

# DGOZ

## Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2014

89. Jahrgang



## Vorwort

In dieser Ausgabe seht die Berichterstattung zur Kisei-Partie im spanischen Alcalá de Henares klar im Zentrum – mit einem spannenden, bilderreichen Reisebericht von Yvonne Limbach und Axel Köhler sowie einem ausführlichen Partiekommentar (fast 30 Erläuterungsdiagramme!) von Yoon Young Sun 8p.

Lesenswert auch für Erwachsene sind die beiden Interviews auf den Kinderseiten, die einen Einblick in das Leben künftiger Go-Profis in China erlauben.

Absolut spannend ist Victor Lin 6d wieder seine Serie „Der etwas andere Zug“ geraten – Highlevel-Go dieses Mal mit Blick auf die Sicherheit.

Über den Beginn des Jubango zwischen Gu Li und Lee Sedol wird bisher nur in den Fernost-Nachrichten berichtet. Dafür folgt voraussichtlich ein Abdruck der ersten Partie inklusive eines ausführlichen Kommentars im nächsten Heft.

*Tobias Berben*

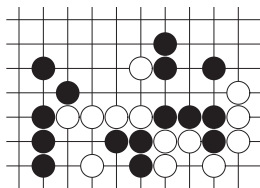
## Inhalt

Go-Foto.....	1
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen .....	2
Nachrichten .....	2–11
Ausschreibung: DM-Vorrunde.....	10
Turnierberichte .....	12–13
Impressum .....	13
Go-Heilige in Spanien .....	14–21
Kinderseite.....	22–27
Yoon Young Sun kommentiert (16).....	28–33
Der etwas andere Zug (3).....	34–49
Pokale .....	40–41
Lösung: Retten und Fangen 15 .....	41
Fernostnachrichten .....	42–47
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH .....	48
Go-Probleme .....	49–52
Mitgliedsantrag.....	53
DGoB-Organe.....	54
Anzeige: Hebsacker Verlag .....	55
Turnierkalender .....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

## Fangen und Retten 15

von Yilun Yang



Schwarz am Zug. Es sieht so aus, als könne man die drei schwarzen Steine nicht mehr retten. Stimmt das? Lösung auf S. 41.

## Liebe Go-Spieler in Deutschland,

ich hoffe sehr, für euch hat das neue Jahr gut angefangen. Für eure persönlichen Projekte und euren Go-lichen Fortschritt wünsche ich viel Erfolg. Den wünsche ich auch uns Go-Spielern für unsere Projekte. Denn da ist im letzten Jahr einiges in Europa und Deutschland auf die Beine gestellt worden. Wie immer gilt jedoch auch hier: Es kommt auf euch an, damit der DGoB als Verein und damit auch das deutsche Go voran kommen. Und 2013 war ein Jahr mit vielen Aktivitäten, aber auch ein Jahr des personellen Umbruchs.

Leider begann das Jahr mit einem Tiefschlag, denn wir mussten das Ableben unseren Ehrenpräsidenten Karl-Ernst Paech verdauen, der uns im Alter von 90 Jahren verließ. Herr Paech hatte maßgeblichen Anteil am (Wieder-)Aufbau des Go in Europa im allgemeinen, aber vor allem auch in der Bundesrepublik Deutschland und auch in Österreich.

Im Vorstand des DGoB hatte zunächst Bernd Radmacher provisorisch das Amt des Schatzmeisters übernommen, um es im Sommer weiter an Ilona Crispian zu übergeben und wieder Vizepräsident zu werden. Ich freue mich sehr, dass Ilona jetzt an Bord ist und damit auch gleichzeitig etwas juristischen Sachverstand in den Vorstand eingebracht hat.

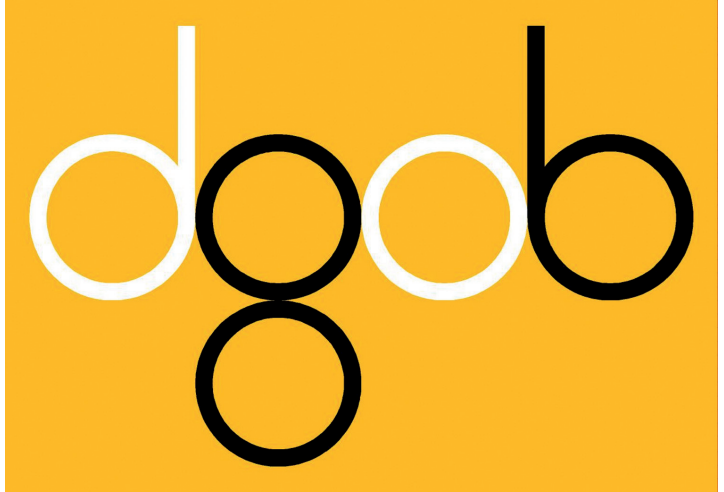
Desweiteren hat Marius Lindauer, den die meisten von euch wohl besser als Manju bekannt, in einem kurzen Gastspiel im Vorstand die Projekte

„Druckereiwechsel“ und „Webseitenumgestaltung“ deutlich voran gebracht. Wie ihr schon gemerkt habt, wird die Deutsche Go-Zeitung nun nicht mehr wie früher bei Nehr gedruckt, stattdessen haben wir den gesamten Produktionsprozess an den Hebsacker Verlag ausgelagert, der uns unter vielen Verlagen und Druckereien das beste Gesamtpaket hinsichtlich Preis und Zuverlässigkeit angeboten hat. Seit dem Herbst erscheint die Deutsche Go-Zeitung nun zu erheblich niedrigeren Herstellungskosten. Alte Ausgaben der Deutschen Go-Zeitung werden nach und nach online gestellt werden. Die DGoB-Webseite wurde ebenfalls komplett umgebaut und wird in einigen Wochen die alte ersetzen. Nach erfolgreicher Arbeit schied Manju leider aus persönlichen Gründen Ende des Jahres aus dem Vorstand wieder aus.

Mit Marc-Oliver Rieger wurde ein supermotivierter Antreiber der Nachwuchsförderung gefunden. Gemeinsam mit Ferdinand Helle hat er den deutschen Go-Nachwuchskader gegründet, deren beste Spieler in der Deutschen Jugendnationalmannschaft bereits im Internet Freundschaftsspiele gegen die französische Elite und eine chinesische Auswahl bestritten. Der DGoB lässt sich dies einiges kosten. Gut investiertes Geld, wie ich meine, denn nach einigen Wochen ist bereits zu beobachten, mit welchem Ehrgeiz die Kaderspieler üben und spielen, um sich weiter zu entwickeln. Unabhängig von Marc-Olivers Einsatz wurde der Modus der Deutschen Jugendmeisterschaft attraktiver gestaltet: Ab diesem Jahr werden in drei am europäischen System angelehnten Altersklassen der Deutsche Juniorenmeister (U19), der Deutsche Jugendmeister (U15) und der Deutsche Kindermeister (U11) gekürt, die alle drei je einen

großen Zuschuss zur Teilnahme an der Jugendeuropameisterschaft erhalten.

Auch auf internationaler Ebene tut sich viel. Unser EGF-Präsident Martin Stiassny hat an anderer Stelle bereits ausführlich darüber berichtet, hier sei nur kurz erwähnt, dass mit Lukas Krämer und Benjamin Teuber zwei junge deutsche



Go-Spieler in den Genuss eines sechsmonatigen Insei-Programms gekommen sind und gerade in Peking fleißig studieren. Außerdem wird in diesem Jahr erstmals in mehreren Turnieren ein echter europäischer Go-Profi gekürt – alle bisherigen europäischen Profis erhielten ihre Ernennung durch einen asiatischen Verband. Zwar ist dieses Profitum (noch?) nicht direkt mit gesicherten Einkünften verbunden, wohl aber dadurch der Zugang zur Welt auch der asiatischen Profitturniere freigemacht. Die Sichtbarkeit Europas und auch Deutschlands in Asien wird immer größer, und so waren 2013 mit Franz-Josef Dickhut (Amateurweltmeisterschaft), Michael Palant (koreanischer Botschafter-Pokal) sowie Olga Silber und Benjamin Teuber (Amateur-Paar-Go-Weltmeisterschaft) nicht nur deutsche Vertreter auf wichtigen internationalen Turnieren mit regelmäßiger deutscher Beteiligung, mit Manja Marz (MLily-Cup in Peking

und Damenweltmeisterschaft in Suzhou) sowie Benjamin Teuber, Lukas Krämer und Johannes Obenaus (beim Zhugang-Cup in Guangzhou, einer Mannschaftsweltmeisterschaft) war Deutschland auch auf hochdotierten Profi-Turnieren vertreten. Letztere erhielten nicht nur für ihr erfolgreiches Abschneiden, sondern auch für ihre Präsentation der Go-Aktivitäten in Deutschland einen beachtlichen finanziellen Preis.

Zurück nach Deutschland. Der DGoB hat sein Materialdepot um mehrere 19x19-Magnetdemonstrationsbretter erweitert, die für Go-Kurse auch längerfristig ausgeliehen werden können. Mit dem Elysée-Pokal findet seit einigen Wochen ein sehr spannender und bislang ausgeglichener Internet-Wettkampf zwischen Deutschland und Frankreich statt, in dessen Verlauf Johannes Obenaus gleich drei Franzosen ausschalten konnte und aktuell Benjamin Teuber zeigt, was er in Peking gelernt hat. Initiiert wurde all dies von Jan Engelhardt, womit wir zu einem schwierigen Thema kommen: Mitarbeiter gesucht! Einige DGoB-Fachsekretariate sind derzeit unbesetzt, was das Angebot des DGoB einschränkt. Ganz konkret werden gesucht:

- Nachfolger für FS Deutscher Internet-Go-Pokal; Jan hat das toll und zuverlässig gemacht und ohne einen Nachfolger werden wir das leider ruhen lassen oder gar einstellen müssen.
- Nachfolger für FS Profiaktivitäten; Bernhard Kraft hat dieses Fachsekretariat abgeben, in dem es um die Verteilung von Fördermitteln für (Halb-/) Profiaktivitäten in Deutschland geht.
- FS Marketing und FS Pressearbeit; beide Themenbereiche sind, obgleich sehr wichtig, leider seit Jahren vakant.

Ebenfalls suchen wir Helfer für ...

- für die Koordination des Versands der Muschelsteine zu wichtigen Turnieren in Deutschland,
  - für die Gestaltung und Produktion von Urkunden zu deutschen Meisterschaften sowie
  - für die Ausrichtung deutscher Meisterschaften.
- Schaut doch mal, ob ihr die Möglichkeit habt, euch in einem der genannten Themen einzubringen und auf diese Weise ganz direkt etwas vom Vereinsleben zu erleben.

Schon gefunden haben wir neben einer neuen Schatzmeisterin, wie schon erwähnt, Marc-Oliver Rieger und Ferdinand Helle im Bereich Nachwuchsförderung sowie Benjamin Teuber im Bereich Spitzensport mit besonderem Blick auf die CEGO-Initiativen.

Allen, die sich nach ihren Möglichkeiten für das deutsche Go engagiert haben und, wenn auch nur im Hintergrund, damit geholfen haben, dass das Alltagsgeschäft reibungslos läuft oder dass etwas spektakulärer neue Themen erschlossen werden, sei hiermit herzlich gedankt! Der Dank geht natürlich an die vielen Helfer in den Landesverbänden und den lokalen Go-Gruppe, die die Basis für den DGoB bilden.

Wie immer endet das Grußwort zum neuen Jahr mit einem Hinweis auf die bereits bekannten Termine der Deutschen und Europameisterschaften, die wenigstens für einige von euch durchaus eine Reise wert sein können.

Deutsche Jugend-Meisterschaft:

15./16.3. in Jena

Deutsche Einzelmeisterschaft, Vorrunde:

25./27.4. in Mainz

Deutsche Einzelmeisterschaft, Endrunde:

18.-21.9. in Trier

Jugend-EM:

28.2.-3.3. in Bognor Regis (England)

Paar-EM:

2.-4.5. in Helsinki (Finnland)

Damen-EM:

28./29.6. in Kasan (Russland)

Studenten-EM:

27./28.9. in Toulouse (Frankreich)

Go-Kongress mit Einzel-EM:

26.7.-9.8. in Sibiu (Rumänien)

Oh, eins noch, besonderes Augenmerk gebührt im Jahr 2014 dem Paar-Go: Die Paar-Go-Weltmeisterschaft feiert ihren 25-jährigen Geburtstag und sucht nach interessanten Dokumentationen und Geschichten. Allen Paar-Go-Interessierten sei nahegelegt, mal auf den Internetseiten der Internationalen Paar-Go-Vereinigung zu stöbern. Oder wendet euch bei Interesse auch gerne direkt an mich.

Viele Grüße,

*Michael Marz*

## Go-Turniere in Deutschland 2013

Pl.	Ort	Monat	Teilnehmer	Sieger	Grad
1	Hamburg (Kido Cup)	Mai	218	Fan Hui	8d
2	Berlin (Kranich)	November	156	Lukas Podpera	6d
3	Köln	August	111	Lukas Krämer	5d
4	Essen	Januar	94	Jonas Welticke	4d
5	Darmstadt	Juni	90	Motoki Noguchi	7d
6	Erding	Februar	89	Viktor Lin	5d
7	Bonn	Februar	88	Matthias Terwey	4d
8	Hamburg (Mausefalle)	März	87	Benjamin Teuber	6d
9	Düsseldorf (JGP)	November	81	Andreas Götzfried	4d
10	Hamburg (Rahlstedt)	November	78	Tobias Berben	4d
11	Recklinghausen	April	75	Rudi Verhagen	4d
12	Mannheim	Oktober	73	Kang Hwan-Kuk	4d
13	Bochum	Oktober	63	Jonas Welticke	4d
14	Hannover	April	62	Matthias Terwey	4d
	Paderborn	Juni	62	Franz-Josef Dickhut	6d
16	Berlin (JBC)	Oktober	59	Bernd Schütze	4d
17	Erlangen	März	56	Lu Ji	4d
18	Bremen	Oktober	53	Marlon Welter	4d
19	Kassel	Juni	51	Robert Jasiak	5d
20	Göttingen (A+B)	Februar	50	Marlon Welter	4d
21	Berlin (China Cup)	März	48	Zou Jin	6d
22	Braunschweig	Dezember	46	Frank Maurer	4d
23	Berlin (GoToInnovation)	November	45	Hwang In Seong	7d
	Schwerin	September	45	Kevin Sanow	4d
25	Emden	Februar	42	Benjamin Teuber	6d
26	Berlin (BBC)	Mai	41	Michael Palant	5d
	Stuttgart	Juli	41	Thomas Kettenring	3d
28	Jena	Oktober	39	Kevin Sanow	4d
29	Detmold	Oktober	38	Jonas Welticke	4d
	Jugend-DM	Juni	38	Oliver Wolf	4d
31	Leipzig	Juni	36	Andreas Klein	3d
	Wiesbaden	September	36	Jonas Welticke	4d
33	Wuppertal	September	34	Bernd Radmacher	4d
34	Berlin (Frühling)	April	32	Arved Pittner	6k
35	Berlin (Sommer)	Juli	28	Arved Pittner	3k
	Heidelberg	März	28	Angela Lahee	11k
37	Dresden	März	27	Lukas Podpera	6d
38	Berlin (Herbst)	Oktober	26	David Osten	1k
	Oldenburg	Juni	26	Christopher Liberum	3d
	Potsdam (Sanssouci)	Juni	26	Michael Budahn	3d
41	Berlin (Winter)	Februar	25	Daniel Krause	1d
42	Kiel	Juni	21	Bernd Leverenz	3d
43	Trier	September	19	Chong Nguyen	2d
44	DM-Vorrunde	Juni	16	Lukas Krämer	5d
45	DM-Endrunde	Juli	8	Lukas Krämer	5d
46	Damen-DM	Oktober	6	Manuela Marz	3d

## Preisausschreiben zum beliebtesten DGoZ-Titelbild

Zum Jubiläum „10 Jahre DGoZ aus dem Hebsacker-Verlag“ haben wir im letzten Heft ein Preisausschreiben veranstaltet: „*Welches der 60 Titelbilder hat Euch am besten gefallen?*“ 37 Leserinnen und Leser haben auf diese Frage eine Antwort eingependelt, deren Stimmen sich auf über 20 der 60 Titelbilder verteilen. Dabei hat sich mit 8 Stimmen nur ein einziges Titelbild als klarer Favorit herausgestellt, nämlich die Katze mit der Mausefalle von Heft 2/2012:



Auf dem geteilten zweiten Platz mit jeweils drei Stimmen landeten die folgenden drei Titelbilder:



Alle anderen Stimmen verstreuten sich über die Jahre und Motive, wobei insgesamt Kinder- und Tiermotive im Vorteil waren.

Unter *allen* eingehenden Einsendungen haben wir – unter Verzicht auf eine notarielle Aufsicht – drei Hebsacker-Gutscheine im Wert von jeweils 25 Euro verlost. Die glücklichen Sieger dieser Verlosung sind Manfred Klimmeck, Matthias Reimann und Yvonne Limbach.

*Tobias Berben*

## Deutschlandpokal 2013

Der Deutschlandpokal des letzten Jahres wurde vom Essener Turnier im Januar eröffnet und fand mit dem Berliner Kranich im November seinen Abschluss. Die Spieler hatten Gelegenheit, bei insgesamt 11 Turnieren Pokalpunkte zu sammeln. Da jedes DGoB-Mitglied automatisch am Pokal teilnimmt, sobald es bei wenigstens einem dieser Turniere mitspielt und sofern es sich nicht ausdrücklich beim Fachsekretär abmeldet, wissen vielleicht einige Spieler noch gar nicht, dass sie zu den 336 Teilnehmern von 2013 gehören. Et tu, Brute? Eine vollständige Liste findet sich auf den Deutschlandpokal-Seiten der DGoB-Homepage unter [www.dgob.de](http://www.dgob.de).

Ebenso wussten einige der 14 Preisträger nicht, dass die Preise (Gutscheine und atemberaubende Gravurpokale) traditionell beim Essener Turnier des Folgejahres überreicht werden. Daher nahmen dieses Jahr fünf Spieler ihre Preise persönlich entgegen und neun Spieler erhielten sie vor einigen Tagen per Post.

Als Besonderheit bleibt haften, dass in Pokalgruppe B auch das zweite Wertungskriterium nach den Pokalpunkten, nämlich die Anzahl der besuchten Pokalturniere, nicht genügte, um in den Platzierungen klare Verhältnisse zu schaffen. Statt genau einem 1., 2. und 3. Platz, wie in den Gruppen A und C geschehen, teilten sich hier gleich 7 Spieler den 2. Platz.

Und 2014? Auch in diesem Jahr sind wieder 11 Turniere als Pokalturniere ausgeschrieben. Auf dem Turnierkalender der DGoB-Homepage sind sie durch den Zusatz „DP“ zu erkennen.

*Georg Ulbrich*

## Günter Klemm gestorben

Ich habe 1986 mit dem Go begonnen und bereits bei meinen ersten Besuchen auf dem Hannoverschen Go-Spielabend wurde mir klar, dass Günter Klemm die erste ernste Meßlatte ist. Sicher gab es noch stärkere Spieler in Hannover, aber Günter hatte eine Spielweise, die schwächeren Spielern besonders zu schafften machte. Gerne begleitet von Pfeifen oder Steine klopfen und immer mit einem Spruch auf den Lippen spielte Günter mit Geduld und Freude und unter konsequenter Ausnutzung jeder sich bietenden Chance seinen Stil. Stärkere Spieler schüttelten mitunter den Kopf, aber mit diesem eigenwilligen Stil war Günter nicht nur einzigartig, sondern auch erfolgreich. Ein besonderes Talent von Günter bestand darin, den Gegner zu Selbsttataris und Weglassen notwendiger Deckungszüge zu verführen – und schwupps kippte die ganze Stellung. Gegen Günter konnte man nicht sein Wissen abspulen, sondern musste immer auf der Hut sein. Vielen Dank für diese Herausforderung und Lehre!

Ich kann nicht sagen, wann Günter mit dem Go-Spiel begann, aber es muss lange vor dem Moment gewesen sein, als ich mit Go begann. Aus Erzählungen im Go-Klub erfuhr ich, dass Günter Anfang der 80er mit einer kleinen Reisegruppe Hannoverscher Go-Spieler in Japan war. Das war damals weit unüblicher als heute und ergab sich, weil es zwischen Hannover und Hiroshima eine Städtepartnerschaft gab und gibt.

Nun ist Günter Klemm am 4.2.2014 als alter Mann von 78 Jahren gestorben. Als junger Mensch denkt man ja, jeder über 30 wäre ein alter Mann. Dabei entsprach Günter gar nicht diesem Klischee, denn er zockte in meiner Anfangszeit im Go, also Ende der 80er/Anfang der 90er, öfters mit uns „Jugendlichen“ die Nacht durch – wo ich heute von mir selbst denke, ob ich das noch durchhalten würde? Günter tat es! Neben den Spielabenden besuchte Günter viele Go-Turniere, vermutlich am liebsten immer zu Ostern das in Paris, wo ihn eine persönliche Freundschaft mit seinem dortigen Gastgeber verband. Wer in Deutschland in den 80ern/90ern auf Turnieren aktiv war, der wird Günter gekannt haben, der eine oder andere auch von seiner Tätigkeit als Go-Funktionär.

Nach dem Tod von Dr. Peter Schnaus im vergangenen Jahr verlässt uns nun mit Günter Klemm ein zweiter Go-Spieler, den ich als „alte Garde“ des Hannoverschen Go-Lebens kennengelernt habe. Die beiden waren übrigens bis zuletzt sehr eng befreundet und Herr Schnaus besuchte Günter wohl jede Woche. Ich bin nicht gläubig, aber die Vorstellung hat etwas, die beiden könnten nun im Himmel über einer Partie Go sitzen.

Das folgende Foto entstand auf dem Hannoveraner Messturnier am 17. April 2005. Günter spielte zu dieser Zeit die Messturniere nicht mehr aktiv mit, beobachtete hier aber lange Zeit das Spiel eines anderen Hannoveraner Go-Spielers, der mit Günter groß geworden ist: Tobias Berben (links).

*Christoph Gerlach*



## Deutsche Jugendliga: Jonas Welticke gewinnt die erste Saison

28 Kinder und Jugendliche waren in der ersten Saison der neugeschaffenen Jugendliga am Start. Gespielt wurde in fünf Ligen, in den unteren Ligen doppelrundig.

Am Ende gewann Jonas Welticke (4d) ungeschlagen die „Hoshi-Liga“, gefolgt von Oliver Wolf (4d) und Martin Ruzicka (2d). Matias Pankoke (3k) darf nächste Saison gegen diese „Jung-Stars“ spielen: Er steigt in die Hoshi-Liga auf, da er alle seine Partien in der Drachenliga gewinnen konnte. Ebenfalls ungeschlagen: Manuel Jacobsen (5k) in der Tigerliga. Er spielt nächste Saison in der Drachenliga. Weitere Aufsteiger: Gabriel Wagner (7k) und Lukka Tewes (17k).

Neue Spieler haben sich bereits für die Teilnahme an der Liga qualifiziert, und vielleicht schaffen es ja



Martin Ruzicka belegte den 3. Platz in der Hoshi-Liga

noch mehr bis zum Start der zweiten Saison. Diese beginnt voraussichtlich im April, dann unter der Leitung von Ferdinand Helle.

Hier die Abschlusstabellen:

### Hoshi-Liga:

1. Jonas Welticke	5 Punkte
2. Oliver Wolf	3 Punkte
3. Martin Ruzicka	3 Punkte
4.-5. Deniz Ervens	2 Punkte
Niels Schomberg	2 Punkte
6. Yu-Kai Law	0 Punkte

### Drachen-Liga:

1. Matias Pankoke	5 Punkte
2.-6. Max Gronau	je 2 Punkte
Johannes Walka	
Anton Kriese	
Chafiq Bantla	
Arved Pittner	

### Tiger-Liga:

1. Manuel Jacobsen	4 Punkte
2.-4. Marieke Ahlborn	je 2 Punkte
Maximilian Stinner	
Ryoichi Katoh	
5. Emanuel Schaaf	0 Punkte

### Panda-Liga:

1. Gabriel Wagner	8 Punkte
2. Aik Czech	7 Punkte
3. Max Herwig	6 Punkte
4. David Vogel	4 Punkte
5. Claudia Gassenmeier	3 Punkte
6. Fabrice Chamot	2 Punkte

### Küken-Liga:

1. Lukka Tewes	6 Punkte
2. Angelika Rieger	5 Punkte
3. Ferdinand Marz	4 Punkte
4. Sebastian Stinner	3 Punkte
5. Emilia Schaaf	2 Punkte

*Marc Oliver Rieger*

## Paten gesucht, Paten gefunden!

Für die neue Nachwuchsförderung des DGoB hatten wir ja starke Spieler gesucht, die Paten-



schaften für junge Nachwuchstalente übernehmen wollen. Auf unseren Aufruf hin haben sich mehr als ein dutzend Go-Spieler gemeldet. Inzwischen haben Paten und Patenkinder zueinander gefunden. Immerhin konnten wir damit bereits alle in Deutschland lebenden U11- und U15-Spieler mit Paten versorgen. Trotzdem suchen wir natürlich immer noch Paten – schon alleine, weil nach der DJGM im März vermutlich weitere Spieler in die Förderung kommen werden.

Hier die aktuelle Liste aller Paten (und Patenkinder). – Ein herzliches Dankeschön für ihren ehrenamtlichen Einsatz!

*Marc Oliver Rieger*

Benjamin Teuber, Beijing, 6d  
Claudia Gassenmeier, Chafiq Bantla und  
Yu-Kai Law  
Cheng Ying, Düsseldorf, 3d  
Emanuel Schaaf  
Christian Kühner, Mainz, 3d  
Angelika Rieger und Emilia Schaaf  
Christoph Rottmann, Bonn, 4k  
Fabrice Chamot  
Daniel Krause, Berlin, 1d  
Sebastian und Maximilian Stinner  
David Seibt, Berlin, 4d  
Arved Pittner  
Ferdinand Helle, Hamburg, 5k  
Lukka Tewes  
Helmut Weber, Bonn, 2d  
Marieke Ahlborn

## 9x9-Turniere für alle bis 10k

Schon zum zweiten Mal veranstaltete der DGoB am 2. Februar in der "Deutschen Ecke" auf KGS ein Turnier auf dem 9x9-Brett für Anfänger und Fortgeschrittene (bis 10 kyu). Die „Titelverteidigerin“, Vanessa Thörner (12k), konnte diesmal nicht mit dabei sein und so gab es nach vielen spannenden (und manchmal auch etwas kuriosen) Spielen einen neuen Sieger, nämlich Manuel de Villers (Bielefeld, 26 Jahre, 14k). Er darf sich über eine kostenfreie Jahresmitgliedschaft im DGoB freuen! Manuel gewann im Finale gegen Moritz Doll (Göttingen,

22 Jahre, 11k). Dritte wurde Angelika Rieger (Trier, 7 Jahre, 16k).

*Marc Oliver Rieger*

## „Euro Kids Day“ auf KGS

Seit dreieinhalb Jahren bringe ich Kindern zwischen 8 und 15 Jahren das Go-Spiel näher. Ich betreue Go-AGs an zwei Schulen und freue mich über den Enthusiasmus, den die Kinder an den Tag legen.

Um ihnen auch außerhalb der AG Möglichkeiten zum Spiel zu eröffnen, habe ich wiederholt versucht, ihnen zu zeigen, wie man auf KGS spielen kann. Leider haben sie jedesmal nach kurzer Zeit das Interesse an KGS wieder verloren.

Der Grund dafür ist vermutlich, dass es auf KGS nicht so leicht ist, Gegner zu finden, wenn man gerade erst mit dem Go-Spiel begonnen hat. Und immer nur gegen Bots anzutreten, macht auf Dauer keinen Spaß.

Auf dem Kongress in Bonn haben wir daher bei einem Go-Lehrer-Treffen den Plan gefasst, einen KGS-Raum für Anfänger zu etablieren. Das ist jetzt geschehen. Der Raum heißt „EuroKids“ und ist unter den „gesellschaftlichen Räumen“ zu finden.

Am Sonntag, den 02.02., haben sich dort in Anschluss an das 9x9-Turnier ca. zehn Jugendliche und Kinder aus Deutschland und den Niederlanden von ca. 35 kyu bis 17 Kyu getroffen und zwei Stunden lang eifrig gespielt. Bei vielen von ihnen waren auch Eltern oder andere Betreuer anwesend. Sie alle haben großen Spaß gehabt und wollen gerne wieder zum Euro Kids Day auf KGS kommen.

Wir planen, diese moderierte Spielgelegenheit jeden Sonntag zwischen 15.00 und 17.00 Uhr anzubieten, und hoffen, dass sich der Kreis der interessierten Kinder noch ausweiten wird. Wenn ihr also Go-spielende Kinder betreut, dann zeigt ihnen, wie sie auf KGS spielen können, und erinnert sie daran, sonntags zum Euro Kids Day zu kommen!

Damit es gelingen kann, die Kinder und Jugendlichen jeden Sonntag zu betreuen, benötigen wir noch eure Hilfe: Wer Lust hat, sich an diesem Projekt zu beteiligen und ab und zu die Betreuung, idealerweise in einem Zweier-Team, zu übernehmen, der melde sich bitte beim Fachsekretariat für Nachwuchsarbeit.

*Heinrich Walter*

## Ausschreibung

### zur Vorrunde der Deutschen Go-Einzel-Meisterschaft vom 25. bis 27. April 2014 in Mainz

**Ort:** Erich-Schott-Zentrum (Personaleingang), Hattenbergstraße 10,  
55122 Mainz  
**Anmeldeschluss:** 25. April 2014, 18:00 Uhr  
**Kontakt:** Christian Kühner, chr.kuehner@googlemail.com

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

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB,
- sportliche Qualifikation, erworben durch
  - a) Teilnahme an der Endrunde des Vorjahres oder
  - b) ein DGoB-Rating im November 2013 von mindestens 2287 Punkten (siehe unten),
- kein sportliche Überqualifikation (Platz 1, 2, 3 oder 4 der letztjährigen Deutschen Einzel-Meisterschaft),
- deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland.

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

Die Vorrunde wird in sechs Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Weiß erhält 6 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten plus jeweils 15 Steinen in 5 Minuten Byoyomi. Folgender Zeitplan ist vorgesehen: 1. Runde: 25.4., 19:00 Uhr, 2. Runde: 26.4., 9:00 Uhr, 3. Runde: 26.4., 14:00 Uhr, 4. Runde: 26.4., 18:00 Uhr, 5. Runde: 27.4., 9:00 Uhr, 6. Runde: 27.4., 14:00 Uhr

Die besten vier Spieler der Vorrunde platzieren sich für die Endrunde, die vom 18. bis 21. September in Trier stattfinden wird. Das Abschneiden bei der Deutschen Meisterschaft wird bei Nominierungen für internationale Meisterschaften und wichtige Turniere berücksichtigt. Für die Vorrunde 2014 stehen insgesamt 200 Euro an Fahrtkostenzuschüssen zur Verfügung, die beim Fachsekretariat beantragt werden können.

Sportlich qualifiziert und somit teilnahmeberechtigt, falls sie die anderen oben genannten Bedingungen erfüllen, sind: Zou Jin, Zhao Pei, Franz-Josef Dickhut, Christoph Gerlach, Benjamin Teuber, Chen Lei, Jun Tarumi, Zhang Yi (aus Leipzig), Michael Palant, Matthias Terwey, Jonas Welticke, Lu Ji, Bernd Schütze, Zhou Li, Stefan Kaitschick, Robert Jasiek, Guido Tautorat, Christian Stodte, Peter von Milczewski, Michael Budahn, Fu Hui, Kevin Sanow, Martin Dieterich, David Seibt, Wolfram Lorenzen, Peter von Stackelberg, Stefan Budig, Oliver Wolf, Hans Zschintzsch, Ronny Treyße, Jonas Fincke, Guo Jie, Volkmar Liebscher, Leon Stauder, Tobias Berben, Lin Hai, Klaus Petri, Torsten Knauf, Malte Gerhold, David Ongaro, Bernd Wolter, Barbara Knauf, Ralf Hohenschurz, Anton Grzeschniok, Michael Kleinhans, Lisa Ente, Manja Marz, Liu Yang, Michael Krause, Marc Landgraf, Christian Kühner, Sören Ohlenbusch, Lutz Mattner, Sebastian Koller, Friedhelm Meyer, Bernd Lewerenz, Thomas Kettenring, Thomas Jipp, Jens Henker, Christopher Lieberum, André Städtler, Tobias Dietz und Per Kannengießner (aufgrund eines technischen Fehlers wurden sieben Spieler nachnominiert, daher ist die Liste etwas länger als ursprünglich vorgesehen).

Anreise mit der Bahn: Ausstieg Mainz Hbf, dann Straßenbahnlinie 50 oder 51 in Richtung Finthen (aus dem Haupteingang kommend einfach geradeaus über die Straße) bis Haltestelle Schott AG (Fahrzeit: ca. 5 min). Dort sieht man die Pforte bereits auf der rechten Straßenseite.

Wer einen Übernachtungsplatz benötigt, meldet sich bitte rechtzeitig vorher unter o.g. E-Mail-Adresse an.

## Go-Baduk-Weiqi.de

In Deutschland gibt es vermutlich über 30.000 Go-Spielerinnen und -Spieler, von denen sich nur etwas mehr als 2.000 im DGoB bzw. in einem seiner Landesverbände organisiert haben. Fast an jedem Wochenende findet in einer deutschen Stadt ein Go-Turnier statt, es werden jährlich zahlreiche Stadt- und Deutsche Meisterschaften ausgespielt. Auch international gibt es eine aktive Go-Szene, sowohl im Amateur- also auch im Profibereich. Die Internationale Go-Föderation zählt weltweit über 70 Mitglieder und die Gesamtzahl aller Spielerinnen und Spieler beträgt über 40.000.000, wovon natürlich die überwältigende Mehrheit in China, Japan, Korea und Taiwan spielt.



Informationen über das Spiel und die aktive nationale wie internationale Go-Szene aber gibt es in deutscher Sprache bislang praktisch nur auf der Website des DGoB und in dieser Zeitung.

Was leider komplett fehlt, ist ein breites Informationsportal mit Ankündigungen, Nachrichten, Berichten, kommentierten Partien, Theorieartikeln und allem anderen, was noch zum blühenden Go-Leben in Deutschland, Europa und der Welt dazu gehört. Und genau diese Lücke will die Website *Go-Baduk-Weiqi.de*, als Blog in Form eines Online-Magazins, schließen – praktisch als BloGOzin für das Go-Spiel. Alle Go-Interessierten werden hoffentlich diese Website künftig als aktuelle und qualitativ hochwertige Quelle für deutschsprachige Go-Nachrichten und Online-Artikel schätzen lernen.

Der Hebsacker Verlag hat dieses Projekt zunächst mehr oder minder als „Einzelkämpfer“ begonnen, aber so kann und soll es natürlich nicht bleiben, denn ein solches Projekt ist – um mittel- und langfristig ein Erfolg zu sein – auf Mitarbeit, Kooperation, Hilfe und Unterstützung angewiesen. Das geht vom Einsenden eines interessanten Turnierberichts oder schöner Fotos über Übersetzungsarbeiten und das Abfassen von Theorieartikeln oder Partiekomentaren bis hin zur Vermittlung von Sponsorenkontakten. Wir würden uns über jede Hilfe freuen und denken, dass sich eine Mitwirkung – egal in welcher konstruktiven Form – mit Blick auf das Ziel der Verbreitung des Go-Spiels absolut lohnt!

Interessierte können sich gerne direkt unter [info@go-baduk-weiqi.de](mailto:info@go-baduk-weiqi.de) bei uns melden.

*Tobias Berben*

The screenshot shows the homepage of Go-Baduk-Weiqi.de. At the top, there's a navigation bar with links like 'HOME', 'WAS IST GO?', 'DAS PROJEKT', 'INDEX', 'KONTAKT', 'PARTNER & SPONSOREN', and 'IMPRESSUM'. The main content area features a large article titled 'Jubango 1/10: Lee Sedol gewinnt durch Aufgabe!' with a sub-headline 'Nach der ersten Partie des sehnsüchtig erwarteten Jubango zwischen Lee Sedol und Gu Li dürfte viele, die heute Nacht wachenschlaf geschlafen haben, vor allem eine...'. Below this, there are several smaller sections: 'nachrichten & berichte', 'partien & theorie', 'kultur & geschichte', 'dies & das', and 'verlag & shop'. A video player is visible, showing a Go board. The footer contains social media icons and a copyright notice.

## Abschied vom Emdener Hausboot-Turnier?

Vom 17. bis 19.01.2014 trafen wir uns zum 4. Emdener Hausbootturnier auf der MS Freundschaft im Emdener Ratsdelft. Vielleicht zum letzten Mal, denn der Schiffseigner will die MS Freundschaft zum Ende des Jahres verkaufen – und welche Pläne ein neuer Eigner mit dem Schiff hat, ist völlig offen.

Das bedauern wir alle sehr! Das gemütliche, urige Ambiente des Traditionsschiffes, die mittlerweile sehr familiäre Atmosphäre, das internationale Flair durch die niederländischen Teilnehmer, die hervorragende Rundumverpflegung, das leichte Schwanken des Schiffes und seine Schiefelage, wenn mal wieder zu viele steuerbordlastig frühstücken, das nächtliche Röhren der Wasserpumpe, das dumpfe Schlagen des Schiffes gegen den Poller, die Schritte der Nachteulen auf Deck, wenn man selbst schon in seiner – viel zu kurzen – Koje liegt, selbst das ständige Kopfeinziehen und die kalten Füße auf dem Metallboden beim Duschen, all das und vieles mehr, was wir in den letzten Jahren liebgewonnen haben, wird uns allen sehr fehlen! Dennoch: Wir durften in den letzten Jahren 4 wunderschöne Hausbootturniere erleben! Dafür geht unser Dank an Ingo Stein aus Emden, der diese besondere Erfahrung vor fünf

Jahren erdacht und seitdem mit großem organisatorischen Talent in die Tat umgesetzt hat. Ingo, du bist der Beste, auch wenn du's nicht hören willst!

Der Sieger der diesjährigen Edition stand schon nach vier Runden fest: Koen Pomstra aus Arnheim (NL) gewann bis dahin alle seine Partien und lag mit uneinholbaren vier Punkten an der Tabellenspitze, während die Verfolger sich alle gegenseitig geschlagen hatten und mit zwei Punkten um die begehrten Schiffspokale für die Plätze zwei und drei kämpften. Am Ende setzen sich als zweiter Karsten Ziegler aus Berlin und als dritter Christopher Lieberum aus Oldenburg durch. Buchpreise für ein 4:1 gewannen jeweils Ulrich Malchau aus Borkum, Josef Hermes aus Visbek und Kevin Preisler aus Emden. Die traditionelle rote Laterne ging an Jonas Riek aus Theene.

Eine Hoffnung bleibt und könnte ein besonderes Schmankerl werden: Vielleicht wird es möglich, im Spätherbst 2014 die MS Freundschaft doch noch ein letztes Mal zu chartern, bevor sie verkauft wird, und zwar nicht in Emden, sondern auf Norderney, wo sie die Saison über als Segelschulschiff fungiert. Erste Gespräche mit dem Noch-Eigner sind bereits gelaufen. Und vielleicht wird die Galgenfrist ja auch verlängert, wenn sich bis Ende des Jahres kein Käufer findet. Also: Doch noch auf ein Wiedersehen auf dem Hausboot?!

*Jens Pankoke*



## Turniernotizen

### London Open 2013

Yuanbo Zhang (4d/Nottingham) hat das London Open Turnier mit 109 Teilnehmern gewonnen. Andre Städtler (3d/Kassel) konnte den fünften Platz erreichen, Volkmar Liebscher (3d/Greifswald) wurde neunter.

### Essener Turnier

Beim Geheimtipp unter den deutschen Turnieren (minimale Ankündigung, keine veröffentlichte Voranmeldeliste) trafen sich am Wochenende wieder 85 Go-Spieler/innen. Lu Ji 4d (Hamburg) konnte sich knapp mit SOS-Punkten vor Jonas Welticke 4d (Bonn) durchsetzen. Dritter wurde Bernd Radmacher 4d (Meerbusch).

### 17. Erdinger Go-Turnier

Am 1. und 2. Februar 2014 fand das 17. Erdinger Go-Turnier mit 86 Spielerinnen und Spielern aus Deutschland, Österreich und Luxemburg statt. Sieger wurde, wie im Vorjahr, Viktor Lin 5d aus Wien. Den zweiten Platz belegte Jonas Fincke 4d aus München, Dritter wurde Sebastian Koller 3d aus Erding.

Den Karl-Ernst-Paech-Jugendpreis in der Kategorie „unter 14“ gewann Arved Pittner 1k aus Berlin, den in der Kategorie „unter 18“ konnte Arved Ben Gerhard Weigmann 6k aus Potsdam für sich entscheiden. Beim 13x13-Nebenturnier siegte Gloria Gabe 19k aus Augsburg.

### Trierer Winter-Go-Turnier

35 Teilnehmer aller Altersstufen kamen bei eher frühlinghaftem Wetter zum Winterturnier nach Trier. In der Hauptgruppe siegte nach drei schnellen Runden Tobias Dietz (3d, Trier) vor dem Überraschungszweiten, dem erst 9-jährigen Chen Feiyang (1k) aus Frankfurt, der drei Danspieler auf die Plätze verwies.

Das B-Turnier gewann Wu Jiajian 12k vor Krzysztof Pilasiewicz 16k, beide aus Luxemburg.

Im 13x13-Kinderturnier siegte Yiming Lachnit 31k (Trier) im Finale gegen Sunny Tang 23k (Luxemburg).

## Impressum DGoZ 1/2014

**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: dgob@dgob.de

**Mitarbeiter:** Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries, Sylvia Schmidt; 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:** Tobias Berben, Christoph Gerlach, Axel Köhler, Yvonne Limbach, Michael Marz, Jens Pankoki, Marc Oliver Rieger, Georg Ulbrich, Heinrich Walter

**Fotos:** Joachim Beggerow, Tobias Berben, Christoph Gerlach, Yvonne Limbach, Jens Pankoke, Marc Oliver Rieger, Hankuk Kiwon, Yomiuri Shimbun u.w.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 2/2014:** Freitag, der 11.04.2014

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

## Go-Heilige in Spanien

von Axel Köhler und Yvonne Limbach

Vor mehr als 400 Jahren erlangte ein Spieler eine zuvor unerreichte Stärke. Kein anderer Spieler seiner Zeit konnte ihm auf Dauer die Stirn bieten, weshalb man ihn ehrfürchtig „Kisei“, Go-Heiliger, nannte. Dieser Spieler war Honinbo Dosaku. Mehr als 200 Jahre später erst konnte ein weiterer Spieler seine Konkurrenz auf ähnliche Weise in Schach halten und ebenfalls diesen Titel erlangen. Dieser Spieler war Honinbo Shusaku, der auch zur heutigen Zeit noch sehr bekannt ist – sei es durch berühmte Partien wie das Ear Reddening Game,

seinen Eröffnungszug, Shusakus Kosumi, oder seinen „Gastauftritt“ im beliebten und bekannten Anime *Hikaru no Go*.

Beide Spieler, Dosaku und Shusaku, gehören auch heute noch zu den stärksten Spielern, die je gelebt haben, und einige ihrer Partien werden noch immer als Meisterwerke in Erinnerung behalten. Für lange Zeit waren sie die einzigen Spieler, die den Titel des Kisei tragen durften. Dies änderte sich jedoch ab dem Jahr 1976, in dem die japanischen Profi-Go-Verbände Nihon-Kiün und Kansai-Kiün zusammen



Historische Altstadt von Alcalá de Henares

mit der japanischen Tageszeitung *Yomiuri Shimbun* als Sponsor das bis zum heutigen Tag prestigeträchtigste Turnier im japanischen Profi-Go ins Leben riefen: das Kisei-Turnier. Von nun an sollten die japanischen Go-Profis jedes Jahr um das Recht kämpfen können, sich selbst Kisei nennen zu dürfen – als weiterer Anreiz winkt dem Sieger auch heute noch ein beträchtliches Preisgeld, genauer genommen das auch heute noch höchste im japanischen (und weltweiten) Profi-Go mit rund 42 Mio. Yen (umgerechnet rund 300.000 Euro, Stand: Januar 2014). Bis heute konnten in 37 Titelkämpfen lediglich neun verschiedene Spieler als Sieger hervorgehen und nur zwei konnten sich durch fünf aufeinanderfolgende Siege den Titel des Ehren-Kisei sichern: Fujisawa Hideyuki 9p und Kobayashi Koichi 9p.

Die Geschichte des Go in Spanien ist nicht ganz so weitreichend wie die in Japan. Zu Zeiten von Honinbo Shusaku konnte man in Spanien bzw. in ganz Europa mit dem Begriff Go praktisch nichts anfangen. Erst schätzungsweise 1970 wurde das Go-Spiel in Spanien erstmals einer breiteren Öffentlichkeit bekannt, als Ambrosio Wang An-po sein rund 180 Seiten

starkes Werk über das Go-Spiel auf Spanisch veröffentlichte („El Cercado“, deutsch: „Der Zaun“, zu lesen – auf Spanisch – unter [www.elcercado.org](http://www.elcercado.org)).

Etwa zur Zeit der Gründung des Kisei-Turniers in Japan begann das Go in Spanien allmählich Fuß zu fassen: 1980 feierte man den ersten spanischen Landesmeister, Paco García de la Banda, und 1982 wurde der spanische Go-Verband Gründungsmitglied der International Go Federation (IGF).

Doch ihr fragt euch jetzt ganz bestimmt schon, was das denn nun alles mit dem Kisei zu tun haben soll? Ganz einfach! 1984 beschlossen die Organisatoren und Sponsoren des Kisei-Turniers, dass in Zukunft die erste Partie des Kisei-Titelkampfes außerhalb Japans ausgetragen werden sollte, um die weltweite Verbreitung des Spiels zu fördern. Und dreimal dürft ihr nun raten, in welchem Land die erste Partie des diesjährigen Kiseis ausgetragen wurde. Ist eure Antwort Spanien, liegt ihr goldrichtig!

Nach Sao Paolo (Brasilien) im Jahr 2008 wurde diese Tradition leider aufgrund der weltweiten Wirtschaftskrise unterbrochen. Im Jahr 2014 jedoch konnte sie glücklicherweise wieder aufgenommen werden und so konnte man in Spanien nicht nur das 400-jährige Jubiläum der Aufnahme der diplomatischen Beziehungen mit Japan feiern, sondern auch den Auftakt des mittlerweile 38. jährlichen Kisei-Turniers.

### Der 38. Kisei-Titelkampf

Die Namen der Kontrahenten des diesjährigen Titelkampfes versprochen (bzw. versprechen, zur Zeit dieses Berichts ist der Titelkampf noch in vollem Gang) spannende Partien, denn bei beiden Spielern handelt es sich nicht gerade um unbekannt Namen: Iyama Yuta 9p, die aktuell unangefochtene Nummer 1 des japanischen Profi-Go und Halter von nicht nur sechs der sieben großen Titel, sondern auch zahlreicher Rekorde (u.a. jüngster japanischer Profi, der einen der sieben großen Titel gewinnen konnte), sollte seinen Titel gegen Yamashita Keigo 9p verteidigen, der den Titel des Kisei selbst bereits fünfmal gewinnen konnte (u.a. auch 2006, dem Jahr, in dem zuletzt eine Kisei-Partie auf deutschem Boden ausgetragen wurde – siehe DGoZ 1/2006 für einen ausführlichen Bericht).

Als wir dann also im Herbst 2013 zufällig auf die Nachricht stießen, dass der kommende Kisei-Titelkampf erstmals wieder außerhalb Japans und sogar quasi „um die Ecke“, in Alcalá de Henares bei Madrid, stattfinden sollte, stand außer Frage: Da müssen wir unbedingt dabei sein! Also wurde fix Urlaub, Anmeldung zu Turnier und Cocktail-event am Vorabend der Partie sowie Unterkunft und Anreise organisiert, so dass in Ruhe einem der sicherlich bedeutendsten Go-Events des Jahres entgegengefebert werden konnte.

### Die Anreise

Die Anreise zum Turnierort verlief relativ problemlos, zumindest wenn man davon absieht, dass auf der Fahrt nach Alcalá der Bus eine der Türen zum Gepäckraum verlor – zum Glück an einer Haltestelle und nicht in voller Fahrt. Eines muss man den spanischen Verkehrsbetrieben dabei lassen: Sie sind deutlich besser organisiert als die deutschen. Nach nur 10 Minuten war bereits ein Techniker vor Ort, der mit seinem Taschenmesserwerkzeug (nope, kein Leatherman) jedoch nur noch die Tür vollends vom Bus zu lösen vermochte und – autsch! – mit der lackierten Seite nach unten in das Fach schieben konnte.

Zum Glück ließ der nächste Bus nicht allzu lange auf sich warten und einmal in Alcalá de Henares angekommen, war auch das Hostel schnell gefunden. Dadurch blieb uns noch genug Zeit, um vor dem Cocktailevent am Abend in Ruhe die hübsche Innenstadt zu erkunden und uns am Turnierort, dem Luxushotel Parador de Alcalá de Henares, schon einmal für das Amateurturnier anzumelden.

Auf unserem Weg fielen uns neben den wunderschönen alten Gebäuden vor allem die allgegenwärtigen Störche auf, die diese Stadt offensichtlich nicht zum ersten Mal als ihr Winterquartier auserkoren hatten. Dafür sprach nicht nur die große Anzahl an riesigen Nestern, die wegen ihres Gewichts für die alten Gebäude zum Teil zum Problem geworden sind, sondern auch ihre Vermarktung im örtlichen Souvenirshop – direkt neben dem berühmtesten Sohn der Stadt: Miguel de Cervantes Saavedra, manch einem vielleicht als Autor des Don Quijote bekannt.

## Das Cocktailevent

Nach einer kurzen Tour durch die Stadt war es auch schon an der Zeit, um ins Hostel zurückzukehren und sich für den feierlichen Empfang am Abend vorzubereiten. Dieser sollte in unmittelbarer Nähe des Turnierortes stattfinden. Als gute Deutsche waren wir ein paar Minuten zu früh da und hatten die (zweifelhafte) Ehre, die ersten europäischen Gäste vor Ort zu sein. Glücklicherweise füllte sich der Saal recht bald mit weiteren Teilnehmern aus vielen verschiedenen europäischen Ländern, darunter europäische Top-Spieler wie Li Ting, Anti Törmänen oder Ondrej Silt und einige bekannte Gesichter wie Pascal Müller und Jonas Welticke aus Deutschland. So konnte dann auch der offizielle Teil des Abends beginnen, der hauptsächlich aus zahlreichen Reden in spanischer und japanischer Sprache bestand, die zum Leidwesen vieler Anwesender (die dieser Sprachen nicht mächtig waren) nicht ins Englische übersetzt wurden. Dies traf leider auch auf die Kampfreden der beiden Kontrahenten zu, deren Präsentation und Reden den Höhepunkt des Abends bildeten. Doch so viel sei verraten: Während Yamashita vor allem die schönen spanischen Frauen lobte, hatten es Iyama vor allem das gute spanische Essen und der Wein angetan. Wir für unseren Teil schließen uns auf jeden Fall Iyama an, denn das Essen, das im Anschluss gereicht wurde, war absolut köstlich.

Bevor wir uns jedoch dem allgemeinen Ansturm auf das Essen anschlossen (viele waren wohl durch die langen Reden hungrig geworden), beobachteten wir aus nächster Nähe einen Ansturm der anderen Art, nämlich den der (mehrheitlich weiblichen) Fans auf Iyama, der unermüdlich Fächer signieren und für Fotos posieren musste – während der Herausforderer einen deutlich entspannteren Abend verbringen konnte.

Während die beiden Spieler sich früh am Abend verabschiedeten, um am kommenden Tag ausgeruht in die Partie starten zu können, hatte der anwesende Sushi-Meister eine sehr viel kürzere Nacht. Denn neben traditionell spanischem Essen wie Pata Negra-Schinken (stillecht frisch von der Jamonera geschnitten) und diversen Canapés bereitete besagter Meister frisches Sushi für die Massen zu. Und die kamen. Schnell (die Nachricht verbreitete sich wirklich wie ein Lauffeuer). Und blieben. Lange. Und aßen ihm das Sushi fast aus den Händen, denn kaum hatte er es vor sich auf die Teller gelegt, von denen man sich das fertige Sushi nehmen konnte, war es auch schon wieder verputzt. Und so bereitete er Rolle um Rolle zu, die von den bereits wartenden Stäbchen blitzschnell ergriffen wurden. Erst als von offizieller Seite das Ende des Events bekannt gegeben wurde (mit dem Hinweis, man könnte sich ja noch ein letztes Stück nehmen), konnte der gute Mann endlich einmal durchatmen.





## Das Nebenturnier

Am nächsten Morgen machten wir uns frisch gestärkt mit einem original spanischen Hostelfrühstück (bei dem wir bereits mehrere weitere Teilnehmer des Kisei-Events trafen) auf den Weg zum Turnierort. Dort hatten sich neben einigen Organisatoren bisher nur wenige Spieler versammelt. Da wir bereits für das Turnier angemeldet waren, konnten wir entspannt den einen oder anderen japanischen Profi beobachten, der auf dem Weg zum Spielort der Kisei-Partie durch die Hotellobby an dem Saal vorbeigehen musste, in dem das Amateurtturnier stattfinden sollte.

Dieser war entsprechend des Turnierorts sehr schön gestaltet und ausgestattet und wirkte auch erst einmal recht groß – bot aber gerade genug Raum für die 125 angereisten Turnierteilnehmer aus sage und schreibe 17 Nationen.

Für das deutsche Auge eher kurios mutete dagegen das Spielmaterial an – da merkt man direkt, dass man auf deutschen Turnieren sehr von gutem Material verwöhnt ist. Zwar hatte man für das Event eine große Anzahl an elektronischen Uhren organisiert, die Qualität des eigentlichen Spielmaterials daneben wirkte jedoch durchaus seltsam. Während man an den untersten Brettern auf Plastikmatten mit Glassteinen spielte, gab es im mittleren Bereich vollkommen unterschiedlich dicke und alte Bretter als Unterlage, auf denen man mit Plastiksteinen

(an den Dosen hab ich dich erkannt, hallo ING-Material!) spielte. Immerhin an den vorderen Brettern konnte ein entsprechender Standard gehalten werden. Trotzdem luden auch diese die zunehmend in den Saal strömenden Spieler nicht dazu ein, sich schon einmal aufzuwärmen und ein paar Steine aufs Brett zu schmettern. Offensichtlich ist auch dies eine typisch deutsche Sitte? Sogar sich zu setzen wagte lange Zeit kein Anwesender und die Ordnung der Dosen mit den schwarzen Steinen auf der rechten Seite des Tisches und den weißen Steinen auf der linken Seite wurde während des ganzen Turniers nicht durcheinander gebracht. Sind wir Deutsche also doch nicht so ordentlich, wie unser Ruf uns voraus eilt?

Das Amateurtturnier startete mit leichter Verspätung. Dies machte jedoch nichts, da es einerseits eine großzügige Mittagspause gab und andererseits mit sehr schnellem Byoyomi von 2 x 20 Sekunden gespielt wurde. Da war die Verspätung schnell wieder reingeholt (die Autoren hoffen allerdings sehr, dass sich dieses Byoyomi *nicht* auf deutschen Turnieren durchsetzt).

Die Turnierorganisation machte dabei sehr guten Gebrauch von dem im Saal installierten Beamer und projizierte zu Beginn jeder Runde die Paarungen an die Wand. Die sonst auf deutschen Turnieren bekannte „Traubenbildung“ konnte dadurch vermieden werden. Während der Runden wurde der



Beamer auch dazu benutzt, die aktuelle Stellung der Kisei-Partie zu zeigen, wodurch sich das Verfolgen dieser Partie fast so einfach gestaltete wie zuhause übers Internet.

Als deutsche Turnierspieler ist das Autorenteam davon ausgegangen, dass das Nebenturnier nach dem McMahon-System gespielt werde, da auf der Webseite der Veranstaltung keinerlei Angaben zum eigentlichen System gemacht wurden. Diese Annahme traf auch für den größten Teil der Spieler zu, nämlich jene, die nicht in die Gruppe der Top 16 gehörten. Die sechzehn Spitzenspieler des Turniers spielten nämlich den Turniersieg in einem einfachen KO-System aus.

Da im Turnier ja, wie bereits erwähnt, insgesamt siebzehn Länder vertreten waren, ergab sich auch das Problem, dass die Ränge in verschiedenen Ländern mitunter nur schwer vergleichbar sind. So wurde uns nach dem Turnier zugetragen, dass ein spanischer 7k beispielsweise durchaus mit einem 2k oder 3k auf KGS vergleichbar ist. Wenn man nach den Erfahrungen beider Autoren auf dem Nebenturnier geht, so ist diese Behauptung nicht völlig aus der

Luft gegriffen, auch wenn uns das Ausmaß dieser Differenz überrascht hat.

Am Ende setzte sich Pavol Lisly 7d durch und besiegte im Finale sogar die in Wien lebende Profi-Spielerin Li Ting 1p. Alexander Dinerstein 3p konnte sich den dritten Platz sichern, als bester Deutscher landete Jonas Welticke 4d auf Platz 14.

Sowohl für die ersten fünf Plätze als auch für diverse Sonderwertungen wie beste Dame oder bester jugendlicher Teilnehmer gab es neben dem Preisgeld noch Medaillen.

Was dieses Nebenturnier aber sicherlich noch am stärksten von anderen Amateurturnieren unterscheidet, waren die Schiedsrichter. So konnten sich alle Spieler im Falle eines Regelkonfliktes auf das qualifizierte Urteil von Imamura Toshiya 9p und Goto Shungo 9p verlassen. Da sie aber in diesem Amt wenig beansprucht wurden, hatten sie umso mehr Zeit für Partiekomentare. Dieses Angebot wurde auch genutzt und es lohnte sich, sich teilweise schon frühzeitig als Interessent zu melden und etwas Wartezeit einzuplanen, wenn man einen Profikommentar zur eigenen Partie haben wollte.



*Imamura Toshiya 9p spielt simultan*

Am Samstagabend zeigten einige der Profis dann auch selbst auf dem Brett, was sie konnten, und spielten simultan gegen uns Amateure. Dabei teilten beide Seiten den Gewinn fair untereinander auf: Die Profis gewannen die allermeisten Partien und die Amateure gewannen dafür die meiste Erfahrung. Win-Win-Situation!

Apropos mitgereiste Profis: Abgesehen von den beiden Kontrahenten um den Titel und den beiden bereits genannten Profis waren einige andere Spieler anwesend, deren Namen und Gesichter man sonst vielleicht nur aus dem Internet und der DGoZ kennt: Kobayashi Satoru 9p, selbst ehemaliger Sieger des Kisei-Turniers (1995), leitete die Analyse der Partie unter den Profis, wodurch die anwesenden Amateure dank Imamura Toshiya 9p und Goto Shungo 9p in den öffentlichen Kommentarrunden viel Neues lernen konnten. Yamashiro Hiroshi 9p, Kisei-Herausforderer im Jahr 1992, war der Schiedsrichter der Partie, während die ehemalige Trägerin des Frauen-Honinbo, Ogawa Tomoko, in ihrer offiziellen Rolle als Board Member des Nihon-Kiin nach Spanien reiste (und auch die eine oder andere Runde Simultanpartien spielte).

## Das Hauptevent

Das Hauptevent war natürlich weder das Amateurturnier noch das Cocktailevent, sondern die Partie zwischen Iyama Yuta 9p und Yamashita Keigo 9p. Diese wurde nicht im selben Gebäude wie das Nebenturnier ausgetragen, sondern im Kongresscenter des Hotels, welches über einen Innenhof zu erreichen war.

Selbstverständlich war der im westlichen Stil gehaltene Spielraum (die Spieler saßen an einem Tisch und spielten nicht auf dem Boden sitzend



*Die beiden Kontrahenten, Yamashita Keigo (L.) und Iyama Yuta 9p, vor dem eindrucksvollen Stadtpanorama von Toledo*

auf einem Go-Tisch mit Füßen) für den Titelkampf für „Normalsterbliche“ absolut tabu und vom restlichen Gebäude durfte man auch nur den Saal im Erdgeschoss betreten, in dem der Partiekommentar stattfand. Obwohl auf diese Tatsache nicht nur auf Spanisch, sondern auch auf Englisch hingewiesen worden war, verirrte sich trotzdem jemand (zufällig?) dorthin.

Der Partie tat dies glücklicherweise keinen Abbruch: Wie erhofft, boten uns die beiden Spieler eine spannende und hart umkämpfte Partie, die sich sogar zu der längsten Partie des Kisei-Turniers entwickeln und denkbar knapp ausgehen sollte (was waren wir froh, dass wir den Rückflug erst für den Montag gebucht hatten!). Das Wochenende hat sich also richtig gelohnt! Umso mehr, da bei der Organisation des gesamten Events gewährleistet wurde, dass man sowohl am Nebenturnier teilnehmen, als auch die Profikommentare zur Titelpartie verfolgen konnte.

Die Kommentare von Imamura Toshiya 9p, Goto Shungo 9p und Kaori Aoba 3p waren dabei nicht nur sehr anschaulich und lehrreich gehalten, sondern zudem noch überaus unterhaltsam. Für Lacher sorgte vor allem Goto-sensei, wenn er in gezeigten Varianten den Tod wichtiger Steine mit einem entschlossenen „Adios“ verkündigte. Später lernte er dann den richtigen spanischen Ausdruck für „tot“



*Yamashita Keigo 9p beim ersten Zug der Partie*

und verkündete nun den Tod mancher Gruppen mit einem klaren „muerto“. Allerdings betraf dies ausschließlich Varianten, in denen uns Amateuren gezeigt wurde, warum manch offensichtlicher Zug nicht gespielt wurde. Glücklicherweise wurde bei den sehr gut besuchten Partiekomentaren im Sinne der ausländischen Spieler auch an eine Übersetzung ins Englische gedacht – auch, wenn die Ausführungen im japanischen und spanischen sicherlich noch etwas detailreicher waren.

Obwohl am ersten Tag nur relativ wenig Züge gespielt wurden, was für solche Titelpartien allerdings durchaus üblich ist, zeigte der Kommentar deutlich, wie viele Varianten in diesem Stadium von den Profis berücksichtigt werden und wie unterschiedlich sich das Spiel dabei entwickeln kann. Die Möglichkeit, hierdurch quasi in den Kopf eines Profis hinein zu gucken zu können und die manchmal seltsam anmutenden Züge (z. B. ein leeres Kampfdreieck) nachvollziehen zu können, war eines der besten

Erlebnisse dieses Wochenendes.

Das Beste sollte jedoch noch kommen: Der nervenaufreibende Kampf im Mittel- und Endspiel um jeden noch so kleinen (halben) Punkt, den der schon erwähnte Profikommentator den anwesenden Amateuren näher bringen konnte als je zuvor. Obwohl die beiden Autoren des Artikels regelmäßig die japanischen Titelkämpfe und – sofern möglich – die Partien auch live verfolgten, haben sie noch nie so geschwitzt wie bei dieser Partie. Das lag

einerseits daran, dass der Lieblingsspieler eines der beiden Autoren beteiligt war und man hier natürlich besonders „mitleidet“ und andererseits an den detaillierten Kommentaren der Profis, die den harten Kampf wirklich sehr gut zu veranschaulichen wussten. Da verwundert es nicht, dass die sowieso bereits stark beanspruchten Nerven besagter Hälfte des Autorenteam an die Schmerzgrenze geführt wurden, als der Kommentar noch vor Ende der Partie abgebrochen werden sollte – für die Profis war die Sache „gegessen“ und der Ausgang der Partie beschlossene Sache. Aber doch nicht für einen Kyu-Spieler!!



*Die Partie wird ausgezählt und Iyama Yuta gewinnt denkbar knapp mit einem halben Punkt*



*Überfall nach der Partie: Gruppenbild mit Kisei*

Allerdings sollten sie Recht behalten und um kurz nach halb acht wurde dann das Ergebnis verkündet: Der Titelverteidiger konnte die erste Partie mit einem halben Punkt gewinnen. Auch die Profis waren erleichtert, konnten sie doch endlich etwas trinken gehen (ein Vorhaben, das Goto-sensei bereits gut zwei Stunden zuvor sehnsüchtig verkündet hatte). Auf dem Weg dorthin lauerte auf den Titelverteidiger die nächste Falle in Gestalt einer gut zwei Dutzend Personen umfassenden Gruppe von Amateuren, die in der Lobby unbedingt die letzte Chance auf Autogramme und ein Foto mit dem Champion nutzen wollte. Iyama, sichtlich erschöpft vom langen Kampf, kam aber auch diesen Wünschen gerne nach, bevor er mit den beistehenden (grinsenden) Profis Richtung Speisesaal verschwand.

### Fazit

Alles in allem kann man sagen, dass wir ein wirklich großartiges Wochenende hatten: Das

Team aus dem Go-Club Nam-Ban in Madrid rund um Hauptorganisator Masaru Mikami hat das gesamte Event zusammen mit dem japanischen Verband hervorragend organisiert. Der Ablauf des gesamten Events war gut geplant und (zu unserer Freude und unserem Leidwesen zugleich) sehr kurzweilig. Sehr gut gefallen hat uns außerdem der historische Turnierort Alcalá de Henares – aber auch die anwesenden Profis aus Japan aus der Nähe zu sehen war ein echtes Highlight. All das machte das eher durchwachsene Turnierergebnis der beiden Autoren mehr als wett und wir danken allen an der Organisation Beteiligten von ganzem Herzen für dieses tolle Erlebnis! Und natürlich hoffen wir, dass die nächste Kisei-Partie in Europa nicht lange auf sich warten lässt. Im Forum munkelte man sogar schon etwas von Wien in zwei Jahren. Sollte sich dies bewahrheiten, dann sind wir ganz sicher wieder dabei. In diesem Sinne sagen wir daher: Bis dann und ¡adios!

## Hallo, liebe Kinder!

Das letzte Mal hatten wir ja versprochen, dass an anderer Stelle in der Zeitung noch ein Bild von uns ist. Und dann hat es prompt gefehlt... Tut uns leid! Dafür haben wir es jetzt hier: Auf dem Foto seht Ihr die Spieler der Jugendmannschaft aus Xiamen (ausgesprochen: „Chia men“), einer großen Stadt im Süden von China, wo es warm ist und selbst im Winter nie schneit. Die Mannschaft der deutschen Jugendspieler hatte ja gegen die Mannschaft aus Xiamen gespielt.



Bai hat für Euch mit zwei Kindern aus dieser Mannschaft gesprochen. Beide sind erst acht Jahre alt, aber können schon wirklich gut Go spielen! So gut, dass sie auch gegen ihre deutschen Gegner gewonnen haben. Beim Gespräch war auch die Lehrerin der beiden, Yu laoshi (ausgesprochen: „Yü lausche“) mit dabei.

Viel Spaß mit den Interviews!



**Eure zwei Pandas**

**白 Bai und 黑 Hej**

## Interview mit Li Ruixiang aus Xiamen (Provinz Fujian, China)

*Ruixiang (ausgesprochen: Rui chiang) ist acht Jahre alt und geht in die zweite Klasse. Go hat er bereits mit vier Jahren gelernt und ist nun bereits 4. Dan. Er ist ein sehr lustiger und etwas chaotischer Junge. - Na ja, das sieht man ja auf den Fotos ... Beim Freundschaftsspiel Xiamen gegen Deutschland hat er an Brett 3 gegen Yu-Kai Law (14 Jahre) gewonnen.*

**Bai:** Wieviel Zeit verbringst Du denn täglich mit Go, dass Du schon so stark bist?

**Ruixiang:** Ich spiele jeden Tag eine Partie Go im Internet. Manchmal habe ich nach fünf Minuten gewonnen. Normalerweise dauert es aber 15 Minuten. Manchmal mache ich Tsumego, aber auf jeden Fall spiele ich eine Profi-Partie nach.

**Bai:** Was für Tsumego machst Du?

**Ruixiang:** Jeweils acht Probleme aus Lichunzhen's Buch „3600 Leben&Tod-Probleme“ – super schwer!

**Bai:** Wann war Dein letztes Turnier?

**Ruixiang:** Am 15. Oktober 2013. Fünf Partien gewonnen, drei verloren. 14. Platz.

**Yu laoshi:** Das war ein Spitzenturnier für Jugendliche in Xiamen. Er war einer der jüngsten in seiner Altersgruppe.

**Bai:** Wie hast Du Dich denn gefühlt, als Du Deine Partie gegen Deutschland gewonnen hattest?

**Ruixiang:** Sehr, sehr Guuuuuuuut!!! Okay, am Anfang war die Partie ein Desaster. Er hat mich einfach gekillt. Aber am Ende

habe ich ihn gekillt! Er hat einen Fehler gemacht: Ich wollte ihn killen, und er hat es nicht gesehen! Sonst lag ich 50 Punkte hinten, und dann habe ich gewonnen mit fünf Pu-u-u-unkten!!!

**Bai:** Weißt Du eigentlich, wie alt Dein Gegner war?

**Ruixiang:** Ich glaube, so 23 Jahre.

**Bai und Yu:** Äh, wieso?

**Ruixiang:** Weil Le Chang-Ho mit 23 schon super stark war. Und mein Gegner war genauso stark, nur am Ende ein Fehler!

**Bai:** Ich habe gehört, Du hast mal einen Go-Stein aus dem Fenster geworfen? Warum denn das?

**Ruixiang:** Ja, der war kaputt. Das war irgendwie lustig... Yu laoshi fand es aber nicht lustig.

**Bai:** Welche Schulfächer magst Du denn?

**Ruixiang:** Mein Lieblingsfach ist Sport, dann chinesisch, dann Musik, dann Englisch, dann... hm... Mathe, dann Naturwissenschaften.

**Bai:** Was denken denn Deine Freunde in der Schule darüber, dass Du so gut Go spielst?

**Ruixiang:** Mein bester Freund hat mir gesagt: Du bist sooooooooooooo großartig!!!

**Bai:** Und die anderen?

**Ruixiang:** Die sagen gar nichts dazu.

**Bai:** Hast Du noch andere Hobbys?

**Ruixiang:** Andere Spiele, auf dem Smartphone, z.B. Plants vs. Zombies oder Monopoly.



**Bai:** Magst Du schwimmen?

**Ruixiang:** (rennt schreiend weg und will sich verstecken) Hilfe! Ich STERBE lieber als zu schwimmen!

**Bai:** Warum denn?

**Ruixiang:** Ich mag den Schwimmlehrer nicht, der ist soooo streng!

**Yu laoshi:** Sein Vater hat Ruixiang übrigens gesagt, wenn er sich im Go-Unterricht nicht benimmt, muss er stattdessen in den Schwimmkurs... Das ist für ihn die schlimmste Strafe!

**Bai:** Sag mal, wie stark möchtest Du eigentlich später mal spielen?

**Ruixiang:** Unendlicher Dan, nein, 13. Dan!

**Yu laoshi:** Es gibt aber keinen 13. Dan.

**Ruixiang:** Doch, Go Seigen ist 13. Dan. Das weiß ich aus dem Fernsehen! Aber auf jeden Fall möchte ich Profi werden! Mein Vater hat für mich Lehrer gefunden. Jeden Tag habe ich im Internet Go-Unterricht. Er möchte, dass ich der stärkste Spieler der Welt werde und kein einziges Spiel verliere!

**Bai:** Und Deine Mutter, was sagt die dazu?

**Ruixiang:** Der ist das egal...





Dass ich gewonnen habe, war sehr sehr guuuut!



Aber zuerst war die Partie ein Desaster!



In Nie Weipings Go-Schule musste ich einmal drei Stunden in der Ecke stehen...



Wenn ich groß bin, will ich 13. Dan sein!

**Yu laoshi:** Sein Vater hat ihn auch für 20 Tage in Nie Weipings Go-Schule in Beijing unterrichten lassen. Am Anfang war er 128. von über 300 Schülern, am Ende 49.

**Bai:** Da hast Du Dich aber in so kurzer Zeit ganz schön verbessert! Wie war denn der Unterricht dort?

**Ruixiang:** Jeden Morgen haben wir drei Spiele gespielt und dann besprochen. Am Nachmittag, dann zwei Spiele. Und am Abend konnten wir Geld gewinnen! Der zweite Platz bekam 5 Yuan (ca. 50 Cent), der erste Platz 10 Yuan (ca. 1 Euro), aber nur einmal die Woche.

**Yu laoshi:** Die Go-Schule war aber auch sehr streng, oder?

**Ruixiang:** Ja, wenn man zu laut war, dann musste man das machen. (Er steht auf und stellt sich in die Ecke.) Und die Partie hat man dann auch verloren.

**Hej:** Wie lange musstest Du da stehen?

Ruixiang: Mindestens 10 Minuten, einmal für drei Stunden. Ich musste fünfmal in der Ecke stehen, aber ein anderer Junge musste sogar einmal vier Stunden lang stehen. Aber manchmal wurde ich auch gelobt, wenn ich eine richtige Lösung wusste! (Ruixiang lächelt glücklich.)

**Bai:** Na, dann wünschen wir Dir weiterhin viel Erfolg und viel Spaß beim Go!

## Interview mit Su Xuanyin, auch aus Xiamen

*Xuanyin (ausgesprochen: „Chuän in“) ist acht Jahre alt und geht in die dritte Schulklasse. Sie ist ein sehr höfliches und etwas schüchternes Mädchen. Sie gewann am 6. Brett gegen Emanuel Schaaf (10 Jahre).*

**Bai:** Wann und von wem hast Du Go gelernt?

**Xuanyin:** Ein Go-Lehrer hat es im Kindergarten unterrichtet.

**Bai:** Und wie stark spielst Du jetzt?

**Xuanyin:** Ich bin erster Kyu.

**Bai:** Wie oft lernst Du denn Go?

**Xuanyin:** Nicht jeden Tag. Manchmal spiele ich ein oder zwei Spiele im Internet. Und dann habe ich ja zweimal die Woche Go-Unterricht.

**Bai:** Was war Dein letztes Turnier?

**Xuanyin:** Das war die Fujian Schülerinnen-Meisterschaft in den Sommerferien. Da wurde ich Zwölfte in der 2. Liga. Ich habe leider nicht gut gespielt, aber es war interessant.

**Bai:** Und Dein nächstes Turnier?

**Xuanyin:** Wahrscheinlich das Einstufungsturnier in den Winterferien.

**Bai:** Wie hast Du Dich gefühlt, als Du Deine Partie für Xiamen gegen Deutschland gewonnen hast?

**Xuanyin:** Sehr glücklich! Ich werde weiter hart arbeiten!

**Bai:** Wusstest Du, dass Du gegen den Deutschen U11-Meister gespielt hast?

**Xuanyin:** Nein, das wusste ich nicht. Wenn ich es gewusst hätte, hätte ich Angst gehabt!

**Bai:** Hast Du noch andere Hobbys?



Ich  
wünschte, ich  
könnte später mal  
Weltmeister  
werden.

**Xuanyin:** Ich mag schwimmen und Klavierspielen, am meisten schwimmen.

**Bai:** Welche Fächer magst Du in der Schule?

**Xuanyin:** Ich mag Kunst, Musik, Psychologie, Sport, Informatik. Englisch ist sehr interessant. Das ist mein Lieblingsfach. Ich mag eigentlich viele Fächer...

**Bai:** Was sagen Deine Freunde in der Schule dazu, dass Du Go spielst? Bewundern sie Dich oder finden sie das langweilig?

**Xuanyin:** Die, die selber Go spielen, bewundern mich. Aber die anderen denken, das ist nichts besonderes.

**Bai:** Spielst Du auch manchmal mit Freunden oder in der Familie Go?

**Xuanyin:** Manchmal mit Freunden. In meiner Familie kann niemand Go spielen.

**Bai:** Es gibt nicht so viele Mädchen in der Go-Klasse. Ist das manchmal

schwierig mit all den Jungs, die Unsinn machen?

**Xuanyin:** Ganz und gar nicht, denn ich mache ja auch selbst viel Unsinn!

**Bai:** Wie stark möchtest Du mal Go spielen können? Vielleicht so stark wie Yu Laoshi?

**Xuanyin:** Ja, ich wünschte, ich könnte so stark spielen wie Yu Laoshi. Ich wünschte sogar, ich könnte Weltmeister werden. Aber das ist unwahrscheinlich: Es scheint, dass bisher alle Weltmeister Männer waren!

**Bai:** Was war denn die schönste Erinnerung, die Du über Go hast?

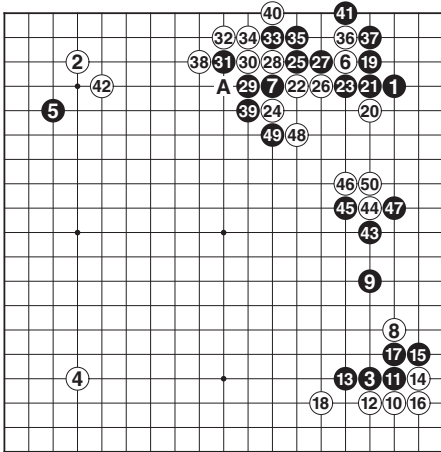
**Xuanyin:** Als ich mal einen ersten Platz gewonnen habe. Da war ich sehr glücklich!

**Bai:** Dann wünschen wir Dir noch viele erste Plätze. Und vielleicht wirst Du ja die erste Frau, die Weltmeister wird?



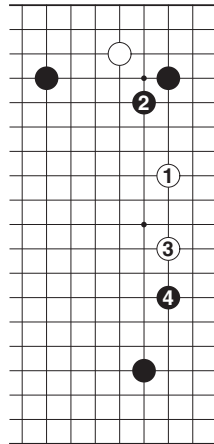
## Yoon Young Sun kommentiert (16)

Partie: Kisei-Titelkampf, 1. Runde  
 Weiß: Iyama Yuta 9p  
 Schwarz: Yamashita Keigo 9p  
 Bedenkzeit: 9 Stunden + 10 x 1 Minute Byoyomi  
 Komi: 6,5  
 Ergebnis: 245 Züge. Weiß gewinnt mit einem halben Punkt.  
 Kommentar: Yoon Young Sun 8p

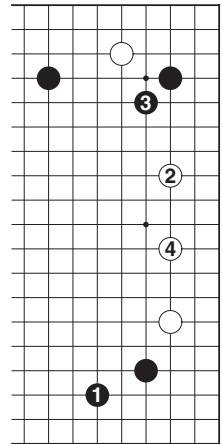


Figur 1 (1–50)

8: Möglich ist auch 1 in Dia. 1, aber dann ist 4 für Schwarz zu gut.

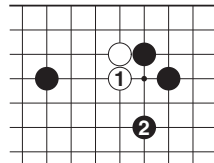


Dia. 1

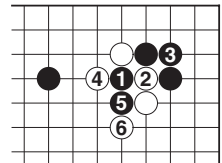


Dia. 2

9: Wenn Schwarz einfach auf 1 in Dia. 2 spielt, bekommt Weiß mit 2 und 4 einfach das, was er will.



Dia. 3



Dia. 4

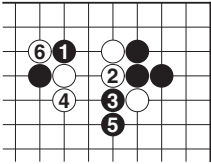


Die Partie beginnt.

20: Gutes Haengma, denn nach Dia. 3 wären die weißen Steine zu schwer, ...

21: ... und die richtige Antwort, denn ein Gegenspiel wie in Dia. 4 funktioniert nicht, da die Treppe mit 6 für Weiß läuft.

23: Wenn Schwarz jetzt einfach nur mit 1 in Dia. 5 mitspielt, sind nach 4 die Punkte 5 und 6 Miai und Weiß ist nach 6 zufrieden. Daher ist 23 in der Partie



Dia. 5

vorzuziehen.

25: Ich hätte an dieser Stelle auf 1 in Dia. 6 gestreckt und dann gekämpft. Nach 9 ist die Situation schwierig, aber durchaus spannend.

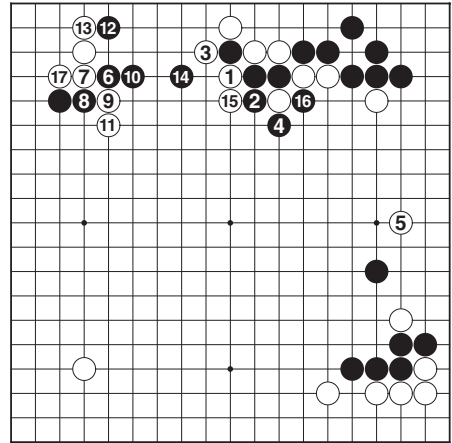
26: Weiß könnte nun einfach auf 1 in Dia. 7

Atari geben und mit 3 und 5 fangen. Dann aber bekommt Schwarz aber mit 4, 6 und 8 Einfluss und am rechten Rand ein riesiges Moyo.

30: Jetzt scheinen 36 und A Miai zu sein und ...

31: ... dieser Zug ist die einzige Möglichkeit, um A und 36 zugleich zu verhindern.

33: Diesen Zug habe ich zunächst nicht verstanden. Natürlich funktioniert das einfache Decken auf 1 in Dia. 8 nicht, weil dann nach 2 zwei wichtige schwarze Steine gefangen sind. Aber ich dachte, 1 in Dia. 9 sei besser, da Weiß dann



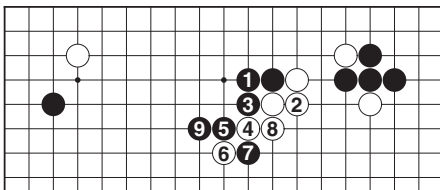
Dia. 10

auf 2 Atari spielt und Schwarz mit 3 deckt und danach mit A und B zwei Schnittpunkte zurückbleiben, von denen Weiß nur einen decken kann.

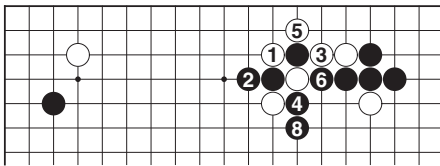
Zunächst muss man schauen, was passiert, wenn Weiß statt 2 in Dia. 9 auf 1 in Dia. 10 Doppelatari gibt. Dann schadet der Abtausch 1 für 2 den drei weißen Steinen im Zentrum, die Schwarz dann mit 4 unter Druck setzen kann. Allerdings kann Weiß dann mit 5 den rechten Rand invadieren und muss nicht auf 42 in der Partie verteidigen, denn wenn Weiß nun in Dia. 10 mit 6 drückt, kann Weiß schneiden und nach 14, 15 und 16 ist die weiße Gruppe nicht mehr wirklich gut anzugreifen. Sind aber 33, 34 und 35 abgetauscht, ist die Gruppe schwächer. Jetzt will Weiß erst recht nicht auf 1 in Dia. 10 spielen, um seine Zentrumssteine zu schwächen und zudem will er sich mit 42 am oberen Rand stärken, anstatt auf 5 in Dia. 10 zu invadieren.

39: Jetzt kann man sehen, dass es gut für Schwarz wäre, wenn nach einem Doppelatari jetzt noch ein weißer Stein auf A und ein schwarzer Stein auf 49 stehen würde.

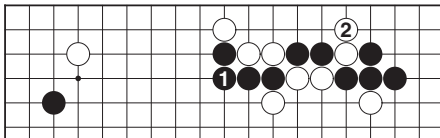
42: Alle Kommentatoren haben jetzt eine Invasion auf 1 in Dia. 11 gefordert. Aber gerade durch 33 und 35 kann Schwarz nun mit 2 pressen und nach einem Schnitt von Weiß die obere Gruppe in der Zugfolge bis 12 töten, was recht groß ist. So gesehen macht 33 eine Verteidigung mit 42 notwendig und zugleich die Sicherung des Randes mit 43 möglich. Very high level!



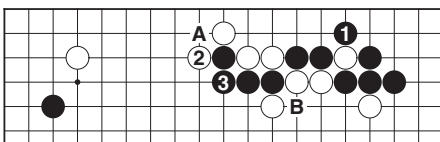
Dia. 6



Dia. 7

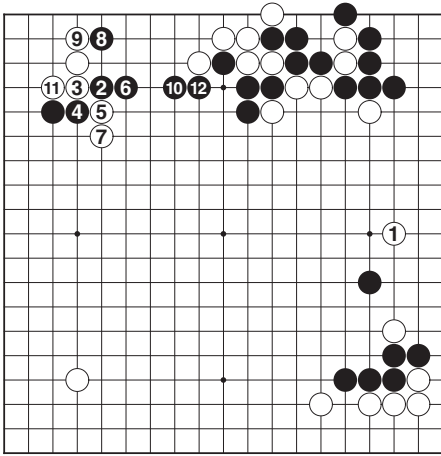


Dia. 8

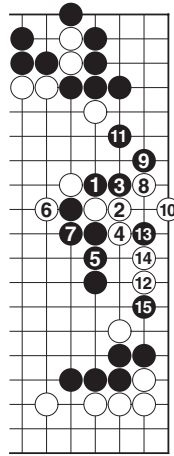


Dia. 9

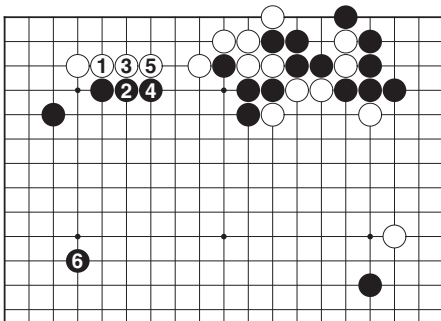
# Profipartie



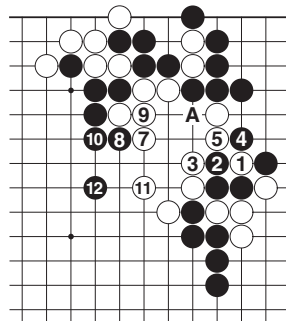
Dia. 11



Dia. 13



Dia. 12



Dia. 14 (6 deckt)

Dass 1 in Dia. 12 keine Alternative zu 3 in Dia. 11 ist, sollte sich von selbst verstehen, denn Weiß ließe sich dann in Vorhand flach drücken und Schwarz würde den schönen Zug auf 6 bekommen.

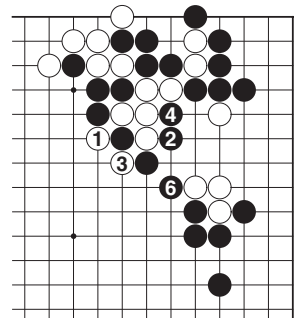
43: Ein sehr stabiler Zug. Möglich wäre auch ein Zug auf 44, aber Schwarz denkt offensichtlich, dass die obere Seite stärker ist und verteidigt deswegen so eng.

47: Wenn ich Schwarz wäre, würde ich jetzt auf 1 in Dia. 13 schneiden wollen. Es gibt dann verschiedene Kampfmöglichkeiten. Versucht Weiß, sich am Rand mit 8, 10 und 12 einzuleben,

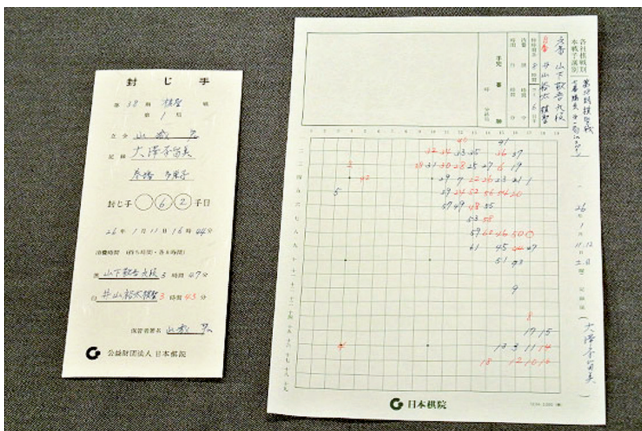
stellen 13 und 15 einen schweren Angriff auf die Lebensfähigkeit der weißen Gruppe dar.

Spielt Weiß statt 10 in Dia. 13 den Squeeze mit 1, 3 und 5 in Dia. 14, dann folgt ein ganz anderer Kampf als in der Partie, der für Schwarz besser ist, denn Schwarz

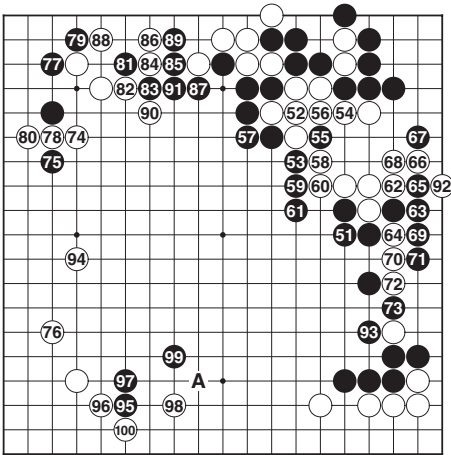
hat nach 12 erstens viel mehr sicheres Gebiet am Rand und kann zweitens, wenn Weiß irgendwann auf A leben sollte, Vorhand nehmen.



Dia. 15 (5 deckt)



Das Formular für den Abgabezug 62, den letzten Zug des ersten Partietages



Figur 2 (51–100)

54: Wenn Weiß einfach auf 1 in Dia. 15 spielt, opfert Schwarz und squeeze mit 2 und 4. Dabei entsteht mit 6 ein zu großer, sicherer Rand für ihn mit ca. 65 Punkten.



Iyama Yuta 9p beim Cocktail-Empfang

64: Ein guter Testzug, um die Vorhand zu sichern.

74: Ein Erfolg: Weiß hat mit Vorhand im schwarzen Gebiet gelebt. Nun steht er sicher besser.

79: Wenn Schwarz ohne diesen Zug einfach auf 80 zieht, kann Weiß wie in Dia. 16 gezeigt einfach trennen und die Ecke wird zu groß.

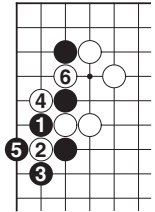
80: Kiai! Weiß zeigt Kampfeswillen. So trennen möchte wohl jeder. Antwortet Weiß hier einfach auf 79 mit 1 in Dia. 17, dann entsteht in der Zugfolge bis 20 ein Ko, das Schwarz zuerst schlägt. Und obwohl Schwarz das Ko verlieren wird, ist das nicht so schlimm. Weil Schwarz schon den Stein auf 5 gefangen hat, ist die linke Gruppe nicht schwach, und er profitiert zusätzlich noch durch Ko-Drohungen.

83: Stattdessen jetzt auf 1 in Dia. 18 zu ziehen hätte es Weiß zu einfach gemacht. Nach 8 kann Schwarz nicht auf A schneiden, da Weiß nach B für C mit D fangen kann.

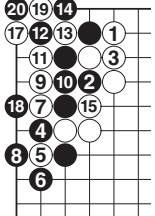
94: Schwarz hat ca. 60 Punkte. Weiß hat ca. 65 Punkte. Weiß hat etwas mehr Punkte, aber Schwarz hat Dicke in der Mitte und ist am Zug. Ich sehe Weiß ein wenig vorne, aber wegen der schwarzen Stärke ist das schwer einzuschätzen und kann sich leicht noch ändern.

98: Mein erster Instinkt sagt mir, dass A besser wäre, gerade auch um den Einfluss der schwarzen Wand zu reduzieren.

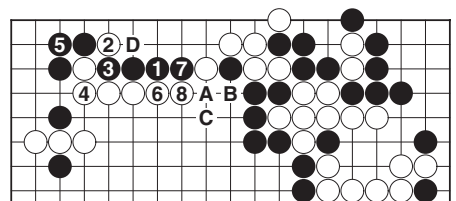
100: Weiß hatte diesen Zug schon geplant, als er 98 gespielt hat. Das heißt, Weiß möchte die Ecke sichern, und er scheint zuversichtlich zu sein, die Mitte trotzdem reduzieren zu können.



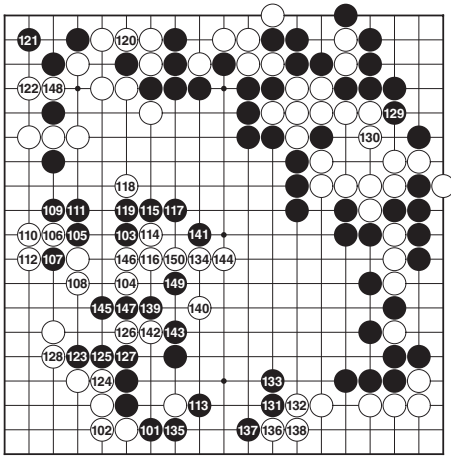
Dia. 16



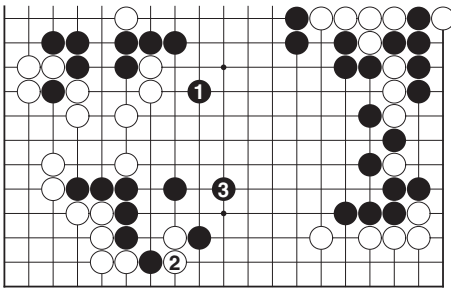
Dia. 17  
(16 deckt)



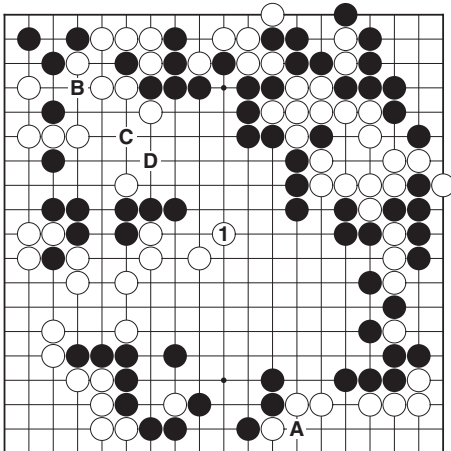
Dia. 18



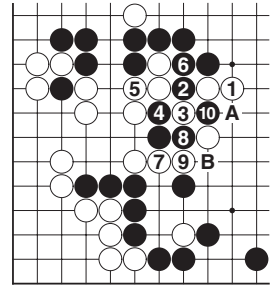
Figur 3 (101–150)



Dia. 19



Dia. 20

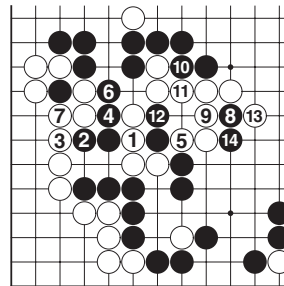


Dia. 21

131: Denkbar wäre jetzt auch 1 in Dia. 19, aber dann bekommt Weiß 2 und Schwarz sichert mit 3. Aber für Weiß ist eine Verbindung auf 2 bares Geld. Sehr gut denkbar, dass Schwarz das nicht weggeben wollte.

138: Besser wäre 1 in Dia. 20. A ist zwar groß, aber im Moment ist die Mitte wichtiger und es gibt schlechtes Aji auf B. Wegen 1 kann Weiß C oder D in Vorhand spielen, um dem Aji in der Ecke vorzubeugen. Auf das Aji werden wir gleich noch zu sprechen kommen ...

142: Wenn Weiß einfach streckt, gibt es ein Loch, wie Dia. 21 zeigt. Wenn Weiß nach 10 auf A spielt, bekommt Schwarz mit B ein Ko.



Dia. 22

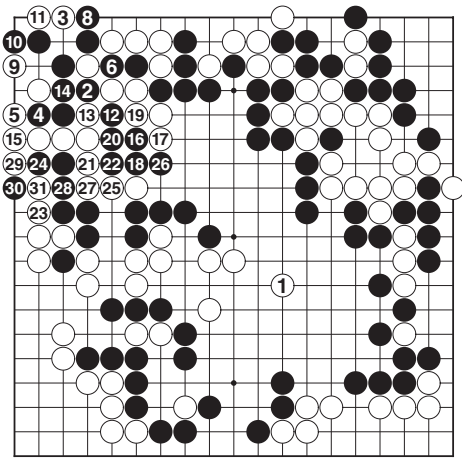
146: Warum Weiß jetzt nicht auf 1 in Dia. 22 verbindet? Schwarz kann dann mit 2, 4 und 6 trennen und die weiße Gruppe in der Mitte hat nach 8 nur noch ein Auge. Weiß sollte Angst haben, da Schwarz in der

Umgebung recht stark ist – so kann er sich das Rausziehen mit 14 leisten.

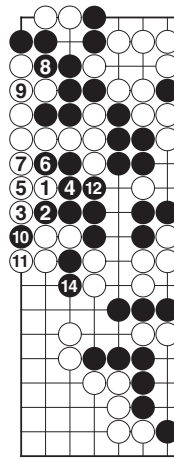
147: Schwarz hat wenigstens 6 Punkte bekommen. Dafür hat Weiß die Mitte etwas reduziert und Vorhand genommen. Schwarz hätte aber spätestens jetzt das Aji auf 148 antesten sollen.

148: Mit 1 in Dia. 23 hätte Weiß die Mitte gut reduzieren können. Aber es gibt Aji in der oberen linken Ecke. Nach 2 muss Weiß schon auf 3 spielen, um ohne Ko zu fangen. Deckt er stattdessen auf 1 in Dia. 24, dann ist das resultierende Ko ein klarer Erfolg für Schwarz. Spielt Schwarz dieses Ko nicht, sondern auf 1 in Dia. 25, lebt die Ecke nach 10 sogar bedingungslos.





Dia. 23 (7 fängt, 32 auf 6)

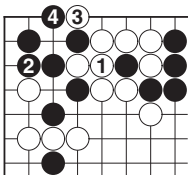


Dia. 26

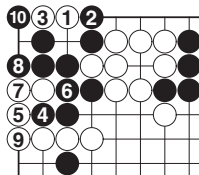
es gibt Semeai, das Schwarz nach 32 auf 6 gewinnt. Statt mit 23 zu verbinden, könnte Weiß versucht sein, auf 1 in Dia. 26 zu spielen, aber nach 14 wäre dann die Partie vorbei.

159: Was passiert eigentlich, wenn Schwarz auf 1 in Dia. 27 schneidet? Nach dem erneuten Schnitt mit 7 haben wir eine schöne kleine Problemstellung: Wie kann Weiß am Zug seinen Stein retten? Die richtige Antwort ist der Schnitt auf 8 und der anschließende Squeeze. Danach verbindet Weiß mit 14.

179: Normalerweise ist das

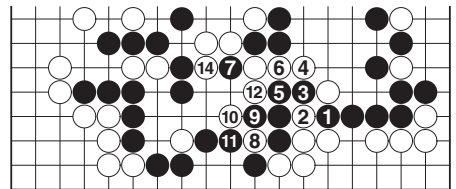


Dia. 24



Dia. 25

Zwar hat Schwarz in der Folge in Dia. 23 nach 11 nur ein Auge, das Problem für Weiß ist dann aber 12. Weiß kann die zwei schwarzen Steine 12 und 16 nicht fangen. Das heißt,

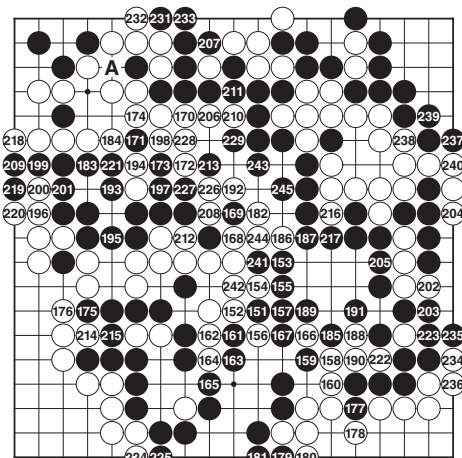


Dia. 27 (13 auf 8)

nicht der größte Zug, aber eigentlich ein Endspiel für Weiß, daher vielleicht die Investition eines Zuges wert. Eine angemessene Analyse des Endspiels ist eine Aufgabe für mehrere Top-Profis gemeinsam, daher breche ich den Kommentar an dieser Stelle ab.

Insgesamt scheint mir das Aji in der linken oberen Ecke der entscheidende Punkt in der Partie gewesen zu sein. Weiß hätte das Aji früher mit A oder durch das Kosumi in der Mitte beseitigen können und Schwarz hatte auch eine Chance, davon zu profitieren, bevor Weiß noch einmal gesichert hat. Vielleicht wäre auch der hohe Klemmzug am unteren Rand (A in Figur 2) besser gewesen, auch wenn der Profit nicht so direkt in Gebiet zu messen ist.

Der Stil von Yamashita erscheint mir anders, als ich ihn in Erinnerung habe, insgesamt sicherer und stabiler. Ich habe früher viele kreative Partien mit ungewöhnlichen Eröffnungen von ihm gesehen, in denen er auch insgesamt aggressiver gespielt hat.



Figur 4 (151–245)

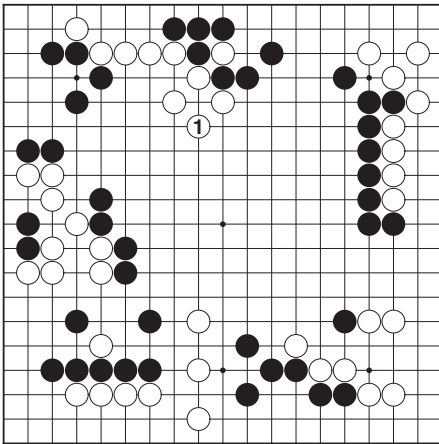
## Der etwas andere Zug (3)

von Viktor Lin

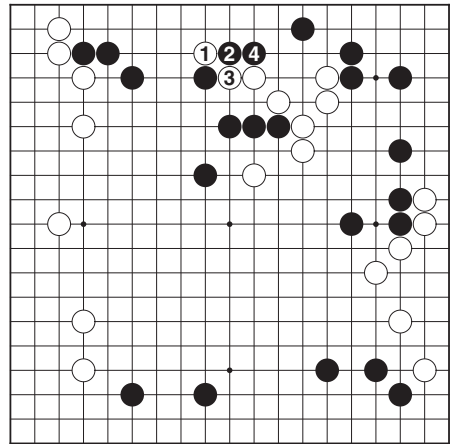
Diese Mal geht es um scheinbar unspielbare Züge, die zu passiv aussehen, aber dennoch immer wieder angemessen sind.

Ich habe für diese Folge Probleme zusammengesucht (und meinen Senf dazu gegeben), in denen wir aus der Sicht der Defensive eine Gruppe in der feindlichen Arena zum Leben bringen müssen. In der ersten Folge haben wir

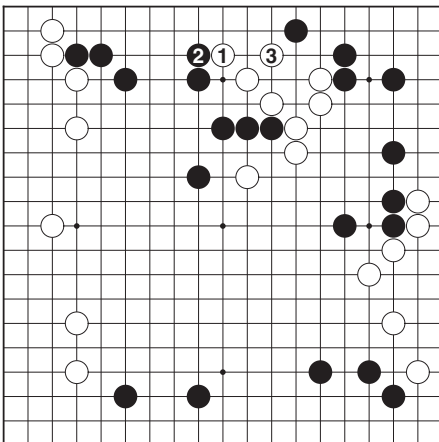
das Problem in Dia. 1 gesehen, in dem es genau um dieses Thema ging. Bei vielen dieser Züge wusste ich nicht, dass es sie gibt, bevor ich diese Probleme gesehen habe. Für Spieler ab einem gewissen Niveau gehen sie vielleicht gar gegen die Intuition. Und auch hier gilt, dass es meistens Ausnahmesituationen sind und man nicht ständig um Augen kämpfen sollte.



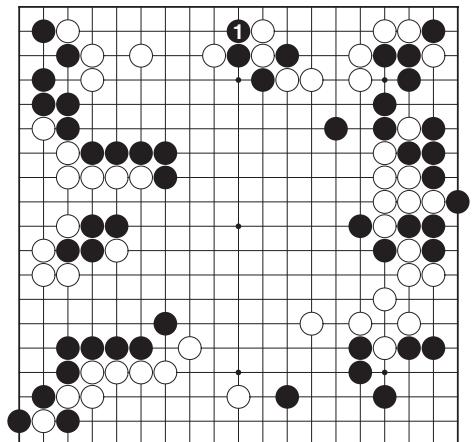
*Dia. 1*



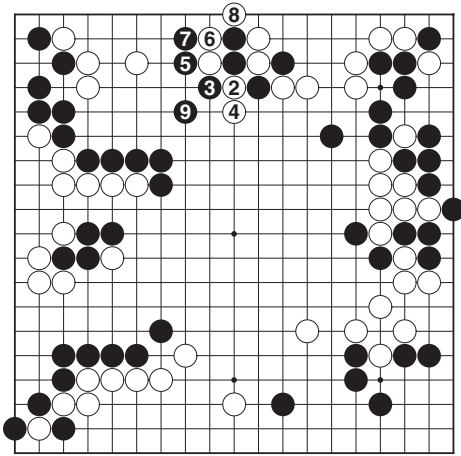
*Dia. 3*



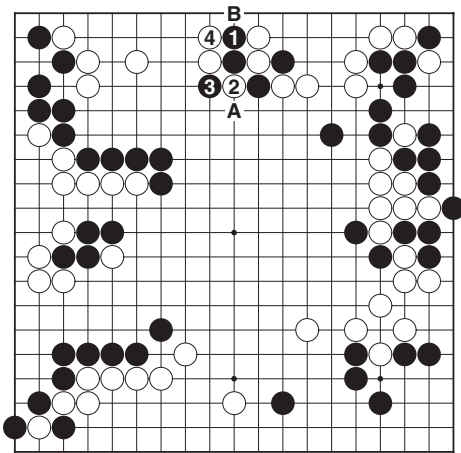
*Dia. 2*



*Dia. 4*



*Dia. 5*



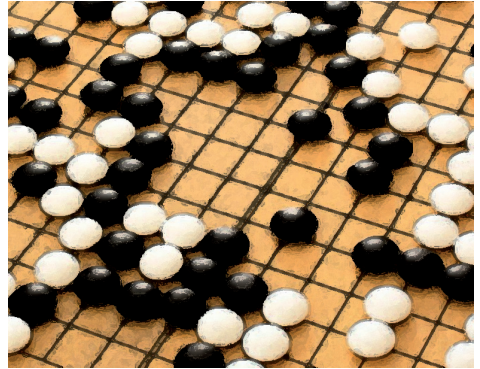
*Dia. 6*

Aber für das ausgewogene Temperament eines Go-Spielers finde ich, dass es wichtig ist, nicht nur die extrem brillanten Züge zu sehen, sondern sich auch dazu durchringen zu können (unter Miteinbezug diasituativer Faktoren), hier und da auf scheinbar passive „Zen“-Züge zurückgreifen zu können.

In Dia. 2 baut sich Weiß mit sehr sanften Zügen eine Basis für seine schwache Gruppe.

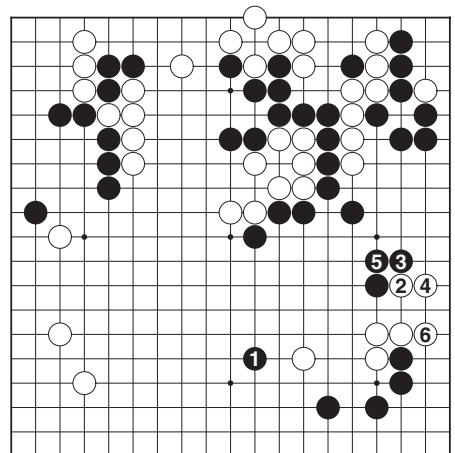
Wenn Weiß wie in Dia. 3 die schwarzen Steine in der Umgebung nicht respektiert und um eine Linie gieriger ist, wird er sogleich zerlegt.

Aber was hat Schwarz denn in Dia. 4 vor? Wir haben doch schon in der Grundschule gelernt, dass diese Sequenz nicht funktioniert.

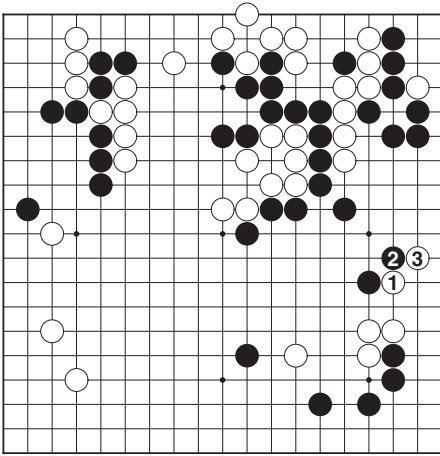


Die plumpesten Gegenangriffe der Welt in Dia. 5 sind in diesem Fall aber effektiv und fangen Weiß links. Ich habe noch nie gesehen, dass diese schwarze Sequenz gut sein soll. Aber wenn wir genauer aufs Brett schauen, merken wir, dass es weder schwache Gruppen noch Platz für Moyos gibt. Hier ist Stärke also nicht so wertvoll wie direkter Profit!

Deswegen soll Weiß auf 4 in Dia. 6 klemmen und unversehrt nachhause verbinden – A und B sind jetzt Miai. Das Ponnuki mit einem schwarzen Stein auf A ist zwar fett, aber nicht so verhee-



*Dia. 7*



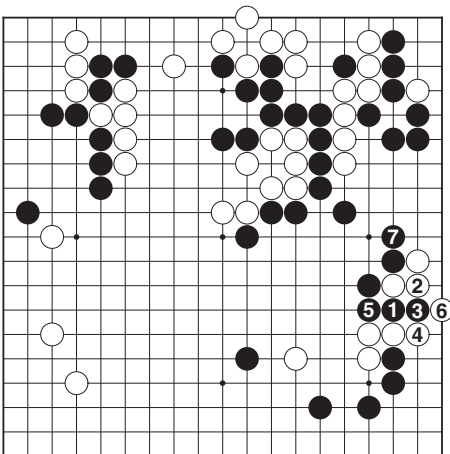
*Dia. 8*

rend für Weiß – mit derselben Begründung wie in Dia. 5.

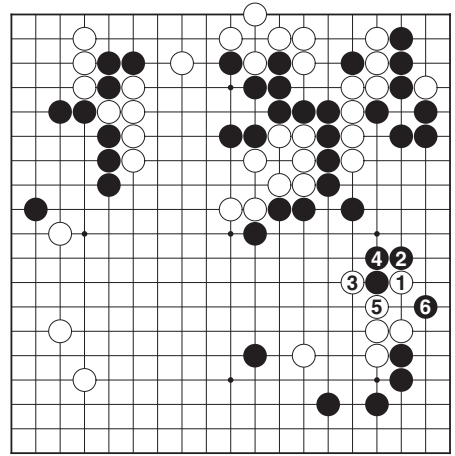
Schwarz 1 in Dia. 7 gibt der weißen Gruppe auf den Deckel. Am besten baut sich Weiß mit 2 bis 6 ein Auge, das zweite ist dann sicher auch nicht mehr weit.

Das Doppelhane in Dia. 8 ist sicher die erste Idee von den meisten Dan-Spielern, aber Schwarz kann wie in Dia. 9 kontern und Weiß in Lebensgefahr bringen.

Anlegen und Klemmen in Dia. 10 könnte man sich auch überlegen. Aber im Vergleich mit Dia.



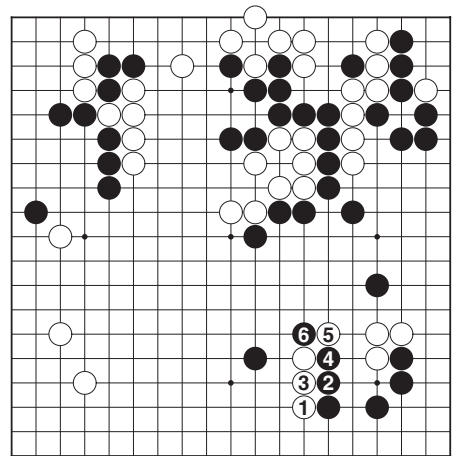
*Dia. 9*



*Dia. 10*

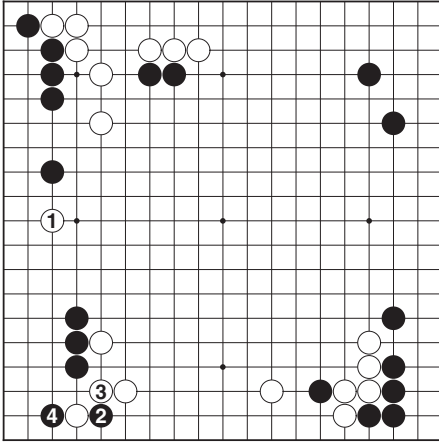
7 läuft Weiß doch lieber nicht in die Richtung, wo Schwarz mehr Steine hat.

Weiß 1 in Dia. 11 geht nur, wenn rechts nicht Schwarz, sondern Weiß eine Brettpräsenz aufgebaut hat.

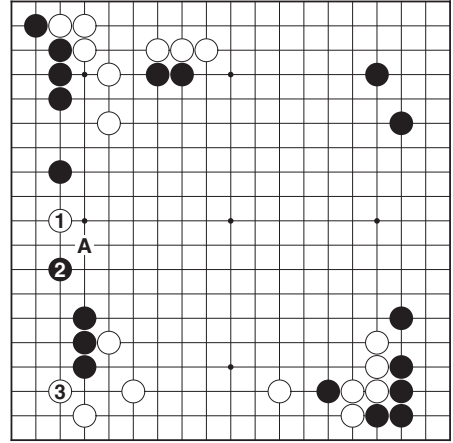


*Dia. 11*

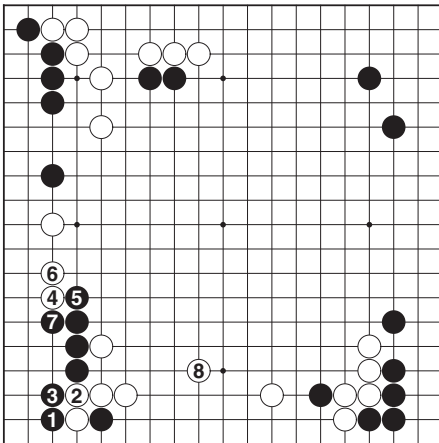
Weiß invadiert in Dia. 12. Und da noch keine eindeutig profitable Attackierrichtung ersichtlich ist, macht sich Schwarz am besten selber eine Basis und zugleich ganz viele Punkte. Attackieren kann man ja auch später noch.



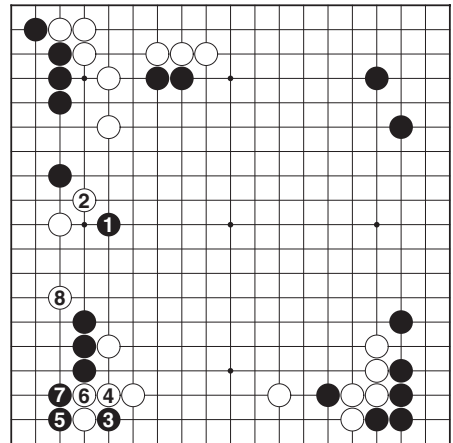
*Dia. 12*



*Dia. 14*



*Dia. 13*

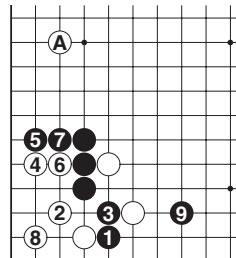


*Dia. 15*

In Dia. 13 geht es weiter. Geduld ist die Tugend der Revolutionäre, so wird in Toilettenkalendern gerne Rosa Luxemburg zitiert.

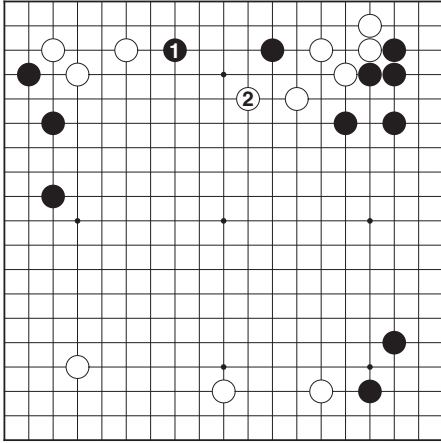
Dia. 14 wäre der Plan von Weiß. Anmerkung des Viktors: Das sieht nach einem Fall von Kikashi aus, also einem Kapitel für sich. Durch den Abtausch W 1 mit S 2 hat S keinen Zug mehr, der so effektiv wie A mit einem Zug die linke Seite beanspruchen könnte.

Wenn Schwarz sich zu 1 in Dia. 15 provozieren lässt, ist 1 für 2 im Endeffekt gar kein profitabler Abtausch.



*Dia. 16*

Vor einem Konterzug von Weiß auf 2 in Dia. 16 braucht Schwarz nicht wirklich Angst zu haben. Damit lebt Weiß zwar in der Ecke, aber er macht sich seinen eigenen Invasionsstein auf A kaputt und steht auch sonst nicht besonders gut da.



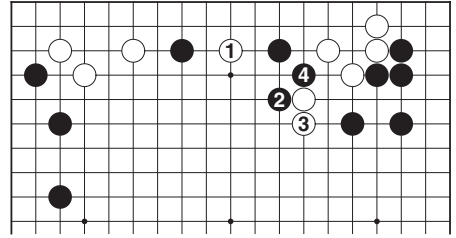
Dia. 17

Auf Schwarz 1 in Dia. 17 wird der ruhige Sprung auf Weiß 2 empfohlen.

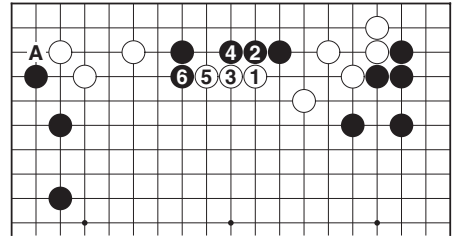
Bis Zug 9 in Dia. 18 kümmert sich Weiß erfolgreich um seine beiden Gruppen links und rechts.

Auf Weiß 5 kann Schwarz nicht kontern, sonst passiert das schreckliche Unglück aus Dia. 19.

Weiß 1 in Dia. 20 wäre total übertrieben. Die weißen Gruppen sind viel schwerer zu handhaben als die losen schwarzen Steine.

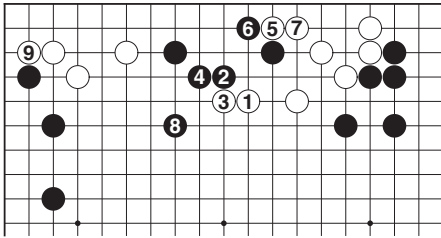


Dia. 20

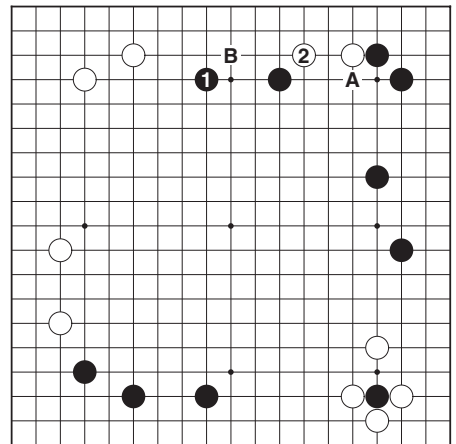


Dia. 21

Mit Weiß 1 in Dia. 21 zu pressen hilft Weiß nicht so sehr. Und wir dürfen nicht vergessen, dass Weiß links eigentlich noch einen Verteidigungszug auf A benötigt.

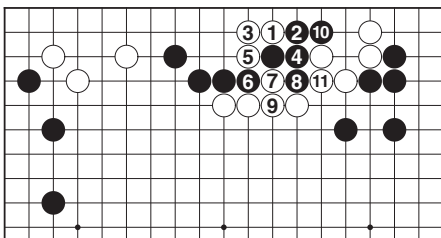


Dia. 18

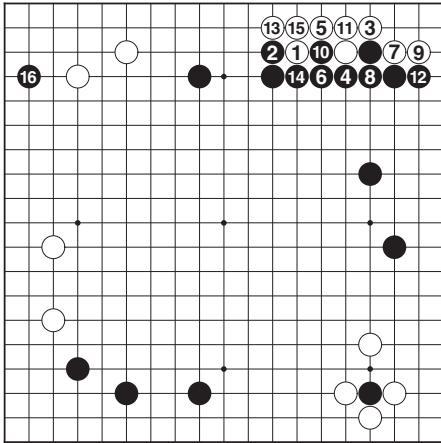


Dia. 22

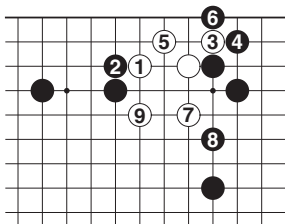
Statt in Dia. 22 auf 1 zu spielen, könnte Schwarz auch auf A den weißen Stein verhaften, aber ihm hat die mögliche weiße Antwort auf B nicht gefallen. Nun fängt Weiß an, seinen einzelnen Stein zu aktivieren – und zwar mit diesem komischen Zug



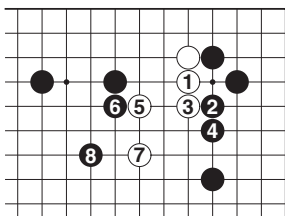
Dia. 19



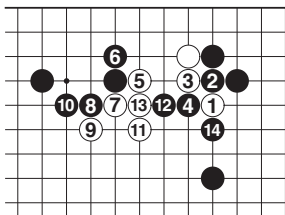
Dia. 23



Dia. 24



Dia. 25



Dia. 26

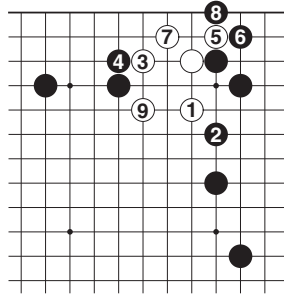
auf 2. Übrigens würde Weiß sicher anders spielen, wenn die schwarzen Ausbreitungen auf beiden Seiten nicht so eng wären.

Dia. 23 zeigt eine mögliche Fortsetzung, bei der Weiß in der Ecke lebt.

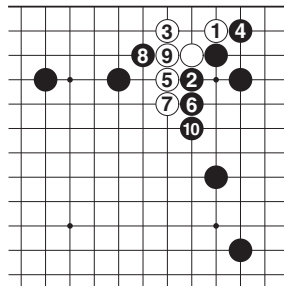
Wenn Schwarz wie in Dia. 24 die Ecke lieber behalten möchte, macht Weiß draußen augenreiche Formen.

Von der weißen Spielweise in Dia. 25 ist allerdings abzuraten.

Dia. 26 enthält zwar einige Tesuji, aber das Endergeb-



Dia. 27

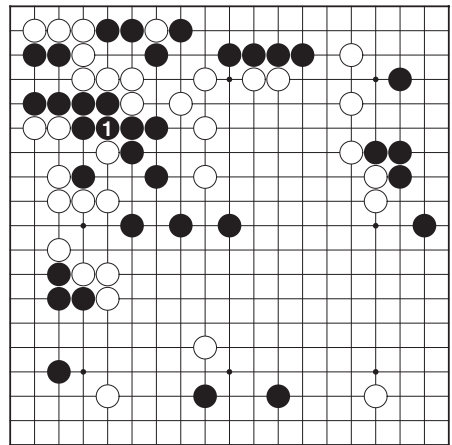


Dia. 28

nis spricht eher gegen diese Sequenz.

Weiß kann aber mit dem Sprung auf 1 in Dia. 27 anfangen. Das wären normalere Züge und die Stellung sieht am Ende genauso aus wie in Dia. 24.

Dia. 28 stattdessen wäre schlechte Reihenfolge. Es ist ein subtiler Unterschied, denn hier bekommt Schwarz den Schlüsselzug auf 2 und die Ecke.



Dia. 29

In Dia. 29 sehen wir den historischsten Zen-Zug aller Zen-Züge von Yasui Chitoku. Man ist sich noch nicht ganz sicher, warum S das gespielt hat. Aber was auch immer dieser Zug macht, S gewinnt in 155 Zügen durch Aufgabe. Habt ihr vielleicht eine Idee?

## Deutschlandpokal 2014

Zwischenstand nach einem von elf Turnieren\*

### Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (22 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	Summe
1	Groza, Dan	1k	4	4
2	Kacwin, Christopher	2d	3	3
	Kraft, Bernhard	2k	3	3
	Schomberg, Niels	1d	3	3
5	Bantla, Chafiq	1k	2	2
	Ervens, Deniz	2d	2	2
	Hensel, Rainer	1d	2	2
	Ulbrich, Georg	1d	2	2
9	Müller, Pascal	3d	1	1
	Radetzky, Sven	1k	1	1
	Schütze, Rainer	2d	1	1
12	Ahlborn, Marieke	2k	0	0
	Corbeck, Helmut	2k	0	0
	Fabry, Werner	1d	0	0
	Knauf, Barbara	3d	0	0
	Kroll, Harald	2d	0	0
	Matsubayashi, H.	2d	0	0
	Ruzicka, Martin	2d	0	0
	Sieber, André	2k	0	0
	Vygen, Jens	3d	0	0
	Weiß, Christian	1k	0	0
	Weiß, Malte	3d	0	0

### Pokalgruppe B: 3. Kyu und 9. Kyu (26 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	Summe
1	Weiß, Arne	9k	6	6
2	Busch, Rainer	5k	4	4
	Rottmann, Christoph	5k	4	4
4	Schweitzer, Erik	6k	3	3
5	Bodamer, Michael	3k	2	2
	Dittmann, Jenny	7k	2	2
	Langer, Martin	5k	2	2
	Schomberg, Karen	3k	2	2
	Sosilo, Andreas	9k	2	2
	van Wesel, Martin	6k	2	2
	Wacker, Klaus	8k	2	2
12	Jordan, Daniel	4k	1	1
	Schlipf, Jan	8k	1	1
14	Aengenendt, Felix	6k	0	0
	Bressan, Rebekka	9k	0	0
	Fiebert, Achim	4k	0	0
	Gassenmeier, Claudia	5k	0	0
	Grotepass, Christoph	7k	0	0
	Hißnauer, Joachim	8k	0	0
	Jochheim, Andreas	5k	0	0
	Knuf, Tom	9k	0	0
	Quathamer, Frank	8k	0	0
	Scherner, Michael	6k	0	0
	Schmitz, Carolina	4k	0	0
	Vagedes, Jutta	8k	0	0
	Wagner, Michael	9k	0	0

### Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer (8 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	Summe
1	Janke, Frithjof	10k	3	3
2	Igel, Carsten	17k	2	2
	Reibert, Jörg	12k	2	2
	Walther, Sven	11k	2	2
5	Klöppling, Andreas	10k	1	1
6	Fiebert, Jasmin	11k	0	0
	Hensel, Christiane	19k	0	0
	Thörner, Vanessa	10k	0	0

#### Kürzel:

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

#### 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.

*Georg Ulbrich*



\* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2013 sind unter [www.dgob.de/pokal](http://www.dgob.de/pokal) zu finden.



## Kids- & Teenspokal 2014

Für den Kids- und Teenspokal zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnislisten bekommen habe. 21 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 8 TeilnehmerInnen und in der U 18 spielen bisher 13 Jugendliche mit. 6 Turniere wurden bisher ausgewertet. Inzwischen müssten die Preise und Urkunden für 2013 angekommen sein. Wenn nicht – haben wir Eure Adresse? Wegen der Geldpreise wendet Euch an die Schatzmeisterin des DGoB, Ilona Crispian, (icrispian@dgoB.de).

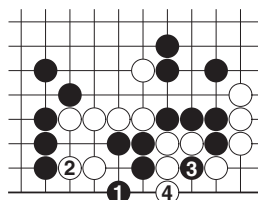
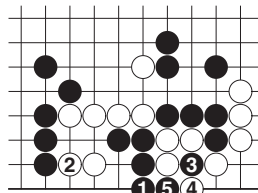
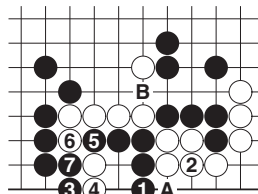
Wir möchten noch einmal alle Turnierveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden, wenn sie teilnehmen möchten. Hier die ersten Plätze:

Pl.	Name	U12		Aktuell	Turniere	Punkte
		Anfang	Aktuell			
1	Chen Feiyang	1k	1k	1	3	
2	Jacobsen Manuel	5k	5k	1	3	
3	Schomberg Jan Hendrik	13k	13k	1	3	
4	Schaaf Emilia	18k	18k	1	3	
5	Pittner Arved	1k	1k	1	1	
6	Schaaf Emanuel	7k	7k	1	1	
7	Gabe Gloria	19k	19k	1	1	
8	Rieger Angelika	16k	16k	1	1	

Pl.	Name	U18		Turniere	Punkte
		Anfang	Aktuell		
1	Weigmann Arved	6k	6k	2	6
2	Pankoke Matias	2k	2k	2	5
3	Welticke Jonas	4d	4d	1	3
4	Ervens Deniz	2d	2d	1	3
5	Schomberg Niels	1d	1d	1	3
6	Law Yu-Kai	1k	1k	1	3
7	Wagner Gabriel	7k	7k	1	3
8	Tao Shende	10k	10k	1	3
9	Koch Colin-Marius	1d	1d	2	2
10	Ruzicka Martin	2d	2d	1	1
11	Gassenmeier Claudia	5k	5k	1	1
12	Aengenendt Felix	6k	6k	1	1
13	Schoppik Quirin	14k	14k	1	1

Maria & Sabine Wohnig

## Auflösung zu Fangen und Retten 15



Schwarz 1 im ersten Dia. ist der richtige Zug und 3 eine intelligente Fortsetzung. Danach erreicht Schwarz ein Seki. Wenn Weiß dieses nach 7 aber mit A erzeugt, kann Schwarz außen auf B fangen.

Wenn Weiß nach 1 auf 2 im zweiten Dia. verteidigt, kann Schwarz mit 3 und 5 fangen.

1 im dritten Dia. funktioniert dagegen nicht, denn nach 3 streckt Weiß einfach auf 4.

## International

von Christian Kühner

### Gu vs Lee Jubango

Am 26. Januar fand in Peking die Auftaktpartie des lang erwarteten Jubangos zwischen Lee Sedol und Gu Li statt, das ein für allemal klären soll, wer als stärkster Spieler dieser Generation in die Geschichtsbücher eingehen wird. Und die Fans kamen voll auf ihre Kosten: Zwar fiel das Ergebnis nicht so knapp aus, wie die meisten Experten vorausgesagt haben, sondern Lee Sedol gewann souverän durch Aufgabe, doch der Kampf war mehr als sehenswert.

Dass Lee sich in so bestechender Form präsentieren würde, hatten nach seiner jüngsten Niederlage im Finale des Samsung Cups wohl kaum jemand erwarten. Soweit ich das anhand der Kommentare und Analysen beurteilen kann, war sein Spiel genial und nah an der Perfektion. Deshalb führten einige kleine Fehler auf höchstem Niveau von Seiten Gu Lis zu einem relativ deutlichen Vorsprung.

Den Vergleich mit dem legendären Jubango zwischen Go Seigen und Kitani in Kamakura braucht diese Begegnung jedenfalls meiner Meinung nach nicht zu scheuen. Obwohl Lee und Gu

„nur“ vier statt dreizehn Stunden Bedenkzeit zur Verfügung hatten, schien die Fehlerquote deutlich niedriger. Auch gab es damals noch kein Komi, sodass der Auftaktstieg von Go Seigen mit Weiß bereits ein Paukenschlag war, der auf einen großen Spielstärkeunterschied hindeutete. Mit 7,5 Komi dürfte hingegen jede der noch ausstehenden neuen Partien spannend werden und es ist noch keinerlei Vorentscheidung gefallen. Selbst dann nicht, wenn es zum Zeitpunkt, da diese DGoZ ins Haus flattert, bereits 2:0 stehen sollte.

### Samsung Cup 2013: Koreas große Enttäuschung

Es ist also tatsächlich passiert: Koreas Serie ist gerissen! Nach 18 erfolgreichen Jahren endet 2013 erstmals wieder ohne Gewinn eines großen internationalen Titels für die stolze Go-Nation.

Dabei schien im Halbfinale noch alles nach Plan zu verlaufen. Lee Sedol patzte zwar in der ersten Partie gegen Wu Guangya 6p und konnte nach einem für ihn untypischen Rechenfehler in der Eröffnung nicht mehr aufholen, in den beiden folgenden Partien ließ er aber nichts mehr anbrennen und gewann ohne größere Schwierigkeiten gegen den Außenseiter.

An Spannung kaum noch zu überbieten war hingegen das epische Duell zwischen Shi Yue 9p und Tang Weixing 3p in der anderen Halbfinalbegegnung. Der leicht favorisierte Shi gewann die erste Partie und lag auch in der zweiten knapp in Führung. Doch Tang gab nicht auf und gab sich die größte Mühe aufzuholen. Nach einem kleinen Fehler von Shi im Mittelspiel nutzte er schließlich seine Chance und fing Shis große Gruppe. In der dritten und entscheidenden Partie ging



Lee Sedol (l.) und Gu Li: Es kann nur einen geben ...

es dann munter hin und her. Die Eröffnung lief gut für Tang, doch Shi drehte drehte im Mittelspiel den Spieß um. Es bestand eine Möglichkeit zum Partieabbruch durch ein potentiell Tripel-Ko, doch Shi gab nach, weil er sich in Führung sah. Danach drehte Tang jedoch richtig auf, fand exzellente Züge und konnte die Partie nach endlosen Ko-Kämpfen kurz vor Ende schließlich überraschend drehen. Damit hatte Lee Sedol als Titelverteidiger aus dem Vorjahr den vermeintlich leichteren Herausforderer erwischt. Tangs größter Erfolg bis dato war das Erreichen des Halbfinals im 1. Bailing Cup 2012. Auch hatter er zuvor noch nie gegen Lee gespielt.

Alle Argumente schienen demnach klar für den erfahreneren Lee Sedol zu sprechen. Das Finale, welches am 10. und 11. Dezember im Shilla Hotel in Suzhou, China ausgetragen wurde, ging dann auch nur über zwei Partien, jedoch entschied am Ende nicht Lees Erfahrung, sondern die gute Form und Frische von Tang!

Die erste Partie gewann Tang denkbar knapp mit 0,5 Punkten. Lee hatte kurz vorm Auszählen



*Tang Weixing (l.) und Lee Sedol*

noch seine Chance die Partie zu drehen, die Art Chance, die er gewöhnlich nicht verpasst, doch diesmal nutzte er sie eben nicht. Die zweite Partie sah einen ähnlichen Verlauf. Wieder übernahm Tang im Mittelspiel die Führung, Lee kämpfte sich wieder heran, machte dann jedoch den entscheidenden Fehler im Endspiel, so dass ihm am Ende 1,5 Punkte fehlten.

In Korea gehen jetzt wieder die Diskussionen los: Lee war eigentlich in der zweiten Jahreshälfte in ausgezeichneter Form, musste jedoch kurz vor dem so wichtigen Finale im Samsung Cup viele offizielle nationale Matches bestreiten. Möglicherweise zu viele. War er deshalb ausgelaugt? Auch der Trend zu immer kürzeren Bedenkzeiten bei koreanischen Turnieren wird unter dem Gesichtspunkt der internationalen Wettbewerbsfähigkeit erneut in die Kritik geraten.

Womöglich zeichnet sich aber einfach ein unaufhaltsamer Generationenwechsel ab. 2013 wurden alle großen Titel von Spielern gewonnen, die in den 90ern geboren wurden. Einzige Ausnahme war Chen Yaoye, der 1989 auf die Welt kam, damit allerdings nicht viel älter ist. Es ist damit zu rechnen, dass all die jungen, talentierten Spieler aus China ihren Zenit noch lange nicht erreicht haben. Die chinesische Dominanz könnte also in den kommenden Jahren sogar noch erdrückender werden. Viele Experten fordern daher vom koreanischen Go-Verband grundlegende Reformen. So soll es beispielsweise den besten Nachwuchsspielern wie in China ermöglicht werden, viel früher Profi zu werden. Doch kurzfristig scheint es um Koreas Chancen auf internationaler Bühne alles andere als gut bestellt zu sein ...

## **1. MLily Cup: 17-Jähriger wird Weltmeister**

Ok, mit dem Weltmeistertitel im Go ist das so eine Sache: Es gibt nicht die eine offizielle Go-Weltmeisterschaft des Weltverbandes, wie das beispielsweise im Schach oder Fußball der Fall ist, sondern mehrere große, internationale Turniere. Und wer eines davon gewinnt, darf sich eben Weltmeister nennen. Am ehesten lässt sich das wohl mit dem Boxzirkus vergleichen. Die Sponsoren und die größten nationalen Verbände scheinen das wohl streng nach Marketingkriterien für die beste Lösung zu halten.



*Mi Yuting gewinnt eindrucksvoll den MLily Cup*

Persönlich akzeptiere ich – wenn überhaupt – zwar nur den im Vierjahresrhythmus ausgetragenen Ing Cup und vielleicht noch den Samsung Cup als Weltmeisterschaft, aber die erste Auflage des neuen MLily Cups, der ab jetzt alternierend zum Bailing Cup jedes zweite Jahr stattfinden soll,

hatte definitiv einiges zu bieten und fand einen würdigen Sieger.

Der gerade einmal 17 Jahre und 11 Monate alte Mi Yuting räumte auf seinem Weg ins Finale absolute Topspieler wie Lee Sedol 9p, Kang Dongyun 9p und Kong Jie 9p aus dem Weg, wo er Ende November 2013 zum Showdown auf Gu Li 9p traf. Dieser konnte in der ersten Partie zwar noch seiner Favoritenrolle gerecht werden und einen knappen Sieg mit 1,5 Punkten einfahren, die folgenden drei Partien gewann Mi jedoch souverän durch Aufgabe.

Wer Gu Li derart beeindruckend vorzeitig ausknockt, wird von den asiatischen Medienvertretern sicherlich nicht völlig zu Unrecht zum neuen Weltmeister gekürt.

Verstüßt wurde der Titelgewinn zudem mit \$300.000 USD Preisgeld und direkter Beförderung zum 9p. Keine schlechte Art, die Feier zum 18. Geburtstag zu beginnen!

---

## Japan

von Olaf Salchow

### Kisei

Das dritte Mal in Folge wird der Titel des Frauen-Kisei zwischen Aoki Kikuyo 8P und Xie Yimin ausgetragen. Der Titelkampf begann und endete im Januar. Xie Yimin konnte sowohl am 23.01. als auch am 30.01. die Partie jeweils mit Aufgabe gewinnen und so ihren Titel verteidigen. Der Kisei der Männer begann am in Alcalá de Henares (Spanien), weiter vorne im Heft findet sich ein ausführlicher Bericht. Diese Partie und auch die 2. Partie gewann Iyama, so dass es jetzt 2:0 in diesem Titelkampf steht.

### Tengen

Noch im alten Jahr konnte Iyama Yuta den Tengen verteidigen. Er gewann auch die dritte Partie gegen Akiyama Jiro.

### Oza

Auch im Oza fehlte Iyama Yuta noch ein Sieg an der Titelverteidigung. Diesen konnte er am 12. Dezember 2013 gegen Cho U perfekt machen.



*Aoki Kikuyo 8P*

## Korea

von Sascha Stinner

### 41. Myungin

Nach zwanzig Monaten ohne Turnierge Winn konnte sich Choi Chol Han 9p zum ersten Mal in seiner Karriere den Myungin-Titel sichern



Choi Chol Han 9p

– nach einem überaus heiß umkämpften Finale gegen Lee Sedol 9p. Zwei besonders angriffslustige Spieltypen trafen aufeinander und bescherten ihren Zuschauern fünf unglaublich spannende Finalpartien. Die Entscheidung stellte mit einer Dauer von 5 Std. 25 Min. in dieser Hinsicht den Höhepunkt der rasanten Aufholjagd Lee Sedols dar – seine tragischen Konzentrationsaussetzer am

Ende der kräftezehrenden Partie besiegelten seine Niederlage nach 372 Zügen.

Für den bislang fast übermächtigen Lee Sedol war dies das Ende eines enttäuschenden Jahres 2013 mit fünf zweiten Plätzen und zum ersten Mal seit 13 Jahren ohne Titel. Neigt sich die Ära Lee Sedols etwa dem Ende zu? Choi Chol Han jedenfalls freute sich über seinen 15. Titel und ein Preisgeld von umgerechnet etwa 55.000 Euro.

### 4. Taeju Cup

In diesem Seniorenturnier durften 2013 erstmalig auch Damen-Profis älter als 30 Jahre teilnehmen. Trotzdem wurde das Finale von den beiden Herren Choi Kyu Byeong und Cho Hun Hyeon bestritten und bescherte dem Altmeister Cho den 159. Titel seiner langen, beispiellosen Karriere. Der fünfzigjährige Choi konnte sich im Achtelfinale noch gegen Seo Bong Su durchsetzen, aber im Endspiel seine Chancen nach einem Mittelspielpatzer von Cho nicht nutzen und gab nach 232 Zügen auf.

### Die 10 Baduk Top News 2013

1. In allen sieben internationalen Finals verlieren die koreanischen Spieler
2. Fusion der Go-Verbände Hankuk Kiwon und Tae Han Baduk Hyeop Hoi (2005 gegründeter Amateurverband)
3. 40 Profispielern werden als koreanische Go-Nationalmannschaft nominiert und trainiert



Cho Hun Hyeon (r.) gewinnt seinen 159. Titel

4. Zum ersten Mal in 60 Jahren Profi-Go in Korea entsteht in einer Baduk-League-Partie von Choi Chol Han die „äußerst seltene Stellung „langes Leben“, in der die gleiche Position unendlich wiederholt werden kann und kein Spieler ohne Aufgabe des Gegners gewinnen kann

5. Kim Chi Seok gewinnt die beiden Titel Olleh- und GS Caldex- Cup

6. TBroad gewinnt zum ersten Mal die koreanische Baduk-Liga

7. Die 17-jährige Choi Cheong ist nach zwei Titelgewinnen stärkste Profispielerin

8. Internationale Erfolge des koreanischen Nationalteams

9. Die Rivalen Lee Sedol und Gu Li vereinbaren einen 10 Partien-Wettkampf über das ganze Jahr 2014 verteilt mit Rekord-Preisgeld

10. Neues Event-Format Baduk-Festival bzw. Baduk- Kongress löst das leistungsorientierte, reine Amateurturnier ab



*Lee Sedol gewinnt in 2014 wieder Titelkämpfe*

## 32. KBS Baduk Wang

Eben noch über ein mögliches Ende der Ära Lee Sedol spekuliert, könnte man nun am Anfang des neuen Jahres schon ein Comeback vermelden: Lee Sedol 9p gewinnt zum zweiten Mal nach 2006 den KBS Baduk-Wang-Titel. Die Aufgabe der dritten Finalpartie seines Gegners Park Cheong Hwan nach 259 Zügen beendet Lees 13-monatige titellose Zeit und gleichsam Parks dreijährige KBS-Siegesserie. Lee kann damit die



*Shi Yue 9p (r.) und Ke Jie 4p in Beijing*



*Li Zhe 6p (l.) und Gu Li 9p*

Gewinnbilanz gegen seinen Hauptkonkurrenten um die koreanische Ranglistenspitze auf 10-6 erhöhen.

Park muss in nächster Zeit seine vierwöchige Militärgrundausbildung absolvieren, bekommt allerdings den restlichen Wehrdienst wegen des Gewinns der Goldmedaille bei den World Mind Games erlassen – ein sicherlich attraktives Honorar!

## China

von Liu Yang

### 28. Tengen

Am 23.01. fand das kleine Finale (Herausforderer) des Tengen Cups zwischen Shi Yue 9p und Ke Jie 4p in Beijing statt (Foto links).

Beide Spieler hatten das Finale des Turniers noch nie erreicht. Obwohl Shi 9p im Jahr 2013 sehr gute Leistungen erbracht hat und sich seit Januar auf dem ersten Platz der Ratingliste befindet, konnte er sich im Spiel keinen Vorteil

erarbeiten. Vor der Mittagspause war die Spielsituation schon kritisch. Danach konnte Shi trotz guten Spiels keine Chance mehr finden, die Partie umzudrehen.

Das ist das erste Finale für den 17-jährigen Ke. Das „best of three“-Finale gegen Chen Yaoye 9p wird in Tongli stattfinden, der Termin steht noch nicht fest.

### 5. Longxin Cup

Gu Li 9p gehört langsam auch zu den „alten“ Spielern. In den letzten beiden Jahren hat er häufig gegen Nachwuchsspieler verloren. Sein letzter Titelgewinn war im Agon Cup im Oktober 2012.

Zum Glück ist diesmal der Finalgegner Li Zhe 6p kein richtiger Nachwuchsspieler mehr. Beide Spieler haben sich in den letzten Jahren häufig im Turnier getroffen und es ist für Gu viel angenehmer als gegen einen 16-jährigen Unbekannten zu spielen.

Trotz der Niederlage in der ersten Partie am 03.01. konnte er die letzten beiden Partien am 10. und 12.01. gewinnen und den Pokal für sich entscheiden.



100 Mitarbeiter,  
23 Nationalitäten,  
1000 Ideen

Ina Franzke, Leiterin Personal

You?

## 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](mailto: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](mailto:jobs@omikron.net)



Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim



## Problemecke

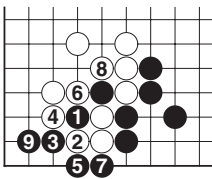
von Matthias Terwey

Klaus Schwerdtfeger hat zum ersten Mal den Spitzenplatz in der Löserliste erklommen. Herzlichen Glückwunsch!

Die Endspielaufgaben vom letzten Mal haben einige von euch vor große Probleme gestellt. Vor allem die Kyu-Spieler unter euch haben bis auf wenige Ausnahmen deutlich schlechter abgeschnitten als bei „normalen“ Aufgaben. Andererseits war Stefan Mertin 8k (!) der einzige Teilnehmer mit voller Punktzahl. Starke Leistung!

In den neuen Aufgaben geht es diesmal wieder um Fragen von Leben und Tod.

### Lösungen der Problemecke 6/13

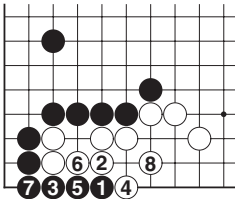
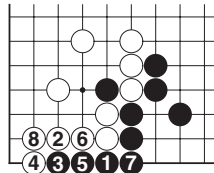


#### Problem 1

*Korrekt.* Mit 1 und 3 kann Schwarz einen Squeeze spielen, der das weiße Gebiet beträchtlich eindrückt. Spielt Weiß

statt 2 sofort auf 6, entsteht nach S7 – W2 – S3 die gleiche Stellung.

*Falsch.* Das ordinäre Hane auf 1 wird nicht etwa auf 5 oder 6 beantwortet, sondern mit der guten Form auf 2. Der Unterschied zum vorigen Diagramm beträgt ganze 10 Punkte.

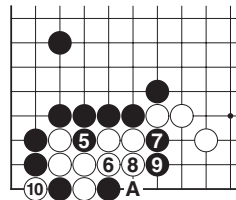
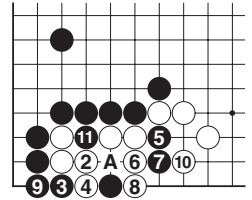


#### Problem 2

*Korrekt.* Der Quasi-Affensprung 1 trifft den wunden Punkt der weißen Form. Es bleibt Weiß nichts anderes übrig, als mit 2 und 4 klein beizugeben.

Verzichtet Weiß auf 8 und nimmt stattdessen Vorhand, kann Schwarz später selber noch auf 8 spielen und den Stein bei 4 fangen.

*Zu aggressiv.* Falls Weiß den schwarzen Stein mit 2 und 4 abzuschneiden versucht, schneidet Schwarz seinerseits mit 5 und Weiß kann den Verlust von einigen Steinen nicht mehr vermeiden. Falls W6 auf 7, so folgt S11 – W9 – SA.

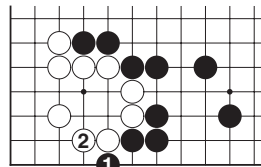
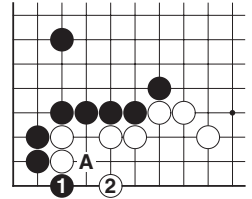


#### Falsches Timing.

Schwarz darf nicht sofort Atari geben. W8 mutet seltsam an, gewinnt aber das Semeai gegen die schwarzen Schnittsteine 7 und 9. W8 auf 10 führt hingegen nach S8 –

WA – S9 zu einem großen Ko, W8 auf A nach S9 – W10 – S8 ebenso.

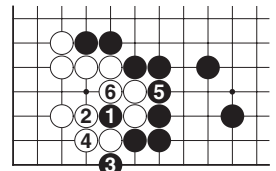
*Der gute Punkt des Gegners.* Wenn Schwarz gnädigerweise nur Hane spielt, ist W2 – der gute Punkt des Gegners – wie so häufig der eigene gute Punkt. W auf A wäre hingegen eine Einladung an Schwarz, nun doch das Tesuji auf 2 auszupacken.



#### Problem 3

*Zum Vergleich:* Diese Stellung ergibt sich nach dem einfalllosen Hane auf 1.

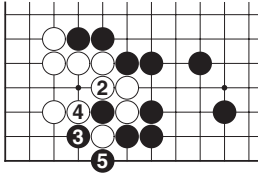
*Korrekt.* S1 ist ein Fragezug. Je nachdem, auf welche Weise Weiß diesen Stein fängt, gewinnt Schwarz dann entweder am Rand oder im Zentrum etwas dazu: Nach diesem W2 wird S5 zu Sente (im Referenzdiagramm



# Go-Probleme

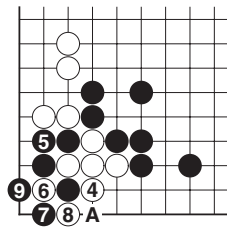
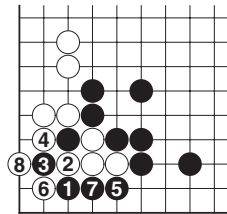
ist das Sente für Weiß!) und Weiß muss einmal mit 6 in sein eigenes Gebiet setzen.

*Variante.* Wählt Weiß dieses W2, kann Schwarz mit 3 klemmen, statt auf der ersten Reihe zu spielen. Wieder gewinnt er im Vergleich mit dem Referenzdiagramm etwas dazu.

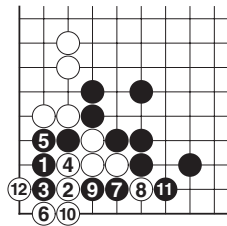


## Problem 4

*Korrekt.* Schwarz zeigt mit 1 und 3, dass die drei weißen Steine recht wenig Freiheiten haben. Weiß hat keine andere Wahl, als mit der gezeigten Sequenz nachzugeben. Schwarz hat das weiße Gebiet mit Vorhand weit eingedrückt.



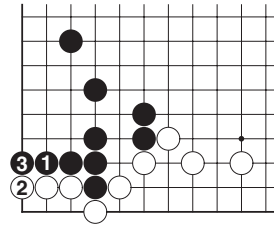
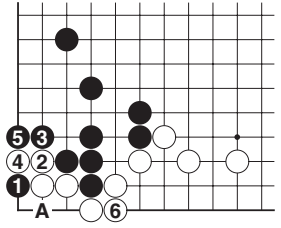
*Risikant.* W4 ist kämpferisch, aber sehr risikant. Schwarz braucht nicht mit A auf der ersten Reihe in Nachhand zu verbinden, sondern er kann mit der Verbindung auf 5 ein Ko um die gesamte Ecke anzetteln. W9 statt 8 wird nach S auf A ebenfalls Ko.



*Falsch.* Einige Löser haben all das zwar gefunden, wollten aber die ersten beiden Züge vertauschen. Ein lehrreicher Fehler, denn wieder einmal gilt das Sprichwort vom guten Punkt des Gegners. Nach S1 antwortet Weiß eben nicht mit dem Atari auf 4, sondern mit dem Kosumi auf 2, und gewinnt dank des Tesuji auf 8 das Semeai. Dieses Diagramm ist 5 Punkte schlechter für Schwarz als die korrekte Lösung.

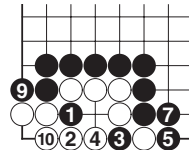
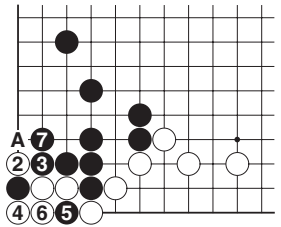
## Problem 5

*Korrekt.* Schwarz opfert einen Stein auf 1, um auf Kosten eines kleinen Verlustes Vorhand zu nehmen. Lässt Weiß den Deckungszug auf 6 aus, kann Schwarz mit A ein Ko anfangen.



*Zum Vergleich:* Spielt Schwarz das normale S1, ist das Sagari W2 die richtige Antwort. S3 schließt als nächstes zwar das Gebiet ab und ist sogar vier Punkte besser als das obige Diagramm, aber es ist leider Nachhand. Spielt Schwarz nach W2 Tenuki, ist später W3 eine sehr große Reduktion.

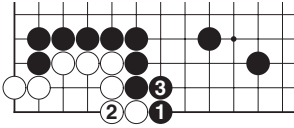
*Variante.* Weiß kann auch das Hane auf 2 spielen. In diesem Fall wirft Schwarz auf 5 ein und hat dann die Wahl, ob er wie im Diagramm mit S7 auf Nummer Sicher geht (was zwar Nachhand ist, aber immer noch 2,5 Punkte besser als das vorige Diagramm) oder mit A den Gegner zu einem Ko einlädt, bei dem beide Seiten etwas riskieren.



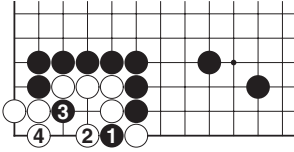
6 deckt, 8 Tenuki

## Problem 6

*Korrekt.* Schwarz schneidet bei 1 und wirft danach bei 3 einen Stein ein. Der Trick ist, dass Weiß später noch einmal im eigenen Gebiet verteidigen muss, weil er sonst nach S10 in einer doppelten Mausefalle endgig verreckt. Die Ecke ist fünf Punkte groß.



*Zum Vergleich:* Wenn Schwarz sofort blockt und deckt, hat Weiß sechs Punkte.



*Falsche Reihenfolge.* Schwarz darf nicht mit dem Einwurf auf 1 beginnen.

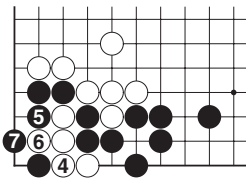
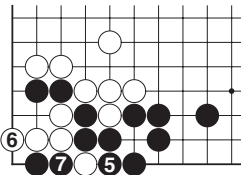
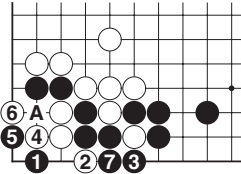
Der Schnitt bei 3 kommt jetzt zu spät, denn Weiß kann clever mit 4 verteidigen und behält seine sechs Punkte in der Ecke.

## Problem 7

*Korrekt.* S1 haben viele Löser noch gefunden, aber erst das Hane auf 5 holt das Maximum aus der Stellung heraus.

Wenn Weiß sich nicht auf ein Ko einlassen möchte, muss er nach S7 sogar noch einmal in Nachhand auf A verteidigen. Besser wäre dann sofortiges A statt 4 gewesen, was zwar auch nicht die Ecke behält, aber immerhin Vorhand gibt.

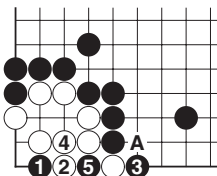
*Falsch.* S5 in diesem Diagramm ist zu früh. Weiß folgt einem Sprichwort, das der geneigte Leser inzwischen kennen sollte, und behält nach S7 Vorhand und mehr Gebiet, als ihm zusteht.



## Problem 7

*Korrekt.* S1 ist ein Tesuji aus heiterem Himmel. Nach S3 darf Weiß wegen eines Doppelatari nicht

*Variante.* Natürlich darf Weiß nicht stur auf 4 verbinden. Schwarz bekommt mit 5 und 7 sonst ein einseitiges Ko.



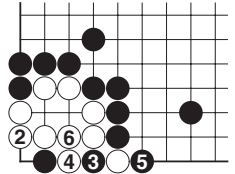
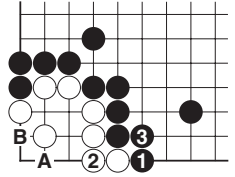
auf 5 decken, sondern muss mit 4 nachgeben. Er hat am Ende sechs Punkte in der Ecke. Wenn er möchte, kann er mit 4 auf A ein Ko spielen, aber er setzt dabei deutlich mehr aufs Spiel als Schwarz.

*Zum Vergleich:* Verpasst Schwarz das Tesuji, ist die Ecke sieben Punkte groß. Außerdem muss Schwarz mit 3 einmal im eigenen Gebiet spielen.

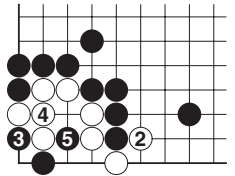
Im ersten Diagramm kann er sich das vielleicht sparen, wenn er das Ko gewinnt. S auf A führt nach der weißen Antwort auf B zu nichts.

*Variante.* Dieses W2 verhindert ebenfalls, dass Schwarz an dieser Stelle ein Ko anfängt, aber nach dem Einwurf auf 3 ist die Stellung praktisch dieselbe wie im ersten Diagramm. Die Ecke ist auch hier nur sechs Punkte groß.

*Ko.* Dieses W2 führt zu einem ähnlich einseitigen Ko wie WA im ersten Diagramm. In den allermeisten Stellungen wird sich Schwarz über diesen Kampf freuen.



7 auf 3



## Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punktliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (11.04.2014) an:

Matthias Terwey

Bohlweg 36

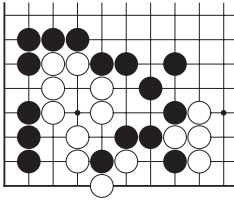
48147 Münster

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

problemecke@dgo.de

Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter [www.dgo.de/dgoz](http://www.dgo.de/dgoz) bereit.

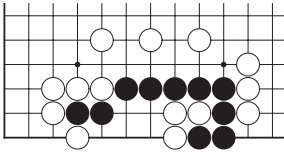
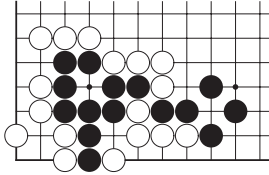
## Neue Probleme



Schwarz ist in allen  
Stellungen am Zug.

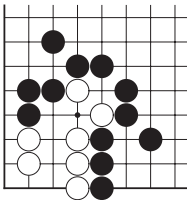
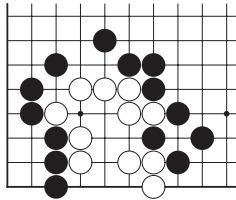
1. Scheinbar hat Weiß  
seine Gruppe gerettet.  
Wie macht man ihm  
einen Strich durch die  
Rechnung? (3P)

2. Man töte die fünf  
weißen Steine ohne  
Ko. (3P)



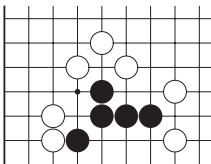
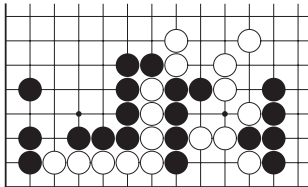
3. Gesehen auf  
der Tasche einer  
Teilnehmerin des  
letzten Münchner  
Bierseidels. Schwarz  
soll leben! (4P)

4. Wie und in welcher  
Reihenfolge nutzt man  
die diversen Schwach-  
stellen in der weißen  
Form aus? (4P)



5. Ein Ko wäre hier zu  
wenig. (5P)

6. Manchmal  
sind auch Se-  
meais mit vier  
gegen sechs Frei-  
heiten noch um-  
zudrehen. (6P)



7. Gar nicht so leicht,  
in dieser Stellung noch  
etwas zu erfinden. (9P)

## Punkteliste Problem-Go 1/2014

1	Schwertfeger, Klaus	6k	6/13	21	478
2	Busch, Rainer	6k	6/13	13	464
3	Berg, Christoph	1d	6/13	38	455
4	Hell, Otto (3)	3k	6/13	11	416
5	Lorenzen, Klaus (1)	2k	6/13	12	413
6	Herter, Rainer (1)	4k	6/13	16	387
7	v. Erichsen, Svante (1)	2d	6/13	25	344
8	Amhof, Christina	1d	6/13	36	340
9	Reimpell, Monika (7)	2d	6/13	35	319
10	Mertin, Stefan	8k	6/13	41	305
11	Schönfeld, Ralf (2)	8k	6/13	5	230
12	Koch, Kris (1)	3k	4/13	-3	225
13	Lass, Detlef (3)	1d	6/13	25	194
14	Pauli, Robert (6)	1d	5/13	-3	184
15	Herwig, Bernhard (3)	1d	5/13	18	172
16	Gawron, Christian (7)	2d	6/13	35	165
17	Schlösser, Franziska	5k	6/13	19	152
18	Ewe, Thorwald (3)	8k	6/13	8	149
19	Schreiber, Burkhard (2)	3k	6/13	16	141
20	Mienert, Michael (2)	2k	6/13	16	137
21	Loose, Jörg	3k	3/13	-3	133
22	Millies, Oliver	3d	6/13	34	133
23	Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/13	5	124
24	Herwig, Max (2)	17k	6/13	5	121
25	Gaismaier, Bernhard (3)	1d	6/13	30	117
26	Urmoneit, Regina	20k	6/13	16	115
27	Xu, Mei De	3k	6/13	36	114
28	Wiethüchter, Frankm.	2k	5/13	-3	109
29	Wohabi, Maurice (1)	1d	6/13	19	94
30	Rehm, Werner (1)	7k	4/13	-3	83
31	Tawussi, Frank	8k	5/13	-3	82
32	Woida, Thomas	9k	6/13	5	78
33	Hoff, Roland (1)	7k	5/13	-3	74
34	Langer, Martin	4k	4/13	-3	73
35	Thober, Stephan	2d	4/13	-3	68
36	Wacker, Klaus	8k	5/13	-3	64
37	Petri, Klaus	4d	6/13	38	57
38	Burvenich, Claude	2k	2/13	-3	47
39	Gronau, Max	1k	4/13	-3	47
40	Döring, Andreas	4k	6/13	19	42
41	Grzeschniok, Anton (6)	3d	6/13	36	36
42	Schunda, Peter	12k	3/13	-3	36
43	Klimmeck, Manfred	14k	5/13	-3	30
44	Kaczmarek, Georg	4k	2/13	-3	10

## 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-Nachname: \_\_\_\_\_ 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](http://www.dgob.de), [info@dgob.de](mailto:info@dgob.de) (Hauptadresse), [news@dgob.de](mailto:news@dgob.de) (Mailingliste), [vorstand@dgob.de](mailto:vorstand@dgob.de) (Vorstand), [lv@dgob.de](mailto:lv@dgob.de) (alle Landesverbände), [fs@dgob.de](mailto:fs@dgob.de) (alle Fachsekretariate), [funktionaere@dgob.de](mailto: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](mailto:mimarz@dgob.de)

**Vizepräsidenten:** Pascal Müller, Lortzingstraße 14, 64546 Mörfelden-Walldorf, Tel.: (0151) 12785995, Email: [pmueller@dgob.de](mailto:pmueller@dgob.de); Bernd Radmacher, Strümpfer Str. 49, 40670 Meerbusch, Tel.: (02159) 528700, Email: [bradmacher@dgob.de](mailto:bradmacher@dgob.de); Marius Schneider, Schlaatzstr. 1, 14473 Potsdam, Tel.: (0178) 7273452, [mschneider@dgob.de](mailto:mschneider@dgob.de)

**Schatzmeister:** Ilona Crispian, Eugenstraße 33, 72072 Tübingen, Tel.: (07071) 5496511, [icrispian@dgob.de](mailto:icrispian@dgob.de)

**Schriftführer:** Manuela Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: [mamarz@dgob.de](mailto:mamarz@dgob.de)

**Ehrenpräsident:** Karl-Ernst Paech, Stüfbsbogen 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](mailto:fs-archiv@dgob.de)

**Bundesliga:** Pierre Chamot, Kippekausen 59, Tel.: (02204) 65823, 51427 Bergisch Gladbach, Email: [fs-bundesliga@dgob.de](mailto:fs-bundesliga@dgob.de)

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

**Deutscher Internet-Go-Pokal:** Jan Engelhardt, Davidstr. 1b 04109 Leipzig, Tel.: (0173) 2616356, Email: [fs-digop@dgob.de](mailto:fs-digop@dgob.de)

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

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

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

**Kinder- & Jugendpokal:** Maria und Sabine Wöhlitz, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: [fs-ktpokal@dgob.de](mailto:fs-ktpokal@dgob.de)

**Nachwuchsförderung:** Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: [fs-nachwuchs@dgob.de](mailto:fs-nachwuchs@dgob.de); Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: [fs-nachwuchs@dgob.de](mailto:fs-nachwuchs@dgob.de)

**Pressearbeit:** N.N.

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

**Regeln:** Robert Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: [fs-goregeln@dgob.de](mailto:fs-goregeln@dgob.de)

**Spitzensport:** Christoph Gerlach, siehe FS HnG, Email: [fs-spitzensport@dgob.de](mailto:fs-spitzensport@dgob.de)

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

**Webmaterial:** Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: [webmaterial@dgob.de](mailto:webmaterial@dgob.de)



**Zentraler Beitragseinzug:** Georg Engl, Adlerstrasse 31, 84160 Frontenhausen, Tel.: (08732) 937562, Email: [fs-zbe@dgob.de](mailto: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](mailto:lv-bw@dgob.de)

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

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

**Brandenburg/Sachsen/Thüringen:** Manuela Marz, siehe DGoB-Vorstand, Email: [lv-bst@dgob.de](mailto:lv-bst@dgob.de)

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

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

**Hessen:** Pascal Müller, siehe DGoB-Vorstand, Email: [pmueller@dgob.de](mailto:pmueller@dgob.de)

**Mecklenburg-Vorpommern:** Malte Gerhold, Anklamer Str. 24, 17489 Greifswald, Email: [lv-mv@dgob.de](mailto:lv-mv@dgob.de)

**Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt):** Conny Pohle, Schulstraße 23, 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: [lv-ns@dgob.de](mailto:lv-ns@dgob.de)

**Nordrhein-Westfalen:** Marcel Seidler, Liboriusstraße 125, 45881 Gelsenkirchen, Tel.: (0163) 2400374, Email: [lv-nrw@dgob.de](mailto:lv-nrw@dgob.de)

**Rheinland-Pfalz (mit Saarland):** Horst Zein, Marienholzstr. 59, 54292 Trier, Email: [lv-rp@dgob.de](mailto:lv-rp@dgob.de)

**Schleswig-Holstein:** Heike Rotermund, Schauenburgerstraße 16 24105 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: [lv-sh@dgob.de](mailto:lv-sh@dgob.de)

### DGoZ & DGoB-Website

Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Fax: (040) 85157162; Email: [dgoz@dgob.de](mailto:dgoz@dgob.de) oder [webmaster@dgob.de](mailto: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](http://www.go4school.de)

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



## Hebsacker Verlag, Hamburg

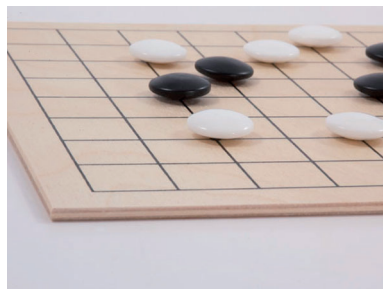
Go-Spielmaterial & -Bücher

### Neues 9x9-Anfängersset im Angebot!



Solides 9x9-Sperrholzbrett mit 2 x 40 Glassteinen und einer Spielanleitung in ansprechend bedruckten Baumwollbeuteln. Das Set ist mit zwei verschiedenen Motiven lieferbar. Ein individueller Aufdruck - z.B. für Geburtstag - ist nach Rücksprache gegen Aufpreis möglich.

Für nur 16,80 €



[www.hebsacker-verlag.de](http://www.hebsacker-verlag.de) • [info@hebsacker-verlag.de](mailto: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\*

### April

4-6 **Ascona (CH)**  
Offene Schweizer Go Meisterschaft  
5 (Sa) **Berlin**  
Berliner Frühlingsturnier, Jugendclub E-LOK, Las-  
kerstraße 6-8; Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 180 59  
02, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr  
5/6 **Karlsruhe**  
9. Karlsruher Go-Turnier, Renaissance Karlsruhe Hot-  
tel, Mendelssohnplatz, Kontakt: Hauke Löffler, hauke.  
loeffler@gmail.com, Anmeldeschluss: 10:30 Uhr  
5/6 **Pilsen (CZ)**

Plzeňský turnaj

6 (So) **Hamburg**  
1. Hamburger Jahreszeitenturnier, CVJM, An der  
Alster 40, Kontakt: Tobias Berben, 040-85157161,  
tobias@berben.org, Anmeldeschluss: 10:00 Uhr  
12/13 **Hannover**

54. Messeturnier Hannover, Conti-Hochhaus  
der Universität Hannover, Königsworther Platz  
1, 14. Stock, Kontakt: Christoph Gerlach,  
0511/7000552, christoph@cgerlach.de, Anmelde-  
schluss: 11:30 Uhr

19/20 **Groningen (NL)**

Martinicup

25-27 **Mainz DM**  
Deutsche Go-Einzelmeisterschaft, Vorrunde,  
Erich-Schott-Zentrum (Personaleingang), Hat-  
tenbergstraße 10, Kontakt: Christian Kühner, chr.  
kuehner@googlemail.com, Anmeldeschluss: 25.  
April, 18:00 Uhr

26/27 **Praha (CZ)**

43rd Prague International go tournament - Korean  
Ambassador Cup

26/27 **Metz (F)**

Tournoi de Metz

26-3 **Dörverden**

7. Hamburger Go-Seminar, Tagungshaus Drübber-  
holz, Drübber 4, Kontakt: Steffi Hebsacker &  
Tobias Berben, 040 / 85157161

### Mai

3/4 **Helsinki (FI)**  
European Pair Go Championship

4 (So) **Trier**

3. Trierer Tianyuan (Kinder- und Jugendturnier),  
Universität Trier, Kontakt: Marc Oliver Rieger,  
0651-20196033, mrieger@uni-trier.de 9-11

10/11 **Dresden DP**

27. Dresdner Go-Turnier, Ruderbootshaus des  
USV TU Dresden, Heinrich-Schütz-Str. 2, Kon-  
takt: Stephan Wagner, 0351/4036434, wagner\_ste-  
phan@gmx.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

17/18 **Freiburg**

Freiburger Go Turnier, Villaban, Marie-Curie-Str.  
1, Kontakt: Christian Haberbosch, 0163-6 361  
361, haberbosch@baist.de, Anmeldeschluss: Sa.  
12:00 Uhr

17/18 **Eindhoven (NL)**

Brabants Go Toernooi

23 (Fr) **Strasbourg (F)**

CEGO-Turnier zur Qualifikation der ersten euro-  
päischen Profi-Spieler, Runde 1 und 2

24/25 **Strasbourg (F)**

Tournoi de Strasbourg

24/25 **Paderborn**

16. Ponnuki, Katholische Hochschulgemeinde  
(KHG) Gesellenhausgasse 3, Kontakt: Andreas  
Fecke: 02948/322, turnier@ponnuki-paderborn.  
de, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

29-1 **Amsterdam (NL)**

Amsterdam's go toernooi

### Juni

7-9

**Hamburg**

6. Kido-Cup, Heinrich Wolgast Schule, Greifs-  
walder Straße 40, und das „Schorsch“, Kirchenweg  
20, Kontakt: Steffi Hebsacker  
& Tobias Berben, 040 /  
85157161, Anmeldeschluss:  
Sa. 12:00 Uhr

Ausschreibungen von Tur-  
nieren sowie deren Ergebnisse mit  
Kurzerbericht und Foto bitte immer  
an [turniere@dgo.de](mailto:turniere@dgo.de) senden.  
Etwas später dann gerne einen  
ausführlichen Bericht an [dgoz@dgo.de](mailto:dgoz@dgo.de). Danke!



\* Weiterführende und ggf. aktuellere Informationen auf der  
DGoB-Website unter [www.dgo.de](http://www.dgo.de)