

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2013

88. Jahrgang

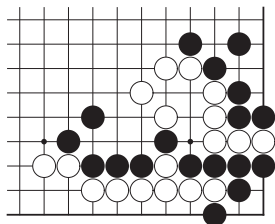


Inhalt

Go-Bild von Shikuri Uraji.....	1
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen.....	2
Nachrichten.....	2–5
Fundstück 1.....	3
Turnierberichte.....	6–11
Das Pik.....	12
Europa und das internationale Go.....	12–14
Fundstück 2.....	14
Zur Zahl möglicher Partien.....	15
Lösung: Das Pik.....	15
Sachsen spielt Go.....	16–17
Bundesliga-Erlebnisbericht.....	18–19
Die DDK-Liga.....	19
Kinderseite.....	20–22
Berufliches Netzwerken mit Go.....	23
Yoon Youn Sun kommentiert (15).....	24–30
Impressum.....	30
Der etwas andere Zug (1).....	31–35
Pokale.....	36–37
Fernostnachrichten.....	38–43
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH.....	44
Go-Probleme.....	45–48
Lösung: Retten und Fangen 13.....	48
Mitgliedsantrag.....	49
DGoB-Organ.....	50
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	51
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 13 von Yilun Yang



Schwarz hat zwei Schwachstellen. Wie kann er beide zugleich decken? Lösung auf S. 48.

Vorwort

Leider lag bei der letzten DGoZ-Ausgabe zwischen ihrem Erscheinen und dem Redaktionsschluss für diese Ausgabe nur eine gute Woche, was vor allen Dingen die Problemlöser unter Zeitdruck setzte. Dies kann in Zukunft leider öfter passieren, da der Umstieg auf eine kostengünstigere Druckerei den Nachteil der geringeren Zuverlässigkeit in der Verarbeitung und der Auslieferung mit sich bringt. Dies war abzusehen, ist aber durchaus von DGoB-Seite aus gewollt, da die realisierten Einsparungen Mittel für die Go-Förderung in anderen Bereichen freigesetzt haben. Mit dem Blick hierauf wird der geneigte Leser für künftige Verspätungen beim Erscheinen der DGoZ sicher Verständnis aufbringen können ...

Tobias Berben

Bao Yun und seine Blind Go Challenge

Schlage Bao Yun 6d und kassiere eine Million Yuan (120.000 Euro)!

Es gibt nur einen Haken: Man muss ihn mit verbundenen Augen schlagen. Berühmt in der chinesischen Weiqi-Community für die Fähigkeit, selbst mit verbundenen Augen zu spielen, hat Bao bisher noch kein einziges Spiel verloren, wenn beide Seiten mit verbundenen Augen gespielt haben. Unter seinen Gegnern waren dabei auch Profis. Bao hat sogar schon simultan an vier Brettern gleichzeitig mit verbundenen Augen gespielt. Und als er das letzte Mal in Singapur war, gewann er gegen einen 5. Dan, der mit unverbundenen Augen gespielt hat – in einer Partie, die 220 Züge dauerte. Bao sagt, dass seine Stärke beim Spielen mit verbundenen Augen über einen Stein schwächer als üblich ist.

Ein koreanischer Baduk-Fernsehsender bot kürzlich ein Format namens *Dark Room Game* an, in dem zwei Profis bis zu 100 Züge mit verbundenen Augen spielen. Wenn dabei eine Seite einen illegalen Zug macht, verliert sie einen Punkt, nach 100 Zügen nehmen beide Seiten die Augenbinde ab und fahren normal fort.

Zhiping You (AGA)

Asiatische Denkspiele im Teehaus

Seit ungefähr einem halben Jahr gibt es einmal im Monat ein Brettspielabend in Hamburgs Chinesischem Teehaus „Yu Garden“ am Rothenbaum, mitten im Herzen Hamburgs. Jeden letzten Donnerstag im Monat treffen sich hier Weiqi- bzw. Go- und Xiangqi-Spieler. Und da sie so gut dazu passen, sind in der Regel auch immer einige Shogi-



Der Weiqi/Go-Xiangqi-Shogi-Spielabend im Chinesischen Teehaus „Yu Garden“ in Hamburg

Fundstück 1



Hayashi Kozo 6p bei „Go und Bergwandern“ in Ischgl, Tirol. Man beachte den netten Hinweis auf dem Werbeschild!

Spieler mit dabei. Es gibt chinesischen Tee und so mancher Go-Spieler ließ sich bereits Xiangqi erklären und natürlich auch anders herum. Und der NDR hat sich auch schon für diese Kulturveranstaltung interessiert und ist mit einem Fernsighteam vorbeigekommen – mit Go alleine haben wir es in den letzten Jahren nicht geschafft, so viel mediale Aufmerksamkeit zu erwecken.

Ein solcher Abend mit seinem spielkulturellen Austausch ist eine große Bereicherung für das Hamburger Go-Leben und wir danken dem Konfuzius Institut Hamburg dafür, dass es uns die Räume im Teehaus kostenlos zur Verfügung stellt.

Steffi Hebsacker

Ein halbes Jahr in China ...

Die beiden deutschen Go-Spieler Benjamin Teuber 6d und Lukas Krämer 5d sind derzeit für sechs Monate zum Go-Training in China. Benjamin Teuber berichtet jetzt darüber auf Senseis Library: senseis.xmp.net/?HalfAYearInChina

Die Deutsche Go-Jugendnationalmannschaft

von Marc Oliver Rieger

Wie in der letzten DGoZ angekündigt, gibt es jetzt eine Jugendnationalmannschaft und einen (etwas weiter gefassten) Auswahlkader, in den die besten jungen Go-Spieler des DGoB aufgenommen wurden.

Insgesamt sind das nun 26 Kinder und Jugendliche, davon dreizehn in der Jugendnationalmannschaft. Ende November beginnt für sie die Deutsche Jugendliga, in der sie gegeneinander in jeweils fünf Gruppen antreten. Ausgewählte Partien werden dann zu Schulungszwecken kommentiert. Dazu haben wir bislang Franz-Josef Dickhut, Robert Jasiek

und (wohl erst nach ihrer Babypause) Young Sun Yoon ausgewählt.

Hier die Liste der Spieler im Auswahlkader (sortiert nach DJGM-Platzierung (bis Platz 3), ansonsten nach EGF-Rating; kursiv gedruckt die Spieler in der Jugendnationalmannschaft):

U 18 (bis Jahrgang 1995):

<i>Oliver Wolf</i>	4d
<i>Martin Ruzicka</i>	2d
<i>Deniz Ervens</i>	1d
<i>Niels Schomberg</i>	1d
Max Gronau	2k
Anton Kriese	2k



Aik Czech



Angelika Rieger



Martin Ruzicka



Johannes Walka



Chafiq Bantla



Emanuel Schaaf



Arved Pittner

U 15 (bis Jahrgang 1998):

<i>Chafiq Bantla</i>	2k
<i>Matias Pankoke</i>	3k
<i>Yu-Kai Law</i>	2k
<i>Johannes Walka</i>	2k
<i>Marieke Ahlborn</i>	6k
<i>Maximilian Stinner</i>	7k
<i>Claudia Gassenmeier</i>	7k
<i>Gabriel Wagner</i>	8k
<i>Fabrice Chamot</i>	9k

<i>Ryoichi Katoh</i>	7k
<i>Aik Czech</i>	12k
<i>Angelika Rieger</i>	16k
<i>Lukka Tewes</i>	16k
<i>Ferdinand Marz</i>	17k
<i>Sebastian Stinner</i>	18k
<i>Emilia Schaaf</i>	18k

Unten sind die Fotos aller Kinder und Jugendlichen im Auswahlkader (soweit wir sie schon haben) abgedruckt. Herzlichen Glückwunsch an alle zur Aufnahme!

In der nächsten DGoZ werden wir berichten, wie die erste Liga-Saison angelaufen ist und wer Patenschaften für die Nachwuchsspieler übernommen hat.



*Sebastian
Stinner*



Max Herwig



*Matias
Pankoke*



*Maximilian
Stinner*



*Emilia
Schaaf*



*Deniz
Ervenz*



*Ferdinand
Marz*

5. Bautzener Go-Turnier

Zum dritten Mal in Folge fand unser Turnier am Stausee Quitzdorf statt. Eine kurzfristige Terminverschiebung ermöglichte es den EGC-Teilnehmern, ohne Umwege anzureisen. Dank des Goju-Kai Kirschau e.V. durften sie die Nacht zum Sonntag im Dojo verbringen und am Morgen noch gemütlich frühstücken.

Bei überwiegend sonnigem Wetter fanden sich vom 11. bis 15. August 14 Go-Spielerinnen und Spieler ein. Gespielt wurde nach „traditionellen“ Turnierregeln, also wie immer bei uns mit freier Auswahl des Bretts (9,13,19) und ohne Zeitdruck. Lediglich fünf verschiedene Gegner waren Pflicht, um in die Wertung zu kommen, wobei aber auch jedes weitere Spiel zählte. Erstmals gewährte uns Janine sogar eine Zeitverlängerung, um die angefangenen Turnierpartien noch zu Ende spielen zu können. Das Turnier gewonnen hat letztlich Sebastian vor Patrick und Bernd. Es gab kleine Sachpreise und Urkunden. Danke an Mieke für die Grafik!

Das Besondere an diesem Turnier ist die Abwechslung! So kamen Kubb und Speedminton

nicht zu kurz. Als unsere Volleyballer während eines Spiels von einem Wolkenbruch überrascht wurden, war das Grund genug, gleich noch in den See zu springen.

Für die Verpflegung war wieder bestens gesorgt. Jeder fasste mit an, so dass die gemeinsamen Essen, insbesondere die Grillabende, zu einem richtigen Höhepunkt wurden. Ein ganz besonderer Dank gilt hier Janines Mutter, die unter anderem für die leckeren Salate sorgte.

Auf dem Zeltplatz war es ruhiger als sonst, vermutlich weil der Termin diesmal in der Woche lag. Für Überraschungsgäste war jedenfalls genug Platz vorhanden. Wer zelten nicht mochte, konnte sich alternativ auch einen Bungalow mieten.

Es war wieder ein wunderschönes Turnier und Erholung pur. Die Oberlausitzer Heide- und Teichlandschaft in der direkten Umgebung lädt auf jeden Fall dazu ein, auch nach dem Turnier hier noch einige Tage zu verbringen.

Ein herzliches Dankeschön geht an Janine für die Organisation und an alle Helfer, insbesondere an die, die am letzten Tag noch kräftig mit anpackten.

Klaus Kontrny



11. Schweriner Drachenschlacht

Die 11. Schweriner Drachenschlacht fand in den Räumlichkeiten der Schweriner Volkshochschule am 07. und 08. September statt. Die Schweriner Go-Gruppe mit ihrer Turnierleiterin Janet Lösche konnte 46 Teilnehmer zu diesem Deutschland-Pokalturnier begrüßen. Leider musste das für den Freitagabend geplante Seminar mit der Profi-Spielerin Yoon Young-Sun kurzfristig abgesagt werden. Trotzdem erschienen zu dem Vorabendtreff bereits 25 Teilnehmer auf dem Gelände des Kanu- und Kleingelvereins Schwerin e.V., direkt am Schweriner See gelegen. Die ersten Teilnehmer trafen bereits nachmittags ein und nutzten das wassersportliche Angebot wie Baden und Kajak fahren. Natürlich wurde auch bis tief in die Nacht viel Go gespielt. Einige Teilnehmer nahmen das Übernachtungsangebot auf dem Gelände gerne an. Erfreulicherweise konnte auch allen anderen Teilnehmern auf Nachfrage eine private Übernachtung geboten werden.

Das Turnier begann pünktlich am Samstag um 12 Uhr. Das gleichzeitig stattfindende Schweriner Altstadtfest in unmittelbarer Nachbarschaft konnte die Spieler in ihrer Konzentration nicht stören. Nach drei anstrengenden Partien trafen sich immerhin noch 30 Spieler zum Abendessen im „Schweriner Schnitzelhaus“.

Nach zwei weiteren Partien am Sonntag fand schließlich die Siegerehrung statt. Ungeschlagen gewonnen hat das Turnier Kevin Sanow 4d aus Jena vor Sören Ohlenbusch 3d und dem Vorjahressieger Bernd Lewerenz 3d, beide aus Kiel. Die Spieler mit vier Siegen waren Reinhard Thürmer 2k aus Greifswald, Andreas Hany 8k aus München, Christoph Hertzberg 8k aus Bremen, Hubert Marischen 8k aus Schwerin, Jenny Dittmann 13k aus Bilsen und Christina Schramm 25k aus Kiel. Alle erhielten Geldpräsente.

Während der 3-tägigen Veranstaltung durfte die Verpflegung nicht vernachlässigt werden. Dafür geht ein ganz herzliches Dankeschön an Ulf Holmstedt, der dennoch Zeit für eine Spielpartie fand und diese auch gewann. Für die vegetarische Kost war Angela Postulka zuständig. Ein ganz besonderes Lob gebührt Jan Schröder, der am Sonntagmittag für alle Spieler einen Rinderbraten mit Reis servierte. Nicht zuletzt geht aber auch ein Dankeschön an alle Teilnehmer, die uns jederzeit mit Rat und Tat zur Seite standen und so zu einem gelungenen Go-Turnier beitrugen.

Das erklärte Ziel der Schweriner Go-Gruppe für das nächste Turnier ist die Steigerung der Teilnehmerzahl auf über 50. Das Turnier findet wieder Anfang September statt. Wir freuen uns auf ein zahlreiches Wiedersehen im nächsten Jahr!

Hubert Marischen



Kevin Sanow 4d (l.) spielt gegen Bernd Lewerenz 3d

11. Hans Pietsch Memorial

Am 21. und 22. September trafen sich über 100 Go-Kinder und -Jugendliche mal wieder im Gymnasium Oldenfelde in Hamburg-Rahlstedt zur deutschen Schul-Go-Mannschafts-Meisterschaft, die jährlich zur Erinnerung an Hans Pietsch zur Austragung kommt. Das fast noch spätsommerliche Wetter erlaubte „outdoor activities“ wie Tischtennis, Slack-lines, Rasen-Frisbee-Go und Kubb – der zugehörige Lärm hielt Anwohner und Hausmeister bis nach Mitternacht munter. Das legendäre Knatterbootrennen auf dem Schulteich fiel zwar leider aus, aber das Vierhand-Klavierkonzert seitens Anna Kobayashi und Dimitri Popov wurde zu Gehör gebracht. Go wurde auch gespielt, die Resultate findet man unter www.go4school.de. Für das leibliche Wohl sorgten Kochmütter der Schule und in den Schlafraum-Klassenzimmern ging es bisweilen hoch her, aber nicht eine Scheibe zu Bruch. Die Mitgliederversammlung von go4school ging mit Entlastung und Wiederwahl des amtierenden Vorstandes zügig über die Bühne des Musikraumes und die Betreuer-Versammlung wünschte sich unter anderem mal wieder ein HPM-Event in Süddeutschland – hier wird auf einer Austragungsgenehmigung in Offenburg hingearbeitet. Außerdem wurde angeregt, viermal

im Jahr ein regionales Kinder- und Jugendturnier durchzuführen. Norddeutschland tut das im Rahmen des 31. Rahlstedter Tengen, der Mitte November – wieder im Gymnasium Oldenfelde – stattfindet.



Die Siegermannschaft des HPM 2013 (v.l.n.r.): Martin Schmitz 4k, Jonas Welticke 5d, Deniz Ervens 2d mit Kobayashi Chizu 5p (l.)

An Hans Pietsch erinnerte nicht nur ein Tischchen mit Bild von ihm und seiner denkwürdigen Partie, sondern die vielen erstmaligen Teilnehmer/innen wurden bei der Begrüßung auf den ungewöhnlichen Umstand aufmerksam gemacht, dass es wohl keine andere bundesweite Sportveranstaltung gibt, auf der Mutter, Frau und Tochter des Namensgebers anwesend sind und mitwirken. Wie am Ende zu hören war, hat niemand sein Kommen zum HPM 2013 nach Rahlstedt bereut.

Thomas Nohr



5. Bremer Shudan

Nach der schönen Stimmung und dem vielen positiven Feedback vom letzten Shudan war uns klar, dass wir auch in diesem Jahr wieder ein Bremer Turnier veranstalten wollten. Es fand sich schnell ein Organisationsteam zusammen und über den Hochschulsport reservierten wir attraktive Spielräume für den 5. und 6. Oktober sowie eine Turnhalle für Übernachtungsgäste.

Dank umfangreicher Werbung erreichten uns bis kurz vor dem Turnier über 50 Voranmeldungen, was durch ein paar spontane Teilnehmer noch leicht aufgestockt wurde. Dank der reservierten Halle konnten alle Unterkunftssuchenden untergebracht werden, ohne dass es sich in den Privatunterkünften stapelte. Die Halle bot allerdings zwei Überraschungen: Einerseits wird sie anscheinend jeden Samstagabend auch von Modellhubschrauberfliegern genutzt, andererseits wurde ein Hausmeister, der einen nächtlichen Kontrollgang machte, offenbar nicht über unsere Hallennutzung informiert. Beides ließ sich jedoch konfliktfrei klären.

Die nächste Überraschung gab es am Sonntagmorgen, als aufgrund des am selben Tag stattfindenden Stadtmarathons die Zufahrt zur Universität bereits sehr frühzeitig gesperrt wurde. Trotz Vorwarnung kamen dadurch einige Teilnehmer nur mit Mühe zum

Turnierort. Die dadurch entstandene Verzögerung konnte aber größtenteils aufgeholt werden, so dass die Siegerehrung relativ pünktlich stattfinden konnte.

Das Teilnehmerfeld war vom 4. Dan bis 20. Kyu breit, aber auch gleichmäßig aufgestellt. Das bedeutete einerseits, dass am unteren Tabellenende verhältnismäßig wenig Vorgabepartien gespielt werden mussten. Andererseits gab es an der Tabellenspitze keinen ungeschlagenen Spieler und Marlon Welter 4d konnte den Turniersieg vor Bernd Lewerenz und Adrian Ernst (beide 3d) nur durch einen höheren SOS erringen. Außer den Topplatzierten erreichten sechs weitere Spieler ein 4:1 und konnten am Sonntag ihre gewonnenen Gutscheine direkt am Bücherstand von Steffi Hebsacker einlösen.

Als bewährtes „Feature“ sorgten Hartmut und Rüdiger, unterstützt von einigen Kuchenbäckern, auch dieses Jahr wieder für ein hervorragendes Catering inklusive kostenlosem Frühstück am Sonntag.

Abschließend sei noch angemerkt, dass trotz der gestiegenen Teilnehmerzahl noch einige Bretter freibleiben und die Universität in der vorlesungs-freien Zeit sehr viel Raumpotenzial hat. Wir freuen uns also, wenn ihr nächstes Jahr alle wiederkommt und sich noch viele weitere Leute für den 6. Bremer Shudan begeistern!

Christoph Hertzberg



Turniernotizen

Berliner Meisterschaft

Die Vorrunde der Berliner Meisterschaft 2013 wurde diesmal von jugendlichen Spielern dominiert. Allein der dreifache Berliner Altmeister, Bernd Schütze, konnte sich im oberen Teilnehmerfeld auf dem 3. Platz etablieren. Johannes Gast spielte mit dem 4. Platz erstmals sein Potential in einem Turnier aus. Durch sehr souverän gespielte Partien kamen David Seibt und Michael Budahn zu ihrer entscheidenden Partie. Michael Budahn spielte dann einen Tick konzentrierter und ist am 29. November 2013 der Herausforderer des amtierenden Berliner Meisters, Johannes Obenaus, vor dem ältesten Turnier Deutschlands, dem Berliner Kranich in der Humboldt Universität.

Kölner Turnier

Das diesjährige Kölner Go-Turnier ist vorbei und die insgesamt 111 Turnierteilnehmer, der Turnierorganisator Pierre-Alain Chamot, die Küchenfee Angi und Ausloser Ago sind fast so viele Stufen wie im Kölner Dom hochgekraxelt, um beim Turnier dabei zu sein. In letzter Minute war auch genug Spielmaterial angekommen und nach mysteriösen Schwierigkeiten des Druckers begann die erste Runde, wenn auch ohne Auslosungszettel.

Der deutsche Meister, der zunächst durch Abwesenheit während der ersten Runde glänzte, konnte am Ende dennoch Gold holen. Nach einer langen letzten Runde wurde das Treppchen wie folgt besetzt: Platz 1 ging mit 4:0 an Lukas Krämer (5d/Bonn), gefolgt von Benjamin Teuber (6d/Hamburg) auf Platz 2 und Jonas

Welticke (4d/Bonn) auf dem 3. Platz. Weitere Preise gingen an alle 5:0- und 4:1-Spieler und es gab zwei Ehrenpreise für die weiteste Anreise und die jüngste Teilnehmerin. Für Partieanalysen und -kommentare stand Yoon Yeong Kim 3p zur Verfügung.

34. Welt-Amateur-Go-Meisterschaft in Sendai (Japan)

Hyunjae Choi (Republik Korea) hat in acht Runden ungeschlagen die Amateur-Weltmeisterschaft gewonnen. Zweiter wurde Yuqing Hu (China), der sich nur dem Sieger geschlagen geben musste. Auf den weiteren Plätzen folgen mit jeweils sechs Siegen Artem Kachanovskiy (Ukraine), Ilya Shikshin (Russland), Pavol Lisy (Slowakei), King Man Kwan (Hongkong) und Nikola Mitic (Serbien). Der Vertreter des DGoB, FJ Dickhut, erreichte mit einem 4:4 den 25. Platz.

Trierer-Sommer-Turnier

Nguyen Cuong (2d/Luxemburg) siegt am 14. September bei 19 Teilnehmern in drei schnellen Runden vor Yu-Kai Law (1k/Trier) und Horst Zein (3d/Trier).

9. WIGO-Turnier

In Wiesbaden konnte sich am 15. September wie im Vorjahr Jonas Welticke (5d, Bonn) ungeschla-



Das Kölner Go-Turnier war wieder gut besucht ...

gen mit 5:0 unter insgesamt 36 Teilnehmer/innen durchsetzen. Auf den Folgeplätzen mit jeweils 4:1 Siegen landete Hwan Kuk Kang (4d, Frankfurt) vor Andreas Götzfried (4d, Luxemburg). Im weiteren Teilnehmerfeld konnte sich zudem Martin Bussas (5k, Kassel) mit 4:1 Siegen einen Preis sichern.

Wuppertaler Tonshi

Was für ein Stolperstart: Erst steht ein falscher Termin auf der Homepage, der in den DGoB-Kalender übernommen wird, was in Wuppertal lange keiner merkt, dann brennt kurz vorher die Bibliothek aus, in der wir doch spielen wollten. Da freuen wir uns umso mehr, dass der 2. Wuppertaler Tonshi letztlich doch noch gut geklappt hat. Am 28. September waren unter den 34 Startern

etliche neue Gesichter dabei – und natürlich viele bekannte. Wobei es an der Spitze diesmal Bewegung gab. Ein Tausch auf dem Treppchen – und ein

Dan Groza 1k in Super-Form, der sogar Turniersieger Bernd Radmacher geschlagen hat.

5. Deutscher Internet-Go-Pokal

FJ Dickhut 6d hat am 4. Oktober Jonas Welticke 4d im Finale des DIGoP geschlagen. Insgesamt haben an der Veranstaltung 154 Spielerinnen und Spieler zwischen 6d und 30k teilgenommen.

Europäische Go-Studentenmeisterschaft

Bei der Europäischen Studenten-Go-Meisterschaft 2013 in Trieste hat Péter Markó (3d, Budapest/HU) in 5 Runden ungeschlagen den ersten Platz belegt. Auf den Plätzen folgen Gelmer Bouwman (3d, Delft/NL) und Mihai Valentin Serban (5d, Bistrita/RO). Kevin Sanow (4d/Jena) konnte den vierten Platz belegen.

Berliner Herbstturnier

Am 12. Oktober 2013 trafen sich 26 Spieler vom 2. Dan bis 20. Kyu in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok zum diesjährigen Herbstturnier.

Das regnerische Wetter und der buntgefärbte Garten sorgten für die entsprechende Herbststimmung. Den ersten Platz belegte ungeschlagen David Osten 1k, den zweiten Platz errang Eric Alsdorf 1k und den dritten Platz Manuel Jacobsen 5k aus Hamburg.

Manja Marz ist

Deutsche Damenmeisterin

Mit einem überzeugenden 5:0 sicherte sich Manja Marz 3d (Jena) am 12. und 13. Oktober in Jena bei sechs Teilnehmerinnen und vor vielen Zuschauern auf KGS ihren insgesamt vierten Damen-Titel, vor der überraschend starken Janine Böhme 1d (Bautzen) und Titelverteidigerin Barbara Knauf 3d (Köln).

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2013

Pl.	Name	Club	Level	Pkte	1	2	3	4	5
1	Manja Marz	Jena	3d	5	5+	6+	4+	2+	3+
2	Janine Böhme	Bautzen	1d	3	6+	3+	5-	1-	4+
3	Barbara Knauf	Köln	3d	3	4+	2-	6+	5+	1-
4	Jana Hollmann	Wiesbaden	1d	2	3-	5+	1-	6+	2-
5	Vivian Scheuplein	Darmstadt	1d	2	1-	4-	2+	3-	6+
6	Sandra Wiedner	Bautzen	5k	0	2-	1-	3-	4-	5-

Jenaer Kreuzschnitt

Zwischen den Runden des 1. Jenaer Kreuzschnitts wurde fleißig getüfelt, denn viele versuchten, den Tsumego-Marathon für sich zu entscheiden, was schließlich Xu Meide gelang. Den Turniersieg konnte sich Kevin Sanow 4d (Jena) mit einem 5:0 erkämpfen, gefolgt von Volkmar Liebscher 3d (Greifswald) und David Diering 2d (Leipzig). Jenny Dittmann 7k wurde als beste weibliche Teilnehmerin, Anton Kriese 2k als bester Jugendlicher und Bruno Birckner 12k als bester Turnierteilnehmer ausgezeichnet.

Bochumer Bambus

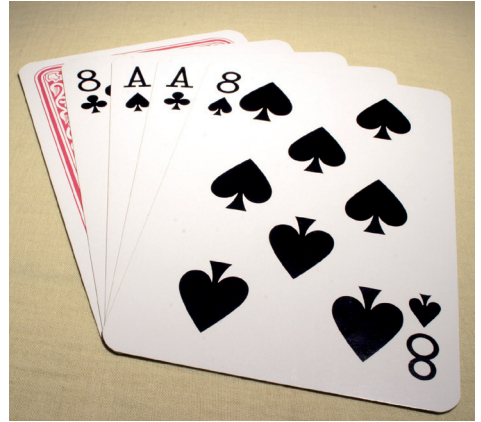
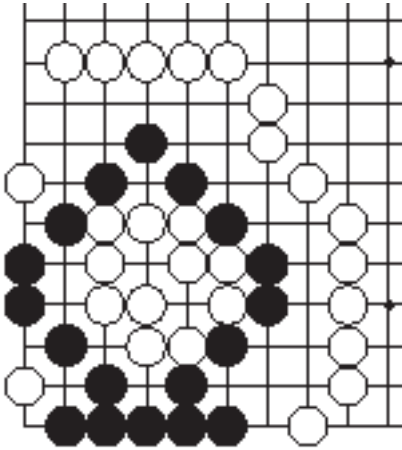
Jonas Welticke 4d (Bonn) gewann mit einem SOS-Punkt Vorsprung vor Bernd Radmacher 4d (Meerbusch) den Bochumer Bambus. Malte Weiß 3d (Dortmund) konnte sich mit einem SOS-Punkt Vorsprung vor Moritz Keilmann 3d (Bochum) den dritten Platz sichern. Sieger der U18-Wertung wurde Deniz Erwenz 2d (Bonn) vor Niels Schomberg 1d (Meerbusch) und Felix Aengenendt 7k (Bonn).

Das Pik

von Izumi Hase

Schwarz soll leben: Der Schwierigkeitsgrad dieses Problems variiert drastisch, abhängig davon, ob Sie das „übliche Tesuji“ kennen oder nicht. Nur

bei diesem Problem gibt es mehrere erste Züge. Die Antwort steht auf Seite 15. (aus: *Der Elefant im Reisfeld*, 2013, Brett und Stein Verlag)



Europa und das internationale Go

von Martin Stiasny

Seit ein paar Jahren ist ein Trend zu beobachten zu immer mehr Go-Veranstaltungen in Fernost, zu denen auch starke Spielerinnen und Spieler aus Europa explizit eingeladen werden. Das gilt für alle Arten von Turnieren: Damen, Herren, Team, Jugend, Studenten, Amateure, Profis und so weiter. Vor allem aus China bekommen wir immer wieder neue Angebote bzw. die Europäische Go-Föderation (EGF) bekommt die Aufgabe, meist sehr kurzfristig Vertreter Europas zu nominieren.

Was steckt dahinter? Sind wir alle plötzlich so beliebt geworden? Oder hat sich die Spielstärke der europäischen Spitzenspielerinnen und -spieler so dramatisch verbessert, dass die Vertreter Europas auch in Fernostturnieren echte Chancen haben und deshalb bei internationalen Turnieren einfach eingeladen werden müssen? Irgendetwas

muss sich in den letzten Jahren in den Go-Ländern Japan, Korea und China geändert haben ...

Hier meine überzogenen und provozierenden Thesen:

- Go-Japan, Go-China und Go-Korea brauchen ein starkes Go-Europa
- Die Zukunft des internationalen Go liegt in Europa und den USA

Was soll das? Wie können Millionen Go-Spieler in Fernost von derzeit maximal 20.000 aktiven Go-Spielern in Europa „abhängig“ sein?

Hier eine kleine Chronologie der internationalen Top-Veranstaltungen:

- | | |
|------|--|
| 2008 | 1. World Mind Sports Games in Beijing |
| 2010 | Go ist erstmals offizieller Sport bei den Asian Games in Guangzhou |
| 2010 | Erstes internationales Profiturnier für Pair-Go in Hangzhou |

- 2011 1. SportAcord World Mind Games in Beijing (jetzt jährlich bis 2014)
 2013 Erstmals Go als Sport bei den „Asian Indoor/Martial“-Meisterschaften

Dazu natürlich noch Samsung-Cup, Ing-Cup, Oza-Turnier, Mlily-Cup, Bingsheng-Cup und so weiter. Wo ist da also ein Problem?

Die offiziellen Go-Organisationen in Fernost sind nicht nur von Sponsoren abhängig, sondern noch viel mehr von den entsprechenden Ministerien und den olympischen Organisationen in ihren Ländern. Go ist aber bis heute kein „olympischer“ Sport, auch nicht in den asiatischen Ländern. Nur auf nationaler Ebene, zum Beispiel in Taiwan und Korea, gibt es offizielle Beziehungen zwischen Go und dem nationalen Olympischen Sport. Ob ein Sport olympisch anerkannt ist (was nichts damit zu tun hat, ob man diesen Sport bei der Sommer- oder Winterolympiade sieht), hat jedoch massive Auswirkungen auf Sponsorengelder und auch auf staatliche Gelder, die viel eher und unkomplizierter in „olympische“ Sportarten investiert werden.

Mit anderen Worten: Auch die fernöstlichen Go-Verbände haben massive Probleme, Sponsoren zu gewinnen bzw. zu behalten. Diese Gelder werden aber natürlich für die Top-Turniere benötigt.

Das Problem wird transparenter, wenn man sich Go und die Asienspiele 2014 in Incheon (Korea) ansieht. Nachdem Go 2010 in Guangzhou erstmals auf dem Programm der Asienspiele stand, wäre Go bzw. Baduk 2014 in Incheon in der Hochburg Korea doch einfach und logisch gewesen. Ist es aber nicht. Im Gegenteil: Go wurde explizit vom Programm der Asienspiele 2014 abgesetzt, obwohl sich natürlich KBA, KABA, aber auch die Asian Go Federation (AGF) intensiv bemüht haben, Go im Programm zu behalten. Die offizielle Begründung der Ablehnung: Go ist kein richtiger (asiatischer) Sport, weil immer alle Medaillien nur von den gleichen drei Ländern, China, Korea und Japan, gewonnen werden. So war es natürlich auch 2010 in Guangzhou: alle Gold- und Silbermedaillen an Korea und China. Aber Go durfte dafür bei den „Asian Indoor

and Martial Games“ im Jahr 2013 mitmachen (haben im Juli 2013 stattgefunden).

Kleine Anmerkung: Große Freude, denn das Damenteam aus Singapur hat 2013 eine Bronzemedaille gewonnen, also ein 4. Land, weil Japan kein Team entsendet hat ...

Also, was sich auf den ersten Blick wie ein großer Erfolg liest, Go als Sport bei den Indoor-Meisterschaften, ist in Wirklichkeit ein deutlicher Rückschritt im Vergleich zu 2010. Erschwerend kommen auch noch die leicht chaotischen Organisationsformen bzgl. Go in Fernost hinzu. So vertreten beispielsweise Profiverbände wie der Nihon Kiin und KBA (koreanischer Profiverband) die Interessen der Amateure aus Japan bzw. Korea in der Internationalen Go-Föderation, während der größte Go-Amateurverband der Welt, die KABA, keine Stimme hat. Go in China ist eigentlich Staatssport, direkt angeknüpelt an Ministerien, mit entsprechenden Abhängigkeiten und einer daraus folgenden Inflexibilität.

Es ist daher seit einigen Jahren für die offiziellen Go-Verbände in Fernost (und damit auch für nationale Organisatoren) wichtig geworden, Go als internationalen Sport bzw. als Kulturereignis transparent zu machen. Man könnte auch sagen: „zu verkaufen“. Von dieser Internationalität ist der Umfang der Unterstützung für Go im eigenen Land abhängig. Wir kennen das in Europa aus Russland. Da gibt es immer mehr Geld vom Sportministerium für Go, wenn es eine Go-Europameisterschaft in Russland gibt (fast egal, welche EM das ist).

So – und nun kommt Europa ins Spiel: Wie könnte man besser Go als „internationalen“ Sport verkaufen, als mit spielstarken Teilnehmern aus Europa, deren Vorfahren mehrheitlich (im Gegensatz zu den USA und Kanada) nicht aus Japan, Korea oder China eingewandert sind? Man kann es dann ja deutlich am Fernsehschirm sehen: Go ist international – genau das brauchen die Sponsoren und auch die Go-Verbände.

Offizielles vom Staat unterstütztes Projekt in Korea ist die Verbreitung von Baduk weltweit, aber man muss es auch sehen können. Natürlich spielt dabei für die Sponsoren immer auch der Aspekt eine Rolle, fernöstliche Kultur in den Westen zu transportieren, mit Imagegewinn im

eigenen Heimatland/Markt. Darauf kommt es an, nicht auf neue Absatzmärkte im Westen.

Um also Go/Baduk/Weiqi weiterhin als weltweit verbreitetes Spiel im eigenen Land vermarkten zu können, muss es diese Teilnehmer aus den westlichen Ländern geben. Deshalb gibt es neuerdings die abenteuerlichsten Konstruktionen:

Im Samsung-Cup wird eine eigene Gruppe für Amateure aus USA/Kanada und Europa geschaffen, der Sieger dieser Gruppe ist qualifiziert für die letzten 32 – also 31 Profis als Gegner, mit „umwerfenden“ Gewinnchancen, aber darauf kommt es ja nicht an.

Oder: Neues Teamturnier in Guangzhou im Jahr 2013, eigentlich nur für Profis gedacht (mit dem größten Preisgeld aller chinesischen Turniere),

weil es keine Reisekostenunterstützung gibt. Deshalb gibt es für die ebenfalls eingeladenen Amateurteams garantiertes Preisgeld, das die Fahrkosten übersteigt. Deutschland wird da übrigens ein Team stellen.

Oder: „Ja, wir (China, Japan, Korea) warten auf die neuen Profis aus USA und Europa, sie sollen und dürfen bei den Profiturnieren in Fernost mitspielen – und hoffentlich gewinnen sie auch mal ein Spiel. Und falls noch nicht möglich, dann müssen wir diese Entwicklung der Spielstärke eben jetzt unbedingt fördern.“

Alles das kommt uns in Europa zu Gute. Es gibt natürlich auch Zusammenhänge zu der neuen Strategie der EGF und der langfristig angelegten Kooperation mit chinesischen Sponsoren, aber dazu mehr in der nächsten Ausgabe der DGoZ ...

Fundstück 2



Gregor Semmler 25k hat ein sehr schönes Gebiet gebaut ...

Zur Zahl möglicher Partien im Go und im Schach

von Christian Zak

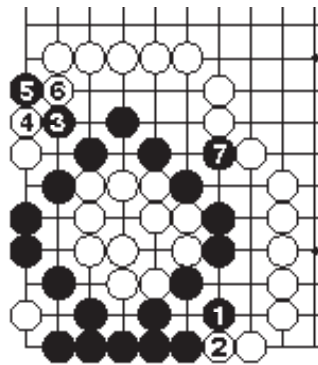
In der DGoZ 4/2013 wird unter „Fundstück“ einer der beliebten Vergleiche zur Zahl der möglichen Partien in den beiden führenden Brettspielen angestellt. Die das Schach betreffende Anzahl ist schon ungeheuerlich groß, während die des Go jegliches Vorstellungsvermögen weit übersteigt. Nicht betrachtet wird dabei der strategische und taktische Inhalt der Partien. Die übergroße Mehrheit der Spiele in beiden Fällen ist jedoch einfach durch bloße Einhaltung der Regeln bei völliger Unsinnigkeit des Inhalts der Partien charakterisiert.

Viel aufschlussreicher ist doch eine Betrachtung der Anzahlen *sinnvoller* Partien. Hierzu einige nach Plausibilität trachtende Überlegungen:

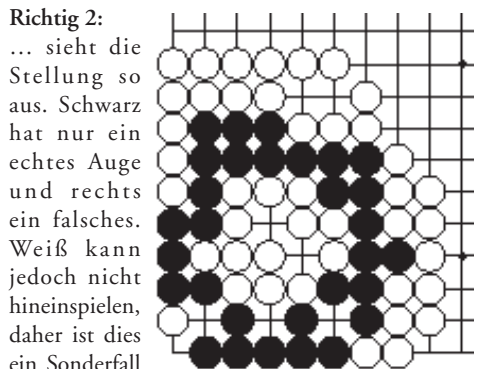
Wir wollen annehmen, dass eine niveauvolle Partie in beiden Spielen durch eine durchschnittliche Anzahl von zwei möglichen Alternativen pro Zug gekennzeichnet ist. Das ist eine strenge Beschränkung, von der ich vermute, dass sie im wesentlichen Partien auf Profi-Niveau kennzeichnet. Von dieser Annahme ausgehend bekämen wir für Go eine Anzahl von 2^{180} , für Schach von 2^{80} Partien. Die durchschnittliche Partielänge ist hierbei für Go mit 180 Zügen sehr anspruchsvoll kurz, für Schach mit 80 Zügen großzügig lang angenommen. 2^{180} ist auf Zehnerpotenzen umgerechnet mindestens gleich 10^{45} (es ist viel mehr, aber wir können großzügig sein). Für Schach führt die analoge Rechnung auf 10^{20} Partien.

Zur Verdeutlichung der Größe dieser Zahlen: Wenn wir annehmen, daß seit 2000 Jahren täglich je eine Million solcher Partien gespielt worden wären, so wären bis heute $730 \cdot 10^9$ Partien absolviert. Es können mithin noch einige Jahrtausende vergehen, bis wir in die Zone der Wiederholungen gelangen. Go hält dabei um Größenordnungen länger durch, aber angesichts der Riesenhaftigkeit der betreffenden Anzahlen ist das praktisch ohne Bedeutung.

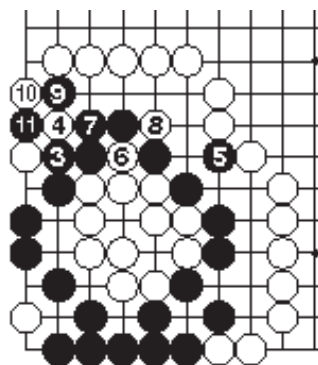
Lösung : Das Pik



Richtig 1:
Schwarz forciert mit 1 bis 5 und verbindet dann mit 7 sämtliche Steine – dabei kann er auch mit 3 beginnen. Wenn später alle Freiheiten zugesetzt sind ...



Richtig 2:
... sieht die Stellung so aus. Schwarz hat nur ein echtes Auge und rechts ein falsches. Weiß kann jedoch nicht hineinspielen, daher ist dies ein Sonderfall von „Leben mit einem falschem Auge“.



Falsch:
Schwarz 3 hier scheint auch möglich, aber dann kann Weiß mit 4 Widerstand leisten. Er schneidet mit 6 und 8; nun ist kein Leben mehr möglich. Schwarz bleibt nichts anderes

übrig, als ein Ko zu beginnen.

Sachsen spielt Go

von Janine Böhme

Sachsen spielt Go – mit diesem Motto ging es am 6. September für uns auf nach Schwarzenberg zum größten sächsischen Volksfest. Der „Tag der Sachsen“ war in diesem Jahr zu Gast im Erzgebirge und zog eine knappe Viertelmillion Besucher an. Unter den 454 Vereinen und Verbänden vor Ort war auch unser AdYouKi Go e.V. mit einem Stand vertreten. Mieke und Sebastian kamen Steffi und mir extra aus Hamburg zur Hilfe und wir hatten ein lustiges, wenn auch anstrengendes Wochenende vor uns.

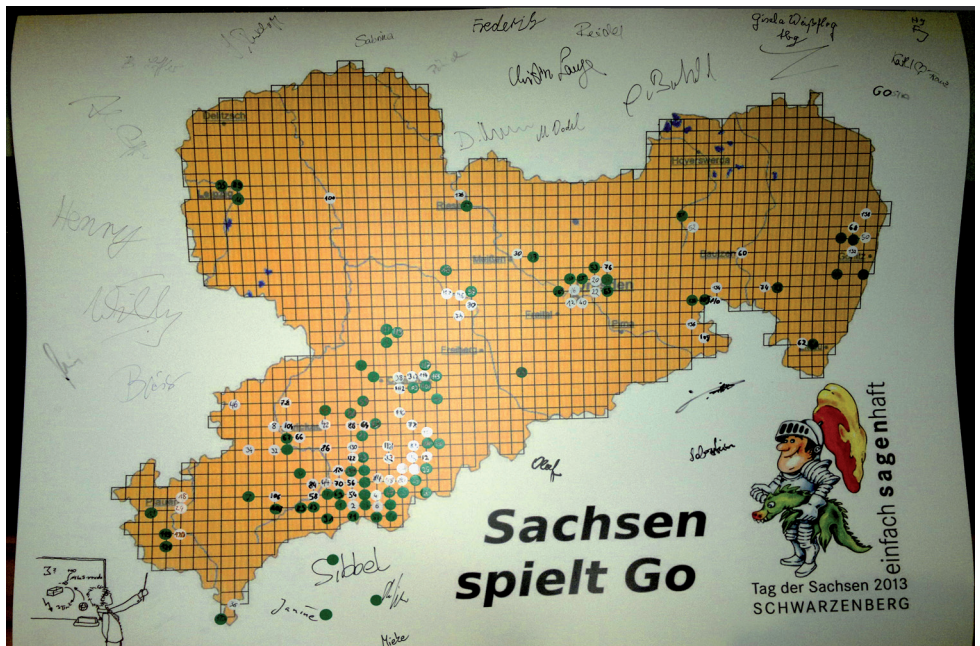
Bei schönstem Spätsommerwetter konnten sich alle Neugierigen bei uns von Freitagnachmittag bis Sonntagabend Go erklären und im Anschluss zu einer Partie im Pavillon niederlassen. Alle, die so ihre Regelkenntnisse vertieft und vielleicht sogar eine Partie gewonnen haben, durften sich über ein 9x9 Papp-Go-Set für Zuhause freuen. Drei Jungs waren sogar so sehr vom Go begeistert, dass sie gleich mehrmals an verschiedenen Tagen

zum Spielen bei uns vorbeikamen. Diesen Spielleiß und die Beteuerung, dass sie dem Go treu bleiben wollen, konnten wir durch die Unterstützung des Hebsacker Verlages mit jeweils einem Einführungsbuch „Das Go-Spiel“ belohnen und hoffen, sie irgendwann auf einem Spielabend oder Turnier wieder zu sehen.

Vielen Dank an dieser Stelle an den DGoB, den LV BST und den Hebsacker Verlag, die uns mit finanziellen Mitteln und Werbematerialien großzügig unterstützt haben!

Aber wie war das so vor Ort, in einer totalen Go-Wüste?

Der bunt bebilderte Pavillon, das von Mieke gefertigte Banner mit unserem Vereinslogo, das große Demo-Brett mit verschiedenen Go-Problemen und unsere Kimonos sowie Steffis Kleid sorgten für erfreulich viel Aufmerksamkeit. Unser „kryptischer“ Vereinsname und Sebastians gelungenes Interview haben uns sogar einen Artikel in





Die Helfer (v.l.n.r.): Janine Böhme, Mieke Narjes, Sebastian Berghoff und Stefanie Hippe

der „Freien Presse“ beschert. Auch unser Plakat mit einem Go-Brett in der Form des Freistaats füllte sich merklich und am Sonntagabend hatten wir knapp 150 (mehr oder minder sinnvolle) Züge auf dem Brett kleben – einen für jeden, dem wir an dem Wochenende Go erklärt haben. Die eigentliche Anzahl dürfte noch um einiges höher gewesen sein, da wir im Eifer des Gefechtes die Karte immer wieder vergessen haben. Und auch so blieben immer wieder Passanten für kürzere oder längere Zeit stehen, um einer gerade laufenden Spieleinführung zu lauschen.

Einige Besucher hatten den Namen Go auch schon einmal irgendwie gehört und manch einer wusste noch, dass das Spiel etwas mit dem Umzingeln von Steinen zu tun hat (der Gebietsaspekt war aber leider keinem mehr in Erinnerung geblieben). Es hatte sogar vereinzelte Go-Spieler auf den Tag der Sachsen verschlagen. Einige von ihnen hatten Go während ihrer Armeezeit, über die Familie oder in der Schule kennen gelernt.

Leider kam uns der Gedanke zu spät, eine Kontaktliste oder ähnliches für alle Einheimischen einzurichten, um im Anschluss an den Tag der Sachsen einen Spielabend vor Ort ins Leben

rufen zu können – aber nächstes Mal! Unsere E-Mail-Adresse anzugeben und auf Rückmeldungen zu hoffen, war leider nicht erfolgreich. Ebenfalls für die kommenden Jahre sollte man über eine größere Standfläche nachdenken. Etwas weniger beengt und mit mehr Sitzmöglichkeiten und Helfern hätten wir vermutlich deutlich mehr Besucher zum Verweilen animieren können – mehr als ein 3x3m-Pavillon mit improvisierter Innenausstattung hätte allerdings auch nicht in mein Auto reingepasst.

Der nächste Tag der Sachsen findet übrigens in Großenhain statt – eine erneute Chance, den Sachsen Go näher zu bringen. Vielleicht sind bis dahin auch mehr Go-Spieler aus Sachsen im AdYouKi Go e.V. engagiert, so dass wir sie nicht wieder aus anderen Bundesländern borgen müssen ... ;-)

Die nächste Aktion für Sachsen ist übrigens schon in Planung und mit etwas Glück spielen im Sommer 2015 alle Schüler einer Oberschule (vielleicht auch noch einer Grundschule) für einen Tag ganz offiziell ein Go-Turnier aus – wir halten euch auf dem Laufenden!

Janine Böhme

Go-Bundesliga 2013/14, 5. Liga, 1. Spieltag: Gießen 2 - Detmolder Löwenrachen

von Norman Ulbrich (Gießen 2)

2012/13 war unsere vierte Saison zufriedenstellend verlaufen – wir sind gerundet gerade noch ins mittlere Drittel gerutscht. Das dürfte der Stärke unserer Spieler entsprechen, aber enthielt auch etwas Glück.

Die Mannschaft ist diese Saison ein wenig anders als letztes Mal, aber die Spieler an den vier vordersten Brettern sind die gleichen. Außerdem sind drei Leute dabei, die noch nicht so lange spielen und zum Teil Turnier-, aber noch keine Bundesligaerfahrung haben. Ich bin gespannt, wie es diesmal laufen wird.

Vorbereitung auf den ersten Spieltag

Einige Spieler hatten abgesagt, andere auf meine Email nicht geantwortet. Es haben sich vier Leute gefunden, darunter zwei Bundesliganeulinge. Wir haben donnerstags unseren Spieleabend und spielen immer gemeinsam in der Kneipe – aber nur einer der vier Spieler für heute hat einen eigenen Laptop ...

Zwei Gospieler, die nicht in der Mannschaft sind, haben angekündigt, ihre Laptops mitzubringen – vielen Dank an dieser Stelle! Einen weiteren Laptop habe ich von meiner Mutter geliehen und gestern noch getestet und ... der KGS-Zugang funktioniert.

1. Spieltag

19:37 Raus aus der Wohnung und in Richtung Kneipe.

19:46 Ankunft – der erste Spieler mit Laptop ist bereits da. Für die anderen Nicht-Ligaspieler hole ich Holzbretter und Steine aus dem Keller.

19:54 Der Spieler mit eigenem Laptop und der Hardware für WLAN und Internetzugang trifft ein und fängt an, die Geräte aufzubauen. Weitere Spieler kommen an.

20:11 Der vierte Laptop und der Spieler, der normalerweise am vierten Brett sitzt, sind da. Kurze Diskussion, ob wir noch tauschen sollen, aber wir entscheiden uns dagegen.

20:13 Brett 3 und 4 bekommen ihre Laptops und nehmen Platz.

20:17 Der WLAN-Zugang auf meinem Rechner braucht das Passwort. Beim vierten Versuch klappt es endlich.

20:19 Die Neulinge melden sich zum ersten Mal mit den Bundesligakonten an. Sie repräsentieren damit unsere Mannschaft, und es ist gewissermaßen „offiziell“.

20:38 Das Spiel beginnt mit ein wenig Verspätung; die Eröffnung verläuft ohne große Überraschungen.

20:43 Die Hektik legt sich und ich fange an, über mein Spiel wirklich nachzudenken.

20:51 An der Stellung erkenne ich, dass mein Gegner drei Steine stärker ist. Ruhe bewahren und überlegt spielen, heißt es nun. Wie es wohl bei den anderen aussieht?

20:57 Brett 3 schaut irritiert, als ich frage, ob alles klar ist. Ich wollte nicht kritisieren, denn ich weiß gar nicht, wie es dort steht.

21:00 Der Spieler Nummer 4 kibitzt neugierig auf Brett 3 und überlegt, was da möglicherweise geht; er sagt aber nichts.

21:04 Statt zu schlagen, streckt mein Gegner. Ich wittere eine Chance und schlage selbst.

21:06 Ob das wirklich klappt?

21:11 Meine Gruppe ist angebunden. Soweit ich sehe, ist sein Gebiet reduziert. Ich hoffe, bei mir bleibt genug übrig.

21:12 Wieder neugierige Blicke gegenüber: Lebt die gegnerische Gruppe oder ist sie tot? Ich schaue mal kurz ins andere Fenster und vermute, dass der Gegner lebt.

21:33 Es wird knapp. Bei dem Spielstärkeunterschied brauche ich mich nicht zu schämen.

21:39 Brett 3 hat verloren. Ging da mehr?

21:42 Auch unser Brett 2 hat verloren.

21:52 Dieses Ko kann ich nicht gewinnen. Damit habe ich auch verloren. Die letzten Züge sind für mich leider kein Ausgleich.

21:59 Alle vier Spiele verloren, aber die Analysen zeigen noch interessante Varianten. Vielleicht ärgert man sich über übersehene Züge, aber hat hoffentlich etwas gelernt. Die anderen Spieler wenden sich ihren Getränken zu und bestellen ihre üblichen Nachos.

22:02 In der Analyse sagt mir mein Gegner, wo ich für zwei Punkte sein Aji hätte beseitigen können. Später fällt mir auf, dass ich für drei weitere Punkte

sogar Vorhand bekommen hätte. Ich hoffe, ich sehe das nächstes Mal während der Partie ...

22:45 Die Technik wird abgebaut und das Spielen auf Holzbrettern fortgesetzt. Der 1-Kyu aus der ersten Mannschaft verabschiedet sich und bietet an, nächstes Mal Spiele zu besprechen. Ich mache eine mentale Notiz, Mitschriften zu erstellen und auszudrucken.

Die Ergebnismeldung übernimmt der Gegner, „Strafe“ muss schließlich sein. Für heute ist das der einzige Trost ...

Die DDK-Liga. Eine Liga für zweistellige Kyu-Spieler

von Tim Jung

Die deutsche Go-Bundesliga wird von vielen Go-Spielern sehr geschätzt, aber für Einsteiger zwischen 10 kyu und 30 kyu stellt selbst die 5. Liga eine Hürde dar. Bei Stärkeunterschieden von fünf bis zehn Steinen ist es schon ein kleines Wunder, wenn der Sieger nicht schon vor dem Spiel feststeht. Hinzu kommt noch, dass man als Einsteiger wohl häufiger seinen Platz auf der "Reservebank" findet, um das Weiterkommen der eigenen Mannschaft nicht zu blockieren.

Dank den Anregungen und Ideen vieler Go-Spieler ist nun eine Schnupperliga exklusiv für Double-Digit-Kyus (10. bis 25. Kyu) auf dem Weg, in der jeder Einsteiger mitmachen und sich auf spannende Partien mit ungewissem Ausgang freuen kann. Und natürlich dürft ihr auch weiterhin in den anderen Ligen mitspielen!

Wann beginnt die neue Liga und welche Voraussetzungen muss man erfüllen?

Die erste Saison beginnt im Januar 2014. Gespielt wird alle zwei Wochen am Sonntagnachmittag. Man muss nur pünktlich auf KGS erscheinen und die Partie spielen. Eine DGoB-Mitgliedschaft ist nicht verpflichtend.

Wie meldet man sich für die Liga an?

Sobald sich drei bis sechs Interessierte (am Spieltag treten jeweils drei von diesen an) aus einer Stadt gefunden haben, können sie ihre Mannschaft

anmelden. Dafür ist dann nur noch ein passender Mannschaftsname mit Bezug zur Stadt nötig (bspw. Göttinger Go-Tiger).

Bei Interesse meldet euch einfach unter schnupperliga@dgoB.de. Alle die, die den 10. Kyu schon hinter sich gelassen haben, sind aufgerufen, die Werbetrommel zu rühren. Je mehr Mannschaften mitmachen, desto mehr Spaß haben alle. Habt ihr sonst noch Fragen? Oder findet ihr nicht genügend Mitspieler? Dann meldet euch gerne direkt bei mir unter schnupperliga@dgoB.de.



Hallo, liebe Kinder!

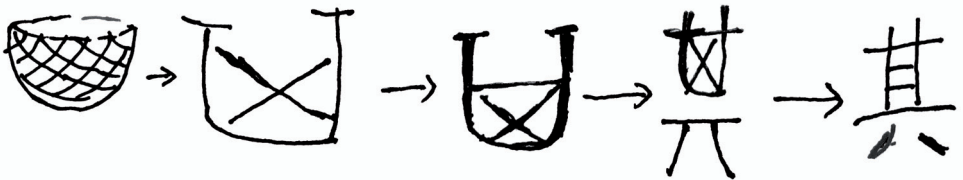
Heute wollen wir Euch mal erzählen, wie man „Go“ eigentlich dort schreibt, wo es herkommt – bei uns in China und auch in Japan.

Go wird in Japan so geschrieben: 碁. Wenn Ihr sehr aufmerksam seid, dann habt Ihr dieses Schriftzeichen sicher schon mal gesehen, zum Beispiel auf der Verpackung eines Go-Spiels, auf einem Poster für ein Go-Turnier oder bei Hikaru no Go. Wisst Ihr aber, warum das Schriftzeichen so aussieht?

Das ist natürlich eine lange Geschichte, denn Schriftzeichen gibt es schon seit tausenden von Jahren, aber wir können sie für Euch kurz zusammenfassen:

碁 ist ein altes chinesisches Schriftzeichen. Es besteht aus zwei Teilen: oben 其 und unten 石.

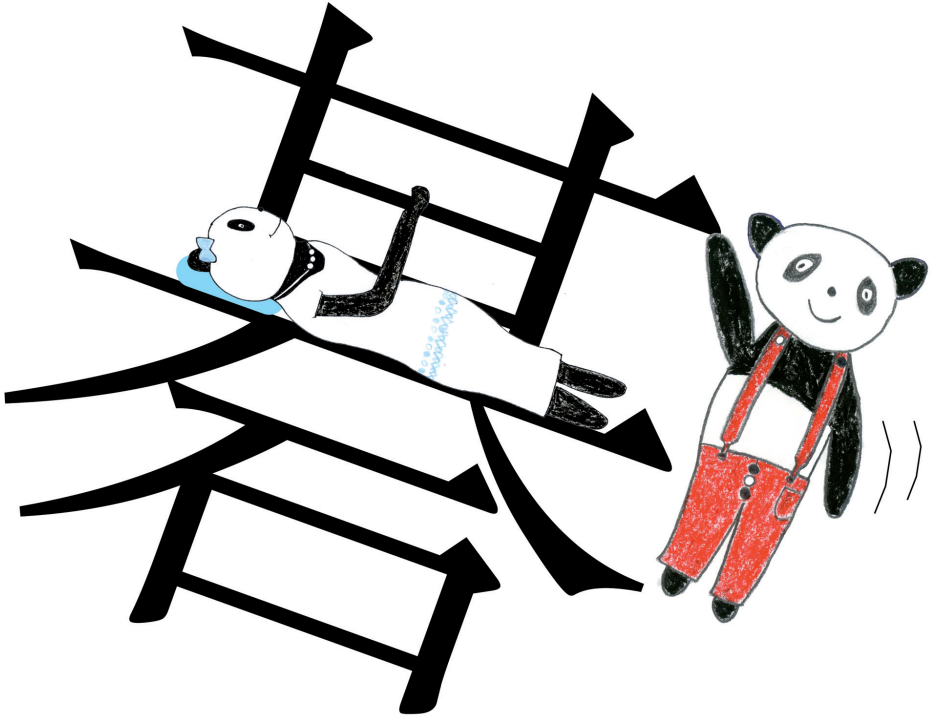
其 bedeutete ursprünglich „Korb“. Es ist daher eigentlich einfach eine Zeichnung von einem Korb, der später auf einem Tisch stehend gemalt wurde und hat sich so entwickelt:



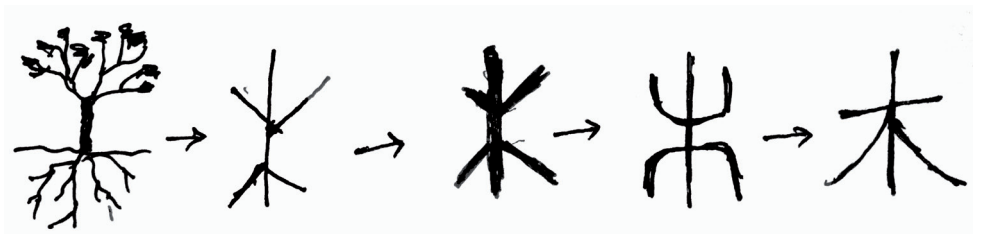
石 bedeutet „Stein“. Auch das ist einfach eine Zeichnung eines Steines, der von einem Felsen abgebrochen ist:



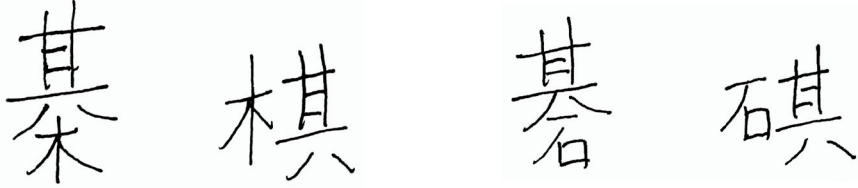
„Stein“ ist klar, denn man spielt ja mit Go-Steinen. Aber warum „Korb“? Nur Geduld, das kommt noch!



In China heißt Go heute 围棋 was „weiqi“ (oder „wej-tchi“) ausgesprochen wird. 围 bedeutet „umzingeln“, denn das macht man ja bei dem Spiel mit seinem Gebiet. Das zweite Schriftzeichen 棋 sieht aber fast so aus wie das japanische Schriftzeichen für Go 碁. Seht Ihr das? Der rechte Teil von 棋 ist derselbe wie der obere von 碁. Es fehlt nur der Stein 石. Aber was bedeutet dann der linke Teil von 棋? Dieser Teil (木) bedeutet „Holz“. Ihr braucht nicht besonders viel Fantasie, um darin einen Baum wieder zu erkennen, oder? Und das Go-Brett ist ja schließlich aus Holz. Das passt also auch!



Vor langer Zeit in China waren 棋 und 碁 einfach verschiedene Wege, um dasselbe Schriftzeichen zu schreiben. Auf Deutsch können wir dieses Zeichen nicht so richtig übersetzen, aber es bedeutet in etwa „Strategiespiel mit Spielfiguren oder -steinen“. Ganz früher gab es sogar noch andere Möglichkeiten, das Schriftzeichen zu schreiben, zum Beispiel die folgenden:



Heute benutzen Japaner 碁 als einzelnes Wort ausschließlich für Go. Das Schriftzeichen wird aber auch in anderen Wörtern verwendet, z.B. in 将棋 (Shōgi, japanisches Schach). In China muss man immer noch etwas vor 棋 schreiben, daher ist 围棋 Go („weiqi“), 象棋 ist chinesisches Schach („xiangqi“) und 跳棋 („tiaochi“) ist Halma.

Warum nun aber der Korb (其) in all den Schriftzeichen? Liegt das daran, dass man die Steine in Körben aufbewahren kann? Nein, es hat einen anderen Grund: Das chinesische Wort für „Korb“ wird „qi“ („tchi“) ausgesprochen. Das klingt also genauso wie das „qi“ (棋) in „weiqi“. Dieser Teil des Schriftzeichens verrät Chinesen also einfach, wie man es ausspricht. 棋 bedeutet also einfach: „Etwas mit Holz, das wie ‚Korb‘ ausgesprochen wird“. Die Japaner haben das Schriftzeichen dann einfach übernommen (allerdings in der Version mit dem Stein statt dem Holz), auch wenn sie es ganz anders aussprechen.

So, dann haltet mal Ausschau nach 围棋 und 碁. Und erklärt dann den Erwachsenen, was es damit auf sich hat. Die werden sich wundern, woher Ihr so etwas wisst! (Und Ihr müsst ja nicht verraten, dass wir Euch das erzählt haben...)

Bis zum nächsten Mal!



Eure zwei Pandas

白 Bai und 黑 Hej

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

Berufliches Netzwerken mit Go

von Steffi Hebsacker

Anfang letzten Jahres begann ich aus beruflichen Gründen mit dem gezielten Besuch von Business-Netzwerkveranstaltungen. Aufmerksam wurde ich auf diese Veranstaltungen unter anderem über meinen Chef (neben dem Hebsacker Verlag habe ich noch eine Teilzeitanstellung), außerdem bin ich Mitglied bei Xing, einer Onlineplattform für soziales Netzwerken für Beruf, Geschäft und Karriere.

Schnell fand ich dort eine regionale Gruppe, Hamburgs Norden, die etliche für mich interessante Veranstaltungen anbot, z. B. Netwalking. Noch nie davon gehört? Im Grunde handelt es sich um Business-Speed-Dating, nur dass man nicht fröhlich den Tisch wechselt, sondern dabei spazieren geht. Meine bevorzugte Runde war die um Binnen- und Außenalster. Da läuft man ca. zwei Stunden, das reicht für viele Gespräche, denn alle 15 bis 20 Minuten wird der Laufpartner gewechselt. Die Bewegung an der frischen Luft tut gut und ist damit den inspirierenden Gesprächen sehr zuträglich.

Nun hatte ich immer von zwei Berufen zu erzählen und erstaunlicherweise fanden fast alle meine Tätigkeit in der eigenen Firma, dem Hebsacker Verlag, viel interessanter, obwohl sie von Go noch nie etwas gehört hatten. Viele zeigten sich so interessiert, wollten es gerne erklärt bekommen, dass ich, gemeinsam mit einer der Moderatorinnen der Xing-Gruppe Hamburgs Norden, auf die Idee kam, für die Gruppe einen kostenlosen Go-Anfängerworkshop zu organisieren. Dieser sollte nicht nur eine Einführung in das Spiel beinhalten, sondern auch die Möglichkeit zum beruflichen Netzwerken bieten. Ein Konzept hatten wir schnell erstellt und das Event ging online. Da es sich um eine Veranstaltung der Gruppe „Hamburgs Norden“ handelte, konnte ich deren Mitglieder auf einen Schlag einladen, dazu noch etliche meiner eigenen Xing-Kontakte.

Letztendlich hatten wir am 15. März 2012 dann 13 Teilnehmer – 10 Frauen und nur 3 Männer – und es wurde ein spannender Abend. Es gab eine kurze Vorstellungsrunde, ich erklärte ein wenig zu den

Hintergründen des Spieles und dann ging es auch schon mit Spielregeln und natürlich viel Spielen los. Für den geschäftlichen Austausch fanden auch alle Zeit, es wurden fleißig Visitenkarten ausgetauscht, so dass es für alle ein kurzweiliger Abend war.

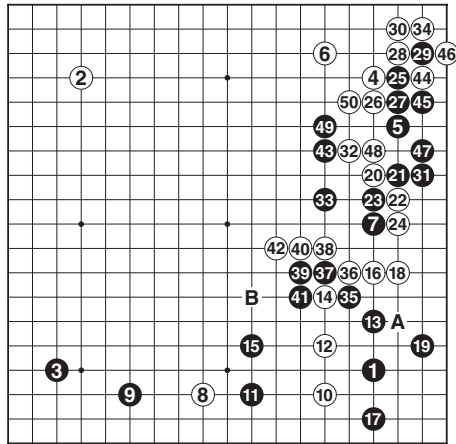
Ca. 30% der Teilnehmer konnten sich nicht wirklich für das Spiel begeistern, ca. 30% fanden es interessant und der Rest wollte mehr. Einige Monate später gab es dann einen Workshop mit einer extra Betreuung für diejenigen, die die Grundregeln schon mal gelernt hatten. Ich habe seitdem sechs Anfängerworkshops, mit in der Regel über 10 Teilnehmern, über verschiedene Gruppen/Veranstalter durchgeführt.

Neben „Hamburgs Norden“ waren da noch das Hamburger Konfuzius Institut und die Asian-Social Business Community (ASBC). Die ASBC hatte mal als reine Xing-Gruppe begonnen, ist aber nun ein sogar deutschlandweit agierender eingetragener Verein mit dem Ziel, den Austausch von Asiaten und Asien-Interessierten zu befördern (www.asbc.eu.org). Nach meinem ersten Workshop mit der ASBC schrieb der Vorsitzende mich an, ob ich nicht mal im Raum Köln etwas veranstalten könne. Da letztes Jahr der Go-Kongress in Bonn-Bad Godesberg stattfand, planten wir, für diesen Zeitraum dort in der Stadthalle einen Anfänger-Workshop durchzuführen. Der einzige übrigens mit mehr asiatischen als nicht-asiatischen Teilnehmern, den ich bisher veranstaltet habe. Ich berichtete davon schon in der DGoZ-Ausgabe 5/12.

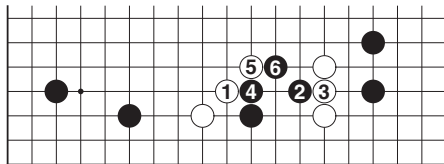
Über soziale Netzwerke wie Xing, Facebook und Twitter kann man gut Menschen auf das Go-Spiel aufmerksam machen. Alleine die Möglichkeit, in mindestens einem großen Netzwerk für eine Veranstaltung werben zu können, erleichtert vieles. Inzwischen bin ich eine der Moderatoren von Hamburgs Norden und Co-Moderatorin der Gruppe „Go-Spiel“ bei Xing. Diese bietet zwar keine Live-Events an, auch könnte es mehr Forenbeiträge geben, aber immerhin hat sie fast 600 Mitglieder und vielleicht trägt mein Artikel ja dazu bei, dass dort zukünftig mehr los ist.

Yoon Young Sun kommentiert (15)

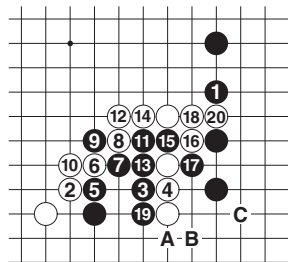
Partie: Wiener Turnier, 3. Runde, 15.06.13
 Weiß: Ilya Shikshin 7d
 Schwarz: Benjamin Teuber 6d
 Bedenkzeit: 60 Min. + 30 Steine in 5 Minuten
 Komi: 6,5
 Ergebnis: 261 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
 Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1-50)



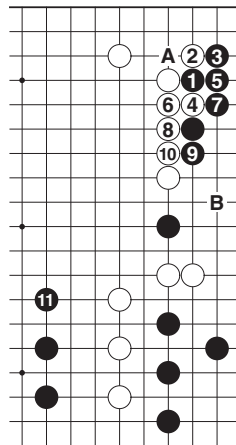
Dia. 1



Dia. 2

14: Weiß stärkt sich, um dann anzugreifen. Wenn er wie in Dia. 1 direkt angreift, kann Schwarz auf 2 spielen und dann mit 4 und 6 einfach ausbrechen.
 15: Wenn nun Schwarz auf 1 in

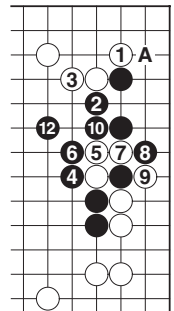
Dia. 2 antwortet, dann funktioniert 2, denn nun



Dia. 3

21: Eine gute Alternative für Schwarz wäre Dia. 3. Nach 10 lebt er mit A oder B und kann es sich somit leisten, mit 11 einen wichtigen Punkt zu nehmen.

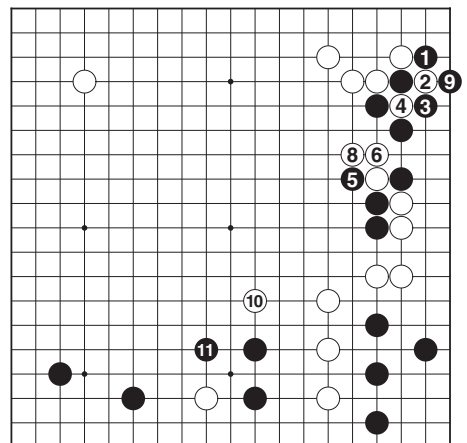
26: Wir sollten klären, warum Weiß nicht auf 1 in Dia. 4 gespielt hat. Nach



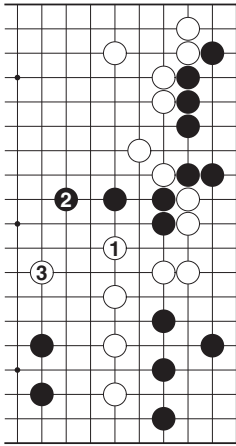
Dia. 4

kann Weiß die schwarze Gruppe mit 14 einschließen. Schwarz kann dann zwar drei Steine abschneiden, aber nur auf Kosten des rechten Rands. Und auch die die drei abgeschnittenen Steine haben mit Zügen auf A, B oder C noch eine Menge Aji.

19: Wenn Schwarz plant, später mit 35 zu schneiden, ist jetzt A bessere Form.

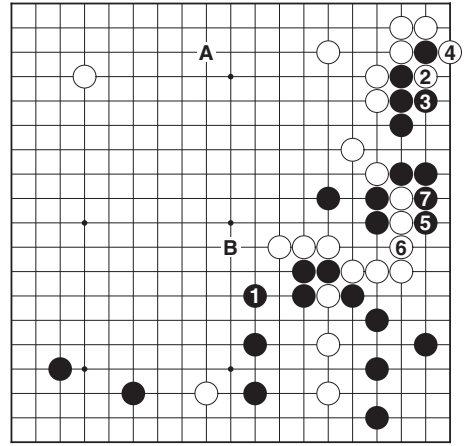


Dia. 5 (7 schlägt das Ko)



Dia. 6

3 hat Schwarz zwei Optionen: 4 oder 1 in Dia. 5. Nach 4 folgt eine relativ einfache Variante, nach der Schwarz noch nicht lebt, aber gutes Aji mit A hat. Es ist gut vorstellbar, dass Ilya diese Variante nicht zulassen wollte. In der zweiten Variante in Dia. 5 entsteht ein Ko, das für beide spielbar ist, aber zu einer ganz anderen Partie führt: Weiß setzt ein großes Moyo gegen substantielles Gebiet von Schwarz.



Dia. 7

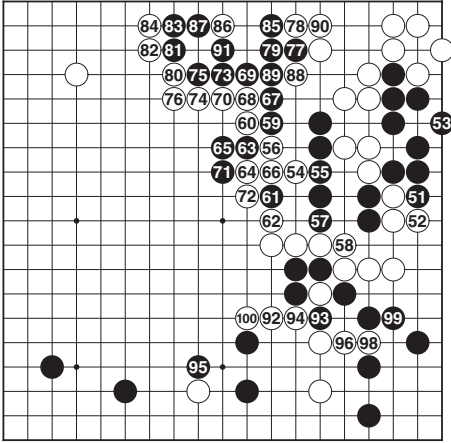


Ilya Shikhsbin 7d

33: Ich hatte B erwartet, denn dieser Zug wirkt auf den ersten Blick etwas voreilig. Tatsächlich ist er aber eine gute, aggressive Alternative, die auf das Aji abzielt, gegen das sich Weiß mit 1 in Dia. 6 verteidigt.

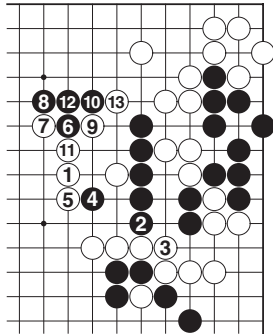
34: Dieser Zug ist keine Vorhand, Weiß scheint sich verlesen zu haben. Besser wären natürlich 1 und 3 in Dia. 6 gewesen, um die schwarze Mittelgruppe unter Druck zu halten.

43: Dieser Zug ist zu gierig! Schwarz sollte einfach auf 1 in Dia. 7 die Steine unten sicher mitnehmen, womit er sehr zufrieden sein kann. Weiß kann dann mit 2 und 4 einen Stein in Vorhand fangen, aber Schwarz lebt mit 5 und 7. Wenn Weiß dann die schwarzen Steine im Zentrum fängt, kann sich Schwarz noch problemlos auf A am oberen Rand etablieren. Spielt dagegen Weiß nach 7 selbst am oberen Rand, ist ein schwarzer Zug auf B sehr schmerzhaft für Weiß.

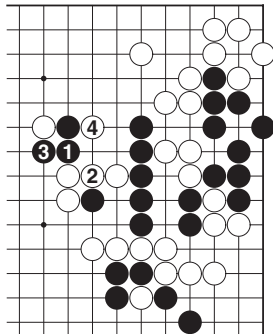


Figur 2 (51–100)
97 deckt über 93

56: Korrekte Form ist in dieser Situation 1 in Dia. 8. Wenn Schwarz dann normal weiterspielt,



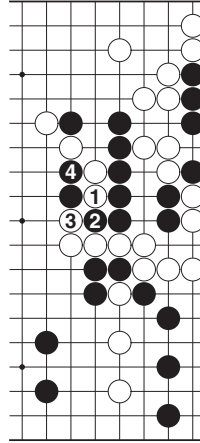
Dia. 8



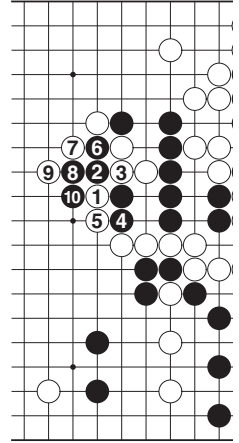
Dia. 9

kann Weiß mit 13 schneiden und der schwarze Fluchtversuch ist kläglich gescheitert. Aber auch andere Varianten führen nicht gerade zu einem Erfolg für Schwarz. Biegt er nicht auf 8 in Dia. 8 um, sondern spielt auf 1 in Dia. 9, so ist 2 Vorhand auf die Trennung, denn wenn Schwarz dann mit 3 zu entkommen versucht, kann er nach 4 seine Gruppe nicht mehr anbinden. Streckt Schwarz mit 8 in Dia. 8 auf 12, spielt Weiß selbst auf 8. Dann kommt Schwarz wohl zum Leben, aber auf jeden Fall erhält Weiß eine sehr solide Wand und kann zufrieden sein

...

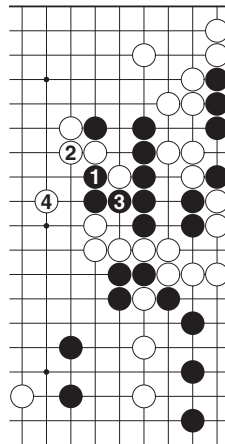


Dia. 10

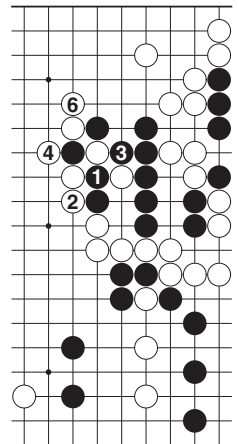


Dia. 11

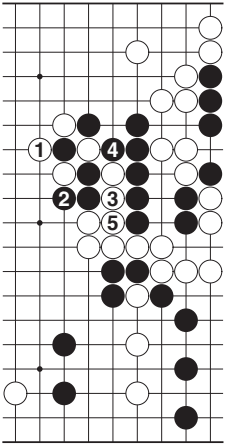
- 61: Nach dem Abtausch 59 für 60 lässt sich dieser Stein nicht mehr abschneiden – wie Dia. 10 zeigt.
- 62: Dieser Zug sieht ungewöhnlich aus, ist aber vielleicht die beste Antwort in dieser Situation. Weiß kann sich nicht erlauben, Schwarz einfach schneiden zu lassen. Wie in Dia. 11 kann Weiß nicht spielen, denn die Treppe nach 10 läuft für Schwarz.
- 63: Jetzt an dieser Stelle zu schneiden ist die einzige Option für Schwarz. Spielt Schwarz wie in Dia. 12, kann Weiß mit 4 einschließen und Schwarz kommt mit seiner Gruppe nicht zum Leben.
- 65: Schwarz könnte jetzt alternativ auf 1 in Dia. 13



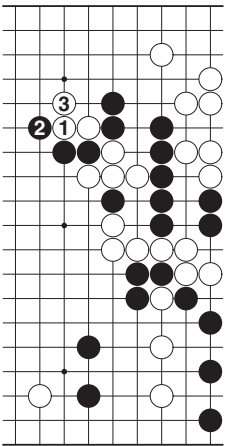
Dia. 12



Dia. 13 (5 deckt)

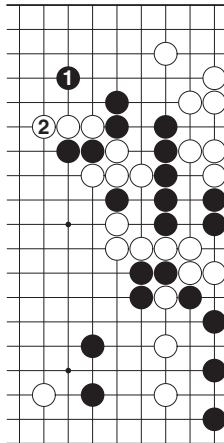


Dia. 14 (6 schlägt)



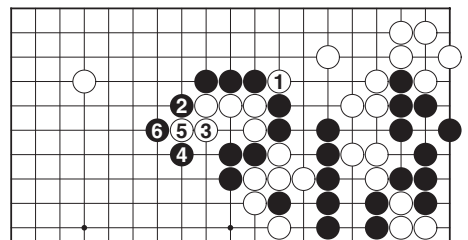
Dia. 15

spielen und könnte nach 6 auch sicher leben, aber mit dem Ergebnis könnte er nicht zufrieden sein. Mit 2 in Dia. 13 auf 1 in Dia. 14 direkt schlagen möchte Weiß allerdings nicht, denn das folgende Ko mit 6 ist durchaus gefährlich für ihn.



Dia. 16

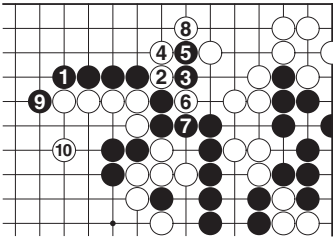
- 68: Normalerweise sollte Weiß in die andere Richtung schieben, also auf 1 in Dia. 15. Das ist die übliche Technik, um Stärke gegen das eigentliche Ziel rechts aufzubauen. Schwarz kann dann Hane spielen und Weiß entkommt mit 3 oder Schwarz spielt auf 1 in Dia. 16. Er wird leben können, aber auch nicht zufrieden sein.
- 76: Weiß kann nicht schneiden, denn sonst fängt Schwarz die weißen Steine wie in Dia. 17 in einem sehr schönen Netz.



Dia. 17



Benjamin Teuber 6d

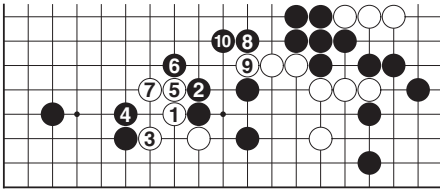


Dia. 18

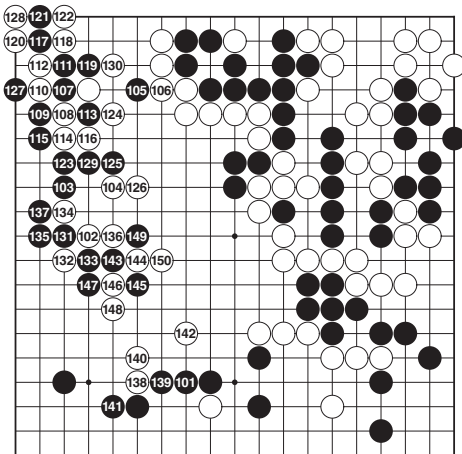
77: Schwarz kann es sich nicht erlauben, noch ein weiteres Mal zu schieben, denn jetzt kann Weiß wie in Dia. 18 schneiden und sowohl am Rand als auch in der Mitte entkommen und somit die schwarze Gruppe töten.

92: Weiß bekommt Vorhand, um die Schwäche der schwarzen Stellung anzugreifen. Die weißen Gefangenen sind nun wieder so gut wie lebendig und je nachdem, wie sich die Mitte entwickelt, ist die Partie relativ ausgeglichen.

100: Das ist die richtige Richtung! Wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 19 verteidigt, bekommt er mit seiner Gruppe wieder schwerwiegende Probleme.

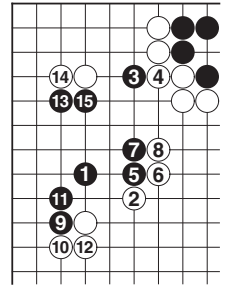


Dia. 19

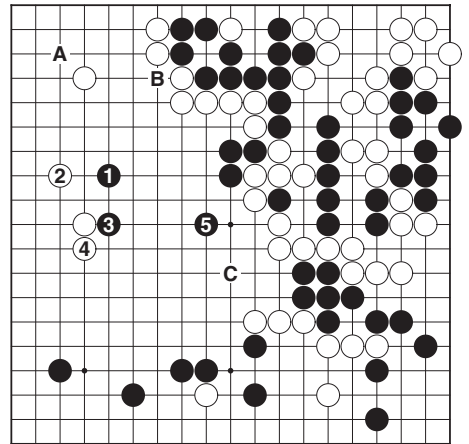


Figur 3 (101-150)

103: Schwarz invadiert zu niedrig. Ersollte sich um eine Verbindung mit seiner Mittelgruppe bemühen, um das Gebiet in der Mitte stärker zu neutralisieren. Die Zugfolge aus Dia. 20 ist zwar kompliziert, aber Schwarz lebt und die Mitte ist effektiver reduziert als in der Partie.



Dia. 20

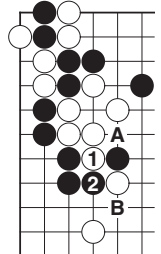


Dia. 21

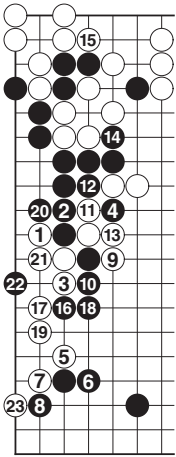
Eine nicht so komplizierte Alternative wäre sonst 1 in Dia. 21. Normal ist die Antwort auf 2 und Schwarz kann mit 3 und 5 fortsetzen. Später hat Schwarz noch Aji auf A und B. Und wegen der Vorhand auf C ist die schwarze Mittelgruppe nicht wirklich schwach. In dieser Variante bekommt Weiß etwas mehr Gebiet, aber Schwarz vermeidet Schwierigkeiten und hat eine Menge Potential. Ich würde diese Variante vorziehen.

104: Diese Antwort war abzusehen ...

115: Wenn Schwarz jetzt auf 119 zieht, fängt Weiß auf 115



Dia. 22



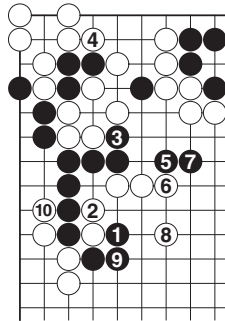
Dia. 23

und sichert sich den linken Rand. Schwarz ist dann aber noch nicht sicher am Leben. Damit kann er nicht zufrieden sein.

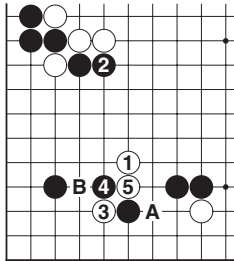
126: Weiß kann nicht auf 1 in Dia. 22 schneiden, da danach A und B Miai sind.

130: Der schwarze Angriff ist größtenteils ineffektiv. Die drei schwarzen Mittelsteine sind nicht angebunden und Schwarz muss auch noch Züge investieren, um zu leben.

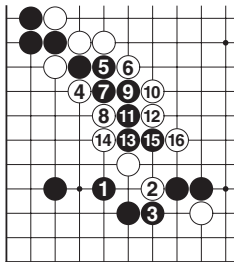
134: Zu erwägen wäre für Weiß das Atari auf 1 in Dia. 23. Entweder lebt Weiß dann bis 23 oder Schwarz wählt mit 1 in Dia. 24 statt 4 in Dia. 23 eine gefährlichere Variante – in beiden Fällen kann Weiß zufrieden



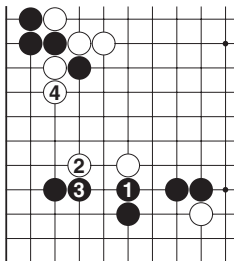
Dia. 24



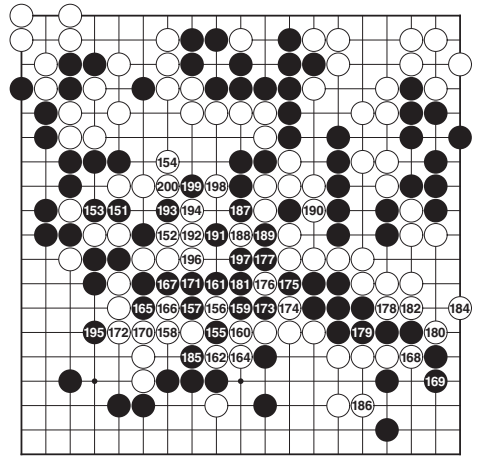
Dia. 25



Dia. 26



Dia. 27

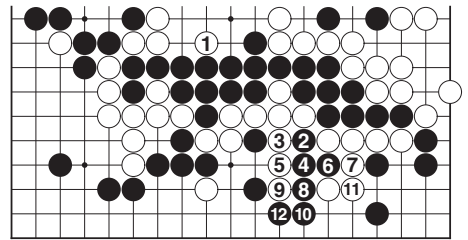


Figur 4 (151–200)

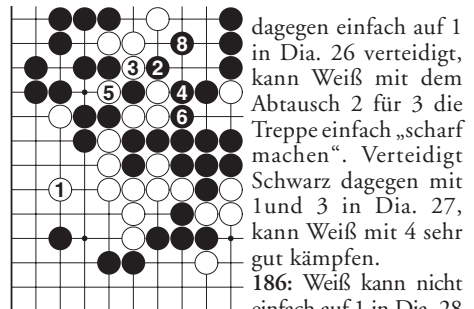
163 auf 156; 183 auf 176

sein mit dem Ergebnis, da er keine wirklichen Probleme hat.

138: Dies ist ein schwerer Fehler, denn dieser Zug ist kein effektiver Treppenbrecher. Gut wäre 1 in Dia. 25 gewesen, denn nach 5 kann Weiß mit A oder B nutzen aus seinem Treppenbrecher ziehen. Wenn Schwarz



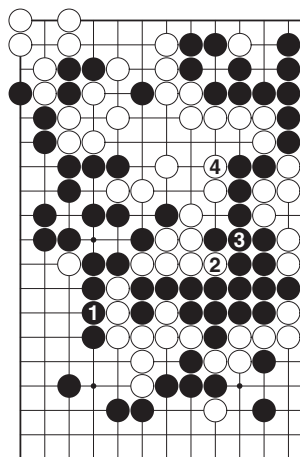
Dia. 28



Dia. 29

dagegen einfach auf 1 in Dia. 26 verteidigt, kann Weiß mit dem Abtausch 2 für 3 die Treppe einfach „scharf machen“. Verteidigt Schwarz dagegen mit 1 und 3 in Dia. 27, kann Weiß mit 4 sehr gut kämpfen.

186: Weiß kann nicht einfach auf 1 in Dia. 28 eine Freiheit nehmen,

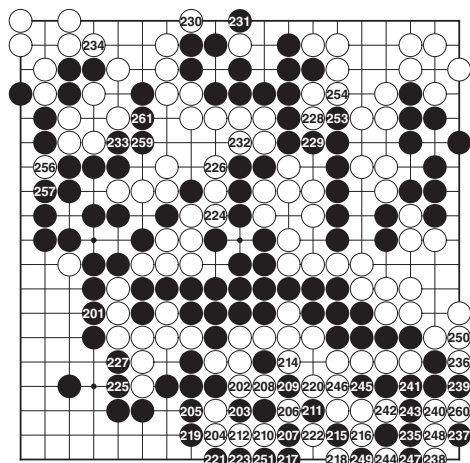


Dia. 30

wie die Zugfolge bei 12 eindrucksvoll zeigt – Weiß fehlt eine Freiheit. 192: Wiedermuss Weiß nach Zug 62 ein unschönes leeres Dreieck spielen. Eigentlich wäre 1 in Dia. 29 der richtige Zug, um Freiheiten zu gewinnen, dann aber kann Schwarz im Zentrum mit den Zügen bis 8 einfach seine Gruppe zum Leben bringen und die Partie ist umgehend vorbei.

199: Der entscheidende Zug! Weiß gerät in Freiheitsnot und Schwarz kann seine Gruppe retten. Spielt Schwarz stattdessen auf 1 in Dia. 30, hat er eine Freiheit zu wenig und verliert.

201: Die Partie ist vorbei! Weiß hat zu viel gegeben und seine Mitte war zu dünn, um Gebiet zu werden. Schwarz hat die weißen Schwächen gut gesehen und seine Chancen genutzt. Weiß hätte am linken Rand leichter spielen und einen vielversprechenden Kampf beginnen müssen, anstatt mit 138 in Figur 3 alles Aji zu beseitigen.



Figur 5 (201–261)

213 auf 206; 252, 258 auf 244; 255 auf 249

Impressum DGoZ 5/2013

Titel: Deutsche Go-Zeitung, erscheint 6-mal im Jahr, ISSN 2197-8220

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, Viktor Lin, 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: Janine Böhme, Gunnar Düvel, Steffi Hebsacker, Christoph Hertzberg, Tim Jung, Klaus Kontny, Hubert Marischen, Thomas Nohr, Marc Oliver Rieger, Martin Stiassny, Norman Ulbrich, Zhiping You, Christian Zak
Fotos: Joachim Beggerow, Rolf Bensel, Tobias Berben, Hartmut Kehmann, Alexander Lücking, Mei Wang, 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 6/2013:

Sonntag, der 08.12.2013

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

Der etwas andere Zug (1)

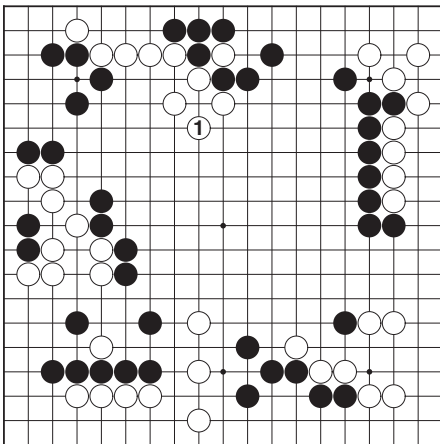
von Viktor Lin

In dieser neuen Serie möchte ich euch Züge und Ideen aus diversen Problembüchern vorstellen, die ein durchschnittlicher europäischer Dan-Spieler vielleicht noch nie gesehen hat. Es sind teilweise sehr spezielle Stellungen – seid euch daher im Klaren, dass ihr manche Sachen nicht in jeder beliebigen Situation nachmachen solltet. Meistens sind Spezialzüge entweder besonders gut oder besonders schlecht. Es sind aber auch gute Ideen dabei, die man auf der Metaebene immer anwenden kann. Ich hoffe, dass ihr mit dieser Serie Spaß habt und neue Ideen für euer Go bekommt.

Viktor Lin

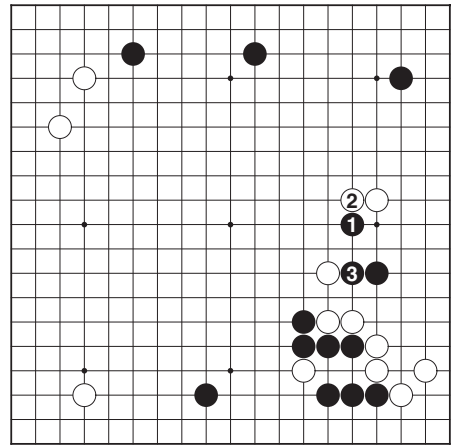
Lebenshauche verleiht. Angesichts des Machtgefälles sind „ängstliche“ Züge angemessen.

Dia. 2: Wenn Weiß eine „Giersau“ ist, kommt er unter eine heftige Attacke – das ist in der Partie passiert. Schwarz hat plötzlich die Möglichkeit, seine Betonwände zu nutzen und daraus noch ungewissen Profit zu ziehen. Am Ende wurde Weiß angeblich links unten gefangen.



Dia. 1

Dia. 1: W 1 ist hier – aus Respekt vor der schwarzen Übermacht in der nördlichen Hemisphäre – der beste Zug, der der weißen Gruppe die meisten

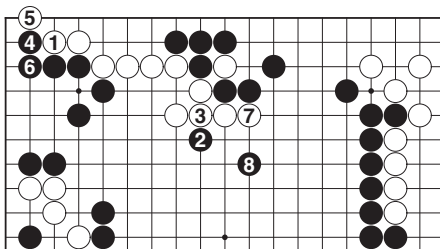


Dia. 3

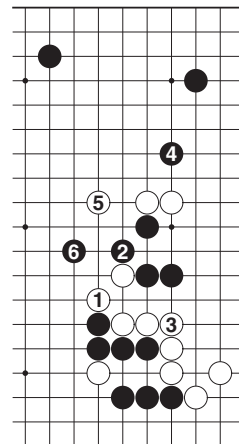
Dia. 3: Schwarz haut mit der Kombination S1 und S3 scheinbar auf den Schwachpunkt in der weißen Form.

Dia. 4: Wenn Weiß sich der Konfrontation stellt, ist der daraus resultierende Kampf tatsächlich nicht gut für W.

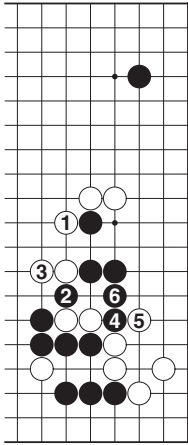
Dia. 5: Hier sollte Weiß flexibel spielen und einfach in Sente (!) zwei Steine opfern. Diese Flexibilität fehlt



Dia. 2



Dia. 4

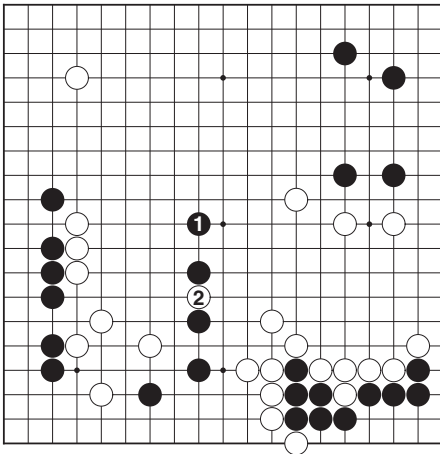


Dia. 5

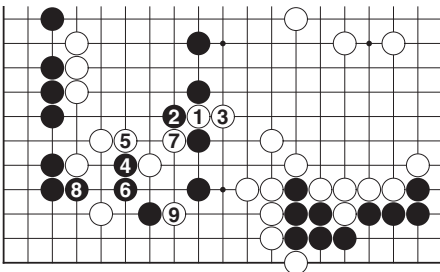
meiner Meinung nach vielen Europäern, so dass wir uns hier einiges abschauen können.

Dia. 6: Wie in Dia. 1 gibt es hier ein deutliches Stärkegefälle. W2 ist eigentlich ein typischer Zug von Anfängern, die sich den Einpunktsprung nicht trauen. Doch in diesem Fall ist ihre Angst durch die Präsenz der weißen Mauern sogar berechtigt.

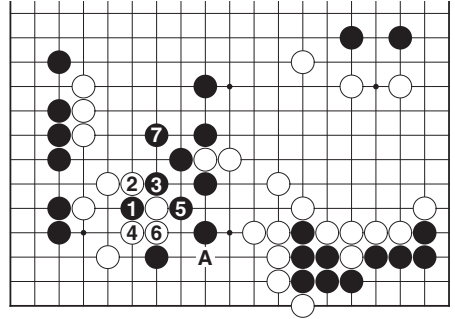
Dia. 7: S4 ist zwar ein hervorragender Zug für Sabaki, das Ergebnis ist dennoch sehr zufriedenstellend für Weiß.



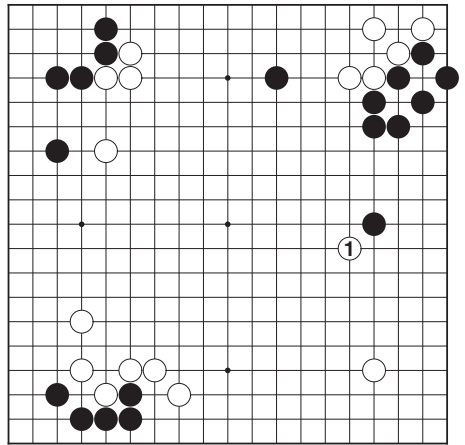
Dia. 6



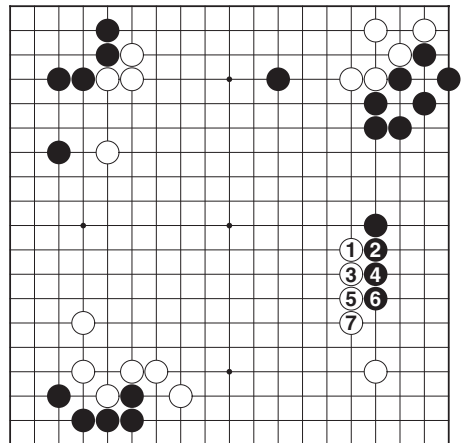
Dia. 7



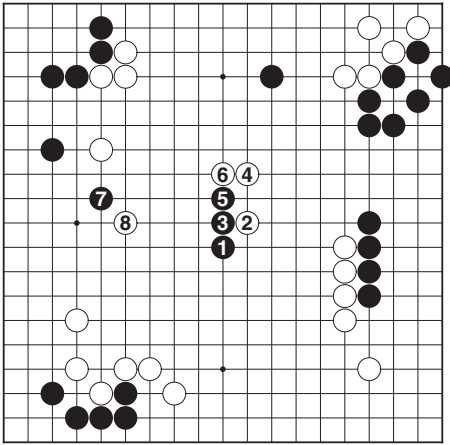
Dia. 8



Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11

Dia. 8: Selbst, wenn Schwarz mit S3 schneidet, profitiert Weiß immens. Weiß kann übrigens noch mit A verbinden.

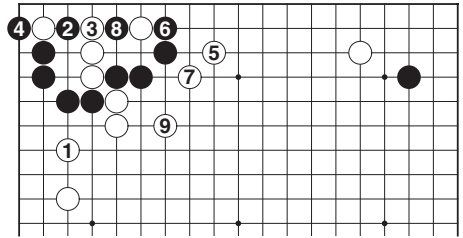
Dia. 9: W1 ist der empfohlene Zug.

Dia. 10: Da Schwarz oben rechts schon sehr massiv ist, stört es Weiß nicht, Schwarz weiter zu stärken.

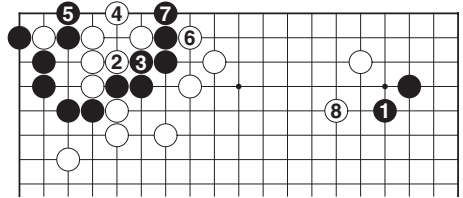
Dia. 11: S1 muss tief hineintauchen, sonst kann Schwarz nicht gewinnen. Mit dem Angriff von W2 bis W8 erhält Weiß die Initiative in dieser Partie.

Dia. 12: Bis S 1 halten sich beide an das Joseki.

Dia. 13: Weiß ist Go Seigen und der hat ganz andere Gedanken, als da nun zu kämpfen. Nach S4 sieht



Dia. 13

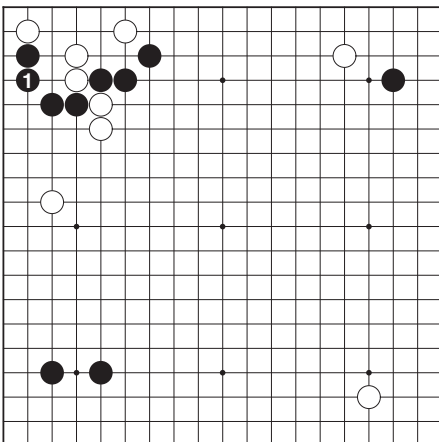


Dia. 14

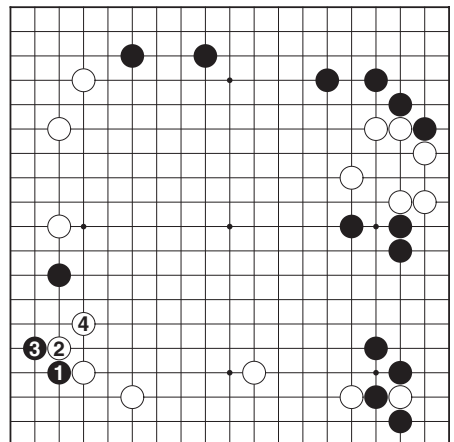
es schwierig für die vier weißen Steine aus, aber Go Seigen kontert mit W5 und schließt Schwarz einfach ein.

Dia. 14: Am Ende sieht es so aus und jeder weiße Zug, der eine schwarze Freiheit nimmt, ist Sente. Angesicht der unsichtbaren Steine in dieser weißen Edeldahlwand kann Schwarz das entstandene Moyo nicht so einfach invadieren.

Dia. 15: Ich denke, W 4 haben nur sehr wenige von euch schon mal gesehen. Betrachtet das Folgediagramm und staunt!

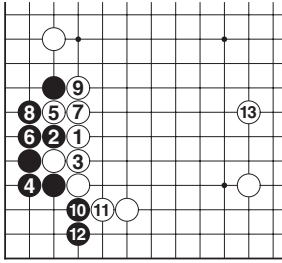


Dia. 12



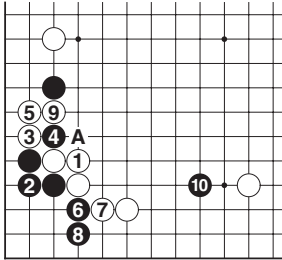
Dia. 15

Dia. 16: Weiß kommt zu einer wirklich lückenlosen Mauer und ergattert sich zu allem Überfluss auch noch den vitalen Punkt W13.



Dia. 16

Dia. 17: Im Vergleich dazu eine normale Buchvariante: Es sieht auf dem ersten Blick nach mehr Profit aus, weil Weiß dem Schwarzen einen Stein auf der Seite abluhst. Aber selbst nach dem Deckungszug W9 nervt das Aji auf A doch gewaltig.



Dia. 17

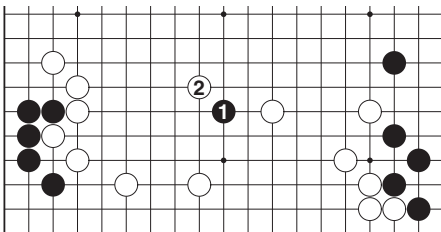
Dia. 18: Auf den Tiefflieger S1 mit W2 zu reagieren sieht kontraintuitiv aus, doch die Idee dahinter ist recht simpel ...

Dia. 19: Der Abtausch W1 für S2 macht Schwarz sozusagen schwer. Danach deckt Weiß unten, um Schwarz weiter attackieren zu können.

Dia. 20: „Schwer“ bedeutet, dass Schwarz quasi gezwungen ist weiterzuspielen. Wenn Weiß den Abtausch vergisst, wird Schwarz den Stein als leicht betrachten und einfach auf 3 spielen.

Dia. 21: Das ist so ähnlich wie Dia. 19.

Dia. 22: Eine Attacke mit W1 ist zwar auch möglich, aber riskanter. Der Profit beim Angriff ist hier weniger ersichtlich als in Dia. 19.



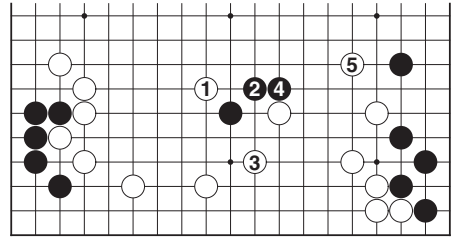
Dia. 18

Dia. 23: Zum Abschluss noch eine magische Joseki-Anwendung von Lee Changho. S1 ist ein Treppenbrecher für die Treppe mit A.

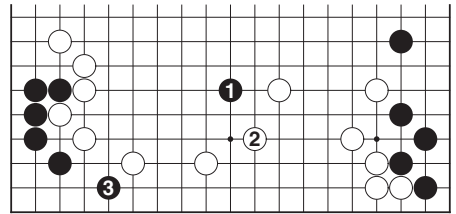
Dia. 24: So kommt das Joseki links zustande.

Dia. 25: Wenn Weiß mit W24 in Dia. 24 nicht in der Ecke deckt, passiert etwas ganz Böses ...

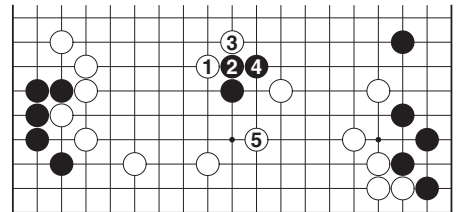
Dia. 26: ... es entsteht bis 22 ein Ko! In der unteren rechten Ecke hat Schwarz unzählige Drohungen.



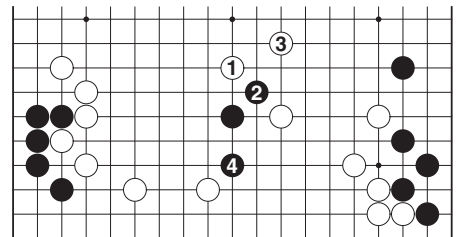
Dia. 19



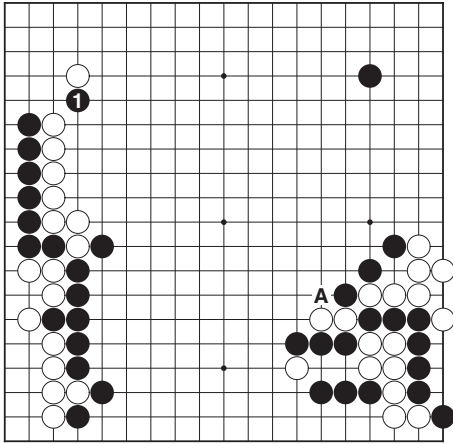
Dia. 20



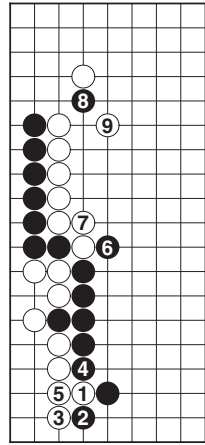
Dia. 21



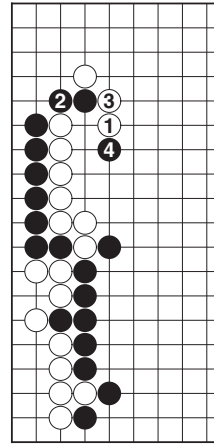
Dia. 22



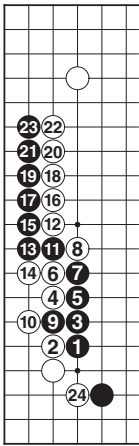
Dia. 23



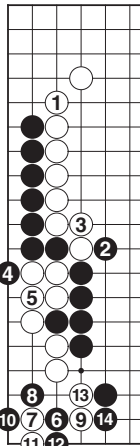
Dia. 27



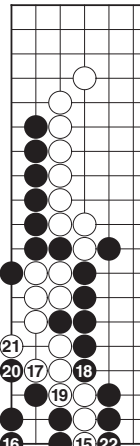
Dia. 28



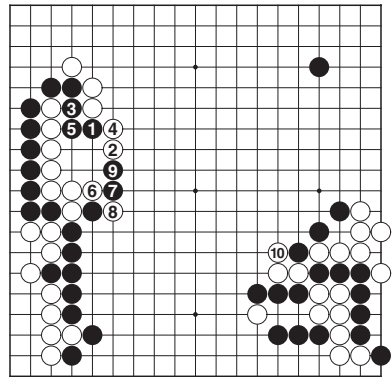
Dia. 24



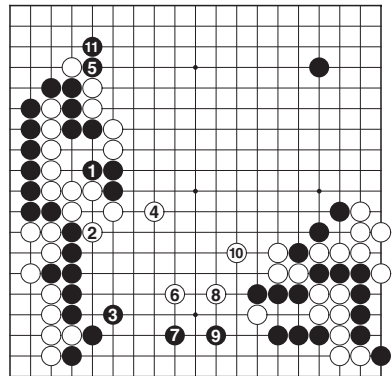
Dia. 25



Dia. 26



Dia. 29



Dia. 30

Dia. 27: Also geht die Partie so weiter. W 9 ist ein Zug, der die Treppe decken soll, ohne links zu viel abzugeben. Die Partie ist aber nun schon sehr anstrengend für Weiß.

Dia. 28: Lee Changho spielt nun mit 4 denselben Zug als Treppenbrecher noch einmal.

Dia. 29: Weiß deckt letztendlich mit 10 und die Partie steht dann schon sehr gut für Schwarz.

Dia. 30: Mit den vielen Treppenbrechern hat Schwarz letztendlich enorm profitiert und zugleich Weiß schwach gehalten und indirekt die untere Seite gedeckt. Alles in allem sehr beeindruckend!

Deutschlandpokal 2013

Stand nach elf von zwölf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (66 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	L1	L2	S	SN	MA	Summe
1	Ervens, Deniz	2d	1	2	-	0	-	2	4	-	-	-	2	11
2	Ruzicka, Martin	2d	2	-	-	2	-	-	-	-	2	-	2	8
3	Dyadenko, Gleb	1d	-	2	-	4	-	-	-	-	-	-	-	6
4	Koch, Colin-Marius	1d	-	-	2?	-	-	3?	-	-	-	-	-	5
5	Adelsberger, Christoph	2k	-	4	-	0	-	-	-	-	-	-	-	4
	Bachmann, Fynn	1k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4?	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
	Lewerenz, Bernd	3d	-	-	2?	-	-	-	-	-	-	2?	-	4
	Meyer, Juergen	1d	-	-	4?	-	0?	-	-	-	-	-	-	4
	Radetzky, Sven	2k	2	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	4
	Ruth, Maximilian	1d	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
	Sambale, Bernd	2d	-	-	-	-	0?	-	2?	-	-	2?	-	4
	Schomberg, Niels	1d	2	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	4
	Simon, Charles	1k	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
	Thuermer, Reinhard	2k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	4
	Weber, Denis	2k	-	-	-	-	-	-	-	-	3?	-	1?	4
	Weiß, Malte	2d	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (123 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	L1	L2	S	SN	MA	Summe
1	Pittner, Arved	1k	-	-	4?	-	-	-	-	6?	-	0?	-	10
2	Crispien, Ilona	4k	-	-	-	-	-	-	-	-	1?	-	5?	6
	Fisches, Zacharias	3k	-	-	6?	-	-	-	-	-	-	-	-	6
	Goral, Andreas	8k	-	-	-	-	2?	-	-	4?	-	-	-	6
	Jochheim, Andreas	6k	6?	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
	Peters, Christian	5k	6	-	-	-	-	0	-	-	-	-	-	6
	Werner, Bernhard	6k	-	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	6
8	Burneckas, Yunus	5k	-	-	-	-	-	-	-	-	2?	-	3?	5
	Hießnauer, Joachim	8k	1	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	5
	Jordan, Daniel	4k	2	-	0	-	-	3	-	-	-	-	-	5
	Pohle, Conny	5k	-	-	3?	-	0?	0?	-	-	-	-	2?	5

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (60 Platzierte):

Nr.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	L1	L2	S	SN	MA	Summe
1	Aengenendt, Felix	8k	0	-	-	0	0	4	-	-	-	-	4	8
2	Igel, Carsten	16k	2	-	-	-	1	2	-	-	-	-	2	7
3	Vaeth, Martin	15k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6?	6
	Wunsch, Tobias	12k	6?	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
5	Claasen, Frederic	14k	-	-	5?	-	-	-	-	-	-	-	-	5
	Guinemer, Adrien	10k	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
	Wegner, Dominik	9k	1	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	5
8	Clausen, Helene	13k	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
	Dittmann, Jenny	13k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	4
	Fiedler, Marcel	18k	2?	-	-	-	-	2?	-	-	-	-	-	4

Nr. Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	R	L1	L2	S	SN	MA	Summe
(8) Gruenler, Paul	12k	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	-	-	4
Gutscher, Katja	12k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4?	4
Haarhoff, Thomas	12k	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
Kirch, Daniel	12k	-	-	-	4?	-	-	-	-	-	-	-	4
Klein, Thomas	15k	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	-	-	4
Kloeping, Andreas	14k	0?	-	-	-	-	4?	-	-	-	-	-	4
Kroeger, Christian	20k	-	-	-	-	-	4?	-	-	-	-	-	4
Kükelheim, Maximilian	15k	0	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	4
Reibert, Jörg	12k	4	-	-	-	-	0	-	-	-	-	-	4
Schimmel, David	12k	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	-	-	4
Schramm, Christina	20k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	4
Uslu, Ercan	17k	-	-	4?	-	-	-	-	-	-	-	-	4
Weigmann, Arved	12k	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	-	-	4
Weiland, Costa	14k	-	-	-	-	-	-	-	-	4?	-	-	4
Wild, Emil	20k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	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

U12

Pl.	Name	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner Arved	9k	3k	14	37
2	Rieger Angelika	20k	16k	9	21
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
8	Law An-Hong	18k	18k	2	6
9	Lachnit Yiming	31k	31k	3	5
10	Stinner Maximilian	7k	8k	2	4

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

U18

Pl.	Name	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Kurtz Maximilian	8k	7k	11	26
2	Ruzicka Martin	1k	1k	8	21
3	Welticke Jonas	4d	4d	8	19
4	Ervens Deniz	1d	1d	9	18
5	Law Yu-Kai	4k	5k	6	18
6	Weigmann Arved	18k	12k	9	18
7	Koch Colin-Marius	1d	1d	8	17
8	Schomberg Niels	1d	1d	7	16
9	Köhler Karl	5k	5k	6	10
10	Büscher Jannis	13k	13k	4	10



International von Christian Kühner

Samsung Cup: Koreas letzte Chance

In den vergangenen 18 Jahren konnten Koreas Go-Profis jedes Jahr mindestens eines der großen internationalen Turniere gewinnen. Nach dem desaströsen Abschneiden, über das in den letzten Ausgaben ausführlich berichtet wurde, droht diese Serie nun zu reißen. Der Samsung Cup ist für Korea die letzte Chance, dieses Jahr noch einen der begehrten Titel einzufahren. Vom größten Konglomerat des Landes gesponsort und auf heimischem

Boden ausgetragen, war der Samsung Cup traditionell immer ein gutes Pflaster für die koreanischen Spieler. Entsprechend hoffnungsvoll waren die Fans trotz der jüngsten Misserfolge.

Ein Novum gab es beim Samsung Cup 2013 bereits in der Vorrunde: In der neu eingerichteten „World Division“ kämpften die stärksten Spieler außerhalb der großen Go-Nationen einen Platz



Die Top-16 des Samsung Cup 2013



Eric Lui (r.) in seiner Partie gegen Lee Sedol 9p

für die Hauptrunde aus. Der US-Amerikaner Eric Lui setzte sich hier im Finale gegen seinen Landsmann Ben Lockhart durch. Der europäische Hoffnungsträger Christian Pop 7d verlor seine Partie leider kampflos. Aus ungeklärten Gründen traf er eine Stunde zu spät für seine Begegnung gegen Eric Lui im BadukTV-Studio ein. Des Weiteren

unterlag Oleg Mezhov gegen Yinli Wang und Rob van Zeist verlor gegen Ben Lockhart. Lediglich Jan Hora konnte gegen Yunxuan Li einen Achtungserfolg erringen. Im Halbfinale war dann allerdings gegen Eric Lui auch für ihn Endstation. In der Hauptrunde wurde Eric Lui in eine Gruppe mit Lee Sedol 9p und Chen Yaoye 9p gelost. Er verkaufte sich aber gut und hätte beinahe sogar den über die Seniorendivision qualifizierten Japaner Komatsu Hideki geschlagen.

Am Ende der vom 3. bis 5. September ausgetragenen Gruppenphase waren bereits alle fünf japanischen Repräsentanten eliminiert. Japans Superstar Iyama Yuta musste aufgrund heimischer Titelkämpfe diesmal leider auf internationaler Bühne aussetzen. Takao Shinji 9p konnte nichts in seiner Gruppe mit Gu Lingyi 5p, Fan Yunruo 4p und Kang Dongyun 9p ausrichten. Am Ende standen 11 chinesische und fünf koreanische Spieler im Achtelfinale.

Dieses fand am 8. Oktober statt. Das mit Abstand prestigeträchtigste Duell war wohl Lee Sedol gegen Chen Yaoye. Chen hatte Lee unlängst im Finale des Chunlan Cups bezwungen und zudem auch beim Aufeinandertreffen der beiden in der Gruppenphase triumphiert. Doch diesmal gelang Lee nach einer spannenden Partie, in der die Führung mehrfach wechselte, die Revanche. Mit einem halben Punkt Vorsprung fiel sie jedoch denkbar knapp aus.

Koreas anderer großer Hoffnungsträger, Park Younghun 9p, unterlag Tang Weixing 3p. Insgesamt waren die Achtelfinalergebnisse sehr zufriedenstellend für

die koreanischen Fans: Ahn Seongjun 5p gelang ein Überraschungssieg gegen Gu Li 9p, auch Kim Jeseok 9p und Park Jungwhan 9p kamen weiter. Von den 5 koreanischen Vertretern schied allein Park Younghun 9p aus. Damit war im Viertelfinale die Parität zwischen Korea und China erreicht. Der Sponsor Samsung beschloss daraufhin, das Viertelfinale noch etwas spannender zu gestalten und Koreaner gegen Chinesen antreten zu lassen.

Da mit Ausnahme von Chinas Nummer 3, Shi Yue 9p, keiner der chinesischen Vertreter in Chinas Top 10 zu finden war, blickten die koreanischen Fans durchaus erwartungsfroh auf diese Begegnungen. Die Ernüchterung folgte auf den Fuß: Shi Yue schlug Koreas zweiten großen Hoffnungsträger, Park Junghwan, Ahn Seongjun unterlag Wu Guangya 6p und Kim Jiseok verlor gegen Tang Weixing. Allein Lee Sedol schaffte gegen Qiu Jun 9p den Einzug ins Halbfinale.

Dort wird er auf den vermeintlich schwächsten verbliebenen Chinesen Wu Guangya treffen. Die andere Halbfinalbegegnung lautet entsprechend Shi Yue gegen Tang Weixing. In der nächsten Ausgabe kann dann hoffentlich von einem furiosen Finale zwischen Lee Sedol und Shi Yue berichtet werden ...



Die Top-8 des Samsung Cup 2013

Korea

von Sascha Stinner

Beliebtester Badukprofi Koreas

Die letzte Umfrage zu diesem Thema liegt schon 9 Jahre zurück und stellte damals Yi Chang Ho an die Spitze. In diesem Sommer wurden nun wieder etwa 1200 erwachsene Koreaner befragt. Die meisten (15%) stimmten für Yi Se Dol. Auf die weiteren Plätze kamen Yi Chang Ho (13%), Cho Hun Hyun (6%), Cho Chi Kun (3%), Choi Chol Han (1%) und Park Cheong Hwan (1%). Beachtlich ist der immer noch sehr hohe Beliebtheitsgrad des nach Japan ausgewanderten Cho Chi Kun. Ebenfalls erstaunlich ist die Quote von 25% der Befragten, welche selbst Baduk spielen. Dieser Anteil ist in den letzten 9 Jahren um 5% gestiegen, was hauptsächlich mit den heutigen Möglichkeiten des Internet-Go begründet wird.

7. GG-Auction Cup

In diesem populären Turnier tritt ein 12-köpfiges Damenteam gegen eine gleichgroße Senioren-

mannschaft mit Altersuntergrenze von 45 Jahren an. Dabei bleibt der Sieger am Brett, bis der 12. Spieler einer Mannschaft seine Partie und damit den Cup verloren hat. Die bisherige Bilanz von 3:3 ließ wieder einen spannenden Kampf erwarten. Und wieder einmal brachte der „Baduk-Kaiser“ Cho Hun Hyun 9p als vorletzter Spieler mit sechs Siegen die Entscheidung! Nach 190 Zügen musste sich die Kapitänin der Damenmannschaft Park Chi Eun 9p geschlagen geben. Obwohl in der Anfangsphase Chos Spielfluss nicht optimal war, schafte er es in seiner typischen Manier in der Zeitnotphase Verwirrung zu stiften und im komplizierten Kampf Parks Gebiet zu zerschneiden und damit den Gewinn zu sichern. Dies freute Cho besonders, da er seine Bilanz gegen die starke Park Chi Eun auf 2:3 erhöhen konnte. Neben Cho waren bei den Herren noch der Veteran Seo Bong Su 9p mit 5 Siegen, sowie bei den Damen Cho Hye Hyun mit 5 Siegen und Choi Cheong mit 4 Siegen herausragend. Neben den Sonderprämien für Serien von mehr als drei Siegen sicherte sich das Seniorenteam ein Preisgeld von umgerechnet ca. 45.000 Euro.



Yi Se Dol 9p ist der beliebteste Profi in Korea



Cho Hun Hyun 9p und Park Chi Eun 9p

Oktober-Ranking

Zum vierten Mal in Folge (9. Mal insgesamt) belegt Park Cheong Hwan 9p den Spitzenplatz in der koreanischen Baduk-Profi-Rangliste. Wie in den Vormonaten folgen dahinter Kim Chi Seok 9p, der seit dem Gewinn des GS-Caltex Cups im April kaum zu bremsen ist, und Yi Se Dol 9p auf dem dritten Platz. Um zwei Ränge aufrücken kann Park Yeong Hun 9p mit einem Punktezuwachs von 52 und einer sensationellen September-Performance von 9:2 Siegen. Auffällig auch die Bilanzen der drei Erstplatzierten mit 7:1 und gar 8:1 Siegen

Pl.	Spieler	Punkte	Sept.	Pt.+/-	Pl.+/-
1	Park Cheong H.	9.794	7:1	+34	0
2	Kim Chi Seok	9.760	7:1	+36	0
3	Yi Se Dol	9.721	8:1	+35	0
4	Park Yeong Hun	9.645	9:2	+52	+2
5	Choi Chol Han	9.623	6:4	-8	-1
6	Kang Dong Yun	9.587	5:4	-7	-1
7	Paek Hong Seok	9.568	0:0	0	0
8	Won Seong Chin	9.547	1:0	+7	0
9	Cho Han Seung	9.493	1:4	-46	0
10	Yun Chun Sang	9.488	1:0	+13	+1



Park Cheong Hwan 9p

und entsprechend deutlichen Punktegewinnen. Die größte Sensation des Oktoberrankings ist jedoch der Absturz von Yi Chang Ho 9p um drei Ränge auf Platz 21 nach einer enttäuschenden Bilanz von 1:3 im September. Damit fällt er zum ersten Mal in der Geschichte des Monatsrankings unter die Position 20!

Japan

von Olaf Salchow

Gosei

Nachdem Kono Rin 9p die ersten beiden Partien gewinnen konnte, hat Iyama Yuta mit drei Siegen in Folge zurückgeschlagen. Die 3. Partie wurde am 26.07. in Osaka gespielt. Es war eine ruhige Partie. Iyama konnte einen kleinen Fehler von Kono im Mittelspiel zu einer Führung nutzen, die er bis zum Schluss sicherte. In der 4. Partie ging Iyama nach Gebiet in Führung und konnte in Konos Moyo leben und diesen damit zur Aufgabe zwingen. Die entscheidende Partie, gespielt am 23. August, gewann Iyama mit 2,5 Punkten, womit er erfolgreich den Goseititel verteidigte.

Meijin

Die Meijin-Liga ging am 5. August zu Ende. Nach einer Entscheidungspartie konnte sich Iyama Yuta gegen Kono Rin durchsetzen und steht damit als Herausforderer um den Meijin-Titel fest. Damit



Fujita Akihiko 3p

hat er die Chance, sich den Titel, den er 2011 gegen Yamashita Keigo (Meijin) verloren hat, von diesem zurückzuholen. Nach eigener Aussage hatte Yamashita diesmal „Glück“. Nachdem er in der Liga gegen Cho U verloren hatte, hatte er 5:2 Punkte, Cho zu diesem Zeitpunkt 6:0. Seine beiden letzten Partien verlor Cho und machte so den Weg frei für Iyama. Der Titelkampf begann am 5. September und nach 4 gespielten Partien steht es 3:1 für Iyama.

Tengen

Am 9. September gewann Akiyama Jiro 9p die Finalpartie im Tengenturnier gegen Yamashita Keigo (Meijin). Damit steht Akiyama als Herausforderer von Iyama Yuta fest. Der Titelkampf, ein Best-of-Five, beginnt am 21. Oktober.

Oza

Hier beginnt die Operation Titelkampf für Cho U am 24. Oktober gegen Iyama Yuta. Und wenn jetzt jemand denkt: „Der schon wieder“, ja Iyama Yuta hat es geschafft, in diesem Jahr in allen Titelkämpfen der 7 großen Japanischen Titel vertreten zu sein. Und er hat die Chance, in nächstem Jahr alle Titel gleichzeitig zu tragen. Vorausgesetzt natürlich, er gewinnt die ausstehenden Titelkämpfe.

Shinjin O

Dieser Titel ist den „Jungen Stars“ vorbehalten und damit für Iyama Yuta nicht mehr erreichbar. Neuer King of the new Stars ist Fujita Akihiko 3p, der Yo Seiki 7p im Finale in 2 Partien besiegen konnte.

Honinbo

Eine weiterer Titelkampf hat im Oktober begonnen: der Frauen-Honinbo. Hier gewann Mukai Chiaki (5P) gegen Titelverteidigerin Xie Yimin die erste Partie.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Nach der Sommerpause ging die Go-Liga weiter, bis 13.10. wurden 16 Runden absolviert.

Nach mehreren Runden solider Leistung steht Chongqing einsam auf der Spitze. Der Unterschied zwischen dem Zweiten, Beijing, und Fünften, Shandong, beträgt nur ein Punkt. Aber es ist für die Verfolger sehr schwer, in den letzten sechs Runden den 7-Punkte-Rückstand aufzuholen. Der Titel ist also für Chongqing zum Greifen nah. Die Tabelle nach 16 Runden sieht so aus:

Team	Punkte	Siege
Chongqing	35	47
Beijing	28	37
Dalian	28	36
Guizhou	28	35
Shandong	27	34
Duangxi	25	29
Zhejiang	24	33
Shanghai	24	31
Hangzhou	23	32
Xi'an	19	28
Liaoning	18	28
Guangzhou	9	14

Rating

Am 06.09. hat der chinesische Go-Verband die Ranking-Liste der Profispielers aktualisiert. Durch den Sieg gegen Yi Se-Tol 9p im Chunlan Cup und seine gute Leistung in den Inland-Turnieren kann Chen Yaoye 9p die Führung verteidigen. Der Abstand zum zweiten Platz vergrößerte sich auf 22 Punkte. Gu Li 9p verbesserte sich auf den 4. Platz. Kong Jie 9p kommt auf den Platz 19.

Chang Hao 9p landet auf den Platz 52. In letzter Zeit verlor er häufig gegen Nachwuchsspieler und die Qualität der Partien wurde auch schlechter. So läuft es momentan im Profi-Go: die Generationswechsel erfolgen immer früher und schneller.

Die Ratingliste:

1. Chen Yaoye 9p 2700
2. Wang Xi 9p 2678
3. Shi Yue 9p 2675
4. Gu Li 9p 2670
5. Tuo Jiayi 3p 2655
6. Zhou Ruiyang 9p 2651

10. Changqi Cup (ing Cup)

Vom 21. bis 24.08 fand das Halbfinale des Changqi Cups in Jingdezhen statt.

Der Name Jingde stammt aus der „Song“-Dynastie vor ca. 1.000 Jahren. Damals wurde das gesamte Porzellan der kaiserlichen Familie in Jingdezhen hergestellt. Seit fast 2.000 Jahre hüten die Handwerker dort die Geheimnisse der chinesischen Porzellanerkunst.

Im Duell der Favoriten trafen sich Shi Yu 9p und Tan Xiao 7p. Tan ist momentan in einer schlechten Form und Shi konnte die Partien in seiner Spielweise gut kontrollieren. Am Ende gewann Shi glatt mit 2:0.

Im anderen Halbfinale war der Vorteil von Lian Xiao 4p noch größer und er konnte sich problemlos gegen Liu Xing 7p durchsetzen.

15. Agon Cup

Das Finale des Agon Cups fand am 16.09. in Changchun statt. Zu den Finalisten gehörten der 19-jährige Lian Xiao 4p und der 17-jährige Fan Tingyu 9p.

Fan spielte nach dem Sieg im Ing Cup unter dem Niveau eines Weltmeisters. Diesmal lief es auch nicht optimal für ihn. Nach ein paar Gebietzügen war seine Gruppe in der Mittel schwach und vom Gegner hart attackiert geworden. Beim Retten der



Lian Xiao 4p (l.) gegen Fan Tingyu 9p

Gruppe verlor er zu viele Punkte und konnte den Rückstand bis zum Ende der Partie nicht mehr aufholen. Es ist der erste Sieg für Lian in einem nationalen Turnier.



Unsere Software macht Karriere!
Machen Sie mit?

Jetzt auch in Berlin!

Mit über 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

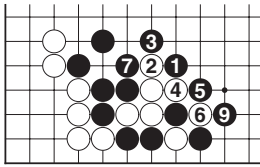
Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

Problemecke

von Matthias Terwey

Nachdem er beim letzten Mal noch knapp vor dem Ziel abgefangen worden war, konnte Wolfgang Fiedler jetzt zum ersten Mal den Spitzenplatz in der Punktwertung erobern. Herzlichen Glückwunsch!

Lösungen der Problemecke 4/2013



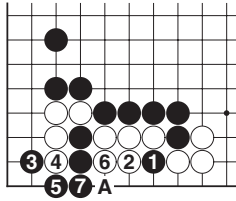
8 auf 3

Problem 1

Korrekt. Fast alle Teilnehmer konnten diese Aufgabe lösen. Nach Schwarz 1 können die drei weißen Steine noch ein wenig zappeln, aber nicht entkommen.

Problem 2

Korrekt. Schwarz opfert mit 1 einen Stein und springt dann auf 3. Nach der Folge bis 7 kann sich Weiß nun nicht auf A annähern und verliert das Semeai in der Ecke. Schwarz darf die Züge 1 und 3 nicht vertauschen: Nach S3 und W4 beantwortet Weiß S 1 nicht mehr auf 2, sondern auf 6.

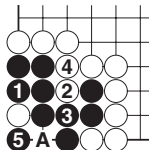


Nur Ko. Alle anderen schwarzen Züge führen nur zu einem Ko, beispielsweise die hier gezeigte Sequenz. Einige Löser hielten S 9 statt 7 für das Tesuji, aber Weiß antwortet einfach auf 8 und es

entsteht dasselbe Ko wie in diesem Diagramm.

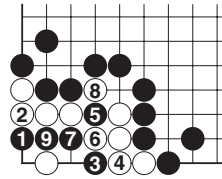
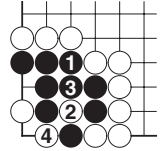
Problem 3

Korrekt. Der merkwürdig aussehende Zug auf 1 ist der einzige, der



die Drohung W A entschärft und die Gruppe sicher zum Leben bringt.

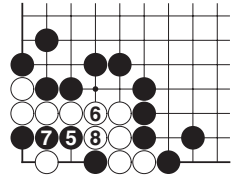
Falsch. Häufig ist es in Leben- und-Tod-Situationen richtig, den Augenraum zu maximieren. Hier führt der Versuch mit S 1 allerdings nach dem weißen Einwurf auf 2 zu einem Ko.



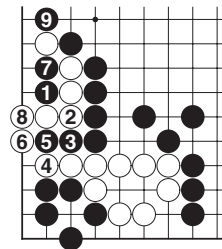
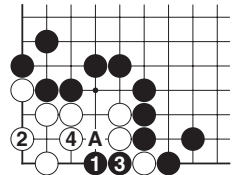
Problem 4

Korrekt. Schwarz beginnt mit dem 1-2-Punkt, der wie so oft in der Ecke der vitale Punkt ist. Nach dem Abtausch S3 für W4 haben die weißen Steine außen keine Freiheiten mehr und Schwarz kann mit dem Squeeze bis 9 die Gruppe umbringen.

Falsch. Schwarz darf im obigen Diagramm nicht 5 auf 7 spielen, wie es einige Löser tun wollten. Schwarz hofft dabei auf W7 und S6 bzw. auf W8 und S6, aber Weiß behebt mit der ruhigen Verbindung auf 6 seine Freiheitennöte und überlebt den Angriff.

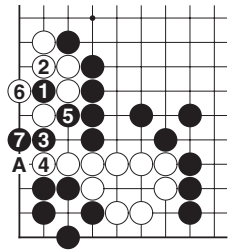


Falsch. Mehrere Teilnehmer haben zwar den Squeeze aus der richtigen Lösung gefunden, wollten aber die Züge 1 und 3 vertauschen. Das ist nicht in Ordnung: Nach diesem S1 besetzt Weiß mit 2 den vitalen Punkt und lebt. Schwarz 3 auf 4 kann Weiß mit A parieren.



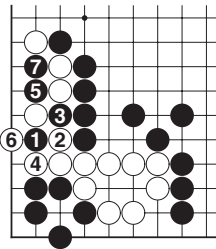
Problem 5

Korrekt. S1 ist das Tesuji aus heiterem Himmel. Verbindet Weiß mit 2, kann Schwarz mit 3 den unteren Teil der Gruppe abschneiden. Widerstand mit 4 und 6 ist zwecklos.



Variante. Auch das Fangen des Steins mit diesem W 2 hilft nicht. Schwarz schneidet mit 3 wieder den unteren Teil der weißen Gruppe ab. Wichtig ist noch, dass Schwarz nicht etwa 7 auf A spielen darf, weil dann Weiß mit 7 ein Ko bekommt.

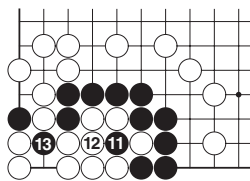
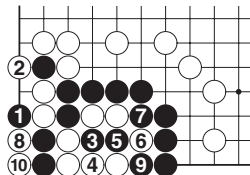
Falsch. In einer Partie werden sich die meisten Spieler wahrscheinlich mit diesem Angriff zufrieden geben, der immerhin zwei Steine fängt und viel Stärke nach außen erzeugt. Natürlich ist das keine Katastrophe, aber da hat Schwarz eine Chance verpasst.



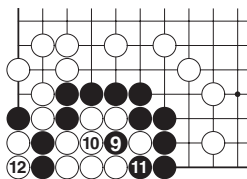
Problem 6

Korrekt. Nach dem Atari auf 1 opfert Schwarz mit 3 und 5 zwei Steine und greift dann die weißen Steine von außen mit 7 und 9 an.

Weiß sollte spätestens nach S 11 einsehen, dass Schwarz lebt. Versucht er mit 12, ein zweites Auge zu verhindern, stirbt er nach 13 in einer hübschen Mausefalle.

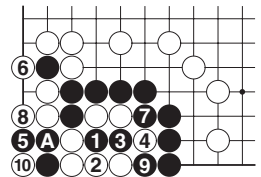


Falsch. Schwarz darf mit 9 nicht diesen Einwurf spielen, so normal der auch erscheinen mag. Nach der Folge bis W 12 wird klar, dass der Einwurf dem Weißen einen Zug (auf 10) geschenkt hat, den er sowieso hätte ma-

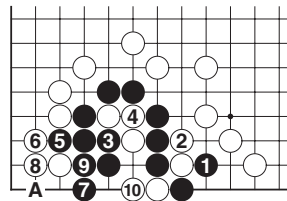


chen müssen. Daher ist Schwarz nun einen Zug zu langsam, und die Mausefalle funktioniert nicht mehr.

Nur Ko. Schwarz sollte nicht 5 wie hier spielen. Nach der gezeigten Sequenz erreicht er nur ein Ko.



11 auf 3, 12 auf 1,
13 auf A, 14 auf 4

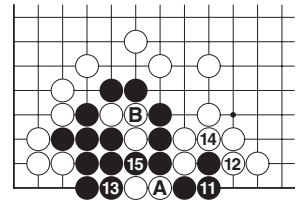


Problem 7

Korrekt. Schwarz tauscht zunächst 1 gegen 2 und 3 gegen 4 ab und vergrößert dann seinen Augenraum mit 5-9. W

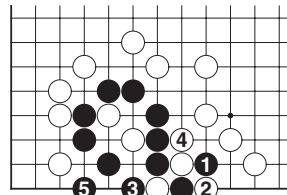
muss 10 spielen, um sofortiges Leben zu verhindern. Man bemerke, dass S 9 statt 7 ein Fehler wäre, weil Weiß mit W 7 – S 8 – W A ein Ko bekäme.

Der Clou. Nun verschafft sich Schwarz außen mit 11 einige Freiheiten, und Weiß bleibt nichts übrig, als diese mit 12 zu besetzen. S 13 ist



der Clou des Problems: Schwarz sorgt dafür, dass er mit seinem nächsten Zug alle weißen Steine auf einmal fangen kann, sodass er danach mit A und B Miai zum Leben hat. Er darf nicht etwa mit 13 auf 15 sofort die drei Steine schlagen, weil ihn dann W B auf ein Auge reduziert.

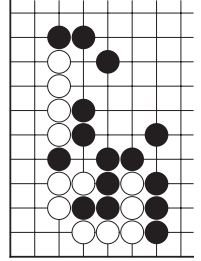
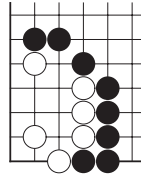
Variante. Falls Weiß mit 2 den schwarzen Stein schlägt, lebt Schwarz einfach mit 3 und 5. Wieder ist das Kosumi auf 5 notwendig, um



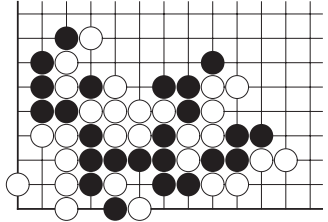
das oben erwähnte Ko zu vermeiden.



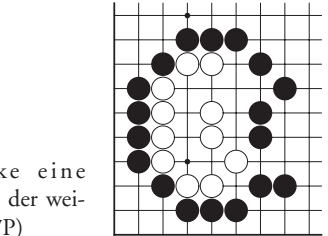
4. Was kann man hier erreichen? (5P)



5. Formgefühl alleine hilft hier nicht. Man muss auch lesen können! (5P)

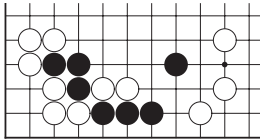


6. Hier ist mehr drin als nur zwei Augen am unteren Rand. (6P)

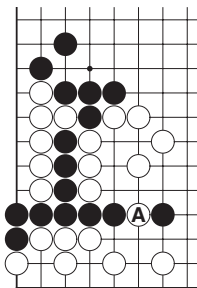


Neue Probleme

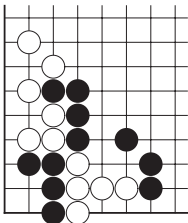
In allen Stellungen ist Schwarz am Zug.



1. Wie fängt man die beiden Schnittsteine? (3P)



2. Weiß hat soeben mit A versucht zu schneiden. Geht das wirklich? (3P)



3. Schwarz muss sich irgendwie eine zusätzliche Freiheit ergaunern. (4P)

7. Man decke eine Schwachstelle in der weißen Form auf! (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 (08.12.2013) an:

Matthias Terwey
Bohlweg 36
48147 Münster

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

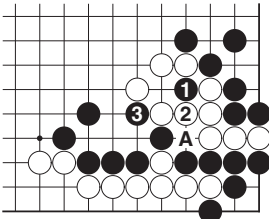
problemecke@dglob.de

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

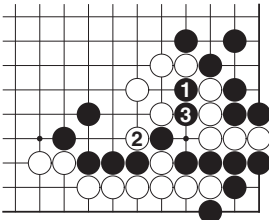
Punkteliste Problem-Go 5/2013

1	Fiedler, Wolfgang	8k	4/13	24	509
2	Grzeschniok, Anton (5)	3d	4/13	26	491
3	Schwerdtfeger, Klaus	6k	4/13	20	437
4	Busch, Rainer	8k	4/13	8	436
5	Hell, Otto (3)	3k	4/13	25	396
6	Lorenzen, Klaus (1)	2k	4/13	12	391
7	Berg, Christoph	1d	3/13	-3	367
8	Herter, Rainer (1)	4k	4/13	29	353
9	v. Erichsen, Svante (1)	2d	4/13	27	322
10	Amhof, Christina	1d	4/13	36	278
11	Reimpell, Monika (7)	2d	4/13	27	250
12	Mertin, Stefan	8k	4/13	41	238
13	Koch, Kris (1)	3k	4/13	8	231
14	Schönfeld, Ralf (2)	8k	4/13	12	228
15	Lass, Detlef (3)	1d	4/13	25	151
16	Pauli, Robert (6)	1d	4/13	41	150
17	Loose, Jörg	3k	3/13	-3	139
18	Herwig, Bernhard (3)	1d	4/13	20	134
19	Ewe, Thorwald (3)	8k	4/13	11	131
20	Schreiber, Burkhard (2)	3k	4/13	18	128
21	Gorenflo, Helmut (2)	9k	4/13	9	111
22	Herwig, Max (2)	17k	4/13	27	108
23	Wiethüchter, Frankm.	2k	4/13	33	101
24	Schlösser, Franziska	5k	4/13	36	99
25	Mienert, Michael (2)	2k	6/12	-3	97
26	Gawron, Christian (7)	2d	4/13	27	96
27	Dickfeld, Gunnar	2d	6/12	-3	92
28	Rehm, Werner (1)	7k	4/13	8	89
29	Urmoneit, Regina	20k	4/13	15	80
30	Langer, Martin	4k	4/13	12	79
31	Wohabi, Maurice (1)	1d	2/13	-3	78
32	Thober, Stephan	2d	4/13	34	74
33	Millies, Oliver	3d	4/13	40	70
34	Tawussi, Frank	8k	4/13	36	69
35	Hoff, Roland (1)	7k	2/13	-3	64
36	Woida, Thomas	9k	4/13	12	62
37	Gaißmaier, Bernhard (3)	1d	4/13	28	62
38	Xu, Mei De	3k	4/13	9	60
39	Wacker, Klaus	8k	4/13	14	58
40	Burvenich, Claude	2k	2/13	-3	53
41	Gronau, Max	1k	4/13	24	53
42	Diers, Manfred (2)	2k	6/12	-3	50
43	Schunda, Peter	12k	3/13	-3	42
44	Kaufm. Schule OG	20k	6/12	-3	25
45	Klimmeck, Manfred	14k	4/13	5	25
46	Rieger, Angelika	17k	6/12	-3	24
47	Petri, Klaus	4d	2/13	-3	22
48	EKG Lemgo	18k	6/12	-3	17
49	Zwosta, Martin (2)	14k	6/12	-3	16
50	Kaczmarek, Georg	4k	2/13	-3	16
51	Fehse, Christian	12k	6/12	-3	10

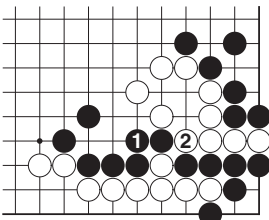
Auflösung zu Fangen und Retten 13



Schwarz 1 ist ein intelligentes Opfer. Wenn Weiß darauf mit 2 antwortet, kann Schwarz mit 3 verbinden, da Weiß nicht wirklich auf A schneiden möchte.



Wenn Weiß jedoch gierig werden sollte und nach 1 auf 2 im zweiten Dia. schneidet, dann folgt mit 3 die Strafe auf dem Fuße.



Schwarz 1 im dritten Dia. ist nicht der richtige Zug. Weiß schneidet mit 2 und tötet die schwarze Ecke. Spielt Schwarz mit 1 auf 2, schneidet Weiß auf 1.

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

- | | | | |
|--------------------------|---|---------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | V | Vollmitglied | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | E | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | J | Jugendmitglied | Kinder / Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | F | Fördermitglied | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | Z | Zweitmitglied | Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ) |

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten vom DGoB zum Zweck der Kontaktaufnahme an andere Go-Spieler und –Interessierte weitergegeben werden.

Datum / Ort

Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

* Die hier erhobenen persönlichen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und nicht zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.

** Bei Kindern & Jugendmitgliedern ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig.

Einzugsermächtigung

Hiermit bevollmächtige ich den oben angekreuzten Landesverband, die fälligen Go-Mitgliedsbeiträge des Antragstellers von dem folgenden Konto bis auf Widerruf einzuziehen.

Konto-Nr.: _____ BLZ: _____
Kreditinstitut: _____ ggf. Kontoinhaber: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

Bitte füllen Sie den Antrag vollständig aus und senden Sie ihn an den zuständigen Landesverband. Die Adressen stehen auf der folgenden Seite.

Ich bin Mitglied in einem Landesverband des DGoB und habe das Neumitglied geworden:

Name: _____ Straße: _____
Ort: _____ Telefon: _____

Die Prämie, ein Go-Anfängerbuch, soll an mich an das Neumitglied gehen

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., Postfach 605454, 22249 Hamburg

Internetadressen: www.dgob.de, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate), funktionaere@dgob.de (alle Funktionäre)

Bankverbindung: Konto-Nr.: 126914-100, Postbank Berlin, BLZ 100 100 10, IBAN: de48100100100126914100, BIC: pbnkdeff

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mimarz@dgob.de

Vizepräsidenten: Pascal Müller, Lortzingstraße 14, 64546 Mörfelden-Walldorf, Tel.: (0151) 12785995, Email: pmueller@dgob.de; Marius Schneider, Schlaatzstr. 1, 14473 Potsdam, Tel.: (0178) 7273452, mschneider@dgob.de

Schatzmeister: Bernd Radmacher, Strümpfer Str. 49, 40670 Meerbusch, Tel.: (02159) 528700, Email: bradmacher@dgob.de

Schriftführer: Manuela Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mamarz@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech, Stiftsbogen 74/Appt. 1755, 81375 München, Tel.: (089) 70961755

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmur 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 Ensich (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.

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

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

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

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

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



Zentraler Beitragseinzug: Georg Engl, Adlerstrasse 31, 84160

Frontenhausen, Tel.: (08732) 937562, Email: fs-zbe@dgob.de

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

DGoB-Landesverbände

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

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

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

Brandenburg/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: Pascal Müller, siehe DGoB-Vorstand, Email: pmueller@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

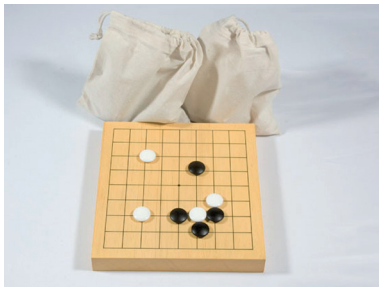
Neu im Angebot!



13x13-Holzdosen, Linde, dunkel/hell
49,00 Euro



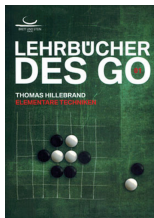
9x9-Holzdosen, Linde, dunkel/hell
39,00 Euro



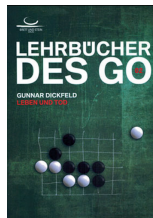
9x9-Set, Shinkaya
29,00 Euro



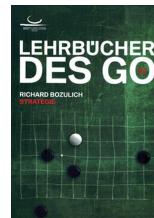
13x13/9x9-Set, Buchenfurnier
69,00 Euro



Lehrbücher des Go 1:
Elementare Techniken
17,50 Euro



Lehrbücher des Go 2:
Leben und Tod
19,90 Euro



Lehrbücher des Go 4:
Strategie
19,90 Euro

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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

November

22-24 **Berlin**

16. Go to Innovation, Innovationspark Wuhlheide, Gewerbezentrum „Manfred von Ardenne“ Köpenicker Straße 325 (Haus 40), Kontakt: Martin Sattelkau, kontakt@msattelkau.de, 0177-3034566, Anmeldeschluss: 45 Min. vor Rundenbeginn (1. Runde am Fr: 18:00 Uhr, Sa: 10:00 Uhr, So: 10:00 Uhr)

30/1 **Berlin**

XXXIV. Berliner Kranich, DP, Humboldt-Universität, Unter den Linden 6, Eingang Dorotheenstraße, Kontakt: Andreas Urban, 030-47305315, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

Dezember

7 (Sa) **Berlin**

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

7/8 **Braunschweig**

31. Braunschweiger Niko-Turnier, Gaußschule, Löwenwall 18a, Kontakt: Joachim Beggerow, 0531-42504, joachim@braunschweig-go.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

28-31 **London (UK)**

40th London Open Go Congress

Januar

4/5 **Heerlen (NL)**

Heerlens Nieuwjaars Gotoerndooi

18/19 **Essen**

Essener Go Turnier, Studentenwohnheim „Die Brücke“, Uni Essen, Universitätsstraße 19, Kontakt: Michael Wagner, MichaelWagner1@web.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

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

Februar

22/23 **Bonn**

35. Bonner Go-Turnier

28-3 **Bognor Regis (UK)**

European Youth Go Championships 2014

März

1/2 **Hamburg**

13. Harburger Mausefalle, Lessing-Gymnasium HH-Harburg, Am Soldatenfriedhof 21 (Zufahrt über Schwarzenbergstr), Kontakt: Tobias Berben, 040-85157161, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

15/16 **Jena**

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft, Dualingo-Schule, Dammstraße 43

29/30 **Erlangen**

28. Erlanger GO-Turnier, Pacelli-Haus, Sieboldstraße 3, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

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

