschen.

Jan Engelhardt



Mit 38 Teilnehmer fand in Darmstadt die bisher größte Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft statt

春光明媚 Strahlender, bezaubernder Frühling

Unter diesem Motto veranstalteten wir am 9. Juni ein Damenturnier in Trier. Vierzehn Mädchen, Studentinnen und Mütter Go-spielender Kinder gingen mutig an den Start. Gespielt wurde der Jahreszeit angemessen im Garten. Nach einer Vorrunde auf dem 9x9-Brett folgte für die besten vier eine Finalrunde auf dem großen Brett und für die anderen eine Trostrunde. Die Siegerin war am Ende Mei Wang, die im Finale gegen Boyoung Kim gewann. Die Trostrunde gewann Lela Donner, für die das Turnier zugleich ihr erstes war. Für die besten

Teilnehmerinnen gab es schöne Sachpreise, von denen Thomas Redecker einige gestiftet hatte. Vielen Dank dem Spender und allen Teilnehmerinnen!

Marc Oliver Rieger



Turniernotizen

Martinicup Groningen

Herman Hiddema hat am 27. und 28. April unter 30 Teilnehmern den Martinicup in Groningen gewonnen. Es folgen auf den Plätzen Geert Groenen und Rene Aaij. Bester deutscher Teilnehmer war Reinhard Friedeck (1k/Oldenburg) auf Platz 12.

Luzerner Go-Turnier

Beim Luzerner Go-Turnier am 4. und 5. Mai siegte unter 21 Teilnehmern Brian Kleiner 2d vor Lorenz Trippel 1d und Sylvain Praz 2k. Bester deutscher Teilnehmer wurde Tobias Klaus (2k/Göppingen) auf Platz 10.

Tourni de Metz

Trotz recht kurzfristiger Ankündigung fanden sich am 27. und 28. April 40 Go-Spieler aus Frankreich, Luxemburg und Deutschland zum Metzger Go-Turnier ein. Nach fünf Runden siegte überlegen (und nicht unerwartet) der Luxemburger Laurent Heiser 6d vor seinem Landsmann Andreas Goetzfried 4d. Dritter wurde Benjamin Chetioui 3d auf Frankreich. Bester deutscher Teilnehmer war Klaus Fittges (2d, Darmstadt) auf Platz 7.

9. Baduk Botschafter Cup

Der 9. Baduk Botschafter Cup ging am 4. und 5. Mai mit einem Berliner Finale zu Ende, das Michael Palant vor Johannes Obenaus in der Spitzengruppe für sich entscheiden konnte. Seiner Einladung als Vertreter Deutschlands zum Korean Prime Ministers Cup im Oktober in Chuncheon steht damit nichts im Wege.

Den Sieg im Hauptturnier errang ebenso mit vier Siegen Choi Young-Sik 2d – und den Pokal der Seniorenwertung dazu. Zweiter (und bester Jugendlicher) wurde Deniz Ervens 1d aus Bonn, Arved Pittner folgte auf dem dritten Platz und beste Dame wurde Claudia Gassenmeier aus Detmold.

Amsterdam International 2013

Beim diesjährigen Amsterdamer Turnier über das Himmelfahrtswochenende hat Cho Seok-Bin 7d in sechs Runden ungeschlagen den ersten Platz belegt.

Auf Platz 2 folgt bereits Lukas Krämer (5d, Bonn) vor dem niederländischen Meister Merlijn Kuin 6d. Unter den 81 Teilnehmern waren insgesamt 17 Teilnehmer aus Deutschland.

Russland ist Paar-Go-Europameister 2013

Bei der Paar-Go-Europameisterschaft 2013 in Amstelveen verteidigte Svetlana Shikshina ihren Paar-Go-Titel, diesmal mit ihrem neuen Partner und Bruder Ilja Shikshin. Platz 2 ging wie im Vorjahr an das tschechische Paar Klára Žaloudková und Jan Hora. Die deutschen Paare Manja und Michael Marz sowie Lisa Ente und Torsten Knauf spielten beide 4-2 und belegten die Plätze 5 und 9.

Schweizerische Meisterschaft

Sébastien Koch 3d ist zum vierten Mal Schweizerischer Meister. Er setzte sich bei 26 Teilnehmern und sieben Runden mit 6:1 vor Mazille Felicien 2d und Sebastien Ott 1d durch, die ebenfalls 6:1 spielten, aber nach SOS das Nachsehen hatten.

Tourni de Strasbourg

Cho Seok-Bin konnte sich auch dieses Jahr wieder in dem KO-Turnier der Top-16-Gruppe Ende Mai in Strasbourg durchsetzen. Platz 2 und 3 belegten Fan Hui und Noguchi Motoki. Aus Deutschland waren sechs Spieler in der Top-16-Gruppe vertreten. Leon Stauder konnte in der Gesamtwertung Platz 8 erreichen, gefolgt von Lukas Krämer und Armel-David Wolff, die sich den neunten Platz teilen.

Paderborner Ponnuki

Am 8. und 9. Juni fand in Paderborn bei schönstem Sommerwetter das 15. Paderborner Ponnuki statt. Mit mehr als 60 Spielerinnen und Spielern konnte ein Teilnehmerrekord verbucht werden, dabei reichte das Feld von 30k bis 6d. Sowohl das 9x9-Turnier am Samstag Vormittag als auch das parallel stattfindende Seminar von Andreas Fecke (3d) waren bereits gut besucht. Das 9x9-Turnier gewannen Swante Scholz (1. Platz) sowie Nadja und Pia Hamelmann (beide 2. Platz, alle Paderborn). Das Hauptturnier konnte FJ Dickhut (6d) trotz einer vereinbarten Vorgabe von 3 Steinen vor Malte Weiß (2d, Dortmund) und Patrick Säring (1d, Osnabrück) für sich entscheiden.

Spielt mehr Go!

von Sven Walther

Um diesem Aufruf zu folgen, muss man natürlich wissen, was Go überhaupt ist – und das wissen hierzulande viel zu wenige. Doch die gute Nachricht ist: viele von uns arbeiten daran, das zu ändern. Das Projekt „Play More Go“ („Spielt mehr Go“) ist eines dieser Projekte, die es sich zum Ziel gesetzt haben, Go bekannter zu machen. Dank der Unterstützung von rund 200 Sponsoren (darunter auch viele von euch!) ist es möglich geworden, die Produktion von Werbefilmen für unser Spiel zu starten (siehe DGoZ 1/2013). Diese Produktion ist nun in vollem Gange!

Was war geplant? Wir wollten einen Werbespot drehen, der – in klassischer Werbemanier – auf Go aufmerksam macht, ohne sofort die Regeln vermitteln zu wollen. Während der Zeit von Januar bis März konnten wir neben Spenden in Höhe von 7.542,94 US-Dollar (nach Gebühren) und 1.017,70 Euro auch viele gute Ratschläge und Anregungen sammeln, die uns dazu bewogen haben, unser ursprüngliches Drehbuch noch einmal kritisch zu überarbeiten. Und es hat sich gelohnt: aus einer einzelnen Geschichte wurden drei, die wir in drei getrennten Spots erzählen und in einem vierten zusammenführen. Statt eines einzelnen Werbevideos (wie geplant) werden es nun vier.

Wie ist das möglich, wo doch alles nur auf die Produktion eines einzigen Films ausgelegt war? Ganz einfach: durch das große Engagement der Darsteller und der Crew und durch einen streng durchgetakteten Drehplan, der sich über vier Tage (statt der eigentlich geplanten zwei) erstreckte. Diese vier Drehtage haben vom 10. bis 13. Mai stattgefunden, und in dieser Zeit wurde (fast) alles abgedreht.

Ich (Sven Walther) hatte das Glück, bei diesen vier Tagen Dreh dabei zu sein und als absoluter Filmneuling ei-

nen Blick hinter die Kulissen werfen zu können. Gedreht wurde im Raum Düsseldorf und Köln/Bonn. Los ging es am Freitag im Schlosshotel Kommende Ramersdorf, wo wir die Möglichkeit hatten, abseits der Öffnungszeiten auf der Terrasse des „Römischen Cafés“ zu drehen. Sechs Schlachtenbummler, unter ihnen auch zwei Go-Spieler, haben die Gelegenheit genutzt, sich in Statistenrollen als Cafégäste zu verewigen. Problematisch war: Essen und Trinken war streng verboten, denn schließlich soll ein lee-



Michèle A. Müller und Achim Brock bereiten sich auf ihre Partie vor



Lars Walther filmt eine Partie Go („Extreme Close-Up“)



Antje Hamer kurz vor dem Spiel

res Glas von einer Einstellung zur nächsten nicht plötzlich wieder voll werden. Zum Ausgleich gab es in den Drehpausen Kaffee und Kuchen an unserem Buffet (und für die Go-Spieler vor allen Dingen ein unbenutztes Brett – vermutlich war dies das erste Mal, dass im Treppenhaus des alten Ritterguts Go gespielt wurde).

Das Wetter war nicht ganz so warm und sommerlich, wie es im Spot erscheinen wird. Daher wurden die Scheinwerfer („Zwei-KaWes“ und „Redheads“) mit orangefarbener Folie bespannt (für das sommerliche Licht) und die Schauspieler zwischen den einzelnen Aufnahmen („Takes“) in Decken gewickelt (gegen die Erkältung).

Das Problem der Kälte traf die Schauspieler am Samstag noch drastischer. Nachdem wir den Vormittag in der Universität Köln gedreht hatten, kam am Nachmittag die Regenmaschine zum Einsatz: mehrere Meter Gartenschlauch, durchlöchert und auf ein Holzkreuz gespannt, sorgen für „dicken“ Regen, also Regen, der auch für eine Kamera sichtbar ist. Dadurch wurden Demet Fey und Achim Büchner natürlich schon während der

ersten Aufnahme klatschnass – und der Ruf „ein allerletztes Mal zurück auf Anfang“ des Regisseurs Lars Walther kam aus ihrer Sicht viel zu häufig. Kein Wunder, dass wir sie so oft wie möglich mit Wärmflaschen und Decken ausgestattet haben.

Der Sonntag war der längste Drehtag: bereits um halb acht morgens lief die Kamera, und Stephen Appleton mimte den Boxer, bevor er sich zu einer kämpferischen Partie Go mit seiner Partnerin Antje Hamer traf. Nachmittags standen unter anderem Szenen auf der Landstraße auf dem Programm. Glücklicherweise kam immer mal wieder die Sonne zum Vorschein, so dass weder für Fahrscenen noch für Autopanne und Picknick das Cabrio sein Verdeck auspacken musste.

Am Montag trafen sich alle den ganzen Tag lang noch einmal auf der Kommende Ramersdorf, und zum ersten Mal waren alle Schauspieler gleichzeitig am Set (zumindest für eine Weile). An diesem Tag stand noch einmal das Café auf dem Programm, in dem sich zu guter Letzt alle (Spiel-) Pärchen treffen würden. Auch am Montag haben wir natürlich



Zu zweit Richtung Sonne, was will man mehr?

Statisten benötigt, doch dieses Mal musste vor allen Dingen die Crew herhalten. Und auch dieses Mal lagen wir (fast) perfekt im Zeitplan: mit nur einer knappen halben Stunde Verspätung (aber immer noch im Rahmen unseres Puffers) wurde die letzte Szene des Tages abgedreht.

Überhaupt ist es diesem Zeitplan zu verdanken, dass wir mit vier Drehtagen ausgekommen sind. Die „Shotlist“ war streng durchgetaktet, und sobald



Demet Fey muss, von der Regenmaschine durchnässt, in einer Drehpause warmgehalten werden

irgendeine Einstellung mal etwas länger dauerte, stand unsere Produzentin Miriam Rixen hinter uns mit den Worten: „Wir hängen schon acht Minuten!“

Doch diese Hänger konnten wir immer wieder ausgleichen, obwohl wir mindestens einmal täglich (außer Montag) zwischendurch den Drehort (die „Location“) gewechselt haben. Basisstation war in Düsseldorf, gedreht haben wir in Bonn, Troisdorf, Düsseldorf und in Köln. Jeder Wechsel hieß natürlich: abbauen, packen, Autos beladen, wieder entladen, aufbauen. Zwei Wagen waren alleine mit Technik vollgepackt, ein weiterer mit Requisiten, ein vierter mit Verpflegung: immerhin wollte neben den Schauspielern eine neunköpfige Crew versorgt werden.

Ich war eigentlich nur als Go-Spiel-Aufbauer vor Ort, aber natürlich ging ich zur Hand, wo immer ich gebraucht wurde. Da wurden Requisiten aufgebaut (für die romantische Szene im Garten), der Boxsack musste abgeklebt werden und die Regenmaschine brauchte sowieso mehrere Leute, bis sie irgendwann in Betrieb war. Scheinwerfer wurden zerlegt und wieder zusammengesetzt und dann mit Folien bespannt („CTB“, „CTO“ oder „Frost“, je nach Ausleuchtung). Es grenzt an ein Wunder, dass zwischendurch sogar noch Leute Zeit und Lust hatten,

um: Go zu lernen! Eine – aus Go-Sicht – besonders schöne Beobachtung war, als sich zwei Schauspieler in einer Pause ein dezent platziertes Brett schnappten und einfach drauflos spielten.

Eine Sache hätte vielleicht noch besser funktionieren können: unserem Aufruf nach Statisten wurde zwar tatsächlich gefolgt (vielen Dank an alle, die da waren!), aber es war noch Luft nach oben, so dass mehr als nur einmal Teile der Crew im Hörsaal oder im Café platznehmen durften. Trotzdem: wir haben alles Material, was wir brauchen, und vieles darüber hinaus, nicht nur für die eigentlichen Spots, sondern auch für Poster und das ein oder andere Extra, das wir unseren Unterstützern versprochen haben. Ein paar Bilder gibt es natürlich auch, dank Dennis Madaus, der den Dreh mit seiner „Making-Of“-Kamera unermüdlich begleitet hat.

Ein Teil des Materials wird natürlich – wie angekündigt – exklusiv unseren Unterstützern vorbehalten bleiben, doch insgesamt wird es für alle genug zu sehen geben. Insbesondere freuen wir uns natürlich darauf, die fertigen Spots im Sommer der Allgemeinheit vorzustellen.

Bis dahin halten wir euch natürlich auf der Website www.spieltmehrgo.de auf dem Laufenden!



Stephen Appleton auf dem Weg zum Boxtraining

Japantag in Düsseldorf – wir waren dabei!

von Kim Wiefelspütz

Zum zwölften Mal fand am 25. Mai der Japantag in Düsseldorf zum kulturellen Austausch statt. Wir vom Landesverband NRW waren wieder dabei mit Zelt, vielen Rittel-Klötzen, Infomaterial und fleißigen, freiwilligen Erklärern.

bis hin zu Rentnern – sie alle wollten Go erklärt bekommen. Und das taten wir gemeinsam mit einigen fest eingeplanten und anderen, spontanen Helfern. Danke an dieser Stelle an alle, die da waren, um den Besuchern des Japantags Go näher zu bringen!



Offiziell beginnt der Japantag etwa gegen 13 Uhr, aber auch schon vorher laufen viele Neugierige über die Promenade und schauen beim Aufbau zu. Kaum hatten wir die letzten Info-Hefte ausgelegt, saßen auch schon die ersten Interessenten an den Tischen und wollten mit uns spielen. Nach und nach kamen immer mehr Neugierige dazu. Viele kannten „dieses Brett da“ von ihrem Dachboden, wo es verstaubte, weil niemand wusste, wie man damit spielt.

Von ganz kleinen Mädchen im Kimono über Jugendliche im Cosplay (d.h. in Kostümen von Charakteren aus z. B. Manga oder Videospielen)

Begonnen haben wir meistens mit Atari-Go, aber im Anschluss wurde stets eine richtige Partie gespielt. Leider hatte nicht jeder der Besucher Zeit, sich eine Erklärung anzuhören und manchmal war es auch gar nicht möglich zu spielen, weil einfach alle Plätze besetzt waren. Dafür hatten wir dann aber einiges an Flyern da und die Fecke-Hefte waren wie immer der Renner. Den Großteil des Tages konnten wir die volle Standfläche nutzen, nur gegen späten Nachmittag mussten wir ins Zelt umziehen, weil es immer wieder Regenschauer gab. Das hinderte aber nie-

manden daran, spielen zu wollen – und wenn man halt im Stehen spielen musste. Eine Herausforderung der besonderen Sorte!

Alles in Allem lief der Japantag sehr gut, es hat uns viel Spaß gemacht! Als wir dann aber um 20 Uhr langsam die Zelte abbauen und uns auf den Weg nach Hause machen konnten, waren wir sehr froh, denn so ein Tag schlaucht ganz schön. Nichts desto trotz würde ich es jederzeit wieder tun!

Zum Schluss noch Mal ein großes Danke an alle Helfer, besonders an Stefan, der das Ganze organisiert hat, und an Marcel und Peter für die Materialtransporte!

Nachwuchsförderung im Europäischen Go: Spreading the Game of Go among European Youth

Das Ziel dieses Projekts ist es, Go in der Europäischen Jugend zu verbreiten. Wir sind überzeugt, dass dies am besten geschehen kann, indem der Unterricht derjenigen Lehrer, die bereits aktiv Go an verschiedenen Schulen in Europa unterrichten, unterstützt wird. Daher ist es wichtig, die Lehrmöglichkeiten der existierenden Go-Lehrer zu verbessern. Zusätzlich soll Werbematerial vorbereitet werden, das einerseits die weitere Verbreitung von Go unterstützen und andererseits Lehrern helfen soll.

Zu diesem Zweck hatten wir vom 18. bis 20. Mai parallel zum Kidocup in Hamburg Vorlesungen und Beiträge. Wir glauben, in diesem Workshop Ansätze entwickelt zu haben, die das Projekt „Verbreitung von Go in der Europäischen Jugend“ voranbringen werden. Wir sind sicher, dass während des Workshops ein gutes Konzept für unsere gemeinsamen Ziele gefunden wurde.

Wir sind Herrn Park Jang Hee, Präsident von Kido Industrial Co., LTD., sehr dankbar, der unser Projekt mit seinem wertvollen Rat und seiner Großzügigkeit unterstützt. Wir danken auch Herrn Suh Dae Won, ehemaliger Botschafter Koreas bei

der UN, Herrn Yang Jae Ho 9p, Generalsekretär des Koreanischen Baduk Verbandes, Herrn Yoo Chang Hyuk 9p, Vorstandsmitglied des Koreanischen Baduk Verbandes, Herrn Prof. Jeong Soo Hyun 9p, Dekan der Baduk Fakultät der Myongji Universität (Seoul), und Daniela Trinks für ihre wichtige Unterstützung.

Hwang Inseong

Der erste Projekt-Workshop und die Gründung der European Go Teacher Association

Die Initiative startete mit 29 Go-Lehrer aus Frankreich, Holland und Deutschland, von denen 18 den Weg nach Hamburg nicht scheuten. Alle Lehrer zusammen unterrichten momentan 950 Schüler in Go!

Der Workshop bestand aus zwei Teilen: Im ersten Teil gab es Vorträge von Hwang Inseong, Prof. Jeong Soo Hyun und Daniela Trinks zu diversen Themen rund um Go-Unterricht. Im Anschluss daran gab es Präsentationen einiger Go-Lehrer aus ihrer eigenen Unterrichtserfahrung sowie Gruppendiskussionen,



Kalli Balduin berichtet von seinen Erfahrungen als Jugend-Go-Lehrer



Erfahrungsaustausch in der Kleingruppe

die Problemfelder und mögliche Lösungswege skizzieren sollten.

Ein wichtiger Punkt war dabei, die Vernetzung von Go-Lehrern zu verbessern. Die ersten Schritte dazu sind bereits getan: Ein Diskussionsforum und ein File-Sharing-System sind eingerichtet, beides unter dem Namen „EGoTA“ (European Go Teacher Association). Die EGoTA soll nicht noch ein Verein werden, sondern eine informelle Plattform für gemeinsame Projekte. Früher oder später wird dies wohl für alle Interessierte geöffnet werden.

Weitere Projekte müssen nun, da die Plattform dafür zur Verfügung steht, in kleinen Gruppen vorangebracht werden. Dazu gehören zum Beispiel die Erstellung von Informationsmaterial für Eltern und Schulen, besseres Lehrmaterial, Go-Events für Kinder im Internet und einiges mehr.

Erste ganz konkrete Ergebnisse gibt es aber auch schon: So wird gerade ein Freundschaftsspiel zwischen Jugendauswahlen aus Frankreich und Deutschland organisiert.

Es bleibt zu hoffen, dass der Optimismus, gemeinsam etwas bewegen zu können, den wir bei dem Workshop gewannen, tatsächlich Früchte trägt und wir die großzügige Unterstützung aus Korea auch produktiv einsetzen können.

Marc Oliver Rieger



Gruppenfoto beim Projektworkshop

Wie ich einen Go-Profi traf ...

von Bernhard Werner

Nachdem ich letztes Jahr wegen meiner Klausuren nicht zum Kongress nach Bonn konnte, wollte ich unbedingt am diesjährigen Go-Seminar vom Hebsacker Verlag teilnehmen. Am 1. Mai war es dann soweit.

Das Seminar fand, wie die letzten vier Mal auch, im Seminarhaus Drüberholz bei Dörverden statt, auf halbem Weg zwischen Bremen und Hannover. Da am Feiertag der Bus zum Haus nicht fuhr, wurden wir stündlich von Tobias Berben am Bahnhof Dörverden abgeholt – sein Wagen war dank des markanten gelben Aufklebers auch leicht zu erkennen. In Drüberholz angekommen wurden wir erst einmal herumgeführt. Es gab kostengünstig Getränke und Snacks zu kaufen und nachdem ich mir eine Flasche Wasser besorgt hatte, wollte ich auf mein Zimmer und in Ruhe auspacken. Als ich

gedankenversunken die Tür zum Südflur öffnete, stieß ich beinahe mit einer gutaussehenden Asiatin zusammen. Ich konnte gerade noch schnell genug reagieren und „Hallo“ stammeln, als sie auch schon an mir vorbei war. So habe ich Yoon Young-Sun 8p das erste Mal getroffen und ich hätte nicht gedacht, dass so mein erstes Treffen mit einem Go-Profi aussehen würde.

Beim ersten gemeinsamen Abendessen habe ich dann sie und die anderen Teilnehmer kennengelernt. Vom 4. Dan bis zum 26. Kyu hatten sich insgesamt 29 Go-Spieler eingefunden, um sich in den acht Tagen des Seminars zu verbessern. Außerdem waren insgesamt drei Kinder mit dabei, die für mächtig viel Stimmung sorgten.

Am Donnerstagmorgen ging dann das ziemlich straffe Programm los. Die Teilnehmer waren in drei



Yoon Young Sun 8p



Kirsten Grimm (L) und Manfred Goetz zeigen ihre gemeinsame Partie gegen Yoon Young Sun beim Unterricht

Gruppen eingeteilt und wir spielten zweimal am Tag eine Turnierpartie und hatten einmal Unterricht bei Young-Sun. So fand an den acht Tagen ein Turnier mit prinzipiell zehn Partien statt. Da man sich allerdings recht spontan in den Unterricht einer anderen Gruppe setzen konnte, hat niemand das Turnier wirklich ernst genommen. Die meisten Teilnehmer haben versucht, das im Unterricht Gelernte anzuwenden. Dieser bestand hauptsächlich aus ausgewählten Tsu-mego zu einem bestimmten Thema und Kommentaren zu unseren Partien. So haben die Dan-Spieler die Macht des leeren Dreiecks kennengelernt und die zweistelligen Kyus die unglaublich nützlichen L-Formen. Den einstelligen Kyus hat Young-Sun drei

Josekis beigebracht, die diese an den letzten Seminartagen auch sehr brav und fast perfekt in jede Partie einbauten.

Der Unterricht war sehr interessant und Spaßig. Und obwohl nur Themen behandelt wurden, die man auch in jedem Buch findet, hat Young-Sun alles sehr ausführlich erklärt und jeder hat ein oder zwei Varianten gesehen, die er so für ein Problem oder

Joseki noch nicht kannte. Außerdem erlaubt ein Buch natürlich keine Rückfragen ...

Eingerahmt wurden die Partien und der Unterricht durch insgesamt vier Mahlzeiten pro Tag. Das Frühstück gab es um 9 Uhr, Mittag um 13 Uhr, Kaffee und Kuchen um 15 Uhr und Abendbrot um 18 Uhr. So war man den ganzen Tag eigentlich



Entspannte Turnieratmosphäre beim Go-Seminar



Bei Lagerfeuer und Stockbrot fühlten sich nicht nur die Kinder wohl

nur mit Go oder Essen beschäftigt. Da das Essen außerdem hervorragend war, viel Abwechslung bot und sogar jeden Tag der Kuchen frisch gebacken wurde, hat sich wohl kein Seminarteilnehmer auf die Waage zu Hause gefreut.

Am Sonntag in der Mitte des Seminars hat Young-Sun simultan gegen Zweierteams gespielt, was sehr faszinierend war. Tobias Wunrsch und ich, beide 6 Kyus, wurden ziemlich vorgeführt. Am freien Nachmittag haben sich die meisten Teilnehmer – die Kinder allen voran – auf den Weg zum nahe gelegenen Wolfspark gemacht. Andere fuhren ins 40 Minuten entfernte Bremen. Abends wurde dann

gemeinsam gegrillt und mir fiel die Aufgabe zu, das Lagerfeuer zu betreuen und mit den Kindern Stockbrot zu rösten. Auch hier wurde von den Damen des Seminarhauses herausragend leckeres Essen bereitgestellt – in diesem Fall ein gutes Dutzend verschiedener Salate zu den Steaks und Bratwürsten. Spätestens, als es an diesem Abend langsam dunkel



Simultan in Teams gegen die Profi-Spielerin

wurde und sich die meisten Teilnehmer um das Lagerfeuer sammelten, hat man auch den letzten persönlich kennengelernt. Das Beste für mich dabei war, dass niemand „Wie kann man nur?“ fragte, wenn ich von meinem Mathematikstudium erzählte.

Nach dem täglichen Programm haben die meisten Leute noch Go, Stratego oder Ligretto gespielt und gespielt und gespielt und gespielt. Ja, in diesem Seminarhaus gibt es sehr, sehr viele Gesellschaftsspiele. Young-Sun hat meist auch noch mitgemacht, obwohl wir sie den Tag über mit unseren Fragen bereits ziemlich strapaziert hatten. Ein paar Mal fand sich auch eine Pokerrunde zusammen, bei der man für 5 Euro Einsatz sein Glück versuchen konnte.

Geld loswerden konnte man gut bei Steffi Hebsacker, die ein paar Bücher dabei hatte – hauptsächlich Neuerscheinungen und natürlich Bücher von Young-Sun. Boris, mit dem ich mir das Zimmer teilte, hatte wasserfeste Stifte besorgt und so konnte Young-Sun am letzten Abend auch noch Go-Tassen vom Hebsacker Verlag signieren.

Der Abreisetag bestand aus gemeinsamem Unterricht am Vormittag. Young-Sun hat uns drei Partien

von sich gezeigt und uns erklärt, was sie sich bei den Zügen gedacht hat und was sie sich vom Gegner erhofft hatte. So ein kleiner Einblick in die Gedankenwelt eines Go-Profis ist natürlich unglaublich spannend. Dann gab es auch noch eine Siegerehrung für das Turnier. Joachim Beggerow stand auf Platz 1 und Tobias Berben, der meist als Joker bei ungerader Spielerzahl fungierte, hat sich selbst als „Turniersiegerbesieger“ gefeiert. Mit meinen sechs gewonnenen Partien (von neun gespielten) habe ich einen Gutschein vom Hebsacker Verlag gewonnen und war dementsprechend zufrieden.

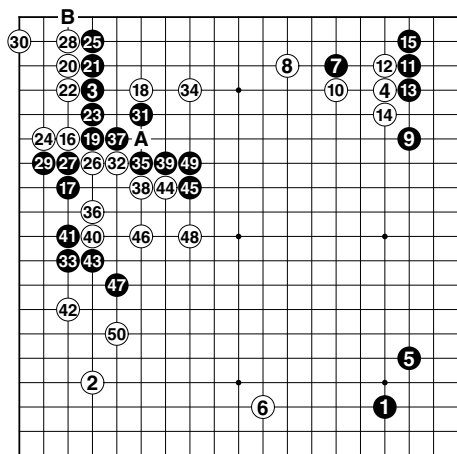
Meine Heimreise verlief leider nicht ganz reibungslos. Aber durch die netten Teilnehmer, die ich kennenlernen durfte, die großartige Lehrerin, das tolle Essen und die einwandfreie Organisation hat das Hamburger Go-Seminar nun einen Stammgast mehr. An dieser Stelle einen herzlichen Dank an Steffi Hebsacker und Tobias Berben für den reibungslosen Ablauf, an Young-Sun für den Unterricht und an die Leute vom Seminarhaus Drübberholz für die tolle Unterbringung und Versorgung. Hoffentlich bis nächstes Jahr!



Es gibt im Tagungshaus Drübberholz mehrere Räume mit so vielen Spielen, wie hier im Hintergrund zu sehen!

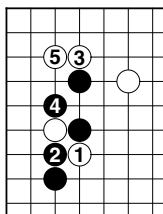
Yoon Young Sun kommentiert (13/1+2)

Partie: Kidocup Hamburg 2013, 3. Runde
Weiß: Fan Hui 8d (Toulouse/FR)
Schwarz: Csaba Mero 6d (Budapest/HU)
Bedenkzeit: 75 Min. + 20 Steine/5 Min.
Komi: 6,5
Ergebnis: 276 Züge. Schwarz gewinnt mit 11,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

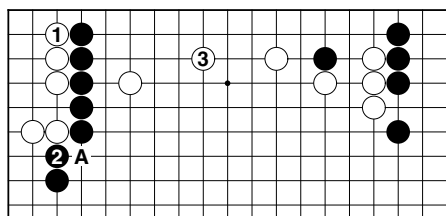


Figur 1 (1–50)

- 20: Normal und in diesem Fall auch richtig wäre das Joseki aus Dia. 1, da es besser zur weißen Stellung am oberen Rand passt.
- 26: Weiß muss nicht direkt schneiden, sondern kann wie in Dia. 2 spielen. In der Partie muss Weiß später noch einmal in der Ecke spielen und verwickelt sich



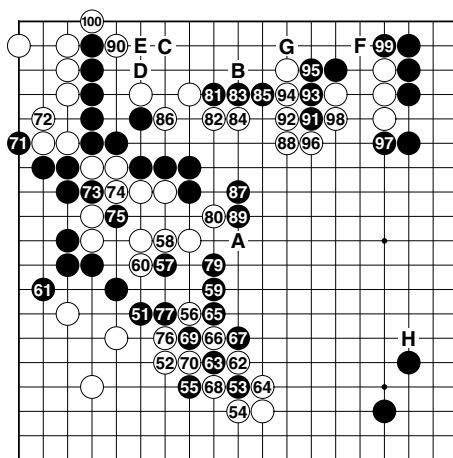
Dia. 1



Dia. 2

in einen schwierigen und unnötigen Kampf. Wenn er unbedingt schneiden will, dann kann er das auch später noch auf A in Dia. 2.

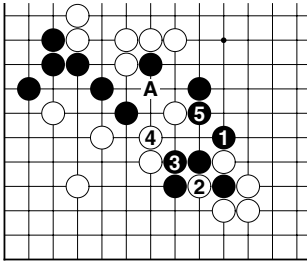
- 29: Schwarz sollte einfach auf A spielen, denn für 29 ist es zu früh. Dieser Zug ist immer Vorhand und noch ist völlig unklar, ob später 29 oder B, der ebenso Vorhand wäre, besser für Schwarz ist.
- 40: Ich verstehe diesen Zug nicht. Natürlich ist er Vorhand, aber das ist seltsame Form und Ajikeshi. Normal und richtige Form wäre 46, aber ich wüsste in der Partie jetzt nicht, was ich langfristig mit dem Schnitt 26 anfangen soll. Die weiße Stellung nach dem Schnitt ist unbefriedigend.
- 42: Wenn Weiß diese Ausdehnung ohnehin spielen möchte, hätte er sie gleich anstelle von 40 spielen können.



Figur 2 (51–100)

78 auf 66

- 51: Bis zu diesem Zug handelt es sich um einen Kampf mit mehr oder weniger vernünftigen Zügen auf beiden Seiten, aber ...
- 52: ... Weiß möchte mehr erreichen und ...
- 53: ... Schwarz findet mit dem Reduktionszug 53 die richtige Antwort. Besser als 52 wäre wohl für Weiß ein sichernder Zug auf A gewesen.
- 61: Schwarz lebt mit seiner Gruppe sicher.
- 62: Weiß versucht anzugreifen.
- 65: Schwarz könnte auf 1 in Dia. 3 Atari geben und dann auf 3 decken. Nach 4 und 5 hat

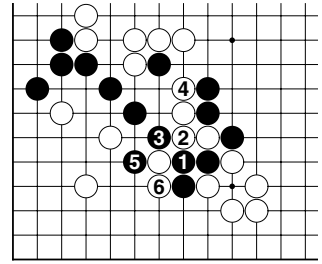


Dia. 3

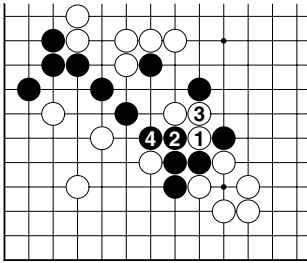
er dann die weiße Anlage stark reduziert und hat später noch die Möglichkeit, mit A die weiße Mittelgruppe abzuschneiden. Und auch, wenn Weiß mit 4 auf 1 in Dia. 4 schneidet, hat Schwarz nach 4 keine Probleme.

69: Wenn Schwarz nun auf 1 in Dia. 5 decken würde, könnte Weiß mit 6 drei schwarze Steine fangen und Schwarz hätte nicht wirklich etwas erreicht, außer viele Punkte zu verschenken. 5 auf 1 in Dia. 6 funktioniert nicht – schwer zu sehen, wie Schwarz mit seinen Steinen leben soll. Mit viel Glück gibt es vielleicht ein Ko, aber Weiß hat ausreichend viele Drohungen.

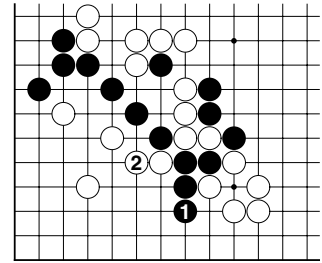
70: Schwarz wird in der Mitte sehr stark, aber Weiß nimmt die ganze untere Seite mit. Schwarz muss nun durch den Angriff auf die Mittelgruppe Punkte gutmachen.



Dia. 5



Dia. 4

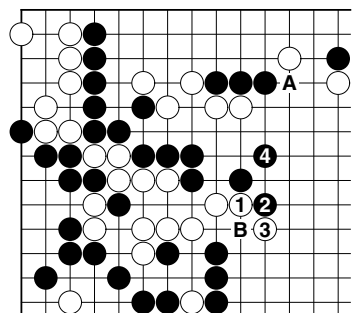


Dia. 6



Fan Hui (l.) und Csaba Mero bei ihrer Kidocup-Partie – Klaus Petri schaut zu

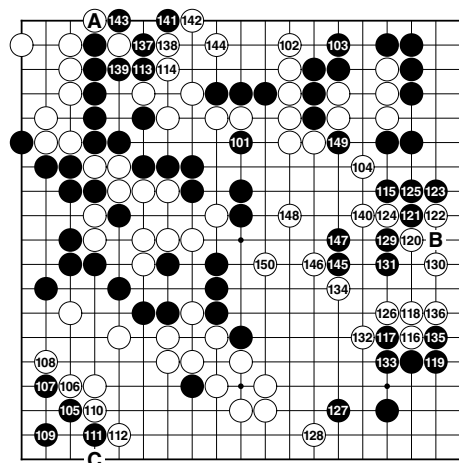
- 75: Es gibt keinen sinnvollen Grund, gleich schon hier zu spielen. Wenn ich Schwarz wäre, hätte ich direkt auf A in Figur 2 angegriffen. Weiß muss dann irgendwie zum Leben kommen und Schwarz kann sich danach der rechten Seite widmen.
- 76: Weiß möchte zunächst das Aji unten beseitigen, geht aber dafür ein unvertretbares Risiko ein. Weiß sollte unbedingt auf A antworten!
- 81: Das ist eine sogenannte „Leaning Attack“ – Schwarz greift am oberen Rand an, um den Druck auf die Mittelgruppe indirekt zu erhöhen.
- 82: Wenn Weiß jetzt auf 87 antwortet, dann kann Schwarz den sehr großen Punkt B nehmen und damit die weiße Gruppe oben rechts destabilisieren. Und



Dia. 7

die Mittelgruppe würde zudem dann auch noch nicht sicher leben. 88: Weiß entschließt sich, seine Mittelgruppe zu opfern, was Schwarz

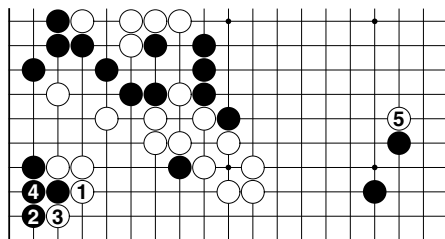
ungefähr 35 zusätzliche Punkte beschert. Dafür bekommt er im Ausgleich am oberen



Figur 3 (101–150)

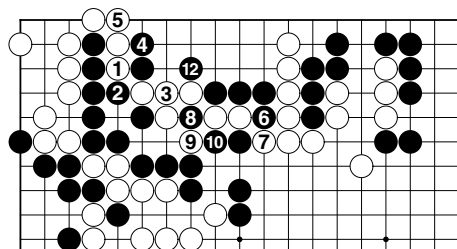
Rand nicht genug. Hätte er stattdessen auf 1 in Dia. 7 gespielt, wären nach 4 die Züge auf A oder B Mäi.

- 90: Weiß will hier zu viel und hinterlässt für später schlechtes Aji auf C oder D. Besser wäre ein Zug auf E gewesen.
- 99: Deutlich besser wäre eine Anbindung auf F gewesen, denn so ist ein Zug auf G Vorhand für Weiß.
- 100: Weiß hätte nun direkt den rechten Rand mit einem Zug auf H reduzieren sollen.
- 103: Im Moment ist es zu klein, hier zu antworten. Weiß wird hier nicht spielen, um vier Steine zu fangen. Und der Abtausch 103 für 104 hilft nur Weiß, in die rechte Seite einzubrechen. Schwarz sollte jetzt direkt auf 105 spielen.

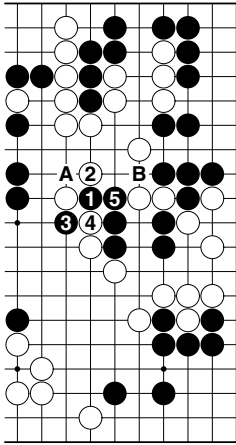


Dia. 8

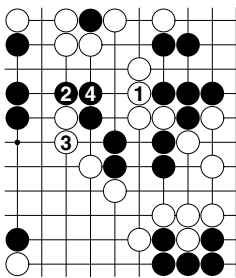
- 108: Weiß sollte – wie in Dia. 8 gezeigt – besser in der linken unteren Ecke Vorhand nehmen, um auf 8 spielen zu können.
- 112: Weiß hat vielleicht eine Antwort von Schwarz erwartet, aber die Ecke ist Ko und kann ruhig so stehen bleiben.
- 113: Schwarz spielt hier und Weiß muss weinen, denn trotz seines Zuges auf A kann er 113 nicht schneiden, wie die Variante in Dia. 9 zeigt.
- 128: Normal wäre wohl ein Deckungszug auf B, aber Weiß fürchtet sich, nicht genug Punkte zu haben, wenn er jetzt einfach nur verteidigt. Das Ko mit C jetzt zu beginnen, ist allerdings



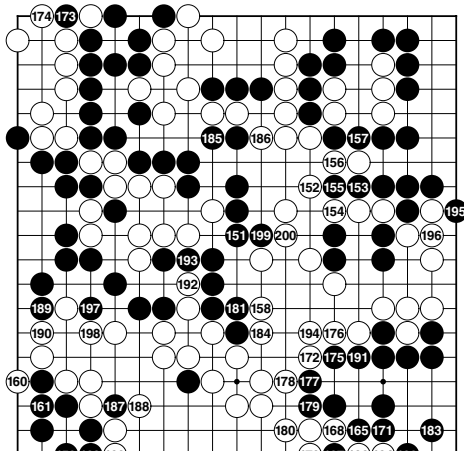
Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11



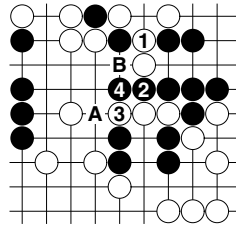
Figur 4 (151–200)
182 auf 167

keine Alternative für Weiß, da Schwarz über hinreichend viele Koodrohungen verfügt.

149: Schwarz spielt jetzt etwas ängstlich, aber er kann sich beim derzeitigen Spielstand diese Vorsicht durchaus erlauben. Mit 1 in Dia. 10 hätte er seine zentralen Steine aber durchaus auch retten können, denn nach 5 sind A und B Miai. Antwortet Weiß auf 1 in Dia. 10 mit 1 in Dia. 11, kann Schwarz mit 2 und 4 zur Mitte hin anbinden.

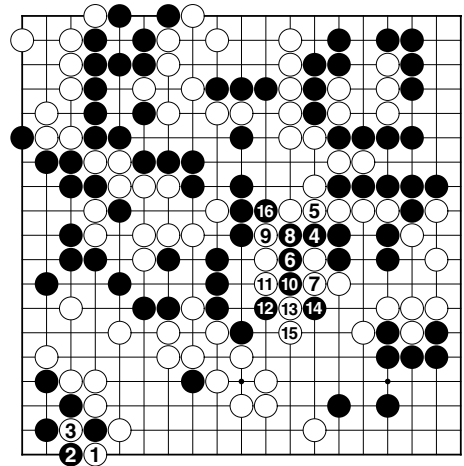
152: Weiß kann nicht auf 1 in Dia. 12 sichern, da nach 4 das Fangen auf A und das Trennen auf B Miai sind.

158: Weiß entscheidet sich für den sicheren Ein-Punkt-Sprung. Wenn Weiß nicht verteidigt, sondern auf 1 in Dia. 13 das Ko beginnt,

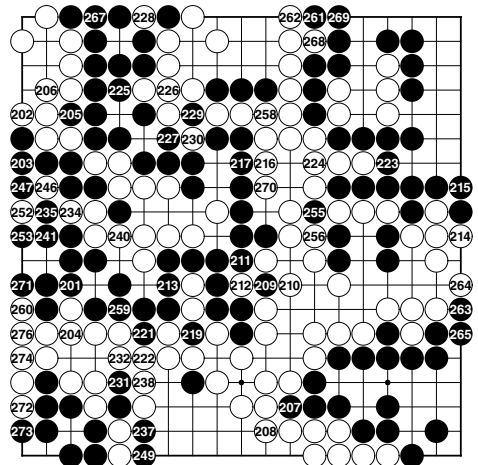


Dia. 12

kann Schwarz mit der Folge bis 16 im Zentrum noch entkommen. **159:** Schwarz sichert und die Partie ist vorbei. Es gibt keine spannenden Endspiele mehr und Schwarz liegt über zehn Punkte vorne.



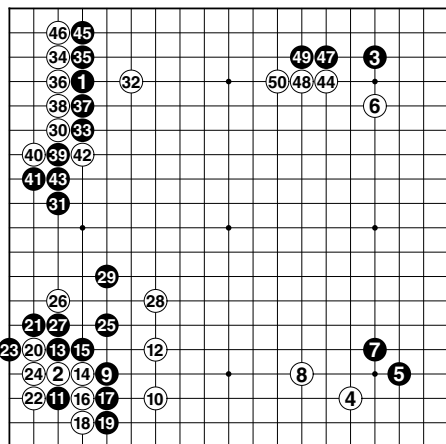
Dia. 13



Figur 5 (201–276)

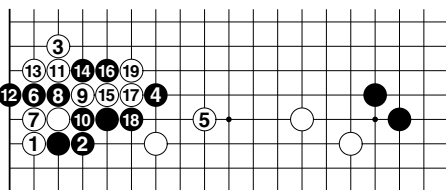
218 auf 209; 220 schlägt zurück; 233, 239, 245, 251,
257 auf 229; 236, 242, 248, 254, 275 auf 230; 243,
250 unter 231; 244 auf 231; 266 deckt neben 228

Partie: Kidocup Hamburg 2013, 7. Runde
Weiß: Catalin Taranu 5p (Bukarest/RO)
Schwarz: Fan Hui 8d (Toulouse/FR)
Bedenkzeit: 75 Min. + 20 Steine/5 Min.
Komi: 6,5
Ergebnis: 276 Züge. Schwarz gewinnt mit 11,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

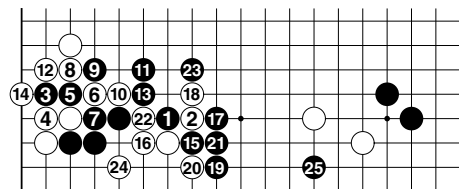


Figur 1 (1–50)

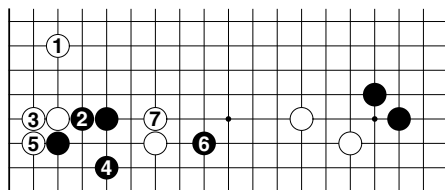
- 12: Üblich wären wohl 1 bis 4 in Dia. 1, aber Weiß hat mit 6 in der Partie bereits einen Treppendreher gespielt, so dass dann die schwarze Stellung kollabieren würde, wie die Zugfolge bis 19 zeigt. Eine Alternative zeigt Dia. 2, die sich



Dia. 1

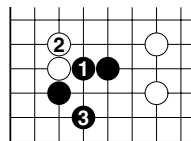


Dia. 2



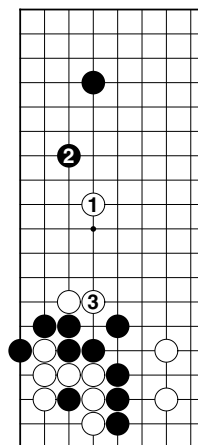
Dia. 3

insbesondere deswegen anbietet, weil nach dem letzten Josekizug 24 Schwarz eine gute Fortsetzung mit 25 hat. Deshalb wohl wollte Weiß mit 12 in der Partie nicht auf 22 spielen. Alternativ zu 12 hätte er aber auch z. B. wie in Dia. 3 gezeigt kämpfen können.

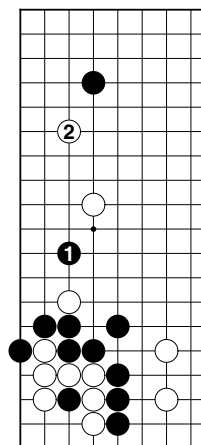


Dia. 4

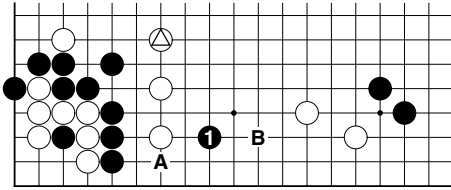
- 13: Normalerweise sollte Schwarz wie in Dia. 4 spielen.
 27: Schwarz wollte Außeneinfluss, aber die weiße Ecke ist recht groß geworden und er endet auch noch mit Nachhand. Er kann nicht wirklich zufrieden sein mit diesem Ergebnis.
 28: Der Zug sieht gut aus, er ist es aber nicht. Ich selbst hätte auf 1 in Dia. 5 gespielt, um zu sehen, wie Schwarz antwortet. Spielt er auf 2, ist 3 ein kraftvoller Zug, denn Schwarz hat noch kein Auge. Spielt Schwarz auf 1 in Dia. 6, steht er etwas überkonzentriert, Weiß hat eine flexible Stellung und kann den oberen Eckstein mit 2 angreifen.



Dia. 5



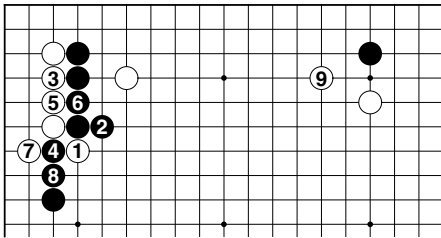
Dia. 6



Dia. 7

Das Problem mit 28 ist, dass Schwarz später noch auf 1 in Dia. 7 invadieren kann und entweder auf A verbinden oder auf B eine Basis bekommen kann und so die weiße Anlage ohne größere Probleme reduziert, so dass der markierte Stein eigentlich nichts gebracht hat.

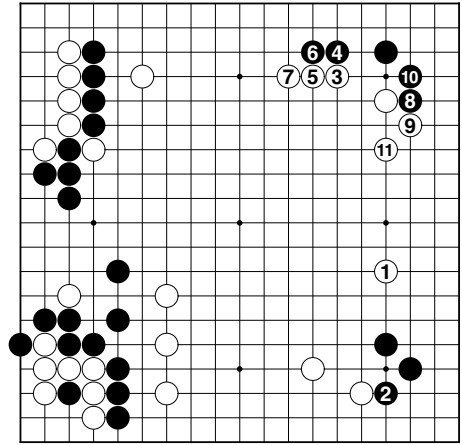
- 31: Weiß hat die schwarze Form erfolgreich repariert, ohne wesentlich zu profitieren.
- 36: Dia. 8 zeigt das eigentliche Joseki bis 8, das auch besser wäre als die Stellung in der Partie.
- 44: Normalerweise ist dies ein guter Zug, aber in dem Joseki endet Weiß in Nachhand und



Dia. 8

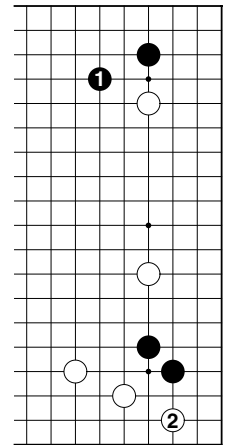


Catalin Taranu (l.) und Fan Hui



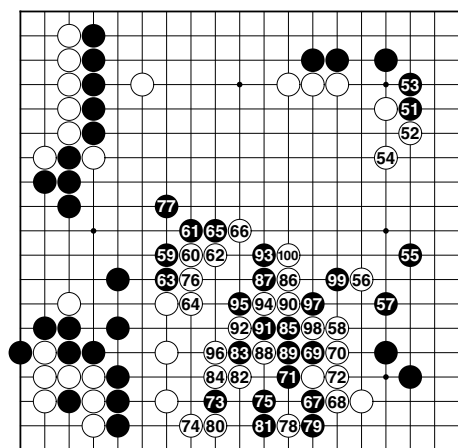
Dia. 9

Schwarz bekommt den schönen Zug 55 in Figur 2. Mein Vorschlag wäre deswegen, erst 1 in Dia. 9 zu spielen und zu schauen, wie Schwarz antwortet. Sichert er die untere Ecke mit 2, kann Weiß mit 3 bis 11 das Joseki aus der Partie

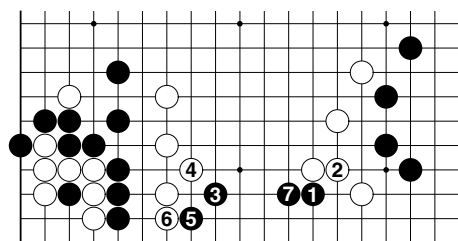


Dia. 10

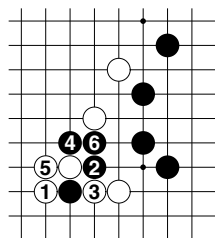
spielen und der Abtausch 1 für 2 wirkt danach sehr gut – in dieser Stellung ist ein echtes Potential für eine weiße Mitte erkennbar. Antwortet Schwarz dagegen oben auf 1 in Dia. 10, muss er zunächst einmal mit 2 einen schmerzhaften Angriff auf seine untere Gruppe ertragen und Weiß hat immer noch viel Raum, um später den oberen schwarzen Rand zu reduzieren.



Figur 2 (51-100)

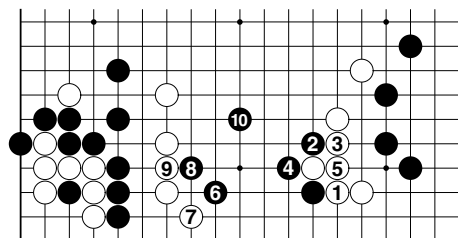


Dia. 11

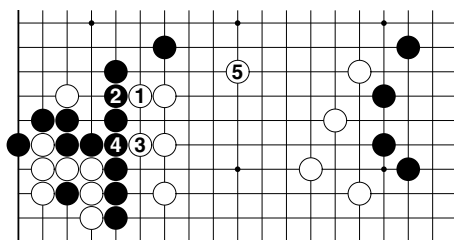


Dia. 12

59: Schwarz sollte direkt auf 1 in Dia. 11 invadieren. Nach 7 lebt Schwarz problemlos. In der Partie entscheidet er sich zunächst dazu, die weiße Gruppe von außen festzuklopfen, was ihm später Probleme bereitet.



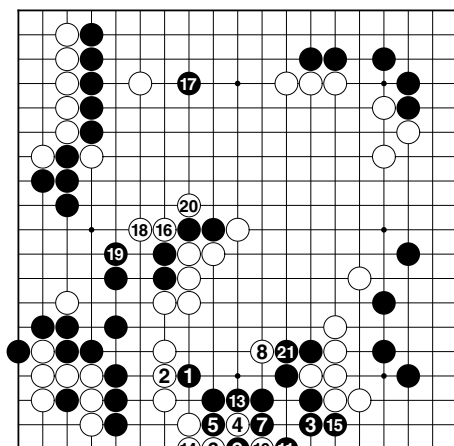
Dia. 13



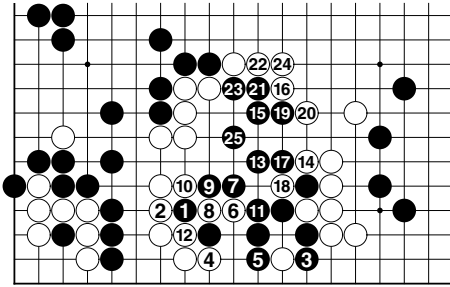
Dia. 14

Sollte Weiß z. B. mit 1 in Dia. 12 Widerstand leisten, dann folgt bis 6 eine starke Reduktionssequenz. Antwortet Weiß dagegen auf 1 in Dia. 13, so ist die schwarze Gruppe – natürlich ohne die stärkenden Züge von außen – schwer zu fangen.

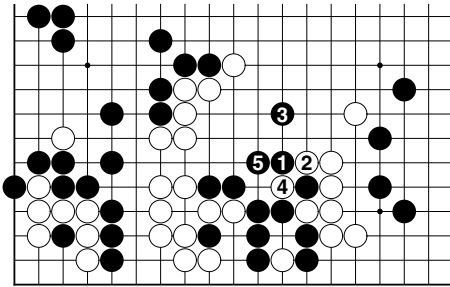
- 60: Weiß sollte seinen unteren Rand, wie in Dia. 14 gezeigt, etwas zurückhaltender abstecken.
- 77: Wenn Schwarz jetzt nicht in der Mitte antwortet, sondern wie in Dia. 15 mit der Sequenz bis 15 lebt, dann kann er im Tausch problemlos die zwei Steine im Zentrum opfern, zumal er mit 17 und 21 noch zweimal ins Zentrum schaut.
- 79: Spätestens jetzt sollte Schwarz zunächst auf 1 in Dia. 16 spielen. Der Abtausch 1 für 2 ist für das Leben der schwarzen Gruppe sehr hilfreich, wie die weitere Zugfolge bis 25 zeigt. Was passiert, wenn Schwarz statt 13 in Dia. 16 auf 1 in Dia. 17 spielt, ist nicht ganz klar, aber auch hier würde ich darauf tippen, dass die schwarze Gruppe überleben wird.



Dia. 15

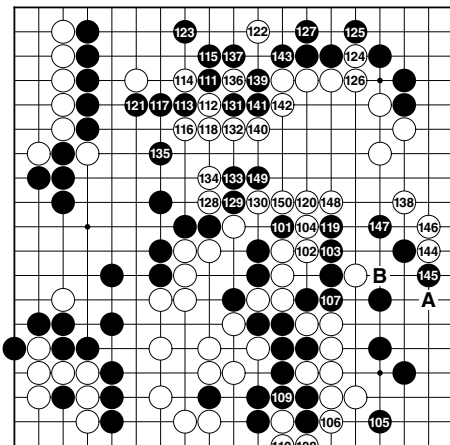


Dia. 16

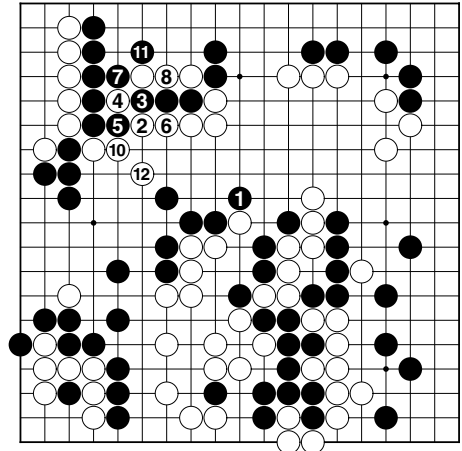


Dia. 17

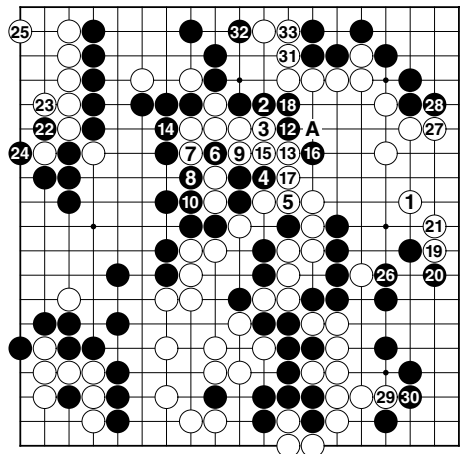
111: Schwarz opfert seine Steine im weißen Einflussbereich für ein paar Endspielzüge und die Vorhand. Das Ergebnis ist sicher nicht ideal für ihn zu nennen, aber er hat, nachdem klar war, dass er mit seinen Steinen nicht mehr überleben kann, das Beste aus der Situation gemacht.



Figur 3 (101–150)



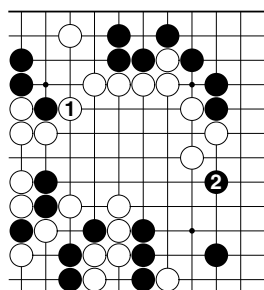
Dia. 18 (9 auf 4)



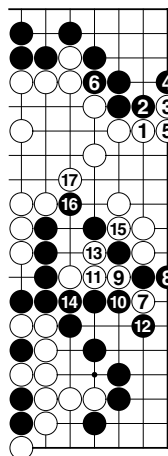
Dia. 19 (11 auf 6)

121: Schwarz hätte sich überlegen können, auf 1 in Dia. 18 zu spielen und so die weiße Mitte einzudrücken, aber wahrscheinlich grauste ihm vor dem Squeeze in der Zugfolge bis 12.

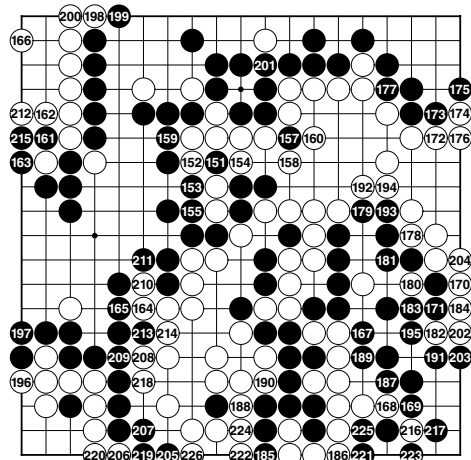
136: Nach langem Nachdenken bin ich zu dem Schluss gekommen, dass dies der Verlustzug ist. Weiß muss direkt 1 in Dia. 19 spielen, ohne 136 für 137 abzutauschen. Danach kann Schwarz zwar in der Mitte tiefer eindringen, aber, was entscheidend ist, 122 nicht abschneiden. Eine mögliche Fortsetzung zeigt das Dia. bis 33. Weiß kann immer noch auf A schneiden und in der oberen rechten Ecke



Dia. 20



Dia. 21



Figur 4 (151-226)

156 auf 151

gibt es schlechtes Aji. Die Partie wäre dann sehr knapp gewesen. Denkbar wäre für Weiß auch 1 in Dia. 20, aber der weiße Zug auf 2 ist sehr groß. Verglichen mit der Entwicklung in der Partie würde Weiß viele Punkte verlieren.

147: Dieses Kosumi ist nicht gut, weil Weiß weiterhin auf A klemmen kann. Schwarz sollte in dieser Situation wohl besser auf B sichern.

167: Schwarz hätte jetzt auf 179 spielen sollen.

170: Ohne diesen Zug kann Weiß wie in Dia. 21 erst 1 bis 6 in Vorhand abtauschen und dann auf 7 klemmen. Das macht im Vergleich zur Partie vier Punkte Unterschied, auch wenn das wahrscheinlich nicht mehr spielentscheidend gewesen wäre.

171: Die Partie ist entschieden, Schwarz gewinnt.

Impressum DGoZ 3/2013

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: Otto Hell, Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries, Sylvia Schmitt; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Franz-Josef Dickhut, Bernd Sambale, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Christian Kühner, Olaf Salchow, 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: Kalli Balduin, Tobias Berben, Pierre Chamot, Jan Engelhardt, Hwang Inseong, Fritjof Jahnke, Hauke Löffler, Marc Oliver Rieger, Karl Scheitler, Matthias Terwey, Kim Wiefelspütz, Sven Walther, Bernhard Werner
Fotos: Joachim Beggerow, Tobias Berben, Gunnar Dickfeld, Christian Mocek, Franziska Schloesser, Mei Wang, Sven Walther, Sabine Wohnig, Stefan Krakowka, 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.

Einsendeschluss für die DGoZ 4/2013:

Mittwoch, der 10.08.2013

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

Hallo, liebe Kinder!

Wir hatten ja das letzte Mal gesagt, dass wir zur Deutschen Jugendmeisterschaft fahren wollen – und da waren wir dann auch. Leider konnten wir Pandas doch nicht mitspielen, aber dafür hat Bai für Euch die beiden Sieger interviewt (findet ihr auf der nächsten Doppelseite):

Oliver Wolf ist erst 13 Jahre alt und schon 4. Dan - wow! Damit hat er nicht nur das Gesamtturnier (bis 18 Jahre) gewonnen, sondern auch noch gleich den Preis für den besten Spieler unter 15 Jahren. Mit zwei Pokalen musste er sich ganz schön abmühen und ihm fiel bei der Siegerehrung auch prompt ein Pokaldeckel zu Boden. Oliver hat übrigens keine einzige Partie verloren!

Bei den „Kleinen“ (unter 11 Jahren) gab es ein ganz spannendes Finale zwischen Arved Pittner (3k) aus Berlin und Emanuel Schaaf (5k) aus Trier. Am Ende gewann der zehnjährige Emanuel.

Insgesamt haben 38 Kinder bei dem Turnier mitgemacht und es war ein Riesenspaß! Mehr darüber könnt Ihr von Seite 18 bis 20 in dem Artikel von Jan lesen.

Eure zwei Pandas



白 Bai und 黑 Hej

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

Interview mit Oliver Wolf

Oliver lebt seit einigen Jahren in Thorold, einer Stadt in Kanada, ganz nahe am berühmten Niagara-Wasserfall.

Bai: Du bist für die Jugendmeisterschaft extra aus Kanada angereist, stimmt das?

Oliver: Ja, genau.

Bai: Wie lang war Deine Reise?

Oliver: Ich bin erst nach Amsterdam geflogen und dann weiter bis Frankfurt. Das waren zusammen neun Stunden.

Bai: Wie hast Du denn Go gelernt?

Oliver: Mein Vater hat es mir beigebracht, als ich fünf war. Nach ein paar Jahren habe ich dann angefangen, im Internet Kurse zu nehmen.

Bai: Ist Dein Vater auch ein guter Go-Spieler?

Oliver: Oh nein, er spielt nur etwa 6 kyu, aber das war gut genug, mir am Anfang etwas beizubringen.

Bai: Und wie bist Du auf die Idee gekommen, im Internet Go zu lernen?

Oliver: Als ich besser wurde, dachte mein Vater, es wäre gut, wenn ich mit Go weitermache. Aber wenn man sich verbessern will, muss man eben von stärkeren Spielern lernen.

Bai: Bei wem hast Du im Internet gelernt?

Oliver: Rose Duke, Alexandre Dinerchtein, Robert Jasiek und andere.

Bai: Das ist das erste Mal, dass Du Deutscher Jugendmeister bist, richtig?

Oliver: Ja, ich hatte schon mal vor zwei Jahren teilgenommen, und ich hoffe, ich kann in den nächsten Jahren wiederkommen.

Bai: Das wäre nett!

Was würdest Du denn jungen Go-Spielern empfehlen, die stärker werden wollen?

Oliver: Bücher lesen, Leben- und Tod-Probleme und Tesujis lösen, etwas über Eröffnungen lernen und Kurse von stärkeren Spielern besuchen. Wichtig ist, einfach immer weiter zu lernen.

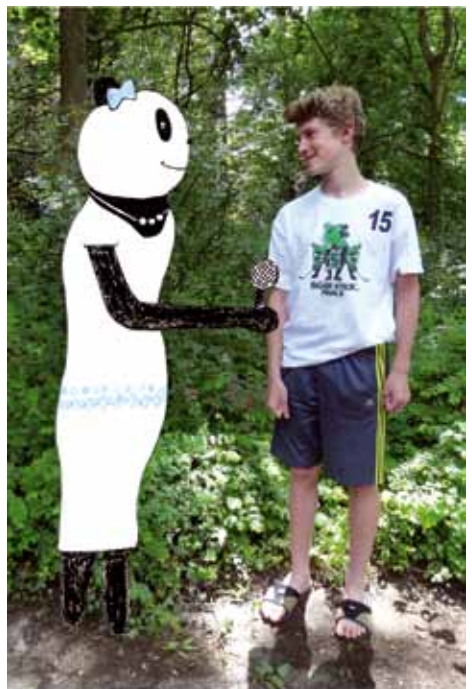
Bai: Wie lange lernst Du jede Woche?

Oliver: Jeden Tag ein bisschen, ein paar Probleme und so. Ich habe halt nicht so viel Zeit, weil ich ja noch andere Dinge mache.

Bai: Du spielst zum Beispiel Eishockey, oder?

Oliver: Ja, aber nur als Hobby, nicht so ernsthaft.

Bai: Na dann vielen Dank und noch einmal herzlichen Glückwunsch!



Interview mit Emanuel Schaaf

Emanuel lebt in Trier und geht dort in die 4.Klasse der Grundschule.

Bai: Wie lange spielst Du denn schon Go?

Emanuel: Etwa eineinhalb Jahre.

Bai: Da bist Du aber wirklich schnell so gut geworden! Wie oft spielst Du denn Go?

Emanuel: Ich war schon auf einigen Turnieren und spiele ein paar Mal in der Woche Go.

Bai: Hast Du gedacht, dass Du bei der DJGM gewinnen kannst?

Emanuel: Nein, eigentlich hatte ich gedacht, dass ich im Finale gegen Arved verliere!

Bai: Du hast zusammen mit Deiner Schwester Go gelernt. Spielst Du manchmal mit ihr?

Emanuel: Nein, Sie mag nicht so lange stillsitzen und hat vielleicht auch Angst zu verlieren.

Bai: Gibst Du ihr denn keine Vorgabe?

Emanuel: Doch, ich will ihr dann neun oder noch mehr Vorgabesteine geben, aber sie will leider trotzdem nicht ...

Bai: Schade! – Was hast Du denn noch so für Hobbys?

Emanuel: Fußball und Klavier.

Bai: Spielst Du richtig im Verein Fußball?

Emanuel: Ja, im Mittelfeld/Abwehr.

Bai: Und hast Du beim Klavier auch schon mal einen Preis gewonnen?

Emanuel: Ja, bei "Jugend musiziert".

Bai: Das ist ja super, Glückwunsch!

Noch eine Frage: Wenn Du dann nächstes Jahr zur Jugend-Go-Europameisterschaft fährst, was meinst Du, welchen Platz Du schaffen kannst?

Emanuel: Hmm, ... den dritten oder vierten Platz vielleicht?

Bai: Na dann viel Erfolg und vielen Dank!



Deutschlandpokal 2013

Stand nach sechs von elf Turnieren*

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

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	Summe
1	Dyadenko, Gleb	1d	-	2	-	4	-	-	6
2	Ervens, Deniz	1d	1	2	-	0	-	2	5
	Koch, Colin-Marius	1d	-	-	2?	-	-	3?	5
4	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
	Radetzky, Sven	2k	2	-	-	-	-	2	4
	Ruth, Maximilian	1d	-	4	-	-	-	-	4
	Ruzicka, Martin	1k	2	-	-	2	-	-	4
	Schomberg, Niels	1d	2	-	-	-	-	2	4
	Simon, Charles	1k	4	-	-	-	-	-	4
	Weiß, Malte	2d	4	-	-	-	-	-	4

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 (96 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	Summe
1	Fisches, Zacharias	3k	-	-	6?	-	-	-	6
	Jochheim, Andreas	6k	6?	-	-	-	-	-	6
	Limbach, Jörg	7k	4	-	-	-	-	2	6
	Peters, Christian	5k	6	-	-	-	-	0	6
	Werner, Bernhard	6k	-	4	2	-	-	-	6
6	Hißnauer, Joachim	8k	1	-	-	-	-	4	5
	Jordan, Daniel	4k	2	-	0	-	-	3	5

Kürzel:

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

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (38 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	Summe
1	Wunsch, Tobias	12k	6?	-	-	-	-	-	6
2	Claasen, Frederic	14k	-	-	5?	-	-	-	5
	Guinemer, Adrien	10k	5	-	-	-	-	-	5
	Igel, Carsten	16k	2	-	-	-	1	2	5
	Wegner, Dominik	9k	1	-	-	-	-	4	5
6	Aengenendt, Felix	9k	0	-	-	0	0	4	4
	Clausen, Helene	13k	-	4	-	-	-	-	4
	Fiedler, Marcel	18k	2?	-	-	-	-	2?	4
	Haarhoff, Thomas	12k	4	-	-	-	-	-	4
	Kirch, Daniel	12k	-	-	-	4?	-	-	4
	Kloeping, Andreas	14k	0?	-	-	-	-	4?	4
	Kroeger, Christian	20k	-	-	-	-	-	4?	4
	Kükelheim, Maximilian	15k	0	-	-	-	-	4	4
	Reibert, Jörg	12k	4	-	-	-	-	0	4
	Uslu, Ercan	17k	-	-	4?	-	-	-	4



* 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. 45 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 21 TeilnehmerInnen und in der U 18 spielen bisher 24 Jugendliche mit. 21 Turniere wurden bisher ausgewertet.

Falls Ihr Eure Urkunden und Preise zugeschickt bekommen wollt, teilt uns Eure Adresse mit!

Falls Ihr einen Geldpreis gewonnen habt, meldet Euch bei Bernd Radmacher, Schatzmeister des DGoB, seine E-Mailadresse lautet: bernd.radmacher@gmx.de,

U12

Pl.	Name	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner Arved	9k	9k	9	26
2	Schomberg Jan Hendrik	15k	15k	5	9
3	Herwig Max	14k	14k	3	7
4	Rieger Angelika	20k	16k	3	7
5	Jacobsen Manuel	6k	5k	3	6
6	Schaaf Emanuel	9k	7k	2	4
7	Dohnke Timon	18k	18k	3	4
8	Law An-Hong	18k	18k	1	3
9	Schaaf Emilia	18k	18k	1	3
10	Dottan Immanuel	28k	28k	2	3

U18

Pl.	Name	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Welticke Jonas	4d	4d	8	19
2	Kurtz Maximilian	8k	7k	6	15
3	Ervens Deniz	1d	1d	7	14
4	Koch Colin-Marius	1d	1d	5	12
5	Weigmann Arved	18k	15k	5	9
6	Schomberg Niels	1d	1d	4	8
7	Ruzicka Martin	1k	1k	3	8
8	Kreiner Franziska	10k	10k	4	5
9	Law Yu-Kai	4k	4k	2	4
10	Köhler Karl	5k	5k	2	4



und teilt ihm eine Bankverbindung mit.

Die Sachpreise der Auswertung von 2012 (eine schöne Go-Tasse sowie die Urkunde) für die Plätze 1-20 wurden verschickt, die Urkunden für die weiteren Plätze verschicke ich, sowie ich eine Adresse bekomme.

Wir möchten noch einmal alle Turnierveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden, wenn sie teilnehmen möchten.

Eure Maria

International

von Christian Kühner

Korea gewinnt auch den 2. Huading

Vom 26. bis 28. April fand in Taizhou, China, die zweite Auflage des erstmals 2012 ausgetragenen Huading Cups statt. Dabei handelt es sich um ein internationales Damenmannschaftsturnier zwischen China, Japan, Korea und Taiwan. Die Teams bestehen jeweils aus drei Spielerinnen und treffen in einem Rundenturnier mit zwei Stunden Bedenkzeit und 5 x 1 Minute Byoyomi aufeinander.

Erneut konnten am Ende die koreanischen Damen triumphieren. Eine Demonstration wie im Vorjahr, als die Koreanerinnen alle ihre neun Partien gewonnen hatten, war es diesmal allerdings nicht. Ganz im Gegenteil: Das Ergebnis war so knapp, dass auch das letzte Feinwertungskriterium herangezogen werden musste!



*Keine Partie gewonnen und trotzdem der Medienliebling:
Joanne Missingham 6p, Teamkapitän Taiwans*

Bereits in der ersten Runde mussten die Favoriten China und Korea gegeneinander antreten und nachdem sich China mit 2:1 durchsetzen konnte, machte sich bereits große Zuversicht unter den heimischen Fans breit. Die Siege gegen Taiwan waren für beide Teams reine Formsache, lediglich die Japanerinnen ließen gegen die Außenseiter einen Punkt liegen. Da Japan in der zweiten Runde Korea mit 2:1 unterlag, schien die Hackordnung vor der finalen Runde

eigentlich schon geklärt. Zumal japanische Teams gegen chinesische in den vergangenen Jahren immer schlecht ausgesehen hatten.



*Kim Miri 2p verhalf durch ihre Leistung an Brett 2 Korea
am Ende zum Sieg*

Doch die Japanerinnen schafften tatsächlich den Überraschungserfolg und schlugen die Chinesinnen mit 2:1. Damit lagen China und Korea sowohl nach Mannschafts- als auch nach Brett-punkten gleichauf. Als erstes Feinwertungskriterium musste die erzielte Punktzahl der Mannschaftsführerinnen herhalten. Jedoch herrschte mit jeweils zwei Siegen auch hier Gleichstand zwischen Chinas Li He 5p und Koreas Park Jieun 9p. Somit entschied schließlich erst die erzielte Punktzahl am zweiten Brett, wo Koreas Kim Miri 2p alle ihre Partien gewinnen konnte, dieses mit 32.000 USD recht gut dotierte Turnier.

LG Cup: Japans großes Comeback, Korea vorm Viertelfinale raus!

Am 10. Juni begann die Hauptrunde des 18. LG Cups in Kangnung, Korea. Mit 220.000 USD Preisgeld zählt der LG Cup unbestritten zu den wichtigsten internationalen Veranstaltungen neben dem Samsung- und Ing-Cup. Die 32 Startplätze im Hauptturnier werden teilweise per Einladung vergeben, so gehen jeweils 5 Plätze an Korea und China, 4 an Japan und einer nach Taiwan, außerdem sind die Finalisten des Vorjahres gesetzt. Die restlichen Plätze werden in einem Vorausscheidungsturnier ausgespielt. Die Teilnehmer werden dann bis zum Finale in einfachen K.O.-Runden gegeneinander gelöst.

Bis zum Redaktionsschluss wurden bereits die ersten beiden Runden ausgetragen und dabei kam es zu so faustdicken Überraschungen, dass ein Zwischenfazit vor dem Viertelfinale durchaus angebracht scheint. An erster Stelle ist der völlig unerwartete Erfolg der japanischen Spieler zu nennen. Während es in den vergangenen Jahren nur wenige japanische Profis in die 2. Runde geschafft hatten, konnten sich diesmal mit Takao Shinji 9p, Iyama Yuta 9p und Kono Rin 9p gleich drei der vier japanischen Vertreter durchsetzen. Und das nicht gegen irgendwen. So schlug Kono Rin in einer sensationellen Partie Fan Tingyu, den frisch gekürten Gewinner des Ing Cups. Auch der vierte Japaner im Feld, Hane Naoki 9p, schlug sich achtsam. Gegen Mok Jingseok 9p lag er bis zum Endspiel vorne und verlor am Ende nur ganz knapp mit einem halben Punkt.

Die nächste Überraschung war das große Favoritensterben in der ersten Runde: Park Jung Hwan 9p, Kim Jiseok 9p, Choi Cheolhan 9p, Kang Dongyun



Iyama Yuta 9p erreichte beim LG Cup das Viertelfinale

9p, Cho Hanseung 9p, Park Younghun 9p – sechs Spieler aus den koreanischen Top 10 wurden bereits zum Auftakt eliminiert! Der lebenden Legende Lee Changho erging es nicht besser. Lediglich Lee Sedol konnte das koreanische Banner hochhalten.

Auch die Chinesen mussten herbe Verluste hinnehmen: Gu Li 9p unterlag Kim Seongjin 2p ebenso wie der Sieger des 17. LG Cups Shi Yue 9p gegen Ahn Hyoungyun 4p. Mit Tuo Jiaxi 3p, Chen Yaoye 9p und Zhou Ruiyang 9p gelang aber immerhin den Top 3 der chinesischen Ratingliste der Sprung ins Viertelfinale.

Für die koreanischen Fans kam es hingegen ganz bitter, als mit Lee Sedol der letzte verbliebene Hoffnungsträger in der 2. Runde gegen Tuo Jiaxi ausschied. Die Japaner dürfen sich hingegen nach weiteren Erfolgen über Guo Yuzheng 3p bzw. Lee Younggu 9p mit Takao Shinji und Iyama Yuta über zwei Viertelfinalisten freuen.

Damit stehen im Viertelfinale zwei Japaner einer Übermacht von 6 chinesischen Spielern gegenüber. Alle, die jetzt unbedingt wissen wollen, wie es weitergeht, muss ich allerdings leider vertrösten: Es hilft nichts vor der nächsten DGoZ-Ausgabe selbst im Internet zu suchen, denn weiter geht es erst im November ...

Japan

von Olaf Salchow

68. Honinbo

Am 16. und 17. Mai fand die Eröffnungspartie des 68. Honinbo in Oda – dem Geburtsort von Honinbo Dosaku – statt. Takao Shinji gewann alle sieben Partien des Qualifikationsturniers und damit das Recht, Iyama Yuta herauszufordern.

Takao konnte nach einem neuen Joseki die Initiative übernehmen und die Partie sah für den Titelverteidiger schwierig aus. Dieser zauberte aber einen überraschenden Zug aus dem Hut, mit dem er die Partie noch wenden konnte. Die zweite Partie konnte Takao am 28. und 29. Mai dann für sich entscheiden, so dass es nun unentschieden steht.

51. Judan

Yuki Satoshi ist neuer Judan. Er konnte in der letzten und entscheidenden Partie der Best-of-Five-Serie Iyama Yuta mit 1,5 Punkten besiegen. Das ist der zweite große Titelgewinn für Yuki und Iyama musste einen der sechs großen Titel abgeben.

Korea

von Sascha Stinner

18. Damen Kuksu

Die beiden jungen Spielerinnen Kim Hye Min 7p und Park Chi Yeon 3p bestritten das Finale des diesjährigen Kuksu-Traditionsturniers der Damen. Am 11. April konnte sich Kim Hye Min auch im zweiten Finalspiel durchsetzen



Kim Hye Min 7p

und damit den ersten Titel ihrer Karriere sowie ein Preisgeld von umgerechnet ca. 8.000 Euro sichern.

18. GS-Caltex Cup

Am 23. April war eine kleine Sensation perfekt: Yi Se Dol 9p steht in seinem 23. Best-of-Five-Finale und verliert zum ersten Mal zu Null!



Die GC-Caltex-Finalisten Yi Se Dol 9p (l.) und Kim Ji Seok 8p

Dafür verantwortlich war der 24-jährige Kim Ji Seok 8p, der in diesem Finale durch außergewöhnliche Kampfkraft beeindruckte. Die ersten beiden Partien zeigten atemberaubende Kombinationen auf höchstem Niveau, in denen Kim seinen Rivalen sogar in dessen Meisterdisziplin des tiefen Auslesens schlagen konnte. Im dritten Spiel lag Yi im Mittelspiel vorne, büßte den Vorsprung jedoch im Endspiel wieder ein und gab nach 303 Zügen auf. Damit gewinnt Kim Ji Seok nach 2009 seinen zweiten Titel und kann sich über die erhsehnte Hochstufung zum 9p und ein Preisgeld von ca. 50.000 Euro freuen.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Bis zum 2. Juni wurden in der 1. Go-Liga sieben Runden absolviert. Die Spielstärke der Topmann-

schaften ist sehr ausgeglichen. Von Platz 1 bis 7 gibt es nur einen Unterschied von drei Punkten. Experten meinten, dass sich diese Situation in der Spitzengruppe bis zur Sommerpause halten wird. Die Anfangsphase der Rückrunde ab Herbst wird für viele Mannschaften dann entscheidend sein.

Die Tabelle nach 7 Runde sieht so aus:

Team	Punkte	Siege
Shandong	15	16
Dalian	14	18
Shanghai	14	16
Chongqing	13	18
Beijing	12	17
Guizhou	12	14
Duangxi	12	14
Hangzhou	8	13
Xi'an	8	12
Zhejiang	7	12
Liaoning	7	12
Guangzhou	4	6

10. Changqi Cup (Ing Cup)

Vom 29.05. bis 31.05. fand das Achtel- und Viertelfinale des Changqi Cups in Beijing statt. Liu Xing 7p gewann überraschend gegen Gu Li 9p sowie Meng Tailing 6p und kam nach sehr langer Zeit wieder in das Halbfinale eines großen Turniers.

Die Finalisten des letzten Jahres, Chen Yaoye 9p und Tou Jiaxi 3p, konnten ihren Erfolg nicht wiederholen und schieden beide im Viertelfinale aus. Die Begegnungen des Halbfinals lauten:

Shi Yue 9p gegen Tan Xiao 7p

Liu Xing 7p gegen Lian Xiao 4p



Liu Xing 7p gewann überraschend gegen Gu Li 9p

1. Kisei

Vom 26.04. bis 02.05. fand das Best-of-5-Finale des Kisei Cups in Louyang zwischen Zhou Riyang 9p und Tuo Jiaxie 3p statt. Tou zeigte sich in guter Form und gewann die ersten beiden Partien. Nach dem Sieg im Bailing Cup ist Zhou mental deutlich stärker geworden. Trotz einer schwierigen Situation spielte er ruhig und mit vollem Selbstvertrauen. Das hat Tuo nervös gemacht. Der Gedanken, dass nur noch ein Sieg zum Titel fehlt, hat ihn stark beeinflusst. Dieser kleine psychische Unterschied zeigte große Wirkung beim Vergleich dieser beiden Spieler, die das Spiel technisch fast perfekt beherrschen: Zhou konnte tatsächlich drei Partien in Folge gewinnen und ist somit der erste „neue“ Kisei.

27. Tengen

Das Finale dieses traditionsreichsten Turniers des chinesischen Go-Bunds fand zwischen dem 13.05. und 15.05. in Tongli statt. Der amtierende Tengen Chen Yaoye 9p hält den Titel schon seit 4 Jahren. Der Herausforderer Gu Lingyi 5p ist seit Jahren bekannt für seinen Talent, konnte es aber noch nicht in einen Erfolg umwandeln.

Tongli ist der Glücksort des Titelverteidigers: In dem malerischen Vorort von Suzhou hat er alle seine Finalpartien und Tengen-Meisterkämpfe gegen Korea gewonnen. Und auch dieses Mal hatte Chen leichtes Spiel und konnte Gu mit 2:0 besiegen.



Chen Yaoye 9p



100 Mitarbeiter,
23 Nationalitäten,
1000 Ideen

Ina Franzke, Personalrecruiting



**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 Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

Problecke

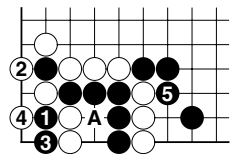
von Matthias Terwey

Herzlichen Glückwunsch an Bernhard Gaißmaier, der zum dritten Mal die Spitze der Punkteliste erreicht hat!

Manche von euch hatten Probleme mit den sgf-Dateien auf der DGoZ-Webseite. Anscheinend habe ich beim Erstellen ein ungebräuchliches Format gewählt; ich bitte das zu entschuldigen. Falls es dieses Mal immer noch Probleme gibt, dann teilt mir das bitte mit und schreibt dazu, welches Programm ihr benutzt.

Lösungen der Problecke 2/2013

Problem 1

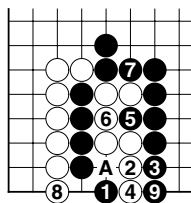


Korrekt. Schwarz opfert mit 1 und 3 zwei Steine. Dadurch gewinnt er eine Freiheit, weil Weiß nun erst die zwei Steine schlagen muss, bevor er sich

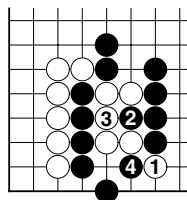
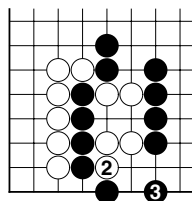
auf A annähern kann. Mit 5 gewinnt also jetzt Schwarz das Semeai. Einige Löser wollten bereits nach dem Abtausch S1 für W2 auf 5 spielen, aber W gibt dann Atari auf A.

Problem 2

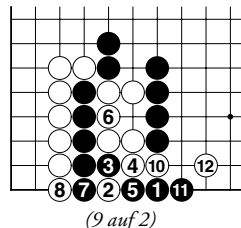
Korrekt. Das Kosumi auf 1 ist der einzige Zug, der die schwarzen Steine rettet. Nach der Folge bis 7 muss Weiß einen Annäherungszug spielen, wodurch Schwarz das Semeai gewinnt. Schwarz darf nicht den Abtausch S5 – W6 einschieben, bevor er auf 1 spielt, weil Weiß dann mit dem Atari auf A fängt.



Variante. Nimmt Weiß mit 2 sofort eine Freiheit, so verbindet Schwarz mit 3 seine Steine.



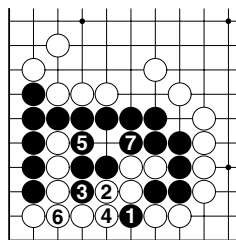
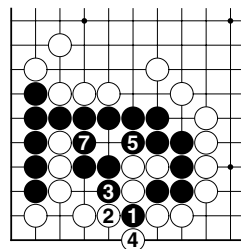
Variante. Auch dieser Versuch von Weiß hilft nicht weiter.



Falsch. Einige Teilnehmer wollten mit dem Affensprung auf 1 beginnen in der Hoffnung, nach W3, S2 das Ergebnis des vorletzten Diagramms zu erreichen. Weiß spielt aber 2 auf den vitalen Punkt und fängt Schwarz. Auch S1 auf 5 wird durch W2 widerlegt.

Problem 3

Korrekt. S1 ist ein Fragezug. Antwortet Weiß mit 2, so wird S5 Vorhand, und Schwarz kann mit 7 das zweite Auge bauen.

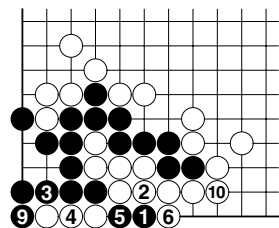
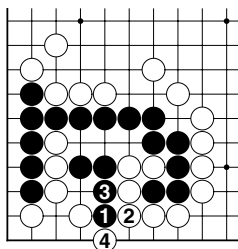


Variante. Antwortet Weiß mit diesem 2, ändert Schwarz die Reihenfolge von 5 und 7.

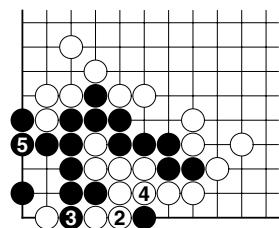
Schwarz darf nicht mit 5 oder 7 beginnen: Nach S5 – W7 – S1 verteidigt Weiß mit 4

statt mit 2, und Schwarz wünscht sich, er hätte 7 statt 5 gespielt. Analog führt auch S7 – W5 – S1 – W2 zu nichts. Nun hätte Schwarz lieber 5 statt 7 gespielt. Indem Schwarz mit 1 beginnt, zwingt er Weiß, sich früh zwischen den beiden möglichen Verteidigungszügen zu entscheiden, und kann danach so fortsetzen, dass ihm diese Entscheidung hilft.

Falsch. Nach diesem S 1 antwortet Weiß nicht etwa mit 3, was zum vorigen Diagramm führt, sondern mit 2. Schwarz bekommt kein zweites Auge mehr.



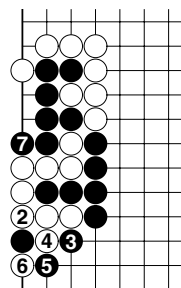
(7 auf 5, 8 auf 1, 11 auf 5)



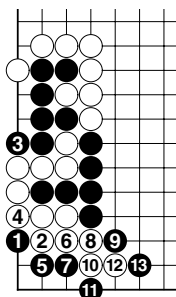
Variante. Falls sich Weiß mit diesem 2 verteidigt, lebt Schwarz einfach mit 3 und 5.

Problem 5

Korrekt. Der Peep auf 1 ist der richtige Beginn. Nach W 2 fängt Schwarz die weißen Steine in einer Treppe.



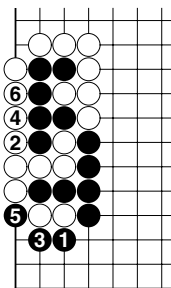
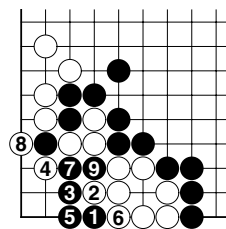
Variante. Verbindet Weiß mit 2 seine Steine, stirbt er durch den Squeeze bis 7.



Problem 4

Korrekt. Schwarz spielt wieder einen Fragezug auf 1, bevor er sich zwischen 3 und 4 entscheidet. Nach diesem W 2 fängt er mit dem Squeeze bis 9 drei Steine für sein zweites Auge. Die Reihenfolge ist hier wichtig: 3 auf 5 wäre ein Fehler, weil Weiß dann mit 3 die Ecke auf ein Auge reduziert.

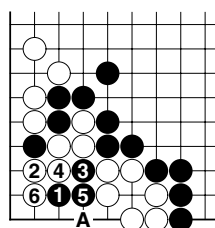
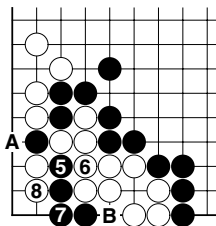
Falsch. Das Hane auf 1 fängt leider nur zwei Steine. Nach W 2 kann sich Schwarz nicht schnell genug annähern und muss zusehen, wie seine Steine geschluckt werden.



Problem 6.

Korrekt. Wieder ist ein Peep auf der ersten Reihe das Tesuji. Nach W 2 – S 3 – W 4 verbindet Schwarz seelenruhig auf 5, und Weiß hat erstaunlich wenige Freiheiten. W 8 oder W 9 statt 6 scheitern an S 6.

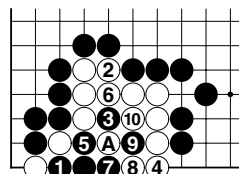
Falsch. Dieses Atari für S 5 ist zu ungeduldig. Weiß wird nicht so zuvorkommend sein, nach S 7 mit A zu schlagen und S B zuzulassen, sondern er wird auf 8 spielen. Nun zeigt sich, dass der Abtausch S 5 – W 6 den schwarzen Steinen eine wichtige Freiheit genommen hat.



Falsch. Auf den ersten Blick sieht 1 wie der Formpunkt aus, aber der Schnitt mit 3 ist nutzlos. Auch S 3 auf A mit ähnlichen Ideen wie in der richtigen Lösung hilft nicht weiter, weil Weiß auf 3 verbindet und danach keine Probleme mehr mit seinen Freiheiten hat.

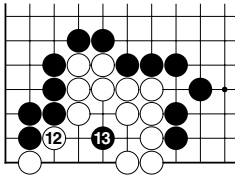
Problem 7

Korrekt. Schwarz rettet zunächst mit 1 seinen Stein. Nachdem Weiß mit 2 seinen Augenraum vergrößert



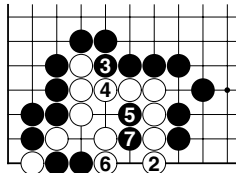
(11 auf A)

bert, ist S 3 Tesuji. Weiß versucht mit 8 und 10 Widerstand zu leisten, aber Schwarz 11 erzeugt eine Nakade-Form.



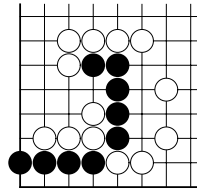
Korrekte Fortsetzung. Weiß darf sich nur kurz freuen, dass er sieben Steine geschlagen hat, denn Schwarz besetzt mit 13 den vitalen Punkt.

Variante. Versucht Weiß mit diesem 2 seinen Augenraum zu vergrößern, tötet ihn Schwarz ganz unspektakulär mit 5 und 7.

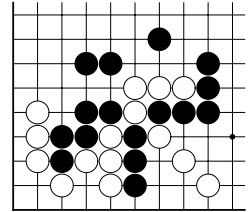


Neue Probleme

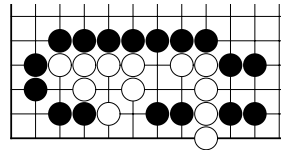
In allen Stellungen ist Schwarz am Zug.



1. Schwarz würde gerne die vier Schnittsteine fangen. (3P)



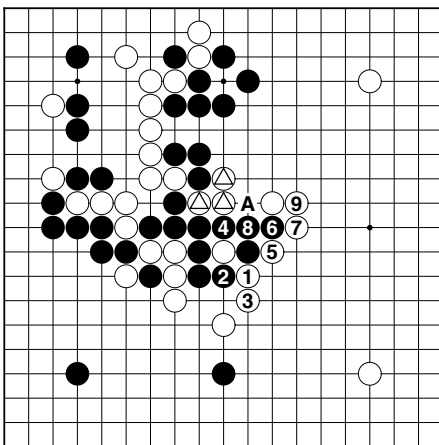
2. Schwarz scheint eine Freiheit weniger als Weiß zu haben. Wie gewinnt er dennoch das Semeai? (4P)



3. Es folgen drei Probleme aus echten Partien. Hier spielen Manja und Michael Marz bei der Paargo-EM in Amsterdam mit Schwarz gegen ein französisches Paar. Wie geht man der weißen Gruppe am besten an den Kragen? (5P)

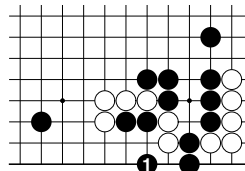
Auflösung zum Gozumi-Problem

Nach dem Hane auf 1 kann Schwarz nicht mehr entkommen. Versucht Schwarz mit 2 auf 4 zu ent-

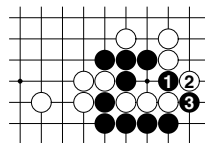


kommen, so folgt W5–S8–W6, und selbst wenn Schwarz dann mit A schneidet, hat er weniger Freiheiten als die markierten Steine.

Auflösung zu Fangen und Retten 10+11

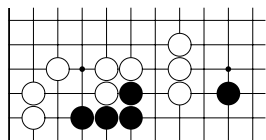


Schwarz 1 im ersten Dia. ist ein sehr schönes Tesuji, um die weißen Schnittsteine zu fangen – danach gibt es keine Rettung mehr für die weißen Schnittsteine.



Schwarz 1 in Dia. 2 ist der entscheidende Zug zum Fangen, denn nach 2 sitzt Weiß durch 3 in einer Mause Falle. Spielt Weiß mit 2 auf 3, kann Schwarz einfach mit 3

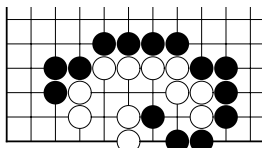
auf 2 spielen und fängt ebenfalls.



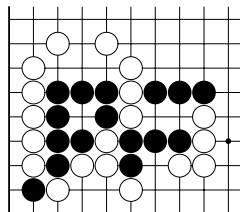
4. Diese Stellung hatte ich beim Darmstädter Schnellturnier auf dem Brett. Sind die vier schwarzen Steine wirklich

so tot, wie mein Gegner glaubte? (5P)

5. Eine Profipartie: Magari Reiki 8p (schwarz) gegen Fujisawa Shuko 9p. Was hatte Shuko hier übersehen? (5P)

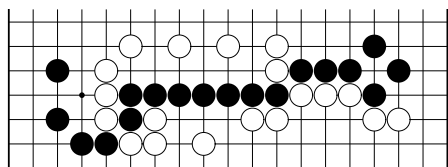


6. Wieviel Leben steckt noch in der abgetrennten schwarzen Gruppe im Dia. links? (7P)



7. Ein wenig wacklig sieht die weiße Form unten ja aus, aber es bedarf schon eines echten Geistesblitzes,

wenn man hier noch etwas reißen will. (9P)



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 (10.08.2013) an:

Matthias Terwey
Bohlweg 36
48147 Münster

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

problemecke@dgo.de

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

Punkteliste Problem-Go 3/2013

1	Gaißmaier, Bernhard (2)	1d	37	552	2/13
2	Fiedler, Wolfgang	8k	28	468	2/13
3	Zakrzewski, Guido (2)	2d	36	452	2/13
4	Grzeschniok, Anton (5)	3d	36	435	2/13
5	Busch, Rainer	6k	22	431	2/13
6	Schwerdtfeger, Klaus	6k	35	382	2/13
7	Lorenzen, Klaus (1)	2k	22	345	2/13
8	Hell, Otto (3)	3k	26	342	2/13
9	Berg, Christoph	1d	37	338	2/13
10	Herter, Rainer (1)	4k	-3	285	6/12
11	Küchemann, Klaus-B.	4k	-3	274	4/12
12	v. Erichsen, Svante (1)	2d	-3	261	1/13
13	Amhof, Christina	1d	32	245	2/13
14	Koch, Kris (1)	3k	-3	226	1/13
15	Schönfeld, Ralf (2)	8k	24	199	2/13
16	Reimpell, Monika (7)	2d	39	193	2/13
17	Mertin, Stefan	8k	31	157	2/13
18	Loose, Jörg	3k	23	117	2/13
19	Mienert, Michael (2)	2k	-3	103	6/12
20	Ewe, Thorwald (3)	8k	16	101	2/13
21	Dickfeld, Gunnar	2d	-3	98	6/12
22	Lass, Detlef (3)	1d	-3	97	6/12
23	Gorenflo, Helmut (2)	9k	8	94	2/13
24	Herwig, Bernhard (3)	1d	32	85	2/13
25	Rehm, Werner (1)	7k	17	84	2/13
26	Wohabi, Maurice (1)	1d	29	84	2/13
27	Schreiber, Burkhard (2)	3k	30	76	2/13
28	Pauli, Robert (6)	1d	37	74	2/13
29	Hoff, Roland (1)	7k	20	70	2/13
30	Schlösser, Franziska	6k	38	66	2/13
31	Burvenich, Claude	2k	14	59	2/13
32	Diers, Manfred (2)	2k	-3	56	6/12
33	Herwig, Max (2)	17k	12	56	2/13
34	Langer, Martin	4k	25	50	2/13
35	Gawron, Christian (7)	2d	39	39	2/13
36	Wacker, Klaus	8k	16	36	2/13
37	Urmoneit, Regina	20k	20	36	2/13
38	Haun, Felix (2)	20k	-3	35	3/12
39	Schunda, Peter	12k	-3	33	1/13
40	Wiethüchter, Frankm.	2k	33	33	2/13
41	Kaufm. Schule OG	20k	-3	31	6/12
42	Rieger, Angelika	17k	-3	30	6/12
43	Petri, Klaus	4d	28	28	2/13
44	Xu, Mei De	3k	11	27	2/13
45	EKG Lemgo	18k	-3	23	6/12
46	Zwosta, Martin (2)	14k	-3	22	6/12
47	Kaczmarek, Georg	4k	22	22	2/13
48	Woida, Thomas	9k	21	21	2/13
49	Fehse, Christian	12k	-3	16	6/12
50	Guggenheim, Michele	11k	-3	14	3/12

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: _____

☐	V	Vollmitglied	Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)
☐	E	Ermäßigtes Mitglied	Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)
☐	J	Jugendmitglied	Kinder / Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)
☐	F	Fördermitglied	Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ)
☐	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 geworben:

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: Siegmart 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

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

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

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

Go an Schulen: N.N.

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

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

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

Pressearbeit: N.N.

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

Regeln: Robert Jasiek, Aaraer 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: Wastl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605

DGoB-Landesverbände

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

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

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

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

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

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

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

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

Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Schulstraße 23, 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: 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

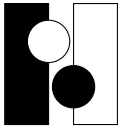
DGoZ & DGoB-Website

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag, Hamburg

Go-Spielmaterial & -Bücher

„Klassiker“ aus unserem Angebot:



9x9-Tisch-Set, Buchenfurnier:
Ein echter Blickfang für das
Spiel auf dem kleinen Brett
84,00 €



19x19-Bambus-Komplettset mit Tasche:
Ein Go-Set mit Holzbrett, 8mm-Glassteinen
und Holzdosen für unterwegs
112,00 €



Anfänger-Paket 10:
Go-Box mit Holzbrett und 8mm-Glassteinen
sowie drei Anfängerbücher
78,90 €



Go. Das Spiel der Götter:
Alle drei Brettgrößen für einen
günstigen Preis – zum Kennenlernen
16,80 €

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*

Juli

27-11 Olsztyn (PL)
57th European Go Congress

August

10 (Sa) Potsdam
Potsdamer Paar-GO-Turnier, Montessori-Schule, Schlüterstraße 2, Kontakt: Arved Weigmann, toved@gmx.net, Anmeldeschluss: 11:15 Uhr

13-19 Praha (CZ)
World Youth Go Championships

16-20 Quidzdorf
5. Bautzener Go-Turnier am Quidzdorfer-See, Am See 5, Kontakt: Janine Böhme, boehme_janine@web.de, 035951-35168, Anmeldeschluss: 10. August

17-21 Lunteren (NL)
Zomergo

25 (So) Leipzig
Leipziger Sommerturnier, Autohaus Baehr, Dieselstraße 10, Leipzig Eutritzsch, Kontakt: Hans Zötzsche, EHSSZ@t-online.de, Erste Runde: 10:00 Uhr

30-6 Sendai (JP)
34th World Amateur Go Championship

31/1 Köln
Kölner Turnier, Bürgerhaus Stollwerck, Dreikönigenstr. 23, Kontakt: Pierre Chamot, 02204-65823, pierre.chamot_bl@t-online.de, Anmeldeschluss: Samstag 11:30 Uhr

September

6 (Fr) Schwerin
Seminar mit Yoon Young-Sun, Kanu- und Kleinsegelverein e. V. Schwerin (KuK), Bornhövedstraße 101a, Kontakt: Bettina Kullik, 0385 / 500 79 79, drachenschlacht@arcor.de

7/8 Schwerin
11. Schweriner Go-Turnier, Volkshochschule Schwerin, Puschkinstraße 13, Kontakt: Bettina Kullik, 0385-5007979, drachenschlacht@arcor.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

15 (So) Wiesbaden

9. WIGO-Turnier (30 min. sudden death), Kulturpalast, Saalgasse 36, Kontakt: Jana Hollmann, wiesbaden-go@web.de, Anmeldeschluss: 10 Uhr

21/22 Hamburg

11. Hans Pietsch Memorial mit Deutscher Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft, Gymnasium Oldenfelde, Birrenkovenalle 12, Kontakt: Karen Schomberg, karen.schomberg@gmx.de, Bewerbungsschluss: 1. September

27-29 Budapest (H)

Hans Pietsch Memorial

28 (Sa) Wuppertal

2. Wuppertaler Go-Turnier

Oktober

5/6 Bremen

5. Bremer Shudan

5/6 Trieste (IT)

European Student Go Championship

12 (Sa) Berlin

Berliner Herbstturnier

12/13 Bochum

Bochumer Bambus

12/13 Jena

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft

12/13 Jena

Jenaer Kreuzschnitt

19/20 München

Münchner Go Turnier

19/20 München

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft 2012

20 (So) Detmold

1. Detmolder Keima

26/27 Mannheim

Mannheimer Aji

* 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. Erwas später dann gerne einen ausführlichen Bericht an dgob@dgob.de. Danke!