DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2014 89. Jahrgang

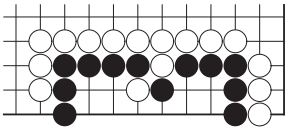
Inhalt

„Karate, Zen, Go“ von Tobias Berben .. 1
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten 16 .. 2
Nachrichten 2–5
Lösung: Retten und Fangen 16 4
Fundstück 5
Turnierberichte 6–16
Impressum 13
Filz-Go – weil bunt Spaß macht! 17
„Karate, Zen Go“ auf der Wewelsburg 18–19
Rezension: Positional Judgement .. 20–21
Kinderseite 22–23
Yoon Young Sun kommentiert (18, 1+2) . 24–35
Interview mit Zhao Baolong 36–37
Fernostnachrichten 38–42
Deutschlandpokal 43
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH . 44
Go-Probleme 45–48
Ausschreibung: Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 48
Mitgliedsantrag 49
DGoB-Organe 50
Anzeige: Hebsacker Verlag 51
Turnierkalender ..... Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 16

von Yilun Yang



Schwarz am Zug. Er sieht sich einem ernsthaften Problem gegenüber und braucht einen intelligenten Zug. Lösung auf S. 4.

Vorwort

Das Titelbild dieser Ausgabe ist eine Hommage an den seit über 20 Jahren stattfindenden Karate-Zen-Go-Lehrgang von Wolf-Dieter Wichmann, 8. Dan im Shotokan-Karate. Schon etliche Karateka haben dort das Go-Spiel kennen gelernt. Das Konzept, Karate, Zen und Go in einem Lehrgang zu vereinen, stammt übrigens von Steffi Hebsacker, die auch immer wieder mit dabei ist und sich dann selbstverständlich um die Go-Neulinge kümmert.

Tobias Berben

Paten für junge Go-Spieler

In der letzten Ausgabe der DGoZ sind leider beim Layout einige der Go-Paten verloren gegangen. Das tut uns sehr leid! Wir bedanken uns für die Unterstützung junger Go-Spieler bei allen Go-Paten:

Anton Kriese, Jena, 2k
Benjamin Teuber, Hamburg, 6d
Chafiq Bantla, Dinslaken, 2k
Cheng Ying, Düsseldorf, 3d
Christian Kühner, Raunheim, 3d
Christoph Rottmann, Bochum, 4k
Daniel Krause, Berlin, 1d
David Seibt, Berlin, 4d
Deniz Ervens, Bonn, 2d
Ferdinand Helle, Hamburg, 5k
Hans Zötzsche, Leipzig, 1d
Helmut Weber, Bonn, 2d
Jonas Welticke, Bonn, 4d
Jun Tarumi, München, 5d
Klaus Petri, Darmstadt, 4d
Leon Stauder, Ludwigshafen, 4d
Marlon Welter, Göttingen, 4d
Martin Ruzicka, Freiburg, 2d
Max Gronau, Darmstadt, 1d
Nicolas Rose, Münster, 1d
Thomas Brucksch, Bonn, 1k
Thomas Schmid, Stuttgart, 2d
Tobias Dietz, Kaiserlslautern, 3d

Wer eine Go-Patenschaft übernehmen möchte, kann einfach unverbindlich beim FS Nachwuchsförderung (fs-nachwuchs@dgob.de) nachfragen!

Marc-Oliver Rieger

Blitzen wollen sie alle!

Am 30. Dezember des letzten Jahres habe ich bei mir zu Hause ein kleines Blitz-Turnier für meine 12 Go-Schüler, die 15 Kyu und besser spielen, veranstaltet. Interessant dabei war, wie so oft bei Go mit Kindern, die Chronologie.

Ich hatte vor Weihnachten eingeladen, unter der Prämisse, dass bis zum letzten Schultag (18. Dez.) mindestens acht Schüler (mit 5,- Euro) angemeldet sein müssen, sonst findet das Turnier nicht statt. Vier haben das getan … und zwei weitere haben fest zugesagt, aber nicht bezahlt. Weitere 2 wollten gerne, konnten sich aber noch nicht entscheiden, weil … Ich hab dann nicht abgesagt, sondern abgewartet. Ich kenn ja meine Pappenheimer. Am Vorabend hab ich dann zum Telefon gegriffen und den Rest persönlich eingeladen, nach dem Motto: „Hast du morgen früh was vor?“ Und siehe da, alle wollten mitmachen, bis auf einen, der bedauerlicherweise in Finnland war. Der Ersatzmann stand aber schon in den Startlöchern. Das ist doch zum Verrücktwerden. Warum muss bei den Kids bloß immer alles auf den letzten Drücker gehen? Man kann nichts ordentlich planen. Das muss sich ändern. Tut es aber nicht …

Es wurden zwei Runden mit jeweils vier Partien gespielt. Der kleine Überflieger David Vogel hat mit seinen 9 Jahren gleich selbigen abgeschossen. Beim HPM noch als 19. Kyu gestartet, wurde er jetzt mal (trotz EGF-Rating eines 13. Kyu) auf 10. Kyu eingestuft, was ihn aber nicht weiter beeindruckte. Er gewann den ersten Durchgang mit 4-0 und selbst im zweiten schaffte er, jetzt mittlerweile als 8. Kyu, noch ein 2-2. Wir dürfen gespannt sein, wie es mit ihm weitergeht!

Robert Havkin 15k ließ es sich sogar an seinem Geburtstag nicht nehmen dabei zu sein und wurde zusammen mit Joschka Kübler 15k geteilter Zweiter, Lukas Orzel 12k mit ebenfalls 3:1, aber einem Gegnerpunkt weniger, 4ter. Die drei wurden in der zweiten Runde eine Spielstärke hochgestuft, aber Joschka hat durchgezogen. Er gewann den zweiten Durchgang mit 4-0, vor Florian Muche 7k und Ling Xu 11k. Allerdings stellte sich später heraus, dass er im Finale gegen Ling mit 3 statt mit 4 Steinen hätte spielen sollen (beide haben es verpeilt). Sachen gibt's! Die Partie wird nachgeholt und falls Ling gewinnt, wird sie nachträglich noch von mir geehrt.

Alle waren begeistert und die meisten lechzen weiter nach Go. Jetzt kommen die Schnupper- und die Jugend-Liga auf KGS und dann noch ein Eintagesturnier für unsere zukünftigen Dan-SpielerInnen. Die Kinder- und Jugend-Welle rollt an! Und wenn nur die Hälfte bei der Stange bleibt, dann dürfen wir Erwachsenen uns schon mal warm anziehen!

Stefan Budig

Die KGS-Schnupperliga

Der Wahnsinn hat einen Namen. In meinem grenzenlosen Übermut habe ich mich kurz vor Weihnachten auf die Schnupperliga gestürzt. Meine 30–40 Mädchen und Jungen starke Truppe bot mir da hinreichend Potenzial. Einmal in den Raum gebrüllt: „Wer will bei der Schnupperliga mitmachen“, öffnete die Büchse der Pandora. Binnen Sekunden hatte ich knapp 30 Namen auf der Liste und musste Mannschaften zusammenstellen, die natürlich noch kräftig durcheinander gewürfelt wurden, weil ich die Ersatzspieler/innen nicht auf dem Zettel hatte. Schließlich hatte ich 6 Teams zusammenklambüstert, aber binnen Kurzem dämmerte mir, dass sich das Kind nicht so leicht schaukeln lässt, denn 80% der Truppe hatte noch nie auf dem KGS Go-Server gespielt. Eine Einweisung war also bitter nötig, aber wann?

Die erste Runde überstanden wir noch relativ unbeschadet, da meine Mannschaften gegeneinander gelost wurden. Aber selbst da tauchten zwei Nasen nicht auf und ich musste hektisch umbauen. Das wahre Chaos brach in Runde 2 los. Die Einführung auf KGS konnte am Freitag nicht durchgeführt werden, weil die Internetverbindung in der Schule um 17 Uhr gekappt wird. Wir saßen somit um 17.10 Uhr vor dem Smartboard und machten dicke Backen. Hätte ja vorher mal jemand was sagen können. Jetzt ging es nur noch an der Tafel und das war großer Mist. Die meisten haben nix geralllt, so dass ich am Samstag nachbessern musste. Und nach endlosen Telefonaten war ich am Sonntag, zwei Stunden vor Spielbeginn, noch recht guter Dinge. Alle waren informiert – es konnte losgehen!

Eine halbe Stunde vor Spielbeginn entwickelte sich der Albtraum. Zwei Telefone am Ohr, 10 Chat-Fenster geöffnet und die Struktur löste sich in Wohlgefallen auf. Der eine kam gar nicht erst auf die KGS-Seite, der zweite wusste nicht mehr, wie er sich einloggen sollte, der dritte bis sechste konnte das Spiel nicht eröffnen, die nächsten drei fanden ihren Gegner nicht, 4 bis 5 harrten der Dinge die da kamen, während ich am Rotieren war. Die Zeit floss mir wie Sand durch die Finger und 20 Minuten nach Spielbeginn waren immer noch nicht alle in ihrer Partie angekommen. Irgendwann hab ich aufgegeben und mir das Schlachtfeld angesehen. Zwei Mal kam der Gegner nicht, zwei Mal musste ein Ersatzmann einspringen, zwei Jungs wurden aus der Partie katapultiert (KGS-error) und konnten nicht mehr zurück, weil sie sich als Gast angemeldet hatten, zwei kamen gar nicht und gingen mir prompt durch die Lappen und einer schaffte es, nach zahlreichen Anläufen, erst 20–30 Minuten nach Spielbeginn in die deutsche Ecke, aber da war sein Gegner schon wieder weg – tolle Wurst!

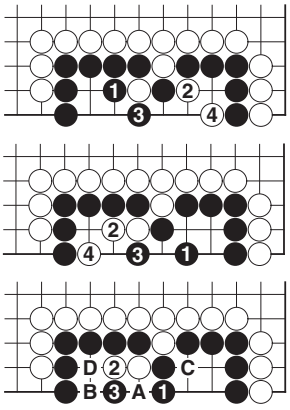
Irgendwie kam mir der Verdacht, dass ich einiges besser hätte machen können. Jetzt sind wir eine Woche weiter und morgen steht Runde 3 an. Ich kann mir nur schwer vorstellen, dass alles glatt geht. Schon wieder schnellte meine Telefonrechnung in die Höhe und mein Mailfach quoll über. Partien vorziehen, Absagen, KGS-Einstiegshilfe für diejenigen, die es immer noch nicht gerallt haben, zahllose Gespräche und Erinnerungs-SMS etc. Meine Freizeit schrumpfte auf die Größe einer Erbse. Es gibt immer noch den einen oder die andere Ersatzspieler/in, die es bisher noch nicht mal bis vor den Computer geschafft hat, um einen Blick auf KGS zu werfen, aber das wuppen wir noch.Die erste Liga-Saison buche ich mal als heilsame Erfahrung ab und arbeite weiter an der besten Lösung. Irgendwann organisieren die Teams sich selber (meine innere Stimme flüstert mir gerade zu: „Und was träumst du nachts?“). Ich will ja nicht sagen, dass es keinen Spaß macht, aber die Stresspickel lassen mich ganz schön alt aussehen.

So, genug gejault! Spielt ihr mal schön Go und freut euch, dass ihr keine Go-hungrige Meute an der Backe habt!

Stefan Budig

Auflösung zu Fangen und Retten 16

1 im ersten Dia. ist der ersten Zug, an den man in dieser Stellung denkt, aber er ist nicht zufriedenstellend, weil Weiß dann mit 2 und 4 fünf schwarze Steine fangen kann. 1 im zweiten Dia. verliert nach dem weißen Tesuji auf 4 sogar sechs Steine. Nur 1 im dritten Dia. wird den schwarzen Schwächen auf beiden Seiten gerecht. Und nach 2 ist der schwarze Zug auf 3 ein weiteres Tesuji. 3 auf A funktioniert nicht, weil Weiß dann selbst auf 3 spielt und nach Schwarz auf B, Weiß auf C, Schwarz auf D wieder die fünf Steine rechts gefangen sind.



Go und Freizeit

Senioren-Go-Treffen im Zürcher Oberland vom 22. bis 29. August 2014

Nach einer längeren Pause soll wieder der Versuch unternommen werden, für ältere Go-Spieler, die zwar wie eh und je ihre Freude am Go-Spiel haben, sich aber dem Stress von Turnierbedingungen nicht aussetzen wollen, ein Treffen der besonderen Art anzubieten. Als Ort der Begegnung habe ich den *Alten Steinshof* in Sternenberg im Zürcher Oberland ausgesucht. Ich war dort im Februar auf einem Zen-Seminar und war begeistert von der wunderschönen Lage des in 885 Meter Höhe gelegenen Berg-Gasthofes, von dem aus sich weitreichende Wanderungen unternehmen lassen. Vom Flughafen Zürich bis Sternenberg braucht man etwa 35 Minuten mit dem Auto. Der Ort ist mit öffentlichen

Verkehrsmitteln gut erreichbar, auf Wunsch könnte auch Abholung mit dem PKW ermöglicht werden.

Das familiengeführte Haus verfügt über 10 Doppelzimmer, angenehm ausgestattete Duschen und WCs befinden sich auf der jeweiligen Etage. Wir sind die einzige Gruppe im Haus. Auf Wunsch lassen sich Einzelzimmer in Nachbar-Häusern organisieren. Die Hotel-Pauschale von 800,00 Euro umfasst folgende Leistungen:

- Vollpension im Zweibett-Zimmer
- Kaffee, Tee, Kuchen, Obst können den ganzen Tag über konsumiert werden und sind im Preis inbegriffen

Es steht für die gesamte Zeit ein beheiztes Schwimmbad (34 Grad) zur freien Verfügung. Und Frau Doris Knechtli, Gründerin und langjährige Leiterin der Schwimmschule Knechtli in Basel, bietet sanfte Wasser-Gymnastik und Aqua-Yoga an. Darüber hinaus können bei ihr Privatsessions in „Watsu“ gebucht werden. Bei Watsu handelt es sich um eine Art Shiatsu-Massage im Wasser. Im Wasser sind wir schwerelos, die Muskeln entspannen sich, die Wirbelsäule wird beweglicher durch die fließenden, tragenden Bewegungen, wir werden Eins mit dem Wasser.

Wir werden neben vielen Freundschaftsspartien selbstverständlich auch ein kleines Turnier durchführen. Für die Freizeit-Gestaltung bietet sich neben dem Swimmingpool die Erkundung der reizvollen Hügellandschaft an. Für Kulturbeflissene ist Zürich gut erreichbar. Die Abende können wir gesellig mit Gesprächen und anderen Spielen verbringen. Sehr herzlich eingeladen sind natürlich auch die Ehefrauen und Partnerinnen der Go-Spieler!

Anmeldeschluss bis 30. Juni bei Karl Scheitler, Parkstr. 24, 85435 Erding, Tel. 08122-86504 oder 0171 – 2121749, *karl.scheitler@web.de*.

Adresse Alter Steinshof:
Steinshof 129, 8499 Sternenberg, Tel. +41 52 386 1301, *alter-steinshof@bluewin.ch*.

Karl Scheitler

Das Fundstück

Jugend-Go-Europameisterschaft in Bognor Regis

Am Anfang haben sie noch Monopoly gespielt …

Ein merkwürdiger Untertitel für einen Reisebericht zur Jugend-Go-Europameisterschaft. Aber es ist ja auch merkwürdig, wenn einige der deutschen Teilnehmer an einer Go-Meisterschaft noch fünf Minuten vor der nächsten Go-Runde ein neues Monopoly-Spiel anfangen.

Es war schließlich eine Jugend-Europameisterschaft im Go. In diesem Jahr am 1. und 2. März in England, mitten in einem Vergnügungspark im südenglischen Seebad Bognor Regis. Zwischen den Runden also Karusell fahren, Bowling spielen oder im „Splash Waterworld" Riesenrutschen rutschen, wobei es mir die „Weltraumschüssel" besonders angetan hatte, in der man nach einer kurzen, aber intensiven Rutschpartie in einem Trichter landete, dort völlig unkontrolliert noch einige Runden um mehrere Achsen drehte, bevor man dann irgendwie – oft kopfüber – in ein Ausgussbecken ausgespuckt wurde. Für Unterhaltung war also reichlich gesorgt.

Doch beginnen wir am Anfang. Die deutsche Delegation aus Trier, Langerwehe und Jena, ergänzt durch vereinzelte Spieler aus Bonn, Meerbusch, Berlin und Kanada, reiste auf vielfältige Weise an. Wir entschieden uns für die Variante Auto und Fähre und erlebten gleich nach unserer Ankunft auf der Insel in einer unübersichtlichen Kurve einen üblen Unfall mit mehreren Schwerverletzten. Es dauerte ziemlich lange, bis die Polizei eintraf, die Krankenwagen brauchten noch viel länger. So blieb es an uns, Verletzte zu bergen und zu versorgen, und wir haben beim Sichern der Unfallstelle lernen dürfen, dass Engländer nicht nur keine Warndreiecke in ihren Autos haben, sondern auch dass von uns aufgestellte eher als Aufforderung zum Beschleunigen und Slalomfahren denn als einen Warnhinweis auf eine Unfallstelle wahrgenommen wurde. Schließlich waren aber alle Verletzten versorgt und wir erreichten bald darauf unser Ziel.

U20

2. Jonas Welticke	4d	Bonn	4-2
9. Niels Schomberg	1d	Meerbusch	3-3
10. Anton Kriese	2k	Jena	2-4

U16

8. Oliver Wolf	4d	Kanada	3-3
11. Yu Kai Law	1k	Trier	3-3
17. Gabriel Wagner	7k	Trier	3-3
24. Bruno Birckner	12k	Jena	1-5
27. Leon Lewald	15k	Langerwehe	4-2
31. Phillip Hermanns	16k	Langerwehe	1-4
32. Lovis Kriese	16k	Jena	1-4
34. Lena Niederau	18k	Langerwehe	1-2
35. Lina Cramer	19k	Jena	0-5

U12

3. Arved Pittner	2k	Berlin	4-2
10. Emanuel J: Schaaf	5k	Trier	3-3
31. Angelika Rieger	17k	Trier	3-3
34. Ferdinand Marz	19k	Jena	4-2
35. Gregor Semmler	20k	Jena	5-1
37. Tabea Crott	19k	Langerwehe	3-3
39. Moritz Arnhold	20k	Jena	2-4

Gleich am ersten Abend gab es im Rahmen des parallel stattfindenden Britischen Go-Kongresses ein Vorgabe-Blitzturnier, in welchem Jonas Welticke den zweiten Platz hinter dem Rumänen Cornel Burzo erreichte. Dann begann die Meisterschaft und Deutschland hatte in allen drei Kategorien U20, U16 und U12 heiße Eisen im Feuer. Es war am Ende aber dem 22-Kyu Gregor Semmler vorbehalten, als einziger Deutscher fünf seiner sechs Partien zu gewinnen. In den Ergebnislisten finden wir Jonas Welticke in der Kategorie U20 auf Platz 2 und Arved Pittner in der Kategorie U12 auf Platz 3. Für beide reichte es aber wie für Oliver Wolf nach der WM-Platz-Lotterie der Punktgleichen nur für Nachrückerplätze. Besser traf es den Trierer Yu-Kai Law mit niederländischem Pass, der bei der U16-Gruppe zwar nur auf Platz 11 landete, aber dank des speziellen Auswahlmodus und seines glücklichen Händchens nun Europa auf der Jugend-Weltmeisterschaft in Kuala Lumpur vertreten darf. Die weiteren Ergebnisse sind auf http://www.britgo.org/eygc2014/results zu finden.

Im Begleitprogramm gab es neben dem lustigen Clown Rhabarber („Rhubarb“) und einer beeindruckenden Vorführung des „Cotswold Morris“, einer südenglischen Variante des Moriskentanzes, in der mit Glöckchen geklingelt, Tüchern gewedelt und Stöcken geschlagen wird, noch ein Vorgabe-Paar-Go-Turnier. Ferdinand Marz belegte mit seiner Mama den zweiten Platz. Für weiteres Aufsehen sorgten einige Mütter und Väter, die hier ihre ersten Partien überhaupt spielten und bis zu 35 Steinen Vorgabe erhielten.

Beim Go-Spielen konnten die Kinder es natürlich ihren Eltern nicht immer recht machen. Mehr oder weniger extrovertiert wurde das Zeitmanagement der Kinder wenig wohlwollend zur Kenntnis genommen; einmal wurde zu langsam gespielt und mit Papa deutlich in Führung liegend beim Paar-Go auf Zeit verloren, und dann wurden wieder Väter beim Partiemitschreiben genötigt, das Kifu durch Fotoserien zu ersetzen. Der schnellste Sieg in einer ausgezählten Partie, den ich je gesehen habe, gelang Moritz Arnhold nach insgesamt dreieinhalb Minuten Bedenkzeit beider Spieler. Und auch sonst gab es Vorfälle, die wohl nur auf Kinder- und Jugendturnieren vorkommen, wobei auch dort wohl eher selten. Emanuel Schaafs Gegner bemerkte einen Fehler in der Reihenfolge eines Joseki zu spät, um daraus einen Vorteil zu ziehen, wollte die Sache aber nicht einfach auf sich beruhen lassen. Noch während der Partie nahm er alle Steine in der betroffenen Ecke vom Brett und zeigte seinem Gegenüber mit den Worten „So musst du spielen!“ die richtige Reihenfolge. Erst danach wurde weiter gespielt.

Nicht nur unsere jugendlichen Teilnehmer haben dazu gelernt, auch die Erwachsenen erhielten neue Einblicke. Einer von Ferdinands Zügen entpuppte sich nach einigen Zügen als Minuspunkt, und auf meine Frage, was dieser Stein denn nun täte, erhielt ich die tiefsinnige Antwort: „Der steht ’rum und macht Wuff!“ Und auch sprachlich konnte ich mich weiterbilden. So lernte ich von meinem Kurzen, dass das Wort „Pull“ auf den Toilettentüren wohl bedeutete, dass es hier zum Pullern geht …

Die Europameisterschaft hat viel Spaß gemacht und bei etlichen teilnehmenden Kindern für einen großen Motivationsschub gesorgt. Denn am Ende blieb das Monopoly in den Pausen im Regal, da haben sie nur noch Go gespielt!

Michael Marz

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft in Jena

Von Jena nach Japan …

Letztes Jahr in Darmstadt war die Jugendmeisterschaft ja zum ersten Mal seit langem zu einem großen Turnier geworden, mit über 30 Teilnehmern und Preisen in drei Alterskategorien. Für Michael und Manja Marz, die die Meisterschaft dieses Jahr am 15. und 16 März in Jena austrugen, lag die Messlatte also ziemlich hoch, aber sie haben das locker geschafft: Am Turnierort, der Dualingo Grundschule, gab es ein ganzes Wochenende lang Spiel und Spaß rund um Go und 38 Kinder aus ganz Deutschland nahmen an dem Turnier teil. Die Schule bot ein angenehmes und freundliches Ambiente mit viel Platz und alle waren von dem Turnier begeistert! Jun Tarumi kümmerte sich durch Partiekommentare um die Go-liche Weiterentwicklung, aber auch Manja, Stefan Budig und andere „Go-Größen" verhalfen mit Partiebesprechungen und Lektionen dem einen oder anderen zu „Aha"-Effekten.

Gespielt wurden fünf Runden in einem gemeinsamen Turnier für alle Altersgruppen, wobei nach drei Runden die besten vier jeder Altersgruppe aus dem Hauptturnier ausstiegen und in Halbfinal- und Finalspielen jeweils die ersten vier Plätze ausspielten. Im Wesentlichen bewährte sich dieser Modus, da so Paarungen mit starkem Spielstärkeunterschied weitestgehend vermieden wurden, aber trotzdem verlässlich die Meister in jeder Altersgruppe ausgespielt werden konnten.

Zwischendurch gab es die Möglichkeit, sich noch in einem Selbstpaarungsblitzturnier zu messen, so dass manche Kinder insgesamt auf über ein Dutzend Go-Partien auf dem 19×19-Brett an nur einem Wochenende kamen …

Die Ergebnisse

Bei den „Großen" (U19) gab es in Runde 3 erst einmal eine Überraschung: Oliver Wolf (4d, Berlin/Kanada) gewann gegen Jonas Welticke (5d, Bonn). Das änderte aber nichts daran, dass beide sich im Finale wiedersahen und Jonas dann seine Gelegen-

Gespielt wurde in den Klassenräumen der Dualingo-Schule in Jena

heit zu einer Revanche nutzte [*Partie kommentiert in dieser Ausgabe, S. 29–35*]. Und so hieß am Ende der deutsche U19-Meister doch Jonas Welticke. Dritter wurde überraschend Anton Kriese (2k, Jena), der im Spiel um Platz drei gegen Deniz Ervens (2d, Bonn) gewann.

In der mittleren Gruppe (U15) gab es die kuriose Situation, dass der Abstand zwischen dem besten Teilnehmer (Emanuel Schaaf, 5k, Trier) und dem zweitbesten (Jan Dziengo, 15k, Hamburg) stolze zehn Kyu-Grade betrug. Hier bewährte sich das Turniersystem und beide konnten die ersten drei Runden gegen etwa gleichstarke Gegner (auch aus anderen Altersgruppen) spannende Partien spielen, bevor es in die K.O.-Runde ging. Da ließ dann Emanuel aber nichts anbrennen und holte sich den Titel ungefährdet. Das war nun schon sein zweiter, nachdem er letztes Jahr in der U11 gewonnen hatte. Dritte wurde Lovis Kriese (17k, Jena), die es damit ihrem Bruder aus der oberen Gruppe gleichtat.

Bei den „Kleinen“ (U11) gab es eigentlich keine großen Überraschungen: Im Finale siegte Arved Pittner (1k, Berlin) gegen Manuel Jacobsen (5k, Hamburg). David Vogel (8k, Hamburg) kam auf den dritten Platz. Eine große Überraschung gab es dann aber doch – und zwar der Sonderpreis, den diese drei erhielten: Eine Reise nach Osaka in Japan zu einem Mannschaftsturnier, bei dem sie Deutschland vertreten dürfen. Flug und Unterkunft werden von einem Sponsor erstattet. – Herzlichen Glückwunsch zu diesem Super-Preis!

Auswahlkader

Aber auch sonst gab es Grund zur Freude für einige Teilnehmer:

Jan Dziengo und Lovis Kriese haben sich durch ihren zweiten und dritten Platz in der U15-Gruppe für den Auswahlkader des DGoB qualifiziert. Ebenso schafften es Shende Tao (jetzt 8k, Trier), Tabea Crott (19k, Langerwehe), Leo Tripp (12k, Berlin) und Gregor Semmler (jetzt 15k, Jena) durch ihre Ergebnisse bei der Jugendmeisterschaft. Sie dürfen zusammen mit den Kinder und Jugendlichen, die sich bereits in den letzten Turnieren qualifizieren konnten – also Feiyang Chen (1d, Frankfurt), Arved Weigmann (8k, Potsdam) und Friedrich Gwinner (16k, Berlin) – der Deutschen Jugendliga beitreten und auch an einem Go-Camp im September in Luxemburg teilnehmen. Es lohnt sich also schon alleine wegen der Preise zur Deutschen Jugendmeisterschaft zu fahren!

Das Schlusswort soll noch einmal Jun Tarumi haben, der angesichts der eifrig Go-spielenden Kids freudenstrahlend meinte: „Um die Zukunft des deutschen Go ist es mir nicht bange.“ Na dann, bis nächstes Jahr!

Marc Oliver Rieger

Siegerehrung – die besten drei der U11-Gruppe erhielten als Sonderpreis einen Flug nach Japan!

35. Bonner Go-Turnier

Auch das 35. Bonner Go-Turnier am 22. und 23. Februar 2014 war ein voller Erfolg. Gutes Wetter und viel Platz im evangelischen Gemeindezentrum sorgten für eine große Auswahl an Aktivitäten. Auch die Küche mit den nahezu perfekten Käsekuchen wirkten sich positiv auf die allgemein sehr gute Turnierstimmung aus. Und der Hebsacker-Verlag hatte wieder einen Stand aufgebaut, an dem es wie immer viele interessante Sachen zu entdecken gab. Die Übernachtungen ware auch sehr gut organisiert und niemand musste auf der Straße schlafen.

Insgesamt waren es 112 (glückliche) Teilnehmer, die das Turnier genießen konnten.

Das Frühstücksangebot, das im Startpreis mit inbegriffen war, wurde auch von nahezu allen wahrgenommen, was damit endete, dass einige auf der Treppe saßen statt auf Stühlen.

Leider konnte Lukas Krämer dieses Jahr nicht den ersten Platz machen, da er in China ist – letztendlich wurde deshalb (sehr knapp) Jonas Welticke 4d Erster, gefolgt von Pascal Müller und Hwan-Kuk Kang. Aber auch der jüngste Teilnehmer erhielt einen Preis ,wie auch alle mit 4 oder mehr Siegen, was dieses Jahr 32 Teilnehmer geschafft haben. Andreas Klöpping gewann abschließend bei einer Verlosung einen Go-Kalender für 2014.

Naomi Bensel

Harburger Mausefalle

Es ist Anfang März, Frühlingsanfang in Harburg. In der Lessing-Stadtteilschule haben sich 92 Menschen am 1. und 2. März versammelt, um ein Wochenende lang Go zu spielen. In den vier Spielräumen sind über 48 Go-Bretter mit Steinen und Uhren fein säuberlich aufgebaut und im Aufenthaltsraum sitzen und stehen die Frühankömmlinge und unterhalten sich.

Steffi Hebsacker hat in stundenlanger Handarbeit aus Filz ein übergroßes Go-Brett gebastelt, das nun auf einem Tisch liegt und die Go-Kinder magnetisch anzieht. Matti und Joschka stehen in respektvollem Abstand am Brett und halten jeder einen Stapel

Bei Bonner Turnier überraschte Jonas Welticke 4d (l.) seine Gegner mit einem ausgefallenen Fuseki

Filzsteine in der Hand. Der Abstand muss auch sein, denn wer zu nahe ans Brett geht, wird verwarnt. Beide sind sich sicher, dass das traditionelle Steine-aufs-Brett-Legen langweilig und für Erwachsene ist. Wer richtig cool sein will (und das sind die beiden), muss sich schon geschickter anstellen und die Steine wie Frisbees aufs Brett werfen. Und genau das tun sie. Manchmal treffen sie auch, und ganz oft nicht. Das gibt der Partie überraschende Wendungen, denn was für das unbedarfte Auge aussieht wie eine lebendige Gruppe mit zwei Augen, kann sich hier schon innerhalb eines einzigen ungenauen Wurfes in einen zyklopischen toten Klumpen verwandeln. Dann ist das Gezeter groß, aber Frisbee-Filz-Go ist nunmal ein Geschicklichkeitsspiel, und »nur, wer ein jahrelanges, hartes Training absolviert hat, hat überhaupt eine Chance«, da sind sich die beiden Kontrahenten einig und sicher.

Aus der Ferne beobachtet Katerchen Schlau das Geschehen. Er spielt noch nicht so lange Go wie die Kinder, genaugenommen ist er auch erst zwei Monate alt und genau so lange ist er schon beim Go dabei. Aber trotzdem hat er schon voll die Ahnung und trägt ein T-Shirt mit seinem Lieblings-Trickzug, der Mausefalle. Die heißt so, weil man den Gegner mit einem Köder anlockt, einen Stein zu schlagen. Aber sobald er das getan hat, kann man selbst die Steine, die eben noch geschlagen haben, zurückschlagen und so vom Brett nehmen, und diese Überraschung macht Spaß. Katerchen Schlau weiß sowieso schon ziemlich viel über das Go, und sowieso alles besser. Aber er darf das, denn seine Mutter Steffi kommt mit der Erziehung nicht immer hinterher, einfach weil er sich so schnell entwickelt.

Es ist 14 Uhr, die erste Runde neigt sich dem Ende zu. An den unteren Brettern sind die Partien alle schon entschieden, und es hebt ein geschäftiges Gemurmel an. Einige Spieler analysieren ihre Partie, die sie eben gespielt haben, und bekommen Unterstützung von stärkeren oder auch viel stärkeren Spielern, die gerne ihr Wissen an den Nachwuchs und die schwächeren Spieler weitergeben. Andere können vom Spielen gar nicht genug bekommen und spielen auch in der Pause noch ein paar Partiechen. Und wieder andere spielen „Zoff im Zoo“, ein einfaches Kartenspiel, bei dem große Tiere kleine Tiere fressen, aber der Elefant hat Angst vor der Maus, und manchmal macht auch jemand aus einer Mücke einen Elefanten. Und wer zwischen den Turnierpartien genug vom Spielen hat, kann mit den anderen in kleinen Grüppchen plaudern oder auch ernsthafte Gespräche führen, ganz nach Lust und Laune.

Und während die unteren Bretter schon plaudern, wird an den oberen Brettern noch immer intensiv strategisch geplant und gegrübelt, gerechnet und gelesen. Dort sind die Partien noch nicht entschieden, sondern seit mittlerweile zwei Stunden hart umkämpft. Die meisten befinden sich im Endspiel,

der letzten der drei Phasen. Hier geht es um jeden einzelnen Punkt, und die Reihenfolge der Züge ist entscheidend, also muss man ganz genau nachdenken. Dazu kommt, dass die Spieler ihre Bedenkzeit von 60 Minuten schon fast aufgebraucht haben, und dann wird es stressig: innerhalb von 5 Minuten muss man 20 Züge spielen, das heißt für den einzelnen Zug bleiben nur noch wenige Sekunden Bedenkzeit. Weil diese Situation eine gute Konzentration erfordert, hört man in diesem Raum auch kein Gemurmel, sondern nur das Klappern der Steine in der Dose, das Klacken, wenn ein Stein aufs Brett gesetzt wird und das Ticken der Uhren. Nur ab und zu wird es etwas lauter, wenn nämlich eine Partie beendet ist und die etwa 300 Steine zurück in die Dosen geräumt werden. Das scheppert dann ordentlich.

Wieder im Aufenthaltsraum: Das Buffet ist gut besetzt, es gibt schön dekorierte, belegte Brötchen, selbstgebackenen Kuchen, kalte und heiße Getränke und noch etliche Kleinigkeiten mehr. Gleich nebenan, am Verkaufsstand des Hebsacker Verlags, kann man sich die neueste Go-Literatur und auch die älteren Bücher ansehen und kaufen,

Nachdenken bei der Mausefalle

und außerdem Spielmaterial in Hülle und Fülle. Das Frisbee-Filz-Go wirkt immer noch magnetisch auf die Kinder, die einen ausdauernden Heidenspaß daran haben. Und anders als sie es vielleicht noch vor drei Jahren getan hätten, fliegen die Filzsteine nicht planlos und quer durch den ganzen Raum, nein, sie landen schon zielgerichtet in der Nähe des Spielfeldes, wenn auch nicht immer genau dort, wo es strategisch sinnvoll ist.

Langsam geht es auf 15 Uhr zu, durch alle Räume schallt ein lautes »An die Bretter, fertig, los!«. Die Partien für die nächste Runde sind ausgelost und hängen an der Wand. Die Fragen, die jetzt über Leben und Tod entscheiden, sind: An welchem Brett und mit welcher Farbe spiele ich? Wie heißt mein Gegner? In welchen Raum muss ich überhaupt? – Das ist ein herrliches Gewusel, wenn fast 100 Leute vor einem einzigen Blatt Papier stehen und Orientierung suchen. Doch schon zwei Minuten später hat sich der Tumult aufgelöst und es kehrt wieder Ruhe ein. Die Spieler sind jetzt in den Räumen und bereiten sich auf die nächste Partie vor. Bedenkzeit einstellen, die Dosen an den richtigen Platz stellen (welche Farbe hatte ich doch gleich?), eine bequeme Sitzhaltung einnehmen und auf den Gegner warten. Dann kann es losgehen.

Und während ich dem Treiben so zusehe, kommt Manuel vorbei. Er ist gerade mal 10 Jahre alt und hat schon den 4. Kyu-Grad. Das ist ziemlich stark, und er wird immer stärker. Er erkundigt sich, wie stark ich denn noch spiele und als ich zugebe, dass ich mich als 3. Kyu einschätze und schon mit dem Gedanken spiele, mich auf den 4. Kyu zurückzustufen, ruft er enttäuscht: »Aber du warst mal 1. Kyu.« – Tja, wo er recht hat, hat er recht. Aber dann ist er schon wieder weg und sitzt an seiner Partie. Und ich mache mich so langsam auf den Weg nach Hause, denn dieses Jahr bin ich nur als Besucher dabei, da ich das Wochenende schon anders verplant hatte.

Wie ich erfahren habe, konnte sich am Sonntag dann Lu Ji (4d/Hamburg) in fünf Runden ungeschlagen durchsetzten. Auf den Plätzen folgten Malte Gerhold (3d/Greifswald) mit 4:1 und Philipp Lindner (2d/Waren) mit 3:2.

Roland Illig

Impressum DGoZ 2/2014

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: dgoz@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: Naomi Bensel, Janine Böhme, Stefan Budig, Steffi Hebsacker, Roland Illig, Wolfgang John, Christopher Junkers, Viktor Lin, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, Karl Scheitler, Sabine Wohnig
Fotos: Joachim Beggerow, Tobias Berben, Steffi Hebsacker, Regina Quest, Marc Oliver Rieger, Wolf-Dieter Wichmann, Sabine Wohnig, Hankuk Kiwon 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 3/2014: Mittwoch, der 25.06.2014

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

Berliner Winterturnier 2014

Am 15. März 2014 trafen sich 28 Spieler vom 2d bis 27k in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok zum diesjährigen Winterturnier. Pünktlich zum Turnier gab es auch das entsprechende graue kühle Wetter, es stürmte und ein paar Tropfen fielen, so dass es nach dem herrlichen Frühlingswetter tatsächlich noch etwas Winterstimmung gab.

Mit ein wenig Verspätung gab es gegen 11:15 die erste Runde, kurz darauf hörte man nur noch das Klappern der Gosteine. Wieder einmal waren 4 Turnierneulinge am Start, die sich trauten, zum ersten Mal bei einem „richtigen" Turnier anzutreten. Marijan und Alex, beide 11 Jahre alt und die Geschwister Aljona und Anton, 16 und 18 Jahre alt. Ich freue mich darüber immer sehr.

Dieses kleine, quirlige Eintagesturnier ist durch die kurze Bedenkzeit von 30 Minuten besonders für Anfänger geeignet, denn diese nutzen eine längere Bedenkzeit doch nicht voll aus. Das geringe Startgeld (1 Euro für Kinder und Ermäßigte und 3 Euro für Menschen mit geregeltem Einkommen zzgl. 1 Euro „Strafe für Nichtmitgliedschaft im Verein") ist auch von jedem zu stemmen. Für Teilnahme an einzelnen Runden kann auch das noch verhandelt werden. Es kam auch schon vor, dass jemand das Startgeld abgearbeitet hat, einen Regel-Kurs für Anfänger gab. Außerdem hat durch das Schweizer System auch ein Kyu-spieler die Chance, bei vier Siegen das Turnier zu gewinnen.

Meist geben die stärkeren Spieler den schwächeren Hinweise und besprechen die Partien, 2013 war David Seibt 4d zweimal anwesend, um Lektionen zu geben. Leider war er diesmal zur Jugendmeisterschaft in Jena unterwegs. Eine sehr ungünstige Terminierung, aber das E-Lok hatte nur diesen Samstag noch freie Räumlichkeiten im Winter. Durch meine Erkrankung hatte ich mich recht spät doch noch entschlossen, auch dieses Jahr die Turniere weiter zu organisieren und die Termine abzusprechen.

Inzwischen hat das Turnier seine „Fans", die immer wieder gern vorbeikommen. So hat unser Choi Young Sik 2d sogar seinen Urlaub um eine Woche verschoben um teilnehmen zu können. Im Jahr 2013 haben 67 verschiedene Go-Spieler bei den vier Turnieren im Winter, Frühling, Sommer und Herbst gespielt. Es gibt eine Jahreswertung, in der es für Teilnahme und für jeden Sieg jeweils Punkte gibt.

Nach der ersten Runde gab es Essen, Sauer-Scharf-Suppe, veganes japanisches Curry mit Reis und Joghurt bzw. Schokopudding. Es gibt im E-Lok eine voll ausgestattete Küche, die wir gern nutzen,

Die Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok in Berlin

es sei denn, das Sommerwetter lädt zum Grillen im Garten ein. Getränke und „all you cat eat“ Essen sind immer zum Preis von 5 Euro zu haben. Falls jemand nur wenig essen möchte oder knapp bei Kasse ist – es ist immer genug für alle da und der Preis verhandelbar.

Es kommen auch immer wieder Neugierige und Anfänger vorbei, so wie diesmal eine nette Familie mit zwei Kindern, die alle vier schnell die Spielregeln erlernt hatten und dann mehrere Partien auf dem 9x9 Brett spielten. Sie bekamen ein Pappbrett mit Anleitung mit und versprachen, beim Frühlingsturnier in vier Wochen wieder reinzuschauen.

Nach der dritten Runde gab es Kuchen zum Stärken und gegen 17:30 Uhr standen die Sieger fest.

Den ersten Platz belegte ungeschlagen Marko Popovic 8k aus Dresden. Den zweiten Platz belegte Wiebke Töpper 13k, sie gewann ebenfalls alle Partien. Den dritten Platz errang Choi Young-Sik 2d. Die drei teilten sich das Startgeld von insgesamt 67,00 Euro.

Andreas Urban vom Go-Verband Berlin gratulierte den Siegern der Jahreswertung 2013 und überreichte Ihnen einen Gutschein. Den ersten Platz belegte Daniel Krause. Zweiter wurde Arved Pittner, der an diesem Wochenende Jugendmeister seiner Altersklasse in Jena wurde und deshalb nicht in Berlin dabei sein konnte. Er gewann einen Hikaru-no-Go-Schlafanzug, damit er auch nachts go-motiviert schlafen kann. Dritter wurde Choi YoungSik.

Das Turnier wäre nicht möglich, ohne die vielen fleißigen Helfer. Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Bernd Schilfert von der HU für das Material, Maria Wohnig für die Urkunden und Klaus Wohnig für die Hilfe beim Kochen sowie Auf- und Abbauen! Ich freu mich aufs Wiedersehen beim nächsten Jahreszeiten-Turnier!

Sabine Wohnig

Berliner Meister gewinnt den China-Cup

Beim 5. China-Cup vom 22. bis 23. März 2014 in Berlin konnte sich der Berliner Meister, David Seibt (4d), knapp gegen den Chinesen Zhang Hangyu (2d) und Barabara Knauf (3d) aus Köln durchsetzen. Über die Plätze entschied erst die SOS-Wertung des im MacMahon-System durchgeführten Turniers. Auf den Plätzen 4 und 5 folgten Stefan Leon (2d) aus Potsdam und Judith Conradi (2d) aus Berlin.

Insgesamt haben 44 Spieler und Spielerinnen an dem nun schon zum fünften Male im Chinesischen Kulturzentrum in Berlin ausgetragenen China-Cup teilgenommen. Der Direktor des Kulturzentrums, Chen Jian Yang, verwies bei der Eröffnung der Veranstaltung auf diese Tradition und sprach sich für die Fortsetzung der engen Zusammenarbeit zwischen dem Kulturzentrum und

Die fünf Erstplatzierten gemeinsam mit Martin Stiassny (l.) und Chen Jian Yang (r.)

dem Go-Verband Berlin aus. Der Vorsitzende des Go-Verbandes Berlin, Andreas Urban, bedankte sich bei dem Kulturzentrum für die erhebliche organisatorische und finanzielle Unterstützung für das gemeinsam ausgerichtete Turnier. Der ebenfalls anwesende Präsident der Europäischen Go-Föderation, Martin Stiassny, erwähnte die umfangreiche Kooperation mit chinesischen Investoren bei der Entwicklung des Go-Lebens in Europa und brachte seine Hoffnung zum Ausdruck, daß auch der China-Cup in Berlin in den kommenden Jahren dazu einen großen Beitrag leisten werde. Angestrebt werden müsse die Gewinnung von europäischen Spitzenspielern für das Turnier.

Am Rande des Turniers gab es eine breite Diskussion über die Verbesserung der Jugendarbeit in Berlin. Im nächsten Jahr solle eine größere Zahl von Kindern und Jugendlichen für die Teilnahme am Turnier gewonnen werden. Darüber hinaus wolle man auf jeden Fall die Angebote des Chinesischen Kulturzentrums für die Popularisierung des Go in Berlin nutzen.

Wolfgang John

Turniernotizen

3. Göttinger San-Ren-Sei

Auch das diesjährige Göttinger San-Ren-Sei am 15. und 16. Februar fand wie jedes Jahr in zwei Gruppen statt. In der stärkeren Gruppe A, von 4d bis 5k, gewann Marlon Welter 4d vor Andre Städler 3d, Christopher Lieberum 3d und Stefan Leon 2d. In Gruppe B gewann Victor Kuo 6k mit 6 Siegen und einem Jigo vor Frank Tawussi 7k und Stefan Funk 7k. Mit 53 Teilnehmern war das Turnier auch dieses Mal wieder gut besucht.

Hessenmeisterschaft (Vorrunde)

Am 2. März trafen sich die 8 besten spielwilligen Hessen bei bestem Wetter zwischen Frankfurt und Darmstadt im schönen Mörfelden-Walldorf, um den Herausforderer des amtierenden Hessen-Meisters Klaus Petri 4d im K.O.-System auszuspielen. Nach der dritten durch viele Tsumegos geprägten Runde setzte sich Andre Städtler (3d/Kassel) als Herausforderer durch.

Landesverbandsmeisterschaft Brandenburg-Sachsen-Thüringen

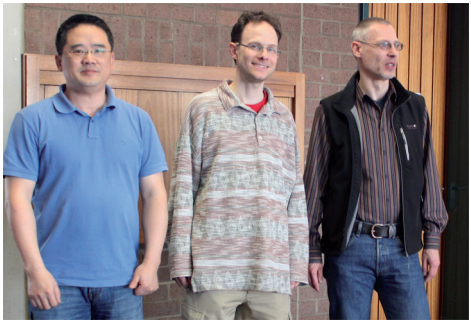
Brandenburg-Sachsen-Thüringen hat bei der Landesverbandsmeisterschaft drei Meister ermittelt, die sich im Kreis geschlagen haben: Jens Henker (4d, Leipzig), Marc Landgraf (3d, Dresden) und Manja Marz (3d, Jena).

4. Recklinghäuser Guzumi

Bernd Radmacher (4d/Meerbusch) gewinnt am 29. und 30. März mit einem SOS mehr (und im direkten Vergleich) das diesjährige Recklinghäuser Guzumi. Zweiter wird Jonas Welticke (5d/Bonn) vor Martin Ruzicka (2d/Freiburg). Der Jugend-Nachwuchs-Preis (Übernahme aller Startgelder für deutsche Turniere für 1 Jahr) geht an Arved Weigmann (6k/Potsdam). Der Ü50-Preis (1 Flasche Whisky) ging an Klaus Wacker (8k/Dortmund). Im 13x13-Marathonturnier siegte Jens Weber (19k/Ratingen). Der Preis für das schönste Tesuji wurde nicht vergeben.

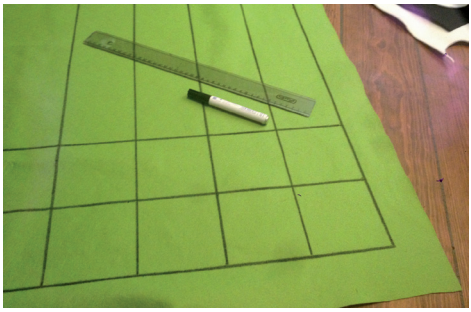
28. Erlanger Go Turnier

Bei sonnigem und warmen Frühlingswetter trafen sich 37 Go Spielerinnen und Spieler am 29. und 30. März zum 28. Erlanger Go Turnier. Turniersieger wurde ungeschlagen Jonas Fincke (4d, München) vor Hong Luo (2d, Augsburg) und Norbert Jendrusch (3d, München). Ebenfalls konnten weitere 3 Spieler mit 5:0 oder 4:1 Siegpunkten kleine Preise in Empfang nehmen. Das Siegerfoto zeigt (v.l.n.r.) Hong Luo, Jonas Fincke und Norbert Jendrusch.



Filz-Go – weil bunt Spaß macht!

Filz-Go – das ist ein Go-Spiel für Anfänger, mit einem 9×9-Brett, welches auf zwei längsseits aneinandergestellte Tische passt. Oder man kann es auch auf den Boden legen und sich darum herum setzen. Teamspiele machen daran viel Spaß und Go-Regeln lassen sich gut einer größeren Gruppe erklären. Das Einbeziehen der Teilnehmer fällt leicht, da jeder bequem das Spielfeld erreichen kann. Es eignet sich deshalb besonders gut für den Einsatz in Kindergruppen. Bei öffentlichen Veranstaltungen zieht es durch das farbige Spielbrett die Aufmerksamkeit potenzieller Interessenten auf sich. Das Spiel wiegt so gut wie nichts, passt in eine einfache Plastiktüte oder einen Baumwollbeutel und lässt sich somit leicht transportieren. Und … man kann es selber machen!



Das Filz-Go besteht aus:

- einem Spielbrett aus dünnem Filz, ca. 90×90 cm, passender Linienabstand = 10,5×10,5 cm mit 6 cm Rand,
- je 40 schwarzen und weißen Steinen, Durchmesser ca. 9 cm,
- zwei zusätzlichen Steinen in einer anderen Farbe

Was braucht man für die Herstellung?

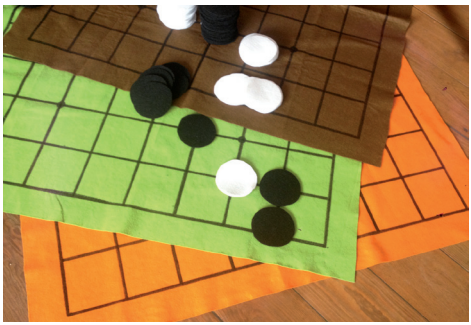
- Lineal, möglichst 40-50cm oder länger
- große Schere
- Stift zum Markieren, Edding oder Folienstift,
- einen dicken Edding (3300) für die Linien des Spielbrettes, als einfache oder als doppelte Linie gezogen
- ca. 1 m (im Handel erhältliche übliche Breite) x 45-50 cm Filz für die Steine (Bastelfilz 15 mm, 100% Polyester)
- 1x1 m dünnen Filz für das Brett (2 mm, Viskose/Wolle-Gemisch), man kann natürlich auch dickeren nehmen, der läßt sich dann aber nicht mehr so gut auf Taschenformat falten.
- ein kleines Stück Pappe für Schablone, besser man schneidet aber später nach einem Filzstück, das man auf den auszuschneidenden Stoff legt, da das nicht wegrutscht.

Materialkosten: ca. 20 Euro für den Filz + Eddingverbrauch, + Scherenverschleiß

Zeitaufwand: ca. 3 Stunden + die Zeit für den Materialeinkauf

Den Filz in den oben beschriebenen Qualitäten habe ich bei Karstadt in der Stoffabteilung gekauft. Es gibt dort Bastelfilz oder Wollfilz, er ist aber auch in Bastelgeschäften oder im Onlinehandel erhältlich. Der Bastelfilz ist nicht so robust, der reine Wollfilz dagegen sehr. Mehr Informationen bei mir per Mail unter *fs-werbematerial@dgob.de*.

Steffi Hebsacker



„Karate, Zen, Go“ auf der Wewelsburg

von Janine Böhme

Von Gründonnerstag bis Ostermontag trafen sich rund 40 Enthusiasten zum traditionellen Karate-Zen-Go-Osterlehrgang auf der Wewelsburg bei Paderborn, um gemeinsam ihr Budo-Verständnis zu vertiefen.

Ich war dieses Jahr das erste Mal dabei und entsprechend gespannt, was mich erwarten würde. Die Kombination aus Karatetraining, Zen-Meditation und Go-Spielen klang jedenfalls vielversprechend und scheint in der Form einmalig in Deutschland zu sein. Unsicher, ob ich im Karate und beim Zen in der Lage wäre mitzuhalten, machte ich mich mit dem Auto auf den Weg – mit etwas Go-Spielmaterial im Kofferraum. Wie mit Steffi Hebsacker im Vorfeld abgestimmt, sollte ich mich um die Betreuung der fortgeschritteneren Anfänger im Go kümmern.

Gegen 17:30 Uhr traf ich dann auf der Wewelsburg ein und hatte gerade noch genug Zeit, das Auto auszuladen und das Zimmer zusammen mit drei anderen Mädels zu beziehen, bevor es zum Abendessen ging. Das Gefühl, in der doch schon recht eingeschworenen Truppe leicht fehl am Platz zu sein, legte sich zum Glück bereits während des anschließenden Karatetrainings und nach dem Zazen am späteren Abend blieb dann auch noch genug Zeit, sich mit einigen ausführlicher zu unterhalten und die ersten Go-Partien zu spielen.

Auch meine Befürchtungen, im Karatetraining nicht mitzukommen, da ich aus einer anderen Stilrichtung komme (Goju-ryu, während 90% der Anwesenden Shotokaner waren und auch traditionelles Shotokan-ryu trainiert wurde) legten sich schnell. Dank der Geduld und Hilfsbereitschaft von Sensei Wolf-Dieter Wichmann (8. Dan im Karate) fand ich mich trotz ungewohnter Stellungen und Techniken gut rein und ging auch beim Kumite und Randori (Partnerübungen und Übungskampf) nicht unter. Die Begegnung verschiedener Kampfstile war hierbei für beide Seiten immer spannend und herausfordernd und für mich definitiv eine großartige Erfahrung.

Das Zazen – die Zen-Meditation im Sitzen – wurde ebenfalls von Wolf-Dieter-Sensei geleitet, wobei er für die Neuen unter uns auch einige einführende Hinweise gab. Meditiert wurde immer abends nach und morgens vor dem Training bzw. Essen, wobei beim morgendlichen Zen-Sitzen auch immer gemeinsam ein Sutra rezitiert wurde (für die Ungeübten gab es zum Glück Spickzettel). Obwohl meine Beine das lange Sitzen nicht wirklich mochten und mir ständig

alle möglichen Bewegungen, Techniken und Katas (Formen) durch den Kopf gingen, fand ich zwischendurch immer mal wieder zur Ruhe und konnte die Atmosphäre und frische Luft im Turmzimmer der Burg sowie den Gesang der Vögel draußen genießen. Mit etwas Übung im Laufe des Lehrgangs wurden dann auch die Phasen der Ruhe länger.

Neben Karate und Zen stand auch Go auf dem Plan, wobei das Feld von totalen Neueinsteigern bis hin zum ersten Dan reichte. Steffi Hebsacker nahm sich derer an, die die Regeln noch nicht oder nicht mehr kannten und führte sie ins Go ein, während die fortgeschritteneren Kyu-Spieler untereinander auf dem 19×19-Brett spielten. Ich durfte das Mittelfeld aus reichlich 20 Spielern betreuen, die schon einige Male Go auf der Wewelsburg gespielt hatten. Nach einem kurzen Einstiegstest, um einen Erinnerungseffekt für Bekanntes zu schaffen und mir einen Überblick zu ermöglichen, ging es dann direkt mit den ersten Partien auf dem 9×9-Brett los. Zwischendrin haben wir immer wieder Situationen aus aktuellen Spielen aufgegriffen und am Demobrett besprochen, wobei das Hauptaugenmerk auf allgemeinen Prinzipien wie Steine verbinden/trennen oder zu viele Schnitte vermeiden lag.

Samstagabend gab es dann eine große Simultanrunde, in der Steffi, ich und ein stärkerer Kyu-Spieler gegen über zwölf Gegner auf dem 9×9- und dem 13×13-Brett spielten. Besonders die 13er-Partien waren spannend, vor allem wenn man selbst teils nur jeden sechsten Zug spielt. Sonntag war dann auch die Einführung fürs Spielen auf dem 13×13-Brett angesagt, nach der sich dann die meisten an ihre erste Partie auf dem größeren Brett trauten. Alle Ergebnisse wurden über den Lehrgang hinweg aufgeschrieben und am Ende nach einem Punktsystem (3P-Sieg, 2P-Jigo, 1P-Niederlage) ausgewertet, durch das besonders die fleißigen Spieler profitierten. Zur Siegerehrung am Ende der letzten Trainingseinheit am Montag konnten sich dann Dank einer Spende des vom Hebsacker Verlag alle über kleine Preise freuen und die Erstplatzierten sich ein Go-Buch oder Spielset aussuchen.

Neben den offiziellen Karate, Go und Zen-Parts gab es aber auch reichlich Gelegenheit für freies Spielen und Trainieren. Während sich einige Fleißige in der Trainingshalle im Turm auf ihre Gürtelprüfung am Sonntag vorbereiteten, nutzen andere die Zeit zum Pokern, Go-Spielen, Lesen, Unterhalten oder für andere Spiele. Steffi Hebsackers großes 9×9-Filz-Go-Set erfreute sich großer Beliebtheit und wurde zwischendurch von uns auch zum Wurf-Go umfunktioniert, wobei wir die Regeln nochmal überdenken sollten.

Weitere Highlights des Lehrgangs waren der Osterspaziergang bei schönstem Frühlingswetter mit gemeinsamen Kaffeetrinken am Samstag sowie der herrliche Sonnenuntergang und das Osterfeuer am Sonntag. Auch die Burg an sich, die wunderschöne Umgebung und das Museum luden zum Entdecken und Verweilen ein. Am Sonntag hatten wir dann sogar noch die Möglichkeit zu einem kurzen Training und Fotoshooting auf dem Dach unseres Trainingsturmes, auf dem es trotz Wind durch die Sonne noch wärmer als drinnen war.

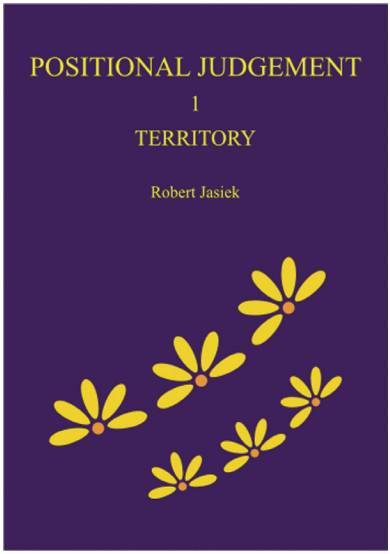
Zusammen mit den netten und interessanten Leuten und Gesprächen vor Ort, einem überaus kompetenten Meister im Budo und Zen, der angenehmen Atmosphäre, einer schönen Umgebung sowie einer guten Unterbringung und Verpflegung war es für mich definitiv ein Lehrgang (mit h), der seinen Namen verdient. Wenn irgendwie möglich, bin ich nächstes Jahr mit Sicherheit wieder dabei.

Vielen Dank an dieser Stelle nochmals an Sensei Wolf-Dieter Wichmann, an Steffi Hebsacker sowie allen anderen, die zu diesem Osterfest der etwas anderen Art beigetragen haben und von und mit denen ich so viel lernen durfte!

Robert Jasiek, Positional Judgement, Berlin 2013, 272 Seiten, 26,50 Euro.

Das englischsprachige „Positional Judgement“ beschreibt Robert Jasieks umfassendes System zum Zählen des Gebiets in den verschiedenen Phasen des Go-Spiels.

Zunächst zum äußeren Erscheinungsbild: Die über 250 Seiten wurden robust eingebunden und sind durchweg auf gutem Papier gedruckt, das sich angenehm anfassen und ohne Angst vor Rissen umblättern lässt.



Die Schriftgröße ist angenehm gewählt und das generelle Layout mit sinnvollen Absätzen, fettgedruckten wichtigen Punkten, der Nutzung von Listen zur Aufzählung und einer Vielzahl unterstützender, mit Erklärungen versehener Diagramme ermöglicht flüssiges Lesen.

Aufgeteilt in fünf Kapitel und fast zwei Dutzend Unterpunkte beginnt das Lehrbuch mit der Erklärung der für das Verständnis des Systems wichtigen Begriffe. Die Mehrzahl der erwähnten Termini sind für erfahrenere Spieler nichts Neues, auch wenn zum Beispiel ein bekanntes Konzept unter einem neuen/anderen Namen gefasst wird (z. B. „unsettled important stones“ und „unsettled non-essential stones“).

Im zweiten Kapitel wird kurz auf das korrekte Erkennen des Status von Gruppen eingegangen, welches essenziell für das Einschätzen des Spiels ist. Im dritten Kapitel geht es um die Einordnung von „territory“, „valuable but not territory“ und „neutral intersections“ mit dem Hintergrund seine Strategie so zu wählen, dass man vor allem im „valuable“-Bereich zum Zug kommt.

In Kapitel 4, dem bei weitem seitenstärksten Kapitel, wird das Hauptthema des „current territory“ erläutert, worum es in Folge fast das gesamte restliche Buch geht und dessen Feinheiten – wie das Auszählen in kämpferischen Positionen und die Behandlung von Moyos – Jasieks System meiner Meinung nach ausmachen.

„Current territory“ ist jenes Gebiet, welches nach einer erwartbaren Sente-Endspiel-Reduktion übrig bleibt. „Sente“ verweist hier darauf, dass die verteidigende Seite defensiv und so friedlich wie möglich antworten muss.

Diese Grunddefinition wird in Folge über mehrere Unterpunkte ausgeführt und näher beleuchtet.

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass Jasieks „current territory“-System einen stark eigenständigen Charakter aufweist. Das geht soweit, dass die Art, wie ich meinen Zug auswähle, innerhalb dieses Systems verglichen zu herkömmlicher Go-Theorie anderen Richtlinien unterliegt. Mental ist dies erst einmal anstrengender, weniger intuitiv.

Zum Beispiel geht das Sente-Charakteristikum in der oben erwähnten Definition von „current territory“ so weit, dass der verteidigenden Seite grundsätzlich untersagt wird, sich der Endspiel-Reduktion zu widersetzen, auch wenn dies außerhalb des „current territory“-Systems der weitaus bessere Zug wäre.

Grundsätzlich kann man auf ein Zitat im Kapitel verweisen: „good shape is not a concern“.

Um nicht missverstanden zu werden: Innerhalb von Jasieks System ist dies logisch und keiner der oben kurz erwähnten Punkte wird im Buch einfach als gegeben angenommen, sondern im Regelfall detailliert erklärt.

Wenn man sich ferner ein wenig mit dem System beschäftigt und sich die Zeit nimmt, die Informationen sacken zu lassen, erkennt man, dass diese imaginären Sente-Endspiel-Reduktionen im Endeffekt auf das selbe Ergebnis hinzielen wie ein Zählen nach Erfahrungswerten, sprich der Wiedererkennung bestimmter Positionen durch jahrelange Spielpraxis.

Oft spart man sich allerdings den Schritt, eine Sequenz zu bilden, die ein bestimmtes Gebiet zählbar

macht, sondern beginnt aufgrund seiner Erfahrung sofort zu zählen.

Jasiek bemüht sich hier mehr Genauigkeit zu schaffen und auch dem Spieler, dem die Erfahrung noch fehlt, ein System in die Hand zu geben. Es werden noch eine Vielzahl weiterer Punkte ergänzt, die wichtig sind, um innerhalb des „current territory"-Systems einen möglichst akkuraten Spielstand zu ermitteln. Wie weiter oben bereits angeklungen, wird das Auszählen auch in komplexeren Situationen, wie zum Beispiel in kämpferischen Positionen, erläutert. Dazu benützt Jasiek unter anderem eine Methode namens „Quiescence". Damit meint er den Prozess, Regionen und Gruppen zu befrieden beziehungsweise zu stabilisieren, so dass sie auf die bereits erklärte Art gezählt werden können.

Dieses Konzept wird, wie alle Konzepte in diesem Buch, durch mehrere Beispiele verdeutlicht. Es ist allerdings spürbar, dass auch hier ein gewisses Maß an Erfahrung von Nöten ist, um sich sinnvolle „Quiescence"-Sequenzen vorzustellen, damit am Ende eine realitätsnahe Zählung möglich ist.

Die andere große Verfeinerung bezieht sich auf die Behandlung von Moyos. Auch hier wartet Jasiek mit einer – wieder ausführlich erklärten und mit vielen Beispielen versehenden – speziellen Handhabung auf und empfiehlt grundsätzlich in Situationen, wo ein einzelner Zug ein Gebiet sichern würde, nur die Hälfte der Punkte in diesem Gebiet zu zählen. Dies ist der Frage geschuldet, wer zuerst in dem in Frage kommenden Areal zum Zug kommt.

Zusammenfassend kann ich nur auf den ersten Absatz verweisen: „Positional Judgement" bietet ein im wahrsten Sinne des Wortes umfassendes System zum Auszählen der Partie.

Ich habe die in meinen Augen wichtigsten Punkte hier kurz wiedergegeben, damit man sich ein Bild davon machen kann. Dazu muss allerdings gesagt werden, dass Jasieks Buch weitaus mehr Feinheiten parat hat, sowohl in den von mir beschriebenen Punkten, wie auch in von mir aus Platzgründen nicht näher beleuchteten Kapiteln. Zum Beispiel im abschließenden Strategie-Kapitel, welches hilft, die gewonnenen Informationen in Spielpläne umzusetzen.

Ich empfehle, bei Interesse auf die Homepage des Autors zu gehen und das dort angebotene Inhaltsverzeichnis anzusehen (http://home.snafu.de/jasiek/PositionalJudgement.html).

Meiner Meinung nach kann man sehr viel aus Jasieks Buch lernen.

Die Sprache ist mir stellenweise zwar zu „technisch", aber man spürt, dass dem Autor Prägnanz sehr wichtig ist. Das soll auch nicht dahingehend missverstanden werden, dass der Inhalt unverständlich wird. Das ist er nie!

Wie mehrmals in der Rezension erwähnt, ist das Buch voll von Beispielen und sogar Problemstellungen für den Leser. Selbst wenn man im Text mal etwas nicht verstehen sollte, so wird es mit Sicherheit über die nächsten Seiten mit Beispielen veranschaulicht.

„Positional Judgement" ist dennoch nicht „einfach" – im zweifachen Sinne.

Es ist ohne Zweifel ein Arbeitsbuch und man sollte sich vor allem im vierten Kapitel Zeit nehmen, einzelne Unterpunkte aufgrund ihrer Komplexität aber auch wegen der Dichte der präsentierten Information mindestens einen Tag sacken zu lassen. Persönlich würde ich mindestens einen Monat ansetzen, um dem Inhalt gerecht zu werden.

Außerdem ist – wie an einigen Stellen in der Rezension angeklungen – ein gewisses Maß an Erfahrung nötig, um sich realistische Sente-Endspiel-Reduktionen und „Quiescence"-Sequencen vorzustellen. Der Autor selbst gibt ein Mindestlevel von EGF 8-kyu an; ich halte das für zu tief gegriffen, wenn ein volles Verständnis des Materials angestrebt wird. Dies hängt natürlich stark von der Einzelperson und ihrem Gefühl für Stellungen ab.

Abschließend kann ich das Buch all jenen empfehlen, die sich ernsthaft und in Tiefe mit dem Auszählen von Gebieten beschäftigen möchten.

Ich möchte hier kein Urteil im Sinne von „Hier wird das beste oder genauste System geliefert" fällen. Es wird aber ein so umfassendes System präsentiert, dass vermutlich jeder noch einiges (oder viel) lernen kann. Auch wenn man nicht den Ideen des Autors folgt, sondern sich nach der Befassung mit dem Buch dazu entschließt, einen anderen Weg zu gehen, so denke ich, dass die eigene Sichtweise durch die Auseinandersetzung mit Robert Jasieks „Positional Judgement" bereichert wurde.

Christopher Junkers

Hallo, liebe Kinder!

Yu-Kai Law ist 15 Jahre und spielt seit zwei Jahren Go. Und nun darf er als einer von drei Europäern bei der Jugend-Weltmeisterschaft teilnehmen! Dafür hat er sich bei der EM in England qualifiziert. Gleich nach der Siegerehrung haben wir ihn interviewt:

Bai: Wie fühlt man sich, wenn man sich für die WM qualifiziert hat?

Kai: Überrascht, aber auch verstört. - Ich hab's immer noch nicht verstanden!

Bai: Wie war das denn, als Dein Name bei der Siegerehrung aufgerufen wurde und Du nach vorne kommen solltest. Du bist gar nicht aufgestanden?

Kai: Das war ein bisschen überraschend. Wieso sollte ausgerechnet ich nach vorne kommen?

Bai: Und wo findet denn die Weltmeisterschaft statt?

Kai: Keine Ahnung, ich glaube in Asien … – Ach ja, in Malaysia!

Yu Kai Law bei der EM

Bai: In Asien warst Du schon. Deine Eltern stammen ja aus China. Warst Du aber schon mal in einem anderen Land in Asien als in China?

Kai lacht: Ja, in Hong Kong!

Bai: Was hat Dir denn am meisten Spaß gemacht hier in England?

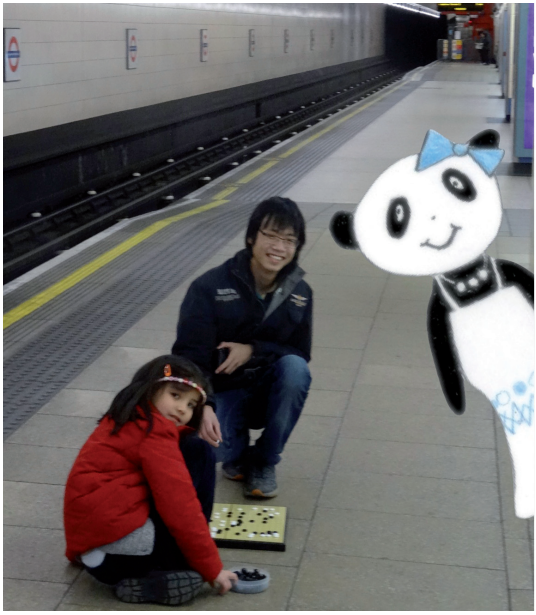
Kai: Das Go-Spielen! Na ja, bis auf die Niederlagen. Die sind immer dumm…

Bai: Und hast Du noch was anderes von England gesehen außer dem Go-Brett?

Kai: Zum Beispiel Züge, U-Bahnen und den Flughafen … Na ja, und das Meer.

Bai: Beim Paar-Go-Turnier hast Du ja auch mitgemacht. Da spielen immer ein Junge und ein Mädchen zusammen in einem Team und ziehen abwechselnd. Du hast da mit Angelika zusammengespielt, die 15 Steine schwächer ist als Du. Wie war das denn so?

Kai: Lustig! Obwohl – für Angelika war das vielleicht nicht so schön, weil ich ihre Züge dauernd kritisiert habe … (Angelika lacht)



Angelika Rieger und Yu Kai Law

Bai: Was hast Du denn gemacht, damit Du so stark geworden bist und nun sogar zur WM fahren darfst?

Kai: Na ja, ich spiele so zwei- bis dreimal pro Woche Go und schaue im Internet oft bei Partien starker Spieler zu.

Bai: Was hast Du noch so für Hobbys außer Go?

Kai: Ich spiele Klavier.

Bai: Und was sind Deine Lieblingsfächer in der Schule?

Kai: Musik und Mathe.

Bai: Dann vielen Dank, und noch viel Erfolg bei Musik, Mathe und vor allem Go!

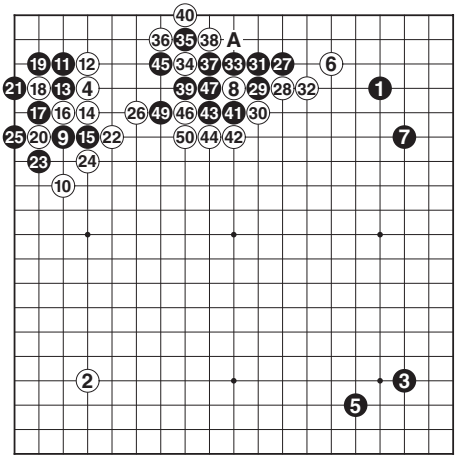
Wir hoffen, das Interview hat Euch gefallen!

Eure zwei Pandas

白 Bai und 黑 Hej

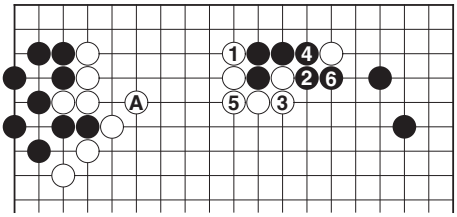
Yoon Young Sun kommentiert (18/1+2)

Partie: CEGO-Partie in China
Weiß: Lukas Krämer 5d
Schwarz: Benjamin Teuber 6d
Komi: 6,5
Ergebnis: 268 Züge aufgezeichnet. Weiß gewinnt mit einem halben Punkt.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1–50)

10: Heuzutage wird dieses Joseki in dieser Situation nur noch sehr selten gespielt, weil Weiß danach in seinen Möglichkeiten sehr eingeschränkt ist. Weiß hat zwar ein Moyo, aber es ist generell einfacher für Schwarz einen guten Zug zu finden.



Dia. 3

26: Dieser Zug geht zwar auch, aber normal wären 1 und 3 in Dia. 1, dann …

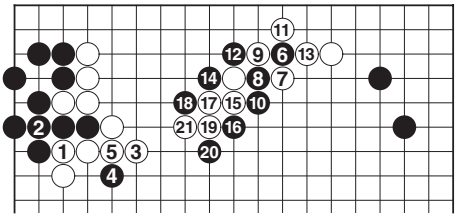
30: … kann Weiß auch 9 und 11 in Dia. 1 spielen, weil die Treppe mit 12 und 14 wegen 3 nicht läuft. In der Partie läuft diese Treppe, wie Dia. 2 zeigt.

32: Normal wäre 1 in Dia. 3, aber nach der Abfolge bis 6 steht Weiß links mit A zu eng.

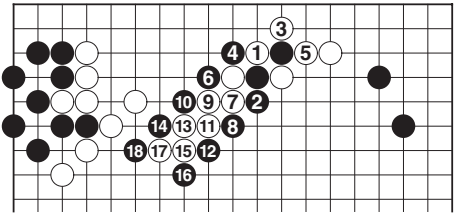
35/37: Eine gute Kombination!

39: Schwarz sollte ohne Atari zu geben direkt auf 41 schneiden. Später kann er sich dann entscheiden, ob er lieber 39 oder alternativ A spielen möchte.

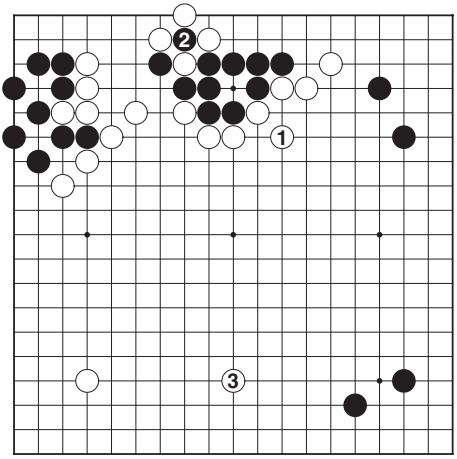
48: Dieser Zug ist zu langsam. Weiß sollte auf 1 in Dia. 4 seine Schnitte decken, dann kann Schwarz das Ko schlagen und Weiß einfach 3 am unteren Rand spielen, um sich das Ko-Aji noch für später aufzuheben.



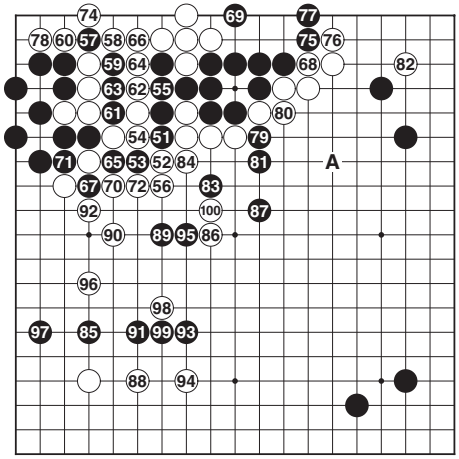
Dia. 1



Dia. 2

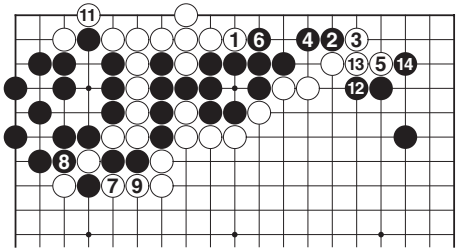


Dia. 4

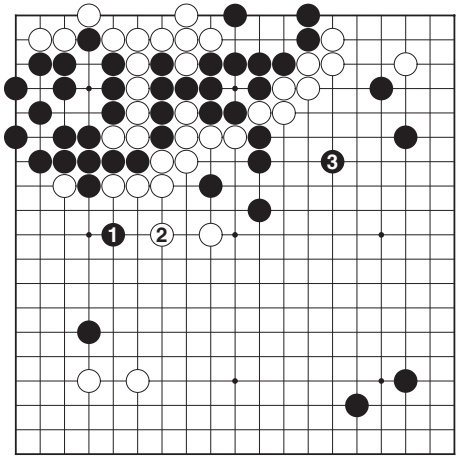


Figur 2 (51–100)
73 deckt

57: Ein sehr guter Zug …



Dia. 5



Dia. 6

59: … und eine ausgezeichnete Kombination!

68: Weiß kann auch auf 1 in Dia. 5 schieben, dann folgt die Kombination bis 14, statt der Zugfolge bis 79. Es ist schwer zu sagen, ob die Partie oder diese Variante vorzuziehen ist.

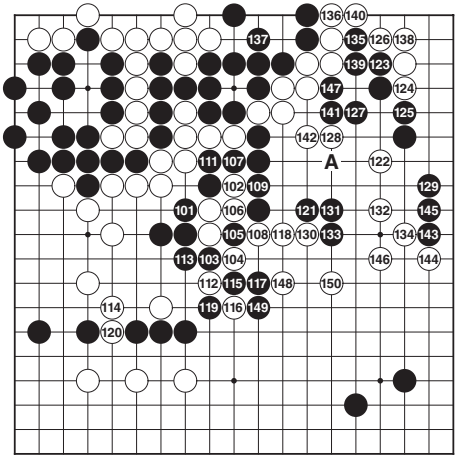
83: Ehrlich gesagt ist die Partie praktisch vorbei – Schwarz sollte problemlos gewinnen, denn die weiße obere Seite ist komplett zerstört und die Gruppe in der Mitte schwach und fast völlig nutzlos. Schwarz hat bisher sehr gut gespielt!

85: Alternativ könnte Schwarz Weiß auf A oben einschließen.

89: Das ist sicher der vitale Punkt, aber man muss ihn nicht gleich spielen, denke ich. Dia. 6 zeigt eine einfachere und stabilere Alternative zur Partie.

97: Hier zu spielen ist nicht dringend, außer wenn Schwarz die weiße Gruppe würde fangen können. Auf A einschließen wäre jetzt wichtig. Die weiße Gruppe in der Ecke ist noch nicht lebendig und Schwarz hat dann viel Potential am rechten Rand.

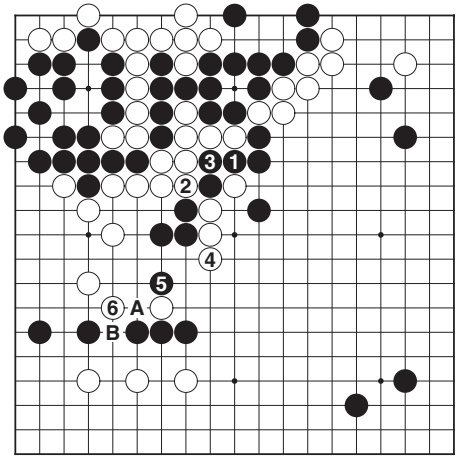
98: Weiß versucht, schwarze Schwächen zu finden …



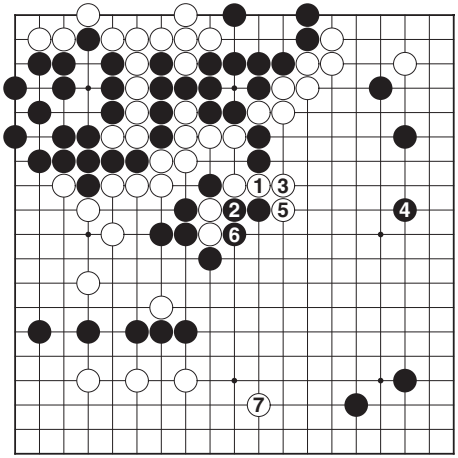
Figur 3 (101–150)
110 auf 105

103: Wenn Schwarz stattdessen auf 1 in Dia. 7 spielt, hat Weiß mit 6 einen guten Peep, der A und B zu Miai macht.

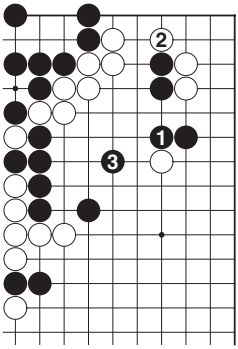
104: 1 in Dia. 8 wäre jetzt eine einfachere Wahl für Weiß. Er hat dann nach 7 plötzlich keine Schwächen mehr. Die Partie ist immer noch besser für Schwarz, aber im Vergleich zum Anfang kann Weiß wieder atmen.



Dia. 7



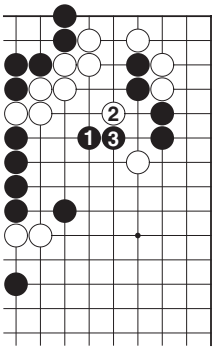
Dia. 8



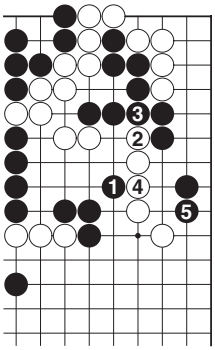
Dia. 9

121: Immer noch wäre A wichtig. Schwarz hat eine bessere Verbindung mit der rechten Seite und kann daher die beiden Gruppen über und unter A trennend angreifen.

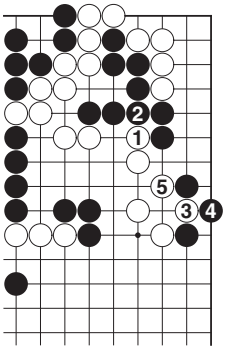
122: Ein guter Zug, um die rechte Seite zu reduzieren und die Partie zu verkomplizieren.



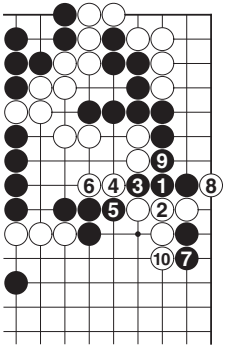
Dia. 10



Dia. 11

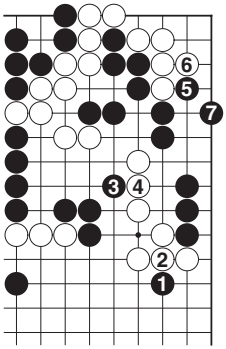


Dia. 12



Dia. 13

Benjamin Teuber 6d konnte seinen Anfangserfolg nicht in einen Sieg überführen



Dia. 14

125: Ein großer Fehler! Die Zugfolge aus Dia. 9 wäre viel einfache gewesen und danach hätte Schwarz immer noch besser gestanden.

127: Dieser Zug ist auch zu langsam und gibt Weiß eine gute Chance. Schwarz hätte ungedingt wie in Dia. 10 gezeigt trennen sollen.

143: Schwarz sollte besser erst wie in Dia. 11 gezeigt mit seiner Gruppe leben.

144: Weiß hätte jetzt die Möglichkeit, nach 1 für 2 mit 3 und 5 in Dia. 12 ein sehr vorteilhaftes Ko zu beginnen. Wenn Schwarz sich dagegen wie in Dia. 13 wehren sollte, so wirkt der Kampf nach 10 vorteilhaft für Weiß.

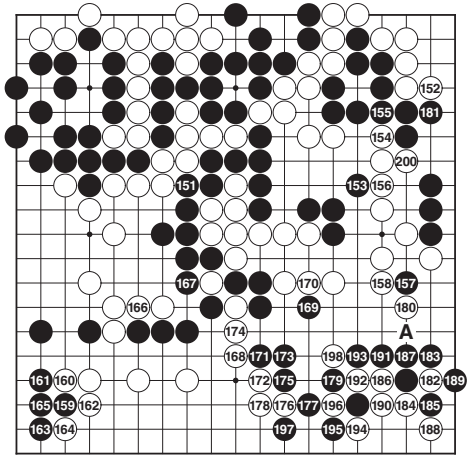
147: Das ist zu ängstlich. Dia. 14 zeigt eine wesentlich bessere Alternative für Schwarz, denn nach 7 lebt Schwarz, dagegen Weiß aber noch nicht sicher, was einen bedeutenden Unterschied zur Partie ausmacht.

151: Weiß hat einen großen Erfolg gelandet. Der rechte Rand ist vollständig zerstört und die Gruppe in der Mitte ist verbunden und Weiß hat sogar Vorhand. Die Partie steht jetzt bereits nicht mehr gut für Schwarz.

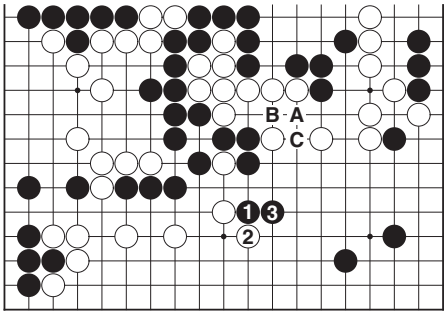
152: Dieser Zug war nicht notwendig. Größere Alternativen zu diesem Zug sind 161, 178 oder A.

159: Der größte Zug für Schwarz.

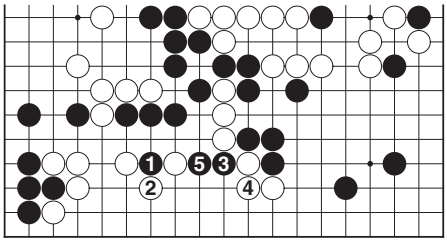
169: Das ist Ajikeshi! Weiß sollte 1 und 3 abtauschen und sich S auf A, W auf B und S auf C als Drohung zurückbehalten.



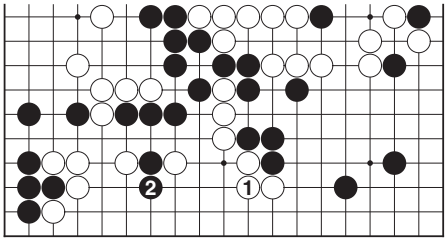
Figur 4 (151–200)
199 schlägt zurück



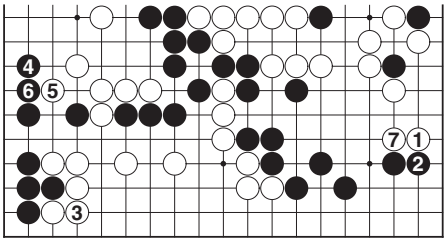
Dia. 15



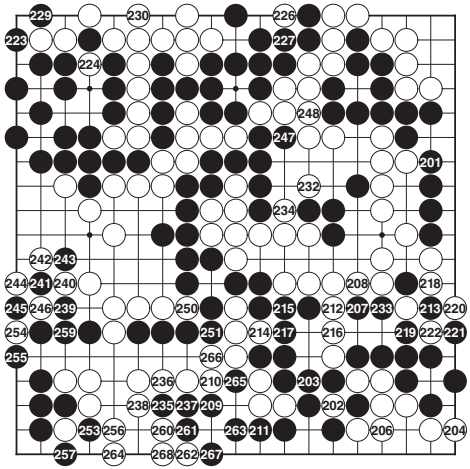
Dia. 16



Dia. 17



Dia. 18



Figur 5 (201–268)
205 schlägt 202; 225, 231 auf 213; 228 auf 222; 249 auf 241; 252 auf 246; 258 auf 245

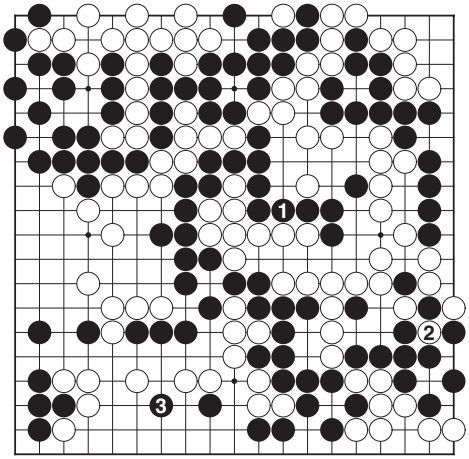
176: Overplay! Normal wäre ein einfaches Strecken auf 178.

177: Gutes Timing wäre, jetzt auf 1 in Dia. 16 zu spielen. Wenn Weiß dann auf 2 antwortet, dann kann Schwarz mit 3 und 5 einfach die zentralen Schnittsteine von Weiß fangen. Alternativ kann Weiß auf 1 in Dia. 16 mit 1 in Dia. 17 antworten, aber dann ist 2 zu schmerzhaft.

182: Weiß hat schon alles zurück bekommen, was er am Anfang verloren hat. Er hätte jetzt einfach normales Endspiel wie in Dia. 18 spielen können. Weiß führt dann deutlich …

211: Weiß hat zwar in der Ecke gelebt, aber dafür auf der unteren Seite viel gegeben. Das war unnötig gefährlich, weil Weiß die Partie auch einfach gefahrlos hätte zu Ende bringen können.

233: Schwarz hätte die vier Steine, wie in Dia. 19 gezeigt, verbinden und weiter Ko kämpfen sollen. Ich denke, das war die letzte Chance für Schwarz. Nicht zu verbinden kostet ca. 15 Punkte. Genau genommen lebt der ganze linke Drachen noch nicht, daher sollte Schwarz den Ko-Kampf mindestens bis zu einer für ihn günstigeren weißen Drohung treiben können.



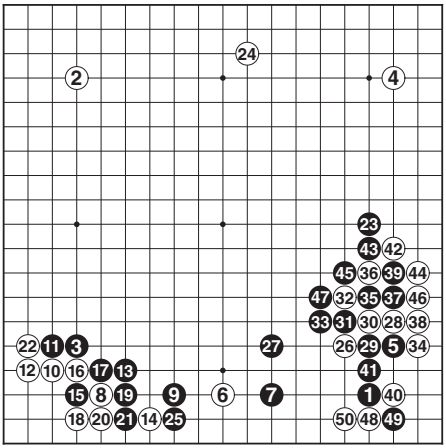
Dia. 19

262: Ein großer Fehler, der die Partie wieder eng werden lässt. Weiß sollte besser einfach auf A anbinden.

266: Der Kommentar endet hier. Schwarz hatte eine sichere Gewinnstellung, hat aber in der Folge viel zu riskant gespielt. Das Hauptproblem war, dass er Weiß auf der rechten Seite hat anbinden lassen und damit selber in Bedrängnis geraten ist.

Lukas Krämer 5d gewinnt am Ende denkbar knapp

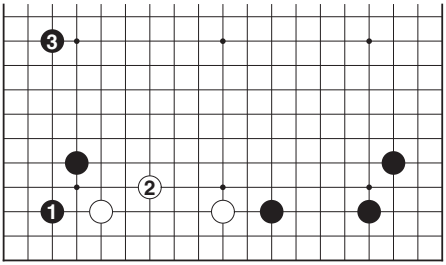
Partie: Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft, U19-Finale, 13.06.14
Weiß: Oliver Wolf 4d
Schwarz: Jonas Welticke 5d
Komi: 6,5
Ergebnis: 313 Züge. Schwarz gewinnt mit 1,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



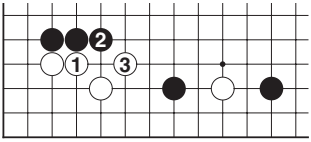
Figur 1 (1–50)

9: Alternativ hätte Schwarz auch friedlich auf 1 in Dia. 1 spielen können. Beide Seiten hätten dann wohl mit 2 und 3 gesichert.

12: Ein Zug auf 1 in Dia. 2 sieht besser aus, da Weiß

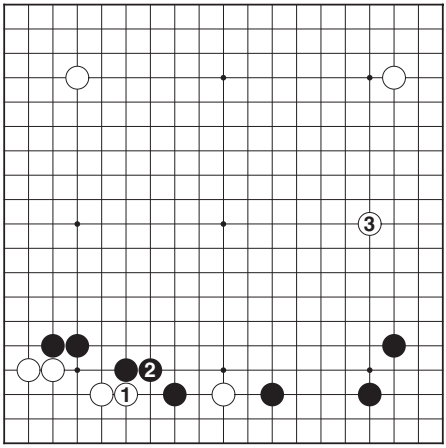


Dia. 1



Dia. 2

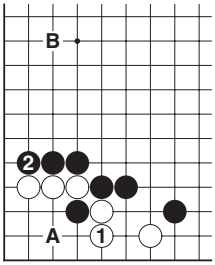
zu 3 kommt und Schwarz die weiße Ecke dann nicht mehr so einfach einschließen kann.



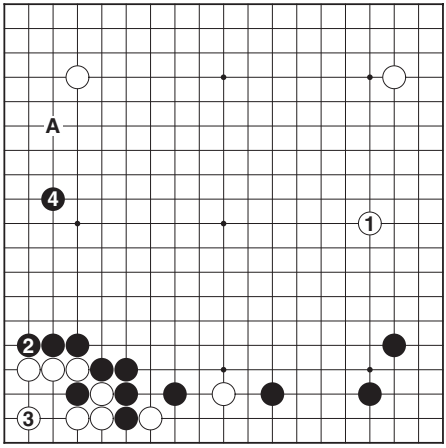
Dia. 3

13: Dieser Zug passt sehr gut in dieser Situation.

14: Dieser Zug ist zu dünn und es gibt ein gutes Tesuji dagegen. Normal wäre 1 in Dia. 3. Nach der schwarzen Antwort kann Weiß fernbleiben und den großen Punkt 3 nehmen.



Dia. 4

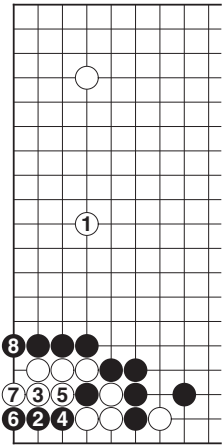


Dia. 5

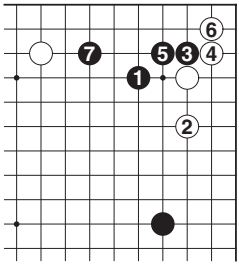
15: Das ist genau der richtige Zug, um die weiße Form zu bestrafen.

18: Dieser Zug ist richtig, den wenn Weiß auf 1 in Dia. 4 spielt, ist 2 wegen Schwarz auf A praktisch Vorhand. Danach ist die Ausdehnung auf B für Weiß sehr schön.

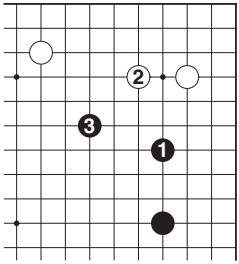
22: Dieser Zug sieht klein aus, ist aber groß genug. Sollte Weiß mit 1 in Dia. 5 fernbleiben, dann ist 2 Vorhand und danach sind 4 oder A zu schöne Züge. Dass 2 in Dia. 5 wirklich Vorhand ist, zeigt Dia. 6 eindrucksvoll. Antwortet Weiß nicht, sondern spielt auf 1, dann kann Schwarz mit 2 den vitalen Punkt in der Ecke besetzen. Nach 8 ist dann die Ecke leider einfach verstorben.



Dia. 6



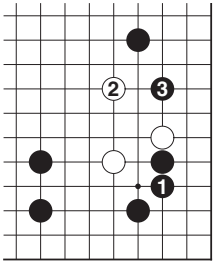
Dia. 7



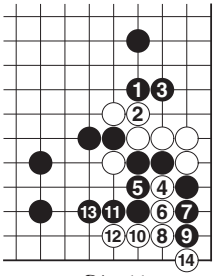
Dia. 8

25: Dieser Zug ist zu klein und zu passiv. Schwarz hätte einfach wie in Dia. 7 in der oberen rechten Ecke angreifen oder wie in Dia. 8 sein Moyo weiter ausbauen können. Es ist nicht wirklich klar, gegen welche Drohung 25 verteidigen soll.

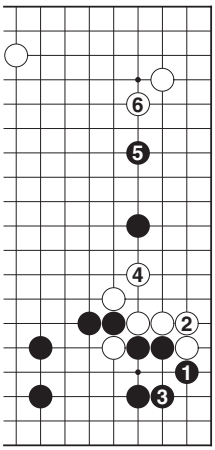
29: Dieser Zug macht es Weiß zu einfach. Schwarz sollte besser einfach auf 1 in Dia. 9 zurückziehen, um weiter angreifen zu können.



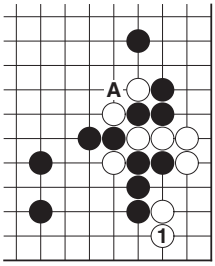
Dia. 9



Dia. 11



Dia. 10

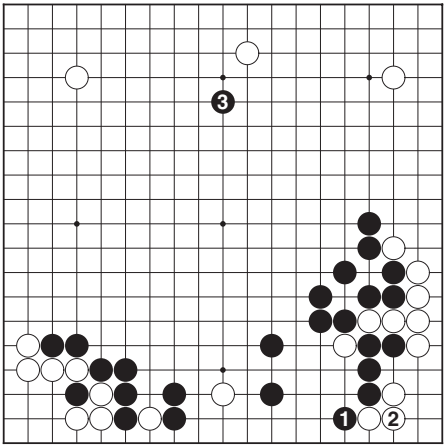


Dia. 12

34: Schmerzhaft für Schwarz ist, das dieser Umbieger Vorhand ist, wie gleich gezeigt wird.

35: Schwarz zieht die Mitte der Ecke vor. Eine alternative Entwicklung zeigt Dia. 10. Dabei bekommt Weiß aber mit 4 schöne Form und hat nicht wirklich Probleme. Sollte Schwarz in der Ecke blocken, aber

Jonas Welticke 5d (l.) und Oliver Wolf 4d bei ihrer Finalpartie



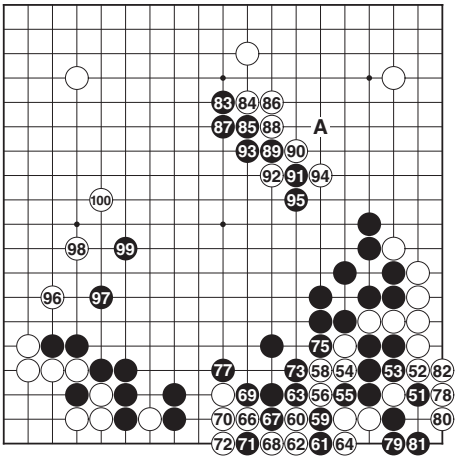
Dia. 13

dann auf 1 und 3 in Dia. 11 spielen, um die gute Form für Weiß zu verhindern, dann kann Weiß in der Zugfolge bis 14 problemlos in der Ecke leben.

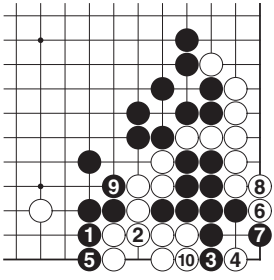
42: Ein schlechter Abtausch, den Weiß lieber hätte unterbleiben lassen. Besser wäre 1 in Dia. 12 gewesen und dann hätte Weiß später noch optional auf A decken können.

49: Normalerweise ist dieser Zug ein gutes Tesuji, aber leider dieses mal nicht. Schwarz hätte einfach auf 1 in Dia. 13 blocken und mit 3 weiter an seinem Moyo arbeiten sollen.

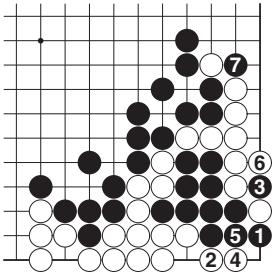
50: Ein sehr guter Zug!



Figur 2 (51–100)
57 deckt; **65 auf 59; 74 auf 61; 76 auf 59**



Dia. 14



Dia. 15

59: Wenn Schwarz hier nicht einwirft, sondern gleich auf 1 in Dia. 14 eine Freiheit nimmt, dann gewinnt Weiß das Semeai knapp.

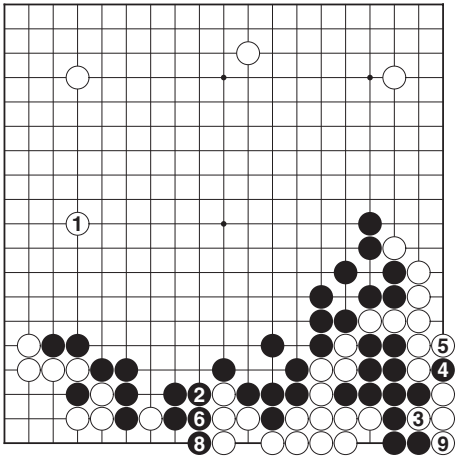
79: Auf 1 in Dia. 15 gespielt, hat Schwarz noch die Möglichkeit, bis 7 ein Zwei-Schritt-Ko zu erreichen. Er hätte daher einfach Tenuki spielen sollen, um sich dieses Aji für später aufzubewahren, denn nun …

80: … ist Schwarz einfach bedingungslos tot.

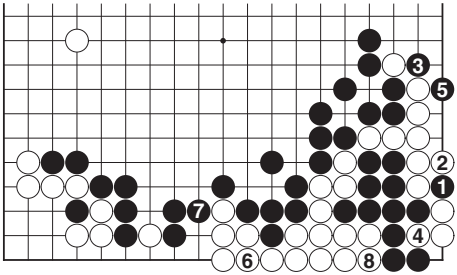
81: Dieser Zug macht keinen Sinn. Schwarz ist jetzt eigentlich in Nachhand gestorben.

82: Ein unnötiger Zug, wie Dia. 16 kurz und schmerzlos vor Augen führt. Und Dia. 17 zeigt, dass es auch nicht hilft, wenn Schwarz mit 1, 3 und 5 von der anderen Seite beginnt.

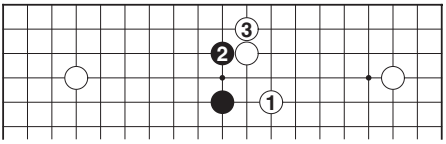
87: Schwarz steht klar schlechter, aber durch diese Abfolge hat Weiß ihm bereits schon wieder etwas auf die Beine geholfen. Besser als 84 wäre



Dia. 16



Dia. 17



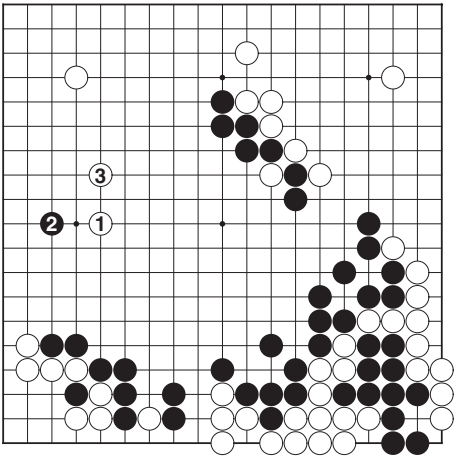
Dia. 18

wohl das Keima auf 1 in Dia. 18 gewesen und nach dem schwarzen Anleger auf 2 eine ruhige Antwort auf 3, um Schwarz nicht unnötig zu stärken.

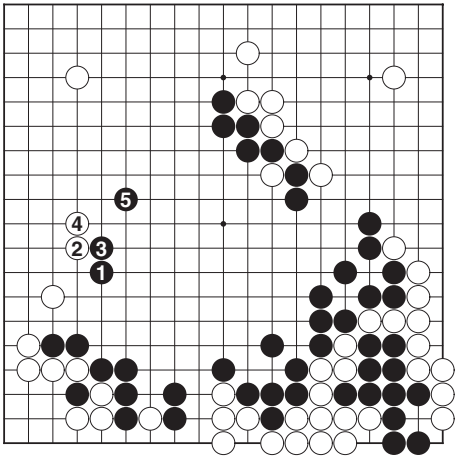
88: Weiß spielt zu schwer. Besser zur Reduktion der Mitte wäre das direkte Keima auf 90 gewesen.

96: Als Weißer würde ich die Mitte jetzt mit 1 in Dia. 19 reduzieren und auf 2 einfach mit 3 springen. Wenn Weiß das Moyo in dieser Weise reduziert, bekommt Schwarz keinesfalls genug Punkte.

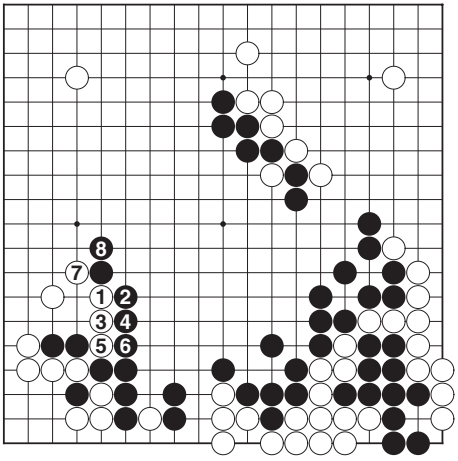
97: Ein Zug auf 1 in Dia. 20 wirkt sinnvoller, um die Mitte auszubauen, da Schwarz gegenüber der



Dia. 19



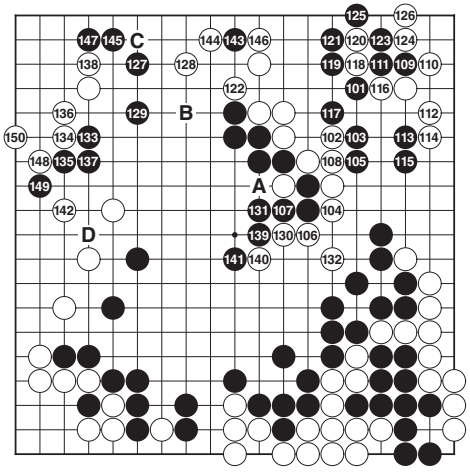
Dia. 20



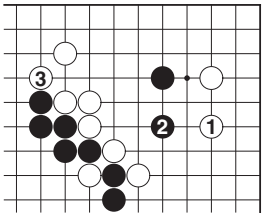
Dia. 21

Partie mit 3 und 5 ein Tempo gewinnen kann und nicht mehr nur hinterher springt. Und sollte Weiß auf die Idee kommen, sich mit 1 in Dia. 21 wehren zu wollen, dann kann Schwarz problemlos zwei Steine opfern, die keinen strategischen Wert mehr haben, um stattdessen bis 8 das Mittelmoyo weiter auszubauen.

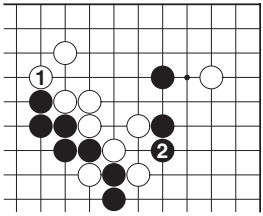
100: Es wäre jetzt sicherlich groß gewesen, auf A zu sichern. Wahrscheinlich ist es danach für Schwarz schwer, die Partie noch zu gewinnen, da es keine wirklichen Ansatzpunkte mehr gibt. In der Partie ist dagegen die komplette obere Ecke zerstört worden …



Figur 3 (101–150)



Dia. 22



Dia. 23

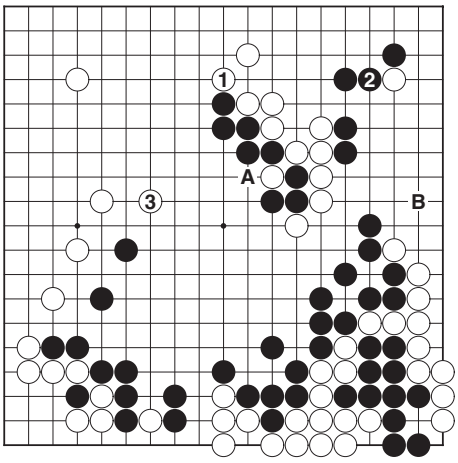
101: Es ist richtig von Schwarz, hier zu invadieren und so die Partie wieder etwas komplizierter zu gestalten.

102: Dieser Zug ist normal, die Stellung birgt dann aber noch einiges Potential für Komplikationen. Dia. 22 zeigt einen guten Weg, die Partie jetzt einfach zu halten und sicher zu gewinnen.

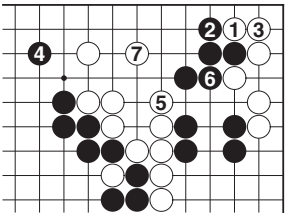
104: Es ist jetzt nicht wichtig, gegen die Mitte zu spielen. Dia. 23 zeigt wieder eine einfache Alternative, denn nach 1 ist die weiße Gruppe schlicht nicht mehr gefährdet.

110: Weiß hätte jetzt einfach noch die obere rechte Ecke aufgeben können, um auf 1 und 3 in Dia. 24 zu spielen. 3 ist einfach ein sehr guter Punkt für Weiß, denn danach ist das Aji auf A sehr groß und mit B kann Weiß den rechten Rand ohnehin später noch genug reduzieren.

116: Ein unnötiger Zug und durch die schwarze Antwort ein schlechter Abtausch, weil das Augenpotential der weißen Gruppe im Zentrum reduziert wurde. Normal wären 1 und 3 in Dia. 25 und dann wäre die weiße Gruppe nach 5 und 7 nicht mehr wirklich zu fangen.



Dia. 24



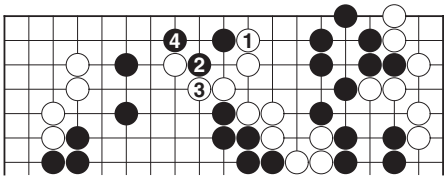
Dia. 25

126: Weiß lebt zwar, aber das war zu teuer.

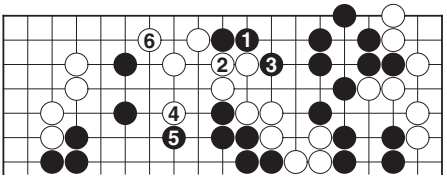
130: Diesen Zug für die schwarze Antwort abzutauschen, ist sehr schlecht und unnötig. Weiß sollte einfach auf 133 antworten. Das ist größer, als selbst mit 132 in der Mitte anzubinden. Und wenn er auf 132 decken will, dann besser ohne den Abtausch 130 für 131, denn dann bleibt noch Aji auf A. Aber wahrscheinlich hatte Weiß Angst, dass seine Gruppe in der Mitte immer noch nicht lebt. Aber dann sollte er die eigene Gruppe lieber auf B stärken und zugleich die schwarze Mitte reduzieren, ohne dabei mit 130 und 131 sein eigenes Aji zu zerstören.

133: Das ist sehr schmerzhaft!

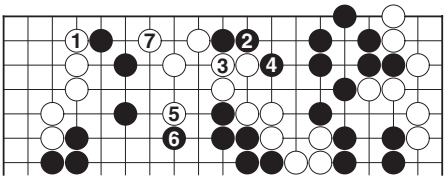
138: Besser steht dieser Stein auf 147, weil es dann noch auf C eine Verbindung für Weiß gibt.



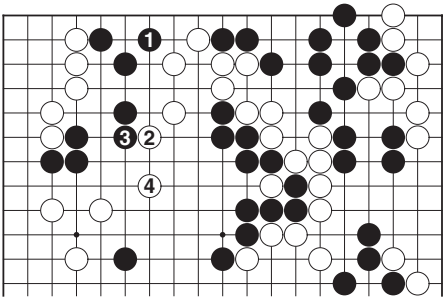
Dia. 26



Dia. 27



Dia. 28



Dia. 29

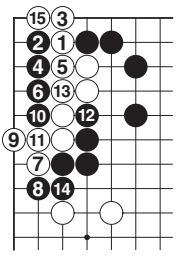
142: Ein großer Zug, denn sonst gibt es bei D noch einen Schnitt.

144: Auf 1 in Dia. 26 zu antworten, wäre recht gefährlich mit Blick auf das Leben der Zentrumsgruppe.

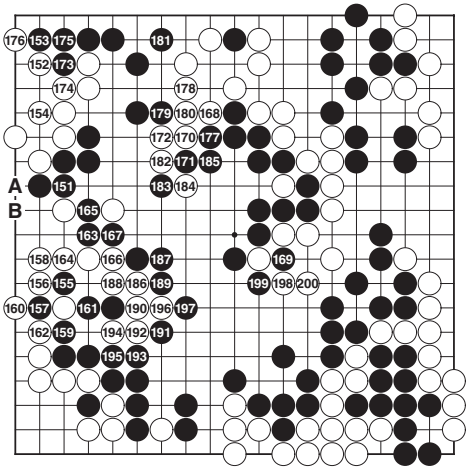
145: Wenn Schwarz nun direkt mit 1 in Dia. 27 verbindet, lebt die weiße Gruppe nach 6.

146: Zu ängstlich gespielt! Wenn Weiß auf 1 in Dia. 28 die Ecke sichert, kann Weiß mit der Kombination bis 7 immer noch leben. Und wenn Schwarz mit 6 aus Dia. 28 auf 1 in Dia. 29 das Auge wegnimmt, dann kann Weiß mit 2 und 4 mehr oder weniger anbinden und Schwarz lebt dagegen mit seiner eigenen Gruppe selbst noch nicht.

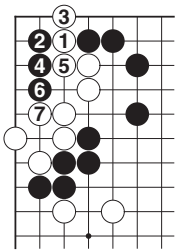
148: Weiß muss nicht erst hier spielen, um in der Ecke zu leben. Er kann stattdessen einfach auf 1 in Dia. 30 blocken, denn in der Ecke ist danach für Schwarz nicht viel zu holen – nach 15 lebt Weiß einfach.



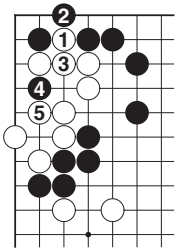
Dia. 30



Figur 4 (151–200)



Dia. 31



Dia. 32

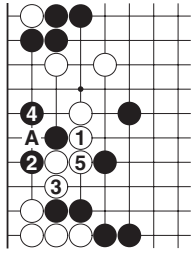
152: Und schon wieder spielt Weiß zu ängstlich. Wie Dia. 31 zeigt, gibt es in der Ecke kein Aji, vor dem man Angst haben müsste.

153: Schmerzhaft!

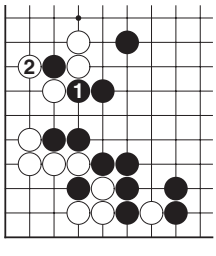
154: Und auch das ist schon wieder zu ängstlich von Weiß gespielt. Er lebt mit der Zugfolge aus Dia. 32 erkennbar besser.

155: Dieser Zug funktioniert, weil jetzt A oder B Vorhand gegen die obere weiße Gruppe sind.

156: 1 in Dia. 33 hätte funktioniert, denn nach 3 sind A und 5 Miai für das Anbinden. Und wenn Schwarz nach 1 in Dia. 33 auf 1 in Dia. 34 schneidet, geht nach 2 gar nichts mehr für Schwarz.



Dia. 33

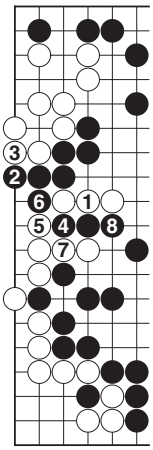


Dia. 34

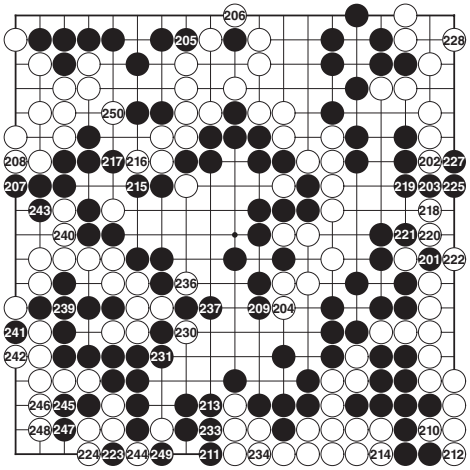
162: Schwarz hatte jetzt drei Erfolge hintereinander – oben rechts, oben links und am linken Rand. Das war zu viel und sehr, sehr bitter für Weiß.

163: Mit diesem Zug schneidet Schwarz nun sogar noch einen weißen Stein ab. Auf 1 in Dia. 35 zu verbinden geht nicht, da 2 Vorhand gegen die obere weiße Gruppe ist und Schwarz dann mit 4 und 6 trennen und mit 8 sichern kann.

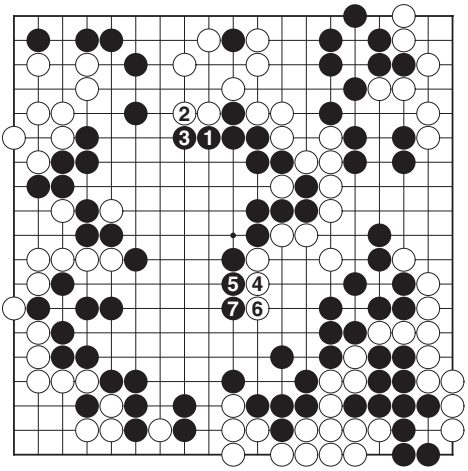
169: Schwarz kann einfach auf 1 in Dia. 30 antworten. Nach 7 steht Schwarz dann in der Partie endlich besser.



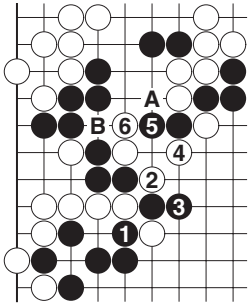
Dia. 35



Figur 5 (201–250)
226, 232 und 238 schlagen 201; 229 und 235 auf 201



Dia. 36

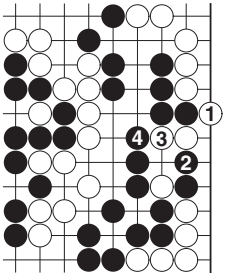


Dia. 37

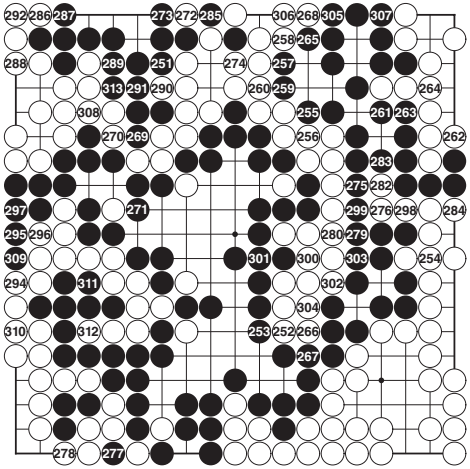
187: Schwarz kann jetzt nicht auf 1 in Dia. 37 schneiden, da dann nach 6 das Fangen auf A oder B Miai ist.

189: Besser bzw. korrekte Form ist ein direkter Zug auf 197.

220: 1 in Dia. 38 hätte Weiß die Vorhand erhalten und er hätte dann noch auf 239 spielen können. Er hat zu diesem Zeitpunkt immer noch Chancen zu gewinnen. Leider macht er in der Folge noch weitere Endspielfehler und verliert am Ende doch noch mit 1,5 Punkten.



Dia. 38



Figur 6 (251–313)
281 deckt 277; 293 auf 272

Interview mit Zhao Baolong

von Viktor Lin

Die KGS-Spieler unter euch haben es wohl schon mitbekommen: Das Training für die erste europäische Profiqualifikation ist schon voll im Gange! Zunächst war es nur für die fünf Go-Studenten gedacht, die im Rahmen der CEGO-Kooperation in Beijing waren, jetzt sind auch die besten jungen Spieler Europas mit dabei. Ich helfe beim Organisieren mit und hatte gerade noch genug Ratingpunkte, um selber mitzumachen. Seit Ende März residiert Zhao Baolong 2p in Wien und unterrichtet die Profianwärter auf KGS.
Alle Infos und Partien auf http://www.eurogofed.org/cego/

Viktor Lin 6d

Viktor: Hi Baolong. Erzähl mal was über dich!

Baolong: Hallo, ich bin Zhao Baolong 2p aus Beijing, 19 Jahre alt, Profi seit 2008. Auf KGS spiele ich als CEGO in der Trainingsliga. Ich bin Mitglied von 葛玉宏围棋道场 (Ge Yuhong Weiqi Daochang).

V: Was ist das für eine Go-Schule?

B: Das ist die größte und erfolgreichste Go-Schule in China. Ge Yuhong hat sie 2008 gegründet und schon 2009 waren 14 von 20 neuen chinesischen Profis von seiner Schule. Herr Ge ist auch sehr interessiert daran, Go in Europa voranzutreiben. Daher bin ich jetzt in Wien, um die Topspieler zu trainieren.

V: Wie gefällt es dir denn hier?

B: Von Europa habe ich noch nicht viel gesehen, aber Wien ist schon mal sehr gut. Ihr habt hier kunstvoll gestaltete Häuser, der Himmel ist so blau und das Faszinierendste ist, dass man das Leitungswasser trinken kann. Das wäre undenkbar in Beijing!

Der Wiener Go-Club *Go7* ist riesig und sehr gut ausgestattet. Die Atmosphäre hier gefällt mir sehr, auch bei den Kneipen-Go-Treffs.

Im Laufe meines Aufenthaltes in Europa werde ich aber auch auf Turniere fahren, vielleicht sogar selber mitspielen, aber vor allem mehr von diesem Kontinent sehen.

V: Wie stehst du zum Essen?

B: Li Ting 1p und du haben mich ja bereits zu allem Möglichen mal eingeladen. Diese 1-Meter-Spareribs (siehe Foto nächste Seite unten) waren der Hammer. Ich denke, ich esse am liebsten die Kebaps hier – die bei uns sind nicht annähernd vergleichbar. Außerdem hab ich Angst zuzunehmen.

In Beijing habe ich trainiert und bin Laufen gegangen, hier traue ich mich nicht, weil ich mich vielleicht verlaufe. Was ich an Sport treibe? Ich spiele gerne Basketball und Fußball. Tischtennis und Billard kann ich nicht so gut wie die anderen in China.

V: Aber es reicht, um mich zu schlagen. Erzähl mal, was für Sachen du hier schon gelernt hast!

B: Ich denke, mein Englisch hat sich schon verbessert. Vielleicht bin ich bald nicht mehr auf Li Ting und dich zum Übersetzen angewiesen. Am Liebsten kommuniziere ich auf dem Go-Brett. Da sagen die Steine, was ich selber nicht sagen kann. Was ich

sonst noch gelernt habe, weißt du ja am besten, also schreib das dann einfach so dazu …

V: Du kannst schon ein paar Akkorde auf der Gitarre und „Hänschen klein“ am Klavier, nicht wahr?

B: Ja, ich übe Gitarre, wenn ich zu Hause bin, und Klavier, wenn ich im *Go7* bin. Derweil gefällt mir Klavier besser, weil meine Finger davon nicht so wehtun. Du meinst ja, ich sei sehr talentiert …

V: Letzte Frage: Was empfiehlst du den Lesern, die ihr Go verbessern wollen?

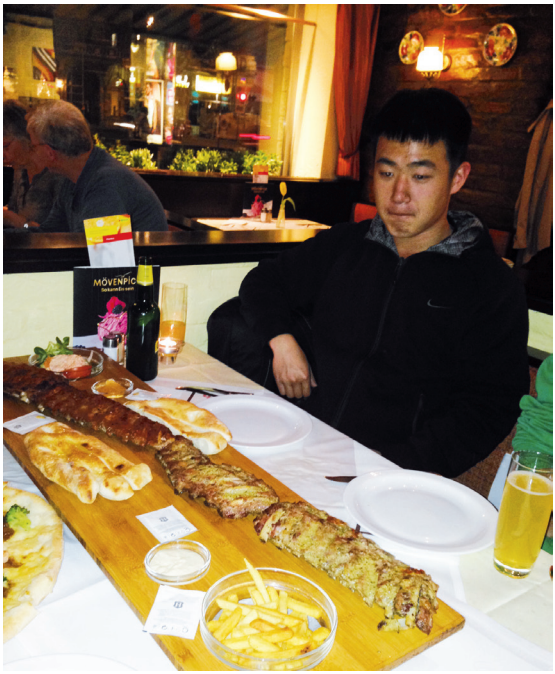
B: Tsumego! Tsumego sind am wichtigsten, um stärker zu werden und besser rechnen zu können. Auch Ge Yuhong sieht das so. Die Kinder in seiner Go-Schule müssen jeden Tag Probleme lösen.

V: Wirklich? Aber Leute wie [*Name zensiert*] spielen ja so eigenartig, weil sie anscheinend zu viele Tsumego gelöst haben. Sind Spielverständnis und der Blick übers ganze Brett nicht genauso wichtig?

B: [*Name zensiert*] spielt in der Tat eigenartig. Er kämpft an Stellen, wo er nicht kämpfen sollte. Aber eines Tages wird er das plötzlich begreifen und das Spiel besser verstehen. Da er schon sehr gut rechnen kann, wird er dann ein extrem starker Spieler. Das kann wirklich von einem Tag auf den anderen passieren, bei der Rechenkraft geht das nicht so einfach.

Du bist z. B. das genaue Gegenteil. Du weißt meistens, welche Gegenden auf dem Go-Brett wichtig sind, aber versagst des Öfteren beim Rechnen. Tsumego würden dir also sicher noch mehr bringen als vielen anderen Spielern. Also nur zu!

V: Verstanden. Danke fürs Interview, ich werde von nun an mehr Tsumego lösen!



International

von Tobias Berben

Gu vs Lee Jubango

In der vierten Partie des großen Jubango zwischen Lee Sedol 9p (Korea) und Gu Li 9p (China) Ende April konnte der zurückliegende Gu Li auf 2:2 ausgleichen und den Vergleichskampf wieder auf einen ausgeglichenen Stand bringen. Wobei Lee Sedol nach vier Verlusten in Folge – beide hatten auch in anderen Titelkämpfen zwei Mal gegeneinander gespielt und beide Male hatte Gu Li gewonnen – das Momentum in dieser Auseinandersetzung, das er nach der 2:0 Führung hatte, sicher abgegeben hat. Ein Sieg in der fünften Partie Ende Mai in der Yunnan-Provinz (China) wäre jetzt für Lee Sedol sehr wichtig, um Gu Li nicht zum Favoriten auf den Sieg werden zu lassen.

Lee Sedol 9p (l.) und Gu Li 9p (r.)

1. Globis Cup

Der 16-jährige Ichiriki Ryo 7p (Japan) gewinnt im Finale des Globis Cups gegen Kyo Kagen 2p (Japan) und somit den ersten Globis Cup. Der Globis Cup ist ein neues U20-Turnier des Nihon Kiin, mit 16 Spielern aus der ganzen Welt, wobei Europa einen Spieler nominieren kann.

Ichiriki Ryo 7p

Hier das Teilnehmerfeld mit Spielerinnen und Spielern, deren Namen man sich vielleicht merken sollte:

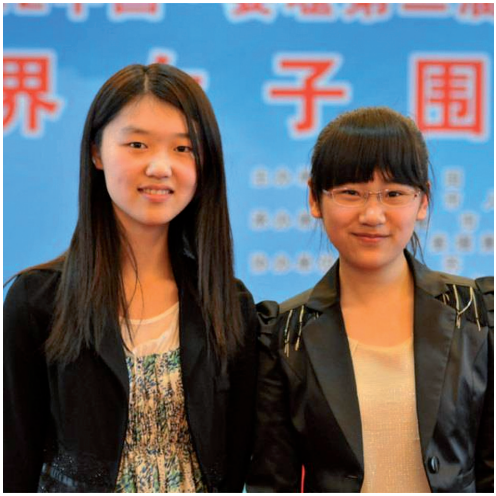
Japan: Ida Atsushi 8p (20), Ichiriki Ryo 7p (16), Son Makoto 3p (18), Tsurata Kazushi 2p (18), Kyo Kagen 2p (16), Koyama Kuya 1p (17)
China: Lian Xiao 7p (20), Xia Chenkun 3p (19), Li Qinchen 1p (15)
Korea: Na Hyun 4p (19), Choi Jeong 4p (17), Shin Jin Seo 2p (14)
Taiwan: Lin Junyan 6p (16)
Europa: Lukas Podpera 6d (19)
Nord-Amerika: Shi Gan Sheng 1p (20)
Ozeanien: Missingham Joanne 6p (19)

3. Huading Cup

China gewinnt den 3. Huading Cup (Damen-Team-Turnier) nach einem Sieg mit 3:0 gegen Japan in der 3. Runde ungeschlagen vor Korea. Die Teams:
China: Rui Naiwei 9p, Wang Chenxing 5p, Yu Zhiying 5p
Korea: Kim Hyeoimin 7p, Choi Jung 4p, O Junga 2p
Japan: Aoki Kikuyo 8p, Xie Yimin 6p, Okuda Aya 3p
Taiwan: Hei Jiajia 6p, Zhang Kaixin 5p, Zhang Zhengping 3p

10. Chunlan Cup

Der 10. Chunlan Cup startete am 26. März in Taezhou, China. Es handelt sich um ein Einladungsturnier für 24 Top-Profis aus aller Welt.



Wang Chenxing 5p (l.) und Yu Zhiying 5p errangen zusammen mit Rui Naiwei 9p den Sieg im 2. Huading Cup

In der ersten Runde spielten 16 ungesetzte Spieler gegeneinander um den Einzug in die zweite Runde, in der am 28. März die acht gesetzten Spieler auf sie warteten.

Die Vertreter aus Nord-Amerika und Europa waren in diesem Jahr mit Jiang Mingjiu und Fan Hui keine Unbekannten: Jaing Mingjiu 7d ist Go-Lehrer in den USA und Autor zahlreicher Go-Bücher und Fan Hui offizieller Go-Lehrer des Französischen Go-Verbands. Wie zu erwarten, wurden aber beide in der ersten Runde eleminiert, der eine durch Chinas Tuo Jiaxi 9p und der andere durch Japans Cho U 9p.

Der Vertreter Taiwans, Wang Yuanjun 7p, wurde durch Japans Iyama Yuta 9p aus dem Turnier geworfen, allerdings mit einem halben Punkt nur denkbar knapp und einem Fehler von Wang im Endspiel.

Japan hatte nach den Siegen von Kono Rin 9p gegen Fan Tingyu 9p und Murakawa Daisuke 7p gegen Lian Xiao 7p zwei weitere Spieler in Runde zwei.

Weitere Sieger in Runde 1 waren Tang Weixing 9p, Mi Yuting 9p und Gu Li 9p.

Natürlich wurde dann für die zweite Runde gelost, wer gegen die gesetzten Spieler anzutreten hat. Gesetzt waren in diesem Jahr Chen Yaoye 9p, Jiang Weijie 9p, Zhou Ruiyang 9p, Shi Yue 9p, Lee Sedol 9p, Park Junghwan 9p, Kim Jiseok 9p und Choi Cheolhan 9p.

Und lustigerweise führte das Los zu einer weiteren Paarung von Gu Li und Lee Sedol, die Gu Li für sich entscheiden konnte.

Nach einer guten ersten Runde für Japan endete die zweiten Runde dagegen enttäuschend – Iyama Yuta, Murakawa Daisuke and Kono Rin verloren allesamt, so dass in der dritten Runde neben den Spielern Chinas und Koreas nur noch Cho U aus Japan vertreten ist.

Sieger	Erg.	Verlierer
Park Junghwan 9p	W+R	Tang Weixing 9p
Gu Li 9p	S+R	Lee Sedol 9p
Mi Yuting 9p	S+R	Choi Cheolhan 9p
Kim Jiseok 9p	W+R	Tuo Jiaxi 9p
Zhou Ruiyang 9p	S+R	Iyama Yuta 9p
Chen Yaoye 9p	W+R	Kono Rin 9p
Cho U 9p	W+R	Jiang Weijie 9p
Shi Yue 9p	S+R	Murakawa Daisuke 7p

Chunlan-Cup-Viertelfinalisten (v.l.n.r.): Kim Jiseok, Gu Li, Cho U, Chen Yaoye, Zhou Ruiyang, Shi Yue, Mi Yuting und Park Junghwan

Japan

von Olaf Salchow

Judan

Nu wird es nichts mehr. Der Judan-Titel ist der, der Iama Yuta fehlt, um die glorreichen 7 vollzumachen. Die anderen 6 großen Titel sind in seinem Besitz. Die Chancen standen nicht schlecht, denn er hatte das Play-Off-Spiel um die Entscheidung des Herausforderers erreicht. Dieses Spiel fand am 23. Januar statt. Es war eine komplizierte Partie mit einer Reihe überraschender Wendungen, aber am Ende konnte Takao Shinji diese mit 5,5 Punkten für sich entscheiden. Der Titelkampf zwischen Takao und Yuki Satoshi begann im März. Takao konnte die erste Partie mit einem halben Punkt gewinnen. Die zweite ging mit einem halben Punkt an Yuki Satoshi.

Kisei-Titelkampf: Iyama Yuta 9p (r.) gegen Yamashita Keigo 9p

Kisei

Die dritte Partie des Kisei gewann Iyama Yuta und baute so die Führung auf 3:0 aus. Yamashita Keigo konnte aber mit 2 Siegen in Folge den Titelkampf noch einmal spannend gestalten. Am 13. März gewann Iyama Partie 6 des Titelkampfes und damit auch den Titel des Kisei.

Honinbo

Die Honinbo-Liga wurde dominiert von Yamashita Keigo. Er war nach 6 Runden der einzige ungeschlagene Spieler. Nur Ida Atsushi (7D) als Liga-Neuling konnte ihn theoretisch noch vom ersten Platz verdrängen. Hierzu musste er aber erst seine Partie gegen Yamashita gewinnen und danach das Play-off bei Punktgleichheit ebenfalls gewinnen. Der erste Sieg gelang ihm am 4. März. Der zweite am 7. April. Damit fordert Ida Iyama heraus.

Meijin

Der Meijin der Frauen wird zwischen Kato Keiko und Xie Yimin ausgespielt. Nach 2 Partien steht es ausgeglichen, so dass die dritte die Entscheidung bringen musste. Diese gewann Xie und verteidigte so den Meijin-Titel.

Korea

von Sascha Stinner

19. GS-Caldex Cup

Dieses Turnier erstreckt sich über fünf Monate in Vorrunde (262 Teilnehmer), Hauptrunde (24 Spieler) und Best-Of-Five-Finale und schüttet auf seinen Gewinner das dritthöchste Preisgeld koreanischer Turniere von umgerechnet rund 50.000 Euro aus. In perfekter Marnier und unglaublicher Konzentration gelang dem 25- jährigen Kim Chi Seok 9p ein 3:0 Finalsieg über Choi Chol Han 9p und damit die Titelverteidigung. Choi konnte in den Finalpartien nicht zu seinem Spiel finden und musste alle drei

Kim Chi Seok 9p (l.) gegen Choi Chol Han 9p

Partien aufgeben. Solch kraftvoller Durchmarsch gelang Kim auch schon letztes Jahr gegen Lee Se Dol! Insgesamt konnte Kim Chi Seok bislang vier Titel erringen, möchte nun aber nach eigenem Bekunden auch endlich seinen ersten internationalen Turniersieg erreichen. Toi, toi, toi dafür!

Park Cheong Hwan 9p (l.) gegen Lee Sedol 9p

1. Baduk High School

Im Frühjahr 2013 wurde an der Senior High School (entspricht hier den Klassen 10 bis 12) im südöstlich gelegenen Suncheon ein Baduk-Profil eingerichtet. Nun wurde die bekannte Profispielerin Lee Seu Ra 3p, Goldmedaillengewinnerin der Asia Games, als Lehrerin verpflichtet mit einem Unterrichtspensum von 16 Wochenstunden in zwei Klassen mit insgesamt 39 Schülern. Das High School Internat wird großzügig subventioniert und kann damit auf Schulgeld sowie 75% der Internatskosten verzichten. Alle Schüler dieses Badukprofils müssen mindestens Amateur-4Dan-Niveau haben.

Lee Seu Ra 3p

15. Maxim Coffee Cup

Der Gewinner dieses Cups wird sicherlich schon seit geraumer Zeit zu den Go- Göttern gezählt, konnte er doch dieses Turnier der 9Dan-Profis dreimal hintereinander, dann jedoch bis heute sieben Jahre nicht mehr gewinnen. Mittlerweile entwickelt sich Lee Se Dol zum Angstgegner des Ranglistenersten Park Cheong Hwan (Bilanz 12:6) und gewinnt das Finale mit 2:0. Das deutliche Resultat darf aber nicht über einige Probleme Lees hinwegtäuschen, der beide Spiele herumreißen kann und am Ende nach spannendem Kampf von einem völlig untypischen Fehler Parks profitiert. Alle Beobachter halten den Atem an und trauen ihren Augen nicht, als der unglaubliche Schlagabtausch nach dem Patzer von Park und der überzeugenden Antwort von Lee ganz plötzlich mit der Aufgabe Parks endet.

Mit dem insgesamt 43. Titel und dem zweiten Turniersieg in diesem Jahr ist Lee Se Dol wieder voll da!

China

von Liu Yang

28. Tengen

Das Finale des 28. Tengen fand zwischen 22. und 25. April in Tongli statt. Nach dem Überraschungssieg gegen Shi Yue 9p im kleinen Finale konnte Ke Jie 4p die Sensation nicht perfekt machen. Trotz eines Sieges in der ersten Partei verlor er mit 1:2 gegen den Titelverteidiger Chen Yaoye 9p.
Für Chen war dies der sechste Titelerfolg im Tengen in Folge. Damit konnte er mit dem bisherigen Rekordhalter Gu Li 9p gleichziehen.

Der Eröffnungszug von Chen Yaoye 9p

14. Ricoh Cup

Das Finale des 14. Ricoh Cups fand am 12. April in Changsha statt. Für beide Spieler, Lian Xiao 7p und Wu Gangya 6p war es die erste Final-Teilnahme bei diesem Turnier. Nach dem vorjährigen Sieg beim Agon Cup spielt Lian seit Monaten in sehr guter Form und konnte sich dies Mal auch problemlos gegen Wu durchsetzen. Der Konkurrenz bei nationalen Turnieren ist mittlerweile sehr stak geworden! Nach zwei Erfolgen in kurzer Zeit hat Lian nun reale Chancen, auch international etwas zu erreichen.

Lian Xiao gewint den Ricoh Cup

21. Xinrenwang (Shinjin-O)

Nach 21 Jahren hat es endlich eine Frau geschafft, dieses Turnier zu gewinnen. Die 17-jährige Yu Zhiyin 4p macht das Unmögliche möglich. Nach dem 1:1 spielte sie in der letzten Finalpartie solide und innovativ. Das machte ihren Gegner Li Qincheng 3p nervös und führte zum Sieg. Niemand hat damit gerechnet, dass sie soweit kommt. Das beste Ergebnis einer Frau war bisher der Viertelfinaleinzug von Zhang Xuan 8p vor 18 Jahren.

Yu Zhiyin 4p

Deutschlandpokal 2014

Zwischenstand nach sechs von elf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (87 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	KA	H	Summe
1	Groza, Dan	1k	4	-	-	-	-	2	6
	Zakrzewski, Guido	2d	-	2	-	-	4	-	6
3	Herwig, Bernhard	1k	-	-	-	1	4	-	5
4	Drewitz, Michael	1k	-	-	2	-	-	2	4
	Ruzicka, Martin	2d	0	-	-	-	4	-	4
6	Gerhold, Malte	3d	-	-	4	-	-	-	4
	Haas, Richard	2k	-	-	-	-	4	-	4
	Reher, Wolfgang	2k	-	-	4	-	-	-	4
	Stucki, Kaspar	2k	-	-	-	-	-	4	4
	Zels, Franz-Leonhard	1d	-	4	-	-	-	-	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu und 9. Kyu (94 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	KA	H	Summe
1	Sosilo, Andreas	9k	2	-	6	-	-	2	10
2	Jordan, Daniel	4k	1	-	4	-	-	4	9
3	Pohle, Conny	6k	-	-	2	-	2	4	8
4	Vadasz, Istvan	3k	-	0	-	6	-	-	6
5	Weiß, Arne	9k	6	-	-	-	-	-	6
6	Blumberg, Klaus	3k	-	-	-	-	-	4	4
	Busch, Rainer	5k	4	-	-	-	-	-	4
	Dreesen, Jan	7k	-	-	4	-	-	-	4
	Düvel, Gunnar	4k	-	-	4	-	-	-	4
	Jacobsen, Manuel	4k	-	-	4	-	-	-	4
	Rottmann, Christoph	5k	4	-	-	-	-	-	4
	Xu, Ling	9k	-	-	4	-	-	-	4

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

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	KA	H	Summe
1	Wolf, Ramona	17k	-	-	4	-	-	6	10
2	Urmoneit, Regina	20k	-	5	-	2	-	-	7
3	Igel, Carsten	17k	2	-	0	-	2	2	6
4	Schwerdtfeger, Chr.	13k	-	-	-	-	2	4	6
5	Hein, Marcel	10k	-	-	6	-	-	-	6
6	Rieger, Marc Oliver	10k	-	-	-	-	-	4	4
	Schallück, Hans-Chr.	14k	-	-	4	-	-	-	4
	Schnelle, Matteo	13k	-	-	4	-	-	-	4
9	Janke, Frithjof	10k	3	-	-	-	-	-	3
	Jürgens, Wiebke	11k	-	-	3	-	-	-	3

Bemerkung:
Platzierte Spieler, deren Mitgliedsstatus oder relevante Spielstärke dem Fachsekretariat Deutschlandpokal unbekannt ist, sind mit einem „?“ gekennzeichnet.
Es kann sein, dass ihre Punktzahlen nachträglich wieder annulliert werden müssen, weil sie zum Zeitpunkt des Turniers nicht Mitglieder in einem Landesverband des DGoB waren.

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

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

Georg Ulbrich

Unsere Software macht Karriere! Machen Sie mit?

Jetzt auch in Berlin!

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

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

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

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

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

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

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

OMIKRON
The Data Quality Company

Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

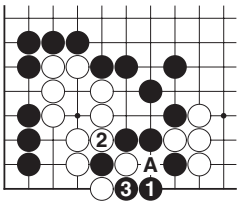
Problemecke

von Matthias Terwey

Herzlichen Glückwunsch an Christoph Berg, der mit einem kräftigen Schlussspurt in den letzten beiden Ausgaben seinen Rückstand von 34 Punkten auf Rainer Busch noch in einen hauchdünnen Vorsprung von zwei Punkten verwandelt hat.
Die Probleme vom letzten Mal haben die gesamte Bandbreite von zu leicht (Nr. 1) über angemessen bis hammerhart (Nr. 7) abgedeckt. Aufgabe 7 dürfte wohl das schwierigste Problem sein, das ich bisher in der Problemecke gestellt habe, und hatte entsprechend wenige Löser. Ein Extralob geht deshalb an Franziska Schlösser und Robert Pauli, die es als einzige geknackt haben.

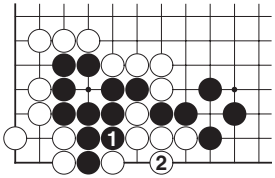
Lösungen der Problemecke 1/14

Problem 1

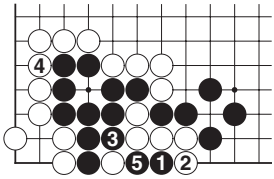


Korrekt. Scheinbar hat Weiß mit A und 2 Miai zum Leben, aber S1 und 3 verhindern sowohl die Verbindung mit A als auch das zweite Auge bei dem geschlagenen schwarzen Stein. Weiß stirbt.

Problem 2

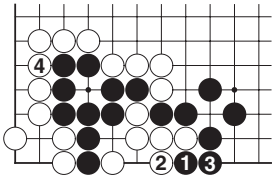


Nur Ko. Nach dem sofortigen Atari S1 deckt Weiß den Stein nicht, sondern kreiert mit dem cleveren W2 ein Ko.



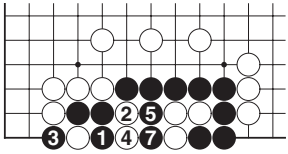
6 schlägt, 7 schlägt zurück

Korrekt. Schwarz sollte daher selber diesen Punkt mit S1 besetzen und erst nach W2 das Atari geben. Die Form lässt jetzt kein Ko mehr zu, und Weiß verliert das Semeai glatt. Falls W2 auf 4, so S2, und ein Auge ist besser als gar keins.



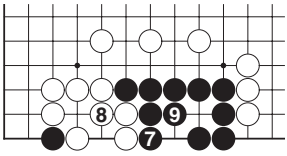
Falsch. Dieses Hane auf 1 führt, nachdem die Außenfreiheiten besetzt sind, nur zu einem Seki. Schwarz kann damit nicht zufrieden sein.

Problem 3



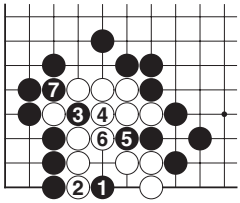
6 schlägt

Korrekt. Schwarz baut mit 1 und 3 eine Ishi-no-Shita-Form auf. Weiß schlägt mit 6 ein paar Steine, aber …

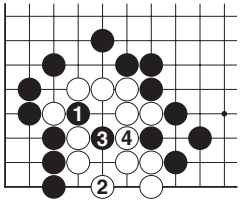


Fortsetzung. … S7 zwingt ihn, bei 8 zu verteidigen, und die Gruppe kommt mit S9 zum Leben. Spielt Weiß uneinsichtig 8 auf 9, fängt Schwarz mit 8 zwei Steine und baut so sein zweites Auge. Etwaige Versuche von Weiß, nach S1 eine tote Innenform zu bauen, scheitern: Nach W5 statt 2 lebt Schwarz mit S7 – W4 – S2.

Problem 4

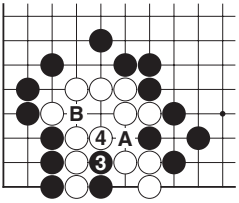


Korrekt. Schwarz beginnt mit dem Sprung auf 1 und spielt danach den Einwurf auf 3. Falls Weiß mit 4 schlägt, verpasst ihm Schwarz mit 5 und 7 ein unechtes Auge. Spielt aber Weiß statt 4 auf 7, so bringt ihn Schwarz mit S6 um.



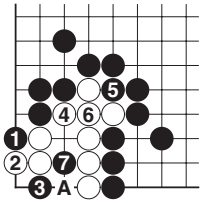
Falsches Timing. Die Reihenfolge der schwarzen Züge ist sehr wichtig. Schwarz darf beispielsweise nicht mit dem Einwurf anfangen, weil

Weiß nicht direkt reagiert, sondern sofort mit W2 ein Auge baut.

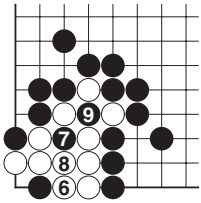


Falsch. Einige Teilnehmer haben diesen Zug für S3 vorgeschlagen, hoffend auf WA – SB, aber wenn Weiß 4 wie hier spielt, bringt der Einwurf bei B nichts mehr, und Weiß lebt.

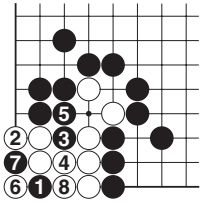
Problem 5



Korrekt. Schwarz spielt zwei klassische Leben-und-Tod-Züge: Zuerst ein Hane auf der ersten Reihe, dann den 1-2-Punkt. Weiß spielt 4 für einen möglichst großen Augenraum, aber nach der Folge bis 7 hat er nur ein Auge, weil ein Zug auf A Selbstatari wäre.

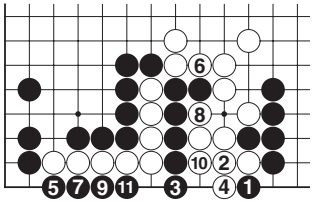


Variante. Falls Weiß das Atari nicht deckt, sondern 6 sofort auf A aus dem vorigen Diagramm spielt, opfert Schwarz mit 7 einen Stein. W9 verbietet sich wieder wegen Selbstatari, und nach S9 ist die Gruppe tot.

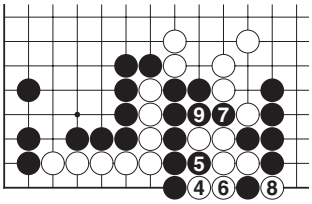


Falsch. Schwarz darf nicht sofort den 1-2-Punkt besetzen, weil Weiß nach 2 zu viel Augenraum hat. Ihn von der anderen Seite mit 3 und 5 einzudrücken genügt nicht, wie die Folge bis W8 beweist.

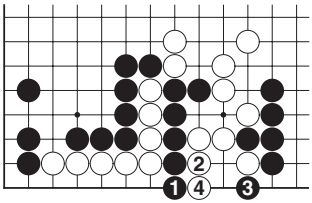
Problem 6



Korrekt. Das merkwürdig aussehende Atari auf der ersten Reihe ist in Wirklichkeit ein hübsches Tesuji. Weiß hat keine Wahl, als mit 2 den Stein zu retten, weil Schwarz nach allen anderen Antworten seine Gruppen verbinden kann. Das Sagari S3 gewinnt dann die erste Freiheit dazu. Weiß muss mit 4 erneut die Verbindung verhindern, aber das gibt Schwarz die zweite Freiheit, die er braucht, denn nach der Folge bis S11 muss Weiß noch einen Extrazug spielen, bevor er sich annähern kann.



Variante. Weiß hätte nach dem Sagari die schwarze Gruppe gerne abgeschnitten und ihr zugleich eine Freiheit genommen, aber dazu hat er selber nicht genügend Freiheiten. Genausowenig funktioniert W4 auf 5 wegen S4 – W6 – S7.



Falsch. Hätte Schwarz den einleitenden Abtausch S1 – W2 ausgelassen und sofort auf die erste Reihe gestreckt, so wäre es für Weiß mit seiner schlanken, unverklumpten Form ein leichtes, die schwarzen Steine

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (25.06.2014) an:

Matthias Terwey
Bohlweg 36
48147 Münster

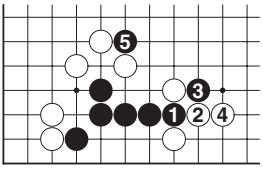
oder per Email als sgf-Datei(en) an:

problemecke@dgob.de

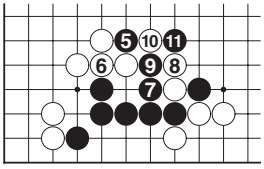
Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter *www.dgob.de/dgoz* bereit.

zu trennen. Das Atari S3 kann er jetzt getrost ignorieren.

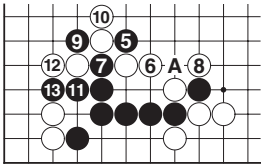
Problem 7



Korrekt. Nach dem vorbereitenden Schnitt auf 3 greift Schwarz mit 5 tief in die Trickkiste. Weiß hat nach diesem spektakulären Zug zu viele Schwachstellen und muss die schwarze Gruppe entkommen lassen.

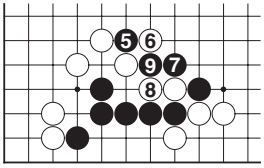


Variante 1. Falls Weiß mit 6 den linken Teil seiner Umzingelung befestigt, bricht Schwarz rechts aus. S5 steht goldrichtig, während W6 wenig leistet.



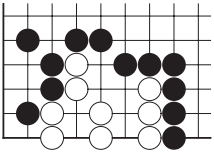
Variante 2. Spielt Weiß 6 auf der rechten Seite, wird er von S7 geschnitten und muss sich gleich noch einmal rechts gegen SA verteidigen. Dann zerbröselt aber die linke Seite.

Variante 3. Auch das Atari funktioniert nicht, weil Schwarz mit 7 einen Stein fängt. Wieder steht S5 genau am richtigen Punkt.



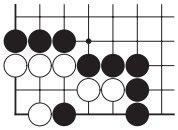
Neue Probleme

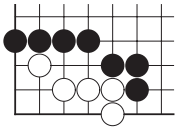
In allen Stellungen ist Schwarz am Zug.



1. Ein nettes kleines Problem zum Aufwärmen. Man beweise, dass diverse weiße Steine zu wenig Freiheiten haben. (3P)

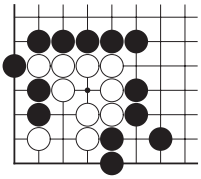
2. Vielleicht kann die Lösung dieses Problems weiter unten blinde Flecken beseitigen. (3P)

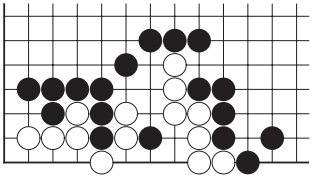




3. Warum ist das schwarze Sagari mächtiger als das weiße? (4P)

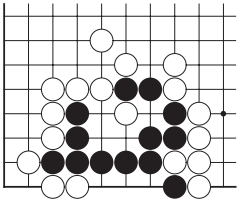
4. Es ist Vorsicht geboten vor einem hinterlistigen weißen Verteidigungsversuch, aber funktioniert der wirklich? (5P)

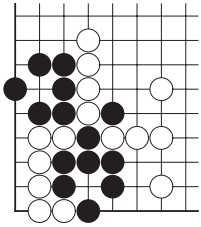




5. Man tue der weißen Gruppe Böses an. (5P)

6. Falls Schwarz in eine Falle tappt, darf auch Weiß mal ein Tesuji zeigen. (7P)





7. Muss sich Schwarz hier mit einem Ko begnügen? (7P)

Punkteliste Problem-Go 1/2014

1	Berg, Christoph	1d	1/14	27	482
2	Busch, Rainer	6k	1/14	16	480
3	Lorenzen, Klaus (1)	2k	1/14	19	432
4	Hell, Otto (3)	3k	6/13	-3	413
5	Herter, Rainer (1)	4k	6/13	-3	384
6	Reimpell, Monika (7)	2d	1/14	30	349
7	v. Erichsen, Svante (1)	2d	6/13	-3	341
8	Amhof, Christina	1d	6/13	-3	337
9	Mertin, Stefan	8k	1/14	30	335
10	Pauli, Robert (6)	1d	1/14	39	262
11	Schönfeld, Ralf (2)	8k	1/14	8	238
12	Koch, Kris (1)	3k	4/13	-3	222
13	Lass, Detlef (3)	1d	1/14	23	217
14	Gawron, Christian (7)	2d	1/14	30	195
15	Herwig, Bernhard (3)	1d	1/14	21	193
16	Schlösser, Franziska	5k	1/14	33	185
17	Mienert, Michael (2)	2k	1/14	27	164
18	Ewe, Thorwald (3)	8k	1/14	12	161
19	Schreiber, Burkhard (2)	3k	1/14	12	153
20	Gaißmaier, Bernhard (3)	1d	6/13	30	147
21	Xu, Mei De	3k	1/14	24	138
22	Herwig, Max (2)	17k	1/14	15	136
23	Urmoneit, Regina	13k	1/14	19	134
24	Gorenflo, Helmut (2)	9k	1/14	8	132
25	Loose, Jörg	3k	3/13	-3	130
26	Millies, Oliver	3d	6/13	-3	130
27	Wiethüchter, Frankmartin	2k	5/13	-3	106
28	Tawussi, Frank	8k	1/14	24	106
29	Wohabi, Maurice (1)	1d	6/13	-3	91
30	Rehm, Werner (1)	7k	4/13	-3	80
31	Woida, Thomas	9k	6/13	-3	75
32	Hoff, Roland (1)	7k	5/13	-3	71
33	Gronau, Max	1k	1/14	24	71
34	Langer, Martin	4k	4/13	-3	70
35	Döring, Andreas	4k	1/14	24	66
36	Grzeschniok, Anton (6)	3d	1/14	30	66
37	Thober, Stephan	2d	4/13	-3	65
38	Wacker, Klaus	8k	5/13	-3	61
39	Petri, Klaus	4d	6/13	-3	54
40	Schunda, Peter	12k	1/14	11	47
41	Burvenich, Claude	2k	2/13	-3	44
42	Klimmeck, Manfred	14k	1/14	7	37
43	Gabe, Axel	5k	1/14	24	24
44	Kaczmarek, Georg	4k	2/13	-3	7

Ausschreibung

zur Deutschen Damen-Go-Meisterschaft 2014 am 12. und 13. Juli 2014 in Kassel

Ort: Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, 34123 Kassel
Anmeldeschluss: **12. Juli, 11:30 Uhr**
Kontakt: Martin Bussas, go@kassel-go.de

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

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

Bei sechs oder weniger Teilnehmerinnen wird „jede gegen jede“ gespielt. Bei sieben oder mehr Teilnehmerinnen werden fünf Runden nach dem McMahon-System gespielt. Jede Teilnehmerin muss alle Runden mitspielen. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Weiß erhält 6 Komi.

Es stehen nur sehr begrenzt Privatunterkünfte zur Verfügung. Wir raten dazu, rechtzeitig zu buchen. Empfehlenswert sind Motel-24-Kassel und Foto-Motel *fensterzumhof*. Die Turnierräume sind nicht barrierefrei erreichbar. Teilnehmer, für welche dieses eine Einschränkung bedeutet, setzen sich bitte mit der Turnierleitung in Verbindung, damit eine individuelle Lösung gefunden werden kann. Kontakt für Voranmeldung und private Unterkunft ist Martin Bussas, go@kassel-go.de, Tel.: 0561/7391721 und 0173/456 2373.

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

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

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):
O Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten vom DGoB zum Zweck der Kontaktaufnahme an andere Go-Spieler und –Interessierte weitergegeben werden.

_____ _____
Datum-Ort Unterschrift-Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

* Die hier erhobenen persönlichen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und nicht zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.
** Bei Kindern & Jugendmitgliedern ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig.

Einzugsermächtigung

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

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

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

Ich bin Mitglied in einem Landesverband des DGoB und habe das Neumitglied geworben:
Name: _____ Straße: _____
Ort: _____ Telefon: _____

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

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., Postfach 605454, 22249 Hamburg
Internetadressen: www.dgob.de, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate), funktionaere@dgob.de (alle Funktionäre)
Bankverbindung: Konto-Nr.: 126914-100, Postbank Berlin, BLZ 100 100 10, IBAN: de48100100100126914100, BIC: pbnkdeff

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mimarz@dgob.de
Vizepräsidenten: Pascal Müller, Lortzingstraße 14, 64546 Mörfelden-Walldorf, Tel.: (0151) 12785995, Email: pmueller@dgob.de; Bernd Radmacher, Strümper Str. 49, 40670 Meerbusch, Tel.: (02159) 528700, Email: bradmacher@dgob.de; Marius Schneider, Schlaatzstr. 1, 14473 Potsdam, Tel.: (0178) 7273452, mschneider@dgob.de
Schatzmeister: Ilona Crispien, Eugenstraße 33, 72072 Tübingen, Tel.: (07071) 5496511, icrispien@dgob.de
Schriftführer: Manuela Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mamarz@dgob.de
Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmar Steffens, Heidekampweg 34, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de
Bundesliga: Pierre Chamot, Kippekausen 59, Tel: (02204) 65823, 51427 Bergisch Gladbach, Email: fs-bundesliga@dgob.de
Deutschlandpokal: Georg Ulbrich, Seehofweg 47, 71522 Backnang, Tel.: (07191) 227177, Email: fs-pokal@dgob.de
Deutscher Internet-Go-Pokal: Jan Engelhardt, Davidstr. 1b 04109 Leipzig, Tel.: (0173) 2616356, Email:fs-digop@dgob.de
DGoB-Meisterschaften: Andreas Ensch (mit Michael Marz), Kochstraße 20, 48429 Rheine, Tel.: (05971) 8639319, Email: fs-meisterschaften@dgob.de
Go und Internet: Joachim Beggerow, Ritterstr. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de
Hikaru no Go: Christoph Gerlach, In der Steinriede 3, 30161 Hannover, Tel.: (0511) 7000552, Email: fs-hikaru@dgob.de
Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wohnig, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de
Nachwuchsförderung: Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: fs-nachwuchs@dgob.de; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de
Pressearbeit: N.N.
Profiaktivitäten: Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter , Tel: (0174) 7698610, Email: bkraft@dgob.de
Regeln: Robert Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de
Spitzensport: Benjamin Teuber, Mühlenstr. 11, 22049 Hamburg Tel.: (0179) 2377310, Email: fs-spitzensport@dgob.de
Turniere: Martin Langer, Dorstener Str. 15, D-45657 Recklinghausen, Tel: (02361) 48 66 74, , Email: fs-turniere@dgob.de
Werbematerial: Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: fs-werbematerial@dgob.de

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

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Uhlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de
Bayern: Philip Hiller, Nymphenburger Straße 59, 80335 München, Tel: (089) 2749237, Email.: lv-bayern@dgob.de
Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, Email: lv-berlin@dgob.de
Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Manuela Marz, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-bst@dgob.de
Bremen: Uwe Weiß, Feldstr. 108, 28203 Bremen, Tel.: (0421) 74154, Email: lv-bremen@dgob.de
Hamburg: Steffi Hebsacker, Neue Straße 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Email: lv-hamburg@dgob.de
Hessen: Pascal Müller, siehe DGoB-Vorstand, Email: pmueller@dgob.de
Mecklenburg-Vorpommern: Malte Gerhold, Anklamer Str. 24, 17489 Greifswald, Email: lv-mv@dgob.de
Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Schulstraße 23, 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: lv-ns@dgob.de
Nordrhein-Westfalen: Marcel Seidler, Liboriusstraße 125, 45881 Gelsenkirchen, Tel.: (0163) 2400374, Email: lv-nrw@dgob.de
Rheinland-Pfalz (mit Saarland): Horst Zein, Marienholzstr. 59, 54292 Trier, Email: lv-rp@dgob.de
Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Schauenburgerstraße 16 24105 Kiel, Tel. (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ & DGoB-Website

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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

Hebsacker Verlag, Hamburg

Go-Spielmaterial & -Bücher

Informationen über das Spiel und die aktive nationale wie internationale Go-Szene aber gibt es in deutscher Sprache bislang praktisch nur auf der DGoB-Website und in dessen DGoZ. Was 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 unsere neue Website *Go-Baduk-Weiqi.de*, als Blog in der Form eines Online-Magazins schließen – praktisch als BloGOzin für das Go-Spiel!

Mittel- bis langfristig wird dieses Projekt aber auf jeden Fall auch auf die Mitarbeit und Unterstützung aus der Go-Community angewiesen sein. Das geht vom Einsenden eines interessanten Turnierberichts oder schöner Fotos über Übersetzungsmitarbeit und das Abfassen von Theorieartikeln oder Partiekommentaren bis hin zur Vermittlung von Sponsorenkontakten. Wir werden uns über jede Hilfe freuen und denken, dass sich eine Mitwirkung – egal in welcher konstruktiven Form – mit Blick auf das Ziel der Verbreitung dieses wunderbaren Brettspiels absolut lohnt. Vielen Dank!

Steffi Hebsacker & Tobias Berben

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

Juni

7-9 (Pfingsten) Hamburg
6. Kido-Cup, Heinrich Wolgast Schule, Greifswalder Straße 40, und das „Schorsch", Kirchenweg 20, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 040/85157161, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

14-21 Ischgl/Tirol (A)
Go und Bergwandern

15 (So) Ratingen
9. Ratinger Tengen

15 (So) Oldenburg
Oldenburger Guzumi, Blitzturnier, Dreieck, Röwekamp 23, Kontakt: Jens Pankoke, jenspankoke@t-online.de, 1. Runde: 11:00 Uhr

19 (Fronleichnam) Darmstadt
Darmstädter Go-Tage / Go-Seminar für Anfänger, fortgeschrittene Spieler und Dan-Spieler

21/22 Darmstadt
Darmstädter Go-Tage / Turnier, Oetinger Villa, Kranichsteiner Str. 81, Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, 06151-9674362

20-22 Wien (AT)
Vienna International Go Tournanment
CEGO Profi-Qualifikation, Runde 5 und 6

21/22 Utrecht (NL)
Toernooi van Utrecht

27-29 Warszawa (PL)
XXXVII Międzynarodowy Turniej Warszawski

28/29 Leipzig DP
40. Leipziger Bergmannsturnier, VILLA, Lessingstraße 7, Leipzig Zentrum, Kontakt: ??, Anmeldeschluss: 11:45 Uhr

Juli

3-10 Seoul (KR)
35th World Amateur Go Championship

5/6 Interlaken (CH)
Go Turnier Interlaken

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

5-19 Belmont sur Rance (F)
Stage de go fédéral

12/13 Kassel
2. Herkulescup, Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, Kontakt: Martin Bussas, go@kassel-go.de, 0561 739 1721, Anmeldeschluss: 11:30

12/13 Kassel
Deutsche Damen-Go-Meisterschaft, Bürgerhaus Waldau, s.o., Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

12/13 Potsdam
Potsdamer Peep, Treffpunkt Freizeit, Am Neuen Garten 64, Kontakt: Arved Weigmann, toved@gmx.net, 0331/297 27 26, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

26-9 Sibiu (RO)
58th European Go Congress

August

16/17 Rostock
Rostocker Ishi, Borwinschule, Am Kabutzenhof 8, Kontakt: Sonny Oldag, 0174/ 6581141, waya_peacemaker@gmx.de, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

22-29 Sternenberg (CH)
Senioren-Go-Treffen im Zürcher Oberland

22-24 Quitzdorf
6. Bautzener Go-Turnier am Quitzdorfer-See

30/31 Schwerin
12. Schweriner Go-Turnier, DP, Volkshochschule Schwerin, Puschkinstraße 13, Kontakt: Kontakt: Bettina Kullik, 0385 / 500 79 79, bekusch@arcor.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

September

6/7 Köln
Kölner Turnier

18-21 Trier
Deutsche Go-Einzelmeisterschaft/Endrunde

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

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

9 772197 822000