DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2013 88. Jahrgang



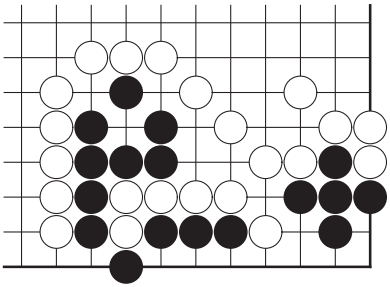
Inhalt

Ehem. Titelbild des *Korean Baduk Magazine* 1
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen 2
Nachrichten 2–5
Impressum 5
Turnierberichte 6–19
Fundstück 11
Go Future 20–21
Bezahlt man Wein mit Steinen? 22–24
Eine komplizierte Ecke 25–26
1. MLILY Cup 27
Osaka Go-Camp 1 28
Osaka Go-Camp 2 29–31
Kinderseite 32–33
Yoon Young Sun kommentiert (14/1) 34–41
Yoon Young Sun kommentiert (14/2) 41–45
Pokale 46–47
Fernostnachrichten 48–51
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH 52
Go-Probleme 53–56
Lösung: Retten und Fangen 12 56
Mitgliedsantrag 57
DGoB-Organe 58
Anzeige: Hebsacker Verlag 59
Turnierkalender ..... Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 12

von Yilun Yang



Schwarz muss sehr vorsichtig sein, denn er hat eine Schwäche in seiner Form. Lösung auf S. 56.

Vorwort

Erneut liegt ein Go-Kongress hinter uns und wir haben mit Fan Hui 8d einen neuen Europameister, von dem man annehmen möchte, dass er diesen Titel nicht zum letzten Mal gewonnen hat. Gleiches gilt natürlich für den neuen Deutschen Meister Lukas Krämer 5d, der, um noch stärker zu werden, im kommenden halben Jahr zusammen mit Benjamin Teuber in China von Go-Profis unterrichtet wird.

Aber es hat sich in letzter Zeit vieles mehr in der Go-Welt ereignet, von dem auch in dieser Zeitung berichtet wird: der erste MLILY Cup, das Osaka Go-Camp, der Abschluss des PlaymoreGo-Projekts, Aktivitäten und Fortschritte im Kinder- und Jugend-Go sowie zahlreiche spannende Aktivitäten auf EGF-Ebene. Es wird spannend, was da noch so kommen wird!

Tobias Berben

Mitgliederversammlung der European Go Federation

Es war gerade mal gut die Hälfte der noch 37 Mitglieder anwesend. Das war schon verwunderlich, da Polen doch sehr zentral liegt. Erneut wurde die mangelnde Zahlungsmoral einiger Länder angesprochen und Bosnien-Herzegowina entging nur aufgrund eines Formfehlers des EGF-Vorstands dem Ausschluss aus der EGF, wobei das bei weiterer Säumigkeit der Mitgliedsbeiträge bis Ende des Jahres nachgeholt wird. Für Kroatien und Portugal steht im nächsten Jahr ebenfalls der Ausschluss vor der Tür.

Nach ein paar Formalitäten begann die Sitzung mit Berichten der diversen Gremien, aus denen ich mir folgendes notiert habe:

- Die Amateur-Weltmeisterschaft findet 2014 in Korea statt.
- Das System für die Zahlung der IGF-Beiträge wurde in für mich sehr kryptischer Weise geändert (wobei bei einer gesamtheitlichen Erhöhung der europäischen Beiträge der DGoB zukünftig weniger als bisher zahlen muss, ich brauchte mich also auch nicht zu beschweren).
- In den Anti-Doping-Bestimmungen wurde der zulässige Cannabis-Grenzwert auf 150ng/l ver-

zehnfacht und explizit darauf hingewiesen, dass nur die Einnahme während eines Wettkampfs und nicht der allgemeine Cannabis-Konsum ein Doping-Vergehen darstelle (nicht wirklich wichtig, aber lustig, so was ausgerechnet vom niederländischen IGF-Direktor zu hören).

• Das CEGO-Programm kommt langsam ins Rollen, wobei es bislang ausschließlich konkrete Ansätze für die Entsendung von jungen Europäern zum Go-Training nach Peking gibt. Bereits im September geht es los, und unter der Leitung von Li Ting werden die ersten CEGO-Inseis Andrii Kravets (Ukraine), Lukas Krämer (Deutschland), Zeno van Ditzhuijzen (Niederlande), Dušan Mitic (fährt nun doch nicht, für ihn rutscht Benjamin Teuber nach) und Rémi Campagnie (Frankreich) für ein halbes Jahr nach China reisen und fleißig Go büffeln. Für alle anderen Aktivitäten im Zusammenhang mit dem CEGO-Programm gibt es bislang weder Zuständigkeiten noch Konzepte noch Fahrpläne; für jegliche Unterstützung ist die EGF hier dankbar. Als Ziele wurden dabei folgende Aspekte genannt:

  • Inseisystem in Peking (s.o.),
  • Europäisches Profisystem (mit Teilnahmeberechtigung an asiatischen Profiturnieren),
  • „European Grand Slam“ mit hohen (fünfstelligen) Preisgeldern,
  • Professionalisierung der EGF.

• Schon ab diesem Jahr wird es in Korea ein internationales U12-Turnier geben, für welches sich jedes Jahr zwei europäische Kinder über die Jugend-EM qualifizieren können. Die „echte“ Jugend-WM fand in diesem Jahr in Tschechien statt und soll auch zukünftig öfter zu Gast in Europa sein.

• Die EGF-Regelkommission (Siivola/Jasiek) wurde aufgelöst und durch eine EGF-Turnier- und -Regelkommission mit den Mitgliedern Aleš Cieplý, Leszek Soldan und Herman Hiddema ersetzt. Diese hat nun die Aufgabe, die vielen nur teilweise dokumentierten Turnierregeln für die vielen Europameisterschaften zusammenzustellen und ist auch für die Einteilung der Supergruppe auf der Go-Einzelmeisterschaft auf dem Go-Kongress zuständig.

Danach wurde der Vorstand neu gewählt. Martin Stiassny bleibt für ein weiteres Jahr Präsident, als Geschäftsführer löst Lorenz Trippel aus der Schweiz Tony Atkins ab, der nicht wieder kandidierte. Schatzmeister bleibt Hans Kostka, und Vizepräsidenten sind Jana Hricová (wiedergewählt) und Jean-Yves Papazoglou (neu). Den erweiterten Vorstand bildet neben Li Ting nun Natalia Kovaleva.

Im Anschluss wurden die „kleinen EMs“ bis 2015 bestätigt bzw. wie folgt vergeben:

noch 2013:

Studenten-EM:
5./6. Oktober in Triest (Italien)

2014:

Jugend-EM:
28. Februar bis 3. März in Bognor Regis (England) (das Datum ist gegenüber früherer Ankündigung geändert)

Paar-EM:
3./4. Mai in Helsinki (Finnland)



So sieht der Vorstand aus (v.l.n.r.): Hans Kostka (Schatzmeister), Lorenz Trippel (neuer Generalsekretär), Leszek Soldan (alter Vizepräsident), Martin Stiassny (Präsident), Jana Hricová (Vizepräsidentin), Michal Zubalik (Kassenprüfer, nicht im Vorstand) und Li Ting (erweiterter Vorstand)

Damen-EM:
irgendwann in Russland (voraussichtlich Moskau, St. Petersburg oder Kasan)
Studenten-EM:
27./28. September in Toulouse (Frankreich)

2015 (noch ohne konkrete Terminierung):
Jugend-EM in Amstelveen (Niederlande)
Paar-EM in Brünn (Tschechische Republik)
Damen-EM irgendwo in der Türkei
Studenten-EM in Klausenburg (Rumänien)

Und der Kongress 2017 findet ebenfalls in der Türkei statt, nämlich in Burhaniye, direkt am Strand des Ägäischen Meers. Erstmalig gibt es einen Europäischen Go-Kongress in Asien! Der türkische Vertreter lieferte (als einziger Bewerber) eine tolle Präsentation ab und begeisterte mich mit seinen Ideen. Hauptberuflich arbeitet er als Reiseveranstalter und Event-Manager, sodass wir uns schon jetzt sehr auf die außergolichen Aktivitäten freuen können. Aber vorher kommen ja noch Hermannstadt, Reichenberg und St. Petersburg.

Tja, und dann kamen nach einer Pause die Anträge dran (siehe auch *www.eurogofed.org/egfl/#agm2013*).

Der rumänische Antrag zur Neugestaltung des Abstimmungssystems („mehr Gewicht für große Länder") wurde zurückgestellt, da die sechsmonatige Frist für verfassungsändernde Anträge nicht eingehalten wurde. Allerdings wurde nach einem knapp positiven Meinungsbild eine Kommission gegründet, die den Antrag verfeinern und für das nächste Jahr in ausgereifter Form fristgerecht auf die Tagesordnung bringen soll. Der Antrag wird es allerdings schwer haben, da Russland sich massiv mit teilweise aberwitzigen Argumenten gegen den Antrag ausgesprochen hat, und viele ehemalige Sowjetrepubliken beim Meinungsbild dem russischen Votum folgten.

Ebenso musste der rumänische Antrag für die Festschreibung weitreichenderer Kompetenzen des Vorstands aus den gleichen formalen Gründen vertragt werden.

Diskutiert wurde dagegen der Antrag zur Verbesserung der Kongressstrukturen, und der Vorstand hat es sich zur Aufgabe gemacht, für die Erstellung eines Kongress-Orga-Handbuchs zu sorgen. Bereits für den polnischen Kongress wurde ein Kongressbeobachter eingesetzt, der mit den Ausrichtern Hand in Hand zusammen arbeiten soll.

Danach kam mein Antrag dran, in dem ein Vorgehen für das Einsammeln der EGF-Mitgliedsbeiträge nebst Ermittlung der Mitgliederstärken der einzelnen Länder vorgeschlagen wurde. Zu meiner Überraschung wurde der Antrag einstimmig angenommen. (Hmm … die Nichtzahler waren ja auch nicht anwesend …)

Mit Wirkung ab 2015 wird es ein neues System für die Ermittlung des Europameisters geben. Der französischen Antrag mit dem „Martin-Modell" wurde angenommen und sieht vor, dass die besten 24 Europäer in einem eigenen Turnier in der ersten Woche Halbfinalisten für ein KO-Turnier am Wochenende ausspielen und damit bereits am Wochenende der neue Europameister feststehen kann. Man verspricht sich davon, dass mehr Spitzenspieler teilnehmen werden, von denen einige sich derzeit wohl von der langen zweiwöchigen Dauer der jetzigen Europameisterschaft abschrecken lassen.

Der irische Antrag für die Einführung einer Internet-Jugendmannschaftseuropameisterschaft wurde ohne Beschluss zur Umsetzung an den Vorstand weitergeleitet. Wie mir Marc-Oliver aufgetragen hatte, habe ich brav darauf hingewiesen, auch Mannschaften in der Altersklassen U12 und U16 zuzulassen bzw. eigene U12- und U16-Ligen einzurichten. Warten wir ab, was passiert.

Auch über die weiteren Anträge wurde nicht abgestimmt: der französische Antrag zur EGD-Kategorisierung von Turnieren wurde an die neue Turnier- und Regelkommission gereicht, der Antrag zum Rating für Unter-20-Kyus wurde zurückgezogen, da das Konzept noch nicht ausgereift sei, die Briten hielten ihren Vorschlag, nur vom Verband benannte Einzelmitglieder in der EGD sichtbar zu machen, dann selbst nicht mehr für gut bzw. realisierbar und zogen ihren Antrag ebenfalls zurück, der eingeschlummerte Europa-Cup erhielt auch ohne Beschluss den Gnadenschuss, und der Antrag der nicht mehr existenten Regelkommission zur Aufstockung der Pandanet-Mannschaften wurde auch ohne Abstimmung verworfen. Ja, der Eindruck trügt nicht, je später es wurde, desto schneller wurde über die Anträge drüber gehuddelt. Nach über sechs Stunden Sitzung auch verständlich, und schließlich wollten ja auch die Post-Meeting-Bierchen noch irgendwann getrunken werden.

Michael Marz

Jugendfreundschaftsspiel Deutschland-Frankreich



Am 23.6. trafen sich Jugendteams aus Deutschland und Frankreich zu einem Freundschaftsspiel. Je drei Spieler jeder Mannschaft kamen dabei aus der U18, U15 und U11. Das Spitzenspiel in der U18 gewann Tanguy Le Calve (5d, F) gegen Oliver Wolf (4d, D), und auch in der Gesamtwertung hatte Frankreich die Nase vorn - allerdings nur denkbar knapp mit 5:4. Dabei gewannen für Deutschland alle drei U11-Spieler (Arved Pittner, 5k; Emanuel Schaaf, 5k und Max Herwig, 14k), sowie Jonas Welticke (4d) an Brett 2 der U18. Hwang In-Seong (8d) kommentierte live.

Marc Oliver Rieger

Online-Turnier für Anfänger und alle bis 10k

Auf KGS wird der Deutsche Go Bund demnächst Turniere für Go-Neulinge veranstalten. Das erste Turnier wird am Samstag, den 26.10.2013, auf dem 9x9-Brett stattfinden. Teilnahmebedingung: höchstens 10 kyu; Teilnahmegebühr: keine.

Der Spielspaß wird im Vordergrund stehen, aber einen kleinen Preis für den Sieger wird es auch geben. Wann und wie man sich anmelden kann und alle weiteren Details erfahrt Ihr dann auf der Homepage des DGoB unter www.dgob.de.

Bitte rührt doch auch die Werbetrommel bei Go-spielenden Freunden und Bekannten, die sich vielleicht noch nicht trauen, bei einem „echten" Turnier anzutreten! Auch für Go-spielende Kinder ist das Turnier sicherlich eine spannende Sache. Organisiert wird es von Klaus Petri und mir. Bei genügend Interesse werden wir solche Turniere (auch auf dem 19x19-Brett) mit Unterstützung des DGoB regelmäßig durchführen.

Marc Oliver Rieger

Impressum DGoZ 4/2013

Titel: Deutsche Go-Zeitung, erscheint 6-mal im Jahr
Herausgeber: Deutscher Go Bund e.V., Berlin, Postfach 605454, 22249 Hamburg
Redaktion & Layout: Tobias Berben (v.i.S.d.P.)
Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de
Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries, 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 & Sabine Wohnig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Mei Wang; Problemecke: Matthias Terwey; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell
Beiträge: Gunnar Düvel, Jan Engelhardt, Ferdinand Helle, Wolfgang John, Micheal Marz. Lutz Mattner, Birgit Petri, Marc Oliver Rieger, Sven Walther, Arved Weigmann
Fotos: Joachim Beggerow, Tobias Berben, Vit Brunner, Jan Engelhardt, Wolfgang John, Michael Marz, Mei Wang, Sven Walther, Sabine Wohnig, egc2013.go.art.pl, 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
Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang
Druckauflage: 2.500 Exemplare
Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos.
Einsendeschluss für die DGoZ 5/2013: Mittwoch, der 10.10.2013

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

Turniernotizen

Oldenburger Guzumi

Der Oldenburger Guzumi fand am 9. Juni zum zweiten Mal statt. 26 Teilnehmer, darunter auch Pieter Hamstra 3k und Donald Moorer 2k aus den benachbarten Niederlanden, fanden den Weg in unser Spiellokal „Dreieck“ und spielten bei gutem, teils sonnigem Wetter entspannte Blitzpartien in freundlicher Biergartenatmosphäre bei Chili con Carne und dem ein oder anderen Getränk. Am Ende konnte sich Christopher Lieberum 3d im direkten Vergleich gegen Jens Pankoke 1d durchsetzen. Platz drei belegte Reinhard Friedeck 1k vor Colin Marius Koch 1d, und Gerd Mex 1d, der zudem die weiteste Anreise hatte, wurde fünfter.

Vorrunde der Deutsche Meisterschaft 2013

Bei der Vorrunde zur Deutschen Meisterschaft haben sich Lukas Krämer (5d/Bonn), Bernd Radmacher (4d/Meerbusch), Marlon Welter (4d/Göttingen) und Matthias Terwey (4d/Münster) für die Teilnahme an der Endrunde qualifiziert. Die Endrunde findet vom 4.-7. Juli in Darmstadt teil. Dort warten FJ Dickhut, Johannes Obenaus, Jun Tarumi und Benjamin Teuber auf sie.

1. Hercules Cup Kassel

Robert Jasiek gewinnt ungeschlagen den 1. Hercules Cup in Kassel. Auf den Plätzen folgen Gerd Mex und Charles Simon. Robert konnte an der Vorrunde zur Deutschen Meisterschaft leider nicht teilnehmen, da er aufgrund des Elbehochwassers und Zugumleitungen den Start der ersten Runde am Freitag nicht erreichen konnte.

Vienna International Go Tournament

Cho Seok-Bin 7d hat in 5 Runden ungeschlagen das Wiener Go-Turnier gewonnen. Zweiter wurde Ondrej Silt 6d vor Jan Hora 6d und Lluis Oh 6d, die sich den dritten Platz teilen. Benjamin Teuber wurde fünfter, Johannes Obenaus kam auf Platz 17.

11. Sanssouci-Go-Turnier

Am 15. und 16. Juni 2013 trafen sich 26 Spieler auf dem Unigelände Potsdam unmittelbar am Park Sanssouci zum 11. Sanssouci-Go-Turnier und lieferten sich spannende Partien am Gobrett. Den Titel des Sanssouci Sai errang Turniersieger Michael Budahn 3d vor Lu Ji 4d und Choi Young Sik 2d. Das schöne Wetter ermöglichte zwischen den Runden Spaziergänge im Park Sanssouci. Es gab Vollverpflegung (im Startgeld inbegriffen) und eine nette Grillparty am Samstagabend. Michael Budahn gab den Spielern zwischen den Runden die Gelegenheit, unmittelbar aus ihren Fehlern zu lernen, indem er unermüdlich die gerade gespielten Partien kommentierte. Bei der Simultanrunde am Samstag konnte jeder, der Lust hatte, gegen Michael eine Lehrpartie spielen. Vielen Dank an den Asta Potsdam und die HU Berlin für Ihre Unterstützung.

Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2013

Pl	Name	Club	Str	Rat.	1	2	3	4	5	6	P	SOS	SOSOS
1	Lukas Krämer	Bonn	5d	2519	13+	7+	2+	3-	9+	8+	5	21	114½
2	Bernd Radmacher	Meerbusch	4d	2443	15+	8+	1-	10+	3+	5+	5	20½	113
3	Marlon Welter	Göttingen	4d	2402	16+	14+	5+	1+	2-	6+	5	19½	116
4	Matthias Terwey	Münster	5d	2450	5-	12-	13+	14+	7+	9+	4	15	111½
5	Volkmar Liebscher	Greifswald	3d	2311	4+	6=	3-	15+	11+	2-	3½	21	104½
6	Bernd Schütze	Berlin	4d	2442	12+	5=	9-	7+	10+	3-	3½	19½	111½
7	Marc Landgraf	Dresden	3d	2350	10+	1-	11+	6-	4-	12+	3	20	102½
8	Klaus Petri	Darmstadt	4d	2318	11+	2-	12+	9-	13+	1-	3	19½	107½
9	Kevin Sanow	Jena	3d	2300	14-	16+	6+	8+	1-	4-	3	18	109
10	Manja Marz	Jena	3d	2288	7-	13+	14+	2-	6-	16+	3	16	111
11	Joachim Beggerow	Braunschweig	3d	2225	8-	15+	7-	12+	5-	14=	2½	14	112
12	Thomas Kettenring	München	3d	2303	6-	4+	8-	11-	15+	7-	2	17	104
13	Bernd Wolter	Berlin	4d	2332	1-	10-	4-	16+	8-	15+	2	17	103
14	Per Kannengiesser	Berlin	3d	2301	9+	3-	10-	4-	16-	11=	1½	18½	98
15	Sebastian Koller	Erding	4d	2368	2-	11-	16+	5-	12-	13-	1	16	105
16	Andre Städtler	Leipzig	3d	2296	3-	9-	15-	13-	14+	10-	1	15½	105

Leipziger Bergmannsturnier

Es war ein angenehmes Turnier mit harmonischen Verlauf. Arved Pittner setzte in der B-Gruppe seinen Weg nach oben fort. Gleich mehrere Turnierneulinge zu begrüßen war ebenfalls erfreulich. In der A-Gruppe besiegten sich die drei Erstplatzierten reihum gegenseitig. Andreas Klein aus Eisenach ist der glückliche Sieger des 39. Bergmannsturniers, das am 29. und 30. Juni ausgetragen wurde.

8. Ratinger Tengen

Am 30.06. wurde Jannis Büscher 13k vor Lukas Schlegel 16k (beide Carl-Friedrich-von-Weizsäcker Gymnasium) Ratinger Schulmeister. Ebenfalls 2. der Meistergruppe Angelika Rieger 16k (Trier). In der Anwärter-Gruppe gewann Vincent Kessler 22k vor Michael Hansen 25k (beide Ratingen) und Jens Weber 23k (D'dorf). Weitere Spielgruppen bestanden für ein Jahr Unterricht (Klasse 3 bis 5 sowie Klasse 2). Insgesamt spielten 50 Kids. Im Begleitturnier gab es ein Gleichstand unter vier Spielern.

34. Kieler Woche Go Turnier

Es begab sich zu Kiel im Jahre 2013. In der letzten vollen Woche im Juni (29. und 30. Juni) von der man weiß, dass es die „Kieler Woche" ist, hatte sich ein Häufchen enthusiastischer Go-Spieler zusammengefunden, um ein Turnier zu bestreiten. Nach schwerem, aber auch freudvollem Kampf in den ersten zwei Partien am Samstag gingen etliche der Recken noch zum Bestaunen der Heißluftballons, die in der Dämmerung ihre Brenner im Takt der Musik Feuer spucken ließen, und zum anschließenden Feuerwerk. Auch während der zwei Runden am Sonntag wurden teils schwere Kämpfe bestritten und es wurde gewonnen wie verloren. Am Ende stand Bernd Lewerenz als Turniersieger vor Zhihong Wu und Gerd Mex fest. Wir bedanken uns ganz herzlich bei allen Helfern und Teilnehmern und freuen uns auf das nächste Jahr.

Berliner Sommerturnier

Am 07.07. trafen sich 28 Spieler vom 4. Dan bis 15. Kyu in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok zum diesjährigen Sommerturnier. Fast alle Partien wurden im Garten gespielt, denn das superschöne Wetter passte zum Namen des Turniers. Den ersten Platz erkämpfte ungeschlagen Arved Pittner (3 kyu). Den zweiten Platz belegte Daniela (9 kyu) und den dritten Platz Choi YoungSik (2 dan). Die drei teilten sich das Startgeld von insgesamt 56 Euro. Ganz herzlichen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Bernd Schilfert von der HU für das Material, Maria Wohnig für die Urkunden und Klaus Wohnig für die Hilfe beim Kochen!

Stuttgarter Turnier

Es lag schon ein Hauch von Favoritensterben in der Luft, als nach 2 Runden im samstäglich-sonnigen Stuttgart die 2 nominell stärksten Spieler Jonas Fincke 4d und Thomas Kettenring 3d je eine ihrer Partien verloren, aber letzten Endes setzte sich dann doch Spielstärke und Erfahrung durch und die beiden belegten am Sonntag die zwei oberen Siegertreppchen. Einen verdienten 3. Platz erreichte Jochen Tappe aus Darmstadt. Siegerin des Dauerblitz-Turniers wurde Silvia Hartig 15k aus Stuttgart und Martin Ruzicka (1k, Freiburg) gewann mit Platz 6 den Preis für den bestenplatzierten U18 Spieler.



Sieger in Stuttgart (v.l.n.r.): Martin Ruzicka, Thomas Schmid, Jonas Fincke, Thomas Kettenring und Jochen Tappe

Endrunde der Deutschen Meisterschaft in Darmstadt

Die Endrunde der Deutschen Meisterschaft vom 4. bis 7. Juli startete thematisch passend im Gastspielhaus. Von der Turnierordnung vorgeschrieben, spielen in den ersten vier Runden die Erstplatzierten des Vorjahres (Setzliste 1 bis 4) gegen die Qualifikanten aus der Vorrunde (Setzliste 5 bis 8). Und gleich in der ersten Runde wurde deutlich, dass die Sieger der Vorrunde mit großen Zielen angetreten waren: Lukas Krämer schlug den amtierenden Meister FJ Dickhut in einer Partie, in der er sich schon sehr früh vorn sah; Bernd Radmacher setzte sich gegen den Vizemeister Johannes Obenaus durch. Benjamin Teuber, der im Vorjahr Vierter war, hingegen konnte Matthias Terwey noch mal von der Schippe springen und der Vorjahresdritte Jun Tarumi schlug Marlon Welter.

Nach der ersten Runde ging es hinüber in die Brecht-Schule, wo zunächst das Mittagessen wartete. Hier kamen die KGS-Übertragungen aller Partien dann auch den Zuschauern vor Ort zu Gute, denn im Aufenthaltsraum konnten alle vier Partien gleichzeitig an der Wand betrachtet und diskutiert werden. Besonders Lukas erläuterte den Darmstädter Spielern gern seine Sicht auf die anderen Partien, insbesondere während er selbst noch spielte. Aber auch seine eigenen Partien verfolgte er gelegentlich dort – die KGS-Generation fühlt sich wohl mit dieser Ansicht immer noch heimischer …

Wer aber die gespannte Wettkampfatmosphäre fühlen wollte, konnte natürlich auch still im Wettkampfraum die Gesichter beobachten.

Nach der zweiten Runde war keiner der Topgesetzten mehr ungeschlagen, nach der dritten Runde standen sie alle vier bei 1/3, während Lukas und Bernd gemeinsam mit 3/3 führten. In der 4. Runde



Lukas Krämer und Matthias Terwey betrachten gemeinsam die aktuelle Stellung ihrer Partie.



Vorn die Partie zwischen Bernd Radmacher (l.) und Marlon Welter, die Lukas Krämer (stehend) den Meistertitel sicherte; hinten schlägt Benjamin Teuber kurz und schmerzhaft Franz-Josef Dickhut

versuchten insgesamt drei der Spieler, dem Fluss des Turniers etwas entgegenzusetzen:

Matthias startete gegen Jun mit Steinen auf der 8. und 9. Reihe. Benni spielte gegen Lukas gleich im zweiten Zug Kakari und FJ spielte gegen Bernd sofort im ersten Joseki eine kämpferische Variante, die Takao Shinji im Lexikon der Joseki 1 (S.104) als „unvernünftig" bezeichnet. Die Rechnung von FJ ging auf, so dass Lukas nach Abschluss der 4. Runde allein mit 4/4 führte, gefolgt von Bernd mit 3 Punkten vor vier weiteren Spielern mit 2 Punkten.

Als Rahmenprogramm gab es das Darmstädter Heinerfest, das von einigen Teilnehmern auch ausgiebig getestet wurde.

Nachdem Lukas und Bernd auch in der 5. Runde gewonnen hatten, war aufgrund des Erstkriteriums „direkter Vergleich" bereits klar, dass nur einer dieser beiden Deutscher Meister werden konnte.

Der Kampf um die Plätze 2 bis4 blieb aber extrem spannend: Nach dem Jigo zwischen Benni und Johannes hatten mit Ausnahme von Matthias noch alle Spieler Chancen auf diese Plätze gewahrt.

Bereits nach der zweiten Runde hatte Klaus Petri auf der Turnier-Homepage gehofft, der Meistertitel würde in der letzten Runde zwischen Lukas und Bernd (den Setzlistenplätzen 5 und 6) direkt ausgespielt. Marlon machte aber einen Strich durch diese

Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2013

Pl.	Name	Club	St.	1	2	3	4	5	6	7	8	Pkte
1	Lukas Krämer	BN	5d	-	0	1	1	1	1	1	1	6
2	Bernd Radmacher	MEE	4d	1	-	1	0	1	0	1	1	5
3	Johannes Obenaus	B	5d	0	0	-	1	½	1	1	1	4½
4	Marlon Welter	GÖ	4d	0	1	0	-	1	1	0	1	4
5	Benjamin Teuber	HH	6d	0	0	½	0	-	1	1	1	3½
6	FJ Dickhut	MG	6d	0	1	0	0	0	-	1	1	3
7	Jun Tarumi	DA	5d	0	0	0	1	0	0	-	1	2
8	Matthias Terwey	MS	5d	0	0	0	0	0	0	0	-	0



Lukas Krämer, FJ Dickhut, Benjamin Teuber und Matthias Terwey bei der Analyse nach der 6. Runde

Rechnung, denn in der 6. Runde schlug er Bernd, indem er im Endspiel aus Schwachpunkten ein Ko im gegnerischen Gebiet zauberte. Da sein Profit deutlich größer war als die von Bernd verwirklichte Ko-Drohung, konnte er die Partie schließlich mit 10 Punkten gewinnen, sich deutlich im Kampf um die Qualifikationsplätze zurückmelden und sicherte damit Lukas die Meisterschaft.

In der letzten Runde konnte Johannes relativ schnell gegen FJ gewinnen und auch Marlon setzte sich nach einem harten Kampf gegen Matthias durch. Danach standen Lukas, Bernd, Johannes und Marlon als Qualifikanten fest – die Partie Lukas gegenBernd entschied nur noch über die Platzierungen.

Hier zeigte sich, dass die letzten Tage (einschließlich Heinerfest) doch schon kräftezehrend und nervenaufreibend gewesen waren. In guter Stellung ließ Lukas eine taktische Idee zu, bei deren Ausführung sich Bernd allerdings vertat. Lukas gab das Geschenk jedoch umgehend zurück, so dass Bernd die Partie gewinnen konnte und damit den von Anfang an eingenommenen zweiten Platz verteidigte.

Der dritte Platz ging an Johannes, so dass die Gesetzten immerhin noch eine Medaille erringen konnten. FJ und Benni müssen hingegen nächstes Jahr in die Vorrunde.

Den Großteil der Zuschauer stellte das Darmstädter Organisationsteam selbst – fast zu jedem Zeitpunkt wäre eine zweite Crew für die Übertragungen einsatzbereit gewesen. Einzelne weitere Zuschauer (u.a. ein ehemaliger Deutscher Meister) fanden ebenfalls den Weg in die Brecht-Schule; der Großteil der Zuschauer folgte aber den Übertragungen auf KGS.

Für weitere Informationen sei auf die Turnierhomepage *hessen-go.de/index.php?title=Deutsche_Go-Einzelmeisterschaft_2013* verwiesen; insbesondere befindet sich dort auch ein Link auf die von Marlon gesammelten und in einer Zip-Datei zusammengefassten Partien.

Birgit Petri

Potsdamer Paar-GO-Turnier

Am 10. August 2013 trafen sich vier Paare am Vormittag in der Montessori Schule Potsdam. Bei tollem Wetter konnten wir anderthalb Partien draußen austragen. Ein starkes Gewitter überraschte uns und wir mussten in der Mensa weiterspielen. Neben den spannenden Partien gab es von meinem Vater leckere asiatische Kürbissuppe und meine Mutter hat im Voraus einen Apfelkuchen und einen Eierlikörkuchen gebacken. Wir danken den beiden nochmals herzlich!

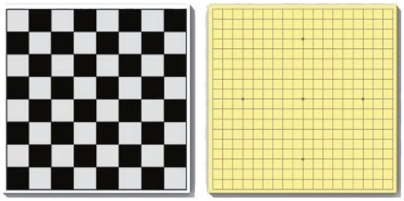
Als einziges Paar konnten Michael Goltze mit Maximilian Kurtz drei Siege aus drei Spielen erkämpfen und sind damit Turniersieger. Die letzte Partie von ihnen war aber eine Zitterpartie, bei der sich Henrik Bork und Arved Ben Gerhard Weigmann mit 1,5 Punkten geschlagen geben mussten, die übrigens drei von drei Partien verloren haben und damit auf dem letztem Platz landeten.

Insgesamt war es ein tolles erstes Turnier. Im nächsten Spätsommer planen und werben wir früher und wünschen uns mehr Teilnehmer. Ihr seid alle herzlich ins schöne Potsdam eingeladen!

Arved Weigmann

Fundstück

CHESS VS. GO



	CHESS	GO
GRID SIZE	8 x 8	19 x 19
AVERAGE NUMBER OF MOVE CHOICES PER TURN	35	200–300
LENGTH OF TYPICAL GAME	60 moves	200 moves
NUMBER OF POSSIBLE GAME POSITIONS	10^{44}	10^{170}

EXPLOSION OF CHOICES
(starting from average game position)

CHESS		GO
35	Move 1	200
1225	Move 2	40 000
42 875	Move 3	8 000 000
1 500 625	Move 4	1 600 000 000



Das Potsdamer Turnier noch bei schönem Wetter, alle ganz konzentriert …

Bericht Go-Kongress 2013 in Olsztyn

von Gunnar Düvel

Seit nun mehr über 15 Jahren spiele ich das Brettspiel Go und fast ebenso lange verfolge ich jeden Sommer interessiert die Berichte über den jährlich stattfindenden Go-Kongress – hier in der Go-Zeitung, im Internet oder auf KGS. Aus verschiedenen Gründen war ich selber nie dabei, was sich diesen Sommer aber ändern sollte – zwei Wochen Urlaub wurden von meinem Arbeitgeber genehmigt und es ging auf zum 57. Europäischen Go Kongress nach Olsztyn (ehemals Allenstein) in unserem östlichen Nachbarland Polen. Die Vorfreude war groß, aber ich hatte auch etwas gemischte Gefühle, vor allem, wenn ich Freunden und Kollegen von meinen Reiseplänen berichtete: „Zwei Wochen nur Go, wird das nicht etwas viel?“ „Sind dort nicht nur verrückte Nerds?“ „Willst Du nicht mal einen normalen Urlaub machen?“ Ich greife dem folgenden Bericht vor, aber es waren zwei tolle Wochen und ich freue mich schon auf den nächsten Kongress 2014 in Sibiu, Rumänien!

Anreise

Gemeinsam mit zwei anderen Hamburger Go-Spielern wollte ich die Anreise entspannt und klimafreundlich mit dem Zug gestalten. Los ging es am Samstagmorgen um 7 Uhr allerdings nur zu zweit, da Bernds Zug aus Kiel bereits am frühen Morgen so viel Verspätung hatte, dass er unseren ICE nach Berlin verpasste. Sollte das ein schlechtes Omen sein? Guido und ich genossen allerdings zunächst die sehr bequeme Fahrt im fast leeren ICE nach Berlin und deckten uns am dortigen Hauptbahnhof mit dem letzten noch fehlenden Reiseproviant ein, um dann den Berlin-Warschau-Express zu besteigen. Dieser legendäre Zug, über den sogar ein großartiges Buch geschrieben worden ist, sagte uns auch noch sehr zu: Wir hatten ein Abteil fast für uns, es gab kostenlose Kalt- und Warmgetränke und die Klimaanlage funktionierte. Da es draußen immer wärmer wurde, war das eine feine Sache, wie wir bald noch lernen sollten. Im nächsten Zug ab Poznan wurde es dann nämlich schon deutlich voller und



Vorbereitung auf die EGC-Gäste



Kongress-Jugend beim gemeinsamen Studium

wärmer und für die letzte Etappe ab Bydgoszcz (die Polen können Konsonanten jeglicher Art zu herrlichen Zungenbrechern verknüpfen) hatte die polnische Bahn dann eine Überraschung für uns vorbereitet: Der Zug, der bereits seit bestimmt einer halben Stunde auf uns am Bahnsteig in der sengenden Sonne gewartet hatte, erinnerte eher an eine S-Bahn und vor allem war es im Inneren fürchterlich heiß. Hier drin sollten wir die letzten vier Stunden Fahrzeit überstehen? Der Zug hielt dann auch, wie zu erwarten war, an jedem etwas größeren Baum an und nach ca. 10 Minuten war dann auch schon Schluss mit der Fahrt und wir hielten im Nirgendwo. Felder über Felder, aber definitiv noch kein Kongressort! Aufregung im Zug vor allem beim Schaffner sowie dem Lokführer und nach einiger Weile wurde von ihnen verkündet und uns von unseren polnischen Mitreisenden übersetzt, dass der Zug defekt sei und ein neuer kommen würde. Die Temperatur stieg, die Gespräche verstummten zunehmend und schließlich kam tatsächlich ein zweiter Zug. Er hielt neben unserem an und unterstützt durch das Personal sprangen wir Fahrgäste dann tatsächlich von dem einen in den anderen Zug und weiter ging die Fahrt durch Kornfelder, Kornfelder und Kornfelder, bis wir dann nach insgesamt 13 Stunden Fahrt an unserem Ziel in Olsztyn ankamen. Reisen mit der Bahn versprechen Abenteuer!

Kongressort

Der Kongress fand in diesem Jahr am Rande von Olsztyn an der „University of Warmia and Mazury" statt. Die Universität mit fast 40.000 Studentinnen und Studenten zählt zu den größten Universitäten Polens und war in meinen Augen als Veranstaltungsort für den Kongress hervorragend geeignet. Gespielt wurde in dem unmittelbar auf dem Campus gelegenen Konferenzzentrum, in welchem neben den Spielräumen auch diverse Hörsäle für die Live-Übertragungen der Spitzenpartien und Lektionen zur Verfügung standen. Eigentlich zu jeder Tageszeit wuselten hier Go-Spielerinnen und -Spieler oder Mitglieder des unermüdlichen Organisationsteams durch die Gänge. In einer hierfür gekennzeichneten Ecke waren ständig Profis anwesend, die Partien kommentierten, Simultanpartien spielten oder alle möglichen anderen Fragen beantworteten. Einziger Nachteil an dem Spielort war vielleicht, dass für die eigentlichen Turnierpartien nur sehr wenig Platz zur Verfügung gestellt wurde. So waren die Räume häufig so eng bestuhlt, dass man



Hayashi Kozo 6p analysiert unermüdlich in kleiner Runde

andere Spieler bitten musste aufzustehen, um an den eigenen Tisch zu kommen. Das war doch etwas störend und bei den vielen Menschen in den kleinen Räumen stieg die Temperatur gegen Mittag doch häufig sehr hoch an. Einige Räume waren zwar mit Klimaanlagen ausgestattet, doch diese kamen gegen die schwer denkenden Go-Spieler nicht an. Vor allem beim Wochenendturnier hatte ich das Gefühl, dass über Sieg und Niederlage häufig eher die Hitzeresistenz entschied als das Können auf dem Brett.

Untergebracht waren die meisten Teilnehmerinnen und Teilnehmer in verschiedenen Studentenwohnheimen auf dem Campus. Diese hatten für jeden Geldbeutel das richtige Angebot: Einzel- oder Mehrbettzimmer, niedriger oder höherer Standard und alles war sehr dicht beieinander und alle Wege bequem zu Fuß zu erledigen. Mein Zimmer war einfach, aber sauber und ordentlich eingerichtet. Auch ein Supermarkt war direkt auf dem Campus, sowie diverse Sportmöglichkeiten (Tennis-, Volleyball- und Fußballplätze sowie sogar eine Laufbahn) und mein persönliches Highlight war der am Campus gelegene Badesee. Fast jeden Tag zog ich hier meine Bahnen, kühlte Kopf und Körper oder genoss einfach nur die Sonne auf der Liegewiese. In sehr positiven Erinnerungen werde ich auch die Morgende behalten, an denen ich mir mein Frühstück im Supermarkt kaufte und vor mich hin futternd auf einer Bank am See vor der ersten Runde genoss.

Auf dem Campus gab es neben meiner Frühstücksbank auch einige Essensmöglichkeiten. Das Essen der Kantine, in der viele Spieler ihr Frühstück, Mittag und Abendessen einnahmen, wurde von den meisten Leuten als positiv wahrgenommen und darüber hinaus gab es noch ein nettes Restaurant am See mit ganz hervorragenden Fischgerichten sowie eine von Studenten geführte Pizzeria, die vor allem unter der Woche mit ihren Angeboten viele Go-Spieler anlockte. Ich habe noch nie so große Pizzen gesehen, geschweige denn gegessen …

In einem der Wohnheime war unten eine Bar, die jeden Abend geöffnet war. Hier gab es neben dem sehr köstlichen polnischen Bier in vielen verschiedenen Sorten ein gefühlt jeden Tag vielfältiger werdendes Angebot an leckerem Grillgut, stets frisch vor unseren Augen zubereitet. Der Rauch half auch ein wenig, die unzähligen Mücken zu vertreiben. Trotzdem kreisten diverse Flaschen Mückenspray unter den Go-Spielern und ab und an hörte man Fluchen oder Klatschen. Die Viecher

waren einfach überall und gerade an den lauen Sommerabenden sehr blutrünstig.

Die Abende wurden genutzt, um die Partien des Tages ausgiebig zu analysieren oder einfach so eine Partie Go zu spielen. Wiederum andere wandten sich diversen anderen Spielen zu und die Musikalischen bewiesen sich an Gitarre, deren gesanglicher Begleitung oder der Karaoke. Unbestätigten Stimmen zufolge ist eines abends sogar Sai aufgetaucht, der sich sogar fotografieren ließ. Meine persönliche Entdeckung der Abende war das Poker-Go, welches mich ganz neue Eindrücke in das Go-Spiel gewinnen ließ und einige neue Tesujis hervorbrachte. Danke an die Bremer Freunde für die netten Abende!

Profis

Ein besonderes Highlight sicherlich jeden Kongresses sind die zahlreichen anwesenden Profis. So war es auch in Olsztyn. Bereits Vormittags wurde in einem der Hörsäle ein Live-Kommentar der parallel laufenden Spitzenpartien von wechselnden Profispielern angeboten. Diese brachten den anwesenden Spielern viele interessante Eindrücke, mancher Zug wurde heiß diskutiert und teilweise war es richtig spannend. Besonders beeindruckend fand ich hier die Spielstärke von Yao Wang, 6p aus China, der sich im Laufe der Zeit als Fan von Fan Hui outete und dessen Siege stets mit Spannung verfolgte. Diese Kommentare waren stets sehr unterhaltsam und es wurde neben fundamentalen Grundlagen auch manch komplizierte Variation gezeigt.

Wem diese Lektionen nicht so lagen, der konnte in einer anderen Ecke des Kongresszentrums die eigene Partie analysieren lassen oder gegen einen Profi einmal simultan spielen. Besonders fleißig war hier der aus Japan stammende Hayashi Kozo 6p. Unermüdlich analysierte er Partie um Partie und mir klingt noch sein „step by step“ in den Ohren, welches zahlreiche seiner Kommentare zum Spielgeschehen ergänzte. Abends hatte er dann aber trotzdem noch die Energie, auf seinem Shamisen die Gitarren zu begleiten oder selbst zu singen.

Nachmittags wurden Lektionen zu verschiedenen Themen angeboten. Die erste Woche übernahm dieses vor allem Guo Juan 5p, die für eine Woche aus den Niederlanden angereist war. Ihre Lektionen waren auch für schwächere Spieler hervorragend geeignet und mit viel Witz und Enthusiasmus brachte sie uns neue oder auch schon bekannte Züge näher



Die Profispielerin Li Ting mit ihrem Spielpartner Lu Bin beim Paar-Go

und erklärte auch grundlegende Sachen wie „häufige Fehler“ oder „wann und wie zählen“.

Meinem Gefühl nach fanden sich jeden Tag mehr Spielerinnen und Spieler zu ihrem Unterricht ein und Guo lief zu immer besserer Form auf. Es wurde deutlich, dass sie schon lange in Europa lebt und mit unseren „europäischen“ Fehlern, aber auch unserer Denkweise vertraut ist. Interessant fand ich auch ihre Vergleiche, wie sie damals Go in China gelernt hat und wie sie heute selber Go vermittelt.

In der zweiten Woche übernahm den Unterricht dann hauptsächlich Lee Hajin, 3p aus Korea. In ihren sehr sorgfältig vorbereiteten Lektionen gelang es ihr, vier verschiedene Themen sehr interessant und abwechslungsreich zu vermitteln. Mit einer Powerpoint-Präsentation wählte sie eine ganz andere Art des Go-Unterrichts und konzentrierte sich auf einige grundlegenden Prinzipien und darauf zu vermitteln, wie man generell im Go stärker werden kann. Gerade für die langfristige Weiterentwicklung konnte sicherlich jeder



Europameister und Hauptturnier-Sieger Fan Hui 8d



Lee Hajin 3p bei einer ihrer Lektionen beim EGC in Polen

Europäischer Go-Kongress 2013, Hauptturnier

Pl	Name	Rank	Co	Siege	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	R 8	R 9	R 10	MMS	SOS
1	Fan Hui	7D	FR	10	23+/w0	14+/b0	8+/w0	4+/b0	2+/b0	3+/w0	9+/w0	22+/b0	4+/w0	3+/w0	44	404
2	Tormanen Antti	6D	FI	8	28+/b0	20+/b0	12+/w0	3+/w0	1-/w0	6+/w0	8+/b0	4-/w0	22+/b0	9+/b0	42	405
3	Lisy Pavol	6D	SK	7	46+/b0	26+/w0	10+/w0	2-/b0	15+/w0	1-/b0	6+/w0	9+/b0	8+/w0	1-/b0	41	408
4	Surma Mateusz	6D	PL	7	47+/b0	31+/b0	13+/w0	1-/w0	11+/w0	9-/b0	24+/w0	2+/b0	1-/b0	8+/w0	41	406
5	Jabarin Ali	6D	IL	7	25-/b0	55+/w0	14+/w0	11-/b0	49+/b0	22-/w0	21+/b0	17+/w0	15+/w0	7+/b0	41	395
6	Silt Ondrej	6D	CZ	8	89+/b0	116+/w0	25+/w0	10+/b0	50+/w0	2-/b0	3-/b0	26+!w0	24+/w0	18+/b0	41	392
7	Dinerstein Alexandr	7D	RU	7	22-/w0	74+/b0	47+/w0	48+/b0	46+/w0	8-/b0	23+/b0	13+/b0	10+/w0	5-/w0	41	391
8	Debarre Thomas	6D	FR	6	29+/b0	25+/w0	1-/b0	43+/w0	13+/b0	7+/w0	2-/w0	12+/b0	3-/b0	4-/b0	40	406
9	Shikshin Ilja	7D	RU	6	10-/w0	75+/b0	26+/b0	17+/w0	12+/b0	4+/w0	1-/b0	3-/w0	12+/b0	2-/w0	40	405
10	Lin Viktor	5D	AT	6	9+/b0	16+/w0	3-/b0	6-/w0	53+/b0	20+/w0	22-/w0	29+/b0	7-/b0	13+/b0	40	399
11	Kuronen Juri	5D	FI	6	16-/w0	34+/b0	19+/b0	5+/w0	4-/b0	14+/w0	12-/w0	30+/b0	18-/b0	46+/w0	40	398
12	Kachanovskyi Artem	6D	UA	6	19+/w0	22+/b0	2-/b0	50+/w0	9-/w0	31+/b0	11+/b0	8-/w0	9-/w0	22+/b0	40	397
	Kravets Andrii	6D	UA	6	17+/b0	32+/w0	4-/b0	42+/w0	8-/w0	18+/b0	46+/b0	7-/w0	27+/b0	10-/w0	40	397
14	Podpera Lukas	6D	CZ	6	51+/b0	1-/w0	5-/b0	56+/w0	47+/w0	11-/b0	55+/b0	18-/w0	52+/w0	36+/b0	40	394
	Spiegel Lothar	5D	AT	7	54+/b0	29+/w0	16+/b0	22+/w0	3-/b0	23-/w0	37+/b0	25+/w0	5-/b0	33+/w0	40	394
16	Mero Csaba	6D	HU	6	11+/b0	10-/b0	15-/w0	52+/w0	18-/w0	54+/b0	29-/w0	23+/b0	51+/b0	28+/w0	40	391
	Papazoglou Benjamin	5D	FR	6	13-/w0	122+/b0	24+/w0	9-/b0	32+/w0	46-/b0	36+/w0	5-/b0	35+/w0	30+/b0	40	391
18	Burzo Cornel	6D	RO	6	26-/b0	76-/w0	167+/w0	77+/b0	16+/b0	13-/w0	49+/b0	14+/b0	11+/w0	6-/w0	40	390
19	Obenaus Johannes	5D	DE	6	12-/b0	21+/w0	11-/w0	60+/b0	42-/w0	52+/b0	30-/w0	72+/b0	48+/w0	27+/b0	40	389
20	Lazarev Alexej	6D	RU	6	30+/b0	2-/w0	49-/b0	92+/w0	74+/w0	10-/b0	27-/w0	103+/b0	50+/b0	29+/w0	40	387
21	Nyyssonen Juuso	4D	FI	7	127+/w0	19-/b0	74-/w0	97+/b0	88+/b0	48+/b0	5-/w0	34+/w0	23+/w0	24+/b0	40	385
22	Mitic Dusan	6D	RS	5	7+/b0	12-/w0	77+/w0	15-/b0	30+/w0	5+/b0	10+/b0	1-/w0	2-/w0	12-/w0	39	405
23	Kraemer Lukas	5D	DE	5	1-/b0	57+/w0	43-/b0	81+/w0	76+/b0	15+/b0	7-/w0	16-/w0	21-/b0	72+/w0	39	396
24	Kurita Shigeru	5D	JP	5	32-/w0	27+/b0	17-/b0	55+/w0	48+/w0	26+/b0	4-/b0	31+/w0	6-/b0	21-/w0	39	394
25	Tarumi Jun	5D	JP	5	5+/w0	8-/b0	6-/b0	53-/w0	68+/b0	41+/w0	32+/w0	15-/b0	29-/b0	62+/w0	39	393
26	Vashurov Alexandr	5D	RU	5	18+/w0	3-/b0	9-/w0	78+/b0	33+/b0	24-/w0	35+/w0	6-!b0	0=	61+/w0	39	389
	le_Calve Tanguy	5D	FR	6	81+/w0	24-/w0	41+/b0	75-/w0	80+/b0	34+/b0	20+/b0	46+/w0	13-/w0	19-/w0	39	389
28	Kruml Ondrej	5D	CZ	5	2-/w0	60+/w0	42-/b0	100+/b0	43-/w0	36-/b0	83+/b0	58+/w0	47+/w0	16-/b0	39	388
	Li Yue	5D	CN	5	8-/w0	15-/b0	99+/w0	74-/b0	95+/b0	89+/w0	16+/b0	10-/w0	25+/w0	20-/b0	39	388
30	Teuber Benjamin	6D	DE	5	20-/w0	48-/w0	138+/b0	51+/b0	22-/b0	53+/w0	19+/b0	11-/w0	49+/b0	17-/w0	39	387
31	Frejlak Stanislaw	4D	PL	5	49+/b0	4-/w0	50-/b0	123+/w0	75+/b0	12-/w0	47+/w0	24-/b0	33-/b0	57+/w0	39	386
	Soldan Leszek	5D	PL	5	24+/b0	13-/b0	48-/w0	58+/w0	17-/b0	57+/w0	25-/b0	53-/b0	82+/w0	56+/w0	39	386
33	Corlan Lucian	5D	RO	6	102+/b0	46-/w0	61+/b0	34+/w0	26-/w0	55-/b0	82+/w0	41+/b0	31+/w0	15-/b0	39	385
34	Fenech Antoine	5D	FR	6	124+/b0	11-/w0	88+/w0	33-/b0	66+/b0	27-/w0	80+/w0	21-/b0	79+/w0	54+/b0	39	384
	Habu Koichiro	4D	PL	6	91+/b0	43-/w0	78-/w0	63+/b0	38+/w0	51+/b0	26-/b0	59+/w0	17-/b0	52+/w0	39	384
36	Drean-Guenaizia B.	5D	FR	6	88+/b0	49-/w0	123-/b0	98+/w0	90+/b0	28+/w0	17-/b0	55+/w0	46+/w0	14-/w0	39	381
	Seibt David	4D	DE	6	126+/w0	42-/b0	81-/b0	111+/w0	56+/w0	50+/b0	15-/w0	52-/b0	70+/b0	51+/w0	39	381
38	Simons Andrew	4D	UK	6	76-/b0	67+/w0	52-/b0	134+/w0	35-/b0	94+/w0	64+/b0	50-/w0	93+/w0	48+/b0	39	378
39	Ohlenbusch Arne	4D	DK	6	45-/b0	141+/w0	59+/w0	47-/b0	54-/w0	125+/b0	93+/w0	51-/b0	65+/b0	50+/w0	39	377
40	Stankovic Mijodrag	5D	RS	6	44-/w0	78-/b0	105+/w0	176+/b0	55-/w0	79-/b0	158+/b0	94+/w0	59+/w0	47+/b0	39	375
	Stauder Leon	4D	DE	6	122-/b0	93+/w0	27-/w0	141+/b0	116+/w0	25-/b0	138+/b0	33-/w0	101+/b0	49+/w0	39	375



Go-Spieler etwas lernen. Natürlich lag es auch an ihrer ausgesprochenen charmanten Art, dass auch bei ihr der Hörsaal jeden Tag voller wurde.

Sportliches

Vor dem Turnier hatten sich die deutschen Spitzenspieler sicherlich einiges vorgenommen, letztendlich konnte aber keiner von ihnen in den Kampf um den Titel eingreifen. Am dichtesten dran war Lukas Kraemer, 5d aus Bonn, der sich fast für die KO-Runde qualifiziert hätte, aber leider in der entscheidenden 7. Runde gegen Alexandr Dinerstein, 7d aus Russland verlor.

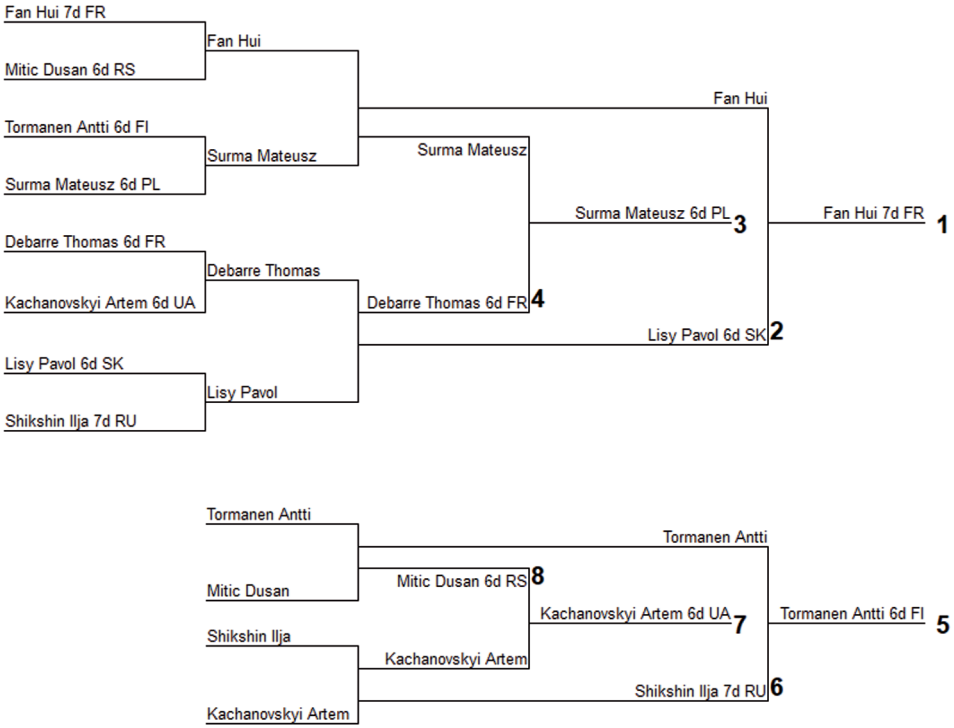
Ungeschlagener Europameister und auch Gewinner des Haupturniers wurde Fan Hui, 8d aus Frankreich. Auch wenn manche seiner Partien zwischenzeitlich sehr spannend waren, konnte er letztendlich jedes Spiel für sich entscheiden. So auch das Finale am letzten Spieltag des Kongresses gegen Pavol Lisy, 6d aus der Slowakei (siehe S. 41–45). Das Spiel um Platz 3 gewann Lokalmatador Mateusz Surma, 6d aus Polen, gegen Antti Tormanen, 6d aus Finnland. Beeindruckend fand ich, dass die Spitzenspieler an den ersten Brettern alle jünger waren als ich – mit einer Profikarriere wird es bei mir also nichts mehr.

Stärkster Deutscher wurde Johannes Obenaus aus Berlin, der mit 6 Siegen auf dem 19. Platz landete. Insgesamt nahmen an dem Hauptturnier, welches über 10 Runden ging, 594 Spieler teil, wobei mit 114 die meisten aus Deutschland kamen. Bedenkzeit war hier für jeden Spieler mindestens 1,5 Stunden und ich fand es schon spannend, manchmal um 14 Uhr nach dem Spiel vom Brett aufzustehen und festzustellen, dass ich gerade vier Stunden lang über dem Go-Brett über den besten Zug gegrübelt habe. Das Grübeln klappte bei mir selber auch in der ersten Woche ganz gut, in der zweiten hingegen gar nicht, so dass am Ende ein 4:6 herausgekommen ist.

Am Wochenende in der Mitte des Kongresses pausierte das Hauptturnier und es wurde ein separates Wochenendturnier gespielt. An diesem nahmen auch beachtliche 378 Spieler teil und da sich Fan Hui in diesem Turnier seine einzige Niederlage erlaubte, siegte Ilya Shikshin, 7D aus Russland, vor Fan Hui und Ali Jabarin, 6d aus Israel.

Neben diesen zwei Hauptturnieren fanden auch noch diverse Nebenturniere statt. Die ganz fleißigen konnten fast jeden Nachmittag noch an dem 8-ründigen Rapid-Turnier teilnehmen, welches mit einer Bedenkzeit von 40 Minuten gespielt wurde. Aber auch auf dem 9x9-Brett und dem 13x13-Brett wurde gespielt, es gab ein Blitz- und ein Team-Turnier, an einem Mittwoch wurde ein

Finale der Go-Europameisterschaft 2013



Rengo-Turnier veranstaltet und auch ein Phantom-Go-Turnier durfte nicht fehlen.

Besonderes Highlight unter den Nebenturnieren war in meinen Augen das Paar-Turnier. An zwei Tagen herrschte hier in den Spielräumen eine tolle Atmosphäre und viele spannende Spiele fanden statt. Selbst als Zuschauer spürte man die besondere Stimmung, wenn aus dem Einzelsport Go auf einmal ein Team-Spiel wird, wenn sich statt zwei insgesamt vier Köpfe über das Brett beugen, die Taktik durch die Spielerreihenfolge bestimmt wird und sich durch die Züge des Partners oder der Partnerin auf einmal ändert. Als siegreiches Paar durften in dem von der World Pair Go Association gesponsorten Turnier Haijin Lee mit ihrem Partner Cezary Czernecki, 3d aus Polen, den Titel mit nach Hause nehmen.

Sportliche Go-Spieler konnten sich auch im Volleyball- bzw. Fußballturnier beweisen. Gerüchten zufolge sorgten die Franzosen zwar für die bessere Stimmung, aber die Deutschen siegten trotzdem im Volleyball.

Rückreise und Fazit

Nach zwei Wochen war der interessante und lehrreiche Aufenthalt auf dem Go-Kongress in Olsztyn dann leider vorbei und mit der Bahn ging es wieder gen Hamburg. Nach der Hinfahrt erwartete ich einige Abenteuer, doch die Bahn zeigte sich von ihrer besten Seite und mit nur 8 Minuten Verspätung endete die Reise ohne beachtenswerte Ereignisse fast pünktlich in Hamburg.

Einem jeden Go-Spieler kann ich die Teilnahme an einem Go-Kongress nur empfehlen. Die zwei Wochen vergingen wie im Fluge, ich habe viele neue Menschen kennengelernt, einige neue Konzepte und Ideen des Go-Spiels verstanden und freue mich schon auf den nächsten Kongress vom 27. Juli bis 9. August in Sibiu, Rumänien.

Go Future

Das neue Fachsekretariat Nachwuchsförderung stellt sich vor

In zahlreichen Diskussionen der letzten Zeit hat sich herauskristallisiert, dass die Nachwuchsförderung im Go besser organisiert und gefördert werden muss. Zwar gibt es viele gute lokale Initiativen, den Kids- und Teenspokal und mit dem Hans-Pietsch-Memorial, das von go4school organisiert wird, auch ein jährliches Event mit guter Breitenwirkung, doch es fehlt an einer besseren Koordination und auch an einer Förderung, die aus Go-spielenden Kindern langfristig Go-spielende Erwachsene macht. Einiges davon kann vielleicht einmal die European Go Teacher Association leisten, die wir in der letzten DGoZ vorgestellt haben. Aber vieles muss eben auch auf Bundesebene geleistet werden, wofür unser neues Fachsekretariat nun beitragen soll. Der DGoB stellt dafür zunächst ein Budget von 3.000 Euro pro Jahr zur Verfügung. Was wollen wir nun machen?



1. Zentraler Punkt ist für uns, Kinder und Jugendliche besser als bisher an das Turnierspielen heranzuführen. Dazu wollen wir zum einen ausgewählte bestehende Turniere attraktiver für Kinder und Jugendliche machen. Dazu sollen bei diesen Turnieren in Zukunft Kinder- und Jugendmeisterschaften mit ausgespielt werden, die in das Hauptturnier integriert werden. Für die Gewinner gibt es dabei kleine Preise, und – sicherlich viel wichtiger – die Ehre, Stadt- oder Landesjugendmeister zu werden (und nicht, wie sonst, nur irgendwo am Tabellenende aufzutauchen).

2. Talentierte Kinder und Jugendliche sollen in einen Auswahlkader des DGoB aufgenommen werden, in denen es dann spezielle Fördermöglichkeiten für sie gibt. Insbesondere soll die Idee einer „Deutschen Jugendliga“ wiederbelebt werden, in der sie gegeneinander Ligaspiele über KGS austragen. Einige der Spiele sollen dabei von Hochdanspielern bzw. Profis besprochen werden (wofür ein entsprechendes Budget vorgesehen ist). Wir werden auch versuchen, für alle Kinder im Auswahlkader passende „Paten“ (Danspieler oder erfahrene Go-Lehrer) zu finden.

3. a) Die stärksten Kinder und Jugendlichen der verschiedenen Altersstufen werden in die deutsche Jugendnationalmannschaft aufgenommen. Diese hat ja gerade ihr erstes Freundschaftsspiel gegen Frankreich bestritten (Artikel auf S. 5). In Zukunft plant die



EGF sogar eine Jugendmannschaftsmeisterschaft. Insofern wird es auch genug Spiele geben, die unsere Mannschaft bestreiten kann.

Paten für jugendliche Go-Spieler gesucht!

Du bist Danspieler oder hast Erfahrung im Umgang mit Kindern und im Unterrichten von Go? Dann melde Dich als Pate für einen jugendlichen Go-Spieler!

Aus eigener Erfahrung wissen wir, dass es sehr viel Spaß macht, jungen Go-Spielern bei ihrer Entwicklung zu helfen. Wir Erwachsene können vielleicht noch ein oder zwei Steine stärker werden. Bei Jugendlichen kann es unglaublich schnell nach oben gehen und es macht einfach glücklich, wenn man dazu selbst beigetragen hat. Möchtest Du also eine Patenschaft übernehmen und dafür regelmäßig Partieanalysen für Deinen Schützling machen, ihm Tips geben und ihn auf seinem Weg begleiten?

Dann melde Dich einfach bei uns, denn wir vermitteln dann gerne die Patenschaften:

fs-nachwuchs@dgob.de

b) Die Spieler der Mannschaft werden außerdem weiteres, vom DGoB finanziertes Training erhalten.Hauptauswahlkriterium für Auswahlkader und Jugendnationalmannschaft wird die Platzierung bei der DJGM sein. Außerdem werden starke EGF-geratete Spieler, die nicht an der DJGM teilgenommen haben, aufgenommen werden. Die Spieler und deren Eltern werden dieser Tage kontaktiert.

Ein Nebeneffekt all dieser Aktionen soll sein, dass auch die Eltern der Nachwuchsspieler von dem Talent ihrer Kinder Kenntnis nehmen. Bislang ist es für nicht-Go-spielende Eltern schwierig, dies zu beurteilen. In den meisten anderen Sportarten gelingt das sehr viel besser.

Ausblick:

Das Gesamtpaket wird hoffentlich dazu beitragen, dass in Zukunft mehr Go-spielende Jugendliche bei der Stange bleiben und nicht mehr nach ein paar Turnierteilnahmen bei den Erwachsenen frustriert das Handtuch werfen.

Eines ist klar: Das ist alles nur ein erster Schritt! Es braucht auch mehr Go-Lehrer und mehr Go-spielende Kinder in Deutschland, um die Basis zu vergrößern. Noch immer erfahren ja die meisten Kinder nie etwas von Go. Aber wir können nicht alles zugleich wollen. Nach einem Jahr werden wir sehen, wie unsere Konzeption aufgeht. Ob wir dann mehr machen werden oder weniger oder alles anderes, wird sich zeigen. Bis dahin hoffen wir auf zahlreiche Unterstützung. Wie Ihr mithelfen könnt? Nebenstehend schon mal ein Aufruf, auf den Ihr Euch melden könnt!

Ferdinand Helle und Marc Oliver Rieger

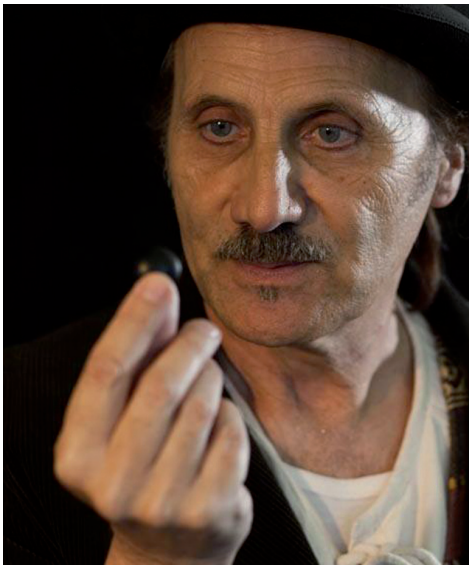
Bezahlt man Wein mit Steinen?

von Sven Walther

Spielt mehr Go! Aufmerksame Leserinnen und Leser der DGoZ sowie jener Teil der Go-Spieler, der sich oft im Internet umtut, verbinden damit das Projekt „Play More Go“, das die Produktion mehrerer kurzer Video-Clips zum Ziel hatte. Diese Video-Clips sollen zur Werbung „Neuer“ eingesetzt werden, und dank der (nicht nur) finanziellen Unterstützung von etwa 200 Go-Spielerinnen und -Spielern wurde das Projekt mittlerweile realisiert.

Seit dem 23. August sind vier kurze Spots (ein bis zwei Minuten) frei verfügbar im Internet zu sehen, deren Veröffentlichung von der (Internet-)Go-Gemeinde genau verfolgt wurde. Die Spots erschienen grob wöchentlich und wurden erfreulich schnell verteilt: die Zugriffszahlen lagen 24 Stunden nach dem ersten Spot bereits jenseits der 2000er-Grenze, was unsere Erwartungen übertroffen hat. Dabei sind alle vier Filme größtenteils gut angekommen, worüber wir uns sehr freuen.

Als Erinnerung: was wollen wir mit diesen Filmen erreichen? Die Idee war die Erstellung von Werbe-



Kriegt man dafür ein Glas Wein?, fragt sich der Musiker.

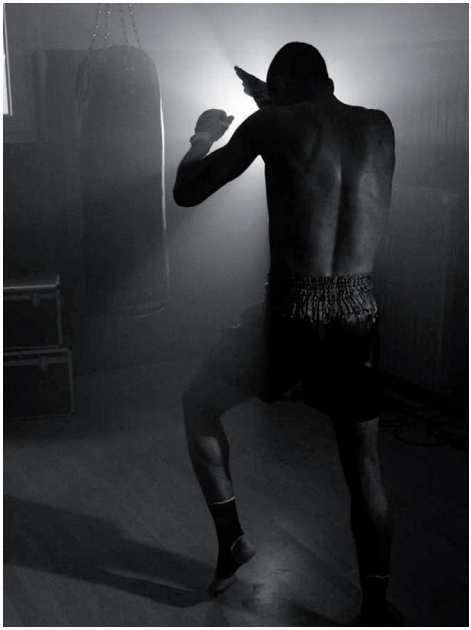


Lieber emotional?



Möglicherweise auch im Universitätsumfeld?

spots für absolute Neulinge. Es ging dabei immer um das Wecken von Neugier, nicht um die Erläuterung des Spiels (DGoZ 6/2012); das haben andere Projekte



Oder doch lieber sportlich?

im Blick (The Surrounding Game arbeitet etwa an einer Dokumentation).

Für viele Kommentatoren kam diese Tatsache überraschend, was wiederum uns nicht überrascht hat, schließlich ist die Reichweite der fertigen Filme deutlich höher als die Reichweite des Projekts, das solche Filme erst noch machen möchte, sprich: über die fertigen Filme diskutieren deutlich mehr Personen als zu der Zeit, in der wir zu kreativen Rückmeldungen aufgerufen haben. Das ist in punkto Reichweite bereits der erste Erfolg.

Inhaltlich ist das Spektrum der Kommentare breit gefächert und reicht von „wow“ bis „furchtbar“. Teilweise gehen sie bis in Details der Handlung: „Warum kommen da keine Asiaten vor?“ oder „Wovon bezahlt eigentlich der heruntergekommene Musiker seinen Wein?“ Die aktivste Gruppe gehört zur Kategorie „konstruktiv“, denn hier wurde zum Teil sehr engagiert über Dinge wie Zielgruppe, aufgebaute Stimmung, Vorbilder und Realitätsbezug diskutiert und teils auch gestritten. Dieser Teil ist aus unserer Sicht am interessantesten, denn insgeheim würden wir uns natürlich wünschen, dass auch andere auf den Geschmack des Filmemachens kommen.

In der Diskussion rückten einige der Diskutanten auch immer wieder die ursprüngliche Motivation in den Mittelpunkt: nämlich Werbung zu machen. Ein



Vielleicht sollten wir einfach mehr Bretter holen und irgendwo "Live-Go" praktizieren?

Kommentar zum sparsamen Go- und Realitätsbezug war (frei aus dem Englischen übersetzt): „Dies ist […] Werbung. Werbung informiert dich kaum über das Produkt, sondern lädt es emotional auf. Wenn dir der Kontext gefällt, gefällt dir auch das Produkt."

Nebenbei: so völlig ohne Go kommen die Spots natürlich nicht aus. Doch während der Rote-Ohren-Zug im Musiker-Spot sehr schnell erkannt wurde, habe ich für die Partie der Schwimmerin mit dem Boxer noch keine Auflösung gelesen; aber vielleicht kommt das ja noch.

Es gibt im Netz noch viele weitere Ideen für gute Go-Geschichten, viele andere Dinge, die man ebenfalls erzählen könnte. Aber irgendwo muss man ja anfangen. Insgesamt sind wir zuversichtlich, dass für jeden ein Spot dabei ist, der ihm oder ihr gefällt. Immerhin sollen sie sich ergänzen, nicht ersetzen. Da ermutigt es, wiederholt Aussagen zu lesen wie: „Der Spot mit dem Boxer war klasse, aber die Schnulze am Schluss gefiel mir gar nicht." Gleich danach: „Diese Boxergeschichte ging überhaupt nicht, aber die romantische Sache am Ende war total emotional."

Jetzt stellt sich natürlich die Frage: Was machen wir damit? Eine gute Frage. „Benutzen", würde ich sagen. Die Filme sind (für nichtkommerziellen Gebrauch) frei verfügbar (und wenn es um Go geht, aller Wahrscheinlichkeit nach auch darüber hinaus – fragt uns einfach). Zwei Projekte sind bereits avisiert: Zum einen gibt es Überlegungen, einen der Filme im Vorprogramm eines Kinos zu zeigen (entsprechende Daten stellen wir auf Anfrage zur Verfügung). Zum anderen steht im Oktober die Spielemesse in Essen an, bei der die Filme sich hoffentlich als „eye catcher" am Stand des Hebsacker-Verlags bewähren können. Wir sind gespannt auf die ersten Berichte.

Wenn es also um Messen geht, um Tage der offenen Tür an Schulen, Unis oder ganz woanders, wenn es darum geht, einfach mal Leute anzulocken, um mit ihnen zu sprechen, dann ist das vielleicht genau ein Anlass, zu dem ihr einen Projektor aufstellen und die Filme abspielen könnt.

Eine erste Zusammenführung von Go-Spielern gab es übrigens bereits: Spieler aus Zypern haben den Limassol Go Club unter den Sponsoren entdeckt und waren Feuer und Flamme, herauszubekommen, wer denn noch in der Gegend Go spielt. Und für die Diskutanten im DGoB-Forum habe ich auch noch eine beruhigende Nachricht: der Musiker wurde zu seinem Wein eingeladen – schließlich ist man als Go-Spieler unter Freunden.

In diesem Sinne: viele schöne Spiele und ein paar kreative Ideen zur Verbreitung derselben!

Eine komplizierte Ecke: Wie man ohne Ko-Drohung ein Ko gewinnt!

von Lutz Mattner und Marc Oliver Rieger

Auch auf dem 9x9-Brett kann es manchmal zu komplizierten Stellungen kommen. Ein schönes Beispiel ergab sich in einer Vorgabepartie im Trierer Uni-Go (Fig.1).

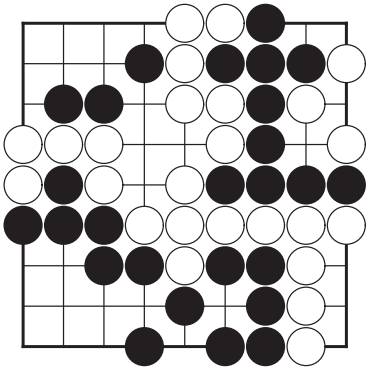


Fig. 1: Was ist der Status der Gruppe rechts oben?

Alles ist hier geklärt – bis auf eines: Was ist der Status der Gruppe rechts oben?

Zunächst einmal ist klar, dass Weiß hier sicher ein Seki erreichen kann, indem er noch auf den Eckpunkt spielt, aber: Geht das noch besser? Und was, wenn Schwarz am Zug wäre?

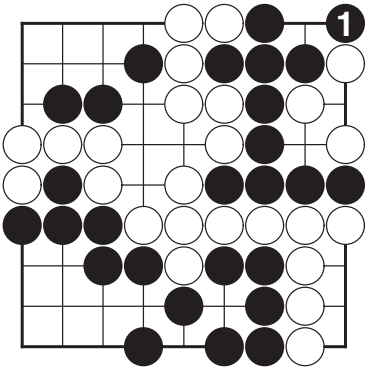


Fig. 2: Schwarz probiert das Ko.

Schauen wir uns zuerst mal an, was Schwarz probieren könnte. Die einzige Möglichkeit wäre es für ihn, ein Ko zu spielen (Fig. 2).

Weiß wird zurückschlagen, aber Schwarz hat eine große Ko-Drohung (Fig. 3). Es sieht so aus, als könne er damit den Ko-Kampf gewinnen, denn Weiß hat selbst keine Ko-Drohung. Es gibt aber trotzdem eine Rettung: Wer findet den richtigen Zug?

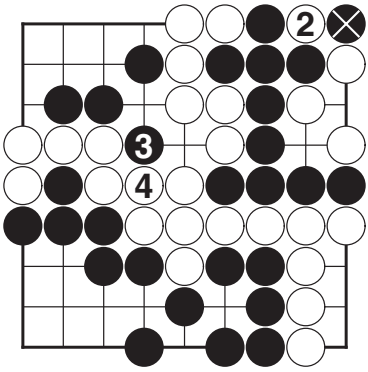


Fig. 3 (5 schlägt auf X): Der Zug S3 droht, die weißen Steine links zu fangen und damit die ganze Ecke links oben zu schwarzem Gebiet zu machen. Antwortet Weiß auf die Ko-Drohung, kann Schwarz zurückschlagen. Weiß hat nun keine Ko-Drohung mehr. Was tun?

Bitte vor dem Umblättern kurz nachdenken! ;-)



Die richtige Idee ist es, nach einer "Ko-Drohung-Drohung" zu schauen, denn Schwarz muss ja noch zweimal schlagen, bevor seine Gruppe lebt! Mit diesem Hinweis wird das Problem dann schon sehr viel einfacher. Die Lösung findet sich

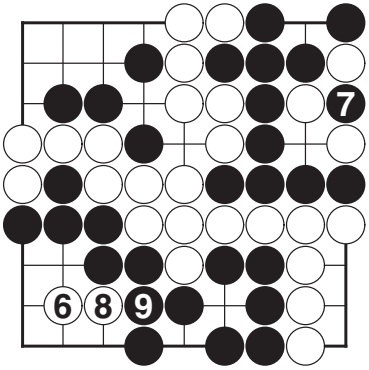


Fig. 4: Die "Ko-Drohung-Drohung" rettet Weiß. Wenn Schwarz mit S9 nicht antwortet, verliert er die gesamte Gruppe unten.

in Fig. 4.

Nachdem Schwarz also antworten muss, kann Weiß zurückschlagen. Schwarz hat jetzt aber nicht einmal eine genügend große Ko-Drohung-Drohung, da die einzige noch angreifbare Gruppe von Weiß (Mitte oben) gerettet ist, sobald Weiß die schwarzen Steine herausgeschlagen hat. Er kann

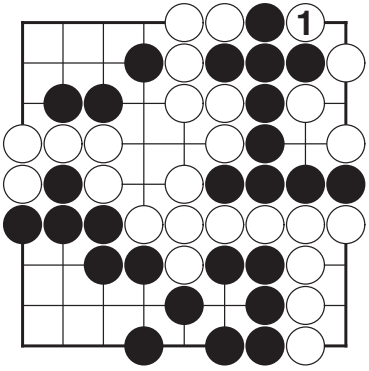


Fig.5: Weiß beginnt das Ko.

höchstens noch die Steine links oben zu einem (kleinen) Leben führen, die schwarzen Steine rechts oben sind jedoch tot – insgesamt also ein großer Verlust. Das von Schwarz angezettelte Ko ging fürchterlich verloren, obgleich Schwarz zunächst eine Ko-Drohung hatte und Weiß keine!

Was nun, wenn Weiß am Zug das Ko beginnt (Fig. 5)?

Diesen Teil überlassen wir jetzt dem Leser. Dabei lassen sich jedoch genau dieselben Ideen wieder anwenden.

Im Ergebnis stirbt Weiß, wenn er das Ko beginnt.

Bliebe noch die Frage zu untersuchen, was passiert, wenn Weiß bzw. Schwarz versuchen die Ko-Drohungen(-Drohungen) zu eliminieren. Wenn einer von Ihnen dies tut, muss selbstverständlich der andere dies auch tun (Fig.6), da sonst ein Ko-Angriff erfolgreich wäre. Schwarz verliert durch diese Sicherungszüge jedoch einen Punkt. Er diesen Abtausch sollte also besser unterlassen.

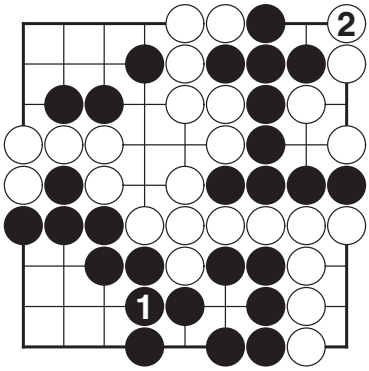


Fig. 6: Eliminierung von Ko-Drohung-Drohung und Ko.

Die Antwort auf die eingangs gestellte Frage nach dem Status der Ecke rechts oben lautet also: Die Ecke ist bereits in der Ausgangsstellung ein Seki!

Ganz schön verwickelt für ein Brett mit nur 81 Feldern, oder?

1. MLILY Cup

von Manja Marz

Oje! Da habe ich mich aber wieder in etwas hineingeritten! Wie hat das alles eigentlich alles angefangen?

Ich glaube es begann damit, dass Martin Stiassny an alle EGF-Mitglieder anfragte, wer zu diesem Turnier (in drei Wochen) fahren möchte. Mindestens 4d und Kosten müssten selbst getragen werden.

MLILY – was ist das? Das ist das grösste (am Preisgeld gemessene) Profiturnier in China. In den ersten Runden gibt es eine Frauengruppe und eine Amateurgruppe. Für die Amateurgruppe haben sich wohl die Asiaten Monate zuvor qualifiziert. Ein Ausgewählter durfte also für Europa/Afrika starten.

Ich habe mich bei Martin gemeldet mit den Worten: „Lust hätte ich schon, aber es werden sich sicher viele viel stärkere Interessenten melden." Unglaublich! Aber es meldete sich niemand, so dass ich fliegen durfte. Das Visum war auch am Tag der Abreise fertig – der Reise stand nichts mehr im Wege.

KRASS! Ich spiele in einem Turnier mit ein paar hundert Profis! So krass. Eine Nacht vor dem Turnier war ich ganz schön aufgeregt! Warum? Eigentlich gab es keinen Grund: Zu verlieren hatte ich nichts. Spielen würde ich wohl gegen Amateure, die noch stärker sind als der durchschnittliche Profi. Und eigentlich würde ich lediglich zwei Kontinente (Europa und Afrika) in den Untergang stürzen. Das entspricht noch nicht einmal der halben Weltbevölkerung.

ARGH! Ein Plan musste her! Also, was kann man machen, um einen (Fast-)Profi zu schlagen? Erstens: nix spielen, was er kennt. Der Plan: Nigiri gewinnen, schwarz bekommen und mit 5-5, 6-4 eröffnen, das sollte schon mal für genügend Verwirrung sorgen, oder Unterschätzung – war mir eigentlich egal, auf jeden fall gut für mich. Zweitens: 10cm Highheels, Minirock und gaaaaanz tiefer Ausschnitt. Das sollte mir noch zwei bis drei Steine bringen. (Mhh, das reicht immer noch nicht, aber ich hab ja noch mein jüngstes, drei Monate altes Baby mit, dass muss im Notfall einfach schreien.)

So, der Plan war geschmiedet und ich konnte recht gut schlafen. Der Tag kam. Ich fuhr schon viel eher hin (ich musste ja Taxi fahren, weil mit den Schuhen Laufen zur Bushaltestelle einfach unmöglich war). Dort angekommen habe ich viele Profis treffen dürfen. Die Mitspielenden jedoch kamen erst kurz vorher. Naja, ich hab versucht, cool zu bleiben und mich auch erst in den letzten fünf Minuten ans Brett zu setzen. Ob meine Pläne aufgingen? Ich gehe also in den (Amateur-)Spielraum. Alle sitzen schon. Schweigende Stille. Klack-Klack-Klack-Klack (blöden Schuhe – müssen sich immer in den Vordergrund stellen – egal! Bauch rein – Brust raus). Da sitze ich also, ich sehe meinen Gegner. MIST! Er ist 13! (Und chinesische dreizehnjährige Interessieren sich leider überhaupt nicht für Weiblichkeit.)

Naja, Plan B: Nigiri... Mist! Weiss! Um es kurz zu machen: Das Spiel war eigentlich nach 13 Zügen rum, bis zur Mittagspause hab ich aber nicht aufzugegeben brauchen, dann war es aber doch Zeit. Zwei Wochen später ist mein Gegner im übrigen Profi geworden.

Die Presse hingegen fand das alles toll (wahrscheinlich nur weil ich die einzige Langnäsin im gesamten Turnier war), so dass meine Partie live übertragen wurde und ich in allen Headlines erschien und man mich daraufhin auf der Strasse erkannte und Fotos wollte!

Dann gab es noch ein bisschen Urlaub in Taiwan, die Reise war fantastisch – in jeglicher Hinsicht! DANKE!

Ein echtes Abenteuer, kann ich nur jedem für die Zukunft weiter empfehlen. (Tipp: Europa lebt noch!)



Osaka Go-Camp 2013, Bericht 1: Beherrschung des Brettes wichtiger als schneller Profit

von Wolfgang John

„In der Eröffnung und im Mittelspiel geht es immer in erster Linie um die Macht auf dem Brett und nicht um schnellen Profit. Erst im Endspiel, wenn alle Gruppen sicher sind, kommt es dann auf jeden einzelnen Punkt an.“ Das war eine der bemerkenswertesten Empfehlungen der japanischen Profis an 31 Amateure aus zwölf Ländern und vier Kontinenten, die auf Einladung des Kansai Kiin Anfang Juli für drei Wochen zum Osaka Go Camp 2013 nach Japan gereist waren. Die Spielstärke reichte vom 7d bis zum 20k. Deutschland war mit vier Spielern gut vertreten (1d bis 8k).

Bei einem Trainingsturnier mit Vorgabe, Freundschaftspartien mit japanischen Amateuren und Lehrpartien mit hochrangigen Profispielern wurden die in den täglichen Lektionen erworbenen Kenntnisse vertieft. Besonders geschätzt wurde die Möglichkeit, die eigenen Partien mit Meistern zu analysieren und dabei Hinweise zur Verbesserung des individuellen Stils zu erhalten. An den Abenden wurden jeweils die von den Go-Lehrern zur Verfügung gestellten Endspielprobleme gelöst.

Für die gesamte Zeit des Camps standen zwei Profispieler stets für Fragen zur Verfügung (Ryo Maeda - 6p und Li Ting - 1p). Zusätzlich beteiligten sich mit Lektionen und Lehrpartien u.a. Yuuki Satoshi, 9p, 51st Judan (2013), Sonoda Yuuichi, 9p, Nakano Yasuhiro, 9p, Yokota Shigeaki, 9p, und Fujii Shuuya, 7p.

Die insgesamt sechs freien Tage während des Camps wurden für Exkursionen nach Hiroshima, Innoshima, Kyoto und Nara genutzt. Großes Interesse fanden auch die beiden Besuche beim Kansai Kiin in Osaka. Dabei gab es die Möglichkeit, Partien führender Profispieler und Inseis zu verfolgen sowie selbst gegen Inseis anzutreten.



Teilnehmer des Camps im Jyakkouji Tempel in Kyoto

Die Veranstaltung wurde von der Osaka University of Commerce unterstützt. Auf dem Universitätsgelände bestanden günstige Bedingungen für Unterkunft und Verpflegung.

Am Ende des Treffens teilten die Organisatoren mit, daß das nächste Osaka Go Camp für den Sommer 2014 geplant ist. Einige der Teilnehmer haben bereits angekündigt, auf jeden Fall wieder dabei zu sein.

Osaka Go-Camp 2013, Bericht 2: Der Traum vom Go in Japan wird wahr

von Jan Engelhardt

Welcher Go-Spieler hat nicht schon einmal davon geträumt nach Japan zu reisen um Go zu studieren. Im Juli konnte man sich diesen Traum mit der Teilnahme am Osaka Go Camp selbst erfüllen. Organisiert war das Camp von Profispielern des Kansai Kiin. Neben dem Nihon Kiin ist der Kansai Kiin ein etwas kleinerer Go-Verband in Japan, der in der Kansai Region, mit Osaka als Hauptstadt, ansässig ist. Die Hauptorganisatoren waren Maeda Ryo, 6p und Li Ting, 1p. Maeda Ryo ist vor allem in den USA sehr bekannt, da er seit vielen Jahren regelmäßig den „US Go Congress" besucht und Unterricht gibt. Li Ting hat 2008 noch selbst am Europäischen Go Kongress in Österreich teilgenommen. Inzwischen ist sie Profispielerin des Kansai Kiin, lebt jedoch nach wie vor in Wien. Aufgrund der Popularität von Maeda Ryo in Amerika kam die Hälfte der 32 Campteilnehmer aus den USA oder Kanada. Andere häufig vertretene Nationen waren Frankreich und Deutschland.

Das Camp ging über insgesamt drei Wochen. Montag, Dienstag und Freitag stand Unterricht auf dem Plan, Mittwoch und Donnerstag war frei und die Zeit konnte für Ausflüge genutzt werden. Am Wochenende gab es Freundschaftsspiele gegen lokale Spieler aus Osaka.

Die Unterrichtstage begannen immer mit einem Turnierspiel gegen andere Teilnehmer. Diese Partien



Der Grabstein von Honinbo Shusaku.

wurden mit Vorgaben ausgetragen, wobei im Vorfeld versucht wurde, die jeweiligen Spielstärken in Relation zu amerikanischen Rängen einzustellen. Die besten Spieler der Camp-Liga, aus verschiedenen Stärkekategorien, konnten sich am Ende über Preise freuen. Der Gesamtsieger der Liga durfte außerdem eine Schaupartie gegen einen 9-Dan Profispieler spielen. Nach dem Ligaspiel und einer, je nach Länge der Partie mehr oder weniger kurzen, Mittagspause ging es mit verschiedenen



Der Go-Salon des Kansai Kiin

Unterrichtseinheiten weiter. Ein täglich wiederkehrendes Ritual war die Auflösung der Endspielaufgaben. Laut Maeda-sensei kann man durch gezieltes Training im Endspiel sehr schnell deutlich besser werden als ansonsten gleichstarke Gegner. Deswegen gab es an jedem Unterrichtstag Endspielhausaufgaben, eine leichte für Kyu-Spieler und eine schwere für Dan-Spieler. Die Lösung wurde am Demobrett diskutiert und unter allen richtigen Lösungen wurden kleine Preise verlost. Nach der relativ kurzen Endspieleinheit hielt meist ein Gastprofispieler einen Vortrag zu einem Thema seiner Wahl. Dabei wurde u.a. behandelt: Invasionen im San-ren-sei, Chinesische Eröffnung, Moyo-Reduktion, Josekis oder aktuelle Profipartien. Im Anschluss an den Vortrag gab es verschiedene parallele Angebote. Wechselnde Profis haben Simultanspiele gegen 4 bis5 Campteilnehmer gleichzeitig angeboten. Jeder konnte im Laufe des Camps mindestens zweimal gegen Profis spielen. Alle, die an diesem Tag keinen der Simultanplätze ergattern konnten, hatten die Möglichkeit ihre Vormittagspartie von einem Profi, meistens Maeda-sensei, auf der Bühne kommentieren zu lassen, wobei die Zuschauer ebenfalls Fragen stellen durften. Manchmal gab es einen weiteren Vortrag am Abend, aber meist war der Unterricht damit beendet. Das bedeutete natürlich nicht, dass mit dem Go-spielen für diesen Tag Schluss war. Nahezu rund um die Uhr konnte man im Unterrichtsraum Gegner verschiedener Stärken finden. Alle, die Abwechslung vom Go-Spiel und dem Essen aus dem Supermarkt haben wollten, wurden von zahlreichen Restaurants zu einem ausgedehnten Abendessen eingeladen. Selbst in dem etwas zentrumsfern gelegenen Viertel, in dem das Go-Camp stattfand, gab es eine sehr große Anzahl von verschiedenen kleinen Restaurants und Bars.



Profis während ihrer Partien

Die Wochenenden standen immer ganz im Zeichen von Freundschaftsturnieren. Dafür erhielten wir Besuch von lokalen Go-Spielern aus Osaka und Umgebung. Am ersten Samstag besuchten uns ehemalige Insei und Universitätsstudenten. Am Tag danach kamen etwas ältere Spieler, die teilweise regelmäßige Besucher des amerikanischen Go-Kongresses waren. Als Kontrast dazu brachte an diesem Tag eine Profispielerin ihren Grundschulkinderkurs vorbei. Ich hatte das Vergnügen gegen einen etwa 5 Jahre alten 2-Dan zu spielen. Ein Highlight des Freundschaftsturniers war ein Besuch der Insei-Schule im Kansai Kiin. Dort hatten wir erst die Möglichkeit, den Insei bei ihren Partien zuzusehen. Anschließend durften wir selbst gegen einige von ihnen sowie gegen „zukünftige Insei“ spielen. Da diese Partien ohne Vorgaben waren, haben uns die ziemlich jungen und ziemlich starken Kinder sehr deutlich besiegt. Die jüngeren Kinder wurden „zukünftige Insei“ genannt, da sie im Moment zwar am Go-Unterricht im Kansai Kiin teilnehmen, aber nur ein kleiner Teil von ihnen später als Insei angenommen wird. Im Kansai Kiin gibt es übrigens im Allgemeinen keine extra Prüfung, um Profi zu werden, wie man es aus Film und Fernsehen kennt. Stattdessen werden Insei mit hervorragenden Ergebnissen in ihrer Liga zu Profis ernannt.

An den beiden freien Tagen, Mittwoch und Donnerstag, gab es die Möglichkeit an Tagesausflügen in die nähere Umgebung teilzunehmen. Angeboten wurden u.a. Besuche von Kyoto und Nara oder auch des Osaka Castles inmitten der Stadt. Dem Hauptsitz des Kansai Kiins wurde natürlich ebenfalls ein Besuch abgestattet. Dort hatte man sogar die Gelegenheit Profispielern bei ihren Partien zuzuschauen sowie im zugehörigen Go-Salon, stilecht mit

Schiefer- und Muschelsteinen, selbst eine Partie zu spielen. Einmal wurde sogar ein zweitägiger Ausflug nach Hiroshima unternommen. Unterwegs wurde die Stadt Innoshima besucht. Sie ist dem einen oder anderen vielleicht noch aus „Hikaru No Go“ in Erinnerung. Innoshima ist der Geburtsort und zugleich die letzte Ruhestätte von Honinbo Shusaku, dem wohl berühmtesten japanischen Go-Spieler. Dort konnten wir nicht nur das Grab von Shusaku besuchen, sondern auch im Shusaku-Museum ein kleines Go-Turnier spielen. Wen die angebotenen Touren nicht angesprochen haben, der konnte die zwei freien Tage für eigene Ausflüge nutzen. Wie immer gab es natürlich auch die Möglichkeit am Veranstaltungsort zu bleiben und mit Gleichgesinnten Go zu spielen. Einige jedoch wählten den Mittelweg und verlagerten ihre Go-Partien in einen der vielen lokalen Go-Salons. Zu den luxuriösesten zählen wohl jene Salons, die zum Kansai Kiin bzw. zur Osaka-Filiale des Nihon Kiin gehören. Es gibt jedoch auch zahlreiche kleinere Go-Clubs, in denen man gegen eine kleine Gebühr spielen darf. Meist freuen sich die Anwesenden sehr über europäischen Besuch. Besonders empfehlenswert ist sicherlich die Go-Kneipe von Enda Hideki. Wenn er nicht gerade hinter der Theke steht, ist er Profi-9-Dan im Nihon Kiin. Außerdem ist er ein sehr reisefreudiger Mensch, der bereits zahlreiche Länder auf dem amerikanischen und europäischen Kontinent besucht hat. Vor einigen Jahren war er sogar in Deutschland zu Besuch.

Es kamen insgesamt sehr viele Profis, manche einmalig, andere fast täglich, im Camp vorbei. Darunter auch 9-Dan Spieler wie Sonoda Yuuichi, Yokota Shigeaki und Nakano Yasuhiro. Besonders hervorgehoben werden muss Kim Byeongjung, Profi 3-Dan, der vom Camp so begeistert war, dass er fast jeden Tag vorbei kam und pausenlos mit uns spielte. Der mit am meisten Spannung erwartete Profi war sicherlich Yuki Satoshi, amtierender Judan. Er ist im Moment der mit Abstand erfolgreichste Spieler des Kansai Kiin und gleichzeitig einer der besten Spieler des Landes. Auch in internationalen Turnieren vertritt er Japan oft erfolgreich. Sein größter Triumph in diesem Jahr war wohl, dass er Iyama Yuta den Judan-Titel entreißen konnte. Leider, zumindest für die Campteilnehmer, muss Yuki-sensei wegen seiner vielen Siege immer mehr Partien spielen und hat daher kaum freie Zeit. Er nahm sich jedoch immerhin zwischen der Rückkehr aus China und der Weiterreise nach Tokyo die Zeit das Camp zu besuchen und Autogramme zu geben sowie eine Runde Simultanpartien zu spielen.



Der amtierende Judan Yuki Satoshi spielt Simultanpartien

Das Osaka Go Camp war eine tolle Möglichkeit, um in drei Wochen die japanische Kultur und die Gegend in und um Osaka zu erkunden sowie natürlich jede Menge Go zu lernen und auszuprobieren. Auch konnte man einen Einblick gewinnen in die Welt der heutigen Profis und das Training der Insei. Wer gerne Land, Leute und Go näher kennenlernen möchte, dem kann ich das Go Camp des Kansai Kiin wärmstens empfehlen. Erfreulicherweise steht bereits fest, dass es im nächsten Jahr wieder stattfinden wird!

Hallo, liebe Kinder!

Der Sommer neigt sich dem Ende entgegen, und da braucht man schonmal ein paar Ideen für herbstliche Regentage. Gut, da kann man natürlich Go spielen, aber manchmal möchtet Ihr ja vielleicht lieber etwas basteln. Dafür haben wir heute eine hübsche Idee: Bastelt Euch doch Euer Lieblings-Go-Brett!

Und das geht so:

1. Zunächst einmal braucht Ihr ein Brett. Am besten ein dünnes Holzbrett. Die gibt es als Reste oft im Baumarkt. Wir haben dort welche für einen Euro pro Stück gekauft, die groß genug für ein 9x9-Brett waren. Wenn Ihr kein Holzbrett habt, könnt Ihr aber auch eine stabile Pappe nehmen. Die muss nicht einmal schön aussehen, denn wir malen sie gleich noch an!

2. Zum Anmalen verwendet Ihr am besten Lackfarbe. Die gibt es im Bastelgeschäft und manchmal sogar im Discounter. Lackfarbe ist schön dick, nicht so dünn wie Wasserfarbe.

3. Welches Motiv Ihr darauf malen wollt, das bleibt Euch überlassen! Ein paar Tips:

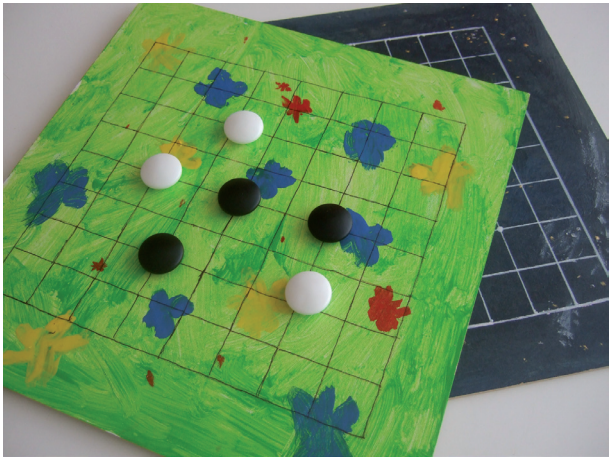
- Malt entweder alles in sehr hellen Farben oder alles in sehr dunklen Farben. Dann könnt Ihr später die Linien (in schwarz oder weiß) besser erkennen!

- Malt das Motiv so, dass man es zumindest von zwei Seiten gut sehen kann. Beide Spieler sollen ja etwas davon haben!

4. Wenn Ihr fertig seid, lasst das Brett gut trocknen. Danach malt Ihr mit einem wasserfesten Stift (in schwarz oder weiß) die Linien auf. Am besten geht das, wenn Ihr vorher eine Schablone erstellt:



5. Nehmt eine Pappe und markiert ausgehend von einer Ecke mit einem Lineal alle 22 mm einen Punkt. Insgesamt acht Punkte für ein 9x9-Brett. Dann markiert Ihr in die andere Richtung



beginnend an derselben Ecke wieder acht Punkte, diesmal im Abstand von 23,5 mm. Die Markierungen könnt Ihr noch ein bisschen einschneiden, fertig ist eine Schablone, die Ihr immer wieder verwenden könnt.

6. Die Schablone legt Ihr jetzt so auf das Brett, dass die vierten Markierungen von der Ecke jeweils genau in der Mitte der Brettseite liegen. Dann kopiert Ihr mit einem Stift die Markierungen von der Schablone auf das Brett.

7. Danach macht Ihr das ganze nochmal auf der diagonal gegenüberliegenden Seite des Brettes.

8. Nun müsst Ihr nur noch mit einem Lineal die Punkte verbinden und das Go-Brett ist fertig! (Passt auf, dass Ihr bei den vielen Punkten nicht durcheinander kommt. Zur Not müssen Mama oder Papa helfen!)

9. Am Schluss könnt Ihr noch die vier Sternpunkte (Hoshis) mit etwas dickeren Punkten markieren, wenn Ihr möchtet.

Wenn alles trocken ist, könnt Ihr dann die erste Go-Partie auf Eurem ganz eigenen, einmaligen Go-Brett spielen! Viel Spaß!

Zum Abschluss noch etwas ganz anderes: Für Kinder und Jugendliche wird es in Zukunft ein neues Förderprogramm des DGoB geben. Wenn Ihr also richtig gute Go-Spieler werden wollt, dann schaut Euch das mal an oder zeigt es Euren Eltern. Den Artikel findet Ihr auf Seite 20.

Bis zum nächsten Mal!



Eure zwei Pandas

白 Bai und 黒 Hej

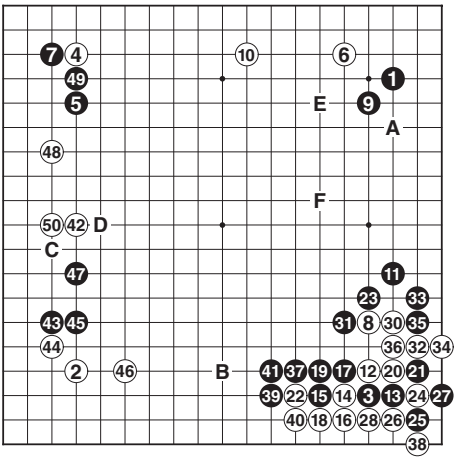
Die Kinderecke schreiben
Mei Wang und Marc Oliver Rieger.
Hej und Bai werden von ihrer Tochter
Angelika (7 Jahre) gezeichnet.

Yoon Young Sun kommentiert (14/1+2)

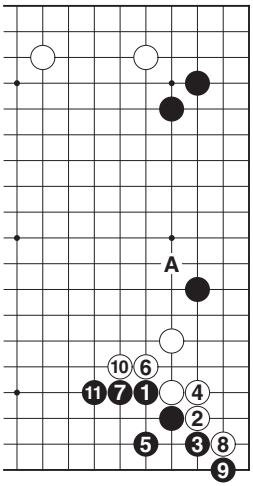
Für diese Ausgabe der DGoZ hat Yoon Young Sun 8p zwei Partien kommentiert, wobei eigentlich beide von der Go-Europameisterschaft in Polen sein sollten. Ein Programmfehler auf der Website gooften.com von Antti Törmänen 6d aber führte dazu, dass fälschlich nicht dessen EM-Partie gegen Artem Kachanovskyi, sondern seine Partie gegen Su Yang 6d vom Finale des Takapotku Turnier runtergeladen wurde. So ist nun letztere Partie von Yoon Young Sun kommentiert worden, was nicht zum Nachteil der DGoZ-Leserschaft ist, da es sich um eine recht spannende, abwechslungsreiche Partie handelt. Außerdem war die Partie bereits mit Kommentaren von Antti Törmänen (und Su Yang) versehen, die – jeweils kursiv – mit abgedruckt sind. Zur gesamten Partie schreibt Antti Törmänen: „The game had numerous twists and turns – if I had to think of a suitable attribute word for it, I'd probably come up with ‚rollercoaster'. Enjoy!"

Bei der zweiten von Yoon Young Sun kommentierten Partie handelt es sich um das EM-Endspiel.

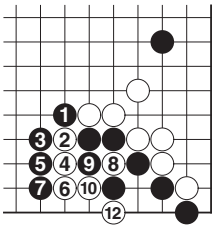
Partie:	Takapotku Turnier, Finale (9.6.13)
Weiß:	Su Yang 6d
Schwarz:	Antti Törmänen 6d
Bedenkzeit:	45 Min. + 40 Sek./Zug (Fischer -Zeit)
Komi:	7
Ergebnis:	341 Züge. Schwarz gewinnt mit 6 Punkten.
Kommentar:	Antti Törmanen 6d (kursiv) und Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1–50)
29 auf 24



Dia. 1

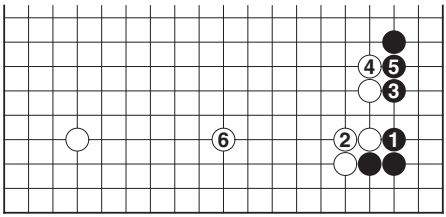


Dia. 2 (11 auf 8)

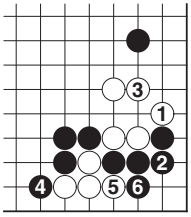
9: *Ich hätte jetzt auch auf 20 oder 22 antworten können, aber es widerstrebte mir, Weiß die Möglichkeit eines Klemmzuges auf A zu überlassen.*

13: Dia. 1 zeigt ein mögliches und in dieser Stellung sinnvolles Joseki. Danach hätte Weiß gut auf A drücken können. Mit 11 kann Schwarz übrigens nicht auf 1 in Dia. 2 umbiegen, denn dann ist der Schnitt auf 2 möglich – nach 12 sind die schwarzen Steine gefangen, dafür sorgt der Abtausch 8 für 9 aus Dia. 1.

Ich hätte wie in Dia. 1 spielen können, habe aber 13 vorgezogen, weil mein Gegner gerne auf Gebiet spielt und ich meine Strategie dagegen ausrichten wollte.

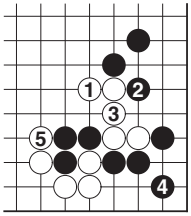


Dia. 3

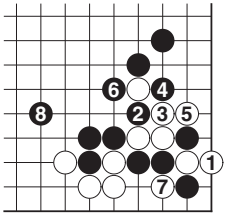


Dia. 4

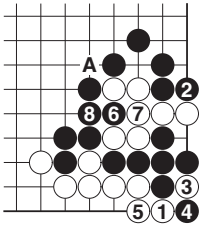
15: *Dia. 3 wäre das übliche Joseki. Mein Zug auf 15 führt stattdessen zu einem komplizierten Kampf.* Dia. 3 ist Joseki und für beide spielbar, aber ich persönlich würde dann Weiß bevorzugen.



Dia. 5



Dia. 6



Dia. 7 (9 auf 3)

16: *Verbinden auf 17 ist keine Option für Weiß, da Schwarz dann einfach auf 16 verbinden kann.*

22: Weiß kann nicht auf 1 in Dia. 4 spielen, denn dann werden seine Steine am unteren Rand einfach mit 4 und 6 gefangen.

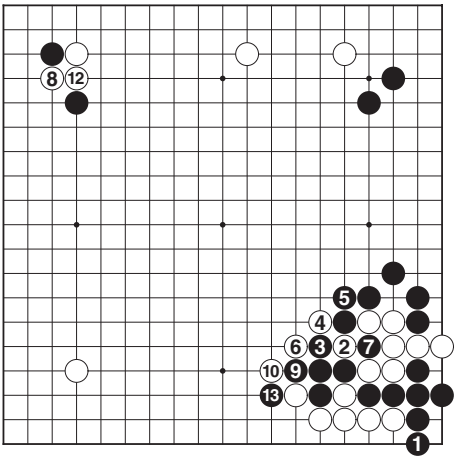
23: *Die Idee zu diesem Tesuji hatte ich aus einer Partie von Honinbo Shusaku. Spielt Weiß auf 1 in Dia. 5, verliert Schwarz zwar drei Steine, kann aber seine Ecksteine zum rechten Rand hin in Vorhand anbinden.*

Dia. 5 zeigt ein ausgeglichenes Ergebnis, das für beide Seiten vertretbar ist.

24: *Weiß hat sich entschieden, Widerstand zu leisten.*

26: Ein Strecken auf 1 in Dia. 6 ist nicht gut, denn Schwarz kann dann opfern und hat nach 8 eine Menge Einfluss ohne Schwächen.

36: Ein Fehler! Weiß hätte auf 1 in Dia. 7 spielen sollen. Bis 8 wäre ein Ko enstanden, das Weiß zuerst schlägt. Und wenn Weiß das Ko gewinnt, bleibt auf A ein Schnitt zurück.

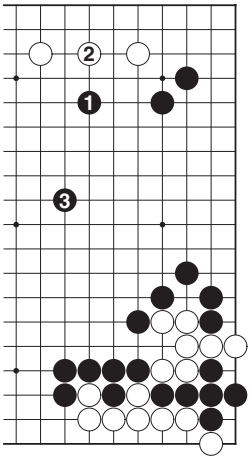


Dia. 8 (11 auf 2)

37: Schwarz hätte jetzt einfach auf 1 in Dia. 8 spielen können, um mit 7 ein Ko zu spielen, das Weiß in Ermagelung von Ko-Drohungen nicht gewinnen kann. Nach 13 ist Schwarz hoch zufrieden.



Antti Törmänen 6d



Dia. 9

Der Zug auf 37 führt zu einem unnötigen Kompromiss – später ist mir auch aufgefallen, dass ich Dia. 8 hätte spielen können.

41: *Das Ergebnis kann als ausgeglichen bezeichnet werden, auch wenn Schwarz jetzt froh ist, dass 9 bereits auf dem Brett steht.*

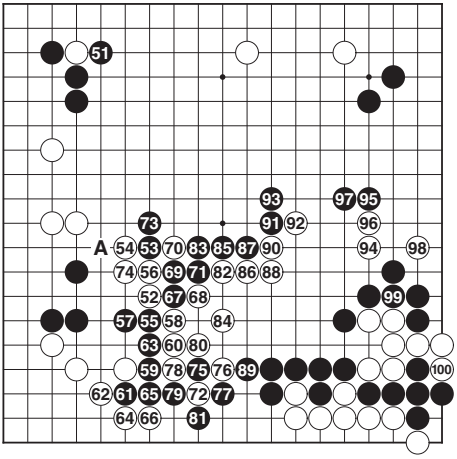
Das Ergebnis ist immer noch gut für Schwarz, wäre aber mit dem Ko aus Dia. 8 noch besser gewesen.

43: *Andere Züge wären möglich gewesen, aber dies setzt den Charakter der Kampfpartie fort.*

Mit Schwarz hätte ich zunächst das Moyo rechts mit 1 und 3 in Dia. 9 weiter vergrößert. Die rechte Seite wäre dann wirklich riesig gewesen.

50: *Ein Zug auf C wäre normal, aber so ist es für Schwarz lokal schwieriger, die Situation zu klären. So kann ich z. B. nicht auf D anlegen, um meine Gruppe schnell zu stärken.*

Das ist etwas zu früh. Es ist dringlicher für Weiß, die rechte Seite zu reduzieren, entweder auf E oder F.

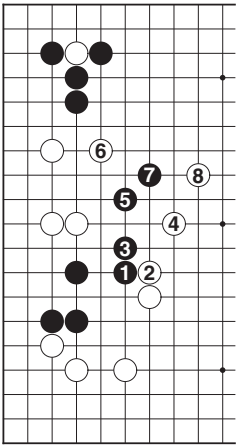


Figur 2 (51–100)

51: *Dieses Atari war wohl etwas gierig. Stattdessen hätte ich wohl auf 56 springen sollen, was die linke Stellung stärkt und auch gut mit der Stellung rechts harmoniert.*
Der Zug ist zwar groß, aber er ist nicht dringend. Notwendig wäre ein Zug auf 52 oder 56.

52: *Dieser Zug ist nun gut …*
Ein guter Zug, denn Weiß kann links angreifen und rechts reduzieren.

53: *Ich war in dieser Situation weder mit 74 noch mit A zufrieden, so dass ich versucht habe, mit 53 aktiv zu reagieren. ich wäre bereit gewesen, meine Steine am linken Rand zu opfern. Und wenn Weiß nun 74 gespielt hätte, hätte ich mit A entkommen können.*

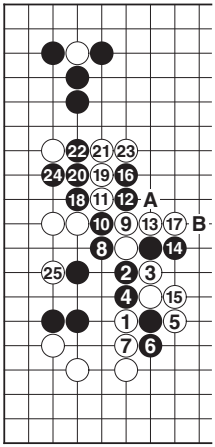


Dia. 10

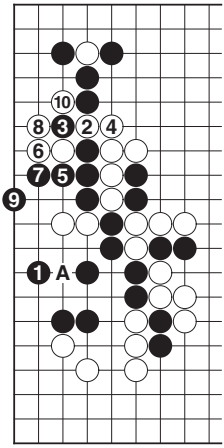
Wenn Schwarz ausbrechen möchte, wären die Züge aus Dia. 10 nomal, dann aber würde Weiß mit 2, 4, und 8 problemlos das schwarze Moyo rechts reduzieren.

54: *Dieser Anleger ist der einzig erfolgversprechende Zug für Weiß.*
Alternativ könnte Weiß auch auf 71 spielen.

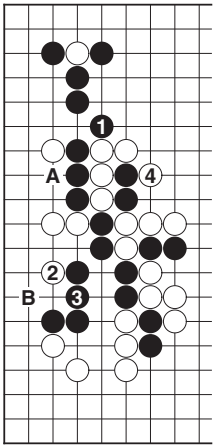
56: *Wenn Weiß auf 57 spielt, kann ich auf 74 spielen, …*
… aber das funktioniert für Weiß, wie Dia. 11 zeigt. Bis 15 ist die Zugfolge eine Einahnstraße. Dann funktioniert die Treppe mit 16 auf A, W auf 17 und S auf B nicht, so dass Schwarz 16 im Dia. versuchen muss, aber am Ende bekommt Weiß mit



Dia. 11

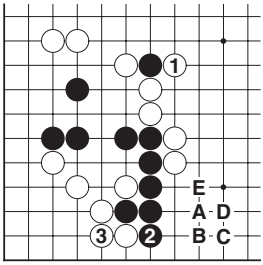


Dia. 12



Dia. 13

25 den vitalen Punkt und Schwarz hat nicht genügend Freiheiten. Alternativ kann sich Schwarz mit 24 auf 1 in Dia. 12 wehren. Er fängt dann zwar zwei weiße Steine, kann aber mit dem Ergebnis nicht zufrieden sein, denn Weiß hat dann eine dicke Wand gegen das schwarze Moyo



Dia. 14

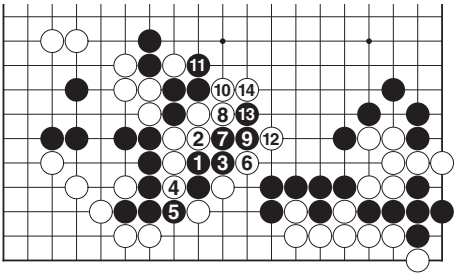
und es gibt auch noch Aji auf A. Wenn Schwarz sich zuerst gegen den Schnitt auf 2 in Dia. 12 mit 1 in Dia. 13 verteidigt, dann tauscht Weiß erst 2 für 3 ab und fängt dann mit 4. Danach sind A und B für Weiß Miai – entweder lebt Weiß mit A oder fängt mit B.

66: Hier spielt Weiß zu gierig. Er sollte sich mit 1 in Dia. 14 zufrieden geben. Nach 2 und 3 kann Schwarz nicht Tenuki spielen, denn sonst kann Weiß die schwarze Gruppe mit A bis E trennen.

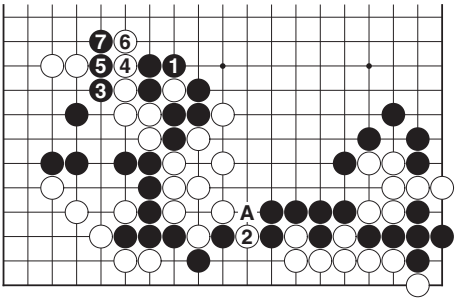
67: *Die Züge bis hierhin folgen einer Einbahnstrasse.* Schwarz übersieht die Alternative aus Dia. 14.

77: 1 in Dia. 15 funktioniert gerade, da die Treppe mit 14 für Weiß läuft.

85: *Dieser Zug wirkt auf den ersten Blick natürlich, aber wahrscheinlich ist 1 in Dia. 16 besser, weil dann noch 3 als alternativer Ausweg für die schwarze Gruppe funktioniert.*
Ja, 1 in Dia. 16 ist deutlich besser wegen der Möglichkeit von 3 bis 7 in Dia. 16 – der darauf folgende Kampf ist einfach für Schwarz. Deshalb sollte Weiß auch 1 in Dia. 16 auf 4 beantworten. Schwarz sichert dann auf A und steht besser als in der Partie, weil Weiß nicht einfach am rechten Rand invadieren und reduzieren kann.



Dia. 15

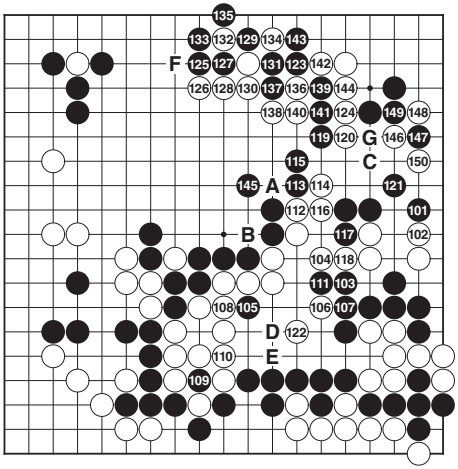


Dia. 16

89: *Jetzt muss Schwarz seine Anbindung reparieren, so dass Weiß mit 90 die schwarze Form schädigt und das Moyo reduzieren kann.*

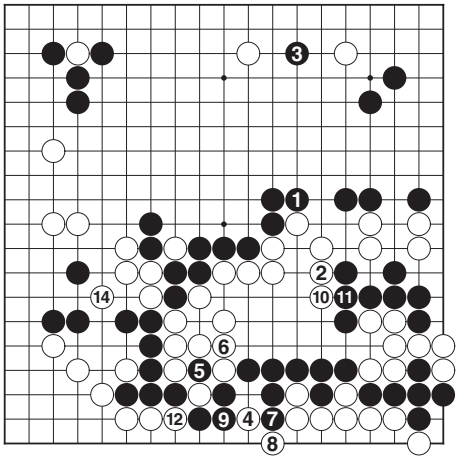
90: Das war schmerzhaft für Schwarz!

94: Jetzt sieht man, wie gut 90 ist, um danach den rechten Rand zu reduzieren.

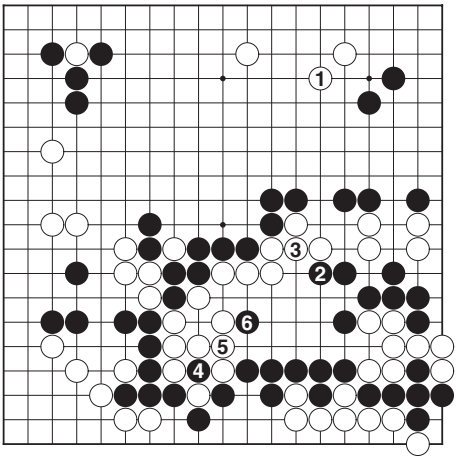


Figur 3 (101–150)

105: *Hier habe ich mich total verrechnet, weil ich dachte, dass nach 108 von Weiß und dann 111 von Schwarz keine zwei Augen machen könnte. Stattdessen hätte ich einfach 1 in Dia. 17 spielen sollen, damit Weiß mit 2 leben muss und ich 3 bekomme.*



Dia. 17 (13 deckt)



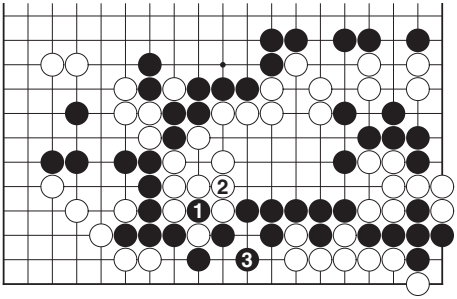
Dia. 18

105 ist natürlich unnötig. Richtig ist 1 in Dia. 17, denn wenn Weiß dann wie in Dia. 18 oben verteidigt, wird die Zentrumsgruppe mit 2, 4 und 6 getötet. Allerdings kann Schwarz nach 2 in Dia. 17 auch nicht einfach fernbleiben und 3 spielen, denn nach der weiteren Zugfolge bis 14 ist seine Gruppe noch nicht lebendig. Deswegen sollte Schwarz auch nach 2 in Dia. 17 mit 1 und 3 ebenfalls leben.

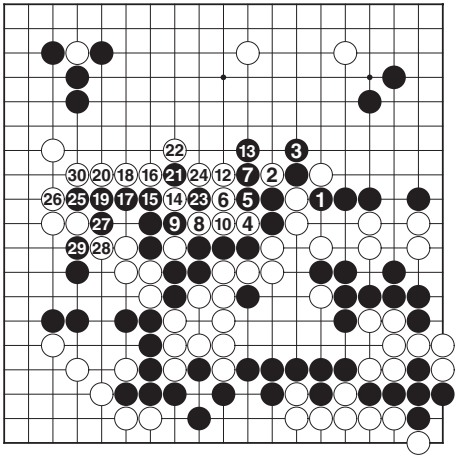
115: *Bessere Form wäre wohl A gewesen, denn Schwarz weiß nicht so recht, wie er seine Form in Ordnung bringen soll, wenn Weiß auf B schneidet.*
Stabiler wäre A. Mit 115 schneiden auf 1 in Dia. 20 funktioniert gar nicht, da Schwarz nach 4, 6, 8 und 10 mit seinen Steinen nicht mehr ausbrechen kann, wie Dia. 20 bis Zug 30 zeigt.

119: Normal und richtige Form wäre in dieser Stellung ein Zug auf C.

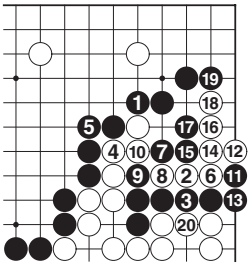
121: Dieser Sicherungszug ist notwendig, wie die Zugfolge aus Dia. 21 zeigt.



Dia. 19



Dia. 20

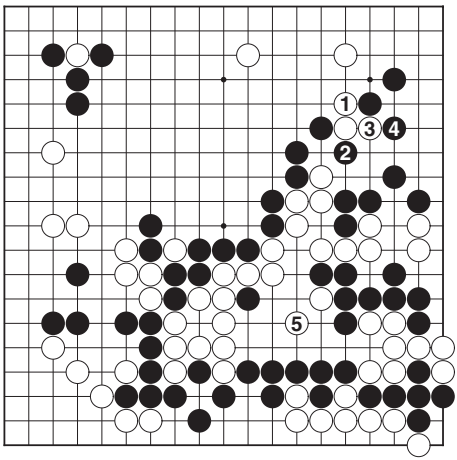


Dia. 21

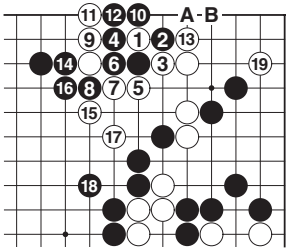
122: *Dies ist der Zug, den ich übersehen hatte und der Weiß das Leben sichert – spiele ich auf D, antwortet er einfach auf E, um zu leben.*

Weiß sollte aber erst 1 und 3 in Dia. 21 abtauschen, bevor er mit 5 lebt, da das danach der Gruppe am oberen Rand hilft.

126: Weiß hätte gar



Dia. 22



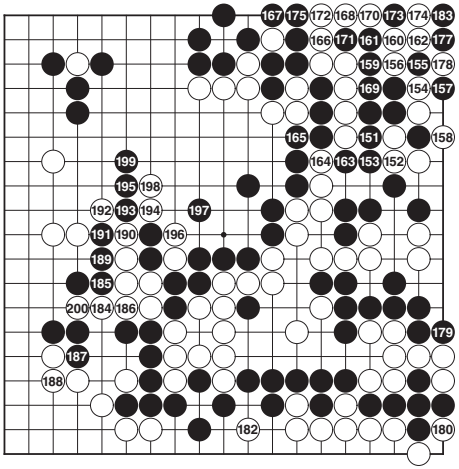
Dia. 23

nicht so kompliziert spielen müssen. 1 in Dia. 23 wäre viel einfacher gewesen. Da A und B Vorhand sind, kann Weiß auf 19 springen, um die schwarze Gruppe zu quälen. Weiß stünde nun insgesamt besser auf dem Brett.

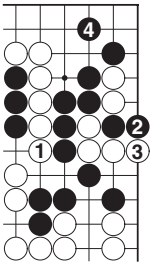
127: *Zurückziehen auf F wäre wohl normal, aber ich entschied mich dafür, weiterhin anzugreifen.*

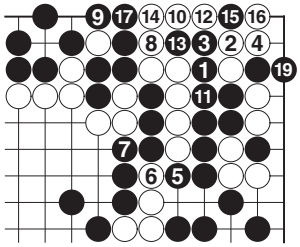
145: *Die weißen Steine oben sind nun quasi gefangen, aber die rechte Seite von Schwarz wurde auch geschwächt.*
Weiß hat viele Punkte verloren. Er muss sie in der rechten, oberen Ecke zurückholen.

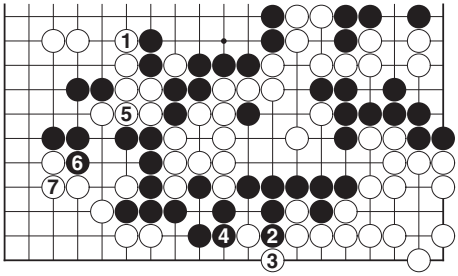
147: *Schwarz hätte vor 147 zunächst G für C abtauschen sollen, dann hätte er locker unten herum verbinden können.*

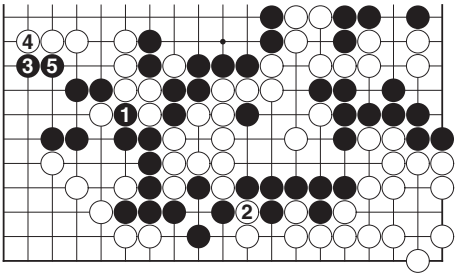


Figur 4 (151–200)
176 auf 173; 181 auf 155


Dia. 24


Dia. 25


Dia. 26


Dia. 27

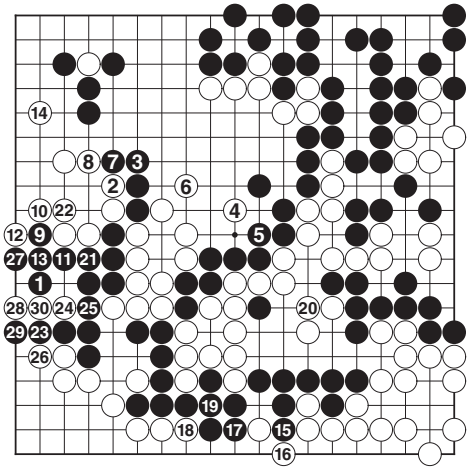
156: Weiß muss hier schneiden, sonst fängt Schwarz einfach – wie in Dia. 24 gezeigt – die weiße Randgruppe.

157: *Ein weitererFehler!*
Ein großer Fehler! Dia. 25 zeigt, wie Schwarz die weißen Steine in der Kombination bis 19 fangen kann. Das funktioniert aber nach dem Abtausch 157 für 158 aus der Partie leider nicht mehr, sondern es endet in einem Ko mit 177.

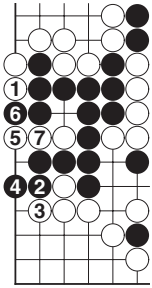
182: *Wenn Schwarz diese Drohung beantwortet, dann hat Weiß unten zahlreiche Folgedrohungen. Ich hatte keine Wahl, mußte das Ko durchschlagen und hoffen, dass zumindest ein Teil meiner unteren Gruppe überlebt.*

186: Das war sehr gefährlich, denn …

189: … nun hat Schwarz wieder eine Chance, die Partie doch noch im Kampf zu gewinnen. Weiß sollte statt 186 auf 1 in Dia. 26 spielen. Wenn Schwarz dann mit 2 und 4 anbindet, stirbt nach 5 und 7 die gesamte schwarze Gruppe. Also muss Schwarz auf 1 in Dia. 27 spielen, sich mit 2 eine Teilgruppe abtrennen lassen und mit dem Rest seiner Gruppe mit 3 und 5 am linken Rand leben.

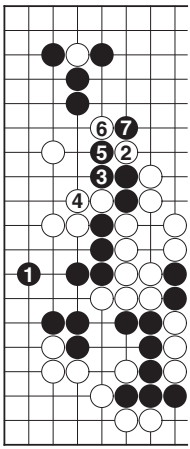


Dia. 28

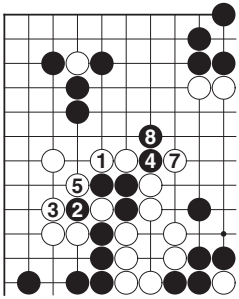


Dia. 29

197: Das ist der Verlustzug! Genau jetzt hätte Schwarz die Chance gehabt, mit 1 in Dia. 28 doch noch seine gesamte Gruppe zu retten. Zunächst muss Weiß dann mit 4 und 6 im Zentrum leben. Schwarz kommt dadurch zu 7 und Weiß muss mit seiner linken Randgruppe bis 14 ebenfalls leben, wodurch Schwarz mit 15 und 17 anzubinden vermag. Danach kann Weiß nicht mehr töten, sondern mit 24, 28 und 30 nur noch ein Seki erreichen. 26 auf 1 in Dia. 29 ändert daran nichts, denn auch nach 7 ist das Ergebnis ein Seki. Damit hätte Schwarz die Partie gewonnen.



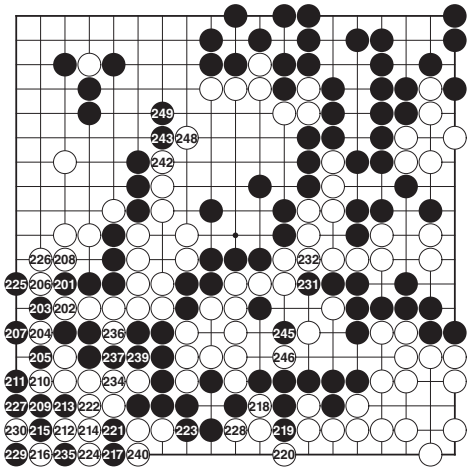
Dia. 30



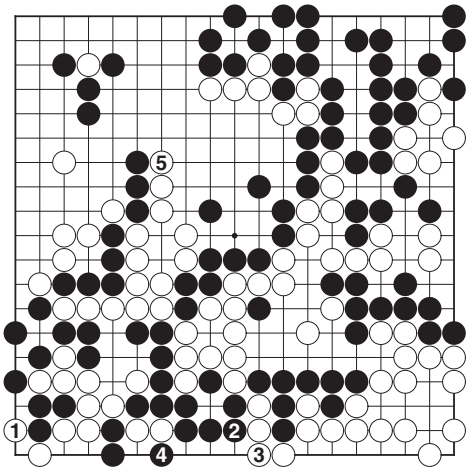
Dia. 31

199: Immer noch sollte Schwarz 1 in Dia. 29 versuchen, denn Weiß kann die schwarzen Schnittsteine mit 2, 4 und 6 nicht fangen. Und spielt Weiß mit 4 in Dia. 30 auf 1 in Dia. 31, dann kann Schwarz mit 4 schneiden und der folgende Kampf sieht vielversprechend für Schwarz aus.

217: *Auch wenn Schwarz in der Folge die weiße Gruppe töten kann, bleibt es in der Partie bei einem Sieg für Weiß.*

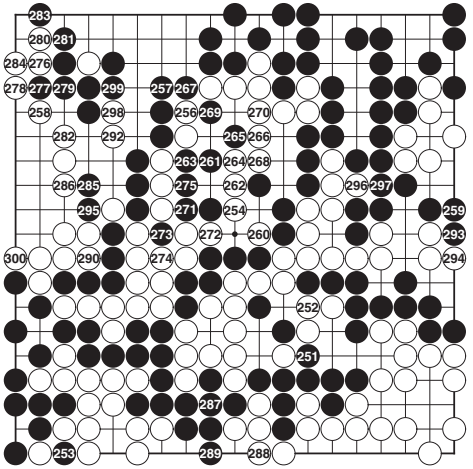


Figur 5 (201–250)
233 auf 229; 238, 244, 250 auf 216;
241, 247 auf 235



Dia. 32

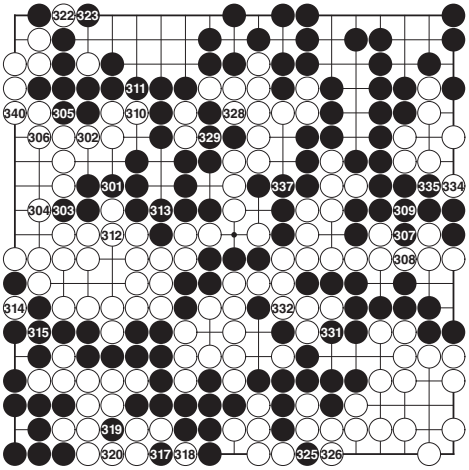
224: *Weiß sollte stattdessen einfach mit einem Zug auf 230 in Vorhand leben, um dann auf 242 spielen zu können.*
Mit der Variante in Dia. 32 hätte es sich Weiß erheblich einfacher machen können. Nach 5 ist der Sieg sicher. Ich kommentiere bis hierher.



Figur 6 (251–300)
255 deckt, 291 auf 273

Beide haben weiterhin extrem kompliziert gespielt, aber das Ergebnis ändert sich dadurch nicht mehr.

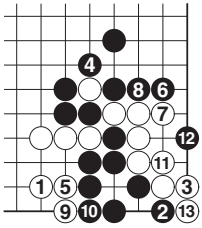
255: *Schwarz beendet das Ko, verliert aber immer noch die Partie …*



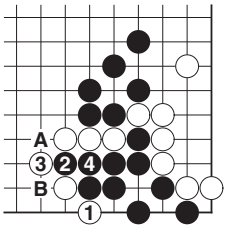
Figur 7 (301–341)
316 deckt; 321, 327, 333, 339 auf 317;
324, 330, 336 auf 318; 338 auf 325; 341 auf 319

Partie: Go-Europameisterschaft 2013, Finale (10.8.13)
Weiß: Fan Hui 8d
Schwarz: Pavol Lisy 6d
Bedenkzeit: 150 Minuten + 3x60 Sekunden
Komi: 6,5
Ergebnis: 307 Züge. Weiß gewinnt mit 16,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

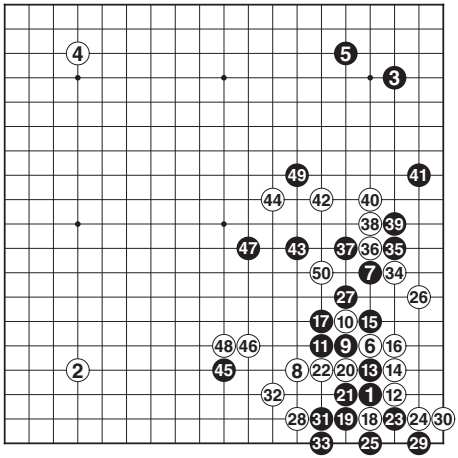
26: Was passiert eigentlich, wenn Weiß gleich auf 1 in Dia. 1 spielt? Schwarz hat nach 5 nur ein Auge und Weiß bekommt mit 13 ein Ko, aber braucht noch drei Züge, um dieses Ko zu gewinnen. Das ist nicht besonders attraktiv.



Dia. 1

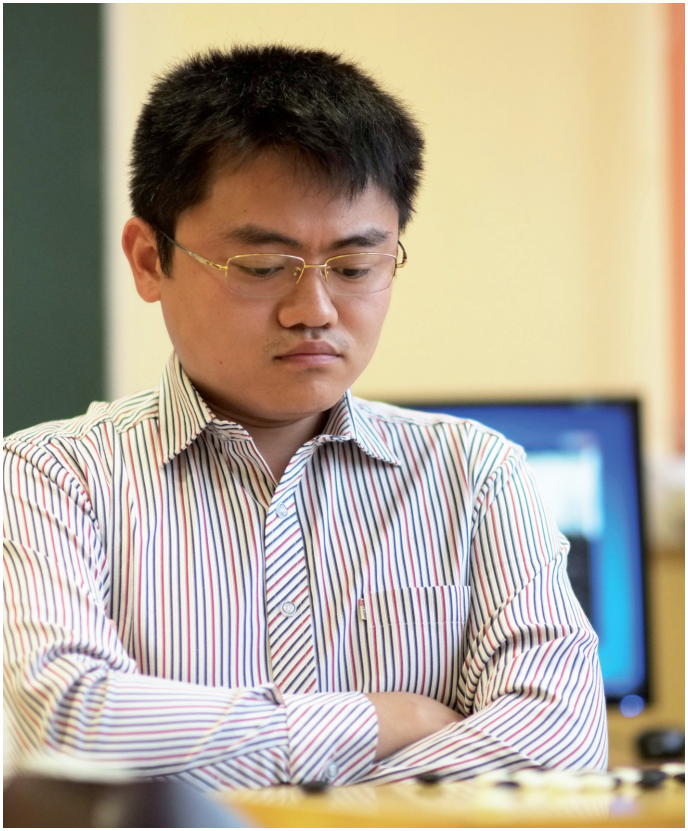


Dia. 2

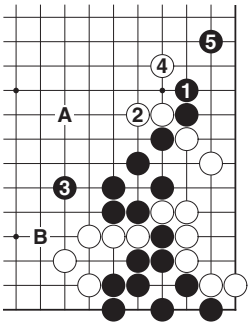


Figur 1 (1–50)

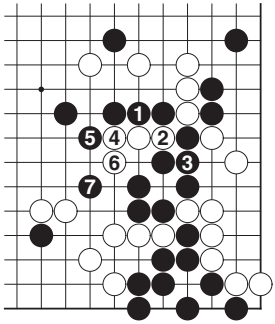
32: Bis hierhin haben beide ein Joseki gespielt. Wenn Weiß versuchen sollte, Schwarz mit 1



Fan Hui 8d hat beim EGC 2013 souverän seinen ersten EM-Titel gewonnen



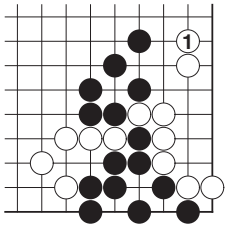
Dia. 4



Dia. 5

die weißen Steine gar nicht entkommen. Auch 1 in Dia. 6 funktioniert nicht. Weiß deckt dann also auf 1 in Dia. 7 und in Dia. 2 das zweite Auge zu nehmen, dann sind nach 2 und 4 die Punkte A und B Miai. Weiß hat allerdings drei mögliche Züge, die alle Vorhand auf die schwarze Gruppe sind – neben 32 noch A und B.

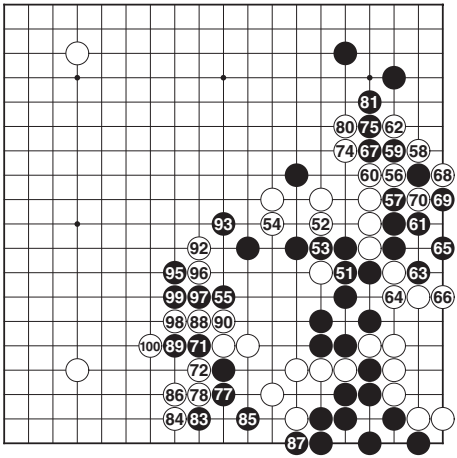
34: Normal und einfacher wäre 1 in Dia. 3, aber Fan Hui spielt immer kämpferisch.



Dia. 3

37: Das ist ein sehr schlechtes Atari, denn der Abtausch 37 für 38 schwächt nur Schwarz am rechten Rand. Normal wäre die Abfolge aus Dia. 4. Nach 5 hat Schwarz mit A und B zwei gute Punkte.

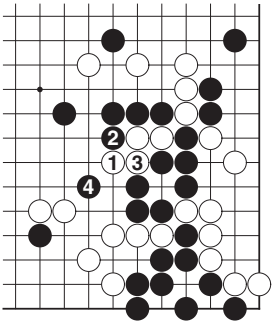
51: Weiß sollte auf 1 in Dia. 5 verbinden, denn nach dem Schnitt mit 2 können



Figur 2 (51–100)
73, 79 und 91 über 70; 76, 82, 94 auf 70



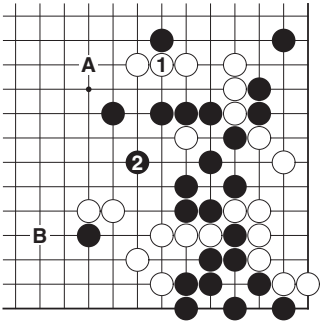
Pavol Lisy 6d unterlag im Finale der Europameisterschaft



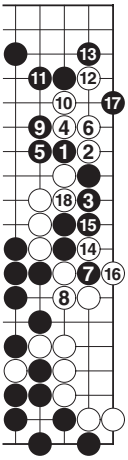
Dia. 6

nach 2 ist die schwarze Gruppe sicher sowie A und B Miai.

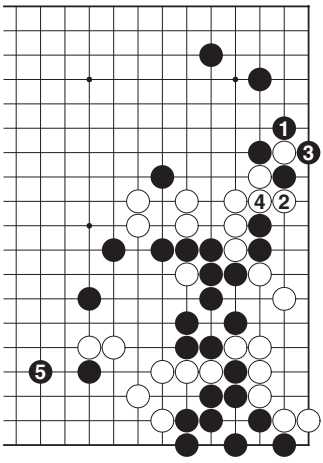
56: Wegen des Abtauschs 52 für 53 funktioniert dieser Zug jetzt.



Dia. 7

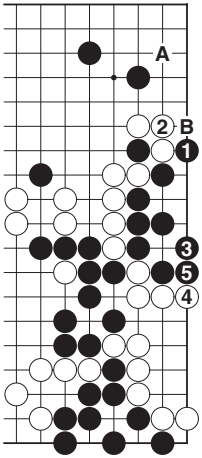


Dia. 8

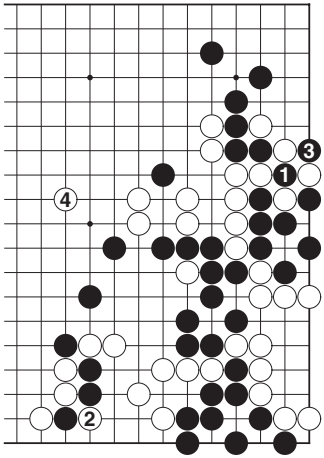


Dia. 9

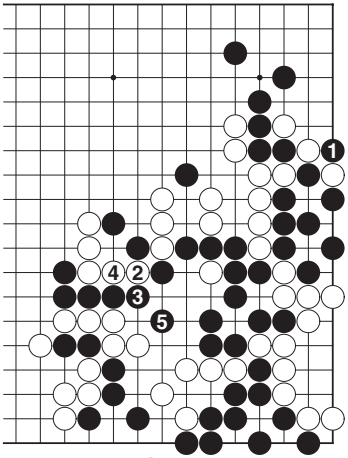
57: Dieser Zug ist übertrieben und zentral für die kommenden Probleme von Schwarz verantwortlich. Dies ist der spielentscheidende Moment in dieser Partie! Nun wären 1 und 3 in Dia. 8, nachdem Weiß sich im Zentrum gestärkt hat, ebenfalls übertrieben, denn jetzt kann Weiß mit 18 eine Freiheit nehmen und gewinnt das Semai. Alternativ kann Schwarz aber statt 3 in Dia. 8 auch 1 in Dia. 9 spielen und sich ein Ponnuki nehmen, um dann nach 4 auf 5 fortzusetzen. Das wäre eine durchaus spielbare Variante.



Dia. 10



Dia. 11



Dia. 12

65: Schwarz hätte jetzt natürlich auch wie in Dia. 10 leben können, aber später könnte Weiß dann z. B. noch auf A springen, weil B Vorhand für ihn ist.

67: Do or die! Schwarz setzt alles auf eine Karte.

70: Dies ist ein sehr angenehmes Ko für Weiß.

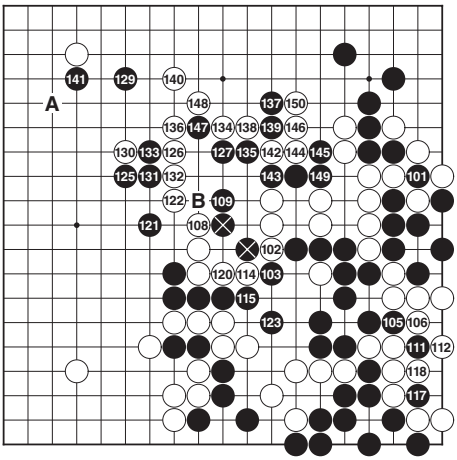
85: Normal wäre eigentlich, jetzt das Ko fortzusetzen, aber wie Dia. 11 zeigt, wäre der Verlust unten nach 2 und 4 zu groß.

109: Die beiden markierten Steine sind nicht so wichtig. Daher hätte Schwarz wie in Dia. 12 das Ko durchschlagen und mit 5 seine Gruppe sichern sollen. Wenn Weiß danach noch auf 109 in Figur 3 sichert, dann Schwarz auf B angreifen und seine letzte Chance in der Partie nutzen.

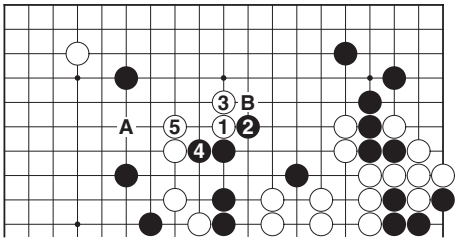
121: Das ist unnötig. Schwarz sollte gleich auf 123 ziehen und 121 oder B als Ko-Drohung nutzen.

127: Wahrscheinlich sollte Schwarz weiter das Ko spielen. Aber so zeigt er Kampfgeist …

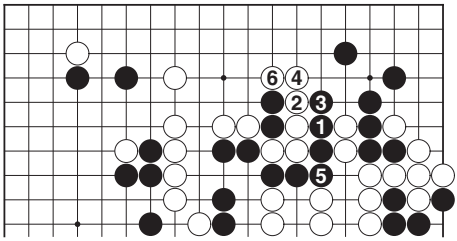
128: … denn jetzt hat Weiß auf der rechten Seite ca. 25 Punkte und unten ca. 20 Punkte, also insgesamt ca. 45 Punkte, Schwarz hat dagegen



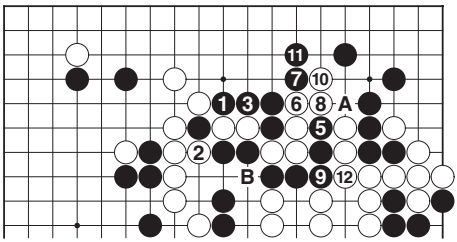
Figur 3 (101–150)
104, 110, 116, 124 unter 101;
107, 113, 119, 128 auf 101



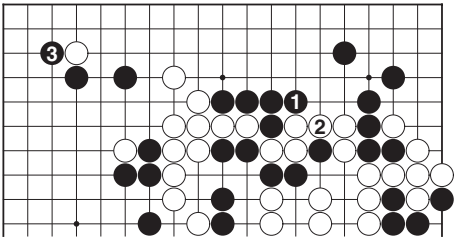
Dia. 13



Dia. 14



Dia. 15



Dia. 16

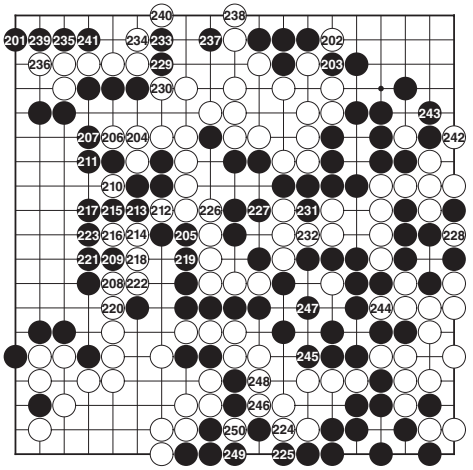
in der rechten oberen Ecke ca. 10 Punkte und unten sowie in der Mitte ca. 10 Punkte, also insgesamt nur ca. 20 Punkte. Weiß liegt deutlich vorne und Schwarz muss entweder die weiße Gruppe in der Mitte fangen oder beim Versuch des Fangens ein großes Gebiet bekommen.

130: Der Zug 1in Dia. 13 wirkt besser als der Zug in der Partie, denn nach 5 kann Weiß entweder auf A springen oder auf B einschließen.

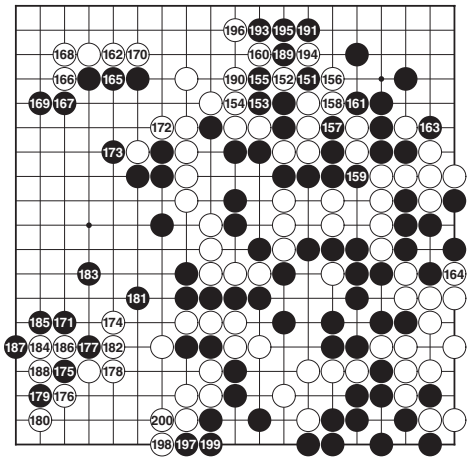
140: Dieser Zug verteidigt gegen 147 und zielt ganz offentischtlich auf 142 ab.

147: Mit der Zugfolge aus Dia. 14 könnte Schwarz jetzt die eigenen Zentrumssteine anbinden, aber das wäre nicht ausreichend für einen Sieg in der Partie.

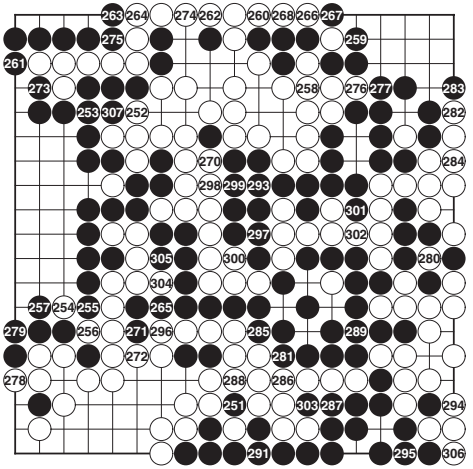
149: Jetzt auf 1 in Dia 15 zu spielen funktioniert knapp nicht für Schwarz, denn nach 12 kann Weiß auf A anbinden oder auf B fangen. Trotzdem wären 1 und 3 in Dia. 15 richtig, um dann mit 1 und 3 in Dia. 16 fortzusetzen, was im Ergebnis viel besser wäre als die Partie, aber halt … immer noch nicht ausreichen würde.



Figur 5 (201–250)



Figur 4 (151–200)
192 auf 152



Figur 6 (251–307)
269 deckt; 290 schlägt 251; 292 auf 151

Deutschlandpokal 2013

Stand nach sechs von elf Turnieren*

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

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	L1	L2	S	Summe
1	Ervens, Deniz	1d	1	2	-	0	-	2	4	-	-	9
2	Blumberg, Klaus	3k	-	-	-	-	2?	-	-	6?	-	8
3	Dyadenko, Gleb	1d	-	2	-	4	-	-	-	-	-	6
	Ruzicka, Martin	1k	2	-	-	2	-	-	-	-	2	6
5	Koch, Colin-Marius	1d	-	-	2?	-	-	3?	-	-	-	5
6	Adelsberger, Christoph	2k	-	4	-	0	-	-	-	-	-	4
	Goettsche, Thomas	1d	-	-	2?	-	2?	-	-	-	-	4
	Grimm, Kirsten	2k	-	-	-	-	-	-	-	-	4?	4
	Jung, Tim	2k	-	-	-	-	4?	-	-	-	-	4
	Klehn, Ruediger	2k	-	-	4?	-	-	-	-	-	-	4
	Klein, Andreas	3d	-	-	-	-	-	-	4?	-	-	4
	Meyer, Juergen	1d	-	-	4?	-	0?	-	-	-	-	4
	Radetzky, Sven	2k	2	-	-	-	-	2	-	-	-	4
	Ruth, Maximilian	1d	-	4	-	-	-	-	-	-	-	4
	Schomberg, Niels	1d	2	-	-	-	-	2	-	-	-	4
	Simon, Charles	1k	4	-	-	-	-	-	-	-	-	4
	Weiß, Malte	2d	4	-	-	-	-	-	-	-	-	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (107 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	L1	L2	S	Summe
1	Pittner, Arved	3k	-	-	4?	-	-	-	-	6?	-	10
2	Fisches, Zacharias	3k	-	-	6?	-	-	-	-	-	-	6
	Goral, Andreas	8k	-	-	-	-	2?	-	-	4?	-	6
	Jochheim, Andreas	6k	6?	-	-	-	-	-	-	-	-	6
	Limbach, Jörg	7k	4	-	-	-	-	2	-	-	-	6
	Peters, Christian	5k	6	-	-	-	-	0	-	-	-	6
	Werner, Bernhard	6k	-	4	2	-	-	-	-	-	-	6
8	Hißnauer, Joachim	8k	1	-	-	-	-	4	-	-	-	5
	Jordan, Daniel	4k	2	-	0	-	-	3	-	-	-	5

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (49 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	L1	L2	S	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
	Gruenler, Paul	12k	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	4
	Haarhoff, Thomas	12k	4	-	-	-	-	-	-	-	-	4
	Kirch, Daniel	12k	-	-	-	4?	-	-	-	-	-	4
	Klein, Thomas	15k	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	4
	Kloepping, Andreas	14k	0?	-	-	-	-	4?	-	-	-	4
	Kroeger, Christian	20k	-	-	-	-	-	4?	-	-	-	4
	Kükelheim, Maximilian	15k	0	-	-	-	-	4	-	-	-	4
	Reibert, Jörg	12k	4	-	-	-	-	0	-	-	-	4
	Schimmel, David	12k	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	4

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	L1	L2	S	Summe
6	Uslu, Ercan	17k	-	-	4?	-	-	-	-	-	-	4
	Weigmann, Arved	12k	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	4
	Weiland, Costa	14k	-	-	-	-	-	-	-	-	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.

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

* 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. 58 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 66 TeilnehmerInnen und in der U 18 spielen bisher 48 Jugendliche mit. 34 Turniere wurden bisher ausgewertet.

In der U12 führt Arved Pittner mit einem Riesenvorsprung, in der U18 versucht Maximilian Kurz den langjährigen Tabellenführer Jonas Welticke auf den zweiten Platz zu verbannen, mal sehen, ob es ihm gelingt. Es bleibt spannend!

Die aktuellen Tabellen findet ihr unter *www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal/*.

Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns. Ihr erreicht uns unter *kiri@dgob.de* oder auf facebook unter „Kids-und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

Maria & Sabine Wohnig

U12

Pl.	Name		Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	9k	3k	14	37
2	Rieger	Angelika	20k	16k	9	19
3	Schomberg	Jan Hendrik	15k	15k	6	12
4	Schaaf	Emanuel	9k	7k	5	11
5	Herwig	Max	14k	14k	3	7
6	Jacobsen	Manuel	6k	5k	3	6
7	Schaaf	Emilia	18k	18k	2	6
7	Law	An-Hong	18k	18k	2	6
8	Lachnit	Yiming	31k	31k	3	5
9	Stinner	Maximilian	7k	8k	2	4
10	Dohnke	Timon	18k	18k	3	4

U18

Pl.	Name		Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Kurtz	Maximilian	8k	7k	11	26
2	Welticke	Jonas	4d	4d	8	19
3	Ervens	Deniz	1d	1d	9	18
4	Law	Yu-Kai	4k	5k	6	18
5	Weigmann	Arved	18k	12k	9	18
6	Koch	Colin-Marius	1d	1d	8	17
7	Schomberg	Niels	1d	1d	7	16
8	Ruzicka	Martin	1k	1k	5	14
9	Köhler	Karl	5k	5k	6	10
10	Büscher	Jannis	13k	13k	4	10



International

von Christian Kühner

AGA kündigt Pläne für das zweite Pro-Zertifizierungstunier an

Die American Go Association (AGA) wird kommenden Dezember das zweite Turnier austragen, bei dem amerikanische Spitzenspieler den begehrten Pro-Status erringen können. Das erzählte Verbandspräsident Andy Okun jetzt dem E-Journal der AGA: „Wir hatten gehofft, diese Ankündigung schon Anfang des Jahres machen zu können, aber der Sponsor unseres ersten Turniers Tygem entschied aus internen Gründen sein Engagement leider nicht fortsetzen zu wollen. Deshalb verbrachten wir einige Zeit mit der Suche nach einem Ersatzsponsor." Für Anfang oder Mitte Dezember ist nun ein kleineres Turnier mit acht Teilnehmern geplant, die um eine einzige Pro-Zulassung kämpfen. Das Teilnehmerfeld wird bestehen aus den zwei Nächstplatzierten des Vorjahresturniers, den beiden Bestplatzierten des US Opens beim diesjährigen US-Go-Kongress, einem Online-Qualifikanten und dem ratingbesten, teilnahmeberechtigten AGA-Spieler sowie jeweils ein Platz, der beim Cotsen bzw. einem New Yorker Turnier ausgespielt wird. Die Finalrunde soll dann in Los Angeles stattfinden und einen bescheidenen Reisezuschuss beinhalten.

(Quelle: American Go E-Journal)

AGF: 500% mehr Besucher mit Google AdWords

Die Besucherzahlen auf der Seite der American Go Foundation, dem US-Pendant zu Go4School e.V., sind seit der Einrichtung eines Google AdWords-Accounts um 500% gestiegen, wie Projektmanager Roy Laird stolz berichtet: „Wir hatten ungefähr 500 einzelne Besucher pro Monat, was ganz OK war. Aber dann erfuhren wir, dass wir als gemeinnützige Organisation für die Teilnahme an dem speziellen Programm Google Grants berechtigt waren. Dies ermöglichte es uns, kostenlos AdWords-Anzeigen im Wert von bis zu 330$ pro Tag zu schalten. Nun sprechen wir bereits bei weniger als 100 Besuchern von einem vergleichsweise ruhigen Tag. Allein im Juni schauten mehr als 2.600 Leute auf unserer Seite vorbei!"

Laird führt weiter aus, dass das momentane Ziel auf „click-through" gesetzt ist, das bedeutet möglichst viele Leute sollen dazu gebracht werden, die Werbung anzuklicken und die AGF-Seite zu besuchen. Wenn der Punkt erreicht ist, wo das Budget von 330$ pro Tag voll ausgeschöpft wird, will er den Focus allerdings mehr auf die sogenannte Bounce-Rate legen, also den Anteil der Besucher verringern, die die Seite direkt wieder verlassen: „In einem typischen Monat vor AdWords zeigten ca. 200 Besucher Interesse, indem sie mehr als eine Seite anschauten. Im Juni, dem ersten vollständigen Monat mit unserer Kampagne, waren es schon 650 Leute, die von unseren Inhalten offenbar so sehr angetan waren, dass sie die Seite eingehender erkundeten."

Die Anzeigen erscheinen bei Eingabe ausgewählter Schlüsselworte als Werbetexte rechts neben der Google-Suche. Zwar kann prinzipiell auf jede Seite des Internetauftritts verlinkt werden, aber das Hauptziel sei, den Menschen Go über die „Learn to Play"-Seite beizubringen. „Wir verkaufen nicht die AGF, wir verkaufen Go.", bringt Laird es knapp auf den Punkt. Die besten Schlüsselworte zu finden, um potentielle Interessenten dazu zu bringen, tatsächlich auf den Werbelink zu klicken, könne dabei durchaus eine Herausforderung darstellen und Laird war selbst von der Effektivität einiger ungewöhnlicher Ansätze überrascht: „Jemand hat vorgeschlagen, den Knobelcharakter des Spiels zu betonen, also entwarfen wir eine Anzeige mit dem Titel „The Ultimate Puzzle", welche im vergangenen Monat 450 Besucher anzog. So viel wie keine andere!" Eine amerikanische Erfolgsgeschichte, die sich auch in Deutschland kopieren lässt?

(Quelle: American Go E-Journal)

Chen Yaoyes Hattrick

Das 17. chinesisch-koreanische Tengen wurde vom 22. bis 24. August in Hangzhou, China ausgetragen. Bei diesem Aufeinandertreffen der Titelinhaber des Tianyuan und des Chunwon (dem chinesischen bzw. koreanischen Äquivalent zum japanischen Tengen-Titel) gelang Chen Yaoye 9p mit einem Sieg über Park Younghun 9p der dritte Erfolg in Serie. Chen, der den Tianyuan bereits seit 2009 innehat, stand bereits einigen koreanischen Titelträgern gegenüber. 4 Siege und nur eine Nieder-



lage lautet dabei seine beeindruckende Bilanz in diesem Miniturnier. In den vergangenen beiden Jahren gelang es Choi Cheolhan 9p nicht einmal eine einzige Partie zur Ehrenrettung Koreas zu gewinnen. Entsprechend ruhten große Hoffnungen auf Park Younghun nach der Titelübernahme. Der Endspielspezialist Park schien wesentlich größere Chancen gegen den Verteidigungskünstler Chen zu haben als der Drachentöter Choi Cheolhan, der sich wie so viele andere Koreaner vor ihm mit seinem aggressiven Stil an Chen die Zähne ausbiss. Zu mehr als einem Achtungserfolg in der zweiten von drei Partien in diesem Wettkampf reichte es dann allerdings doch nicht. China kann damit dank Chen zum ersten Mal in der Geschichte dieses Nationenvergleichs die Führung übernehmen. Nachdem Lee Changho souverän bei den ersten vier Auflagen triumphiert hatte, hatte sich China zwar herangearbeitet und stand immer wieder ganz knapp vorm Ausgleich, doch erst Chen schaffte dann letztes Jahr tatsächlich das 8:8 und mit diesem Sieg nun sogar die Wende. Die chinesischen Go-Fans feierten Chens Sieg daher noch enthusiastischer als gewöhnlich.

China dominiert 1. MLily Cup

Der MLily Cup ist ein neues internationales Turnier, welches im Zweijahres-Rhythmus alternierend zum etablierten Bailing Cup stattfinden soll. Die Bedenkzeit ist mit 3 Stunden + 5 x 1 Minute Byo-Yomi relativ lang und auch in Bezug auf das Preisgeld bewegt sich dieses neue Turnier durchaus in einer Liga mit dem Samsung oder Bailing Cup. Eingeladen werden 14 gesetzte Spieler sowie 50 Spieler, die sich in Vorausscheidungsturnieren durchsetzen konnten, darunter 4 Frauen und 4 Amateure.

Aus koreanischer Sicht fiel das Ergebnis ähnlich desaströs aus wie jüngst beim LG Cup: Nur Choi Cheolhan 9p und Cho Hanseung 9p schafften es ins Achtelfinale. Auch für Japan gelang nur Yuki Satoshi 9p der Einzug, nachdem Yamashita Keigo 9p und Murakawa Daisuke 7p schon in der ersten Runde ausgeschieden waren. Im Viertelfinale waren die Chinesen dann bereits unter sich. Um es kurz zu machen: Die Halbfinalbegegnungen im September lauten Gu Li gegen Zhou Ruiyang und Wang Xi gegen Mi Yuting.

Iyama Yuta gewinnt den 25. Asian TV Cup

Japan zeigt sich auf internationalem Parkett weiter in ungewohnt starker Form: Iyama Yuta 9p schlug beim diesjährigen Asian TV Cup zunächst die großen Namen Lee Changho 9p und Wang Xi 9p, ehe er am 30. Juni im Finale den wichtigsten Repräsentanten der jungen Garde, das koreanische Wunderkind Park Junghwan 9p, bezwang.

Iyama steigt damit endgültig zum großen japanischen Hoffnungsträger auf: Er war bei seiner Beförderung zum 9p der jüngste Spieler, der in Japan jemals den höchsten Profigrad erreicht hatte. Nachdem er Anfang des Jahres den Kisei-Titel errungen hatte, wurde er auch der jüngste Spieler, der alle sieben großen japanischen Titel (Meijin, Honinbo, Kisei, Judan, Oza, Gosei und Tengen) gewonnen hatte. Die einzigen beiden anderen Spieler, denen dies bis dahin gelungen war, waren Cho Chikun 9p und Cho U 9p.

Obwohl der Asian TV Cup nur ein Blitzturnier ist, das bei weitem nicht das Prestige eines der großen internationalen Wettbewerbe genießt, sorgten die Ergebnisse doch für einige Diskussionen. So war eine Theorie für den jüngsten koreanischen Absturz

beispielsweise, dass in Korea Blitzturniere immer populärer werden und die koreanischen Pros daher aufgrund mangelnder Spielpraxis mit den bei den großen internationalen Turnieren üblichen langen Bedenkzeiten womöglich einen Nachteil hätten. Dass es nun auch im Blitz nur wenig besser lief, treibt den heimischen Fans daher zusätzliche Sorgenfalten auf die Stirn. In Japan glaubt man derweil bereits die ersten Früchte der Studiengruppe „Go Japan“ zu erkennen, in der sich Top-Profis wie Takao Shinji 9p und Iyama Yuta (Foto rechts) zusammengetan haben, um die Wettbewerbsfähigkeit auf der internationalen Bühne zu steigern.



Chen Yaoye gewinnt den 9. Chunlan Cup

Am 17., 19. und 20. Juni wurden die drei Finalpartien des Chunlan Cups ausgetragen. Chen Yaoye 9p konnte dabei seinen internationalen Durchbruch feiern und den längst überfälligen ersten großen internationalen Titel einfahren. Es war sein vierter Anlauf, zuvor war er bereits dreimal knapp in einem internationalen Finale gescheitert. Da gratulierte dann selbst der Verlierer wohlwollend. Niemand geringeres als Lee Sedol 9p war Chen knapp mit 2-1 unterlegen.

Japan

von Olaf Salchow

Honinbo

Die dritte Partie des Honinbo-Titelkampfes konnte Takao Shinji für sich entscheiden. Jede Partie in einem Titelkampf ist wichtig, aber nach Ishida Yoshio sind manche wichtiger. Die wichtigste, vierte Partie konnte Iyama gewinnen, ebenso die fünfte. In der sechsten glich Takao wieder aus und erzwang damit eine 7. Partie und egal, was Ishida sagt, wenn es in einem Best-of-Seven zu einer 7. Partie kommt, dann ist dies die wichtigste. Am ersten Tag der Partie konnte niemand einen Favoriten ausmachen, aber der versiegelte Zug änderte den Lauf der Partie. Dieser Zug gab Iyama den Vorteil, den er am Ende der Partie in einen 4,5-Punkte-Sieg einlöste. Damit behält Iyama Yuta vorerst fünf der sieben großen japanischen Titel.

Gosei

Der Herausforderer für den amtierenden Gosei Iyama Yuta steht fest. Im Finale konnte sich Kono Rin gegen Matsumoto Takehisa mit 1,5 Punkten behaupten. Der Titelkampf begann am 6. Juli. Die Statistik sprach mit 7 Siegen und 14 Niederlagen (davon die letzten 8 Spiele in Folge) klar gegen Kono Rin. Aber er zeigte, dass vergangene Ergebnisse in einem Titelkampf völlig egal sind und zwang Iyama nach 161 Zügen zur Aufgabe.

Nur 4 Tage nachdem Iyama Yuta erfolgreich den Honinbo verteidigen konnte, brachte Kono ihm die 2. Niederlage bei.

Igo Masters Cup

Der Igo Master Cup ist der Cup der alten Meister. Bedingung für die Teilnahme ist ein Alter über 50 und ein Titelgewinn einer der 7 großen japanischen Titel bzw. ein vorderer Platz im Preisgeldranking. Im Finale trafen der frühere Kisei Kobayashi Satoru



(Foto oben) auf Ishii Kunio. Kobayashi gewann mit 1,5 Punkten seinen ersten Igo Master Cup.

Perfekte Harmonie

Am 4. 7. heirateten Suzuki Ayumi 6d und Rin Kanketsu 7d. Rins Kommentar dazu: „Es gibt eine perfekte Balance zwischen Angebot und Nachfrage in unserer Ehe. Ich liebe es, Leben und Todprobleme zu schaffen, meine Frau liebt es, sie zu lösen." Herzlichen Glückwunsch.

China

von Liu Yang

2. Go-Liga

Zwischen dem 15. und dem 23.06. fand das Turnier der 2. Go-Liga in Jincheng statt. Innerhalb von acht Tagen werden sieben Runden nach Schweizer System gespielt. Die zwei Besten aus den 16 Mannschaften kommen im nächsten Jahr in die erste Liga.

In so einem Turnier wird nicht nur die Spielstärke, sondern auch die Kondition geprüft. Daher haben viele Jugendspieler gute Ergebnisse erzielt. Xu Jiayang 1p aus Tianjing, der im letzten Jahr gerade das Einstufungsturnier bestanden hat, blieb als einziger ohne Niederlage. Seine Mannschaft steigt dank seiner Leistung am Ende auch auf die erste Liga.

Die Entscheidungspartie der zweiten Aufsteiger wurde in der letzten Rund zwischen Anhui und Sichuan ausgetragen. Nach sieben Stunden harten Kampfs gewann Gu Liyi 5p gegen Lee Chang-Ho 9p glücklich mit halben Punkt und brachte Sichuan nach drei Jahre wieder in die erste Liga.

1. Go-Liga

Am 15.07. ist die Hinrunde der Go-Liga absolviert. Die Favoriten aus Shandong und Chongqing konnten ihren Vorsprung langsam aufbauen. Shanghai und Beijing dagegen konnten ihren guten Start nicht fortsetzen. In den letzten vier Runden bekamen die Mannschaften nur 2 und 3 Punkte und befanden sich wieder im Mittelfeld. Eine gute Platzierung in diesem Jahr scheint nicht mehr möglich.

Die 2. Hälfte wird nach der Sommerferien fortgesetzt. Die Tabelle nach elf Runden sieht so aus:

Team	Punkte	Siege
Shandong	24	26
Chongqing	23	32
Guizhou	21	26
Duangxi	20	23
Dalian	19	24
Xi'an	16	22
Shanghai	16	20
Zhejiang	15	22
Beijing	15	22
Hangzhou	13	20
Liaoning	11	18
Guangzhou	5	9

26. Meijing

Von 16.08. bis 18.08. fand das Finale der Herausforderer in Xiamen statt. Die beiden Teilnehmer Chen Yaoye 9p und Tou Jiaxi 3p kommen aus Beijing. Obwohl sie seit Jahren Topleistung gezeigt haben, war das beste Ergebnis von beiden nur das Viertelfinale.

Chen 9p hat seine Gegner und Mannschaftskollegen in der Go-Liga gut studiert. Die beide Finalpartien verliefen ähnlich. Chen konnte eine komplizierte Kampfstellung vermeiden oder durch Austausch vereinfachen und gewann am Ende durch das bessere Endspiel.

Die Korea-Nachrichten müssen dieses Mal leider entfallen und werden dafür sicher das nächste Mal umso ausführlicher ausfallen. *Die Redaktion.*



Unsere Software macht Karriere! Machen Sie mit?

Jetzt auch in Berlin!

Mit rund 100 Mitarbeitern zählt Omikron zu den sogenannten „Hidden Champions" – also eigenständigen Unternehmen, die es schaffen, sich gegen bedeutend größere erfolgreich durchzusetzen. Das erfordert hohe Innovationskraft und ein gutes Zusammenspiel aller Mitarbeiter.

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

.NET-Entwickler (m/w)
Java-Entwickler (m/w)

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

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

Übrigens: Auch bei unseren Mitarbeitern wird Go ganz groß geschrieben: Clemens Carstaedt 6k, Carsten Kraus 8k, Mark Dworatzek 8k, Michael Budahn 4d, Denis Weber 1d, Eamonn Coughlan 1d u.v.m.

Jetzt bewerben:
07231/12597-0 | jobs@omikron.net

OMIKRON
The Data Quality Company

Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

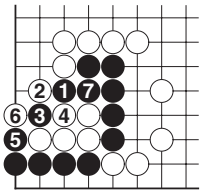
Problemecke

von Matthias Terwey

Mit einem kräftigen Schlussspurt konnte Guido Zakrzewski seinen Rückstand von 16 Punkten auf Wolfgang Fiedler noch in einen knappen Vorsprung umwandeln und steht nun zum dritten Mal auf dem Spitzenplatz. Herzlichen Glückwunsch!

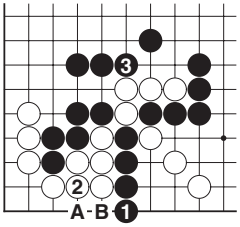
Leider haben sich in den Problemstellungen der letzten Ausgabe gleich zwei kleine Fehler eingeschlichen, die die Aufgaben 5 und 6 leichter gemacht haben, als sie hätten sein sollen. Zum Ausgleich habe ich diesmal ein wenig anspruchsvollere Probleme ausgewählt.

Lösungen der Problemecke 3/2013



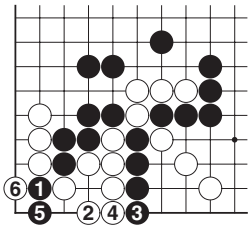
Problem 1

Korrekt. Wenig Schwierigkeiten bereitete dieser Squeeze. Nach S 7 kann Weiß seine Steine nicht mehr retten.



Problem 2

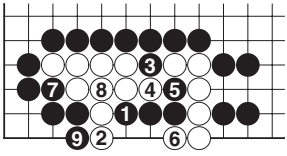
Korrekt. Das Sagari auf 1 gibt den schwarzen Steinen eine zusätzliche Freiheit, denn es droht S 2 – W A – S B. Weiß muss mit 2 verteidigen, und Schwarz gewinnt mit 3 das Semeai. Auch W 2 auf B funktioniert wegen S A nicht.



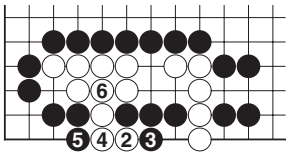
Falsch. Mit S 1 hier zu schneiden, ist ein Fehler. Weiß fängt den Stein nicht etwa direkt, sondern macht mit 2 ein Auge. Schwarz bekommt nun nicht mehr als drei Freiheiten und stirbt.

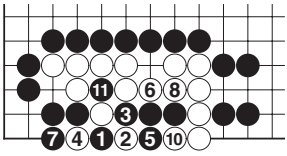
Problem 3

Korrekt. S 1 ist der richtige Beginn. Falls Weiß 2 wie hier spielt, gewinnt Schwarz das Semeai nach dem Schnitt auf 5 mit einer Freiheit.



Variante. Spielt Weiß das Hane auf 2, gibt Schwarz ihm mit 3 und 5 eine tote Innenform. Auf W 6 braucht Schwarz nicht mal zu antworten.



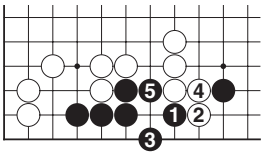


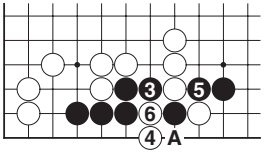
9 auf 1

Falsch. Das Hane auf 1 war ein beliebter Fehler und übrigens auch der Zug, der in der Partie gespielt wurde. Ginge es nach Schwarz, würde Weiß 6 auf 1 spielen und an der selben toten Form wie im vorigen Diagramm sterben, aber Weiß erzeugt mit der Sequenz bis 10 ein Ko.

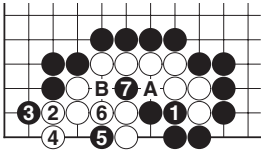
Problem 4

Korrekt. Nach dem offensichtlichen Anlegen auf 1 ist S 3 das Tesuji, das das Leben der Gruppe sichert.



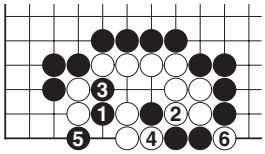


Falsch. Die Falle, die es zu vermeiden galt, war S 3 in diesem Diagramm. Auf den ersten Blick scheint es ein Ko zu geben nach W A – S 4, aber W 4 bringt die Gruppe glatt um.



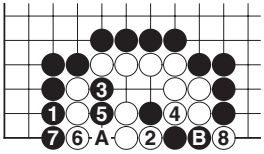
Problem 5

Korrekt. Nach dem stillen Zug S 1, der den sieben weißen Steinen eine Freiheit nimmt, hat Weiß keine Rettung mehr. S 7 zeigt, warum die Freiheit auf 1 so wichtig war. Auch W 6 auf A hilft nicht wegen S B – W 7 – S 6.



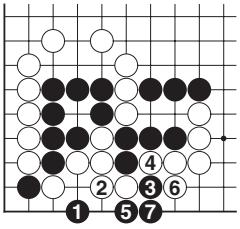
7 wirft ein

Auch korrekt. Auch mit S1 kann hier Schwarz töten. Nach 3 ist es Miai für ihn, auf 4 zu verbinden oder mit 5 die zwei Steine zu fangen. Diese unbeabsichtigte Lösung ist entstanden, weil ich leider die Partiestellung zu sehr vereinfacht habe, als ich die Aufgabe gestellt habe: In der Partie stand rechts noch eine lebendige weiße Gruppe, zu der sich der Stein auf 6 nun hätte verbinden können.

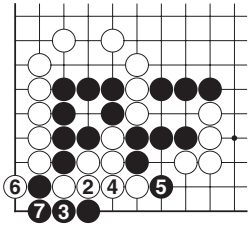


Falsch. Ganz so einfach, wie es sich einige Teilnehmer vorgestellt haben, ist es allerdings nicht. Es reicht nicht aus, mit diesem S 1 die weiße Gruppe einzuschließen. Weiß kann hier zwar einige Fehler machen, aber mit 2 und 4 kommt er ans Leben. Schwarz hofft, mit 7 den weißen Freiheitenmangel ausnutzen zu können (Weiß kann nicht auf A spielen), aber nach 8 sind A und B Miai für das zweite Auge.

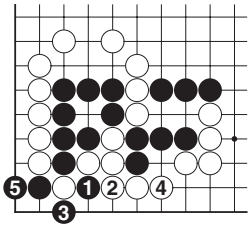
Problem 6



Korrekt. Schwarz 1 ist das Tesuji, das die drei weißen Schnittsteine fängt. Nach W 2 steht S 1 auf dem vitalen Punkt der weißen Gruppe, die nicht mehr zu retten ist.

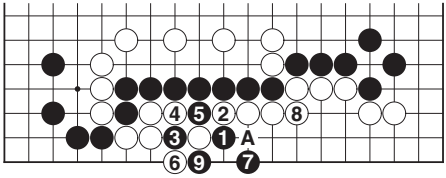


Variante. Auch dieser Versuch hilft Weiß nicht. Nach S 7 kommen die speziellen Eigenarten der Ecke zum Vorschein: Weiß kann sich auf beiden Seiten nicht annähern. Spielt Weiß 2 auf 7, antwortet Schwarz mit 3 auf 4, und erneut sterben die weißen Schnittsteine.

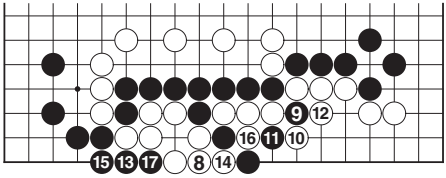


Halb korrekt. Das simple Fangen eines Steins reicht auch zum Leben. Diese Nebenlösung war nicht beabsichtigt und ist durch einen Tippfehler im Diagramm entstanden. Weil in der Aufgabenstellung aber nur nach Leben gefragt war, habe ich sie auch gelten lassen, obwohl es natürlich immer besser ist, Schnittsteine zu fangen.

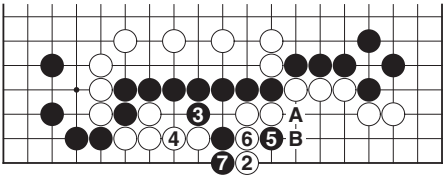
Problem 7



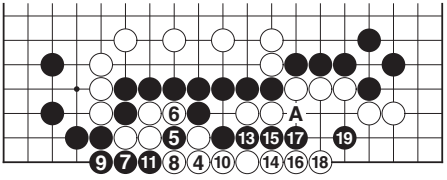
Korrekt. Nachdem Schwarz mit 1 und 3 zwei Steine opfert, folgt das brillante Kosumi auf 7. Weiß kann wegen des Schnitts bei 8 nicht auf A spielen. Nach W 8 beginnt Schwarz mit 9 ein Ko.



Variante. Wenn Weiß das Ko mit diesem 8 verhindert, kommt er in grausame Freiheitennöte. W 9 anstelle von 14 hilft auch nicht: W 9 – S 15 – W 16 – S 17.



Variante. Weiß 2 ist eine clevere Verteidigung nach dem Sprichwort „Der gute Punkt für den Gegner ist auch mein guter Punkt“, die keiner der Löser in Betracht gezogen hat. Das spektakuläre S 5 ist nun der einzige Zug, der funktioniert: Nach S 7 leidet Weiß wieder an seiner Schwäche bei A. W 6 auf B wird mit S 6 beantwortet, und Weiß kann nicht mehr verbinden.

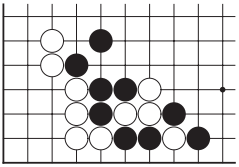


12 auf 5

Variante. Dieses weiße Sagari scheitert an dem Einwurf auf 5. Die weißen Steine sterben nun einen qualvollen Tod auf der ersten Reihe. In dieser Variante wird klar, warum Schwarz nicht im ersten Zug mit dem Abtausch S A – W 17 beginnen durfte. Hätte er dort nämlich schon geschnitten, so würde Weiß hier doch noch entkommen.

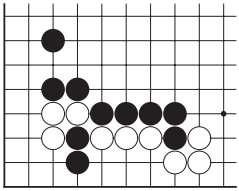
Neue Probleme

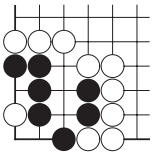
In allen Stellungen ist Schwarz am Zug.



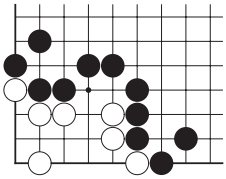
1. Kann Schwarz die drei Schnittsteine fangen? (3P)

2. Wie gewinnt Schwarz diesen Kampf ohne Ko? (4P)

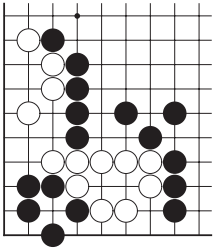




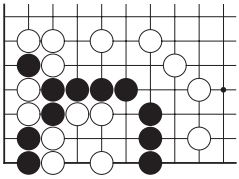
3. Und auch hier hat Schwarz keine Lust auf Ko. (4P)



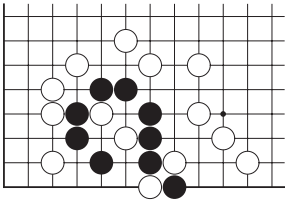
4. Es ist keine gute Idee, ein Hane auf der ersten Reihe nicht zu decken! (5P)



5. Eine Aufgabe aus der Kategorie „Das würde man in einer Partie doch nie sehen“ (6P)



6. Es ist noch nicht alles verloren. Man muss nur hartnäckig bleiben! (7P)



7. Dieses Problem machte beim EGC in Olsztyn die Runde und brachte dort einige starke Spieler zum Verzweifeln. (7P)



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 (10.10.2013) an:

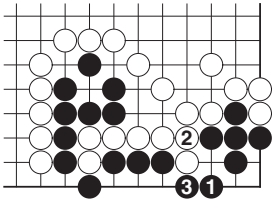
Matthias Terwey
Bohlweg 36
48147 Münster

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

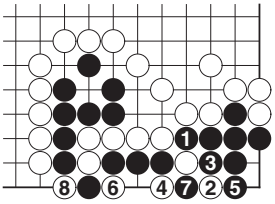
problemecke@dgob.de

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

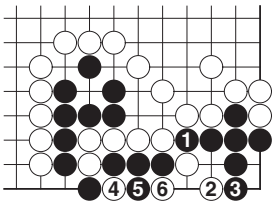
Auflösung zu Fangen und Retten 12



1 im ersten Dia. ist der beste Weg für Schwarz für eine Anbindung. Wenn Weiß mit 2 auf 3 spielt, kann Schwarz auf 2 schneiden und Weiß hat nichts gewonnen.



1 im zweiten Dia. ist ein Fehler, denn 2 und 4 sind möglich. Wenn Schwarz mit 5 ein Ko vermeidet, dann kann Weiß mit 6 und 8 fangen.



Wenn Weiß auf 2 mit 3 reagiert, erreicht Weiß mit 4 und 6 ein großes Ko.

Punkteliste Problem-Go 4/2013

1	Zakrzewski, Guido (2)	2d	40	492	3/13
2	Fiedler, Wolfgang	8k	17	485	3/13
3	Grzeschniok, Anton (5)	3d	30	465	3/13
4	Busch, Rainer	6k	-3	428	2/13
5	Schwerdtfeger, Klaus	6k	35	417	3/13
6	Lorenzen, Klaus (1)	2k	34	379	3/13
7	Hell, Otto (3)	3k	29	371	3/13
8	Berg, Christoph	1d	32	370	3/13
9	Herter, Rainer (1)	4k	39	324	3/13
10	v. Erichsen, Svante (1)	2d	34	295	3/13
11	Küchemann, Klaus-B.	4k	-3	271	4/12
12	Amhof, Christina	1d	-3	242	2/13
13	Koch, Kris (1)	3k	-3	223	1/13
14	Reimpell, Monika (7)	2d	30	223	3/13
15	Schönfeld, Ralf (2)	8k	17	216	3/13
16	Mertin, Stefan	8k	40	197	3/13
17	Loose, Jörg	3k	25	142	3/13
18	Lass, Detlef (3)	1d	29	126	3/13
19	Ewe, Thorwald (3)	8k	19	120	3/13
20	Herwig, Bernhard (3)	1d	29	114	3/13
21	Schreiber, Burkhard (2)	3k	34	110	3/13
22	Pauli, Robert (6)	1d	35	109	3/13
23	Gorenflo, Helmut (2)	9k	8	102	3/13
24	Mienert, Michael (2)	2k	-3	100	6/12
25	Dickfeld, Gunnar	2d	-3	95	6/12
26	Rehm, Werner (1)	7k	-3	81	2/13
27	Wohabi, Maurice (1)	1d	-3	81	2/13
28	Herwig, Max (2)	17k	25	81	3/13
29	Gawron, Christian (7)	2d	30	69	3/13
30	Wiethüchter, F.	2k	35	68	3/13
31	Hoff, Roland (1)	7k	-3	67	2/13
32	Langer, Martin	4k	17	67	3/13
33	Urmoneit, Regina	20k	29	65	3/13
34	Schlösser, Franziska	6k	-3	63	2/13
35	Burvenich, Claude	2k	-3	56	2/13
36	Diers, Manfred (2)	2k	-3	53	6/12
37	Xu, Mei De	3k	24	51	3/13
38	Woida, Thomas	9k	29	50	3/13
39	Schunda, Peter	12k	12	45	3/13
40	Wacker, Klaus	8k	8	44	3/13
41	Thober, Stephan	2d	40	40	3/13
42	Gaißmaier, Bernhard (3)	1d	34	34	3/13
43	Tawussi, Frank	8k	33	33	3/13
44	Kaufm. Schule OG	20k	-3	28	6/12
45	Rieger, Angelika	17k	-3	27	6/12
46	Millies, Oliver	3d	30	30	3/13
47	Gronau, Max	1k	29	29	3/13
48	Petri, Klaus	4d	-3	25	2/13
49	EKG Lemgo	18k	-3	20	6/12
50	Zwosta, Martin (2)	14k	-3	19	6/12
51	Kaczmarek, Georg	4k	-3	19	2/13
52	Klimmeck, Manfred	14k	20	20	3/13
53	Fehse, Christian	12k	-3	13	6/12

Mitgliedsantrag

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im nachstehend angekreuzten Landesverband des Deutschen Go-Bundes e. V.:

O Baden-Württemberg **O** Bayern **O** Berlin **O** Brandenburg /Sachsen/Thüringen **O** Bremen **O** Hamburg **O** Hessen **O** Mecklenburg-Vorpommern **O** Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt) **O** Nordrhein-Westfalen **O** Rheinland-Pfalz (mit Saarland) **O** Schleswig-Holstein

Angaben zur Person*

Vorname / Name: _____ Geburtsjahr: _____
Straße: _____ Spielstärke: _____
PLZ / Ort: _____ Go-Club: _____
Telefon: _____ E-Mail: _____

O	V	Vollmitglied	Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)
O	E	Ermäßigtes Mitglied	Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)
O	J	Jugendmitglied	Kinder / Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)
O	F	Fördermitglied	Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ)
O	Z	Zweitmitglied	Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ)

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):
O 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 **O** an mich **O** 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, Strümper 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: Siegmar Steffens, Heidekampweg 34, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de
Bundesliga: Pierre Chamot, Kippekausen 59, Tel: (02204) 65823, 51427 Bergisch Gladbach, Email: fs-bundesliga@dgob.de
Deutschlandpokal: Georg Ulbrich, Seehofweg 47, 71522 Backnang, Tel.: (07191) 227177, Email: fs-pokal@dgob.de
Deutscher Internet-Go-Pokal: Jan Engelhardt, Davidstr. 1b 04109 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 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
Nachwuchsförderung: Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: fs-nachwuchs@dgob.de; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de
Pressearbeit: N.N.
Profiaktivitäten: Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter , Tel: (0174) 7698610, Email: bkraft@dgob.de
Regeln: Robert Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de
Spitzensport: Christoph Gerlach, siehe FS HnG, Email: fs-spitzensport@dgob.de
Turniere: Martin Langer, Dorstener Str. 15, D-45657 Recklinghausen, Tel: (02361) 48 66 74, , Email: fs-turniere@dgob.de
Werbematerial: Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: fs-werbematerial@dgob.de

Zentraler Beitragseinzug: Georg Engl, Adlerstrasse 31, 84160 Frontenhausen, Tel.: (08732) 937562, Email: fs-zbe@dgob.de
Zentrale Mitgliederverwaltung: Wastl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Uhlandstrasse 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: dgoz@dgob.de oder webmaster@dgob.de

Partnerverein: go4school e. V.

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

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

Hebsacker Verlag, Hamburg

Go-Spielmaterial & -Bücher

Unsere aktuelle Facebook-Aktion!



+



oder



oder



Unsere Go-Box enthält ein gut verarbeitetes 11mm-Holzklappbrett aus Multiplex Birke, 8mm-Glassteine in zwei Baumwollbeuteln sowie ein Go-Regelheft.

Über **Amazon.de** verkaufen wir derzeit **diese Box besonders günstig für nur 39,00 Euro**. Zusätzlich zur Go-Box bekommt jeder, der die Go-Box bis Ende Oktober über Amazon.de bestellt, zusätzlich **eines der drei folgenden Bücher geschenkt**, wenn er

1. vorher auf der Facebook-Seite unseres Verlags den Beitrag zu dieser Aktion teilt
2. und in einem Kommentar zu diesem Beitrag auf unserer Facebook-Seite schreibt, welches der drei Bücher er geschenkt bekommen möchte.

Eines der folgenden Bücher kann man geschenkt bekommen:

- Das Go-Spiel. Eine Einführung (Go-Einführungsbuch)
- Strategien und Taktiken des Go-Spiels (weiterführendes Buch für Anfänger)
- Go. Die Mitte des Himmels (Buch zur Kulturgeschichte des Go-Spiels)

Wer andere Menschen zum Go-Spielen bringen möchte, kann die Go-Box natürlich auch bestellen und an Dritte schicken lassen.

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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

September

21/22 Hamburg
11. Hans Pietsch Memorial mit Deutscher Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft, Gymnasium Oldenfelde, Birrenkovenalle 12, Kontakt: Karen Schomberg, karen.schomberg@gmx.de, Bewerbungsschluss: 1. September

28 (Sa) Wuppertal
2. Wuppertaler Tonshi, Schulzentrum Süd, Jung-Stilling-Weg 45 (Fischerzeit 25 Minuten + 5 Sekunden/Zug), Kontakt: turnier@tonshi.de Anmeldeschluss: 9:45 Uhr

Oktober

5/6 Bremen
5. Bremer Shudan, Universität Bremen, Bibliothekstraße, Gebäude MZH (Räume 1090 und 1100), Kontakt: Uwe Weiß, 0421/74154, Klenke-Weiss@t-online.de, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

5/6 Trieste (IT)
European Student Go Championship

11 (Fr) Jena
Seminar mit Hwang Inseong beim Jenaer Kreuzschnitt

12/13 Jena
Deutsche Damen-Go-Meisterschaft, Rosensäle, Fürstengraben 27, Kontakt: Kevin Sanow, kevin.sanow@googlemail.com, 017628/611814, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

12 (Sa) Berlin
Berliner Herbstturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, 10245 Berlin, Kontakt: Sabine Wohnig, 0163/180 59 02, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

12/13 Bochum
Bochumer Bambus, Ort wird noch bekannt gegeben, Kontakt: Christoph Rottmann, rottmann.christoph@gmail.com

12/13 Jena
Deutsche Damen-Go-Meisterschaft

12/13 Jena
Jenaer Kreuzschnitt, Rosensäle, Fürstengraben 27, Kontakt: Kevin Sanow, kevin.sanow@googlemail.com, 017628/611814, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

19/20 München
Münchner Go Turnier, Pelkoven Schlössl, Moosacher St.-Martins-Platz 3, Kontakt: Georg Mischler, bierseidel@schorsch.com, 0163-3712267, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

19/20 München
Deutsche Paar-Go-Meisterschaft, Pelkoven Schlössl, Moosacher St.-Martins-Platz 3, Kontakt: Philip Hiller philler@aol.com, (089) 12749237, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

20 (So) Detmold
1. Detmolder Keima (30 Minuten, sudden death), Mensa des Gymnasiums Leopoldinum, Hornsche Str. 48,
Kontakt: Rolf Bensel, lippego@bensel.eu, 1. Runde: 10:30 Uhr

26/27 Mannheim
Mannheimer Aji, Jugendkulturzentrum FORUM, Neckarpromenade 46, Kontakt: info@mannheimer-aji.de, Anmeldeschluss: Sa. 11:00 Uhr

November

2/3 Göteborg (SE)
Göteborg Open

2/3 Tokyo (JP)
International Amateur Pair Go Championship

9/10 Düsseldorf
7. Japanischer Generalkonsul-Pokal, Cecilien Gymnasium, Schorlemerstraße. 99, Kontakt: Julian von Bock, bock@wongr.net, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

10 (So) Düsseldorf
7. Japanischer Generalkonsul-Pokal- 13x13-Turnier, Cecilien Gymnasium, Schorlemerstraße. 99, Kontakt: Helmut Heidrich, HelmutHeidrich@ish.de, Anmeldeschluss: 10:00 Uhr

16/17 Hamburg
31. Rahlstedter Tengen, mit Norddeutscher Schüler-Einzel-Meisterschaft, Gymnasium Oldenfelde, Birrenkovenallee 12, Kontakt: Patrick Brunner, 040/6015095, patrickbrunner@live.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

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

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