DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 6/2014 89. Jahrgang



Go Seigen
* 12.06.1914
† 30.11.2014

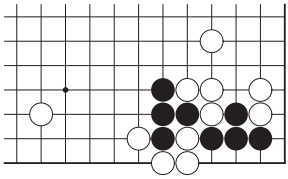
Inhalt

Go Seigen, *12.06.1914 †30.11.2014 1
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten 2
Nachrichten 2–4
Turnierberichte 5–8
10 Jahre Go-Bundesliga 9
Go Seigen und die Liebe für Go . 10–15
Pokale 16–17
Paar-Go in Japan (1) 18–21
Wann stirbt die Hoffnung? 22–26
Kinderseite 27–29
Yoon Young Sun kommentiert (22).. 30–33
Japan oder die Eroberung einer fernen Galaxie (Teil 2) 34–41
Der etwas andere Zug (6) 42–47
Impressum 47
Fernostnachrichten 48–49
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH .50
Go-Probleme 51–54
Ausschreibung: DPGM 2015..... 54
Spielabendliste 55–64
Mitgliedsantrag 65
DGoB-Organe 66
Anzeige: Hebsacker Verlag 67
Turnierkalender ..... Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 20

von Yilun Yang



Schwarz am Zug. Die Steine in der Ecke haben ein Problem und auch die Gruppe draußen ist schwach. Kann Schwarz beide Probleme lösen? Lösung auf S. 8.

Vorwort

Wie heißt es so schön in Bertolt Brechts „Ballade von der Unzulänglichkeit menschlichen Planens“?

Ja, mach nur einen Plan!
Sei nur ein großes Licht!
Und mach dann noch 'nen zweiten Plan
Gehn tun sie beide nicht.

Den „üblichen“ Monat sollte die letzte Ausgabe verspätet erscheinen, leider sind doch sechs Wochen daraus geworden, weil die Druckerei die Druckvorlage mal eben einfach 10 Tage hat rumliegen lassen, anstatt zu drucken. Immerhin musste sie danach sofortigen Druck zusagen, was bei der Ausgabe zu angenehm dickerem Papier ohne Aufpreis geführt hat. Bleibt mir nur, für diese Ausgabe eine schnellere Bearbeitung zu erhoffen und allen Lesern ein erfolgreiches und gesundes Jahr 2015 zu wünschen!

Tobias Berben

Deutschlandpokal 2014

Der Deutschlandpokal 2014 hat mit dem Berliner Kranich seinen Abschluss gefunden und wir gratulieren den Preisträgern

Gruppe A
1. Dan Groza
2. Martin Ruzicka
3. Arved Pittner

Gruppe B
1. Daniel Jordan
2. Andreas Sosilo
3. Conny Pohle

Gruppe C
1. Ferdinand Marz
2. Ramona Wolf
3. Gregor Semmler

Der Endstand der Gruppen ist in diesem Heft auf Seite 16 abgedruckt, die kompletten Listen findet man auf *www.dgob.de/pokal*. Die Preisübergabe findet zum Essener Turnier am 11. Januar 2015 oder per Post statt (bitte eine kurze E-Mail an fs-pokal@dgob.de, um die Anschrift mitzuteilen).

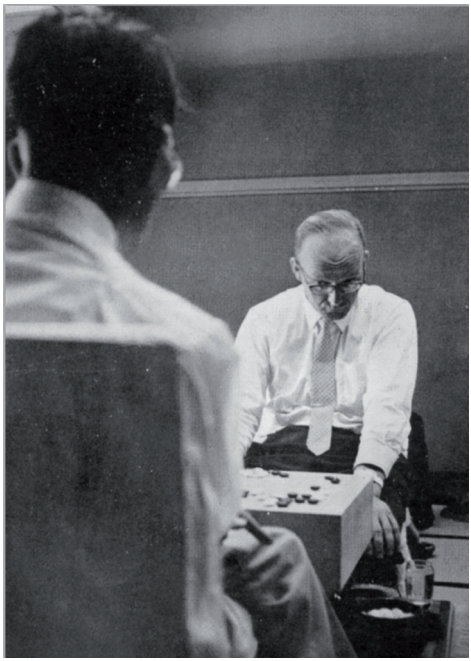
Georg Ulbrich

Prof. Dr. Friedrich Lenz

Friedrich Lenz wurde am 21.3.1922 geboren. Seine Familie lebte in Herrsching am Ammersee. Er lernte Go schon früh bei seinem Onkel Bodo von Borries kennen, der an der Entwicklung des Elektronenmikroskops beteiligt war. Sein Bruder Prof. Dr. Hanfried Lenz (Mathematiker in Berlin, 1916–2013) erreichte den 5. Dan, ebenso dessen Sohn Prof. Dr. Karl-Friedrich Lenz (geb. 1958, Jurist in Tokio). Die Familie prägte das deutsche Go-Leben nachhaltig.

Sein Schwager Alvo von Alvensleben 2d berichtet, dass Friedrich Lenz nicht einfach nur seine Schwester geheiratet, sondern auch gleich noch ihn selbst und seinen Bruder Wichard mit Go infiziert habe. Diese Lehrtätigkeit war von schönen Erfolgen gekrönt, denn Wichard von Alvensleben wurde vier Mal in Folge Europameister (1961–64). Lenz selbst erzielte bei der EM 1958 hinter Fritz Dueball den 2. Platz.

Friedrich Lenz lernte eigens Japanisch, um Literatur zu Go lesen zu können. Er unternahm in den 1960er Jahren zahreiche Reisen nach Japan.





„Dir zum Geschenk, Furetsu Rentsu ("Fritz Lenz"), im August 1961. Shimamura Toshihiro“

Mehrfach wurde Lenz zu Partien mit Profis eingeladen, unter anderem von Sakata Eio, der ihm ein 3-Dan-Diplom verlieh. Das Foto zeigt Lenz mit Takagawa Kaku bei einer 6-Steine-Partie 1961. Im gleichen Jahr schenkte ihm Shimamura Toshihiro 9-Dan ein mit eigenhändiger Kalligrafie signiertes Go-Brett, auf das Prof. Lenz sehr stolz war. Der Tübinger Spielabend darf sich glücklich schätzen, das Stück seit einigen Jahren sein eigen zu nennen: Er hat es uns geschenkt!

In den 1960er Jahren verfasste er mehrere Artikel für die englische *Go Review*. Die Familie zog von Aachen nach Tübingen, wo Lenz als Professor für Angewandte Physik zur Elektronenoptik forschte und lehrte. 1974 trat er ebenso wie sein Schwager Alvo in den neuen Landesverband Baden-Württemberg ein und war vierzig Jahre lang Mitglied. Bis weit in die 1990er Jahre war er die Konstante beim Tübinger Spielabend.

Die Tübingerin Ilona erzählt: „Vor zwanzig Jahren wurde in Tübingen einmal im Rahmen eines Turniers die baden-württembergische Meisterschaft ausgetragen (Sieger: Friedhelm Meyer 2d). Die Lokalzeitung berichtete – über das Turnier, aber nicht

über die Meisterschaft. In einem Leserbrief wies ich darauf hin und natürlich auch auf den regelmäßigen Spielabend. Zum Dank schenkte Friedrich Lenz mir einen wunderschönen Fächer aus Japan, der mir noch heute lieb und teuer ist."

Hinter seinem immer korrekten Auftreten steckte ein verschmitzter Humor. Und wenn es in einer seiner kämpferischen Partien einmal nicht zum Besten stand, hörte man es durch den Raum: „Wo soll ich denn nun ein zweites Auge herbekommen?" Und eine Weile später vernahm man seine Dankesformel: „Sie haben gewonnen!"

Gewonnen haben wir alle durch Friedrich Lenz: die Tübinger, die Baden-Württemberger, das Go in Deutschland. Wir vermissen ihn. Friedrich Lenz starb im Alter von 92 Jahren am 29. November 2014, einen Tag vor Go Seigen.

Felix Heisel

Deutsche Jugendliga, 3. Saison

Am 20. Dezember ist die dritte Saison der deutschen Jugendliga zu Ende gegangen, die wieder souverän von Ferdinand Helle geleitet wurde. Diesmal nahmen 36 Kinder und Jugendliche von 8 bis 19 Jahren daran teil. Jonas Welticke (5d, Bonn) und Oliver Wolf (4d, Thorold) teilen sich dieses Mal den ersten Platz in der Hoshi-Liga. Jonas und auch Deniz Ervens (2d, Bonn) scheiden altersbedingt zum Saisonende aus.

In der zweiten Liga, der Drachenliga, siegte der Jüngste, der erst zehnjährige Chen Feiyang (1d, Frankfurt), ungeschlagen vor Chafiq Bantla (1k, Dinslaken). In der Tiger-Liga schaffte Gabriel Wagner (inzwischen 3k, Trier, Foto) einen ganz souveränen Sieg, während sich in der Panda-Liga gleich drei Spieler Platz eins teilen: Emanuel Schaaf (5k, Trier), Tao Shende (7k, Trier) und Vanessa Thoerner (8k, Gütersloh). In der Pinguin-Liga siegte Gregor Semmler (10k, Jena) souverän und in der Küken-Liga setzte sich Friedrich Gwinner (17k, Berlin) durch.

In der nächsten Saison wird es voraussichtlich auch ein paar Neuzugänge geben. Die vierte Saison beginnt bereits im Februar. Mitmachen dürfen alle Kinder und Jugendliche im Auswahlkader des DGoB, für den sie sich durch ein entsprechendes EGF-Rating oder einen der ersten drei Plätze ihrer Altersgruppe bei der Deutschen Jugendmeisterschaft qualifizieren.



Gabriel Wagner (3k) siegte in der Tiger-Liga mit großem Vorsprung

Marc Oliver Rieger

DGoZ-Mitarbeiter – gesucht und gefunden …

Mit wirklich großer Freude können wir mitteilen, dass sich auf den Aufruf zur Mitarbeit in der letzten Ausgabe Timo Kreutzer für die Problemecke und James Brückl für die Japan-Nachrichten gemeldet haben. Vielen Dank an beide!

Allein für die internationalen Nachrichten wird jetzt noch jemand gesucht. Genauere Infos zum Arbeitsaufwand und der Zusammenarbeit können unter *dgoz@dgob.de* erfragt werden. Wir hoffen, auch für diesen arbeitsmäßig wirklich überschaubaren Bereich bis zum Erscheinen der Ausgabe 1/2015 noch jemanden zu finden.

Jenaer Kreuzschnitt

Am 4. und 5. Oktober fand zum zweiten Mal der Jenaer Kreuzschnitt statt. In den mächtigen Rosensälen mitten in der Innenstadt von Jena war viel Platz und Atmosphäre für ein schönes Turniererlebnis. Die Jenaer Dan-Spieler haben allesamt auf das Turnierstart verzichtet und sich der Organisation, geleitet durch Kevin Sanow, zur Verfügung gestellt. Dadurch war das Turnier in den unteren Rängen gut besetzt, in den Dan-Rängen jedoch schwächer. Insbesondere Göttingen dominierte hier mit drei von vier Spielern.

Was der Spitzengruppe durch die Abwesenheit der Spieler aus Jena an Qualität fehlte, wurde dem Turnier jedoch durch seine intensive Betreuung zurückgegeben. Insbesondere Guido Tautorat tat sich durch unermüdliche Hilfestellung und Analyse hervor. Zudem kommentierte er live die jeweils am ersten Brett gespielte Partie, so dass auch Spieler auf KGS von seinen Einsichten profitieren konnten.

Alles in allem war für aufstrebende Go-Spieler viel geboten. Neben einem Seminar von Kevin und Guido am Freitag waren ein Tsume-Go-Marathon vorbereitet und viel Platz vorhanden, ein reiches kulinarisches Angebot wurde angeboten und freundliche Spieler für Analysen standen bereit.

Auch wenn die einzelnen Spiele nicht immer danach aussahen, kamen doch die Spieler auf den vorderen 5 Plätzen alle entsprechend ihrer nominellen Stärke ins Ziel. Christopher Lieberum 3d siegte mit 5:0 vor Kai Meemken 3d mit 4:1 und Colin-Marius Koch 1d mit 3:2.



Die Sieger (v. l. n. r.): Colin-Marius Koch 1d, Kai Meemken 3d und Christopher Lieberum 3d

Der Erfolg des diesjährigen Kreuzschnitts motivierte nicht nur die vielen jungen aufstrebenden Spieler, die, sehr clever wie ich finde, als Sonderpreise eine kostenlose Teilnahme im nächsten Jahr gewinnen konnten, sondern auch die Organisation selber, die in Person von Lena Gauthier und Kevin Sanow bereits neue Pläne schmiedet, wie man sich im nächsten Jahr selber übertreffen kann. Ich bin sicher wieder dabei – und nicht nur wegen der Soljanka.

Kai Meemken

Braunschweiger NiKo-Turnier

Das Go-Turnier fand am 13. und 14. Dezember 2014 schon zum 32. Mal statt.

Die Gaußschule stand uns dank Björn Meier für beide Tage als Räumlichkeit zur Verfügung. Drei einsame Papierschilder mit der Aufschrift Go und einem Pfeil wiesen den Weg zum Mensabereich der Schule, wo nach und nach ein kostenpflichtiges (außer Tee) Buffet entstand und Go-Bretter sowie -Steine auf die Tische gestellt wurden. Bis zum Anmeldeschluss trudelten ca. 40 Go-Spieler ein und bezahlten die Anmeldegebühr von 10 bis 15 Euro.

Am ersten Tag wurden drei Partien gespielt und alle Spieler von außerhalb, die in Braunschweig übernachten wollten, fanden Platz bei Nina. Am nächsten Tag waren wir ein paar weniger, aber einer konnte überredet werden zu bleiben. Jedenfalls waren an diesem Tag nur zwei Partien zu spielen und am Schluss die Siegerehrung durchzuführen. Wenn man zwischen den Partien mal gegen jemanden spielte, versammelten sich gleich einige Schaulustige und schüttelten (besonders bei meinen Zügen) gerne mit dem Kopf. Allerdings wurden einem die Fehler erklärt und man war hinterher ein wenig schlauer. Für einige lief dieses Turnier gut, für andere eher weniger. Das Turnier wurde souverän mit 5:0 von Frank Maurer (4d, Braunschweig) gewonnen. Auf den Plätzen 2 bis 5 tummelten sich Spieler mit drei Siegen. Die Geg-

nerpunktlotterie ergab als Ausspielung den zweiten Platz für Bernd Sambale (2d/Leipzig), Dritter wurde Patrick Pitters (1d/Flensburg). Neben dem Sieger konnte Andrea Aumer alle Runden gewinnen und darf sich ab jetzt mindestens 14. Kyu nennen.

Es war eine schöne Erfahrung, so viele Go-Spieler auf diesem Turnier zu sehen und kennen zu lernen, und ich hoffe, dass nächstes Jahr mindestens genauso viele erscheinen werden.

Kimberley Allnoch

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft

Dieses Jahr fand die Deutsche Paar-Go-Meisterschaft am 15. und 16. November in Darmstadt statt. Wir, die zum ersten Mal ein Turnier organisierten, sahen dem Ganzen gespannt entgegen und hofften natürlich, dass alles gut werden würde. Schon im Vorfeld gab es Probleme, wie die kaputte Hessen-Go-Seite (die immer noch nicht wieder funktioniert). Zum Glück haben es trotzdem ganze 11 Paare geschafft, sich anzumelden und den Weg in die Bertolt-Brecht-Schule zu finden. Dazu kam unser Springer-Paar: Katja und Simon. Am Freitag trudelten dann die ersten Go-Spieler bei uns ein, auch wenn sich die Bahn nicht ganz kooperativ zeigte. Es wurde ein lustiger Abend und am nächsten Tag konnte man, mehr oder weniger ausgeruht, in das Turnier starten.



Johannes Obenaus (l.) und Vivian Scheuplein



Gemeinsame Analyse zwischen den Runden

Nachdem die ersten Hürden genommen waren (erster Kaffee, geloste Setzliste), mussten wir feststellen, dass wir am Brett kein Internet organisieren konnten. Deswegen war leider keine Partieübertragung möglich. Das war ein Manko, aber wir versuchten, das Beste daraus zu machen, und gingen zur traditionelleren Methode, dem einfachen Mitschreiben, über.

Es waren, wie zu erwarten, viele spannende Partien. Oft wurde die Zeit recht knapp. In einer Partie gewannen Simone/Charlie mit nur noch einer Sekunde auf der Uhr gegen Lena/Kevin auf Zeit. In der vierten

Abschlusstabelle der Deutschen Paar-Go-Meisterschaft 2014

Pl.	Name	Grad	1	2	3	4	5	Pkt.	SOS	SOSOS
1	Lisa Ente, Torsten Knauf	3 Dan	10+	4+	3-	7+	2+	4	170	842
2	Barbara Knauf, Matthias Terwey	3 Dan	9+	7+	5+	3+	1-	4	170	839
3	Manja Marz, Michael Marz	3 Dan	12+	6+	1+	2-	4+	4	169	845
4	Vivian Scheuplein, Johannes Obenaus	3 Dan	5+	1-	8+	6+	3-	3	171	839
5	Olga Silber, Benjamin Teuber	3 Dan	4-	10+	2-	9+	8+	3	168	836
6	Jana Hollmann, Klaus Petri	2 Dan	8+	3-	11+	4-	7+	3	167	838
7	Karen Schomberg, Bernd Radmacher	1 Dan	11+	2-	12+	1-	6-	2	167	840
8	Ilona Crispien, Thomas Kettenring	1 Kyu	6-	12+	4-	11+!	5-	2	165	839
9	Lena Gauthier, Kevin Sanow	2 Dan	2-	11-	10+	5-	12+	2	165	836
	Kirsten Hartmann, Helmut Weber	1 Dan	1-	5-	9-	12+	11+	2	165	836
11	Simone Wälde, Charles Simon	2 Kyu	7-	9+	6-	8-!	10-	1	166	829
12	Katja Gutscher, Simon Hefner	4 Kyu	3-	8-	7-	10-	9-	0	167	831



Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Deutschen Paar-Go-Meisterschaft 2014

Runde kam es zum Duell der 3:0-Paare, Manja/Micha gegen Barbara/Matthias. Dazu der Kommentar einer zuschauenden Spielerin: „Ich dachte, das Spiel heißt Go, nicht Ko!“ Am Ende ging der Ko-Marathon an Barbara und Matthias, doch das Partieende wurde leider durch einen etwas lauten Disput am Nebenbrett überschattet, wo Uneinigkeit über die Grenze zwischen dem Ausloten der letzten Möglichkeiten und unfairem Zeitspiel herrschte. Der Grund war das im Sudden-Death häufige Problem mit unklaren, aber schwierigen Zügen im Endspiel.

In der letzten Runde ging es an den ersten zwei Brettern noch um alles. Barbara und Matthias hatten mit ihrem 4:0 zwar die besten Chancen auf die Meisterschaft, doch Lisa und Torsten wollten da noch ein Wörtchen mitreden. Das Geschwister-Finale war geprägt von Kos und Abtäuschen. Am Ende konnten sich jedoch Lisa und Torsten durchsetzen. Durch SOS und SOSOS sicherten sie sich so den ersten Platz, gefolgt von Barbara/Matthias und Manja/Micha.

Im Endeffekt waren wir mit dem Turnier vollauf zufrieden: Der Zeitplan wurde (halbwegs) eingehalten und jeder wurde satt. Und hoffentlich hatte auch jeder so viel Spaß wie wir. Paar-Go ist auf jeden Fall immer eine ganz besondere Erfahrung.

Simone Wälde & Richard Haas

Turniernotizen

9. Botschafter-Pokal Berlin von Japan in Berlin

Johannes Obenaus 5d konnte am 11. und 12. Oktober zum dritten Mal in der Geschichte des Pokals die Trophäe für sich gewinnen. Zweiter wurde Johannes Gast 2d vor David Seibt 4d und Young Sik Choi 2d. Dreiundvierzig Teilnehmer spielten am Samstag und Sonntag über fünf Runden. Fünf Punkte holte Franziska Kreiner, Vierpünkter können sich Arved Pittner (verlor als 1. Kyu nur gegen Johannes Obenaus), Axel Köhler, Volker Stuhr, und Markus Moser nennen.

Bereits am Freitag fanden sich 39 Kinder zum 6. Jugendpokal des Botschafters von Japan ein. Turnierleiter Kalli Balduin organisierte den Wettkampf in fünf Gruppen, die von Arved Pittner (10 J., 1k), Luca Glombitza (15 J., 20k), Lukas Finlay (11 J., 23k), Timo Rurak (8 J., 26k) und Marco Horvat (12 J., 26k) gewonnen wurden.

Münchner Bierseidel

Am 18. und 19. Oktober fand in München das „Bierseidel“-Turnier statt. Siegerin wurde Chen Yi 5d. Sie ist seit zwei Monaten in Bayern und studiert in München Elektrotechnik. Auf den Plätzen folgten Uwe Behnke 4d – der neue Bayerische Meister – und Thomas Kettenring 3d.

NRW-Meisterschaft

Am 1. und 2. November ist nach mehrjähriger Pause wieder die NRW-Meisterschaft ausgetragen worden. Die sechs Spieler hatten sich durch erfolgreiche Teilnahme an Turnieren 2013/14 in Nordrhein-Westfalen qualifiziert. Den ersten Platz belegte ungeschlagen Jonas Welticke (5d, Bonn), vor Barbara Knauf (3d, Köln) und Bernd Radmacher (5d, Meerbusch).

Besonderer Dank gilt dem Konfuzius-Institut Düsseldorf für die großzügige Unterstützung der Meisterschaft.

Rahlstedter Tengen

Lu Ji (4d, Hamburg) gewann am 8. und 9. November ungeschlagen den Rahlstedter Tengen. Zweiter wurde Tobias Berben(4d, Hamburg), den dritten Platz teilten sich Matthias Terwey (4d, Münster) und Christopher Kacwin (3d, Bonn).

In der Gruppe B siegte Xu Ling (6k/Hamburg) in sieben Runden ungeschlagen. Auf den Plätzen folgten Micha Eggen (6k/Rendsburg) und Florian Muche (7k/Hamburg).

Mannheimer Aji

Das diesjährige Mannheimer Aji am 8. und 9. November wurde von Andreas Götzfried (4d, Luxembourg) vor Martin Ruzicka (3d, Freiburg) und Vladimir Danek (5d, Prag) gewonnen. Bei der Baden-Württemberg-Meisterschaft siegte, wie schon im Vorjahr, Martin Ruzicka. In der Altersklasse U13 wurden die drei besten Spieler ausgezeichnet. Guo Naichun 3d gewann vor Max Herwig 10k und Aik Czech 10k. Besonders erfreulich war die Anwesenheit von Yoon Young Sun 8p, die am Freitag einen Workshop gegeben hat und über das Wochenende fleißig Partien kommentierte.

17. Go to Innovation

55 Teilnehmer kämpften drei Tage lang vom 14. bis 16. November in einer perfekten Umgebung um jeden Punkt. Sieger wurde Oh Chi-min, auf dem zweiten Platz hat sich Viktor Lin durchgesetzt, Dritter wurde Zebin Du. Als beste Spielerin nahm Rita Pocsai den Preis der Omikron Data Quality GmbH von 500 Euro in Empfang. Zusätzlich konnte sie sich noch über 100 Euro für Ihren 10. Platz freuen. Auch in diesem Jahr wurde der Jackpot für acht Siege nicht geknackt. Somit steht er auch im nächsten Jahr bereit. Auch an dieser Stelle sei noch einmal allen Sponsoren des Turniers gedankt!

Bochumer Bambus

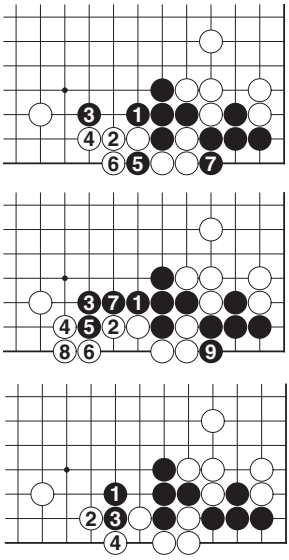
FJ Dickhut (6d, Willich) hat am 22. und 23. November den Bochumer Bambus mit 5:0 gewonnen. Auf den Plätzen folgen Jonas Welticke (5d, Bonn) und Matthias Terwey (4d, Münster).

XXXV. Berliner Kranich

Xu Yin (5d, Leipzig) hat ungeschlagen am 29. und 30. November den Berliner Kranich gewonnen. Den zweiten Platz belegte Viktor Lin (5d, Wien) vor Bernd Schütze (4d, Berlin).

Auflösung zu Fangen und Retten 20

Schwarz 1 im ersten Dia. sieht langsam aus, aber in diesem Fall ist er der beste Zug. 2 ist die einzig sinnvolle Antwort für Weiß. Danach kann Schwarz auf 3 ein Geta (Netz) spielen, das nach dem Einwurf auf 5 funktioniert.



Wenn Weiß 3 mit 4 im zweiten Dia beantwortet, dann drückt Schwarz einfach auf 5 ein und danach kann Weiß die hinteren Steine nicht mehr sichern.

Der erste Zug im dritten Dia. sieht zwar gut aus, hilft aber in dieser Situation nicht, denn nach 2 hat Weiß bereits angebunden.

10 Jahre Go-Bundesliga

von Ralf Schönfeld

Im November 2004 hatte eine bei vielen Sportarten sehr beliebte Turnierform ihren Auftakt im Go und dieser Tage ihr 10-jähriges Jubiläum erreicht. Seit September spielen wir in der 11. Saison eine Meistermannschaft pro Liga an vier Brettern aus und jedes Mal, wenn der monatliche Spieltag an einem Donnerstag dafür sorgt, dass der KGS-Server wegen der vielen Teilnehmer und Zuschauer gelegentlich in die Nähe seiner Grenzen geführt wird, wissen wir, dass es eine gute Idee war, eine Bundesliga zu starten.



Anstoß für die Idee war ein Städtewettkampf zwischen Berlin und Hamburg mit 10 Spielern je Stadt. Im Forum des DGoB wurden viele Ideen und Anregungen geliefert, die schließlich zu den ersten Mannschaftskämpfen führten.

Wie es begann, kann u. a. in der DGoZ ab 2004 im Detail nachgelesen werden. In der ersten Saison war noch eine Endrunde mit Spielen am Holzbrett vorgesehen, die dann aber doch abgesagt wurde. Erste Meister-Mannschaft wurde Karlsruhe – und es blieb nicht die einzige Meisterschaft: nach 2005 folgten 2007, 2008, 2009 und 2010. Die zweite Saison 2005/06 krönte Hamburg-Hebsacker mit der ersten Meisterschaft. Stets in Konkurrenz mit Karlsruhe blieb HH-Hebsacker zwar immer „dran“, konnte aber erst nach Auflösung der Mannschaft aus Karlsruhe zwei weitere Meisterschaften 2011 und 2012 hinzufügen. Die bisher dritte Meistermannschaft folgte 2012/13 mit Berlin Zebrapinguine, die dann gleich den Schwung für eine zweite Meisterschaft 2013/14 nutzte.

Dabei zeigt unsere Bundesliga einige Jahre, bis 2010/11, ein stetiges Wachstum an beteiligten Spielerinnen und Spielern:

Saison	Ligen	Teams	Spieler
2004/05	4	36	
2005/06	5	48	387
2006/07	6	59	451
2007/08	7	68	557
2008/09	6	72	574
2009/10	6	76	616
2010/11	7	86	696
2011/12	7	88	647
2012/13	7	83	681
2013/14	7	83	651
2014/15	7	78	

Nur die erste Liga blieb bis heute als Top-Liga der besten 10 Mannschaften unverändert. Alle anderen Liga-Stufen waren durch die stetig wachsende Beteiligung zunächst anzupassen. Grundsätzlich wird in Gruppen zu 10 Mannschaften gespielt. Ausnahme wurde aufgrund der doch recht großen Spielstärkeunterschiede (vom Dan-Spieler bis zum 25. Kyu) dann die unterste Liga 5 (mit bis zu 28 Mannschaften) ab der Saison 2011/12 in der Form eines 9-rundigen Schweizer-System-Turniers.

In diesen 10 Jahren wurden etwa 3.100 Team-Begegnungen an über 12.000 Brettern ausgetragen. Die Teilnehmer kommen aus allen Spielklassen – es fällt allerdings auf, dass die Beteiligung der Personen, die an Turnieren teilnehmen, an der Bundesliga umso höher ausfällt, je höher die Spielstärke ist: Dan-Spieler beteiligen sich zu etwa 95% an der Bundesliga, 1k–5k zu etwa 50%, 6k–10k zu etwa 20%, 11k–15k zu ca. 10% und darunter sind es nur noch 5%. Bleibt nur zu wünschen, dass sich hier noch mehr Teams finden, um die Bundesliga weiter wachsen zu lassen!

Go Seigen und die unsterbliche Liebe für Go

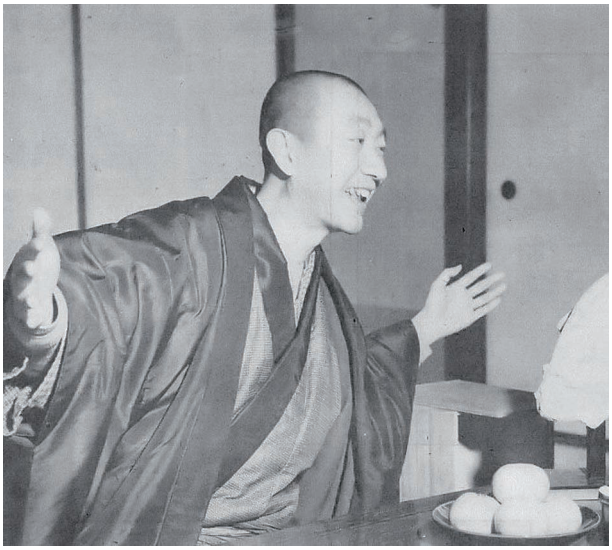
Teil 1: Seine Familie und sein Leben in China (1914–1928)

von Mei Wang

„Ich werde noch Go spielen, wenn ich 100 Jahre alt bin. Ich werde immer noch Go spielen im Universum, selbst wenn ich 200 Jahre alt bin."

Go Seigen (1914-2014)

In der Nacht des 29. November 2014 ging Go Seigen wie üblich nach dem Abendessen und einem Bad zu Bett. Die Altenheimpfleger kamen alle zwei Stunden in sein Zimmer, um nach dem rechten zu sehen. Als sie das erste Mal kamen, schlief Go Seigen friedlich. Zwei Stunden später, bei ihrer zweiten Visite, hatte sein Herz aufgehört zu schlagen. Der Arzt gab seinen Tod um 1:11 Uhr am 30. November 2014 bekannt. Go Seigen wurde 100 Jahre alt.



Go Seigen als junger Mann, bereits in Japan

Fünf Tage später fand eine ruhige und kleine Abschiedszeremonie in einem Tempel in einer engen Straße der Tokyoter Innenstadt statt. Go Seigen war mit weißen Blumen umrahmt, mit einem sanften Lächeln auf seinem Gesicht. Zwei Gegenstände, ein Fächer und ein Kifupapier mit dunklen, grünen Linien wurden ihm gemäß seines Wunsches ins Jenseits mitgegeben, so dass er auch dort weiter Go spielen können wird.

Ohne Zweifel ist Go Seigen der größte Go-Spieler unserer Zeit gewesen. Vielleicht aber sogar der größte in der Geschichte des Go. Obwohl er äußerst bescheiden war, war die Bewunderung für ihn groß und sein Leben für viele eine Legende. Doch wie wurde das Genie entdeckt? Ist er eigentlich Chinese oder Japaner? Warum hat er seine Staatsangehörigkeit dreimal gewechselt? Was war seine Religion und was seine Philosophie? In diesem Artikel wollen wir sein einzigartiges Leben, das die guten und schlechten Zeiten der letzten 100 Jahre auf so intensive Weise reflektiert, nacherzählen.

Go Seigen wurde am 12. Juni 1914 bei Fuzhou, der Hauptstadt der Provinz Fujian, im Südosten Chinas geboren. Drei Jahre vor seiner Geburt, im Jahre 1911, war die letzte Kaiserdynastie (die Qing-Dynastie) untergegangen und die Republik China gegründet worden. Damit war die 2000 Jahre lange Epoche der Kaiserdynastien zuende gegangen.

Go Seigens Großväter

Go Seigens Großvater väterlicherseits (Wu Wenzhen 吴维贞) war Geschäftsmann im halbstaatlichen Salzhandel der Qing-Dynastie und gehörte zu den reichsten Familien von Fuzhou. Da Salz per Schiff transportiert werden musste und die Regierung nicht in der Lage war, Piraterie in Gegenden, die so weit entfernt lagen wie Fujian, zu unterbinden, musste Go Seigens Großvater zuweilen direkt mit

Piraten verhandeln. Es hieß, dass er manchmal sogar mit verbundenen Augen zu deren geheimen Verstecken geführt wurde.

Go Seigens Großvater mütterlicherseits (Zhang Yuanqi 张元奇) war ein hoher Offizier der Kaiserwitwe Cixi, der Mutter des Kaisers Xianfeng, die China von 1861 bis zu ihrem Tod im Jahr 1908 beherrschte. Zhang Yuanqi war so etwas wie ein Hofbuchhalter. Go Seigen vermutete, dass er mit seiner Arbeit im Palast unzufrieden war, weswegen er mutig genug war, einen Bericht über einen Verkehrsunfall, der von einer Kutsche eines Verwandten der Kaiserwitwe verursacht worden war, zu verfassen. Der Bericht missfiel der Kaiserin. Wie erwartet wurde Zhang Yuanqi daraufhin versetzt, und zwar nach Zhejiang (die südlich von Shanghai gelegene Provinz). Später arbeitete er an verschiedenen Stellen in den Provinzen Hunan und Fujian. Auch nach dem Ende der Qing-Dynastie war er immer noch ein hochrangiger Beamter und schließlich vor seiner Pensionierung Gouverneur der Provinz Fengtian (ungefähr die heutige Provinz Liaoning) in der Mandschurei (Nordost-China).

Go Seigens Eltern und die frühe Erziehung

Go Seigens Mutter war sehr viel weltoffener als die meisten chinesischen Frauen ihrer Zeit. Vermutlich profitierte sie dabei von der liberalen und durch viele Reisen geprägten Erfahrung ihres Vaters. Sie verzichtete schließlich sogar darauf, ihre Füße zu binden, auch wenn das im damaligen China bedeutete, dass sie kaum Chancen hatte zu heiraten, denn die jahrhundertealte Sitte, die Füße von Frauen von klein auf zu verstümmeln und am Wachsen zu hindern, galt damals als Voraussetzung, einen Mann zu finden.

Glücklicherweise war ihr Vater eng mit Wu Wenzhen befreundet, da beide aus Fujian stammten. So ließen sie ihre Kinder heiraten. Bei der Hochzeit war Go Seigens Vater (Wu Yi 吴毅) 17 Jahre alt, Go Seigens Mutter war 20.

Die Familie zog, kurz nachdem Go Seigen geboren worden war, nach Beijing. In der jungen Republik war es üblich, dass wohlhabende Familien ihren ersten oder zweiten Sohn in die USA oder nach England zum Studium schickten, weitere Söhne dann nach Japan. Als fünfter Sohn der Familie ging Wu Yi daher nach Japan zum Studieren. Diese Erfahrung hatte später einen weitreichenden Einfluss auf Go Seigen, denn während der Zeit in Japan fiel Wu Yi der Faszination des Go anheim. Bei seiner Rückkehr brachte er unzählige Kifu und Go-Bücher aus Japan mit.

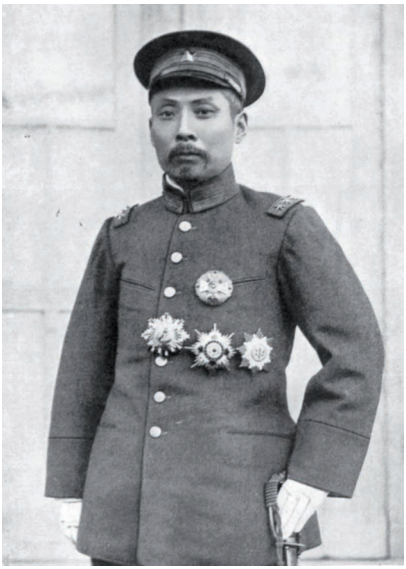
Ursprünglich hatte Wu Yi vor, ein hochrangiger Beamter zu werden und kein Geschäftsmann, denn



In diesem Park in Beijing spielte Go Seigen als Jugendlicher Go, um das Familienbudget aufzubessern.

in China genossen Beamte ein viel höheres Ansehen. Der Traum, ein Beamter zu werden, scheiterte jedoch: Die Regierungen wechselten ständig, die Wirtschaft lief schlecht und Wu Yi war auch nicht geschickt genug, um nach oben zu gelangen. Zuweilen erhielt er nicht einmal sein Gehalt und so gab er sein Karriereziel auf und konzentrierte sich stattdessen auf die Erziehung seiner Söhne. Go Seigen war damals vier und der jüngste von ihnen. Zunächst folgten sie dem klassischen chinesischen Erziehungsprogramm: Auswendiglernen der klassischen Literatur, um die kaiserliche Prüfung, die für die Beamtenlaufbahn qualifizierte, zu bestehen. Solche Prüfungen gab es seit der Han-Dynastie 2000 Jahre zuvor, und sie waren seit der Tang-Dynastie (also schon über 1000 Jahre lang) der übliche Weg, eine prestigeträchtige Beamtenlaufbahn einzuschlagen.

Im Jahre 1908 waren diese Prüfungen jedoch abgeschafft worden, also schon vor Go Seigens Geburt. Nachdem Wu Yi von jemandem an diese Tatsache erinnert wurde, verstand er, dass die Zukunft nicht mehr die jahrtausendealten Gewissheiten bot. Er gab den harschen klassischen Erziehungsstil auf und stellte stattdessen einen Englisch- und einen Mathematiklehrer ein. Bald interessierte er sich auch für Daoismus und Zen, Kalligraphie und Romane und entwickelte sogar neuartige Spiele. Und, was sich als wichtiger herausstellen sollte, er begann, mit seinem Sohn Spiele zu spielen.[1]



Da Go Seigen damals erst 7 Jahre alt war, war sein Vater weniger streng mit ihm, was das Lernen betraf, als mit seinen älteren Geschwistern, so dass er mehr Freiheiten genoss. Und so studierte er, nachdem er es gelernt hatte, Go von morgens bis abends. In der einen Hand hielt er das schwere Go-Buch, mit der anderen spielte er die Kifu nach. Sein Vater übersetzte die japanischen Erklärungen für ihn. Da er die Go-Bücher so lange hielt, wurden seine Mittelfinger auf Dauer schief. Aber was machte das schon aus, im Vergleich zu der unglaublichen Freude, die ihm das Go-Studium bereitete!

Der Vater nahm Go Seigen schließlich mit in den Beijinger Go-Club, wo er die damaligen Spitzenspieler traf. Er spielte gegen einige von ihnen, z.B. Gu Shuiru (顾水如) und Wang Yunfeng (王云峰), wobei er fünf Vorgabesteine nahm.

Tragischerweise starb der Vater im Jahr 1925, im Alter von nur 33 Jahren, an einer Lungenkrankheit. Drei Tage vor seinem Tod bat er seine drei Söhne an sein Bett. Er gab die Kalligraphiebücher seinem ältesten Sohn, die Romane seinem zweiten und sein Go-Spiel seinem jüngsten Sohn, Go Seigen. Der älteste Sohn wurde später Beamter, der zweite ein Schriftsteller, Go Seigen aber wurde Go-Spieler.

Go Seigens Weg zum Go-Spieler

In der Zeit nach der Revolution von 1911 war nach hoffnungsvollen demokratischen Anfängen mit Yuan Shikai (袁世凯) ein Mann an die Macht gekommen, der anstrebte, selbst neuer Kaiser zu werden. Doch die Zeiten hatten sich geändert und viele Provinzen Chinas erklärten daraufhin ihre Unabhängigkeit – das Land zerfiel und versank allmählich im Chaos. Als Yuan Shikai 1916 starb, wurde Duan Qirui (段祺瑞, Foto) mächtigster Mann Chinas. Er war zugleich Unterstützer des Go und spielte selbst gerne. Die besten Go-Spieler waren jeden Sonntagmorgen bei ihm zum Frühstück geladen. Einer von ihnen, Gu Shuiru, stellte ihm Go Seigen vor. Duan Qirui ließ daraufhin Go Seigen gegen sich spielen und gab dem Jungen zwei Steine Vorgabe. Duan war sehr

[1] Nett, einen Vater zu haben, der so viel Zeit für seinen Sohn hat! In der Kinderecke dieser DGoZ findet sich übrigens noch eine kleine Geschichte über Go Seigen und seinen Vater.

stolz auf seinen eigenen Stil, nämlich zu invadieren, wenn das Moyo des Gegners schon mehr oder minder solide war und „ein kleines Haus in seinem Garten zu bauen“, wie er selbst sagte. Andere Spieler ließen ihn dieses Haus bauen und verzichteten gleichzeitig darauf, in seinen Garten zu invadieren, um ihn bei Laune zu halten. Der junge Go Seigen aber wusste nicht, dass es sich gehörte, gegen einen solch mächtigen Mann zu verlieren, und tötete die meisten weißen Steine auf dem Brett. Duan gab auf und verschwand für den Rest des Tages. Das Frühstück fiel aus. Aber als Edelmann hielt Duan sein Versprechen und gab Go Seigen ein monatliches Stipendium von 100 Silbermünzen. Dies war nach dem Tod von Go Seigens Vater die Haupteinnahmequelle der ganzen Familie.

Aber leider dauerte diese komfortable Situation weniger als ein Jahr an. Am 18. März 1926 sollte Duans Militärpolizei eine Demonstration auf dem Platz des himmlischen Friedens in Beijing auflösen, die gegen Interventionen ausländischer Mächte in China gerichtet war. Es kam zum Konflikt und 47 Demonstranten wurden getötet, mehr als 200 verletzt. Diesem „18. März-Massaker“ wird noch heute in China offiziell gedacht. Der folgende öffentliche Druck führte zum Ende der Regierung Duan, der sich von der Politik zurückzog und seine letzten Lebensjahre dem Buddhismus widmete.

Der Politiker Duan Qirui wird heute ambivalent gesehen, aber seine großzügige Unterstützung für Go Seigen und andere Go-Spieler wird heute allseits anerkannt. Durch das politische Ende Duan Qiruis endete jedoch auch Go Seigens Stipendium. Um ein Einkommen zu haben, besuchte er nun öfter den Go-Club im Beijinger Zentralpark (der heutige Zhongshan-Park, Foto), wo reiche Leute oft Preise für Sieger auslobten. Go Seigen gewann diese häufig und sein Foto brachte es in die Zeitungen. Allmählich wurde das junge „Go-Wunderkind“ berühmt in Beijing.

Der Weg von China nach Japan

Go Seigen besuchte auch den japanischen Go-Club in China. 1926 spielte er eine Partie mit einem japanischen 1-Dan-Profi. Es lief nicht gut in der Eröffnung, aber im Mittelspiel tötete er eine Gruppe seines Gegner und gewann am Ende mit 6 Punkten. Ein japanischer Geschäftsmann, Yamazaki Yumin (山崎有民), der zuschaute, schrieb einen Brief an seinen Freund, den berühmten japanischen Go-Spieler Kensaku Segoe (瀬越憲作, Foto) und berichtete ihm von dem jungen Go-Talent. In der Folge schrieben sie einander über 50 Briefe und diskutierten, wie sie Go Seigen nach Japan einladen könnten.

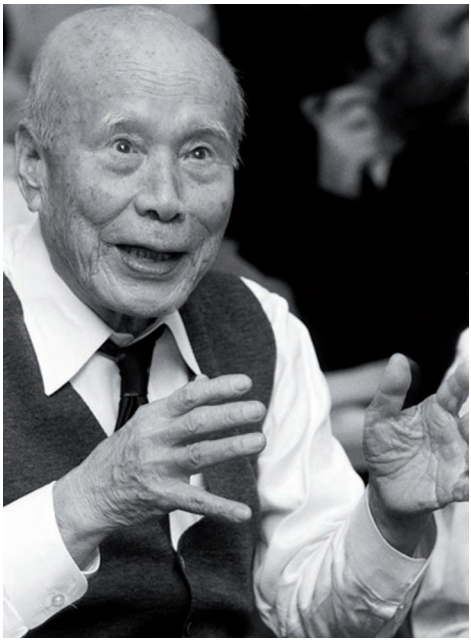


Um verstehen zu können, warum die beiden Go Seigen unbedingt nach Japan bringen wollten, müssen wir uns den historischen Kontext vergegenwärtigen: Obwohl, wie wir alle wissen, Go in China erfunden wurde, holte Japan seit dem 16. Jahrhundert auf, da Go in Japan institutionalisiert wurde. Professionelle Go-Spieler mussten sich daher über ihre finanzielle Situation keine Gedanken machen und konnten sich ganz auf das Go konzentrieren. 1612, zu Beginn der Edo-Epoche (1603–1868), wurden vier große „Häuser" etabliert: Honinbo (本因坊), Hayashi (林), Inoue (井上), Yasui (安井). Der Wettbewerb zwischen diesen Häusern dauerte die nächsten 300 Jahre an und spornte die Entwicklung des Go in Japan an. Im 19. Jahrhundert war Japan bereits weit stärker als China. In den Turbulenzen zum Ende der Qing-Dynastie und dem Beginn der Republik versank China im Chaos und es war schwierig für Go-Spieler, nur vom Go zu leben.

Im Gegensatz zu Japan gab es in China keine staatlich unterstützten Go-Verbände und Go-Spieler hatten ein sehr viel geringeres Ansehen. Wichtige Go-Turniere konnten nur in größeren oder kleineren Teehäusern, Go-Clubs oder Privathäusern stattfinden. Außerdem gab es praktisch keine Turniere auf nationaler Ebene. Da Go-Aktivitäten nur privat finanziert wurden, litten sie unter Bürgerkriegen, Kriegen, Korruption und ökonomischen Krisen, die China während des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts plagten. Der junge Go Seigen war schon der beste Spieler Chinas und es war daher für ihn nicht möglich, jemanden zu finden, der ihm mehr beibringen konnte. Die Rahmenbedingungen in China waren zu dieser Zeit einfach nicht geeignet, um Weltklasse-Go-Spieler hervorzubringen.

Chinesische Go-Spieler wussten, dass sie hinter ihre Nachbarn zurückgefallen waren. Ab den 1910er Jahren intensivierte sich die Interaktion zwischen japanischen und chinesischen Go-Spielern. Unter der Regierung von Duan Qirui wurden beispielsweise mehrfach Delegationen japanischer Profis nach China eingeladen. Als Kensaku Segoe im Mai 1919 Qingdao besuchte (damals eine japanische Kolonie in China), wurde er von Duan Qirui nach Beijing eingeladen und spielte mit den besten Spielern Chinas. Von da an verfolgte er die Entwicklung in China aufmerksam und schrieb sogar mehrere Artikel über die Fortschritte des Go in China.

Im Sommer 1926, als Go Seigen 12 Jahre alt war, besuchte wieder eine japanische Delegation Beijing. Es war das erste Mal, dass Go Seigen



offiziell japanischen Profis vorgestellt wurde. Er gewann mit drei Vorgabesteinen gegen Kaoru Iwamoto (岩本薫, 6p, Foto) und verlor bei zwei Steinen Vorgabe nur mit zwei Punkten. Als diese Leistung in Japan bekannt wurde, wurden die Pläne für seine Einladung konkreter. Inzwischen kam ein anderer japanischer Profi, Kohei Inoue (井上孝平, 5p) nach Beijing, um mit dem „Wunderkind" zu spielen. Go Seigen besiegte ihn mit zwei Vorgabesteinen zweimal. Kohei Inoue bot ihm großzügig an, gegen ihn mit Schwarz zu spielen (Komi gab es damals noch nicht). Go Seigen gewann eine Partie und verlor die andere. Die Siegpartie ist in nebenstehenden Diagrammen wiedergegeben. Kohei

Inoue war beeindruckt. Er bemerkte, dass Go Seigen „schon japanische Go-Formen kennt, und es gibt einige vage Anzeichen, dass er diese sogar verbessern könnte“. Später war Kohei Inoue stolz darauf, dass er der erste Profi war, der Go Seigen die Möglichkeit gegeben hatte, sein Talent ohne Vorgabesteine zu demonstrieren. Nach diesen Besuchen fand Go Seigen in China und Japan viel Aufmerksamkeit.

Während dieser Zeit konnte Go Seigens Familie nur dadurch überleben, dass sie nach und nach ihr Hab und Gut verkaufte. Sein ältester Bruder verließ die Schule, um die Ausbildung des zweitältesten zu finanzieren. Nach der Leistung Go Seigens gegen die japanischen Go-Spieler waren seine Mutter und seine Brüder überzeugt, dass es das beste für ihn sei, nach Japan zu gehen. Wie schon erwähnt, war Go Seigens Mutter in ihrem Leben schon weit gereist und hatte eine gewisse Weltoffenheit, die in ihrer Zeit rar war. Sie erkannte, dass die Möglichkeit, nach Japan zu gehen, für die Familie eine Chance auf ein neues Leben war. Da Go Seigen ein gehorsamer Sohn war, war die Unterstützung seiner Familie imminent wichtig. Als Go Seigen später nach vielen Jahren auf diese Entscheidung zurückblickte, war er beeindruckt, wie mutig seine Mutter gewesen war, besonders, da sie im alltäglichen Leben eher eine schüchterne Frau war.

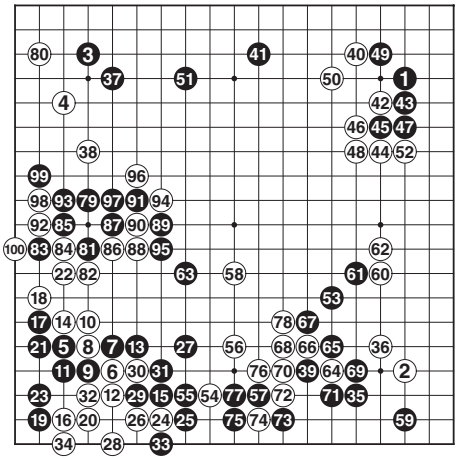
Schließlich, im September 1928, sandte Kensaku Segoe seinen Studenten Utaro Hashimoto (桥本宇太郎, 4p) nach Beijing. Go Seigen gewann zweimal mit den schwarzen Steinen. Nach zwei Jahren Planungszeit, koordiniert von Kensaku Segoe und all den anderen Freunden, war alles bereit. Go Seigen erhielt eine offizielle Einladung von Kensaku Segoe. Der Stil des Briefes war so elegant und bescheiden, dass Go Seigen es kaum glauben konnte, dass er von einem der berühmtesten Spieler Japans stammte.

Am 18. Oktober 1928 kam der entscheidende Tag für Go Seigen. Zusammen mit seiner Familie reiste er von Beijing in die Hafenstadt Tianjin und bestieg ein Schiff nach Japan. Ein neues Leben und eine neue Umgebung warteten auf ihn.

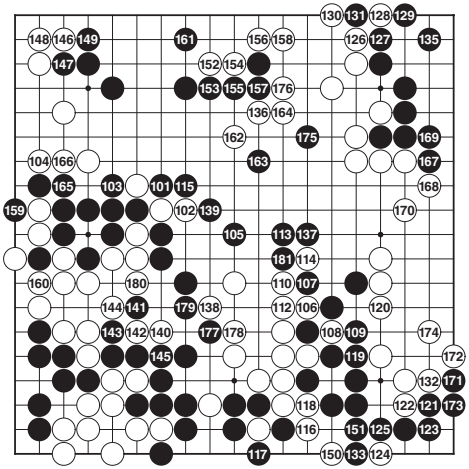
– Fortsetzung folgt –

Go Seigens erster Gleichauf-Sieg gegen einen Profispieler

Partie:	Besuch einer japanischen Delegation in China, 25. September 1927 im Haus von Li Luge, Beijing
Weiß:	Inoue Kohei 5p
Schwarz:	Go Seigen
Komi:	ohne Komi
Ergebnis:	181 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.



Figur 1 (1–100)



Figur 2 (100-181)
111 schlägt, 134 auf 28

Deutschlandpokal 2014

Endstand nach zwölf von zwölf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (126 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	KA	H	DD	L	L	SN	MA	B	Summe
1	Groza, Dan	1k	4	-	-	-	-	2	0	2	-	-	2	3	13
2	Ruzicka, Martin	2d	0	-	-	-	4	-	-	-	-	-	4	2	10
3	Pittner, Arved	1k	-	0	-	-	-	0	4	1	-	0	-	2	7
4	Herwig, Bernhard	1k	-	-	-	1	4	-	-	-	-	-	1	-	6
	Zakrzewski, Guido	2d	-	2	-	-	4	-	-	-	-	-	0	-	6
6	Haas, Richard	2k	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	2	-	6
7	Sambale, Bernd	2d	-	0	0	-	-	-	2	1	-	-	-	2	5
8	Drewitz, Michael	1k	-	-	2	-	-	2	-	-	-	0#	-	0#	4
9	Gerhold, Malte	3d	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
	Lewerenz, Bernd	3d	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	4
	Ohlenbusch, Sören	3d	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	4
	Reher, Wolfgang	2k	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
	Stucki, Kaspar	2k	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-	4
	Timm, Nils Ole	2d	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4
	Zels, Franz-L.	1d	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (148 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	KA	H	DD	L	L	SN	MA	B	Summe
1	Jordan, Daniel	4k	1	-	4	-	-	4	-	-	-	1	-	0	10
2	Sosilo, Andreas	9k	2	-	6	-	-	2	-	-	-	-	-	-	10
3	Pohle, Conny	6k	-	-	2	-	2	4	0	-	0	0	-	0	8
4	Schimmel, David	6k	-	-	-	-	-	-	2	-	2	-	4	0	8
5	Blumberg, Klaus	3k	-	-	-	-	-	4	-	-	4	-	-	-	8
	Ungerer, Tobias	4k	-	-	-	-	-	-	2	-	6	-	-	-	8
7	Ahrens, Ines	7k	-	-	1	-	-	2	0	-	-	-	-	4	7
8	Limbach, Yvonne	5k	-	-	-	-	-	-	4	-	3	-	-	0	7
9	Helle, Ferdinand	5k	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	5	7
10	Vadasz, Istvan	3k	-	0	-	6	-	-	-	-	-	-	-	-	6

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer (48 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	ER	KA	H	DD	L	L	SN	MA	B	Summe
1	Marz, Ferdinand	16k	-	-	-	-	-	2	6	-	5	-	-	2	15
2	Wolf, Ramona	17k	-	-	4	-	-	6	0	-	3	0	-	0	13
3	Semmler, Gregor	16k	-	-	-	-	-	0	2	-	4	-	-	6	12
4	Igel, Carsten	17k	2	-	0	-	2	2	2	-	-	-	-	2	10
5	Schnelle, Matteo	13k	-	-	4	-	-	-	-	-	-	4	-	0	8
6	Urmoneit, Regina	20k	-	5	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	7
7	Herwig, Max	11k	-	-	-	2	0	-	-	-	-	-	4	-	6
	Mädefessel, Jana	15k	-	-	-	-	-	-	4	-	0	-	-	2	6
9	Rieger, Marc Oliver	10k	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	2	-	6
	Schwerdtfeger, Chr.	13k	-	-	-	-	2	4	-	-	-	-	-	-	6

Bemerkung:
Platzierte Spieler, deren Mitgliedsstatus oder relevante Spielstärke dem Fachsekretariat Deutschlandpokal unbekannt ist, sind mit einem „?“ gekennzeichnet.

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

* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2014 sind unter *www.dgob.de/pokal* zu finden.

Georg Ulbrich

Kids- & Teenspokal 2014

2014 ist vorbei und die Preise und Urkunden liegen bereit. In der Wertung zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnislisten bekommen habe. 158 Kinder und Jugendliche haben teilgenommen. Leider fehlen von einigen Turnieren immer noch die Ergebnisse.

Besonders ärgerlich finde ich es, wenn es die Veranstalter von Turnieren für Jugendliche nicht schaffen, trotz Nachfrage die Ergebnislisten preiszugeben, so zum Beispiel die Veranstalter des Jugendpokals des Botschafters von Japan im Go aus Berlin. So etwas führt dazu, dass das Auswerten einfach keinen Spaß macht. Vielen Dank dagegen an Marc Oliver Rieger, der auf Fehler hinwies und mir sehr engagiert Ergebnislisten und Geburtsjahre zuschickte.

In der U12 führt der Gewinner des Vorjahres, Arved Pittner aus Berlin, in der U18 Arved Weigmann aus Potsdam.

Bitte prüft noch einmal, ob auch alle Turniere, an denen ihr teilgenommen habt, erfasst worden sind. Haben wir Eure Adresse? Ende Februar ziehen wir einen Schlussstrich und werden die Preise verschicken.



U 18

Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Weigmann	Arved	6k	4k	22	42
2	Pankoke	Matias	2k	1d	13	26
3	Law	Yu-Kai	1k	1k	7	22
4	Ahlborn	Marieke	3k	2k	11	22
5	Schnelle	Matteo	13k	10k	9	19
6	Wagner	Gabriel	7k	3k	6	18
7	Schomberg	Niels	1d	2d	7	17
8	Herrmanns	Phillip	16k	14k	7	15
9	Ruzicka	Martin	2d	2d	7	13
10	Kriese	Anton	2k	1k	7	13

U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	1k	1k	18	40
2	Rieger	Angelika	16k	16k	12	30
3	Marz	Ferdinand	17k	11k	11	26
4	Herwig	Max	13k	10k	7	18
5	Jacobsen	Manuel	5k	3k	8	19
6	Tripp	Leo	12k	12k	6	14
7	Arnhold	Moritz	20k	19k	7	13
8	Stinner	Sebastian	16k	15k	5	11
9	Czech	Aik	13k	10k	5	10
10	Semmler	Gregor	19k	12k	3	9

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

Falls Ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns. Denkt auch bitte daran: Wir benötigen Eure Adresse, um Euch Eure Urkunden oder Preise zuschicken zu können.

Ihr erreicht uns unter: kiri@dgob.de oder auf Facebook unter „Kids- und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

Maria & Sabine Wohnig

Paar-Go in Japan (Teil 1)

von Tobias Berben

Dieser Reisebericht erschien zuerst unter www.go-baduk-weiqi.de und nun in leicht geänderter Form in zwei Teilen in der DGoZ.



Tag 1

Anfang des Jahres bat die *Japan Pair Go Association* alle ehemaligen Teilnehmerinnen und Teilnehmer, für das Bulletin anlässlich des 25. Internationalen Paar-Go-Turniers Ende Oktober 2014 in Tokio alte Fotos und Anekdoten einzusenden. Außerdem teilten sie mit, dass es den Plan gibt, einige der ehemaligen Teilnehmerinnen und Teilnehmer als Ehrengäste anlässlich dieses Jubiläums nach Japan einzuladen. Wir, Steffi Hebsacker und Tobias Berben (Foto unten), gehören für beides zur Zielgruppe, haben wir doch beide jeweils zweimal an der Paar-Go-Meisterschaft in Tokio teilgenommen, Steffi Hebsacker 1998 mit Matthias Spode, Tobias Berben 1995 mit Sylvia Kalisch, Steffi Hebsacker und Tobias Berben gemeinsam 2003. Also machten wir



uns direkt an die Arbeit, sammelten alte Fotos und Geschichten, schickten alles nach Japan und hofften dann, dass diese Mühen vielleicht mit einer Einladung belohnt werden würden …

Im August wurden wir dann offiziell unterrichtet, dass wir als Gäste für das Turnier eingeladen sind. Hurra, ein goldener Oktober in Tokio!

Natürlich wollte eine solche Reise vorbereitet werden. Flüge mussten gebucht und eine Vertretung im Hebsacker Verlag organisiert werden. Gastgeschenke sind in Japan eine Pflicht, also lieferte diese Reise einen letzten Grund, unseren verlagseigenen Go-Kalender zu produzieren, denn es ist doch ausgesprochen nett, wenn man den Gastgebern in Japan einen Go-Kalender, auch noch mit japanischem Kalendarium, überreichen kann. Für unsere Partiegegner besorgten wir darüber



hinaus noch unterschiedliche „Hamburgensien“. Danach hieß es noch, die Spielemesse in Essen erfolgreich zu absolvieren, alles wieder aufzuräumen, das Tagesgeschäft zu ordnen, letzte Fragen mit den Japanern per Email zu klären, die Garderobe auf Vordermann zu bringen und eine Nationaltracht für das Goodwill Match am Samstag vorzubereiten, die Koffer zu packen und … abzufahren zum Flughafen nach Hamburg Fuhlsbüttel, um über London in das Land der aufgehenden Sonne aufzubrechen.

Wir melden uns dann morgen wieder, wenn wir nach 12 Stunden Flug vornehmlich über Russland bzw. Sibirien hoffentlich wohlbehalten in Tokio eingetroffen sind. Dort müssen wir dann noch die lange Fahrt von Narita ins Stadtzentrum erfolgreich absolvieren – wofür eine Fahrkarte zu kaufen gar nicht so einfach ist – im Hotel einchecken und uns umgehend für die abendliche Dinnerparty frisch und zurecht machen. Von dieser berichten wir dann mit aktuellen Fotos!

Tag 2

Tokio liegt nur 16 Stunden von Hamburg entfernt. Netto sogar nur gute 13 Stunden. Allerdings leider Flugstunden. Mit Zeitumstellung erreichten wir damit nach unserer Abreise am späten Vormittag des Donnerstag bereits am nächsten Vormittag den Flughafen Narita und nur zwei Stunden später auch unser Hotel, ein gediegenes 4-Sterne-Hotel mitten in Tokio nahe der Iidabashi-Station. Alles ohne größere Probleme, da Japaner in der Regel extrem hilfsbereit sind, übrigens unabhängig davon, ob sie Englisch sprechen und die Touristenfrage verstehen oder nicht. Auch die Anmeldung im Hotel, der erste Lunch und der Bezug unseres Zimmers zeigten uns eindrücklich, dass wir im Land der Höflichkeit angekommen waren.

Zum Erholen blieb allerdings wenig Zeit. Um 15 Uhr waren wir in unserem Zimmer, aber schon um 18 Uhr sollte der Bus zum Hotel Okura, ein weniger gediegenes als vielmehr mondänes 5-Sterne-



Hotel mit bestem Ruf, abfahren, um uns zur großen Dinnerparty anlässlich des 25. Paar-Go-Jubiläums zu bringen. Also kurz Koffer auspacken, etwas schlafen, duschen, in Schale werfen und wieder los.

Geladen waren bei der Dinnerparty nicht einmal alle Turnierteilnehmer, sondern nur VIPs und Special Guests. Unter den geladenen Profispielern



Jahren die Fäden bei der Paar-Go-Förderung zusammenhält, hielten viele wichtige Leute ebenso viele und wichtige Reden. Zum Glück startete das 5-Gänge-Menü nicht erst danach, sondern die Reden und Gänge wechselten so regelmäßig ab, dass die Zuhörer immer auch etwas zu essen hatten. Selbstverständlich wurden dabei die vergangenen 25 Jahre Paar-Go als Erfolg gefeiert, aber das ja auch zurecht, gab es in diesen Jahren nicht nur jedes Jahr das internationale Turnier in Tokio und seit einigen Jahren ein Paar-Go-Profiturnier, den Ricoh Cup, sondern auch Asienspiele, zwei olympische Denksportspiele, mehrere Sport-Accord-Spiele und zahlreiche amerikanische und europäische Go-Kongresse mit eigenen Paar-Go-Wettbewerben. Als absolute Krönung dieser Erfolge wird sogar Paar-Go als eigener Wettbewerb bei den Olympischen Spielen 2020 in Tokio angestrebt.

waren so bekannte Namen wie Michael Redmond 9p, Chang Hao 9p und Cho Hun Hyun 9p (Foto oben, links). Das ist vergleichbar, als wäre man als Fußballfan zu einer Veranstaltung mit Pele, Franz Beckenbauer und David Beckham eingeladen. Amaaaaazing!

Neben Taki Hisao, dem „Erfinder“ des Paar-Go, und seiner Frau Taki Hiroko, die seit vielen

Neben den gerade für das Ehepaar Taki, das die Paar-Go-Welt enorm großzügig aus dem eigenen Vermögen sponsert, erfreulich







positiven Reden und dem extrem guten Essen gab es zur Unterhaltung noch ein kleines Kammerorchester, das klassische Musik spielte, ein Abstimmungsspiel, mit dem man die Kurz-Statements der geladenen Gäste live bewerten konnte, und einen Paar-Go-Schlager, dessen Text zwar auslag, der aber zur Erleichterung vieler anwesender Go-Spieler vom Band vorgespielt wurde und nicht mitgesungen werden musste. Über die Paar-Go-Geschichte konnte man sich auf aufgestellten Stellwänden informieren, die über die Teilnehmer und Ergebnisse der verschiedenen Paar-Go-Events berichteten.

Die Veranstaltung war um 21 Uhr bereits beendet und zurück im Turnierhotel machte sich noch eine illustre, weil völlig internationale Gruppe (Deutschland, Frankreich, Rumänien, Korea, Niederlande, Österreich, USA) auf den Weg in eine nahegelegene Bar, um bei ein paar kühlen Bieren ein informelles Kennenlernen oder meist doch Wiedersehen zu feiern. Wir selbst waren nach ca. 38 Stunden mit nur etwa anderthalb bis zwei Stunden Schlaf um fast zwei Uhr im Bett, gespannt auf den kommenden Tag, der die erste Runde der Internationalen Meisterschaft, ein internationales Goodwill-Match und eine allgemeine Welcome-Party bringen sollte. Aber davon mehr beim nächsten Mal …

– Fortsetzung folgt –



Wann stirbt die Hoffnung?

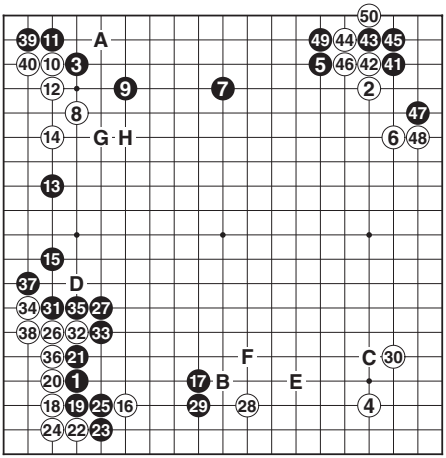
Ein kommentiertes Kyu-Getümmel

Wieder mal darf der Scharfzüngige seine halbgaren Kommentare abliefern und die Anzahl seiner grauen Haare mehren. Heute haben wir es ja immerhin mit zwei Antipoden zu tun, die schon ganz anständig Go spielen können, aber eben noch nicht gut genug, um meinen unflätigen Schlaumeiereien zu entgehen, die ein Profi natürlich mit einem Lachkrampf und vernichtender Kritik abstrafen würde.

So und jetzt auf ins Getümmel, denn anders kann ich diese Partie ab einem bestimmten Zug nicht mehr bezeichnen.

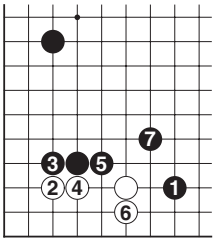
Da ich ja nicht jeden Zug bekritteln darf, weil sonst 'ne Sonderausgabe draus wird, versuche ich mich auf das Wesentliche zu beschränken, was mir allerdings sehr schwer fällt, da hier so lange auf einer toten Gruppe herumgekloppt wurde, bis sie lebte.

Wie heißt es noch so schön – die Hoffnung stirbt zuletzt, obwohl ich da erst vor Kurzem von einem Go-Spieler eines besseren belehrt wurde. Sein Kommentar: „Beim Go stimmt das nicht. Erst stirbt die erste Gruppe, dann stirbt die zweite Gruppe, dann stirbt die Hoffnung und dann stirbt die dritte Gruppe." Ich musste ihm, nachdem ich mich wieder aufgerichtet hatte (ich hatte mich nämlich gekrümmt vor Lachen), unweigerlich Recht geben. Doch nun zu der Partie. Alles fing so harmlos an …



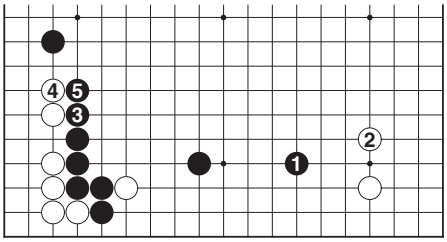
Figur 1 (1–50)

Partie: Harburger Mausefalle 2014
Weiß: Xu Ling 9k
Schwarz: Arved Weigmann 6k
Ergebnis: 261 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Stefan Budig 4d

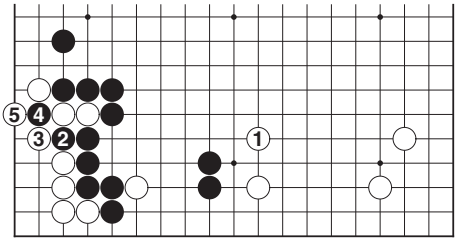


Dia. 1

12: Bis hierhin ist die Partie aller Profi-Ehren wert und auch 13, den man allerdings häufiger auf 39 oder A sieht, lass ich mal unkommentiert.
14: Das ist allerdings zu ängstlich. Schwarz hat es versäumt, auf 39 zu spielen, also hin da.
17: Lieber 32 und dann nach Weiß B auf C oder Dia. 1, wenn man klemmen will.
27: Das hinterlässt ein mieses Loch auf D. Wie wäre es mit Dia. 2?
29: Auf F Einfluss zu nehmen ist besser.
30: Auch besser auf F.
31: Jetzt schon?
Es folgen nun vier Klassiker, die den großen Unterschied zu einem Dan-Spieler ausmachen.



Dia. 2

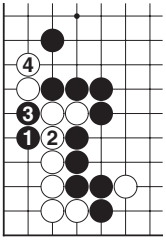


Dia. 3

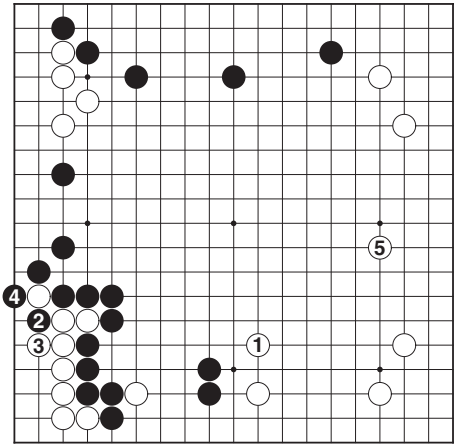
35: Das ist nicht zwingend. Weiß sollte Dia 3 spielen. 1 in Dia 4 klappt nicht für Schwarz.

36: Wenn man meint, dort spielen zu müssen, dann bitte gleich auf 38, dann muss man auf 37 nicht mehr antworten.

37: Ooops, … iss denn schon Endspiel? Schon im frühen Stadium kleben wir an der lokalen Gefechtslage und lassen den Rest des Brettes völlig außer Acht. Frei nach dem Motto: „Der Weiße wird schon antworten." Und was, wenn nicht? Fangen wir dann wie in Dia. 5 den Stein und geben anschließend auf?



Dia. 4

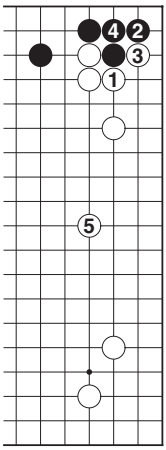


Dia. 5

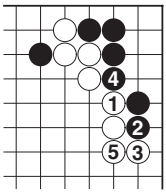
38: Hallooo? Man muss nicht gleich das machen, was der andere von einem will, dass man es macht. Mit F stattdessen wäre Weiß fett vorne. Schwarz würde sich die Krätze ärgern und jetzt sicher nicht 34 fangen. Aber so höre ich schon die schwarzen Gedanken: „Na bitte, sag ich doch, Weiß deckt."

39: Will man das jetzt schon? F ist für beide riesig.

40: Schluck, … das leere Dreieck möchte man nicht wirklich spielen. Wenn Schwarz jetzt auf G den Ausgang versperrt, dann muss Weiß sich erstmal ein Nachhandleben erwurschteln, während Schwarz sich damit lecker fetten Einfluss aufbaut. Das kann es doch nicht sein, oder? Deshalb sollte man zum Beispiel mit H rauslaufen.



Dia. 6



Dia. 7

41: Tja, erst G und dann F. Was will man denn in der Ecke? Wir gönnen dem Weißen gar nichts? Oder klingelt mal wieder der Lehrerspruch im Ohr: „In der Ecke macht man am leichtesten Gebiet."

44: Hier ist auch Dia. 6 eine mögliche Variante.

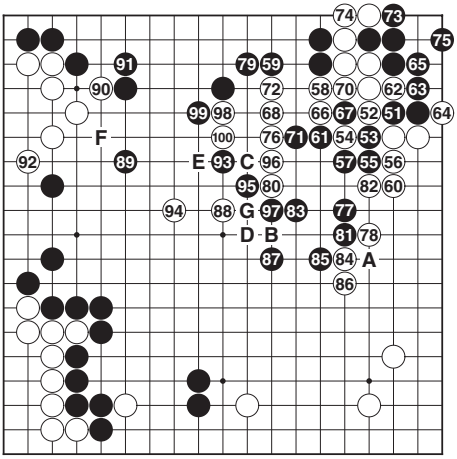
48: Und hier ist Dia. 7 auch gut, um es nicht zu kompliziert zu machen.

54: Jetzt wird's interessant. 55 will man eigentlich nicht so gerne erzwingen, weil 6 und 48 dann schwächer werden, aber die obere Gruppe will man ja auch stärken. Gleich 58 wäre da denkbar.

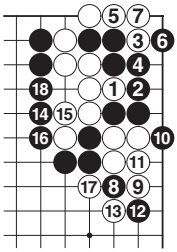
56: Eieiei … Heute ist „Leere-Dreieck-Zeit". Ein schlimmer Fehler. Sollte einem einstelligen Kyu eigentlich nicht mehr passieren. 60 ist der richtige Zug. So lässt man da eine Gurkentruppe stehen, die geradezu um Erlösung bettelt. Jetzt wird's aber auch herrlich unübersichtlich.



Arved Weigmann



Figur 2 (51–100)
69 auf 54



Dia. 8

Zwei weiße Gruppen müssen sich freistrampeln, aber Schwarz in der Ecke ist ja auch noch nicht lebendig.

57: Sieht logisch aus, aber geht das auch gut? Jo, wie Dia. 8 zeigt.

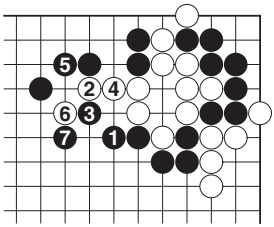
60: Tja, da muss man jetzt leider erstmal nachbessern.

62: Die Freiheit würde ich mir nur wegnehmen, wenn ich Schwarz dann auch in die ewigen Jagdgründe befördern kann. Dat jeht abba nich.

66: Wenn Schwarz jetzt auf 71 spielt, ist Feierabend für Weiß, wie Dia. 9 zeigt. Aber nein, …

67: … wir wollen lieber die Ameise zerquetschen und, schwupp, ist Weiß weg.

69: Leider ist das sinnlos. Schwarz nimmt sich eine Freiheit weg und baut ein Klümpchen vom allerfeinsten. Vielleicht dachte er: „Ahh… eine Häschen-Nakade-Form. Das ist ja prima, wenn mir die gefangen wird!“



Dia. 9

71: Jetzt wird's langsam Zeit, sich um die Ecke zu kümmern, aber nein, wir schwächen vorher erst noch mal unsere eigenen Steine am oberen Rand und dann erst leben wir in der Ecke.

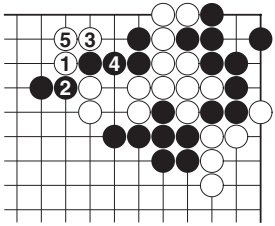
76: Hmm…, das Angebot von Schwarz am oberen Rand ist ja ganz nett, aber wir drohen erstmal rauszulaufen und … ooops … 77 greift ja die Gruppe am rechten Rand an … ähh… Mist! Jetzt hat man gar keine Zeit mehr, Dia. 10 zu spielen. Ach egaaal, dann eben 78. Wird schon werden …

79: Puhhh, … das war knapp.

80: Schnell weg!

81: Erst Druck machen und dann abhauen.

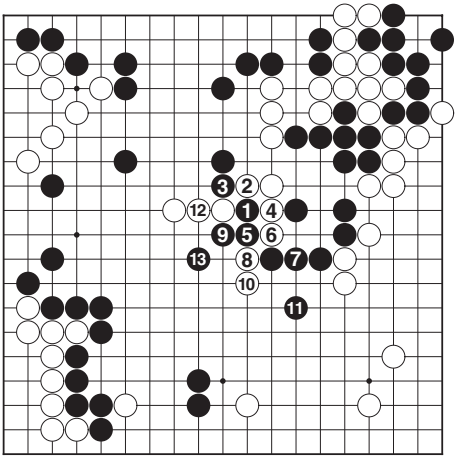
82: Aaahh! Bitte nicht! Ein typischer Kyu-Fehler. Man glaubt den anderen zur Ant-



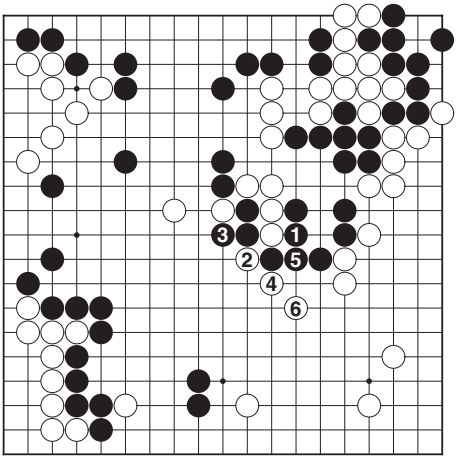
Dia. 10



Xu Ling



Dia. 11



Dia. 12

wort zu zwingen (stimmt ja auch), ohne jedoch den Sinn, geschweige denn die Folgen zu bedenken. Der Zug nützt Weiß gar nichts, nur Schwarz wird stärker. Aber hier ist es ganz bitter, denn Schwarz muss nicht direkt decken, sondern kann mit 83 sichern und angreifen zugleich. In England nennt man so was ein „backfiring blunder tesuji". Die richtige Antwort wäre aus meiner Sicht A, Schwarz auf B und dann geht's lustig weiter. Aber so hat Weiß sich selbst in Schwierigkeiten gebracht.

84: Das ist jetzt ziemlich aggressiv. Einen Schnitt auf A zuzulassen geht schon in Richtung Schweißperlen-Taktik.

85: Aber Schwarz ist ja nett und bessert das gleich mal aus. Eine Kombination mit C, W96, S 97 oder D würde nicht nur die fette weiße Gruppe in Schwierigkeiten bringen, sondern auch den Schnitt auf A munter vor sich hinköcheln lassen.

87: Auch jetzt besser C, W96, S 97 oder D. Ist doch schärfer, auch wenn 87 von der Form her gut aussieht. Das ist ja schon mal was …

88: So locker, flockig da mal einen Rösselsprung hinpflanzen, ist ja ganz putzig, aber auch etwas dünn und anfällig, wie wir gleich sehen werden. E gefällt mir besser. Da ist mehr Platz sich auszudehnen und Augen zu machen.

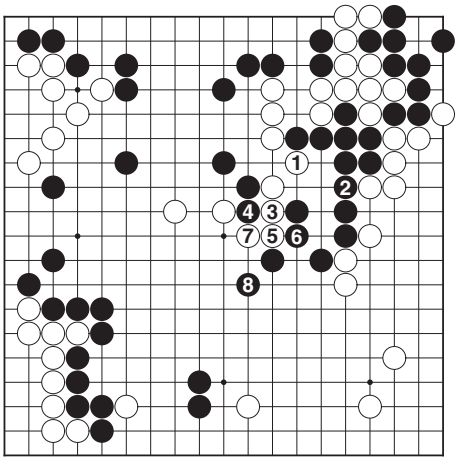
89: Schwarz wechselt geschickt den Schauplatz. F wäre aber vielleicht noch etwas zwingender.

93: Jetzt geht es ans Eingemachte. W88 hätte man nun doch lieber woanders gespielt.

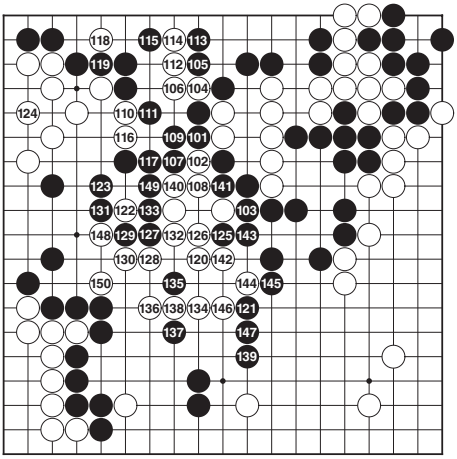
94: Das ist aber sehr optimistisch. Was soll denn aus der Gruppe werden, wenn Schwarz wie in Dia. 11 schneidet? Ein weißer Stein auf 97 ist eigentlich dringend notwendig. Dann ist es immer noch sehr schwierig. Zug 1 in Dia 12 ist übrigens nicht zu empfehlen. Es geht im Idealfall gut für Schwarz, aber für einen 9. Kyu wird das zur Lotterie.

95: Tut er aber nicht, in der ruhigen Gewissheit, dass Weiß fest decken wird. Aber was passiert, wenn Weiß wie in Dia 13 spielt? Das wird zwar nicht einfach, aber vielleicht wurschtelt er sich noch raus.

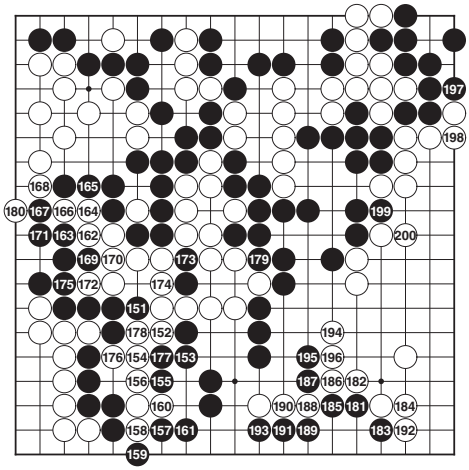
96: Adieu! Jetzt hilft auch alles Strampeln nix mehr, die Partie ist (eigentlich) vorbei …



Dia. 13



Figur 3 (101–150)

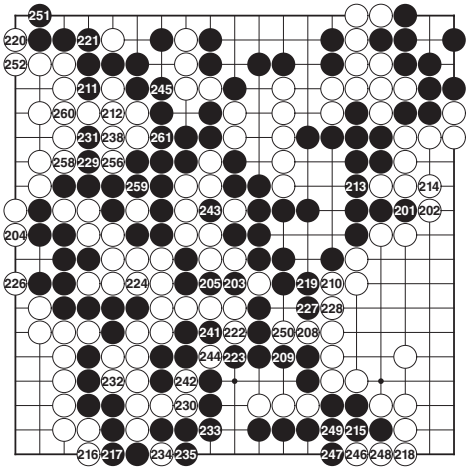


Figur 4 (151–200)

Nun sollte man meinen, dass Weiß allerspätestens nach 119 aufgibt, aber weit gefehlt. Man liegt ja nur mit knapp 40 bis 50 Punkten hinten und außerdem droht gleich noch eine weiße Gruppe zu sterben. Das muss man doch verhindern! Die Hoffnung stirbt beim Go ja nicht zuletzt. Erst muss ja schließlich nach der ersten noch die zweite Gruppe sterben, und wenn nicht, dann geht's halt weiter bis zum Abwinken. Ich werde die weiteren Züge bis zum weißen Sieg nicht kommentieren, aber ein paar Sätze muss ich noch loswerden. Aufgeben ist schwer und eine gewonnene Partie nach Hause zu bringen auch. Ich verzeihe allen Kyu-Spielern, wenn ihnen die Einschätzung fehlt und sie gnadenlos weiterspielen. Ich verstehe es, wenn man den Sack endgültig zumachen will und deshalb, obwohl man mit einer derart mopsigen Führung das Spiel nach Hause schaukeln könnte, noch richtig auf der nächsten Truppe rumtrampelt. Die Verlockung ist einfach zu groß. Dass man dann, wie hier mit Zug 165 statt 167, einen strammen Patzer einstreut und selber in die Grütze geht, passiert auch häufig. Meist ist die Partie dann aber, wie auch hier, trotzdem noch gekippt, bis, ja bis die zweite (Zug 234), dann die Hoffnung und dann die dritte Gruppe (Zug 244) stirbt.

Deshalb meine Bitte an euch: Schaut euch öfter mal das gesamte Brett an! Vor allem dann, wenn etwas gestorben ist. Zählt mal grob und schaut, ob es sich noch lohnt weiterzuspielen. So wie hier will doch keiner gewinnen, oder? Und wenn ihr feststellt, dass ihr meilenweit vorne steht, dann solltet ihr nicht mehr kämpfen, sondern das Spiel ruhig und bedacht nach Hause bringen.

Jaja, alles kluge Sprüche, ich weiß. Im Turnier sieht alles ganz anders aus. Feuchte Hände, Knoten im Hirn, Tunnelblick, Bammel, volle Büx, um nur einiges zu nennen. Kenn ich alles aus eigener Erfahrung (letzteres glücklicherweise nur sehr selten). Gebt einfach euer Bestes und lehnt euch auch mal zwischendurch zurück und lasst den Blick übers Brett schweifen, denn es lohnt sich. Überblick kann ohnehin nicht schaden, wenn man stärker werden will. In diesem Sinne einen schönen Tag noch!



Figur 5 (200–261)

206 schlägt; 207 auf 203; 225 auf 205; 236 auf deckt; 237 links neben 205; 239 rechts neben 203; 240 verbindet; 253 links neben 244; 254 auf 241; 255 links neben 253; 257 über 253

Hallo, liebe Kinder!

Heute möchte ich Euch einen ganz besonderen Menschen vorstellen: Go Seigen. Habt Ihr den Namen schon gehört? Go Seigen wurde 1914 in China geboren und starb am Morgen des 30. November 2014, während er schlief. Er wurde 100 Jahre alt! Den größten Teil seines Lebens studierte und spielte er Go. Viele sagen, er ist der beste Go-Spieler des Jahrhunderts. Ohne ihn wäre die Geschichte des Go weniger aufregend.

Obwohl die meisten Go-Spieler ihn als „Go Seigen" kennen, ist sein chinesischer Name eigentlich „Wu Qingyuan"(was ungefähr „Uh Tching jüen" ausgesprochen wird). Du kannst Dir sicher vorstellen, dass Go Seigen ziemlich glücklich war, als er lernte, dass sein Familienname auf japanisch „Go" ausgesprochen wird. Qingyuan (清源) ist übrigens sein Vorname und bedeutet „klare Quelle", was auf Japanisch eben „Seigen" ausgesprochen wird. Insgesamt wird sein Name also in China und Japan gleich geschrieben (吴清源), aber eben total unterschiedlich ausgesprochen. Falls Du mal einen Chinesen triffst, der noch nie von Go Seigen gehört hat, dann frag mal, ob er nicht Wu Qingyuan kennt (oder schreibe seinen Namen in chinesischen Schriftzeichen auf, wenn Du das schaffst). Dann bekommst Du sicher die Antwort: „Natürlich! Wer kennt den nicht?"

Go Seigen lernte Go, als er etwa 7 Jahre alt war. Mit 14 ging er dann nach Japan, um Go zu studieren. Warum nach Japan? Weil Japan damals das stärkste Go-Land der Welt war. In China war Go Seigen damals einfach schon der stärkste Spieler und konnte nichts mehr lernen. Er war so stark, dass über ihn sogar in Japan berichtet wurde und ein sehr netter und berühmter japanischer Go-Spieler (Kensaku Segoe 瀬越 憲作) ihn dorthin einlud. Er wollte, dass sich das junge Talent weiterentwickeln konnte. Nachdem er in Japan hart trainiert hatte, war er 28 Jahre lang der stärkste Spieler Japans und schlug alle anderen führenden Spieler. Er entwickelte auch neue Go-Theorien, zusammen mit einem anderen genialen Go-Spieler, Kitani Minoru (木谷 実). Wir kennen ihn deshalb heute nicht mehr nur als einen der stärksten Go-Spieler, sondern auch als jemanden, der ganz viele neue Dinge über Go herausgefunden hat.

Und wie war Go Seigen so als Kind? Nun, ich erzähle Euch eine lustige Geschichte über ihn: Go Seigens Vater war ein begeisterter Go-Spieler. In China liebten es die Leute, um Geld zu spielen. Go Seigens Vater war nicht sehr reich, aber manchmal versuchte er, damit Geld zu erspielen.



Der kleine Go Seigen besiegt die Gegner seines Vaters

Eines Tages spielte er mit einem dicken Mann um fünf Silbermünzen. Das war ziemlich viel Geld zu der Zeit. Ob er zu nervös war oder einfach nicht stark genug – jedenfalls lag er bald ziemlich weit zurück. Da entschuldigte er sich und verschwand auf die Toilette. Was er da machte, wissen wir nicht. Aber er blieb ziemlich lange. Der dicke Mann wurde ungeduldig und machte sich über ihn lustig, sagte, er sei ein Feigling und wolle sich vor der Niederlage drücken. Da fragte der kleine Go Seigen, ob er für seinen Vater weiterspielen solle. Der dicke Mann lachte laut und fragte: „Und zahlt dann Dein Vater, wenn Du verlierst?“ Go Seigen antwortete: „Woher weißt Du, dass ich verlieren werde? Wenn ich kein Geld zum Bezahlen habe, dann gebe ich Dir halt meine Kleider.“ Dem dicken Mann war das Ganze etwas peinlich und er stimmte zu.

Go Seigen setzte das Spiel fort, machte ein paar schnelle Züge, bald sah die Lage auf dem Brett total anders aus und er gewann das Spiel mit Leichtigkeit. Der dicke Mann konnte das nicht glauben: Er hatte gegen einen kleinen Jungen verloren! Er bat um ein weiteres Spiel, diesmal für 10 Silbermünzen, und Go Seigen schlug ihn einfach noch einmal.

Go Seigens Vater war danach gar nicht so glücklich: „Wie kannst Du nur um so viel Geld wetten?“ Er antwortete nur: „Ach, ich wusste doch, dass ich gewinnen werde.“

Eigentlich sind sich alle einig, dass Go Seigen ein Genie war. Nur einer würde nicht zustimmen: Go Seigen selbst: „Ich bin wirklich kein Genie. Ich lerne nur intensiver.“ Tja, er weiß es sicher am besten. Es spielt also keine Rolle, ob Ihr ein Genie seid oder nicht. Es ist die Begeisterung und der Einsatz, der zählt!

Wenn Ihr mehr über Go Seigen wissen wollt: In dieser und der nächsten DGoZ gibt es einen längeren Artikel über sein Leben. Viel Spaß damit!

Bis zum nächsten Mal,

Eure 白 Bai

Europäische Jugend-Go-Meisterschaft

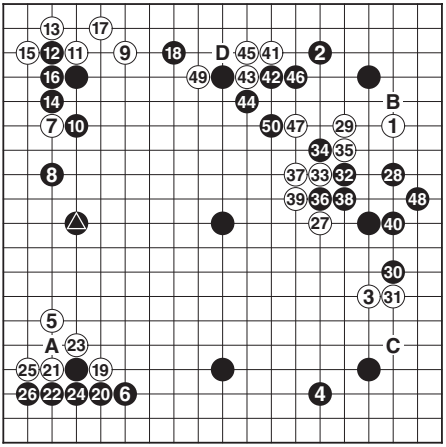


Vom 12. bis 15.3. findet in Zandvoort, in den Niederlanden, die Europäische Jugend-Go-Meisterschaft statt. Vier Tage lang spielen Jungen und Mädchen aus ganz Europa miteinander Go, um die europäischen Teilnehmer der Jugend-WM zu bestimmen – und um viel Spaß rund ums Go-Brett zu haben! Zandvoort liegt direkt am Meer und weit von Deutschland ist es auch nicht. Jeder Jugendspieler ab 20 kyu darf mitmachen. Aus Deutschland werden sicher wieder viele Kinder und Jugendliche mitfahren. Wäre das nicht auch was für Dich?
Mehr Informationen gibt’s auf **www.eygc2015.eu**!

Euer 黑 Hej

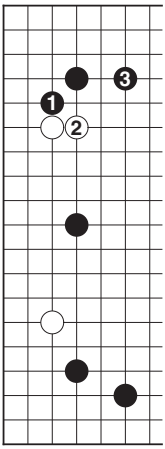
Yoon Young Sun kommentiert (22)

Partie: Samurai-Liga
Weiß: Chafiq Bantla 1k
Schwarz: Ferdinand Marz 12k
Ergebnis: 284 Züge. Schwarz gewinnt mit 16 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

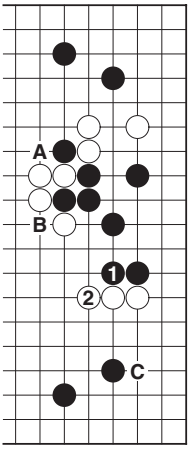


Figur 1 (1–50)

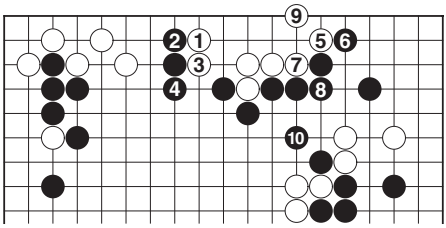
8: Dieser Zug ist überflüssig, denn zusammen mit dem markierten Vorgabestein stellt er einen doppelten Klemmzug dar. Normal und richtig für Schwarz wären stattdessen 1 und 3 aus Dia. 1.



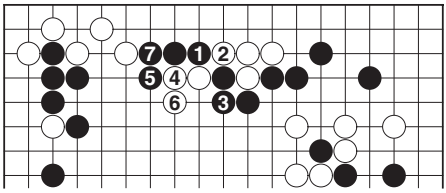
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4

18: Das ist sicherlich nicht der größte Zug auf dem Brett. Außerdem greift Schwarz eine starke, keine schwache Gruppe an. Besser wären A, B oder C.

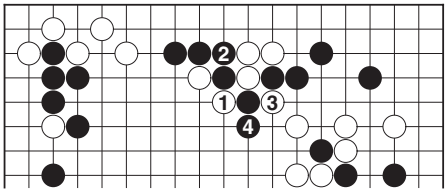
40: Zu passiv! Schwarz sollte besser mit 1 in Dia. 2 verteidigen und danach entweder mit A oder B kämpfen oder alternativ mit C die untere Ecke sichern.

47: Normalerweise sollte Weiß versuchen, mit 1 in Dia. 3 zu leben, aber nach 9 kann Schwarz mit 10 seinen Schnittstein aktivieren und Weiß hat ernsthafte Probleme.

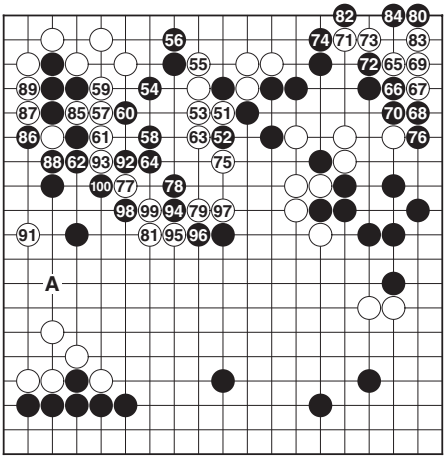
48: Unnötig! Schwarz verschenkt einen Zug. Er könnte jetzt stattdessen Weiß das Leben mit einem Zug auf D schwer machen.

49: Weiß versucht, die Situation zu verkomplizieren, aber …

50: … Schwarz könnte jetzt einfach wie in Dia. 4 spielen. Er würde mit 5 und 7 entkommen und Weiß hätte eine sehr komplizierte Stellung. Auch wenn Weiß wie in Dia. 5 spielt, hat er die Probleme und nicht Schwarz.



Dia. 5

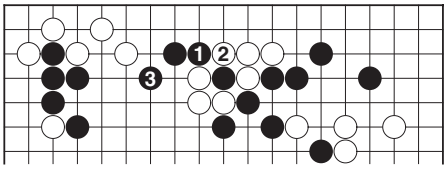


Figur 2 (51–100)
90 deckt

54: Erst 1 für 2 in Dia. 6 abzutauschen wäre wichtig gewesen, da Weiß mit 55 ein sicheres Auge hat, das es in Dia. 6 nicht gibt. Und außerdem …

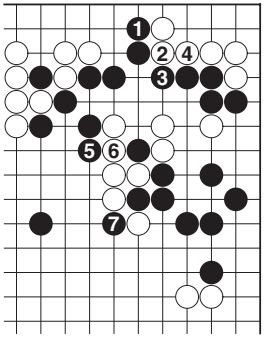
55: … ist nach 55 eine weiße Anbindung mit 56 möglich, die Schwarz dann erst mit Nachhand verhindern muss.

72: Diesen Zug für 73 abzutauschen ist unnötig und schlecht. Schwarz sollte einfach nur auf 1 in Dia.

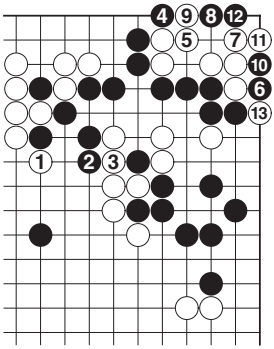


Dia. 6

7 spielen, dann muss Weiß mit 4 in Nachhand leben. Schwarz kommt dann zu dem Schnitt auf 7 und kann zufrieden sein. Sollte Weiß so dreist sein, auf 3 in Dia. 7 nicht zu antworten, sondern auf 1 in Dia. 8 zu spielen, kann Schwarz die Ecke mit 4 bis 12 einfach umbringen.

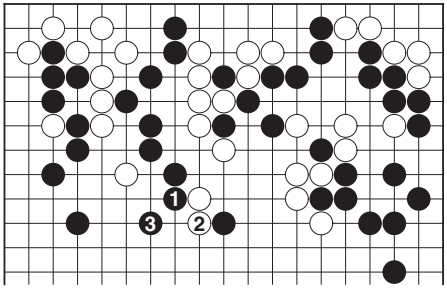


Dia. 7



Dia. 8

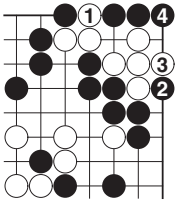
80: Das ist unnötig! Zwar bedroht dieser Zug das Leben der weißen Gruppe in der Ecke, aber die schwarze Gruppe im Zentrum ist größer. Schwarz hätte besser seine Gruppe wie in Dia. 9 sichern sollen.



Dia. 9

84: Die weiße Ecke ist nun tot, wie Dia. 10 nochmal zeigt.

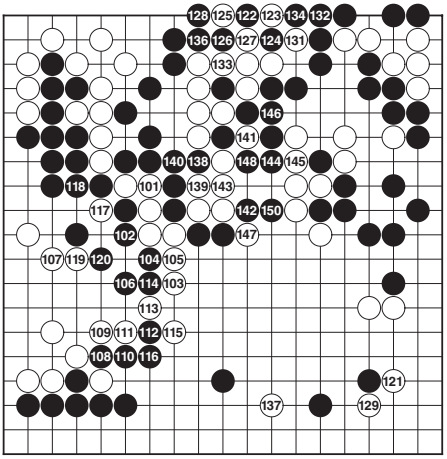
90: Dieser Zug ist zu klein! Schwarz sollte z. B. lieber auf A spielen.



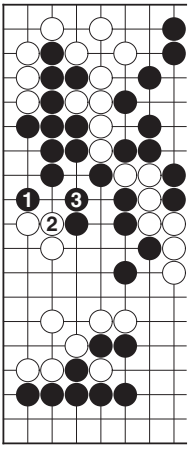
Dia. 10

Die Samurai-Liga

Seit gut einem Jahr gibt es den Deutschen Go-Nachwuchskader, der neben allerlei Aktivitäten auch schon zwei Staffeln Jugendliga hervorgebracht hat. Eine Umfrage unter den Beteiligten hat gezeigt, dass einige Spieler damit allerdings längst nicht ausgelastet sind. Und so wurde mal eben rasch in drei spielfreien Monaten mit der „Samurai-Liga“ das Jugendligaloch gestopft, so dass nun acht besonders eifrige Nachwuchsspieler auch in den Go-Ferien online ihre Kräfte messen können. Natürlich dann doch ohne Schwerter, dafür aber mit voller Vorgabe.



Figur 3 (101–150)
130 auf 122; 135 auf 124; 149 deckt



Dia. 11

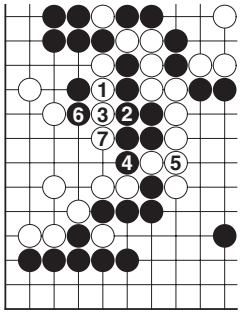
108: Die Gruppe links ist noch zu schwach. Schwarz sollte auf 119 drücken und damit leben. Mit 108 hilft er nur Weiß, sich für den Angriff gegen die eigene schwache Gruppe zu stärken.

112: Das ist jetzt gänzlich übertrieben. Schwarz sollte besser wie in Dia. 11 sicher leben.

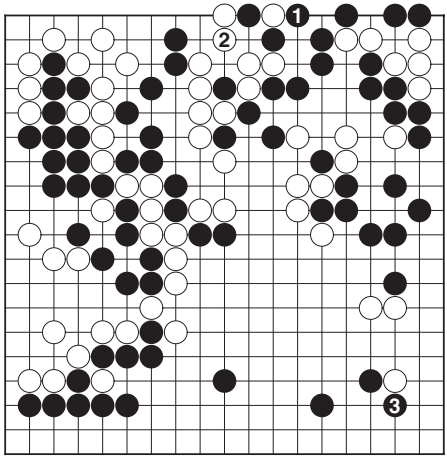
119: Das ist ein großer Fehler von Weiß! Er hätte einfach die schwarze Gruppe fangen können, wie Dia. 12 eindrucksvoll zeigt. Mit seinem Zug aber lebt Schwarz sicher.

126: Wenn Schwarz jetzt einfach wie in Dia. 13 gespielt hätte, hätte er immer noch gut gestanden.

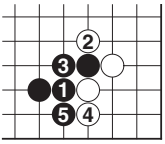
136: Schwarz sollte besser wie in Dia. 14 die untere Ecke verteidigen, sonst verliert er hier viel.



Dia. 12



Dia. 13



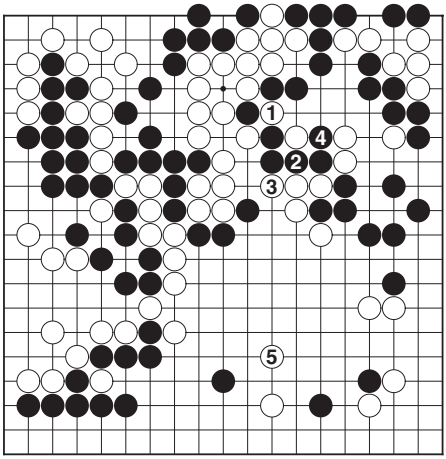
Dia. 14

138: Auf diesen Zug hatte es Schwarz abgesehen.

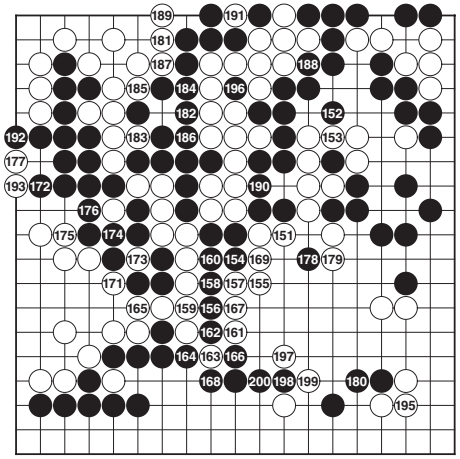
150: Schwarz spielt jetzt sehr gut!

145: Weiß sollte jetzt einfach drei Steine opfern und unten groß mitnehmen. Dia. 15 zeigt die Kombination, nach der in der Mitte Weiß dann keine Gefahr mehr droht.

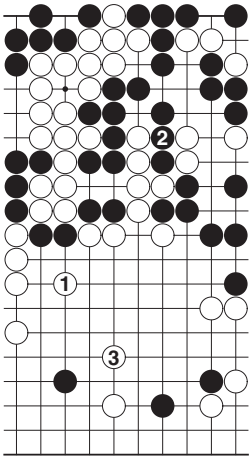
152: Eine gute Chance für Weiß, denn Schwarz hätte gleich auf 164 spielen sollen. Besser wäre jetzt ein Zug auf 1 in Dia. 16 gewesen und nach S2 der große Zug auf 3. Danach hätte Weiß



Dia. 15



Figur 4 (151–200)
170 auf 163; 194 schlägt 191



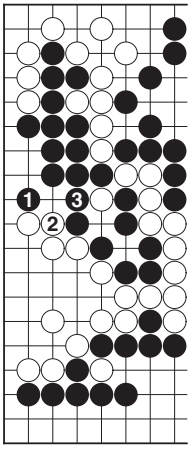
Dia. 16

auf jeden Fall deutlich besser gestanden.

161: Dieses Geta (Netz) funktioniert leider nicht.

172: Das ist ein großer und teurer Fehler von Schwarz. Er hätte nach wie vor noch mit 1 in Dia. 17 leben können.

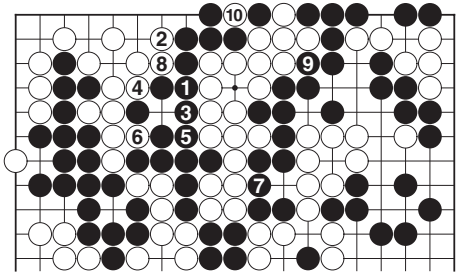
180: Schwarz hätte direkt eine Freiheit im Semeai nehmen sollen. Wie Dia. 18 zeigt, wäre dann ein Zweischritt-Ko entstanden, was sehr zum Vorteil von Schwarz ist.



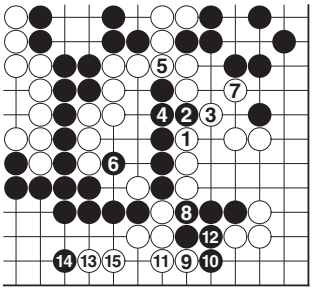
Dia. 17

191: Nun ist stattdessen leider ein einfaches Ko entstanden.

207: Das war der endgültige Verlustzug der Partie.



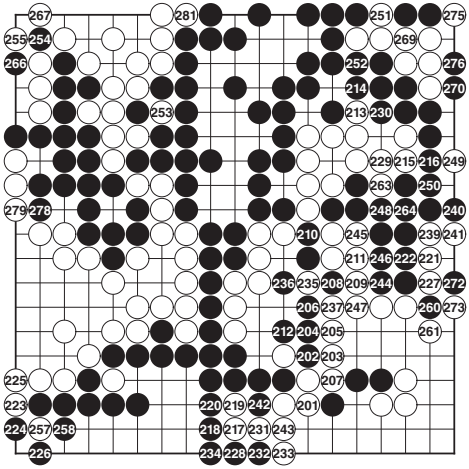
Dia. 18



Dia. 19

Weiß hätte unbedingt mit 1 bis 7 in Dia. 19 verbinden sollen, denn der Schnitt auf 8 funktioniert gar nicht. Nach 15 hat die weiße Gruppe hinreichend viele Freiheiten, um das Semeai gegen den schwarzen Klumpen locker zu gewinnen.

210: Game over! Weiß lag vorne, aber nach diesem Schnitt kann er nicht mehr gewinnen. Am Ende hat Schwarz 16 Punkte mehr als Weiß.



Figur 5 (201–281)
238 auf 235; 259, 265, 271, 277, 282 auf 253; 256, 262, 268, 274, 280 schlägt neben 253

Japan oder die Eroberung einer fernen Galaxie (Teil 2)

Ein Tagebuch der anderen Art von Stefan Budig

Tag 5 – Sonntag

Eintrag 9

Nach dem Frühstück haben wir uns kurz das nahegelegene Baseball-Stadion angesehen. Nach fünf Minuten Fußweg wurde schon gejammert. Macht ja schließlich keinen Spaß. Beim Baseball wollten sie dann aber wieder zusehen. Die sind schon merkwürdig getaktet, diese Kiddies.

Jetzt ging's auf zum Shinkansen. Masaoka-san begleitete uns mit einer Engelsgeduld. Das fand ich schon klasse. Nach einigem Hin und Her hatten wir gerade noch Zeit bei Mc Doof reinzuschauen und Pommes, Burger, Shakes und O-Saft in uns reinzuwürgen. Der Rest war Doggybag.

Im Shinkansen wurde nicht einmal aus dem Fenster geschaut. Natur? Ist doch für Jungen in dem Alter nicht interessant, wenn sie vereinzelt zwischen Häusern hervorlugt. Mit irgendwelchen Zappelfritzen auf dem Handy herumzuhektiken dagegen sehr. Und dabei zuzusehen erst recht. Irgendwann nach zwei Stunden habe ich dann eine Tüte Go-Probleme eingestreut. Das hat gezündet.

Übrigens kam ich zu Beginn neben einem Niederländer zu sitzen. Die Chance war vermutlich 1:20.000.000, aber die Welt ist ja bekanntlich klein. Ein netter Smalltalk auf Holländisch war die Folge, da ich meine zweitbeste Sprache sofort an den Mann brachte. Die Daddelfritzen waren ja beschäftigt.

Reibungslos kamen wir nach Sakura, wo ich mit dem Handy keinen Kontakt mit unserem Gastgeber, Herrn Ao (Foto rechte Seite, links), aufnehmen konnte. Prompt wurde der Bahnhofsvorsteher rekrutiert, dem ich im Stammelmodus erklärte, was Sache war. Ein Anruf und fertig war der Lack.

Mein „Bruder" Kentaro Ao (Sohn von Papa Ao) holte uns ab und die Party konnte beginnen. Seine Frau mit vier Kindern kam auch, da waren wir 12 Personen. Es gab Sushi vom Feinsten, selbst gemachte Frikadellen und allerlei kleine Leckereien dazu. Megaköstlich, ich werde fetter und fetter.

Es wurde geklönt, Go gespielt, rumgealbert und vieles mehr. Die Knäblein waberten von still und artig bis laut und frech hin und her, aber das war schon o. k.

Schäfchen legte noch eine Partitur auf dem Klavier hin, aber für „Jack, the Wunderkind" (als 10-jähriger Nr. 1 in Germany) fehlte die Geige. Später klavierte er mit. Zwei Musikgenies in ihrem Element auf einem äußerst unwohl klingenden



Die ganze Truppe (v. l. n. r.): Stefan Budig, Manuel Jacobsen, Emmanuel Schaaf und Arved Pittner

Piano, das seine besten Tage schon lange hinter sich hatte. Trotzdem Hut ab für die beiden.

Zu später Stunde (22.30 Uhr bis 23 Uhr) nötigte mir Pitti-Platsch noch eine Partie ohne Vorgabe



ab, in der es hin und her ging – ich tot, er tot, ich lebendig, er lebendig und am Ende vier Punkte für mich, aber grausam erkämpft.

Arved ist eine Gefahr für alle, die gegen ihn antreten. Unerschrocken, zielstrebig, tapfer, durchtrieben und hinterhältig. Der lächelt dich schüchtern an und im nächsten Moment zerbröselt er dir die Stellung, knipst dir die Augen weg und sorgt dafür, dass er immer eine Freiheit mehr hat als du. Verloren hat er nur aus Übermut und weil ich ihm mit meinen dummen Sprüchen die Konzentration zersabbelt hab.

Zu Bett wollten Hackkrabbe und Co. noch nicht so recht. Obwohl Aos mit offener Tür nebenan schliefen, wurde noch gealbert und gelacht. Irgendwann kam dann der Spruch des Tages von Jaco, den nach einer Zappelfehde von Krabbe & Klops mein strafender Blick zuerst traf: „Ich bin nicht unschuldig“, stammelte er den gelungenen Versprecher raus. Da musste selbst ich wieder lachen, der ich doch ernst und stark bleiben wollte. Das ist mir eine Bande. Jetzt schlafen sie endlich um 1 Uhr nachts. Gute Nacht!

Tag 6 – Montag

Eintrag 10

Bin grad aufgewacht. Es ist 9.15 Uhr. Die kleinen Rabauken können im Moment noch keinen Stress machen, sie schlafen nämlich alle noch friedlich.

Lustig war ein lauter Aufschrei im Schlaf von Jaco um 9.17 Uhr: „Roland, lass das!“ Jetzt kursieren natürlich diverse Gerüchte, wer dieser ominöse Roland ist. Ich versuche es herauszubekommen, sobald Jack Obsen wieder die Gegend unsicher machen kann. Wir haben Manuel nämlich zum Privatdetektiv Jack Obsen (Jacobsen) ernannt, der die Angewohnheit hat, mit äußerst schrägen Methoden immer die falschen Leute zu verdächtigen (selbst im Schlaf). Diesmal war es wohl ein gewisser Roland.

Es könnte sich dabei durchaus um Roland Illig, einen angesehenen Hamburger Go-Spieler handeln, aber ich will keine voreiligen Gerüchte in die Welt setzen. Warten wir’s einfach ab!

Eintrag 11

Mittlerweile ist auch klar geworden, warum EJ jetzt Schäfchen heißt. Der schläft halt so und wird nie wach. Heute ist es 10:30 Uhr und er ist der Einzige, der die Glubscherchen noch nicht auf hat. Wir haben ihn einfach in den Nachbarraum geschleift, damit wir schon mal aufräumen konnten, während er selig weiterschlief.

Mittlerweile ist auch Jacos Traum aufgetaucht. Erst hat Pitti-Platsch vermutet, dass Roland je-



mand war, der ihn (Pitti) in Jacos Traum lassen wollte. Aber da Jaco gerade gegen einen 30 Kyu am verlieren war, sagte er: „Roland, lass das!“

Die Wahrheit war, dass Jaco in einem Flugzeug saß. Der Pilot hieß Roland und machte irre Flugmanöver. Daraufhin sagte Jaco: „Roland, lass das!“ Anschließend warf er den Piloten raus, die Maschine stürzte ab, aber Jaco konnte abspringen und rettete sich ohne Fallschirm aus 300 Metern Höhe. Genial! Superman lässt grüßen.

Dann fiel ihm noch ein, dass alle Personen in seinem Traum aus Lego waren. Das hätte man sich ja auch denken können, bei so einer schrägen Story. Ich hab herzlich gelacht.

Eintrag 12

Wir brechen auf zum Tudanuma-Go-Club, dem größten in der Chiba Präfektur. Unterwegs stellt jemand fest, dass die Straßen hier umgekehrt sind. Genau genommen meint er den Linksverkehr, aber was macht das schon. Umgekehrte Straßen stellt man sich viel lieber vor.

In Tudanuma wird noch schnell eine Zikade fotografiert und dann ab in den Go-Club. Viele Leute und starke Gegner. Alle drei mussten gegen Dan-Spieler ohne Vorgabe spielen. Nun könnte man meinen, unsere Helden stoßen an ihre Grenzen, aber weit gefehlt. Ich hab nicht schlecht gestaunt, als Pitti-Platsch einen 4. Dan mit Schwarz in die Schranken verwies und beim zweiten Spiel mit Weiß nur mit 1,5 Punkten verlor.

Jaco holte gleich die Peitsche raus und legte erstmal ein 3-0 gegen einen 2. Dan und zwei 3. Dans vor, ehe er das letzte Spiel aus unerfindlichen Gründen verlor (vermutlich war sein Gegner 6. Dan :)).

Und Schäfchen ließ sich auch nicht lumpen. Mit seiner unschuldigen Bröseltaktik ergnurpselte er sich nämlich ganz dezent ein makelloses 3-0 gegen 1- und 2-Dan-Spieler. Hallooo?!

Das war einen Besuch bei Mc Doof wert, drei Flaschen Calpis als Geschenk im Gepäck (ein seltsames, sirupartiges, süßliches Getränk, das entfernt nach ... tja nach was eigentlich ... Zitronen-



milch schmeckt). Mein absolutes Lieblingsgetränk! Wird aber in Japan hauptsächlich von Kindern und alten Leuten getrunken. Na da bin ich ja genau richtig, ich altes Kind.

Stolz wie Bolle kehrten wir zurück und anschließend verbrachte ich noch einen netten Abend bei und mit Herrn Aos Sohn Kentaro und seiner Frau Rye. Die vier Kinder wurden so





lange bei Oma und Opa geparkt und später wieder eingesammelt.

Die Jungs waren ganz brav, hab ich mir später sagen lassen. Die haben den Braten sicher gerochen, dass es sonst einen Einlauf vom Big Boss gegeben hätte …

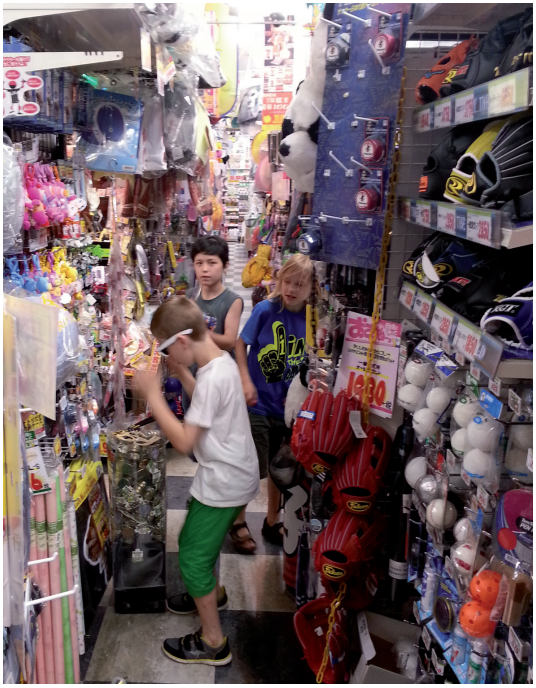
Eine Runde „Love Letter“ und Vorlesen beschloss den Abend und dann war Bubu-Time. „Love Letter“ ist der neue Renner unter den Kartenspielen. Super einfach, aber neeeeeett.

Tag 7 – Dienstag

Eintrag 13

Am Morgen fertig machen und auf nach Tokio. Jetzt ist der Nihon-Kiin fällig!

Wir wurden durchs Haus geführt und sahen den Yuugen-Raum, wo die Top-Profis ihre Titelkämpfe austragen, aber das Fernsehen hatte ihn mit seinen Geräten verwüstet, weil dort das Finale des nationalen Kinderturniers aufgezeichnet werden sollte, das gerade im ersten Stock des Gebäudes stattfand. Und das mit Umezawa Yukari als Beobachterin – ich sag nur: „Go, Go, Igo!“ (von Hikaru no Go). Da mussten Fotos mit ihr gemacht werden (siehe links).



Gleiche wie Schäfchen. Dabei nutzte er seinen Heimvorteil als Kanji-Profi. Das ist ja unfair.

Zuletzt war ich dran. Vorgewarnt, nicht zu dick und nicht zu klein zu schreiben, zauberte ich meinen Namen auf die Matte. Blamage auf ganzer Linie für Deutschland abgewandt.

Anschließend ging es in die „Hall of Fame". Cooler Raum! Alte Go-Bretter, Kifu (Partie-Mitschriften), Abbildungen von alten Go-Meistern, historische Berichte, Kleidung, Fächer und vieles mehr war dort ausgestellt.

Danach haben wir noch Kleinigkeiten eingekauft und einen Go-Stift mit Nihon-Kiin-Signatur von Ao-san geschenkt bekommen.

Zum Abschluss sind wir in den öffentlichen Spielraum gegangen und haben ein paar Jugendliche zum Spielen herausgefordert. Diesmal hat Schäfchen mit einem halben Punkt verloren, Jaco und PP gewonnen.

Dann gab es Pasta zur Belohnung und wir nahmen herzlich Abschied von Papa Ao, der wieder nach Hause fuhr. Wir übernachteten ja bei seinem Sohn Shigeru in Tokio.

Dann führte man uns in einen Spezialraum, wo Diplome ausgestellt wurden. Wir schauten einem Profi beim Signieren über die Schulter und durften dann selber mal probieren, mit dem Pinsel unseren Namen auf das büttenähnliche Papier zu schreiben.



Jaco schob verzweifelt den Pinsel über das edle Material. Es sah irgendwie wie Tintenbrei aus. Arved versuchte es in Micro-Schrift, aber der Pinsel war zu fett. Immerhin konnte man einen Buchstaben erkennen! Schäfchen hat geschummelt. Er hat einfach ein paar Striche hingetupft. Konnten wir aber nicht lesen, waren chinesische Schriftzeichen. Dieser alte Trickser!

Dann kam Shigeru (zweiter Sohn von Papa Ao, der inzwischen zu uns gestoßen war) und machte das

Doch bevor wir dort ankamen, wollte ich noch zu „Don Quichote", einem völlig abgefahrenen Kaufhaus, in dem man den hinterletzten Schnickschnack kaufen konnte. Die Zwerge maulten auf der Rückbank: „Nöö, ich bleib im Auto." – „Keinen Bock!" – „Ich schlaf hier so lange." – „Nix da, ihr kommt mit, keine Widerrede!"

Wir sind gerade eben im Eingangsbereich, da stürzt sich die Truppe mit weit aufgerissenen Augen auf ein Regal mit Ultragiga-Wasserspritz-Bazukas, halb so groß wie sie selbst. Jaco und Pitti-Platsch haben gleich zugeschlagen. EJ kaufte sofort zwei Bälle, ein Baby-



Skateboard und allerlei Tüddelkram, Gott weiß was. Shigeru und ich schüttelten nur mit dem Kopf und lachten uns scheckig. Eben noch rumgejault, aber im nächsten Moment Feuer und Flamme.

Rauf in den ersten Stock. Hier ging's erst richtig los. Regale voll mit mega-coolen, abgefahrenen und trashigen Sachen. Man wusste gar nicht, wo man anfangen sollte. Ich dachte, hier boxt der Papst im Kettenhemd. Ich hatte das Gefühl, wir waren eine halbe Ewigkeit in dem Laden und haben nur die Hälfte gesehen. Witziges Erlebnis! Jetzt hatte ich zwei Bodyguards mit fetten Pumpguns. Es konnte also nichts mehr schief gehen. Aber wie um Himmelswillen sollten die Dinger mit in den Flieger?

Ein cooles, kleines Gästezimmer erwartet uns in Shigerus Wohnkomplex, das er für uns angemietet hat. Bis tief in die Nacht wurde noch „Love Letter" gespielt und vorgelesen.

Tag 8 – Mittwoch

Eintrag 14

Morgens frühstückten wir bei Shigeru in der Wohnung und lernten seine nette Frau Masami kennen. Sie wohnen im neunten Stock und haben eine für japanische Verhältnisse große, schick eingerichtete Wohnung mit Balkon und super Ausblick. Wohlgenährt fleetzten sich die Knäblein anschließend auf das Sofa und warfen kurz einen Blick aufs Vormittagsprogramm in der Glotze. Unser letzter Tag fing ja gut an …

Wir hatten ordentlich was vor. Erst sind wir zum Bootsrennen gegangen. Das war schon speziell. Ein richtiges Stadion für Ein-Mann-Rennbote. Wir haben jeder auf zwei Rennen gewettet, wie beim Pferderennen. Shigeru hat beim ersten gewonnen und ich beim zweiten. 1000 Yen eingesetzt (ca. 7-8 Euro) und 1460 Yen wieder rausgeholt – chakaaa!

Dann sind wir zum Fluss gegangen und die Jungs haben Fußball gespielt. Am Ende Erwachsene gegen Kinder. Puhhh, war das anstrengend in der Hitze. 6-4 für Shigeru & Goofy. Pflaster gekauft für Arveds lädiertes Schienbein. Der kleine Puler hat 'ne Wunde, die er immer wieder mit Freude aufkratzt. Muddu nich' tun!

Dann zur Post, 200 5-Yen-Stücke kaufen. Stehen für Freundschaft und Glück. Schönes Geschenk für all meine Go-Kinder. Danach auf den Tokio-Tower.





Genialer Blick über Tokio, aber zu teuer. Egaaal, … einmal im Leben.

Dann zum Shinkansen und im Kaufhaus vorher noch Geschenke kaufen. Etliche Tassen, Teller und Schüsseln gehen über den Ladentisch. Es wird spät. Verdammt, wir müssen noch in Osaka anrufen. Shigeru hilft, die Zeit drängt.

Die Tante beim Durchgang zickt rum, „Japan Rail Pass please", die Sekunden rinnen dahin, „tschüss Shigeru und danke für alles!"

Die Durchlass-Klappe gibt ihren Geist auf, jetzt aber hurtig hurtig. Und dann, … einen Fuß auf dem Bahnsteig – ding dong –, die Türen gehen zu, fünf Sekunden zu spät. Zurück, neue Plätze reservieren, halbe Stunde warten. Das war Pech. Gott sei Dank war es nicht der Flieger …

Shigeru, der alte Luchs, hat den Braten schon gerochen und sicherheitshalber noch gewartet. Das war prima. Da konnten wir noch mal kurz plaudern.

Zwei Stunden später als geplant kamen wir in Osaka an (21 Uhr). Aus dem Zugfenster haben wir den Fujiyama gesehen – astrein! Ich guckte schnell noch mal meine 1.000 Fotos durch.

Frau Yamashita bringt uns zum Auto und fährt dann unglücklicherweise in die riesige Warteschleife der Taxis – hähä – lustig. Hat ein bisschen gedauert, bis wir da wieder raus waren.

Ihr Mann und zwei Kinder waren auch mitgekommen. Supernett die Familie! Sie haben vier Jahre in Düsseldorf gelebt.

Wir sind in ein Sushi-Laufband-Restaurant eingeladen worden. Das war lecker! Haben uns gegenseitig einen abgestammelt und dabei ordentlich reingehauen. Die Rechnung war sicher ein Monatsgehalt – räusper.

Erst spät kamen wir in deren Wohnung, wo die kleinen, stinkenden Fritten, erstmal widerwillig, unter die Dusche komplimentiert wurden. Dann ab in die Koje. Von wegen, die fingen noch an,





in dem Zimmer mit dem Ball rumzudaddeln. Kein Anstand, die Bande. Vorlesen musste ich auch noch, aber zwei Kapalken waren schnell eingeschlafen.

Nur vier Stunden Schlaf. 5.30 Uhr aufstehen. Booah, ejjjjjjj!

Tag 9 (letzter Tag) – Donnerstag

Alles hat super geklappt – timing perfekt – herzlicher Abschied beim Bus, der zum Flughafen fährt. Einchecken okay, letzte Yen im Duty Free auf den Kopf gehauen und dann ab zum Flieger.

Pitti-Platsch lässt noch einen vom Stapel. Andauernd war er der Letzte, vergaß seinen Koffer, seine Tüte, seinen Rucksack (gut, dass es Adlerauge Goofy gab). Und dann plötzlich, kurz bevor wir das Gate erreichten, fragt er: „Wo ist eigentlich mein Koffer?“ Der war natürlich auf dem Weg zum Flieger. Wir hatten ja schließlich schon eingecheckt. Irgendwie süß, oder?

Wir hatten noch massig Zeit, aber Jaco entwickelte sich zum Drängelfritzen. Der hatte Feuer unterm Hintern und wollte den Flieger nicht verpassen. Irgendwie auch süß. Einzig Schäfchen trottete selig durch die Gänge und vertraute auf Goofys Urteilsvermögen.

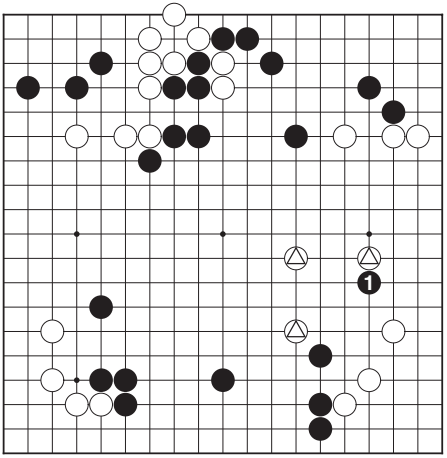
Jetzt sitzen wir im Flieger. Alles lief perfekt. Ein Sack voller Eindrücke im Gepäck, gute Laune, ein bisschen müde, aber glücklich, sitzen wir auf unseren Plätzen. Es laufen die gleichen Filme wie auf dem Hinweg. Kratzt doch keinen. Wir waren schließlich in Japan – und das kann uns keiner mehr nehmen!



Der etwas andere Zug (6)

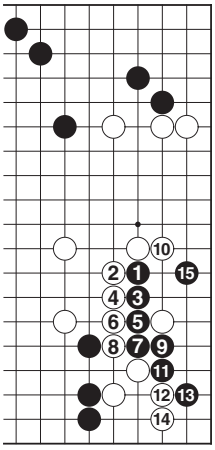
von Viktor Lin

Nachdem mein Kollege mir meine Bücher zurückgegeben hat, kann ich euch wieder mit frischen Profizügen versorgen. Weiter geht es mit unscheinbaren Schwächen in scheinbar schwierig zu zerschmetternden Formen.

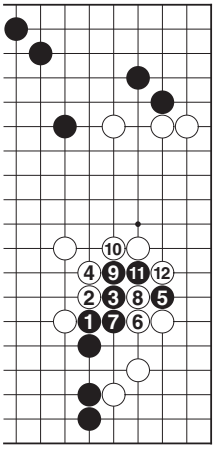


Dia. 1

In Dia. 1 sehen die weißen Zwei-Punkt-Sprünge eigentlich ziemlich solide aus. Aber immerhin sind es Zwei-Punkt-Sprünge. Schwarz, scharfsinnig wie er ist, haut mit S1 ein Loch in die weiße Form.

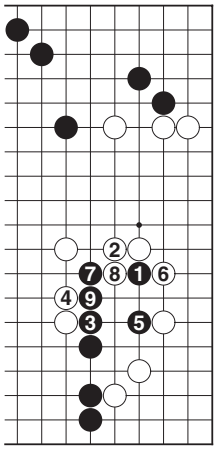


Dia. 4

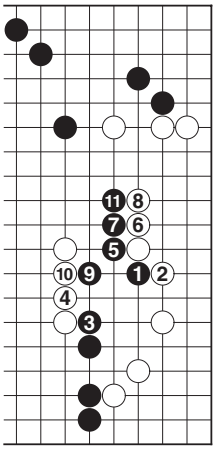


Dia. 5

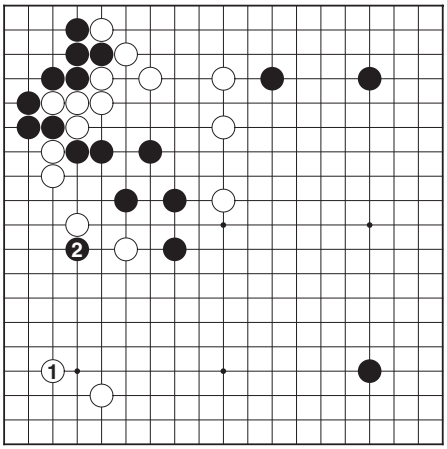
Wenn Weiß in Dia. 2 emporstreckt, wird seine Form in der Sequenz bis S9 in Fetzen fliegen. Spielt Weiß Hane von unten, werden die weißen Zentrumssteine in Dia. 3 sauber abgetrennt und zum Angriffsziel des Schwarzen. Hane von oben geht noch schlimmer für Weiß aus. In Dia. 4 wird



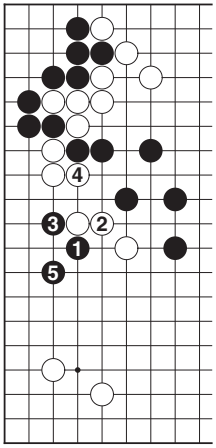
Dia. 2



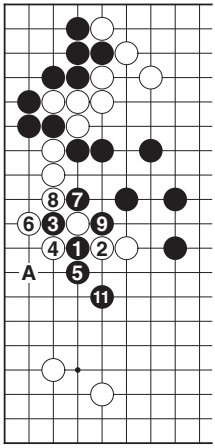
Dia. 3



Dia. 6



Dia. 7

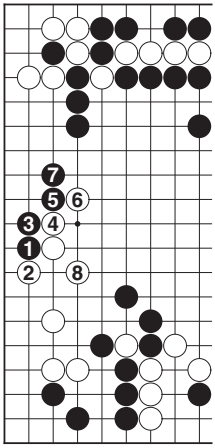


Dia. 8 (10 auf 3)

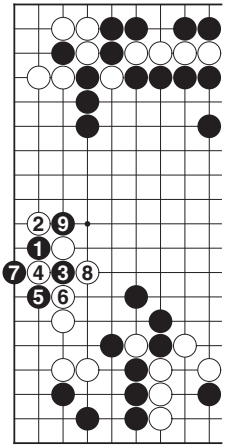
das weiße Gebiet zu schwarzem. Wäre Schwarz so stumpfsinnig wie ich, würde er den Anleger nicht sehen und Weiß kann in Dia. 5 alles behalten.

Weiß macht mit W1 in Dia. 6 die linke Seite fertig. Denkt Weiß zumindest. Daraufhin zeigt ihm S2, wie einfach es für Schwarz ist, sich da hineinzubauen.

Bis S5 in Dia. 7 macht sich Schwarz eine gemütliche Basis und hat schon fast mehr Augenraum als Weiß. Sollte Weiß wie in Dia. 8 antworten, ist S3 ein guter Zug. Nach S11 kann Schwarz entweder die zwei weißen Schnittsteine abmurksen oder auf A die andere Gruppe bedrohen.



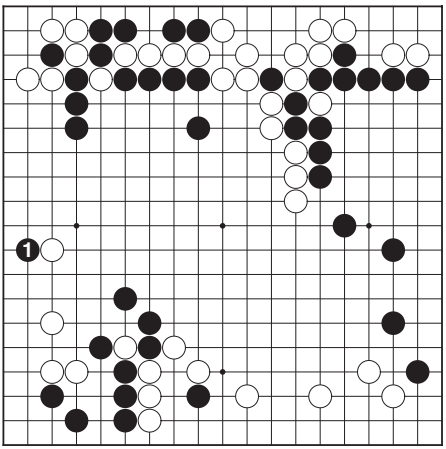
Dia. 10



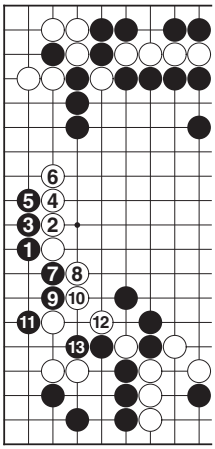
Dia. 11

S1 in Dia. 9 nutzt die weiße Form und die umliegenden Kameraden aus, um Weiß so eng wie möglich zusammenzudrücken. Den habe ich sogar selber mal gespielt!

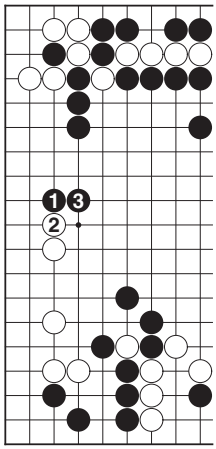
Weiß kann dem nicht viel entgegensetzen. In Dia. 10 steigt Schwarz in Vorhand aus, nachdem die weißen Punkte mächtig reduziert worden sind. Sollte Weiß in Dia. 11 Widerstand leisten, entsteht ein Mega-Ko – sehr zu Ungunsten des Weißen. Dia. 12 zeigt eine andere Art von Widerstand. Schwarz kann aber einfach leben und nimmt alles Gebiet weg. Diese Gegend wuchert nun dermaßen von



Dia. 9

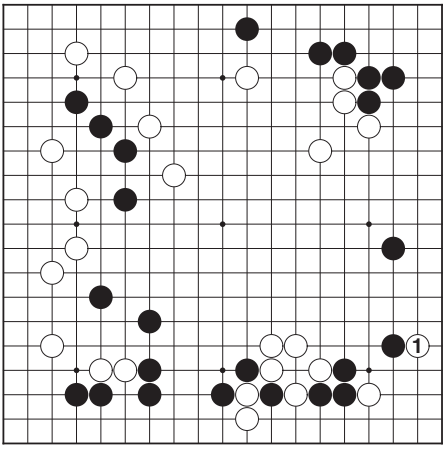


Dia. 12



Dia. 13

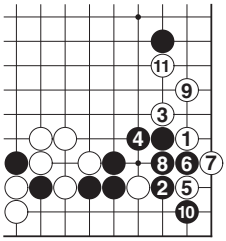
schwarzen Steinen, dass die weiße Mauer sogar noch Angst ums Überleben haben muss. Der ordinäre Zug in Dia. 13 ermöglicht die schlaue Antwort von W2. Wenn Schwarz mitspielt, kann Weiß danach woanders spielen.



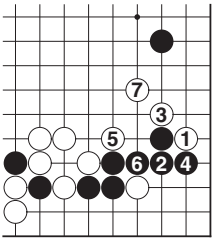
Dia. 14

In Dia. 14 sehen wir einen anderen Anleger auf der zweiten Reihe. Das ist hier der coolste Zug, um die schwarze Ecke zu invadieren.

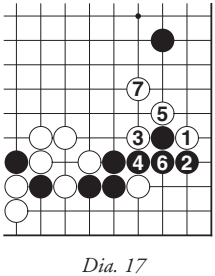
Mit W3 und 5 in Dia. 15 verpufft das schwarze Gebiet, während die weiße Gruppe den einsamen schwarzen Stein über 11 ins Gefecht zerren kann. Besser wäre es für Schwarz, auf S2 in Dia. 16 zurückzuziehen. Trotzdem ist Weiß glücklich über das Resultat. Dia. 17 sieht ähnlich aus, wenn Weiß den Klemmzug W3 findet. Im Vergleich dazu der langweilige Zug in Dia. 18: Weiß hat deutlich schlechtere Form und Schwarz kann schneller weglaufen als in den vorigen Diagrammen.



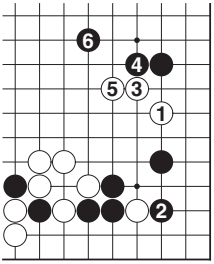
Dia. 15



Dia. 16



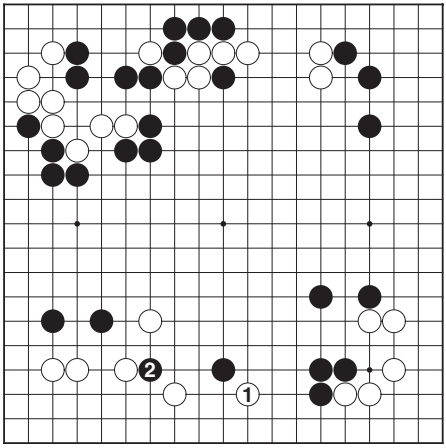
Dia. 17



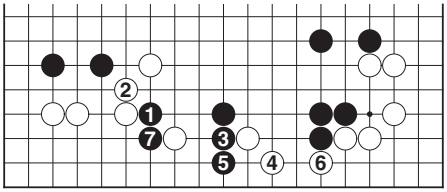
Dia. 18

Weiß hat in Dia. 19 soeben auf W1 invadiert. Diesen Stein kann Schwarz nicht fangen. Just in diesem Moment legt Schwarz auf 2 an, bevor er sich entscheidet, wie er W1 beantworten soll.

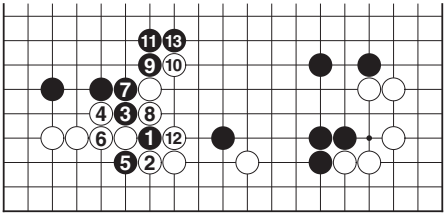
Wenn Weiß in Dia. 20 zurückzieht, trennt Schwarz den Invasionsstein ab. W4 ist ein Tesuji, um ihn zu retten, aber Schwarz ist mit S7 auch zufrieden. Versucht Weiß in Dia. 21, mit Gewalt alles zu behalten, weicht Schwarz auf das Zentrum aus. Das ist mehr als genug, um die untere Seite zu kompensieren.



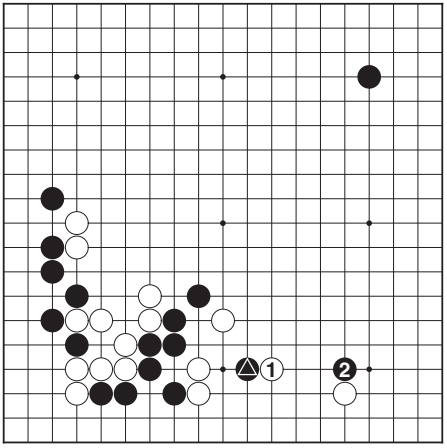
Dia. 19



Dia. 20



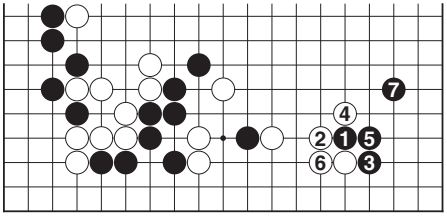
Dia. 21



Dia. 22

Vielleicht habt ihr mittlerweile das Thema dieser Folge herausgefunden. Weiß legt in Dia. 22 auf den markierten Stein an. Das ist lokal ein guter Zug, der die Bewegungsfreiheit dieses Steines einschränkt. Aber S2 ist ein noch besserer Anleger!

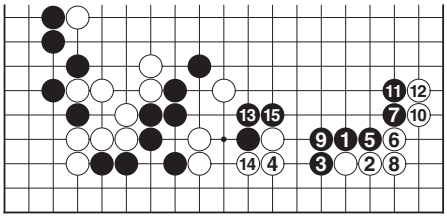
Egal ob Weiß in Dia. 23 den Rand oder in Dia. 24 die Ecke behält, Schwarz ist immer glücklich. In Dia. 25 kann Weiß zwar eine größere Ecke beanspruchen, aber seine Steine auf der unteren Seite sind auch „töter". Insgesamt ist die Partie schwierig für Weiß.



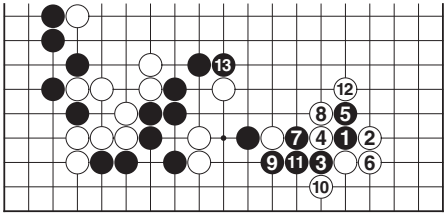
Dia. 23



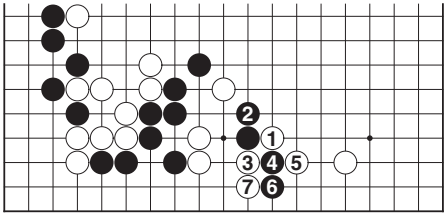
Schwarz sollte nur nicht hirnlos wie in Dia. 26 direkt mitspielen. Das wäre genau das, was Weiß will.



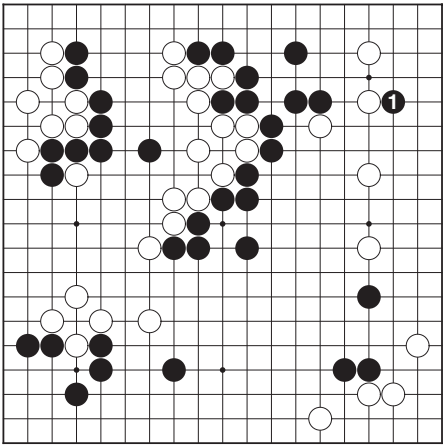
Dia. 24



Dia. 25



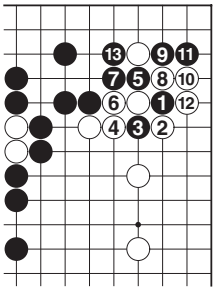
Dia. 26



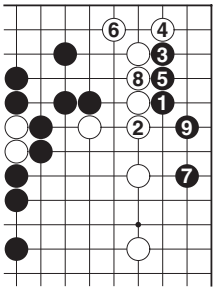
Dia. 27

In Dia. 27 demonstriert Schwarz die Macht seiner umliegenden Steine, indem er in das weiße Shimari anlegt.

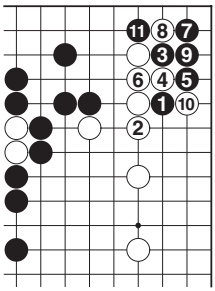
Auf ein weißes Hane in Dia. 28 sägt sich Schwarz einen Stein ab und verwandelt weißes Gebiet zu schwarzem. Streckt Weiß stattdessen horizontal in Dia. 29 und 30, hat Schwarz durch das Anlegen auf 3-3 keine Probleme, genügend Augenraum zu konstruieren. Die schwarze Mauer kommt dann ins Spiel, wenn Weiß in Dia. 31 einen Tigerrachen macht. Nach S13 sind die weißen Schnittsteine gefangen.



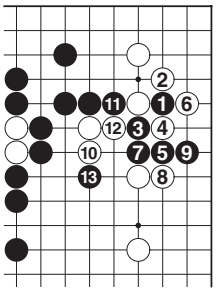
Dia. 28



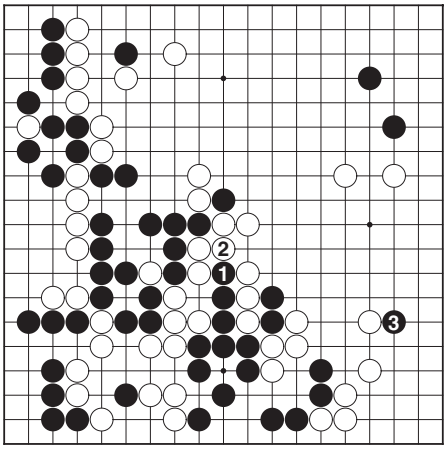
Dia. 29



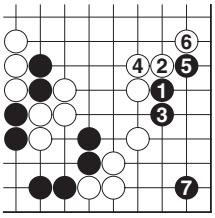
Dia. 30



Dia. 31

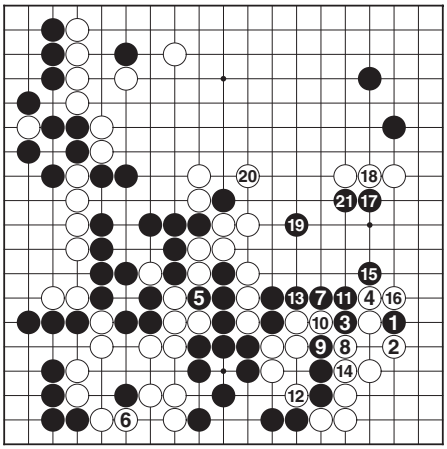


Dia. 32

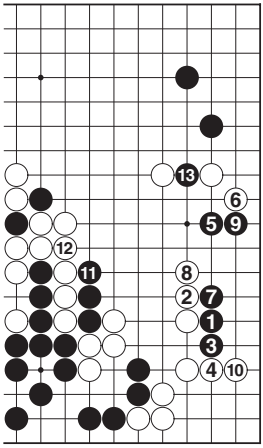


Dia. 33

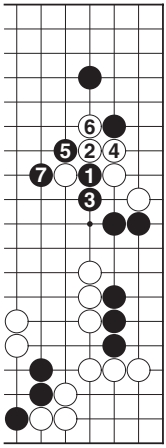
In Dia. 32 muss Schwarz etwas gegen die rechte Sei-



Dia. 34



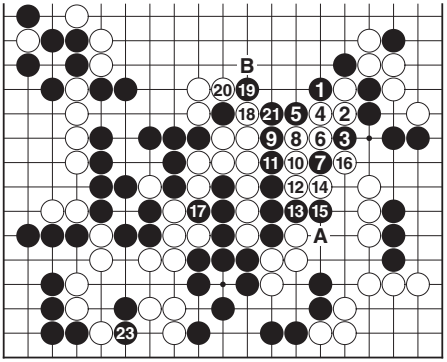
Dia. 35



Dia. 36

te unternehmen, ansonsten verliert Schwarz. Er piekst zuerst mit 1 ein paar Ninjasteine in die weiße Form. Danach gibt es hier nichts Besseres, als mit 3 anzulegen.

Auf das Hane von außen in Dia. 33 reicht der Augenraum bis 7 für Schwarz. Wenn Weiß wie in Dia. 34 von innen antwortet, kann Schwarz mit 3 klemmen. Der Schnitt 5 ist Vorhand und dank des Kosumi 7 kann Schwarz bis 21 ein geschicktes Shinogi betreiben. Streckt Weiß in Dia. 35, wirft ihm Schwarz eine Tirade an Tesujis entgegen. Bis zur Geisterleiter 7 in Dia. 36 hat Schwarz erfolgreich die rechte Seite ausradiert. Wenn Weiß sich traut, den Stein zu retten, wird er in Dia. 37 auf der unteren Seite gefangen. Die schwarze Gruppe im Zentrum hat mit A und B noch zwei Fluchtwege.



Dia. 37 (22 deckt)

Impressum DGoZ 6/2014

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, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: 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: Kimberley Allnoch, Tobias Berben, Stefan Budig, Richard Haas, Felix Heisel, Kai Meemken, Marc Oliver Rieger, Ralf Schönfeld, Simone Wälde, Mei Wang
Fotos: Joachim Beggerow, Tobias Berben, Stefan Budig, Steffi Hebsacker, Conny Pohle, Marc Oliver Rieger, Olga Silber, Thomas Reinert, Benjamin Wirthmann, 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 1/2015: Mittwoch, der 11.02.2015

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

Korea

von Sascha Stinner

42. Myungin Cup

Zum dritten Mal nach 2010 und 2011 konnte Park Yeong Hun 9p dieses angesehene Turnier für sich entscheiden, das in seiner 42-jährigen Geschichte erst acht verschiedene Gewinner gesehen hat, an der Spitze Yi Chang Ho mit dreizehn und danach Cho Hun Hyeon mit zwölf Siegen. Mit gewohnter Stabilität und Zuverlässigkeit setzte sich der 29-jährige Park in der vierten Finalpartie gegen den 16 Jahre jungen Yi Dong Hun 3p durch, dem der schmerzliche Verlust seiner lange auf Gewinn stehenden Partie vom Vortag noch zu Schaffen gemacht haben könnte. Beide Spieler ähneln sich in ihrer absolut präzisen Spielweise, was auch daran ersichtlich ist, dass alle Finalspiele schon bei kleinem Vorsprung aufgegeben wurden. Park konnte im Viertelfinale Kim Chi Seok sowie im Halbfinale Park Cheong Hwan ausschalten, während Yi Dong Hun gegen Lee Se Dol für eine kleine Sensation sorgte.

Park Yeong Hun 9p freute sich nach dem 3:1-Finalgewinn über seinen 19. Titel (davon drei international) und das dritthöchste Preisgeld in Korea von umgerechnet ca. 40.000 Euro.



Park Yeong Hun 9p (rechts) nach seinem Sieg

Japan

von Olaf Salchow

Frauen-Honinbo

Gelang Fujisawa Rin schon der Rekord, jüngste Herausforderin im Frauen-Honinbo zu sein, hatte sie nach zwei Partien im Titelkampf die Chance, mit 16 Jahren jüngste Titelträgerin zu werden. Auch die dritte Partie gewann sie gegen Mukai Chiaki und ist damit Honinbo.

Meijin

Iyama Yuta gewann Partie 4 und 5 dieses Titelkampfes und geht damit wieder in Führung. In der 6. Partie nahm er früh einen Vorteil in sicherem Gebiet. Später konnte er Kono Rins Moyo reduzieren und so die Partie gewinnen und den Titel verteidigen.

Judan

Der Judan ist der Titel, der Iyama fehlt, um die 7 großen japanischen Titel gleichzeitig zu halten. Für diesen „Grand Slam“ muss er natürlich alle seine 6 Titel verteidigen und zusätzlich den Judan-Titel gewinnen. Der Herausforderer wird in einem KO-Turnier ermittelt. In diesem Turnier hatte er am 10. Oktober einen guten Start. Mit Weiß konnte er Yoda Norimoto 9p bezwingen. Die zweite Hürde hieß Kobayashi Satoru 9p und sie war zu hoch. Mit einem halben Punkt gewann Kobayashi die Partie und verhinderte damit in der 3. Runde Iyamas Weiterkommen.



Murakawa Daisuke 8p

Oza

Auch der Oza ist einer der 7 großen japanischen Titel (wörtlich der „Königsplatz“ oder Thron). Am 16. Dezember gelang Murakawa Daisuke 8p die Überraschung. Er besiegte Iyama in diesem Titelkampf mit 3:2. Nun fehlen Iyama 2 Titel. Murakawa ist, wie Yuki Satoshi, Mitglied im Kansai Kiin, der zweiten großen Profivereinigung in Japan.

China

von Liu Yang

Rating

Anfang 2015 hat der chinesische Go-Bund das aktuelle Rating bekanntgegeben. Shi Yue 9p konnte seine Führung erfolgreich verteidigen und liegt seit acht Monaten auf dem Spitzenplatz. Unter den Top 10 gibt es kaum eine Veränderung:

Shi Yue	2684
Jiang Weijie	2657
Gu Li	2653
Mi Yuting	2648
Zhou Ruiyang	2646
Ke Jie	2644
Tou Jiaxi	2635
Chen Yaoye	2628
Tang Weixing	2618
Fan Tingyu	2609

1. Go-Liga

Am 25.11. fand die letzte Runde der Go-Liga statt. Dalian wurde vorzeitig Meister und Xi’an war schon abgestiegen. Der zweite Absteiger wurde zwischen Chengdu und Zhejiang ausgespielt. Beide Mannschaften waren sehr nervös. Zhejiang spielte 2:2 gegen Shandong, aber wegen der Niederlage des Hauptspielers Kim Ji-seok 9p konnte sie nur einen Punkt holen. Chengdu war noch schlechter und verlor 1:3 gegen Chongqing. Bei gleichem Punktstand bleibt Zhejiang in der Liga, dank eines minimalen Vorsprungs bei der Anzahl der Siege. Die Endtabelle nach 22 Runden sieht so aus:

Team	**Punkte**	**Siege**
Dalian	53	60
Shanghai	40	48
Shandong	39	47
Guizhou	37	45
Chongqing	36	47
Duangxi	34	44
Beijing	32	46
Hubei	32	45
Liaoning	26	38
Zhejiang	23	37
Chengdu	23	36
Xi’an	21	35



Shi Yue



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

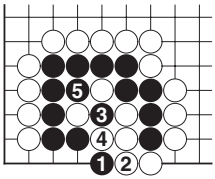
Problemecke

von Matthias Terwey

Der Materialgutschein geht diesmal an Stefan Mertin 8k. Stefan hat seine 482 Punkte in nur 15 Heften gesammelt. Möge er den Hunderten von Kyu-Spielern, die sich nicht trauen mitzumachen, als Vorbild dienen!

Bernhard Gaißmaier hat zur fünften Aufgabe des letzten Hefts eine Verbesserung gegenüber der Buchlösung gefunden. Die Aufgaben waren ohnehin schon kniffliger als sonst und sind dadurch noch ein Stück schwieriger geworden als geplant.

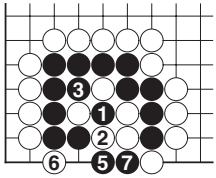
Lösungen der Problemecke 5/2014



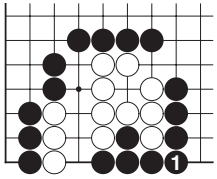
Problem 1

Korrekt. Schwarz muss mit dem Kosumi auf 1 beginnen. Verbindet Weiß mit 2, fängt Schwarz mit einem Squeeze zwei Steine.

Falsch. Schwarz darf nicht mit dem Squeeze beginnen. Weiß verbindet fröhlich mit 4 und lässt das gefürchtete Killer-Karnickel den Rest erledigen.



4 und 8 auf 1

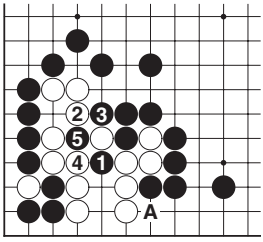


Problem 2

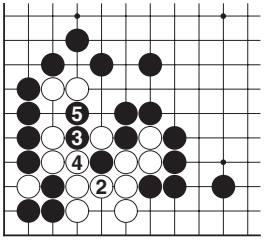
Korrekt. Schwarz deckt in aller Ruhe präventiv auf 1. Weiß hat keine Chance mehr auf ein zweites Auge.

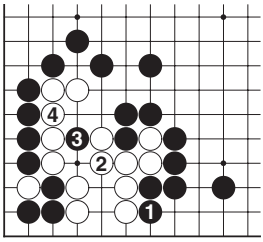
Problem 3

Korrekt. Der Schnitt auf 1 ist der beste Angriff. Weiß kann sich mit 2 und 4 nur noch in ein Ko retten. Spielt er 2 oder 4 auf 5, stirbt er nach Schwarz auf A.



Variante. Dieses W2 ist ein Fehler. Schwarz zerstört mit 3 und 5 das Auge bedingungslos.

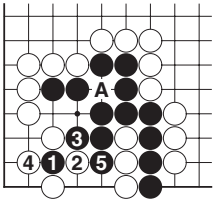


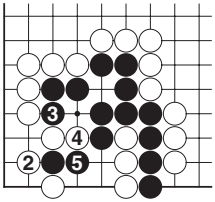


Falsch. Es reicht nicht aus, sofort mit 1 den Augenraum zu verkleinern. Weiß besetzt mit 2 den springenden Punkt und lebt sicher.

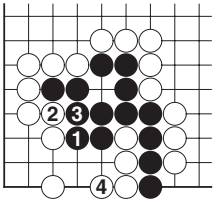
Problem 4

Korrekt. Schwarz opfert mit 1 einen Stein. Fängt Weiß ihn mit diesem W2, sichert S3 das Auge bei A mit Vorhand.





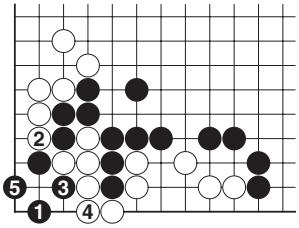
Variante. Nach diesem W2 hingegen ist dieses S3 der richtige Zug.



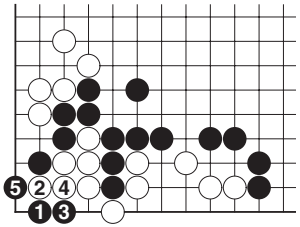
Falsch. Ohne das einleitende Opfer funktioniert es nicht. Weiß rettet seine Steine mit dem leeren Dreieck auf 4, und Schwarz bleibt auf einem einzelnen Auge sitzen.

Problem 5

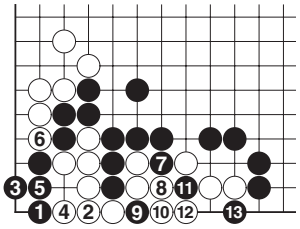
Korrekter Beginn. Schwarz springt mit 1 auf den 1-2-Punkt. Weiß darf nicht bei 2



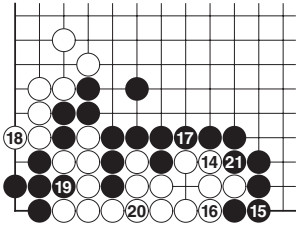
schneiden, weil Schwarz dann einfach mit 3 und 5 zwei Augen baut.



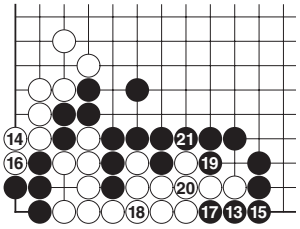
Variante. Der Versuch von Weiß, mit W2-S5-W3 ein Ko zu bauen, scheitert an S3.



Korrekte Fortsetzung. Weiß bleibt daher nichts übrig, als solide mit 2 zu decken. Mit W4 hofft Weiß noch auf ein Ko nach S6-W5 (die Buchlösung!), aber wenn Schwarz mit 5 dieses Ko vermeidet, ist Weiß verloren. Nach der Folge bis 13 kann er das Semeai nicht gewinnen.

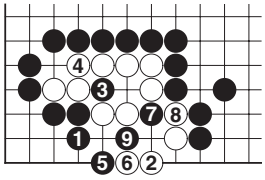


Korrekte Fortsetzung. Falls Weiß mit 14 und 16 ein Auge bastelt, hat er eine Freiheit zu wenig.

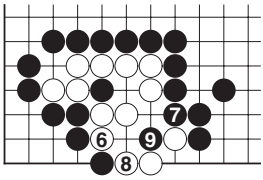


Variante. Besetzt Weiß aber mit 14 und 16 die schwarze Außenfreiheit, verliert er sein Auge und stirbt ebenfalls.

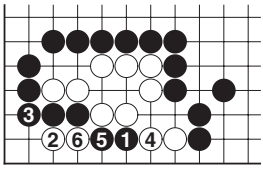
Problem 6



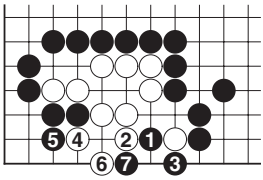
Korrekt. Das leere Dreieck mit 1 ist der korrekte Anfang. W2 ist die hartnäckigste Verteidigung, aber der Einwurf S3 und das clevere Kosumi S5 verursachen einen fatalen Mangel an Freiheiten. Nach der Folge bis 9 hat Weiß nur ein echtes Auge.



Variante. Beantwortet Weiß das Kosumi mit W6, bringt ihn Schwarz mit 7 und 9 um.

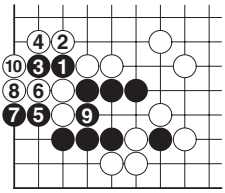


Falsch. Sehr beliebt war das Anlegen mit S1, was scheinbar Miai aus 4 und 5 macht. Weiß widerlegt diesen Versuch aber, indem er ihn mit W2 nachahmt. Falls S3 auf 6, so W5, S3, W4.

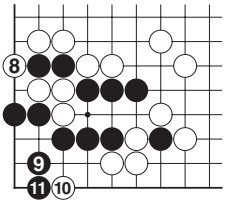


Falsch. Dieses Klemmen mit S1 führt nur zu einem Ko.

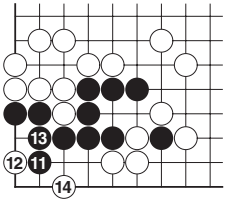
Problem 7



Korrekt. Schwarz schneidet zunächst mit 1 und opfert dann die Schnittsteine, um Vorhandzüge zu bekommen. Das Sagari auf 7 ist ein starker Zug: Spielt Schwarz stattdessen reflexartig Atari auf 9, bekommt er den Abtausch S7-W8 nicht mehr.



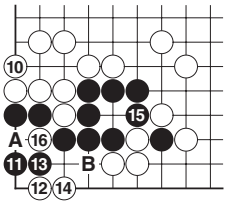
Variante. Falls Weiß mit 8 die beiden Steine direkt schlägt, lebt Schwarz einfach mit 9 und 11.



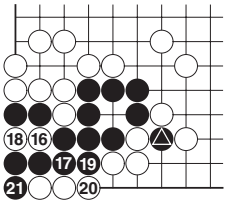
Falsch. Spielt Schwarz nun das naheliegende 11, ist W12 eine fiese

Antwort. Schwarz muss sich gegen die drohende Mausefalle verteidigen, aber dann reduziert ihn W14 auf ein Auge.

Korrekte Fortsetzung. S11 auf den Punkt des Gegners ist das nächste Tesuji. Spielt Weiß nun 12 auf 15, so lebt Schwarz sofort mit 12. Auch 12 auf 16 bringt nichts wegen S13, W auf A, S auf B, und 14 und 15 sind Miai. Aber was passiert nach dem Einwurf auf 16?

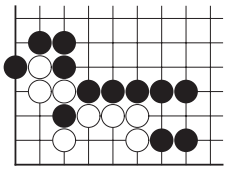


Korrektes Ende. Schwarz gibt seine beiden Steine auf und greift dafür die weißen Steine an. Nach 21 zeigt sich, welche Funktion der markierte Stein hat: Weiß kann seine Steine nicht retten, und Schwarz ist endlich am Leben.

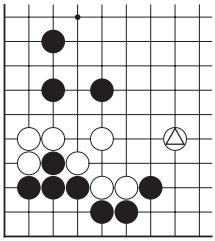


Neue Probleme

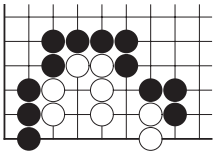
In allen Stellungen ist Schwarz am Zug.



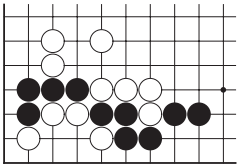
1. Kann Schwarz hier mehr fangen als drei Steine? (3P)



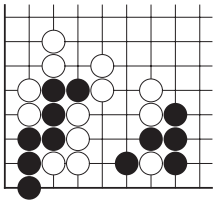
2. Der markierte Stein steht zu weit weg von seinen Kollegen. (4P)



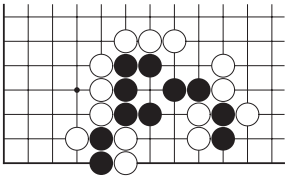
3. Auf die richtige Reihenfolge kommt es an. (4P)



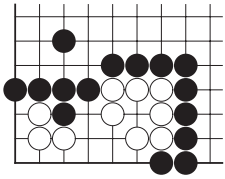
4. Schwarz am Zug. Was passiert? (5P)



5. Wie verbindet man die beiden schwarzen Gruppen? (5P)



6. Will Schwarz überleben, muss er weiße Steine fangen. (6P)



7. Es riecht nach Freiheitenmangel! (7P)

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (11.02.2015) 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.

Punkteliste Problem-Go 6/2014

1	Mertin, Stefan	8k	5/14	33	482
2	Reimpell, Monika (7)	2d	5/14	24	472
3	Hell, Otto (3)	3k	5/14	8	466
4	Amhof, Christina	1d	4/14	-3	419
5	Pauli, Robert (6)	1d	5/14	30	401
6	v. Erichsen, Svante (1)	2d	5/14	13	388
7	Lass, Detlef (3)	1d	5/14	15	331
8	Gawron, Christian (7)	2d	5/14	24	318
9	Xu, Mei De	3k	5/14	33	281
10	Gaißmaier, Bernhard (3)	1d	5/14	29	279
11	Herwig, Bernhard (3)	1d	5/14	15	273
12	Schönfeld, Ralf (2)	8k	5/14	8	264
13	Millies, Oliver	3d	5/14	21	248
14	Schlösser, Franziska	5k	5/14	11	247
15	Koch, Kris (1)	3k	4/14	-3	245
16	Mienert, Michael (2)	2k	5/14	11	239
17	Ewe, Thorwald (3)	8k	5/14	13	214
18	Urmoneit, Regina	13k	5/14	11	193
19	Herwig, Max (2)	17k	5/14	11	189
20	Schreiber, Burkhard (2)	3k	3/14	-3	184
21	Grzeschniok, Anton (6)	3d	5/14	22	182
22	Gorenflo, Helmut (2)	9k	5/14	5	171
23	Döring, Andreas	4k	5/14	14	155
24	Loose, Jörg	3k	3/14	-3	132
25	Berg, Christoph (1)	1d	5/14	19	130
26	Hoff, Roland (1)	7k	5/14	8	122
27	Tawussi, Frank	8k	2/14	-3	117
28	Gabe, Axel	5k	5/14	17	114
29	Woida, Thomas	9k	4/14	-3	97
30	Wacker, Klaus	8k	5/14	9	96
31	Wohabi, Maurice (1)	1d	6/13	-3	79
32	Kehmann, Hartmut	1d	5/14	13	74
33	Wimmer, Axel	7k	5/14	28	62
34	Gronau, Max	1k	1/14	-3	59
35	Fiedler, Wolfgang (1)	6k	5/14	10	57
36	Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	5/14	10	52
37	Schunda, Peter	12k	3/14	-3	49
38	Busch, Rainer (1)	6k	5/14	11	44
39	Petri, Klaus	4d	6/13	-3	42
40	Lorenzen, Klaus (1)	2k	5/14	13	37
41	Wagner, Klaus	5k	3/14	-3	25
42	Herter, Rainer (2)	4k	5/14	13	13
43	Böckelmann, Raik	5k	5/14	8	8

Ausschreibung

zur Deutschen Paar-Go-Meisterschaft 2015 am 25. und 26. April 2015 in Kassel

Ort: Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, 34123 Kassel
Anmeldeschluss: Samstag, 25. April, 11:30 Uhr
Kontakt: Martin Bussas, go@kassel-go.de, Tel.: 0561-739 1721 und 0173-456 2373
Infos: Anmeldeformular auf *www.go-kassel.de*

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

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

Bei sechs oder weniger teilnehmenden Paaren wird „jedes gegen jedes“ gespielt. Bei sieben oder mehr werden fünf Runden Schweizer System gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten ohne Byoyomi. Weiß erhält 7 Komi. Die Turnierordnung und die aktuelle Setzliste stehen unter der Rubrik „Meisterschaften“ auf den Webseiten des DGoB.

Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 200/100/50 Euro je Paar aus. Für die Teilnahme an der Meisterschaft kann ein Fahrtkostenzuschuss beantragt werden. Turnierbetreuung durch Yoon Young Sun ist angefragt, auch koreanische Verpflegung wollen wir wieder anbieten.

Die Turnierräume sind nicht barrierefrei erreichbar. Teilnehmer, für die dies eine Einschränkung bedeutet, setzen sich bitte mit der Turnierleitung in Verbindung, damit eine individuelle Lösung gefunden werden kann.

Spielabendliste

Aachen (52064) **Di ab 20**
‚Meisenfrei', Südstr. 25
K: Sarah Tegtmeier, Tel.: (0241) 4759651, Email: post@sarah-tegtmeier.de

Augsburg (86356) **Do ab 19:30**
Il Galeone, Steppacher Str. 1
K: Thomas Brückmann, Email: thobrueck@arcor.de

Bad Kreuznach (55543) **priv. n. V.**
Musikkneipe ‚Dudelsack', Rüdesheimerstr. 44
K: Danny Shave, Tel.: (0175) 2237753, Email: danny@schnogg.net; K: Janos Sälzer, Tel.: (0176) 24020101, Email: janos.saelzer@gmx.de

Bad Nenndorf (31542) **Mi ab 19:30**
Intensofit, Rotrehre 20-22
K: Dieter Rasche, Tel.: (05723) 74116, Email: info@brillen-rasche.de; K: Bernd Barthold, Tel.: (05723) 913528

Bamberg (96052) **n. V.**
Cafe Scheinbar im Kino Lichtspiel, Untere Königstr. 34
K: Owen Jericho, Tel.: (0174) 4127964, Email: owen.jericho@freenet.de

Bensheim (64625) **n. V.**
K: Martin Bernasconi, Email: go@ymby.de

Berlin-Charlottenburg (10623) **Fr 18-23**
TU Berlin, Hardenbergstr. 36 (Neubau, Raum 114)
K: James Brückl, Tel.: (0157) 73867795, Email: james_dux9@hotmail.com

Berlin-Friedrichshagen (12587) **Di 19-22:30**
Cafe Rabu, Scharnweberstr. 67
K: Torsten Vergin, Tel.: (030) 88538010, Email: verginius@online.de; K: Stefan Brunn, Tel.: (0151) 41675719, Email: stefan.brunn@gmx.de

Berlin-Kreuzberg (10999) **Mo+Mi+Fr 17.30-20**
Jugendtreff Ev. Martha-Gemeinde, Glogauer Str. 22
K: Kalli Balduin, Tel.: (030) 61306486, Email: kallibalduin@gmx.de

Berlin-Mahlsdorf (12623) **Di 19-23**
privat, Lavendelweg 46; K: Klaus Degen, Tel.: (030) 5665239, Email: Klaus_Degen@t-online.de

Berlin-Mitte (10117) **Mo 17.30-22**
Humboldt Universität, Dorotheenstr.
K: Patrick Husmann, Tel.: (0176) 84091779, Email: BerlinerKranich@gmx.net

Berlin-Prenzlauer Berg (10437) **So ab 20**
‚Gemeinschaft der 5 Ziegen', Lychener Str. 63
K: Michael Sandien, Tel.: (030) 44736848

Berlin-Schlachtensee (14163) **Di 18-23**
einzigartiger Spieltreff mit Badesee (Sommer) und Kachelofen (Winter)
K: Thorsten Bartelt, Email: go@slaughterlake.de



Der Spieltreff Schlachtensee in Berlin Zehlendorf mit dem Gast Wang Runan 9p (l.) gegen Johannes Gast 3d

Spielabende

Berlin-Schöneweide (12439) **Di 18-22**
Villa Offensiv, Hasselwerder Str. 38-40
K: Martin Sattelkau, Tel.: (0177) 3034566, Email: kontakt@msattelkau.de

Berlin-Spandau (13595) **Do 18-22**
Metz, Metzer Str. 19
K: Marco Krüger, Tel.: (030) 35133569, Email: grisuji@sgoclub.eu
K: Andreas Moenck, Email: andreas@sgoclub.eu

Bielefeld (33501) **Mi ab 18.30**
Universität Bielefeld, Raum V3-201
K: Claus-Martin Heyer, Tel.: (0521) 68793, Email: claus-martin.heyer@web.de

Bispingen (29646) **Fr ab 18**
privat (bitte vorher kontaktieren)
K: Thomas Rohde, Tel.: (05194) 6741, Email: tom@bonobo.com

Bochum (44787) **Di ab 19, Do n. V.**
‚Game', Willy-Brandt-Platz 10, (0234) 6406950
K: Marcel Seidler, Tel.: (0178) 8709432, Email: Marcel_Seidler@gmx.de

Bonn (53115) **Do 17-22**
Dietrich-Bonhoeffer-Haus, Königstr. 88
K: Andre Sieber, Tel.: (0151) 21151031, Email: unigo@gmx.de
K: Rainer Schütze, Tel.: (0228) 658218, Email: r.sagitario@gmx.de

Bottrop (46236) **Do ab 19**
Cafe Nordring, Nordring 40, (02041) 92048
K: Detlef de Jonghe, Tel.: (02041) 97196, Email: ivt.hoe-de_jonghe@t-online.de
K: Dr. Dietmar Tiesmeyer, Tel.: (0177) 2929790

Braunschweig (38106) **Mo ab 19**
Gebäude Grotrian an der TUBS, Zimmerstr. 24 D
K: Björn Meier, Tel.: (05306) 931757, Email: Meier_Bjoern_71@web.de
K: Nina Knöchelmann, Tel.: (0160) 4434640, Email: greenyyy@gmx.de

Braunschweig (38102) **Do ab 19**
Café - Galerie - Bar Fischer am Altewiekring 44
K: Joachim Beggerow, Tel.: (0531) 42504, Email: beggerow@gaertner.de
K: Andreas Szostak, Tel.: (0176) 82167987, Email: andreas@szostak.org

Bremen (28205) **Di+Fr 19-22**
Weserterrassen, Osterdeich 70 b, (0421) 549490



In Braunschweig wird montags in der Technischen Universität gespielt



Anfänger sind bei Go-Spielabenden immer herzlich willkommen – dafür gibt es kleinere Brettgrößen wie im Kellerclub in Clausthal

K: Uwe Weiß, Tel.: (0421) 74154, Email: Klenke-Weiss@t-online.de

Bremerhaven (27570) **Di, Mi ab 20**
priv. n. V.
K: Martin Osthaus, Tel.: 04747/931334, Email: muk.osthaus@t-online.de

Buchloe (86807) **priv. n. V.**
K: Bernd Gramlich, Tel.: (08241) 5079996, Email: gramlich@tmt.de

Böblingen (71032) **n. V.**
IBM Klubhaus, Schönaicher Str. 216
K: Uli Staber, Tel.: (07157) 65801, Email: ustaber@t-online.de
K: Werner Rehm, Tel.: (01520) 5812384, Email: wrcalw@gmail.com

Castrop-Rauxel (44577) **Di ab 20**
Tapas Bar La Sonrisa, Bahnhofstr. 252
K: Hans-Werner Bressan, Tel.: (02305) 360154, Email: hwgbressan@gmx.de

Chemnitz (09111) **Mi ab 18, 14-tg**
(bitte vorher Go-Gruppe Chemnitz über Facebook kontaktieren)
K: Lars Gebhardt, Email: lars-gebhardt@web.de

Clausthal (38678) **Mo+Do ab 20**
‚Kellerclub', Silberstr. 1, (05323) 722111
K: Conny Pohle, Tel.: (05323) 722898 (d), Email: Conny.Pohle@web.de

Darmstadt (64289) **Mo ab 19.30**
‚Hobbit', Lauteschlägerstr. 3
K: Jochen Tappe, Tel.: (06151) 3928560, Email: jochen.tappe@gmx.de

Darmstadt (64289) **Mi ab 19**
‚Hobbit', Lauteschlägerstr. 3
K: Klaus Petri, Tel.: (06151) 9674362, Email: Petri_K@web.de

Detmold (32756) **Do ab 18**
Asia Palast (Chin. Restaurant), Schülerstr. 24, Eingang Grabenstr.
K: Peter Hagemann, Tel.: (05231) 31629, Email: Peter_Hagemann@t-online.de

K: Rolf Bensel, Tel.: (0160) 5056506, Email: rolf@bensel.eu

Dortmund (44139) **Do 20-24**
Biedermeier, Hohe Str. 61a, (0231) 1859986
K: Alfred Ebert, Tel.: (0231) 126171, Email: ebert.paul@t-online.de
K: Christian Weiß, Email: christian.weiss@dokom.net

Dortmund (44139) **Mi 16-18.30, 14-tg**
SIGNAL IDUNA Gruppe, Joseph-Scherer Str. 3, externe Besucher müssen sich vorher anmelden
K: Martin Quest, Tel.: (0231) 201945, Email: martin.quest@gmx.de

Dortmund (44227) **priv. n. V.**
Uni Dortmund
K: Lars Gehrke, Tel.: 01732015374, Email: lars.a.gehrke@gmail.com

Dresden (01067) **Mi 18-22**
USV TU Dresden, Freiberger Str. 31, Seminarraum
K: Horst Hübner, Tel.: (0351) 4712051, Email: HorstHuebner@onlinehome.de
K: Stephan Wagner, Tel.: (0351) 4036434, Email: Wagner_Stephan@gmx.de

Dresden (01099) **Do ab 18.30**
Barneby, Görlitzer Str. 11
K: Sascha Giebner, Tel.: (0151) 23232237, Email: dan_abnormal@gmx.net

Düsseldorf (40223) **Mi ab 19**
Niemandsland e.V., Heerstr. 19 im Hofgebäude
K: Ratbod Frhr.v. Wangenheim, Tel.: (02102) 843555
K: Peter Höhe, Tel.: (0212) 4908044

Emden (26725) **Mi ab 19**
Café Grusewsky, Neutorstr. 70, (04921) 5509325
K: Ingo Stein, Tel.: (04921) 918168, Email: info@emden-go.de
K: Christine Dauelsberg, Tel.: (04921) 28977, Email: dauelsberg@gmx.de

Erding (85435) **Mo ab 19**
Posenerstr. 12, privat
K: Klaus Flügge, Tel.: (08122) 902914, Email: frey-fluegge@t-online.de

Erfurt (99084) **So 19-24**
‚Roter Elephant', Allerheiligenstr. 4
K: Markus Lang, Tel.: (0361) 2622691, Email: mdlang@web.de
K: Thomas Schütz, Tel.: (0361) 416882, Email: thomas.schuetz@bahn.de



Sonntags trifft man sich in Frankfurt/Main im Café Albatros



Donnerstags trifft man sich in Frankfurt/Main im „Plateau“

Erlangen (91052) **Mo ab 20**
Katholische Hochschul-Stud.-Gem. (KHG), Sieboldstr. 3, Pacelli-Haus
K: Martin Bergmann, Tel.: (09131) 6103700, Email: martin.bergmann@nefkom.net
K: Horst Schrebe, Tel.: (09131) 481926

Essen (45127) **Fr 19-22**
Kultur-Forum Steele, Dreiringstr. 7, Essen-Steele
K: Christoph Grotepass, Tel.: (0178) 6153330, Email: cgrotepass@aol.com
K: Frithjof Janke, Tel.: (0201) 8718554, Email: frithjof.janke@t-online.de

Flensburg (24937) **Mi ab 19.30**
Grisou, Holmhof 43
K: Peter Lakemeier, Tel.: (0461) 7703491, Email: olake@snafu.de

Frankfurt (60487) **So ab 15**
Cafe Albatross, Kiesstr. 27 (vorher kontaktieren)
K: Eckhardt Krause, Tel.: (069) 727803, Email: lv-hessen@dgob.de

Frankfurt/M. (60594) **Do ab 20**
Plateau, Neuer Wall 15
K: Nils Blarr, Email: nils.blarr@gmx.net

Freiburg (79104) **Mo ab 19**
‚Fabrik‘ (Vorderhaus), Habsburgerstr. 9
K: Christian Haberbosch, Tel.: (0761) 4299652, Email: Christian@dreisam-honinbo.de
K: Kirsten Grimm, Tel.: (0761) 76696775, Email: kgrimm@gmx.de

Freiburg (79110) **Fr n. V.**
privat, Edith-Stein-Str. 17; K: Kirsten Grimm, Tel.: (0761) 76696775, Email: kgrimm@gmx.de

Fürth (90762) **Fr 20-01**
Kofferfabrik, Lange Str. 81
K: Robert Grüning, Tel.: (0157) 35549462, Email: Info@GoFans.de

Garching (85748) **Do 14-18**
bei München, Boltzmannstr. 3, Fakultät für Mathematik und Informatik der TUM
K: Bernhard Werner, Tel.: (0151) 40322940, Email: werner@ma.tum.de
K: Stephan Schmolke, Tel.: (0176) 47790131, Email: stephan.schmolke@gmail.com

Gießen (35394) **Do ab 20**
Pit‘s Pinte, Grünberger Str. 31, (0641) 47276
K: Hellwig Geisse, Tel.: (0641) 394659, Email: hellwig.geisse@mni.thm.de

Spielabende

Greifswald (17489) **Di 19.30-23**
Cafe Koeppen, Bahnhofstr. 4
K: Carsten Herrmann, Tel.: (0176) 61573271, Email: Katchumo@web.de

Gronau-Epe (48599) **Do ab 18.30 n. V.**
privat (bitte vorher kontaktieren)
K: Claus Weyck, Tel.: (02565) 2556,(0177) 1446465

Göppingen (73037) **Di 18-22**
Haus der Jugend, 2. Stock
K: Joachim Pimiskern, Tel.: (07161) 815530, Email: JoachimPimiskern@web.de

Göttingen (37073) **Mo ab 19**
Galerie ‚Apex', Burgstr. 46
K: Gerhard Mex, Tel.: (0551) 705056, Email: gmex@med.uni-goettingen.de

Göttingen (37073) **Do ab 18**
Uni Göttingen, Mathematisches Institut (Nebengebäude Hörsaal 6), Bürgerstr. (im Semester)
K: Tim Jung, Tel.: (0162) 1888290, Email: Tim.Jung@vodafone.de

Hagen (58095) **Di ab 20**
Pub ‚Jekyll & Hyde', Kampstr. 24 a
K: Wolfgang Deinert, Tel.: (02331) 302752, (0170) 4150674, Email: deinert@z.zgs.de
K: Thomas Knop, Email: thomasknop1@gmail.com

Hagen (58097) **Mi ab 19**
Postsportheim, Am Sportpark 18a
K: Wolfgang Deinert, Tel.: (02331) 302752, (0170) 4150674, Email: deinert@z.zgs.de

Hagen (58095) **Fr ab 17**
‚AllerWeltHaus', Potthofstr. 22
K: Thomas Knop, Email: thomasknop1@gmail.com

Halle-Saale (06110) **Mo 20-24**
Spielehaus, Franckesche Stiftung
K: Dr. Rainer Herter, Tel.: (0345) 5521446, Email: herter@mathematik.uni-halle.de

Hamburg (20099) **Mo 18-24**
Hamburger Go-Club im CVJM, Schrödersaal, An der Alster 40, (040) 2840950
K: Olga Silber, Tel.: (04141) 7810576, Email: olga.silber@gmail.com; K: Tobias Berben, Tel.: (040) 85157161, Email: tobias@berben.org

Hamburg (20146) **Do 18-21**
Uni-Spielabend, Foyer des Pädagogischen Instituts (VMP 8)
K: Peter Splettstösser, Tel.: (040) 4914818, Email: psplettstoesser@gmx.de

Hamburg (20099) **Fr ab 18**
CVJM, An der Alster 40, (040) 2840950
K: Olga Silber, Tel.: (04141) 7810576, Email: olga.silber@gmail.com
K: Tobias Berben, Tel.: (040) 85157161, Email: tobias@berben.org

Hamburg (20537) **Do 17-20:45**
3. Do im Monat, Mitarbeiterrestaurant der Haspa, Wikingerweg 1 (vorher kontaktieren)
K: Ralf Schönfeld, Tel.: (040) 3579-4539, Email: ralf.schoenfeld@haspa.de
K: Detlef Nehmer, Tel.: (040) 3579-7089, Email: detlef.nehmer@haspa.de

Hamburg (20148) **Do 19-21:30**
letzter Do im Monat, asiatischer Brettspielabend des Konfuzius Instituts, Chinesisches Teehaus ‚Yu Garden', Feldbrunnenstr. 67
K: Steffi Hebsacker, Tel.: (0151) 15541415, Email: lv-hamburg@dgob.de

Hamburg-Harburg (21073) **Mi 19-22**
Kulturzentrum ‚Rieckhof', Rieckhoffstr. 12, (040) 7662020
K: Jürgen Abels, Tel.: (04181) 4063524, Email: dr.abels@gmx.de
K: Matthias Palm, Tel.: (040) 76111771, Email: matthias.palm@gmx.de

Hamburg-Rahlstedt (22143) **Di 18-22**
Gymnasium Oldenfelde, Birrenkovenallee 12
K: Patrick Brunner, Tel.: (0176) 488485474, Email: Patrickbrunner@live.de
K: Thomas Nohr, Tel.: (040) 67561446, (0176) 57186511, Email: ThomasNohr@web.de

Hannover (30167) **Di 19.30-22**
Uni, Conti-Hochhaus, Königsworther Platz 1, Etage 13
K: Ralph Tiefenthaler, Tel.: (0511) 8765551, Email: ratita7@gmail.com
K: Christoph Gerlach, Tel.: (0511) 7000552, Email: christoph@cgerlach.de

Hannover (30173) **Mo 19.15-22**
Athanasius-Kirche, Böhmerstr. 8
K: Ralph Tiefenthaler, Tel.: (0511) 8765551, Email: ratita7@gmail.com

Hasbergen (49205) **priv. n. V.**
Zum Ortenbrink 9
K: Helmut Gorenflo, Tel.: (05405) 1591

Heidelberg (69123) Mi 20-24
Neckarschänke Wieblingen, Ludwig-Guttmann-Str. 10, (06221) 833347
K: Rolf Hofmann, Tel.: (06201) 46653
K: Hans-Ulrich Teufel, Tel.: (06221) 400625, Email: info@go-heidelberg.de

Herford (32049) **Fr ab 19, 14-tg**
Mozartstr. 81 a, privat;
K: Hans Abraham, Tel.: (05221) 84183, Email: abraham@teleos-web.de

Herrsching am Ammersee (82211) **Do ab 19**
‚La Dolce Vita', Seestr. 52 (bitte vorher kontaktieren)
K: Daniel Altmann, Tel.: (08152) 9040457, Email: ppan-7@t-online.de

Hildesheim (31134) **Sa ab 14**
‚Deseo', Hindenburgplatz 3 (vorher kontaktieren)
K: Veronika Lyssenko, Email: go-hildesheim@web.de

Hundisburg (39343) **Do ab 19**
Schloß-und Gartenverwaltung Hundisburg
K: Harald Blanke, Tel.: (03904) 44265, Email: Blanke-Hundisburg@web.de

Ilmenau (98693) **Do ab 19**
Piano, Weimarer Str. 9
K: Markus Richert, Tel.: (03677) 466684, Email: mrichert@gmx.de
K: Paul Kunysch, Tel.: (0151) 22651019

Ingolstadt (85051) **n. V.**
‚Fronte 79', Haus der Jugend, Jahnstr.
K: Peter Böhm, Tel.: (0841) 980080, Email: peter-boehm@t-online.de

Isernhagen (30916) **Do ab 18**
Voltmershof, Burgwedeler Str.
K: Winfried Dörholt, Tel.: (0511) 772766, Email: W.Doerholt@t-online.de

Jena (07743) **Mo 20-24**
Cafe Immergrün, Jenergasse 6
K: Guido Tautorat, Tel.: (03641) 350454, Email: guido-tautorat@gmx.de

Kaiserslautern (67663) **Mi ab 19**
Universität, Bau 48 (Mathebau), Raum 582
K: Dr. Thomas Pfaff, Tel.: (0631) 13698, Email: Thomas.B.Pfaff@t-online.de

Karlsruhe (76131) **Do ab 20**
Thoule e.V., Ostendstr. 1
K: Alexander Wirth, Email: alexwirth.mail@googlemail.com
K: Birger Holtermann, Email: birger.holtermann@gmail.com

Karlsruhe (76137) **n. V.**
monatlich in Lokalen in Karlsruhe
K: Hauke Löffler, Tel.: (0162) 2130535, Email: KarlsruheBC@gmail.com

Karlsruhe (76133) **Mi ab 19**
Begegnungsstätte Gretl Vogt, Adlerstr. 33
K: Wilhelm Bühler, Tel.: (0151) 20904075, Email: wilhelm.buehler@posteo.de

Kassel (34117) **Mi ab 18.30**
Foto Motel, Wolfhager Str. 53, 34117 Kassel
K: Martin Bussas, Tel.: (0561) 81049711, Email: go@asbh-nordhessen.de

Kiel (24105) **Mo ab 19.30**
Gaststätte Blücher, Esmarchstr. 44
K: Christian Meyer, Tel.: (0431) 88887317, Email: kieler.goturnier@gmx.de
K: Werner Ente, Tel.: (0431) 677304, Email: go-spielkreiskiel@googlemail.com

Kiel (24118) **Mi 18-20**
Uni-Go-Gruppe, Stadionturm, Olshausenstraße 70 (im Semester)
K: Christina Schramm, Email: chrschramm@gmx.de

Konstanz (78462) **Mi (oder Di) ab 19 n. V.**
‚Seekuh' Kneipe, Konzilstr. 1
K: Christoph Adelsberger, Tel.: (0171) 5255715, Email: chrised@gmx.de
K: Norbert Kolassa, Tel.: (07531) 8076906, Email: sn.kolassa@t-online.de

Spielabende

Konstanz (78464) **Di ab 18.45**
Universität Raum G302, Universitätsstr. 10 (im Semester)
K: Christoph Adelsberger, Tel.: (0171) 5255715, Email: chrised@gmx.de

Köln (50733) **Di + Fr 19-23**
Cafe Kommödchen, Merheimer Str. 53
K: Ralph Eckloff, Tel.: (0176) 53835846, Email: ralph.eckloff@gmail.com
K: Pierre Chamot, Tel.: (02204) 65823, Email: pierre.chamot_bl@t-online.de

Lahr (77933) **Mi ab 19**
alle 3 Wochen, Thai-Restaurant Patchawaradee, Geroldseckerstr. 92
K: Christian Fehse, Tel.: (0151) 22454517, Email: christian-fehse@t-online.de

Landshut (84028) **priv. n. V.**
Landshut und Umgebung
K: Georg Engl, Tel.: (0170) 2376608, Email: engl.georg@gmail.com

Leipzig (04103) **Mi 18.30-22**
Villa e.V., Lessingstr. 7, kleiner Seminarraum, 3. Etage
K: Hans Zötzsche, Tel.: (0341) 2329228, Email: ehssz@t-online.de
K: Jürgen Posselt, Tel.: (0341) 6016724

Leipzig (04109) **Do 18-21**
Universität Leipzig, Augustusplatz, Raum A314 (im Semester)
K: Bastian Schütze, Email: findus-@gmx.de
K: Anke Bremer, Tel.: (0163) 4554310, Email: the_rogue@gmx.de

Lingen (49809) **Di ab 18**
Grünen Jäger, Lingen
K: Axel Wimmer, Tel.: (0591) 9152870, Email: info@aggl.de
K: Christoph Hermes, Tel.: (0591) 90110952, Email: hermes@hausmilbe.net

Lippstadt (59555) **Di 20-22**
Mensa des Ostendorf-Gymnasiums, Cappeltor 5 (Zufahrt über Mühlenweg).
K: Andreas Fecke, Tel.: (02948) 322, Email: Andreas.Fecke@gmx.de

Ludwigsburg (71640) **priv. n. V.**
in Ludwigsburg-Ossweil
K: Christopher Doubleday, Tel.: (07141) 918882, Email: chris@doubleday.de

Löwenberg (16775) **Mo-Do 19-22**
priv. n.V.
K: Tobias Klatt, Tel.: (0151) 28027524, Email: klatt_tobias@web.de

Lübeck (23552) **Mo 19-23.30**
Tonfink, Gr. Burgstr. 46
K: Rüdiger Klehn, Tel.: (0451) 72626, Email: rued.kle@gmx.de

Magdeburg (39106) **Di ab 19**
Universitätsplatz 2 (Campus), Gebäude 05, R. 118, Nordeingang
K: Olaf Salchow, Tel.: (03949) 4488, Email: bach-kiesel@web.de

Mainz (55116) **Mi ab 20**
Lomo, Ballplatz 2, 55116 Mainz
K: Bernhard Herwig, Tel.: (06131) 5701833, Email: be.herwig@gmx.de

Mannheim (68159) **Mo ab 18.30**
Gaststätte ‚Tomate', B6, 12
K: Matthias Armbruster, Tel.: (0176) 20164702, Email: matthias.armbruster@gmail.com
K: Peter Nübel, Tel.: (07444) 916514

Marburg (35037) **Mi ab 19**
Schamdan, Weidenhäuser Str. 72, (06421) 25728 (bitte vorher kontaktieren)
K: Jakob Schmidt, Tel.: (0157) 75758282, Email: Schmid76@students.uni-marburg.de

Meschede (59872) **Mo ab 18 n. V.**
Go-Kurs in der FH Südwestfalen, Lindenstr. 53, Raum 8.2 am Foyer, 1. Mo im Monat und n. V.
K: Monika Reimpell, Tel.: (02934) 2453148, Email: monika@reimpell.de

Mittweida (09648) **Mi ab 18**
Bierstube in der Mensa der Hochschule, Am Schwanenteich
K: H.-D. Pester, Tel.: (03727) 603099, Email: hd-pester@t-online.de

München (80807) **Mo 18-23**
Mil's, Hans-Denzinger-Str. 2
K: Joachim Bitzer, Tel.: (089) 301961, Email:

jmuc@bitzer.info
K: Philip Hiller, Tel.: (089) 12749237, Email: philler@aol.com

München (80807) **Di 18-23**
Mil's, Hans-Denzinger-Str. 2
K: Joachim Bitzer, Tel.: (089) 301961, Email: jmuc@bitzer.info
K: Andreas Mauke, Tel.: (0177) 7455229, Email: andy_mauke@gmx.de

München (81667) **Mo-Fr n. V.**
‚Vivo!', Lothringer Str. 11
K: Stefan Ulrich, Tel.: (0176) 21761894, Email: stefanulrich17@gmail.com

Münster (48145) **Di ab 20.15**
Cafe Klingklang, Erphostr. 2
K: Rainer Busch, Tel.: (0251) 784207, Email: raibusch@web.de
K: Peter Sandmann, Tel.: (0176) 87758749, Email: psandmann@gmx.com

Nordhausen (99734) **Mi ab 17**
Thomas-Mann-Klub, Nebelungstr. 39, (03631) 983493
K: Dieter Wenske, Tel.: (03631) 987952
K: Matthias Reimann, Tel.: (036331) 31406, Email: matthias.reimann3@gmx.de

Oldenburg (26121)
Di 20-24
Dreieck, Röwekamp 23
K: Jens Pankoke, Tel.: (0441) 9333649, Email: jenspankoke@t-online.de

Oranienburg (16515)
Fr . ab 18:00
Cafe/Bistro Kaffeetante (im Oranienwerk), Kremmenerstr. 43
K: Wolfgang Walz, Tel.: (03301) 426366, Email: Walzwolf@googlemail.com

Osnabrück (49074)
Di ab 18.30
‚Lagerhalle' am Heger Tor, Rolandsmauer 26
K: Michael Stolte, Tel.: (0541) 75049597, Email: emilio.stolte@web.de

Paderborn (33098)
Mi ab 19
Uni Paderborn, Raum H4.203
K: Martin Hershoff, Tel.: (05251) 760467, Email: martin@hershoff.de
K: Sven Walther, Tel.: (05293) 9319947, Email: sven@ponnuki-paderborn.de

Potsdam (14471) **priv. n. V.**
privat bei Oliver Lenz, Carl-von-Ossietzky-Str. 6
K: Oliver Lenz, Tel.: (0331) 902395, Email: lenz@cvo6.de

Potsdam (14469) **Mi ab 19.30**
Nil Keller, Am Neuen Palais 10, Haus 11, www.planet-nil.de
K: Stefan Leon, Tel.: (01520) 731 58 21, Email: Katwiesel2@hotmail.de

Ratingen (40878) **Do ab 19.30**
Haus der Jugend, 1. Etage, Stadionring 9
K: Wolfgang Klengel, Tel.: (02102) 844711, Email: wklengel@t-online.de
K: Helmut Heidrich, Tel.: (0211) 656325

Recklinghausen (45657) **Do ab 19**
‚Drübbelken', Münsterstr. 5
K: Martin Langer, Tel.: (02361) 486674, Email: Vagedes.Langer@t-online.de



Spielabende

Regensburg (93047) **Mo ab 20**
‚Landshuter Hof', Landshuter Str. 24
K: Erwin Gerstorfer, Email: erwin.gerstorfer@continental-corporation.com
Rosenheim (83026) priv. n. V.
K: Christoph Sitte, Tel.: (0176) 21643171, Email: csitte@gmx.de

Rostock (18057) **Mi 19-23**
Helga's Kitchen, Am Vögenteich 19, www.helgas-kitchen.de
K: Michael Bull, Tel.: (0179) 4674563, Email: micha_bull@gmx.de

Saarbrücken (66111) **Di ab 19.30**
Cafe ‚Leonardo', Kappenstr. 1, (0681) 3908505
K: Gregor Mertz, Tel.: (0681) 5847742, Email: gregor.mertz@freenet.de

Schleswig (24837) **Sa ab 17 n. V.**
Café Patio, Lollfuß 3 (Innenhof)
K: Mario Venzlaff, Tel.: (04621) 382823, Email: mvenzlaff@hotmail.de

Schwerin (19055) **Mo ab 19.30**
Pfarrei St. Nikolai, Puschkinstr. 3 (am Schelfmarkt)
K: Hubert Marischen, Tel.: (0385) 564210
K: Heinz Postulka, Tel.: (0385) 3433846, Email: H.Postulka@web.de

Siegen (57072) **Do 18-21**
BlueBox Siegen, Sandstr. 54
K: Karl Blotnicki, Tel.: (0176) 78753831, Email: muro345@googlemail.com
K: Hartmud Koch, Tel.: (0271) 7411944, Email: Hartmud.Koch@t-online.de

Soltau (29643) **priv. n. V.**
K: Reinhard Spode, Tel.: (05195) 1259, Email: reinhard@spode-r.de

Strausberg (15344) **Fr 18.30-23**
Racket Center, Landhausstr. 16-18
K: Gerd Eckert, Tel.: (0170) 7812017, Email: gerdeckert5@aol.com

Stuttgart (70174) **Mi ab 19**
forum 3, Gymnasiumstr. 21
K: Thomas Schmid, Tel.: (07127) 952213, Email: go@tschmid.es.shuttle.de

Trier (54290) **Fr ab 20**
Jugendzentrum ‚Mergener Hof', Rindertanzstr. 4
K: Horst Zein, Tel.: (0651) 52711, Email: lv-rp@online.de

Trier (54296) **n. V.**
Universität Trier
K: Marc Oliver Rieger, Email: mrieger@uni-trier.de

Tübingen (72072) **Mi ab 18.30**
‚Herzog Ulrich', Ulrichstr. 11; K: Hannes Vogt, Tel.: (0179) 9041687, Email: hannes@havogt.de
K: Bernhard Unold, Tel.: (0162) 7400577, Email: Bernhard.Unold@med.uni-tuebingen.de

Ulm (89073) **Mi ab 20**
Cafe Omar, König-Wilhelm Str. 5
K: Gerhard Schmid, Tel.: (0731) 54739, Email: gerhard.schmid@gmx.de
K: Mattias Laage, Tel.: (0731) 57084

Unterschleissheim (85716) **priv. n. V.**
K: Paul Freitag, Tel.: (0151) 12318766, Email: Paul.Freitag@fw-ohg.de

Villingen-Schwenningen (78050) **priv. n. V.**
K: Manfred Götz, Tel.: (0151) 11523830, Email: mgoetz1@web.de

Weinheim (69469) **Do ab 19 n. V.**
Cafe Saxofon, Marktplatz 12
K: Thomas Reinicz, Tel.: (0172) 6371629, Email: thomas@reinicz.de

Welzow (03119) **priv. n. V.**
K: Hartmut Köstner, Tel.: (035751) 15691, Email: naturschutz@lsk-net.de

Wiesbaden (65183) **Do ab 20, 14-tg**
Kulturpalast, Saalgasse 36 (Details siehe http://wi-go.de)
K: Jana Hollmann, Tel.: (0611) 5802855, Email: wiesbaden-go@web.de

Wilhelmshaven (26382) **Mi 19.30-23**
News Cafe, Börsenstr. 42, (04421) 92910
K: Klaus Heine, Tel.: (04421) 44526, Email: klaus.heine@ewetel.net

Wuppertal (42119) **Mo ab 19**
Universität, Asta-Kneipe, Gauss-Str. 20
K: Erik Schweitzer, Tel.: (0202) 2429133, Email: es@erikschweitzer.de
K: Hildegard Puttkammer, Tel.: (02053) 40215, Email: Hildegard.Puttkammer@gmx.de

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 und 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.

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

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: IBAN: DE 4810 0100 1001 2691 4100, BIC: pbnkdeff (Postbank Berlin)

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mimarz@dgob.de
Vizepräsidenten: Pascal Müller, Richard Wagner Str. 25, 66265 Heusweiler, Tel.: (0151) 12785995, Email: pmueller@dgob.de; Bernd Radmacher, Strümper Str. 49, 40670 Meerbusch, Tel.: (02159) 528700, Email: bradmacher@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, 51427 Bergisch Gladbach, Tel: (02204) 65823, Email: fs-bundesliga@dgob.de
Datenschutz: Christian Gawron, Rüdenbergstraße 2, 59909 Bestwig, Tel.: (02904) 976022, Email: datenschutz@dgob.de
Deutschlandpokal: Georg Ulbrich, Seehofweg 47, 71522 Backnang, Tel.: (07191) 227177, Email: fs-pokal@dgob.de
Deutscher Internet-Go-Pokal: Christoph Hertzberg, Kulenkampffallee 185, 28213 Bremen, Tel.: (0176) 64332373, 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, Breite Str. 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: Christian Kühner, Mathildenstr. 1, 65479 Raunheim, Tel.: (0172) 5483210 Email: fs-profi@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: lv-hessen@dgob.de
Mecklenburg-Vorpommern: Malte Gerhold, Anklamer Str. 24, 17489 Greifswald, Email: lv-mv@dgob.de
Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Schulstraße 23, 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: lv-ns@dgob.de
Nordrhein-Westfalen: Mario Konrath, Germanenstraße 51, 44629 Herne, Tel.: (0178) 5562243, Email: lv-nrw@dgob.de
Rheinland-Pfalz (mit Saarland): Horst Zein, Marienholzstr. 59, 54292 Trier, Email: lv-rp@dgob.de
Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Holtenauer Straße 325, 24106 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

Go-Sets aus unserem Angebot:



Solides 9x9-Sperrholzbrett mit Glassteinen und einer Spielanleitung in bedruckten Baumwollbeuteln
16,80 €



19x19-Brett Multiplex Birke durchgehend (mit 13x13-Rückseite) oder als Klappbrett, 7 oder 8 mm Glassteine und Bastdosen
ab 46,00 €



3cm-Shinkaya-Brett,
Glas- oder Yunzi-Steine und
Jujube-Dosen, dunkel
ab 129,00 €



3cm-Shinkaya-Brett,
Glas- oder Yunzi-Steine und
Shinkaya-Dosen
ab 158,00 €

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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

Februar

6–8 Dublin (IE)
Irish Go and Chinese Chess Congress

7/8 Erding
18. Erdinger Go Turnier mit 4. Karl-Ernst-Paech-Jugendpreis, Katharina-Fischer Schule, Wilhelm-Bachmayr-Str. 7, Kontakt: Dr. Klaus Flügge, 08122/902914, klaus.fluegge@go-erding.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

14/15 Göttingen
24. Göttinger San Ren Sei, Im BLAUEN TURM der Universität, Kontakt: Tim Jung, 0162-1888290, tim.jung@vodafone.de, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

21/22 Bonn
36. Bonner Go-Turnier, Ev. Kirchengemeinde, Adelheidisstraße 72, Kontakt: Regina Quest und Jens Vygen, 0228-220627, jens@vygen.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

28/1 Hamburg DP
14. Harburger Mausefalle, Lessing-Gymnasiun HH-Harburg, Am Soldatenfriedhof 21 (Zufahrt über Schwarzenbergstr), Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 040 / 85157161, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

März

6–8 Pisa (IT)
Qualification EGF-Professionals

7–14 Dörverden
8. Hamburger Go-Seminar, Tagungshaus Drübberholz, Drübber 4, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 040 / 85157161

12–15 Zandvoort (NL)
European Youth Go Championships

14/15 Karlsruhe
10. Karlsruher Go-Turnier, Renaissance Karlsruhe Hotel, Mendelssohnplatz, Kontakt: 0151-20904075, Anmeldeschluss: 10:00 Uhr

21/22 Erlangen
29. Erlanger GO-Turnier, Pacelli-Haus, Sieboldstraße 3, Kontakt: Gerd Heinrich, 09131/58003, gerd.heinrich_go@franken-online.de, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

21/22 Gersau (CH)
GO for Luzern 2015

21/22 Nijmegen (NL)
42e Keizer Karel Toernooi

28/29 Recklinghausen
5. Recklinghäuser Go Turnier, Gemeindehaus St. Peter, Kirchplatz 4, Kontakt: Jutta Vagedes und Martin Langer, 02361 / 486674, vagedes.langer@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

April

3–6 (Ostern) Berlin
1. European Grand Slam Tournament, geschlossenes Turnier für qualifizierte Spieler

4–6 (Ostern) Berlin
6. China Cup Berlin, Chinesisches Kulturzentrum, Klingelhöferstr. 21, Kontakt: Dr. Wolfgang John, 030-8232370, wolfgang.john@gmx.com, Anmeldeschluss: 12:15 Uhr

11/12 Boltigen (CH)
39th Swiss Go Championship

18/19 Hannover
55. Messeturnier Hannover

25/26 Kassel
Deutsche Paar-Go-Meisterschaft, Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, Kontakt: Martin Bussas, go@kassel-go.de, 0561 739 1721, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

25/26 Kassel
3. Herkulescup, Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, Kontakt: Martin Bussas, s. o. , Anmeldeschluss: 12:30

Mai

2/3 Sankt Augustin
6. Sankt Augustiner Turnier , Mehrzweckhalle Mülldorf, Bonner Straße 102, Kontakt: Barbara Knauf, barbara@mgoetze.net, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

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!

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

9 772197 822000