

# DGOZ

## Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2015

90. Jahrgang



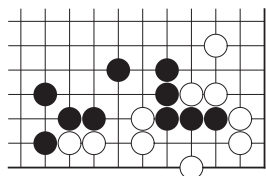
*"the raccoon-dog  
drums his belly"*

## Inhalt

The racoon-dog (von Kim Ouweleen) ... 1
Vorwort, Inhalt, Fundstück,
Fangen und Retten ..... 2
Nachrichten ..... 3–6
Turnierberichte ..... 7–9
Bericht über die Spielemesse 2014.. 10–12
codecentric Challenge 2014 ..... 13–15
Paar-Go in Japan (2) ..... 16–21
Pokale ..... 22–23
Kinderseite..... 24–25
Go Seigen und die Liebe für Go (2) 26–29
Impressum ..... 29
Yoon Young Sun kommentiert (23).. 30–32
Mensch gegen Maschine.....33–37
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH.38
Der etwas andere Zug (7) ..... 39–44
Fernostnachrichten ..... 46–48
Go-Probleme ..... 49–52
Mitgliedsantrag ..... 53
DGoB-Organe ..... 54
Anzeige: Hebsacker Verlag ..... 55
Turnierkalender ..... Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

## Fangen und Retten 21 von Yilun Yang



Auch wenn die weiße Verbindung ohnehin schwach aussieht, muss Schwarz mit Bedacht spielen, um das Maximum zu erreichen. Lösung auf S. 8.

## Vorwort

Ein zentrales Thema dieser Ausgabe ist der Kampf *Mensch gegen Maschine*. Noch vor einigen Jahren wäre das beim Go mit dem Kampf *David gegen Goliath* vergleichbar gewesen, aber seit der großen Monte-Carlo-Revolution in der Computer-Go-Programmierung wachsen die kleinen Blechkisten zu immer ernstzunehmenderen Gegnern heran. Und so musste sich der vielfache Deutsche Meister im Go, Franz-Josef Dickhut 6d, auch schon ganz schön zusammenreißen, um in einem Best-of-Five nicht gegen das Programm *Crazy Stone* zu verlieren. War es dieses Mal am Ende doch noch eine klare Angelegenheit für den Menschen, so weiß der informierte Zuschauer: Schon beim nächsten Mal kann der Computer als Sieger den Platz verlassen! Um aber bei Gleichaufpartien im Profibereich mithalten zu können, bedarf es wohl noch eines qualitativen Sprungs ...

Tobias Berben

## Fundstück



## Go-Turniere in Deutschland 2014

Pl.	Ort	Monat	Teilnehmer	Sieger	Grad
1	Hamburg (Kido Cup)	Mai	224	Cristian Pop	7d
2	Berlin (Kranich)	November	165	Xu Jin	5d
3	Bonn	Februar	112	Jonas Welticke	4d
4	Hamburg (Mausefalle)	März	92	Lu Ji	4d
5	Recklinghausen	März	90	Bernd Radmacher	4d
6	Erding	Februar	86	Viktor Lin	5d
7	Essen	Januar	85	Lu Ji	4d
8	Hannover	April	79	Marlon Welter	4d
9	Darmstadt	Juni	78	Kang Hwan-Kuk	4d
10	Köln	August	76	Jonas Welticke	4d
11	Düsseldorf (JGP)	September	72	Christopher Kacwin	2d
12	Mannheim	Oktober	68	Andreas Götzfied	4d
	Bochum	November	68	Franz-Josef Dickhut	6d
14	Hamburg (Rahlstedt A+B)	November	66	Lu Ji	4d
15	München	Oktober	62	Chen Yi	5d
16	Bremen	Oktober	58	Benjamin Teuber	6d
17	Paderborn	Mai	57	Andre Städler	3d
18	Dresden	Mai	56	Ma Xiao	5d
19	Berlin (Go To Innovation)	November	55	Oh Chi-Min	7d
20	Göttingen (A+B)	Februar	53	Marlon Welter	4d
21	Schwerin	September	49	Sören Ohlenbusch	3d
22	Braunschweig	Dezember	45	Frank Maurer	4d
23	Berlin (China Cup)	März	44	David Seibt	4d
24	Berlin (JBC)	Oktober	43	Johannes Obenaus	5d
25	Berlin (Sommer)	Juli	41	Nico Stefan	2k
26	Kassel	Juli	39	Jonas Welticke	4d
	Stuttgart	September	39	Martin Dieterich	3d
28	Emden	Februar	38	Willem-Koen Pomstra	5d
	Jugend-DM	März	38	Jonas Welticke	4d
30	Erlangen	März	35	Jonas Fincke	4d
	Oldenburg	Juni	35	Herman Hiddema	4d
32	Leipzig (A+B)	Juni	33	Jens Henker	4d
33	Trier (A+B)	Februar	29	Tobias Dietz	3d
	Bonn (Grill&Go)	August	29	Jonas Welticke	4d
35	Berlin (Winter)	März	28	Marko Popovic	8k
36	Jena	Oktober	27	Christopher Lieberum	3d
37	Paar-DM	November	24	Lisa Ente/Torsten Knauf	3d/3d
38	Berlin (Frühling)	April	23	Oliver Gebert	16k
39	Freiburg	Mai	22	Jonas Welticke	4d
	Trier (Winderturnier)	Dezember	22	Nils Blarr	2d
41	Kiel	Juni	21	Guo Jie	4d
42	Berlin (Herbst)	Oktober	20	Choi Young-Sik	2d
43	Emden (Norderney Edition)	September	16	Benjamin Teuber	6d
44	Potsdam (Peep)	Juli	12	Johannes Gast	2d
45	DM-Vorrunde	April	10	Benjamin Teuber	6d
46	DM-Endrunde	September	8	Lukas Krämer	5d
47	Damen-DM	Juli	6	Manuela Marz	4d

## Rheinland-Pfalz-Meisterschaft und Trierer Winter-Turnier

Zum ersten Mal wurde im LV Rheinland-Pfalz eine Meisterschaft ausgetragen. Qualifiziert für das Viertelfinale auf KGS waren die acht Ratingbesten. Die Sieger spielten dann die Finalrunde am 28.12. in Trier aus. Am Ende hatte nach knappen Spielen Andreas Götzfried (Luxemburg, 5d) die Nase vorn. Leon Stauder (Ludwigshafen, 4d) wurde Zweiter, Tobias Dietz (Trier, 3d) Dritter.

Beim zeitgleichen Winter-Turnier setzte sich Ullrich Blarr (Frankfurt, 2d) knapp gegen den zehnjährigen Feiyang Chen (ebenfalls Frankfurt, 1d) durch. Dritter wurde Marco Silles (Bonn, 1d).



Rheinland-Pfalz-Meisterschaft (v.l.n.r.): Leon Stauder 4d, Organisator Marc Oliver Rieger, Sieger Andreas Götzfried 5d und Tobias Dietz 3d

Sonderpreise für drei Siege erhielten Shende Tao (Trier, 7k) und Huiru Liu (Trier, 30k). In der Kinderwertung gewann Feiyang vor Naichun Guo (Darmstadt, 2d) und Angelika Rieger (Trier, 15k).

Angesichts des strahlend-schönen Winterwetters machten wir eine halbe Stunde Pause nach der 1. Runde, so dass Zeit für einen kleinen Spaziergang blieb.

*Marc Oliver Rieger*

## Kinder-Werbe-Aktions-Zeitung (KWAZ)

Kennt ihr das auch? Ihr unterrichtet mit viel Liebe begabte Kinder oder Jugendliche bis 18 Jahre. Gern würdet ihr den Nachwuchs weiter fördern, aber leider sind die Eltern noch nicht vom Go überzeugt oder einfach nicht bereit, einer Mitgliedschaft in einem unbekanntem Verein einzuwilligen?

Für solche Gelegenheiten ist für begabte Kinder und Jugendliche schon vor Jahren vom DGoB das KWAZ-Programm entwickelt worden. Hier kann der Nachwuchs für das laufende und folgende Jahr kostenlos die DGoZ erhalten. Dies ist eine Werbemaßnahme des DGoB, die nicht einer Mitgliedschaft im DGoB gleichzusetzen ist.

Was man konkret tun muss? Der Lehrer/Betreuer leitet einen Brief des DGoB weiter, um die Adressdaten aufzunehmen und auf die Bedingungen hinzuweisen. Die Daten werden in der DGoB-Mitgliederdatenbank gespeichert, um automatisiert die DGoZ verschicken zu können. Nach Ablauf der Probezeit übergibt der Lehrer/Betreuer einen

weiteren Brief, in dem erklärt wird, dass das KWAZ Programm endet und nun eine Mitgliedschaft möglich wäre (mit beiliegendem Mitgliedsantrag des DGoB).

Wir hoffen, so dem neugierigen Nachwuchs die Möglichkeit zur weiteren Entwicklung und Entfaltung zu geben. Falls ihr Fragen habt oder vorgefertigte Briefe haben wollt, mailt bitte an [mamarz@dgob.de](mailto:mamarz@dgob.de).

*Manuela Marz*

## Deutschlands Go-Jugend ist Vize-Europameister

Zum ersten Mal veranstaltete die Europäische Go-Föderation eine Meisterschaft für Jugendmannschaften. 13 Teams nahmen teil, darunter auch die deutsche Mannschaft, angeführt von Jonas Welticke und unter der Leitung von Marc Oliver Rieger. Jedes Team spielte mit einem U20-, zwei U16- und zwei U12-Brettern.

Nach drei von fünf Runden lag Deutschland nach Siegen über Tschechien, die Ukraine und Rumänien auf Platz 1. Im Spitzenspiel gegen Russland lief es in Runde 4 dann leider nicht so

gut und wir unterlagen. In Runde 5 machte das Team mit einem 5-0 gegen Frankreich dann aber alles klar und holte sich verdient die Silbermedaille.

### Jugend-Team-Europameisterschaft 2015

Pl.	Team	Teampunkte	Brettunkte	Gegnerpunkte
1	Russland	10	18	28
2	Deutschland	8	18	32
3	Rumänien	6	15	34
4	Ukraine	6	15	30
5	Ungarn	6	15	30
6	Frankreich	6	12	24
7	Polen	6	7	20
8	Tschechien	4	11	32
9	Israel	4	10	30
10	Vereinigtes Königreich	4	8	16
11	Bosnien, Kroatien und Serbien	4	7	18
12	Slovakei	4	7	18
13	Italien	2	4	18



Herausragender Spieler im deutschen Team war der 14-jährige Johannes Walka 2d aus Stuttgart (Foto links): Er gewann alle fünf Partien, sogar gegen Stepan Popov 5d aus Russland! Zu erwähnen auch, dass Arved Pittner 1d ein 4-1 erreichte und Oliver Wolf 4d am zweiten Brett gegen durchweg starke Gegner ein 2-2 schaffte. Die Preisverleihung fand auf der Jugend-EM in Zaandvort statt. Wir hoffen, dass wir im nächsten Jahr wieder ein so starkes Team aufbieten können!

Eine Besonderheit bei dem Turnier war übrigens, dass sich kleinere Länder auch zu einem Team zusammenschließen durften. Davon machten drei Länder Gebrauch: Bosnien, Kroatien und Serbien stellten eine gemeinsame Mannschaft auf und erreichten damit immerhin Platz 11. Wir freuen uns natürlich besonders, dass hier das Jugend-Go einen kleinen Beitrag zur Überwindung von Grenzen in einer Region mit einer so schwierigen Geschichte liefern konnte.

*Marc Oliver Rieger*

## Dresden im Mai

Wir führen unser Go-Turnier 2015, das auch als Deutschlandpokal gewertet wird, am 9. und 10. Mai bei schönem Frühlingswetter durch.

Es wird eine preiswerte Vor-Ort-Verpflegung und einen Grillabend geben. Wer sich rechtzeitig anmeldet, bekommt ein kostenfreies, einfaches Frühstück von uns serviert. Im Spiellokal kann übernachtet werden. Nähere Informationen dazu findet ihr auf unsere Webseite.

Wir hoffen auf noch mehr Teilnehmer als im letzten Jahr. Bitte merkt euch den Termin vor und kommt nach Dresden!

*Stephan Wagner*

## Go und Freizeit

### Senioren-Go-Treffen im Zürcher Oberland vom 7. bis 13. September 2015

Nach dem Erfolg im vergangenen Jahr findet auch in diesem Jahr wieder ein Go-Treffen für ältere Go-Spieler statt, die wie eh und je ihre Freude am Go-Spiel haben. Ort der Begegnung ist wieder der *Alte Steinhof* in Sternenberg im Zürcher Oberland. Alle waren im vergangenen Jahr begeistert von der wunderschönen Lage des in 885 Meter Höhe gelegenen Berg-Gasthofes, von dem aus sich weitreichende Wanderungen unternehmen lassen. Vom Flughafen Zürich bis Sternenberg braucht man etwa 35 Minuten mit dem Auto. Der Ort ist mit öffentlichen Verkehrsmitteln gut erreichbar, auf Wunsch könnte auch eine Abholung mit dem PKW ermöglicht werden.

Das familiengeführte Haus verfügt über 10 Doppelzimmer, angenehm ausgestattete Duschen und WCs befinden sich auf der jeweiligen Etage. Wir sind die einzige Gruppe im Haus. Auf Wunsch lassen sich Einzelzimmer in Nachbar-Häusern organisieren. Die Hotel-Pauschale von 600,00 Euro umfasst folgende Leistungen:

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

Wir werden neben vielen Freundschaftspartien selbstverständlich auch ein kleines Turnier durchführen. Für die Freizeit-Gestaltung bietet sich neben einem beheizten Swimmingpool, das uns die gesamte Zeit über zur Verfügung steht, die Erkundung der reizvollen Hügellandschaft an. Für Kulturbeflossene ist Zürich gut erreichbar. Die Abende können wir gesellig mit Gesprächen und anderen Spielen verbringen. Sehr herzlich eingeladen sind natürlich auch die Lebenspartnerinnen und -partner!

Über die Veranstaltung des letzten Jahres berichtete die DGoZ in Ausgabe 5/2014, S. 14.

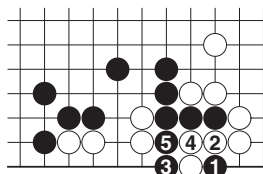
Anmeldeschluss ist dieses Jahr der 31. Mai bei Karl Scheitler, Parkstr. 24, 85435 Erding, Tel. 08122/86504 oder 0171/2121749, [karl.scheitler@web.de](mailto:karl.scheitler@web.de).

Adresse Alter Steinhof:  
Steinhof 129, 8499 Sternenberg, Tel. +41 52 386 1301, [alter-steynhof@bluewin.ch](mailto:alter-steynhof@bluewin.ch).

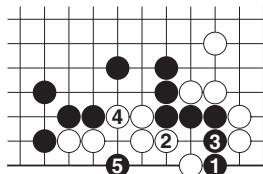
*Karl Scheitler*

## Auflösung zu Fangen und Retten 21

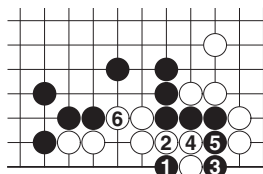
1 im ersten Dia. ist der korrekte Zug. Antwortet Weiß mit 2,



bekommt Schwarz den wichtigen Zug 3 und kann den hinteren Teil von Weiß abtrennen.



Antwortet Weiß dagegen auf 2 im zweiten Dia., dann kann nach 3 die Teilgruppe nicht mehr leben.



Anders sieht das aus, wenn Schwarz mit 1 im dritten Dia. beginnt, denn dann kann die Teilgruppe nach 3 und 5 mit 6 einfach zwei Augen basteln.

## Essener Go-Turnier

Immer im Januar findet in Essen das „Insiderturnier“ statt – Insider deshalb, weil die Werbung im Vorfeld meist spärlich ist und trotzdem immer wieder rund hundert Gospielerinnen und -spieler den Weg nach Essen finden. So auch am 10. und 11. Januar, trotz der Unwetter.



Außerdem wird in Essen jedes Jahr der Deutschlandpokal verliehen, für den man in verschiedenen Spielstärkekategorien im Laufe des Vorjahres Turnierpunkte sammeln kann. Während wir in den letzten beiden Jahren jeweils einen Pokal für Paderborn abholen konnten, wurde daraus dieses Mal leider nichts.

Von den insgesamt neun Pokalsie-

gern in drei Kategorien war leider nur ein einziger anwesend, um seine Trophäe in Empfang zu nehmen: Daniel Jordan (mittlerweile 1k) gewann den ersten Platz in der Kategorie B.

Am Turnier selbst nahmen genau 100 Leute teil, darunter in diesem Jahr auch sechs Paderborner Ponnukis von 28k bis 1d. Gespielt wurde in den Räumen der Evangelischen Studierendengemeinde

auf dem Campus der Universität Essen im Studentenwohnheim „Die Brücke“. Es gab die üblichen fünf Runden mit einer Stunde Bedenkzeit und einem Byoyomi von 20 Steinen in fünf Minuten.

Die hohen Dans hatten wie üblich ihren eigenen Raum, während sich der Rest im Hauptraum und auf der Galerie verteilte. Trotz der Menge an Leuten wirkte das Turnier räumlich noch etwas aufgelockerter als sonst (vielleicht aufgrund der neuen Anordnung der Tische?).

Wichtig in Essen: Es gibt den Cafébereich mit





reichlich Sofas, Hikaru no Go und sonstigen Go-Filmen. Hier wurde man erstklassig gepflegt, auch wenn manche Gerichte offenbar schnell aus waren (etwa die schmusische Goldwachtel unter Melonensorbet, oder so ähnlich). Dementsprechend wurden hier die Pausen verbracht und teilweise auch noch Spiele analysiert und die Dramen nachbesprochen, die sich am Brett ereignet hatten. Abends wurde noch der Film „The Go Master“ gezeigt.

Ein paar von uns zogen allerdings stattdessen in die Stadt, um noch eine Kleinigkeit zu essen und über die Go-Szenen in Kassel, Hamburg und Paderborn zu schwatzen. Außerdem musste anschließend noch eine Partie Rengo her, die (Dank des in Essen geltenden Komis von genau sechs Punkten) mit einem Jigo endete - und das, obwohl unsere Jigo-Weltmeisterin

aus Gütersloh gar nicht mitgespielt hat.

Frühstück und einen letzten Kaffee vor der ersten Sonntagsrunde gab es dann wieder im Cafébereich des Turniers, bevor es hieß: Auf ans Brett!

Gegen Ende des Turniers gab es den klassischen Bücherstand, der in Essen immer von Martin Hershoff organisiert wird: Schließlich wollten nicht nur

Lernwillige in Literatur stöbern, sondern die Gewinner mit vier oder fünf Siegen wollten auch ihre Gutscheine einlösen.

Das Turnier gewann am Ende Matthias Terweg (4d) vor Barbara Knauf (3d). Den dritten Platz teilten sich Bernd Radmacher (4d) und Jonas Welticke (5d).

Am Ende konnten wir übrigens doch noch einen Pokal mit nach Hause nehmen: „Das Wunderdüssel“,



*Daniel Jordan (l.) wird vom FS Deutschlandpokal Georg Ulbrich geehrt*



gewonnen für die glorreiche Idee, eine Ecke totzuspielen, um zu beweisen, dass sie tot ist (und kein Seki). Das, in Kombination mit dem vorherigen Wegspielen von Ko-Drohungen, brachte dann leider einen knappen Verlust einer eigentlich gewonnenen Partie. Aber sowas passiert und wird von nun an mit dem Wunderdusel belohnt.



*Sven Walther* Die Sieger aus Essen (v.l.n.r.): Barbara Knauf, Matthias Terwey, Jonas Weltsicke und Bernd Radmacher

## Turniernotizen

### Braunschweiger NiKo-Turnier

Am 6. und 7. Dezember trafen sich 45 Spieler zum 32. Braunschweiger NiKo-Turnier. Zum 4. Mal waren wir zu Gast in der Gaußschule. 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 Gegnerpunktlotterie ergab als Auspielung 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.

### Berliner Nikolausturnier 2014

Am 6. Dezember 2014 trafen sich 20 Spieler vom 4. Dan bis 24. Kyu in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok zum Nikolausturnier. Den ersten Platz belegte ungeschlagen Maurice Wohabi 3k. Punkt- und Ranggleich folgten auf dem zweiten Platz Daniel Krause und Arved Pittner (beide 1d), gefolgt von Oliver Gebert 15k und Robert Schwarz 16k mit nur einer Niederlage. Die ersten vier teilten sich das Preisgeld und alle Teilnehmer mussten wie üblich einen Schoko-Nikolaus mit nach Hause nehmen.

### Internat. 9x9 Go-Turnier am Schlachtensee

Das Turnier des Berliner Go-Clubs fand im Rahmen der Weihnachtsfeier am 9. Dezember statt. Es traten 20 Go-Spieler an, die je nach Spielstärkedifferenz bis zu drei Steine Vorgaben gewähren durften. In diesem Jahr teilten sich vier Spieler den ersten Platz: Thomas Reinert 9k, Johannes Gast 3d, Engin Keles 5k und Eckhard Kuckert 9k.

### Irischer Go-Kongress/2015 Confucius Cup

Kim Young-Sam (7d/Süd-Korea) hat ungeschlagen den diesjährigen Irischen Go-Kongress/Konfucius Cup am 7. und 8. Februar in Dublin gewonnen. Auf den Plätzen folgten Oh Chi-Min (7d/UK) und Cristian Pop (7d/RO). Beste Spielerin aus Deutschland wurde Lu Meng (5d/Münster) auf Platz 7.

### 18. Erdinger Go-Turnier

Beim diesjährigen Erdinger Go-Turnier, das am 7./8. Februar stattfand, nahmen 94 Teilnehmer am Hauptturnier sowie 15 weitere Teilnehmer am 13x13 Marathon-Turnier teil. Mit Viktor Lin 6d, Lothar Spiegel 5d und Hamrah Schayan 5d besetzten drei Österreicher die ersten Plätze. Sebastian Koller 3d aus Erding belegte den 4. Platz. Der Karl-Ernst-Paech-Preis für Spieler unter 12 gewann wie im Vorjahr Arved Pittner 1k und für unter 18-jährige Arved Weigmann 5k.

## Ein kleiner Bericht über die Spielemesse Essen 2014

von Mario Konrath

### Einleitung

Persönliche Eindrücke, Themen die mich schon länger beschäftigen und meine eigene Erfahrung mit dem Spiel Go werden in diesen Bericht verarbeitet sein.

### Die Anfahrt

Schon mehrere Wochen mit Vorfreude erfüllt, sollte diese doch am Morgen des Events ziemlich schnell wieder verfliegen. Die Bahn hatte großangelegte Streiks geplant und auf Apps und Internet konnte man sich nicht wirklich verlassen. Deshalb hieß es, Busse und U-Bahnen sollten mich zum meinem Zielort führen. Jeder kennt die Probleme, die damit auftreten können. Verspätungen, Ausfälle und schlechte Anschlüsse können einem die Nerven rauben. Doch ein netter Mensch, dessen Namen ich

leider vergessen habe, sollte mich auf meinen unsicheren Weg nach Essen begleiten. Gesprächsthemen hatten wir genug, somit konnte auch meine zuerst gedrückte Vorfreude wieder aufatmen.

### Die Messe

Ich war schon in den Jahren zuvor auf der Spielemesse, mal mehr mal weniger aktiv am Go-Stand, doch trotzdem immer angezogen von diesem einzigartigen Spiel. Das Jahr 2014 sollte ein paar Veränderungen mit sich bringen. Nicht nur die Standfläche hat sich verändert, sie ist um ein paar Quadratmeter größer geworden, sondern mit mir auch der Vorstand vom LV-NRW.

In meiner neuen Rolle machte ich mich daran, allen möglichen Personen das Spiel beizubringen. Was mich schon lange am Go fasziniert, ist das Potenzial,



was in ihm steckt. Ein grundsolides Wissen, gepaart mit dem Gespür für Möglichkeiten, hilft nicht nur auf dem Brett, sondern auch, um erfolgreich auf der Spielmesse aufzutreten. Aus der Perspektive meines neuen Amtes zwei Tage lang Go zu erklären, brachte in mir aber auch die Frage auf: Was bringt uns der Stand auf der Spielmesse eigentlich?

Dass der Messestand eine ziemlich gute Idee ist, um neue Mitglieder anzuwerben, ist nicht abzuweisen. Dennoch steht bei mir an allererster Stelle der soziale Gedanke. In meinen Anfangsjahren war ich sehr darauf aus, selbst besser zu werden, mit jedem in einen Wettstreit zu treten, mich einfach zu profilieren. Langsam aber stetig bewegt sich mein Interesse immer weiter in Richtung der Personen, die hinter den Spielern stecken. Wir können viel voneinander lernen. Man sagt ja nicht umsonst, man wird am Du zum Ich. Das gemeinsame Lernen und Verstehen ist wichtiger als irgendwelche Ergebnisse.

Am meisten hat es mir Spaß gemacht, Go auf Englisch zu erklären. Eine Gruppe Holländer hatte es mir besonders angetan. Ich mag den Akzent, wenn sie Englisch sprechen, und so konnte ich mich doppelt freuen.

## Wie erkläre ich Go?

Ein einheitliches Erklärprinzip beim Go

ist wahrscheinlich nicht umsetzbar, so wie wir in dem Wort Ego auch das Wort Go finden, so möchte jeder auch seine eigene Art zu lehren und erklären umsetzen.

Trotzdem sind ein paar Grundsätzlichkeiten festzulegen. Egal welche Position, Lebenslage, Kultur, Herkunft, Geschlecht eine Person mitbringt, Go bleibt immer Go. Dennoch verändert sich die Art, wie man Go erklärt. Bei bestimmten Vergleichen, die man sich in Laufe seiner Go-Zeit zurechtlegt, sollte man beachten, dass sich die Gesellschaft ste-





tig verändert. Geschlechtsbezogene Beispiele sind wohl eher von gestern. Mit verschiedenen Personen kommen auch verschiedene Ausdrucksweisen zusammen. Wir verändern normalerweise unsere Sprache je nach Personenkreis. Bei einer Familie mit kleinen Kindern benutzt man wahrscheinlich auch eher die Wörter Gemeinschaft und Zusammenhalt als Angriff und Tod.

## Abschluss Samstag und Sonntag

Ein wenig enttäuscht vom Nahrungsangebot auf der Messe, durfte ich mich abends umso mehr auf das asiatische Essen freuen. Es gibt wenig, was mit einem gemeinsamen Essen mit den Menschen, die die gleiche Leidenschaft teilen, mithalten kann.

Im Ganzen würde ich sagen, dass die Spielmesse ein Erfolg war. Viele Menschen haben viel Spaß gehabt und haben hoffentlich viel mitgenommen.

Gerade beim Go sollte es nicht nur um stumpfe Abfertigung gehen, in Zeiten, in denen es üblich ist, sich selbst darzustellen und sich nicht mehr um andere

zu kümmern, können wir damit glänzen, jeden Einzelnen als Charakter wahrzunehmen und individuell auf ihn einzugehen. Selbst wenn wir am Ende nur wenige Personen auf den Spieleabenden wiedersehen sollten, könnten es diese wenigen Menschen sein, die unser Leben bereichern werden, wie wir es uns wahrscheinlich gar nicht vorstellen können. Ich habe gehört, Go-Spieler sollen recht gut darin sein, sich Dinge vorzustellen.

Aufgrund von Zeitmangel konnte ich mir am Samstag und Sonntag nur einen kleinen Eindruck über die restliche Messe verschaffen, doch war auch nicht mehr nötig, um zu sehen, dass immer noch viele Menschen Spaß an Gesellschaftsspielen haben.

Ein weiteres Mal konnte ich miterleben, wie engagiert Go-Spieler sind, das Spiel zu lehren und weiter zu verbreiten. Mit einem breiten Lächeln bin ich abends müde, aber glücklich ins Bett gefallen.

Ich möchte hier gerne noch allen danken die tatkräftig mitgeholfen haben und betonen, dass ich mit großer Freude auf die Spielmesse 2015 schaue!

*Mario Konrath*



## codecentric Challenge 2014: Franz-Josef Dickhut gegen Crazy Stone

von Ingo Althöfer

### Der Aufstieg des Computer-Go

Mehrere Jahrzehnte lang konnten selbst Go-Anfänger Computerprogramme wie Tanzbären vorführen. Abrupt änderte sich das 2006, als Programme auf Monte-Carlo-Basis die Bühne betraten. Einer der Pioniere des Monte-Carlo-Go ist Rémi Coulom. Sein Programm „Crazy Stone“

holte bei der Computer-Olympiade 2006 auf dem 9x9-Go-Brett die Goldmedaille.

Sehr schön zu sehen ist die Leistungs-Entwicklung im Computer-Go unter [www.computer-go.info/h-cl](http://www.computer-go.info/h-cl). Dort sind alle wichtigen öffentlichen Partien zwischen Menschen und Go-Programmen dokumentiert.



„Monte Carlo Go“ von Tanja Esser

### Handicap-Leiter

Zum einen gibt es die Handicap-Leiter für Spiele gegen Profis. Die Erfolgsgeschichte der Monte-Carlo-Bots fing im Augst 2008 mit einem Sieg von MoGo gegen Myungwan Kim 8p an, wobei das Programm 9 Vorgabesteine hatte. Seit März 2012 sind vier Vorgabe-Steine erreicht – mit etlichen Siegen der Bots Zen und CrazyStone gegen Hochdan-Profis. Die Programmierer hätten sich auch schon an Partien mit Handicap 3 getraut, aber die Menschen wollen bisher nicht.

### Tromp-Cook-Wette

Auf der Schiene der Gleichauf-Partien ist der Ausgang der 10-Jahres-Wette zwischen Darren Cook und John Tromp (starker 2d aus den Niederlanden; bekannt auch durch die Tromp-Taylor-Regeln) bemerkenswert. Ende 2010 besiegte John das Programm „Many Faces of Go“ klar mit 4-0. Damals waren die Programmierer des eigentlich stärksten Programms Zen noch nicht

gewillt, ihren Bot antreten zu lassen. Anfang 2012 „durfte“ Zen dann doch und besiegte John Tromp mit 3-1, nach einem 0-1-Rückstand.

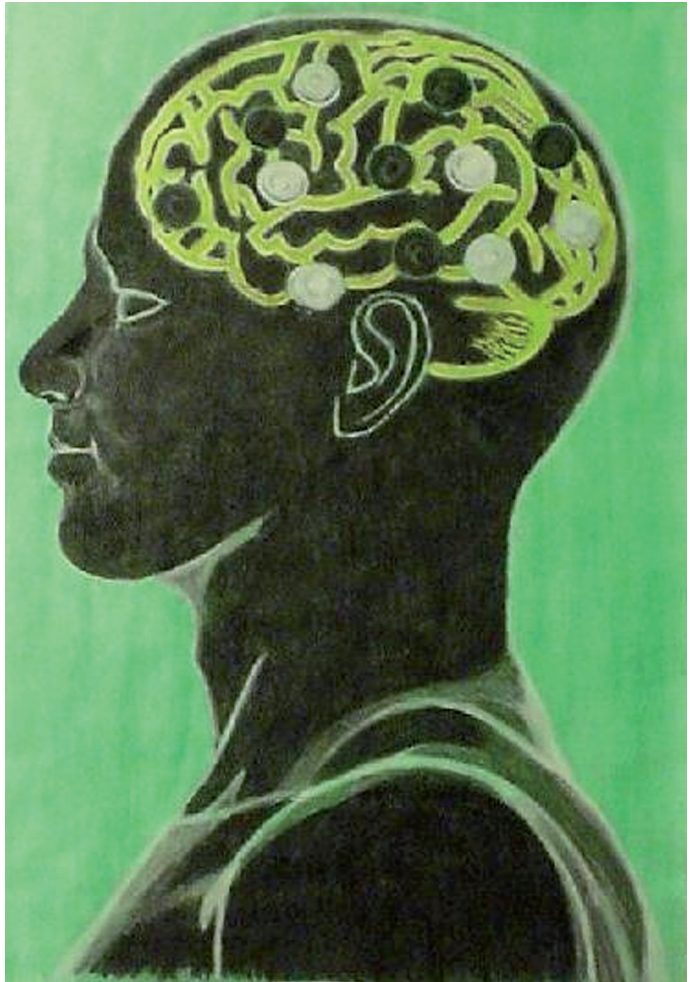
## Hut im Ring

Im Mai 2014 wurde im DGoB-Forum nochmals über die Schachpartie diskutiert, die Norimoto Yoda 9p im März gegen einen überzeugenden CrazyStone bei Handicap 4 verloren hatte. Da warf ganz überraschend Franz-Josef Dickhut seinen Hut in den Ring: Er sei bereit, bei Bereitstellung eines bescheidenen Preisgeldes in einem Best-of-5-Wettkampf gegen CrazyStone (kurz „CS“) anzutreten. „Wir“ überlegten zuerst die Möglichkeit des Crowdfunding – es gab sogar schon erste Zusagen, dazu beizusteuern. Dann erinnerte ich mich aber an meinen früheren Mitarbeiter Dr. Raymond Georg Snatzke, der in seiner Jenaer Zeit vom 1d zum 3d aufgestiegen war.

## codecentric

Georg arbeitet seit etlichen Jahren bei der Software-Firma codecentric.de und sein Boss war tatsächlich bereit, im Fall eines menschlichen Sieges in einem Best-of-5-Match 500 Euro Preisgeld bereit zu stellen. Auch CS-Programmierer Rémi Coulom war zu einer Teilnahme bereit. Als das Ereignis näher rückte, erstellte codecentric sogar eine eigene Webseite zum Wettkampf unter [go.codecentric.de](http://go.codecentric.de).

Ursprünglich hatte FJ Dickhut noch eine leichte Vorgabe (entweder er mit Weiß und Komi 0,5 oder sogar 2 Handicap-Steine) vorgeschlagen, aber ich drang auf „Gleichauf-Partien“. Dabei war mir schon



„Human Go“ von Tanja Esser

klar, dass das Programm unter diesen Umständen der Underdog sein würde. Eine ganze Reihe gestandener Go-Spieler ließen vorab durchblicken, dass „Gleichauf“ in ihren Augen unangemessen sei.

## Showdown auf KGS

Gespielt wurde das Duell auf KGS und zwar im Wochenrhythmus jeweils eine Runde am Samstag nachmittag. Die Bedenkzeit betrug 60 Minuten und danach 40 Sekunden pro Zug mit fünf Byoyomi-Phasen. Auf KGS fanden sich in jeder der

Partien mehr als 200 Kiebitze ein, von denen etliche auch aktiv am Chat teilnahmen.

Die erste Runde am 4. Oktober wurde ein Paukenschlag: FJ war irgendwie mit dem falschen Fuß am Brett angekommen und fühlte sich wohl nie richtig glücklich. Schon bei Zug 65 zeigte nicht nur CrazyStone gut 65 % als Siegchancen-Bewertung für sich an; auch etliche Meinungsführer im Chat sahen die Blechkiste klar vorn. Zwar ließ CS zum Ende hin in bester Monte-Carlo-Manier noch eine ganze Reihe von Punkten liegen, aber an dem Sieg (mit 1,5 Punkten Vorsprung) änderte das nichts mehr.

## Zur Hardware

Bis vor einigen Monaten war Rémi Coulom Wissenschaftler an der Universität von Lille. Dort hatte er auch Zugriff auf einen leistungsstarken Clusterrechner. Inzwischen hat er sich aber selbständig gemacht. Deshalb musste er von seinem eigenen (starken) Heim-PC aus spielen. Der Rechner hatte immerhin 6 Kerne und beackerte 12 Threads gleichzeitig, mit gut 25.000 Simulationspartien pro Sekunde im Durchschnitt. Zum Vergleich: Das kommerzielle CS 2013 läuft auf meinem handelsüblichen Dualcore-Rechner mit etwa 4.000 Simulationen pro Sekunde.

## Aufregung und Hype

Nach diesem Auftakt ging es im DGoB-Forum hoch her. Einige sahen im Überschwang des Momentes schon ein neues Zeitalter heraufgezogen. Doch eine Woche später rückte FJ das Go-Weltbild wieder gerade: Er gewann Partie 2, wenn auch nach etwas unübersichtlichem Verlauf. Konkret hatte das Programm zwei Eckkämpfe (mit einem eigenem Invasionsstein und mit einem 1000-Jahre-Ko) nicht richtig verstanden. Was die Kiebitze auf KGS nicht sehen konnten: Die Selbstbewertung von CS ging erst einen Zug vor der Partie-Aufgabe von über 40 Prozent direkt in den Keller. Die Kiste hatte sich also über lange Zeit selbst etwas in die Tasche gelogen.

## Turn Around

Nach dem Auftaktsieg von CS kniete sich FJ richtig in das Match. Er gewann die drei folgenden Partien und damit das Gesamtmatch. Dabei war zu beobachten, wie er sich von Woche zu Woche besser auf den Gegner eingestellt hatte und CS am Ende souverän dominierte.

## Drehbuch blieb in der Schublade

Zur Runde 5 kam es also nicht mehr. Doch für den Fall hatte FJ ein Drehbuch mit dramaturgischem Höhepunkt vorgeschlagen: Wenn es nach der vierten Runde 2:2 unentschieden gestanden hätte, wäre eine ZWEI-wöchige Pause vor dem Finale ein wunderbarer Cliffhanger für die Zuschauer gewesen. Dass das für ihn selbst vielleicht auch zwei Wochen Unter-Strom-Stehen bedeutet hätte, nahm er bei dem Vorschlag in Kauf.

## Die Partiedateien

Partie 3 ist von FJ in dieser DGoZ besprochen (S. 33–37). Sgf-Dateien aller vier Spiele können an verschiedenen Stellen im Netz heruntergeladen werden, so zum Beispiel bei [go.codecentric.de](http://go.codecentric.de), im KGS-Archiv unter dem fj-Account und auf der oben genannten Seite von Nick Wedd zu den H-C-Vergleichen.

Ich selbst möchte diese Stelle nutzen, um der Firma codecentric.de für die engagierte Organisation des Wettkampfs zu danken.

## Zur Software

Für mich war es eine Enttäuschung, als Rémi Coulom zum Matchende hin mitteilte, dass der Wettkampf von der kommerziellen Version „CrazyStone 2013“ gespielt worden sei. Anscheinend hat sein Programm in den letzten knapp zwei Jahren keine wesentlichen Fortschritte gemacht. Hoffentlich wird aus der Durststrecke kein Dauerzustand. Mir ist beim Nachspielen der Partien mit CS 2013 im Analyse-Modus aufgefallen, dass oft über 90 Prozent der Playouts auf „den besten“ Zugkandidaten entfallen. Zumindest für das Analysieren wäre eine breitere Streuung hilfreich.

## Nächstes Jahr?

Auch im Herbst 2015 wird es wieder ein Best-of-5-Match zwischen einem deutschen Spitzenspieler und einem starken Computer-Programm geben, auch dann wieder ohne irgendwelche Vorgabe-Steine. Das Ganze plane ich auch unter meiner Langzeit-Erwartung, dass bis 2027, dem Jahr meiner voraussichtlichen Pensionierung an der Uni Jena, ein Computer-Programm einen der besten menschlichen Spieler unter Gleichauf-Bedingungen wird schlagen können ...

## Paar-Go in Japan (Teil 2)

von Tobias Berben

*Dieser Reisebericht erschien zuerst unter [www.gobaduk-weiqi.de](http://www.gobaduk-weiqi.de) und nun in leicht geänderter Form in zwei Teilen in der DGoZ.*

### Tag 3

Am dritten Tag ging endlich das Turnier los, zumindest für die qualifizierten Teilnehmer des Hauptturniers. Wir selbst sollten erst einen Tag später beim Vorgabeturnier starten. Beim Hauptturnier starteten 32 Paare, 11 davon aus Japan, die anderen aus Asien,



*Benjamin Teuber 6d und Manuela Marz 4d*

Amerika, Australien und Europa, nur Afrika war leider mit keinem einzigen Paar vertreten, aus Deutschland gingen zwei Paare an den Start.

In der ersten Runde bekamen die beiden deutschen Paare extreme Losungen. Das über die deutsche Meisterschaft und sein Punktesystem qualifizierte Paar Jana Hollmann und Klaus Petri durften gegen das vermutlich stärkste Paar, die Vorjahressieger aus Korea, antreten, das über die Paar-Go-Europameisterschaft qualifizierte Paar Manuela Marz und Benjamin Teuber spielten mit Mexiko gegen das nominell schwächste sowie mit 10 und



*Klaus Petri 4d und Jana Hollmann 1d*

14 Jahren auch jüngste Paar des Turniers. Erwartungsgemäß verloren die einen und gewannen die anderen, wobei die Organisatoren aus Versehen bei letzterem Paar zunächst einen Verlust in die Tabelle eintrugen, was zu einiger Verwirrung führte.

Nach dieser ersten Runde folgt traditionell das Goodwill Match, bei dem alle Gäste bunt gewürfelt miteinander gegeneinander spielen und in Landestracht antreten ... dürfen, bzw. sollen oder ... müssen, je nach persönlicher Vorliebe und/oder







*Goodwill Match mit der Vorjahressiegerin und späteren Studenten-Paar-Go-Meisterin an meiner Seite*



*Der Niederländer Rob van Zeijst 7d (Kiseido) kann sich nicht so recht mit dem „Team Deutschland“ mitfreuen ...*



*„Team Deutschland“ mit (v.l.n.r.) Michael Marz, Benjamin Teuber, Klaus Petri, Martin Stiassny, Tobias Berben, Jana Hollmann, Steffi Hebsacker, Manuela Marz sowie einem japanischen Fan*

Leidensfähigkeit. Was bietet sich da neben Dirndl und Lederhose in Deutschland an? Letztes Mal vor elf Jahren waren wir Hamburger im Fischerhemd mit Seemannsmütze angetreten, aber das ist ja nur sehr regional passend. Da wir mit den beiden Paaren im Hauptturnier, drei Sondergästen und EGF-Präsident Martin Stiassny immerhin zu acht waren, bot es sich in diesem Jahr geradezu an, als Team im Fußballdress aufzulaufen, hatte doch unsere Nationalmannschaft im Sommer immerhin dem WM-Titel mit nach Hause gebracht. In diesem



Zhang Xuan 8p und Chang Hao 9p

Aufzug sorgten wir für einiges Aufsehen und immer wieder mussten wir uns im Verlauf des Abends für ein Gruppenfoto zusammenfinden.

Gegen Ende des Goodwill Matches wurden in diesem

Iyama Yuta 9p und Hsieh Yi Min 6p



Cho U 9p und Kobayashi Izumi 6p

Jubiläumsjahr noch zwei ganz besondere Partien ausgetragen: Es spielten an zwei Brettern jeweils Profipaare gegeneinander, einmal Japan gegen China, einmal Japan gegen Korea. Es traten die beiden Ehepaare

Lee Hanjin 3p und Cho Hun Hyun 9p



Kobayashi Izumi 6p und Cho U 9p gegen Zhang Xuan 8p und Chang Hao 9p an sowie Hsieh Yi Min 6p und Iyama Yuta 9p gegen Lee Hanjin 3p und Cho Hun Hyun 9p. Die erste Partie konnte China für sich entscheiden, die zweite gewann Japan. Live kommentiert wurden die beiden Partien in einem Nebenraum von Micheal Redmond 9p.



Abends folgte dann die Welcome Party für alle anwesenden Teilnehmer und Gäste. Wieder wurden zahlreiche Reden gehalten und wieder wurde der bereits erwähnte Paar-Go-Song vorgetragen, dieses Mal aber live von zwei japanischen Sängern. In den Reden wurde besonders dem Ehepaar Taki für seinen unermüdlichen Einsatz für das Paar-Go gedankt – Martin Stiassny bezeichnete Frau Taki gar als die „Seele des Paar-Go“, was diese mit einiger Rührung aufnahm. Die Rede zum Anstoßen und zur Buffeteröffnung hielt dabei der Inhaber von *7eleven* in Thailand, der zugleich Hauptsponsor der Go-Amateur-Weltmeisterschaft in diesem Jahr in Thailand ist. Anschließend gab es ein großes Buffet, bei dem man sich allerdings wirklich ranhalten muss-

te, wenn man etwas abbekommen wollte. Wir zogen die relativ vornehme Zurückhaltung vor und gingen lieber danach noch mit einer großen, internationalen Gruppe in ein Lokal, um dort noch gemeinsam etwas zu essen und bei einem oder zwei Bier die internationale Freundschaft innerhalb der Go-Community weiter zu fördern.

Dabei ereignete es sich tatsächlich, dass der einzige anwesende Japaner uns nicht nur beim Bestellen des Essens und der Getränke half, uns beim Anstoßen in seinem Heimatland begrüßte, sondern am Ende auch noch einfach still und heimlich für alle bezahlte. Wir blieben etwas beschämt und natürlich erfreut über so viel Gastfreundschaft zurück – würden wir das mit Gästen in unserem Heimatland auch so halten?

Der folgende Tag sollte dann der „große“ Tag werden mit den entscheidenden Runden 2 bis 4 im Hauptturnier, aber auch mit dem Nebenturnier mit Vorgabe, das in drei Gruppen nach Spielstärke getrennt und insgesamt wohl über 200 Paaren ausgetragen wurde ...



*Martin Stiassny, Vorsitzender der Europäischen Go-Föderation, ehrt das Ehepaar Taki*

## Tag 4

Der Sonntag ist der wichtigste Tag beim Paar-Go, denn die Runden 2 bis 4 im Hauptturnier werden gespielt und es findet das Vorgabeturnier statt, bei dem in drei Gruppen nach Spielstärke getrennt etwas über 200 Paare antraten. Die Gesamtveranstaltung ist so konzipiert, dass die erste Runde quasi zum Warmlaufen gedacht ist, die eigentliche Veranstaltung aber erst ab der zweiten Runde, also wenn alle Teilnehmer des Vorgabeturniers anwesend sind, losgeht. Mit einem Schwur auf Paar-Go und Fairplay wird ein entsprechendes Highlight gesetzt, das allen Anwesenden den Ernst des feierlichen Moments vor laufenden Fernsehkameras vergegenwärtigen soll. In diesem Jahr hatte das Europameisterteam Manuela Marz und Benjamin Teuber die Ehre, neben einem japanischen Team und ein letztes Mal in „Landestracht“ den Schwur für die internationalen Gäste zu sprechen.

Danach ging dann auch für uns das Turnier endlich los. Zunächst mit einem kleinen Fehler, den wir zum Glück rechtzeitig bemerkten: Man hatte uns in die A-Gruppe des Vorgabeturniers eingeteilt, weil die Organisatoren fälschlich davon ausgegangen waren, dass wir beide 4. Dan spielen. So saßen wir zwei japanischen Kindern gegenüber, er ca. 9 Jahre und 6. Dan, sie ca. 12 Jahre und 4. Dan. Äh, ja, und nun? Nach kurzem Einspruch saßen wir dann in Gruppe B angemessenen Gegnern gegenüber, für die wir dann allerdings kein Gastgeschenk mehr hatten, denn das hielten noch die beiden Kinder aus Gruppe A in den Händen – und



*Yohida Mika 8p war die Glücksfee bei der Lotterie*

wir hätten es ihnen ja wohl nicht einfach wieder aus den Fingern reißen können.

Unsere vier Runden gegen zwei mittelalte, ein altes und ein ganz junges Paar waren ein großer Spaß! Spannung in jeder Hinsicht, tragische Überseher, heroische Rettungsaktionen, Erschütterungen bis ins Mark und erleichterte Stofsseufzer und somit das gesamte Programm der beim Paar-Go möglichen Emotionen durften wir gemeinsam durchleben. Und genau das ist es, was Paar-Go so interessant und mit „normalem“ Go so unvergleichlich macht: Geteiltes Leid und doppelte Freude!



*Unsere Gegner Nogayo Kazumori 9d und Tojima Hana 8k – gemeinsam mit ihnen schafften wir es bis ins japanische Fernsehen*

Den Höhepunkt der vier Runden bildete sicherlich Runde 2, weil wir mit Tojima Hana 8k gegen ein japanisches Pop-Sternchen spielten, das vor einigen Jahren zu der erfolgreichen Castinggruppe AKB 48 gehört hatte und mittlerweile als Moderatorin für den japanischen Sender NHK arbeitet. An ihrer Seite saß mit Nogayo Kazumori 9d wohl einer der stärksten Spieler des Vorgabeturniers und beide wurden das gesamte Turnier über auf Schritt und Tritt von Kameras verfolgt. Unsere Partie gegen die beiden



*Manuela Marz und Benjamin Teuber legen stellvertretend für die internationalen Teilnehmer den Paar-Go- und Fairplay-Schwur ab*

wurde also nicht nur mitgeschrieben, sondern auch gefilmt und beide Paare nach der Partie interviewt. Im November waren wir dann in einer Sendung über Tojima Hanas Turnierteilnahme im japanischen NHK World zu sehen. Zum Ende der Partie, die wir leider recht knapp mit 2,5 Punkten verloren haben, kam dann noch Takemiya Masaki 9p an unser Brett und begrüßte Tozima Hana herzlich, was uns ein schönes Foto mit der lebenden Go-Legende Takemiya einbrachte. Alle anderen Partien haben wir gewonnen, so dass wir das Turnier glücklich, zufrieden und erschöpft mit 3:1 abschlossen.

Den Abschluss des Tages bildete eine zwei Stunden dauernde Siegerehrung mit anschließendem Riesensnack, bei dem dieses Mal wirklich jeder satt werden konnte. Im Hauptturnier siegte Korea vor Taiwan und einem der japanischen Teams, das beste westliche Team waren die Tschechen mit 3:2 auf Platz 13, die Europameister Marz/Teuber landeten mit 3:2 auf Platz 15 und das deutsche Paar Hollmann/Petri mit 2:3 auf Platz 18. Geehrt wurden noch die Paare in der Studenten-Paar-Go-Meisterschaft und in den verschiedenen Gruppen des Vorgabeturniers, außerdem folgte noch eine Lotterie, für die alle teilnehmenden Spieler Lose bekommen hatten. Dort gewann ich eine sehr

schön designte ... Damenhandtasche, die natürlich umgehend an meine Frau und Paar-Go-Partnerin Steffi Hebsacker weiter verschenkt wurde, so dass wir beide was von der Lotterie hatten.

Abschließend können wir uns nur ein weiteres Mal bei Pandanet bzw. dem Ehepaar Taki bedanken. Allgemein, dass sie Paar-Go und diese Meisterschaft so großzügig unterstützten, im Besonderen, dass sie uns in diesem Jahr zum Jubiläum eingeladen haben und wir unvergessliche Tage in Tokio erleben durften. Wir werden versuchen, es ihnen mit der Unterstützung des Paar-Go zu danken!

Am Montag folgte noch eine gemeinsame Working Session zum Thema Paar-Go und es wurde ein Gruppenfoto aller ausländischen Teilnehmer erstellt. Und natürlich blieben wir noch ein paar weitere Tage in Tokio, bevor wir uns auf die Rückreise nach Europa machten. Aber das war hoffentlich nicht unser letzter Aufenthalt im Land der aufgehenden Sonne!



*Ein Foto mit der lebenden Legende Takemiya Masaki 9p*

## Deutschlandpokal 2015

### Endstand nach zwei von zwölf Turnieren\*

**Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (49 Platzierte):**      **Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer (17 Platzierte):**

Pl. Name	Rang	E	ED	Summe
1 Hensel, Rainer	1k	4	-	4
Kittlitz, Adrian	1k	-	4	4
3 Adelsberger, Christoph	2k	-	2	2
Baumgart, Marvin	2d	2	-	2
Drewitz, Michael	2k	2	-	2
Hartwig, Sebastian	1k	2	-	2
Kiehl, Andreas	1d	-	2	2
Koller, Sebastian	3d	-	2	2
Meyer, Jürgen	1d	2	-	2
Pankoke, Matias	2d	2	-	2
Pittner, Arved	1k	-	2	2
Pittner, Thomas	1k	-	2	2
Steffens, Siegmar	1d	-	2	2
Ulbrich, Georg	1d	2	-	2
Weber, Helmut	2d	2	-	2
<b>Weiß, Malte</b>	<b>3d</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>
17 Cinal, Tarik	2d	-	1	1
Heyer, Claus-Martin	1k	1	-	1
Kacwin, Christopher	3d	1	-	1
Schütze, Rainer	2d	1	-	1
Simon, Charles	1d	1	-	1
Walde, Tashi	2d	1	-	1
Werner, Wolfgang	2d	-	1	1
Wirthmann, Benjamin	1k	1	-	1

Pl. Name	Rang	E	ED	Summe
1 Gehrke, Lars	11k	4	-	4
Huber, Alexander	13k	-	4	4
3 Brüll, Ingo	16k	2	-	2
Schmidt, Thorsten	17k	2	-	2
Semmler, Roman	18k	2	-	2
6 Reibert, Jörg	12k	1	-	1
Walther, Sven	10k	1	-	1
8 Berghaus, Matthias	11k	0	-	0
Breitenbauch, Gudrun	10k	0	-	0
Disselkamp, Tilman	10k	0	-	0
Hensel, Christiane	19k	0	-	0
Janke, Frithjof	10k	0	-	0
Jürgens, Wiebke	10k	0	-	0
Rieger, Angelika	15k	0	-	0
Schweitzer, Johannes	17k	0	-	0
Urmoneit, Regina	14k	-	0	0
Werner, Stefan	10k	-	0	0

#### Bemerkung:

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

**Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (41 Platzierte):**

Pl. Name	Rang	E	ED	Summe
1 Rieger, Marc Oliver	9k	6	-	6
2 Anderson, Christian	4k	-	3	3
Galen, Paulus van	5k	3	-	3
Langer, Martin	6k	3	-	3
Loose, Jörg	5k	-	3	3
Sachsenhauser, Florian	9k	-	3	3
7 Busch, Rainer	5k	2	-	2
Grotepass, Christoph	7k	2	-	2
Kaczmarek, Georg	3k	2	-	2
Klaus, Tobias	3k	-	2	2
Kraus, Tristan	3k	-	2	2
Mauke, Andreas	5k	-	2	2
Sarges, Karl-Heinz	6k	2	-	2
Semmler, Gregor	9k	2	-	2
Werner, Peter	7k	-	2	2
16 Schomberg, Karen	3k	1	-	1
Wallhorn, Norbert	3k	1	-	1
Weiß, Arne	5k	1	-	1

#### Kürzel:

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

*Georg Ulbrich*



\* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2014 sind unter [www.dgob.de/pokal](http://www.dgob.de/pokal) zu finden.

## Kids- & Teenspokal 2015

Ein neues Jahr hat begonnen und die ersten Turniere für 2015 sind in der Wertung. Es zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen wir die Ergebnislisten bekommen haben. 24 Kinder und Jugendliche nahmen bisher teil, in der U12 gibt es 8 TeilnehmerInnen und in der U18 spielen bisher 16 Jugendliche mit. 4 Turniere wurden bisher ausgewertet.

Wir gratulieren den Gewinnern des Vorjahres, Arved Pittner aus Berlin in der U12 und in der U18 Arved Weigmann aus Potsdam!

Der Hebsacker-Verlag verschenkt auch dieses Jahr wieder die Sachpreise für den 1. bis 20. Platz, lasst Euch überraschen! Wer seine aktuelle Adresse noch nicht angegeben hat, sollte dies bitte so schnell wie möglich tun. Die Gewinner der Geldpreise wenden sich bitte an den Schatzmeister des GoVB, Ilona Crispian.

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



### U 18

Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pankoke	Matias	2d	2d	3	7
2	Weigmann	Arved	5k	5k	2	5
3	Helwig	Anton	23k	23k	1	4
4	Schomberg	Niels	2d	2d	2	4
5	Kriese	Anton	1k	1k	1	3
6	Schaaf	Emanuel	5k	5k	1	3
7	Schnelle	Matteo	10k	10k	1	3
8	Herrmanns	Phillip	13k	13k	1	3
9	Schomberg	Jan	13k	13k	1	3
10	Kriese	Lovis	16k	16k	1	3
11	Niederrau	Lena	16k	16k	1	3
12	Jahn	Franziska	17k	17k	1	3

### U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Semmler	Gregor	9k	9k	2	6
2	Pittner	Arved	1k	2d	3	5
3	Rieger	Angelika	15k	15k	2	4
4	Jacobsen	Manuel	4k	4k	1	3
5	Tripp	Leo	6k	6k	1	3
6	Crozz	Claudia	22k	22k	1	3
7	Gou	Naichun	1d	1d	1	2
8	Simon	Finn-Luca	21k	21k	1	2
9	Crott	Tabea	15k	15k	1	1

Die aktuellen und vollständigen Tabellen findet Ihr unter: [www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal/](http://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](mailto:kiri@dgob.de) oder auf Facebook unter „Kids-und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

*Maria & Sabine Wohnig*

## Hallo, liebe Kinder!

Habt Ihr eigentlich schon mal an einem großen Kinderturnier mitgespielt? In Deutschland gibt es zwar nicht ganz so große wie in China, Japan oder Korea, aber es gibt schon ein paar Turniere, an denen 30, 40 oder noch mehr Kinder teilnehmen.



*In Düsseldorf gibt es beim japanischen Generalkonsulpokal jedes Jahr im Herbst ein 13x13-Turnier mit Vorgaben für schwächere Spieler. Zwischen all den Kindern spielen auch ein paar Erwachsene mit.*



Oft werden die Partien dann nicht auf dem großen Brett, sondern auf 9x9 gespielt und es machen auch Anfänger mit, die Go gerade gelernt haben. Da häufen sich dann schon mal die Gefangenen, wenn der Gegner es schon besser kann...

*Beim Frierer Tengen spielt man einen Nachmittag auf dem 9x9-Brett – bei schönem Wetter sogar im Freien. Dieses Jahr am 31.Mai.*

Wenn Du bei so einem Turnier selbst einmal mitmachen möchtest, dann frag doch Deine

Eltern, ob sie mit Dir hinfahren können! Und frag am besten gleich noch ein paar Freunde, denn gemeinsam zu einem Turnier zu fahren macht am meisten Spaß.

*Ab 20 kyu kann man bei der Deutschen Jugendmeisterschaft teilnehmen. Letztes Jahr fand sie in Jena in einer Schule statt und gast 40 Kinder und Jugendliche waren dabei.*





## Euro-Go-Kids 围棋



United Kingdom | Deutschland + Schweiz | France | Nederlands | Euro-Go-Kids-Team

**Hallo und herzlich willkommen!**

Auf unserer Seite erfährst Du alles über Go – das faszinierendste Spiel der Welt!

Aber was ist denn Go überhaupt? – Wir weihen Dich in das Geheimnis ein!

Und was hat es mit den Drachenabenteuern auf sich? – Schau selbst!

Und wo kannst Du Go lernen und spielen? – Auch das erfährst Du hier!



**Tsumego**



Übrigens könnt Ihr Informationen über Kinderturniere jetzt nicht nur in der DGoZ finden, sondern auch auf einer Webseite speziell für Kinder und Jugendliche:

<http://euro-go-kids.jimdo.com/deutschland-schweiz/>

Dort findet Ihr auch Comics und Geschichten über Go, Infos zu Kinder- und Jugend-Go-Gruppen in Deutschland und der Schweiz – und auch Eure Eltern bekommen dort ein

*Die neue Webseite der EGoTA, speziell für Go-interessierte Kinder, Jugendliche und Eltern*

paar Infos, wenn Sie nicht selbst schon Go spielen ...

Ich hoffe, wir sehen uns dann mal auf der Webseite oder bei einem Kinderturnier!

Bis zum nächsten Mal, **Eure**

**白 Bai und  
黒 Hej** 



*Beim Kido-Cup in Hamburg zu Pfingsten gibt es auch immer ein Kinderturnier auf dem 19x19-Brett.*



*Das größte Kinderturnier in Deutschland: Am Hans-Pietsch-Memorial im Herbst nehmen etwa 100 Kinder aus ganz Deutschland teil. Gespielt wird in Dreier-Mannschaften. Dieses Jahr wird es neben dem Mannschaftsturnier auch ein Anfängerturnier geben, an dem Spieler ohne Mannschaft teilnehmen können.*

## Go Seigen und die unsterbliche Liebe für Go

Teil 2: Leben in Japan am Vorabend des chinesisch-japanischen Krieges (1928–1937)

von Mei Wang

Der japanische Go-Verband, Nihon Ki-in, wurde 1924 gegründet. Zu seinem 90-jährigen Bestehen wurde eine Chronik verfasst mit den wichtigsten Ereignissen seiner Geschichte. Das vierte Ereignis trägt dabei den Titel „Go Seigen (14 Jahre alt) kommt 1928 nach Japan“. In der Ausstellung des Nihon Ki-in können wir dazu das Foto des 14-jährigen Go Seigen in einem chinesischen Umhang sehen, wie er ruhig inmitten ernsthaft blickender japanischer Erwachsene steht.

Alles war ganz anders in Japan für den jungen Go Seigen. Er war beeindruckt davon, wie schnell der Zug von Tokyo nach Osaka fuhr. Am nächsten Morgen ging er mit seinem älteren Bruder Besorgungen machen und hatte das erste Mal Gelegenheit, einen japanischen Satz auszuprobieren: „Das da, was kostet das?“ Nach vielen Jahrzehnten erinnerte er sich noch an den Preis des Erdbeerkuchen, den er damit erfragte.

Segoe Kensaku (瀬越憲作) half Go Seigen bei seinem Aufenthalt in Japan. Er diskutierte auch mit einflussreichen Politikern darüber, so mit Inukai Tsuyoshi (犬養毅). Dieser fragte ihn, was wäre, wenn das junge chinesische Genie den Meijin-Titel gewinnen würde. Kensaku antwortete: „Das wäre mein langfristiger Wunsch.“ Hinter diesem Wunsch stand bei Kensaku der größere Wunsch einer Verständigung zwischen China und Japan. Ein Wunsch, der auch im Herzen des jungen Go Seigen erwuchs und über die Jahre stärker und stärker wurde.

### Die ersten Partien in Japan

Das erste Go-Spiel in Japan spielte Go Seigen mit Schwarz gegen eine Profispielerin des 4. Dans. Nach einem dreitägigen Kampf konnte er es durch Aufgabe gewinnen. Sein zweiter Gegner war Honinbo Shusai (本因坊秀哉). Go Seigen erhielt zwei Vorgabesteine. Den ersten legte er auf Tengen, was damals offenbar möglich, allerdings unüblich war. Kritisiert wurde er dafür jedoch nicht. Am Ende gewann er mit vier Punkten. Diese beiden Spiele

waren als Testspiele gedacht, um seinen Dan-Level zu bestimmen. Go Seigen war dabei ruhig und überhaupt nicht nervös. Nachdem er noch zwei weitere 4-Dan-Spieler geschlagen hatte, erhielt er, es war schon 1929, den 3. Profidan des Nihon Ki-in.

Diese Einstufungsspiele waren eine ernsthafte und auch anstrengende Aufgabe. Nach den ersten vier Partien gab es nun eine unvorhergesehen Unterbrechung: Da Go Seigen als Kind Tuberkulose gehabt hatte, machten sich die Ärzte Sorgen, dass eine Fortsetzung zu anstrengend sein könnte. Daher empfahlen sie ihm, zunächst eine einjährige Pause zu machen, um sich zu erholen. So ganz konnte er das Go-Spielen aber natürlich nicht lassen, sondern spielte eine Serie von (nicht so entscheidenden) Partien, die das Go Magazin für ihn organisierte. Er gewann 13, verlor 7 und spielte zweimal unentschieden. Eine der unvergesslichsten spielte er gegen den damals stärksten jungen Japaner, Kitani Minoru (木谷実). Da es damals noch kein Komi gab, erdachte sich Go Seigen folgende Strategie: Er spielte zunächst auf Tengen und ahmte dann die Züge seines Gegners durch Spiegelung nach. Auf diese Weise, dachte er, sollte er mit zwei oder drei Punkten gewinnen. Kitani war verwirrt, verließ mehrfach den Raum und beschwerte sich. Go Seigen beendete das Spiegel-Go im 63. Zug, machte später jedoch Fehler und verlor. Es war das einzige Mal, dass Segoe Kensaku froh darüber war, dass Go verloren hatte, da er Angst hatte, dass Spiegel-Go durch einen Sieg Go Seigens populär werden könnte. Nach der Partie sagte Kitani zu Go Seigen, dass keine zwei Partien identisch sind, und man deshalb jede Partie ernst nehmen sollte. Go Seigen lernte seine Lektion. Er und Minoru wurden Freunde. Es sollte noch vier Jahre dauern, bis Go Seigen schließlich gegen Kitani gewinnen konnte.

Im Jahre 1930 nahm Go Seigen am Einstufungsturnier teil. Im Frühling erreichte er sieben Siege und eine Niederlage, im Herbst acht Siege. Er wurde daraufhin zum 4. Profi-Dan ernannt.

Ein Jahr später, im September 1931, besetzte die japanische Armee die Mandschurei, den nordöstlichen Teil Chinas. Der chinesisch-japanische Krieg begann näher zu rücken.

Go Seigens Leben während dieser ersten Zeit in Japan war recht komfortabel: Seine Sicherheit wurde von Inukai garantiert, finanzielle Zuwendungen erhielt er vom Vizepräsidenten des Nihon Ki-in und später, nach seiner erfolgreichen Einstufung, erhielt er ein festes Gehalt direkt vom Nihon Ki-in. Doch die politische Lage warf einen zunehmenden Schatten auf sein Leben: Inukai wurde kurz nach seiner Berufung zum Premierminister 1932 von einem radikalen Militär ermordet. Das beraubte Go Seigen seines direkten politischen Schutzes. Und auch die Beziehungen zwischen China und Japan verschlechterten sich dadurch noch mehr. Segoe sorgte sich immer mehr um den Konflikt der beiden Länder. Er bat schließlich Go Seigen, in die Nähe seines Hauses zu ziehen, um ihn gegebenenfalls besser schützen zu können.

Zur selben Zeit zogen jedoch auch Go Seigens Schwestern zu ihm nach Japan, ein Wiedersehen, das ihn sehr glücklich machte.

### **Das erste Jubango und die Partie gegen Honinbo Shusai**

Go Seigen wurde 1933 5. Profi-Dan. Ein Magazin organisierte nun einen Jubango (十番棋), einen Wettkampf über 10 Partien, zwischen Go Seigen und dem anderen großen jungen Go-Genie der Zeit, Kitani Minoru. Während des fünften Spiels lud Kitani Go Seigen in einen Kurort ein, um ihm von einem Projekt zu erzählen: Er arbeitete zusammen mit dem Go-Journalist Yasunaga Hajime (安永一) an einem Buch über Eröffnungen und Joseki. Go Seigen war hochinteressiert und sie begannen, darüber zu diskutieren. Zu dieser Zeit entwickelte Kitani einen neuen Stil, der mehr Wert auf das Zentrum des Brettes legte und als Vorläufer des „kosmischen Stils“ von Masaki Takemiya (武宮正樹) angesehen werden kann, Go Seigen experimentierte seinerseits

mit San-san und Hoshi-Eröffnungen – der Beginn der Ära der Shinfuseki (新布局). Yasanugas Buch, das später die Ideen der beiden darstellte, wurde ein Bestseller.



*Go Seigen und Minoru Kitani, die Begründer des Shin Fuseki*

Im Oktober 1933 hatte Go Seigen, inzwischen 19 Jahre alt, sich durch seine Siege gegen Kitani Minoru und Hashimoto Utao für einen Wettkampf gegen Honinbo Shusai qualifiziert. Die Partie erregte natürlich die Aufmerksamkeit der Medien, auch weil der Altmeister seit fast zehn Jahren keine Turnierpartie mehr gespielt hatte. Shusai war damals 59 Jahre alt und verkörperte die Tradition der alten Go-Schulen, wie sie in Japan Jahrhunderte lang geherrscht hatten. Viele, manchmal obskure, Regeln der Höflichkeit hatten sich über die Zeiten entwickelt. Go Seigen fühlte sich daran nicht gebunden. Zugleich witterten einige Medien die Chance, die Partie noch für einen weiteren Leserkreis interessant zu machen, der vielleicht von Go selbst wenig Ahnung hatte, und inszenierten sie als einen Wettkampf zwischen Japan und China. Zum ersten Mal erlebte Go Seigen nun, wie seine Nationalität in Japan auf einmal eine Rolle spielte.

Er eröffnete die Partie, wie schon so oft, mit San-san. Dies war jedoch für die Honinbo-Schule ein „verbotener“ Anfangszug. Mit seinem zweiten Zug (Hoshi) und seinem dritten Zug (Tengen) sorgte er für einen Skandal. Die Verkaufszahlen der Zei-

tungen, die über das Spiel berichteten, stiegen steil an. Go Seigen war überrascht, dass eine Eröffnung, die er schon oft bei Turnieren gespielt hatte, auf einmal für Aufruhr sorgte.

Gemäß der Tradition konnte Weiß damals auch jederzeit die Partie unterbrechen, ohne einen Zug zu versiegeln, wie das heute bei Partieunterbrechungen üblich ist. Shusai missbrauchte dieses Privileg etwa 13 Mal während der Partie. In den Unterbrechungen analysierte er die Partie dann mit den Mitgliedern seiner Go-Schule. In mindestens einem Fall (Zug 160) gilt es als gesichert, dass sein Zug auf eine Idee eines seiner Schüler zurückgeht. Die Partie dauerte dann auch von Oktober 1933 bis Februar 1934. Am Ende unterlag Go Seigen im ungleichen Kampf mit zwei Punkten (siehe das Kifu unten).

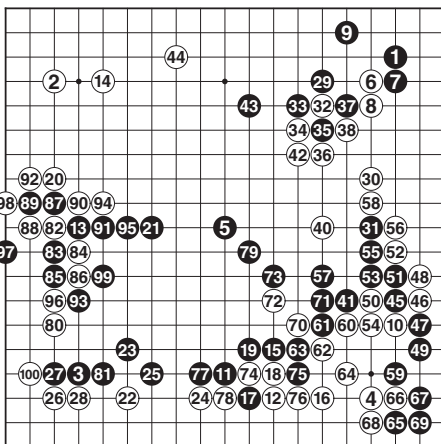
Vier Jahre später sollte es übrigens zur letzten Partie des alt gewordenen Honinbo Shusai kommen. Er spielte sie gegen Kitani, Go Seigens Freund. Dieser erinnerte sich nur zu gut an das ungleiche Spiel vier Jahre zuvor und bestand darauf, dass bei Spielunterbrechungen Züge versiegelt werden müssen. Diese „ungebührliche“ Forderung und ein allgemeiner Mangel an Respekt für den großen Honinbo Shusai sind ein Grundthema im berühmten Roman „The Master of Go“ des Nobelpreisträgers Kawabata Yasunari (川端康成) über diese letzte Partie des Honinbo, dessen deutsche Übersetzung übrigens kurz vor der Veröffentlichung steht. Die

Erfahrungen der Partie Go Seigens mit Honinbo Shusai bilden dazu einen Hintergrund, der im Roman aber nur am Rande erwähnt wird.

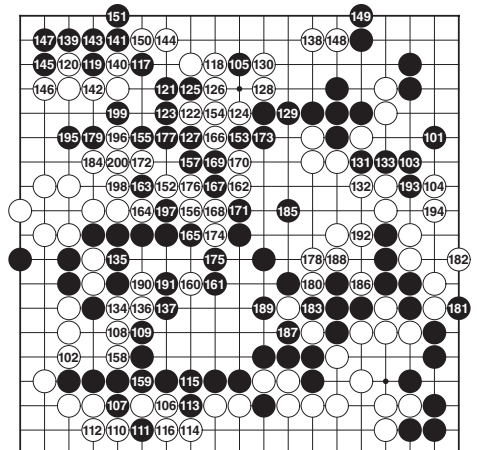
## Der Schatten der Weltpolitik

Im folgenden Jahr besuchte Go Seigen zum ersten Mal nach sechs Jahren wieder China. Er war Mitglied (und Dolmetscher) einer „Japanisch-Mandschurischen Go-Freundschaftsdelegation“. Die Mandschurei war damals ein von Japan kontrollierter halb-unabhängiger Staat, als dessen Kaiser Japan den vormaligen letzten chinesischen Kaiser, Puyi, eingesetzt hatte. Go Seigen durfte vor dem Kaiser eine Partie gegen Kitani spielen. Puyi machte sich sogar Notizen. Während der Teepause forderte Puyi Go Seigen unvermittelt dazu auf, eine Partie gegen seinen Arzt zu spielen und dabei alle seine Steine zu röten. Er tat sein bestes, aber da der Arzt sehr vorsichtig spielte, gelang es ihm nicht. Zum Abschied überreichte Go Seigen Puyi zwei Bücher über das Shin-Fuseki, die dieser freudig entgegennahm.

Zurück in Japan wurde Go Seigen im Jahre 1936 nach fünf Jahren Wartezeit endlich die japanische Staatsbürgerschaft verliehen. Da er nur in Japan sich und seine Familie vom Go ernähren konnte, er aber als Chinese in einem mehr und mehr nationalistischen Land immer häufiger Anfeindungen ausgesetzt war, war dies für ihn ein logischer Schritt



Figur 1 (1–50)

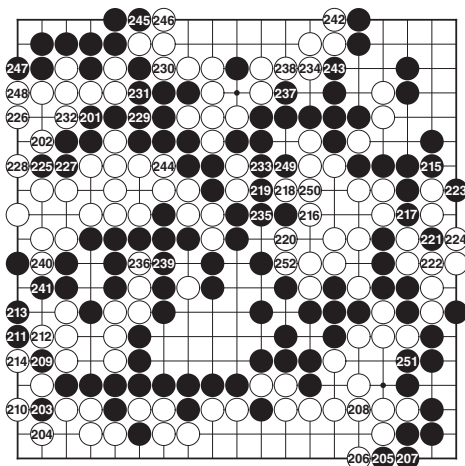


Figur 2 (51–100)

gewesen. Die chinesische Botschaft versuchte dies zu verhindern und kritisierte heftig, dass er die Staatsbürgerschaft des „Feindes Chinas“ annahm. Es würde nicht das letzte Mal sein, dass Go Seigen mitten in dem Konflikt zwischen den beiden Ländern – seiner Heimat und seiner Wahlheimat – stand.

Im Frühlingsturnier 1936 gewann Go Seigen erneut alle acht Partien. Doch am Herbstturnier konnte er aus gesundheitlichen Gründen nicht teilnehmen. Stattdessen spielte er ein Turnier, das von vier Magazinen gemeinsam gesponsert worden war. Er gewann die ersten 13 Spiele, musste danach aber abbrechen. In jeder Partie hatte er etwa ein Kilo seines Körpergewichts verloren, bis er am Ende nur noch 45 kg wog. Die Ärzte diagnostizierten, dass seine Tuberkulose zurückgekehrt sei. Er zog sich nun in die klare Luft der Berge in ein Sanatorium in Fujimien zurück. Es war sehr ruhig und einsam dort. Niemand besuchte ihn, aus Angst vor einer Ansteckung. Eine solche Abgeschiedenheit hielten die meisten Patienten nicht lange aus, aber Go Seigen genoss diese Zeit und blieb ein Jahr und drei Monate dort, bis er sich erholt hatte. Während dieser ruhigen Zeit in den Bergen kam es anderswo zu schrecklichen Ereignissen: der chinesisch-japanische Krieg begann und sollte acht lange Jahre wüten (1938–1945). Rund 20 Millionen Chinesen und eine Million Japaner starben dabei.

*(Fortsetzung folgt)*



Figur 3 (101–150)

## Impressum DGoZ 1/2015

**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](http://www.dgob.de/dgoz), Email: [dgoz@dgob.de](mailto:dgoz@dgob.de)

**Mitarbeiter:** Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Franz-Josef Dickhut, Viktor Lin, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: James Brückl, Lars A. Gehrke, Sascha Stinner, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Mei Wang; Problemecke: Matthias Terwey, TimoKreuzer; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

**Beiträge:** Ingo Althöfer, Tobias Berben, Mario Konrath, Manuela Marz, Marc Oliver Rieger, Karl Scheitler, Stephan Wagner, Sven Walther, Mei Wang

**Fotos:** Joachim Beggerow, Tobias Berben, Steffi Hebsacker, Guido Merk, Marc Oliver Rieger, Sven Walther, 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](mailto:info@hebsacker-verlag.de)

**Druck:** WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

**Druckauflage:** 2.500 Exemplare

**Bezug:** Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos.

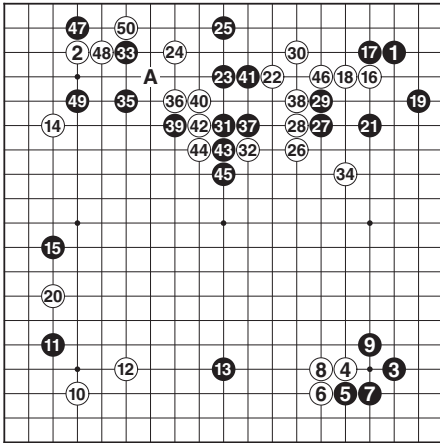
**Einsendeschluss für die DGoZ 2/2015:**

Mittwoch, der 20.04.2015

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

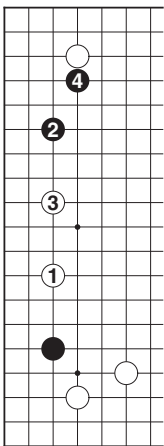
## Yoon Young Sun kommentiert (23)

Partie: 1. Meijin-Titelkampf, 5./6.8.1962  
 Weiß: Go Seigen 9p  
 Schwarz: Sakata Eio 9p  
 Ergebnis: 282 Züge. Weiß gewinnt mit einem halben Punkt.  
 Kommentar: Yoon Young Sun 8p



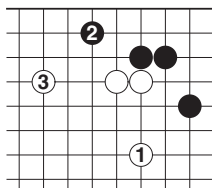
Figur 1 (1-50)

- 3: In dieser Zeit hat Sakata Eio die Eröffnung 1 und 3 häufig gespielt.
- 14: Heutzutage würde wohl eher wie in Dia. 1 gespielt werden.

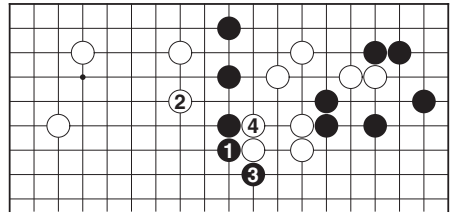


Dia. 1

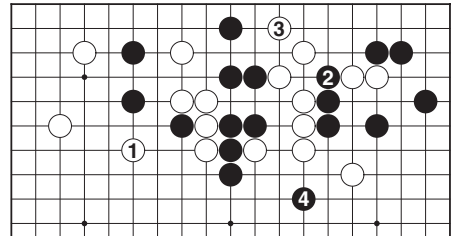
20: Dia. 2 wäre zwar Joseki, aber Go Seigen dachte wohl, das sei zu langweilig.  
 21: Schwarz zeigt Kampfgeist!  
 22: Go Seigen hat diesen Zug bereut, weil er zu schwer ist. Weiß hätte sich noch einen Punkt weiter links auf 41 ausdehnen sollen.  
 23: Ein guter Angriff!



Dia. 2

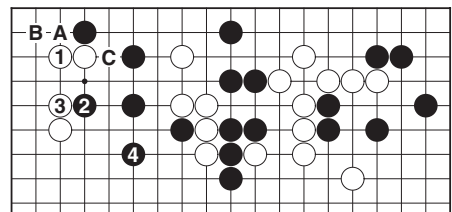


Dia. 3



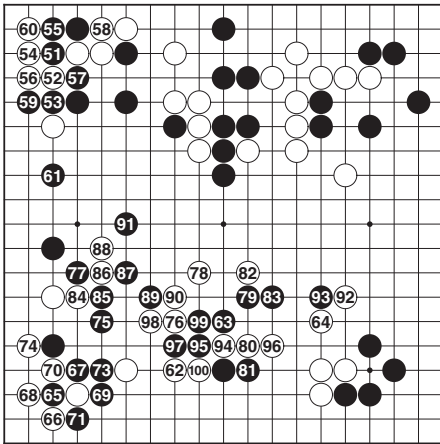
Dia. 4

- 33: Wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 3 schiebt, dann kann Weiß mit 2 den oberen linken Rand verteidigen und nach 4 ist die weiße Gruppe nicht mehr wirklich leicht anzugreifen.
- 35: Doch Sakata wollte richtig kämpfen, wie auch dieser Zug zeigt, der sonst eigentlich auf A gehört.
- 36: Dagegen will Go Seigen offensichtlich nicht zurückstecken.
- 46: Jetzt selbst auf 1 in Dia. 4 zu spielen, ist zwar verlockend, aber danach ist 2 zu schmerzhaft, denn nach 4 ist dann die weiße Gruppe doch sehr schwach.
- 47: Dies ist ein Testzug. Wenn Weiß wie in Dia. 5 zurückstreckt, dann tauscht Schwarz einfach noch 2 für 3 ab, springt dann mit 4 raus und kann später noch mit Schwarz auf A, Weiß auf B und Schwarz auf C fast leben.
- 49: Jetzt antwortet Weiß auf diesen Zug natürlich

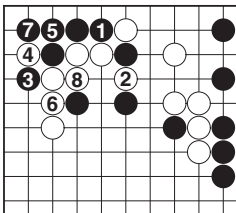


Dia. 5

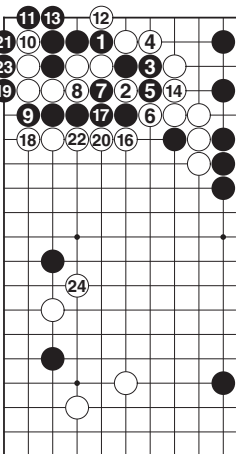
nicht mehr wie in Dia. 5 auf der dritten Reihe, sondern spielt oben.



Figur 2 (51–100)  
72 auf 65



Dia. 6



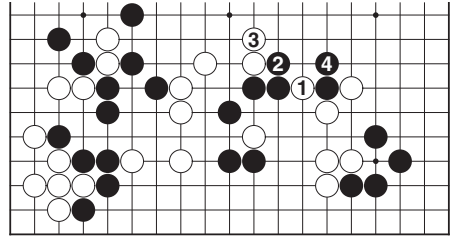
Dia. 7 (15 auf 2)

53: Was passiert eigentlich, wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 6 schneidet? Schwarz kann dann zwar die Ecke nehmen, aber Sakata fand, dass Weiß dadurch außen zu stark wird.

57: Ist es möglich, jetzt auf 1 in Dia. 7 zu spielen? Schwarz kann zwar die Ecke groß fangen, aber Weiß bekommt eine eindrucksvolle Wand. Damit steht Weiß nach dieser Variante deutlich besser.

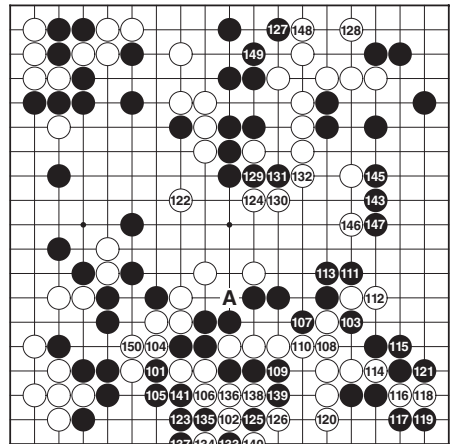
68: Go stellt ein weiteres Mal Kampfgeist unter Beweis.

93: Man dachte damals zuerst, dieser Zug sei ein Fehler des Mitschreibers – ein toller Zug, finde ich. Sakata möch-



Dia. 8

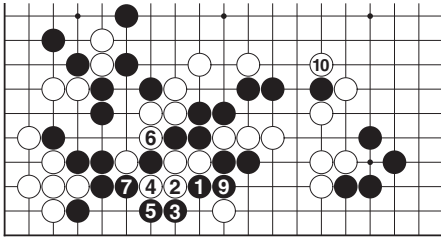
te natürlich, dass Weiß auf 1 in Dia. 8 Atari spielt, damit er mit 2 und 4 gute Form für die weitere Flucht bekommt. Hätte er gleich auf 1 in Dia. 9 gespielt, dann würde nun nach 3 niemand mehr auf A, sondern jeder nur noch auf B spielen wollen.



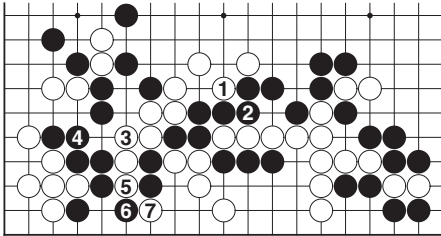
Figur 3 (101–150)  
142 auf 134; 144 auf 133



Sakata Eio (l.) spielt gegen Go Seigen

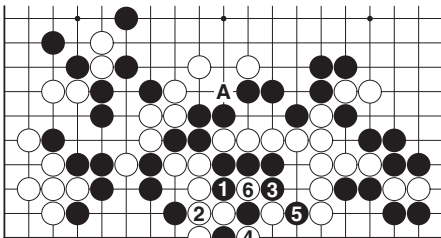


Dia. 9



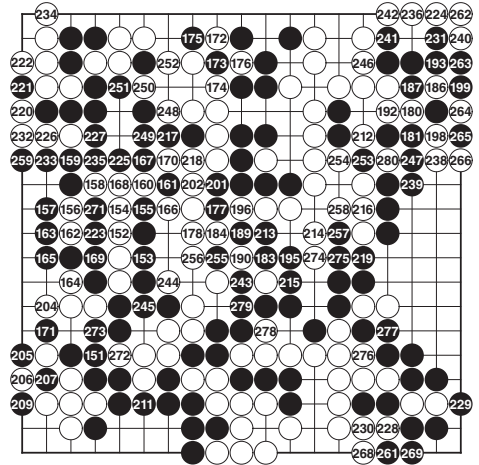
Dia. 10

- 102: Ein wunderschöner Zug. Sakata hat diesen Zug nicht gesehen und somit auch nicht erwartet. Antwortet er auf 1 in Dia. 9, folgt keine Treppe und nach 10 ist die schwarze Zentrumsgruppe in Gefahr.
- 122: Go Seigen wollte die schwarze Gruppe oben angreifen. Wie der weitere Partieverlauf zeigt, hätte er stattdessen besser auf 1 in Dia. 10 spielen sollen, um dann mit 5 und 7 unten zwei Steine zu fangen. Das wäre groß genug gewesen und es gibt kein Aji mehr.
- 123: Das ist schmerzhaft, denn ...
- 131: ... nach diesem Zug lebt die schwarze Gruppe oben und ...
- 135: ... diesen Zug hat Go Seigen anscheinend übersehen. Er hatte wohl nur mit dem Ko aus Dia. 11 gerechnet, bei dem dann A als Ko-Drohung gespielt werden kann.



Dia. 11

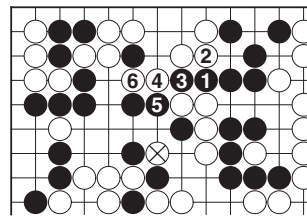
- 141: Jetzt kann A nicht mehr als Ko-Drohung gespielt werden. Daher ...
- 144: ... muss Weiß das Ko decken und ...
- 145: ... Schwarz bekommt einen sehr großen Rand. Sakata führt jetzt deutlich.



Figur 4 (151-282)

- 179, 185, 191, 197, 203, 210 auf 173; 182, 188, 194, 200, 208 auf 176; 237 deckt zwei Steine unten rechts; 260 auf 221; 267 auf 264; 270 auf 161; 281 auf 190; 282 auf 253

- 170: Ein intelligenter Zug, denn nun kann Weiß ...
- 172: ... Ko spielen, denn Schwarz kann nicht mehr leben, wie Dia. 12 zeigt – ohne den markierten Stein würde die weiße Stellung nicht halten.



Dia. 12

- 204: Eine gute Ko-Drohung, denn Weiß kann in der Folge mit 206 ein weiteres Ko installieren.
- 211: Beide gewinnen je ein Ko, aber Schwarz muss hier nochmal sichern. Dadurch ist die Partie sehr knapp geworden. Beide haben gekämpft wie die Löwen und sich geweigert, auf die Züge ihres Gegners zu antworten. Sakata hat geführt, aber wegen des Kos wieder ein wenig an Boden verloren. Es ist schon sehr interessant, dass eine Partie wie diese so denkbar knapp endet!

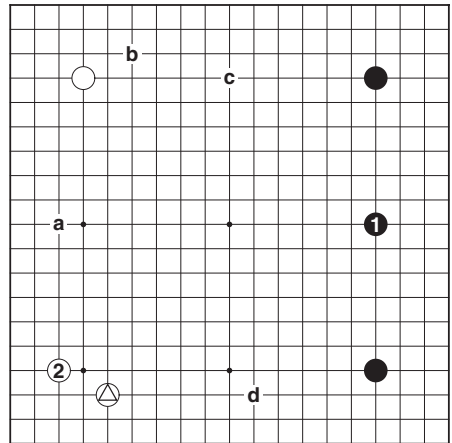


## Mensch gegen Maschine

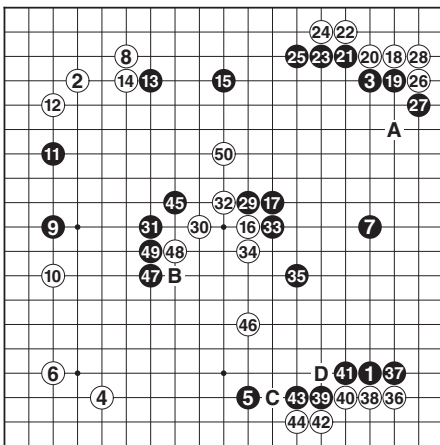
### FJ Dickhut gegen Crazy Stone

Im vergangenen Herbst wurde die codecentric Challenge ausgetragen, bei der das Computerprogramm Crazy Stone in einem Fünf-Partien-Match gegen Franz-Josef Dickhut 6d antrat. Kein stärkerer Go-Spieler hat sich jemals zu einem ernsthaften Wettkampf gegen ein Go-Programm ohne Vorgabe bereit erklärt. Dass der Gewinner nicht in einer einzigen Partie, sondern in einem Best-of-five-Match ermittelt wurde, verleiht dem Wettbewerb zusätzliches Gewicht. Gespielt wurde online auf dem KGS Go-Server. Die erste Partie am 4. Oktober gewann Crazy Stone, die zweite eine Woche später Dickhut, so dass es zur dritten Partie 1:1 stand.

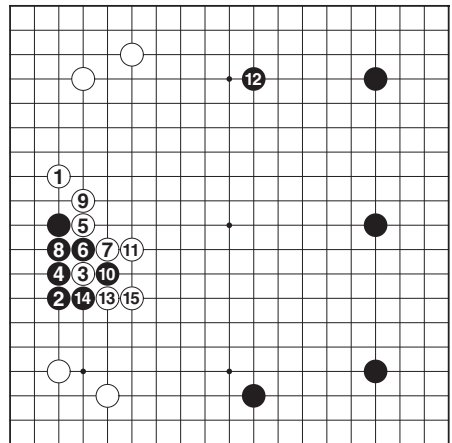
- Partie:** codecentricChallenge 2014, 3. Partie, 18. Okt. 2014 auf KGS (go.codecentric.de)  
**Weiß:** Franz-Josef Dickhut 6d  
**Schwarz:** Crazy Stone  
**Ergebnis:** 242 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.  
**Kommentar:** Franz-Josef Dickhut 6d (www.fjdickhut.de)



Dia. 1



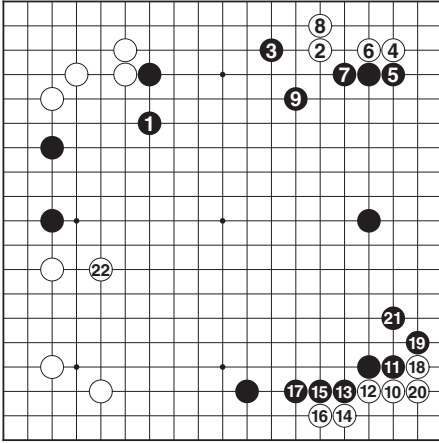
Figur 1 (1–50)



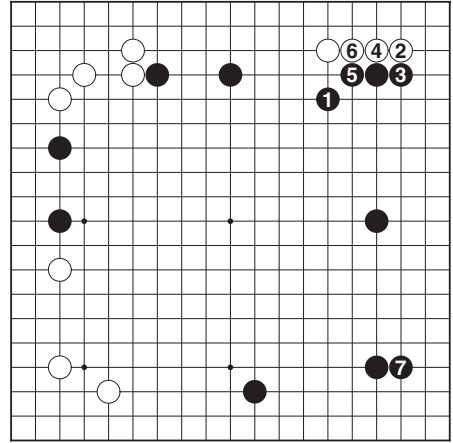
Dia. 2

5/7: 5 würde ich lieber oben spielen oder gleich den Sanrensei. Dia.1 zeigt, warum: Spielt Weiß wie in Dia.1 das Shimari, sind eigentlich a, b, oder auch c allesamt natürlichere Züge als d, der keine gute Fortsetzung mehr gegen das starke Shimari mehr hat.

- 8: Ähnliche Idee: Die eigene Stellung stärken, um Schwarz auch am oberen Rand keine aktive Ausweitung seiner Anlage mehr zu erlauben.  
 10: Von der anderen Seite zu spielen ist auch denkbar. Allerdings sollte man nach S2 in Dia. 2 dann nicht unbedingt wie dort direkt mit W3 fortsetzen. Ein schwarzer Zug in der Gegend von 12 würde in Monte Carlo wohl als Erfolg gefeiert. Aber Weiß kann auch vor W3 erst mal die obere schwarze Ecke angreifen.



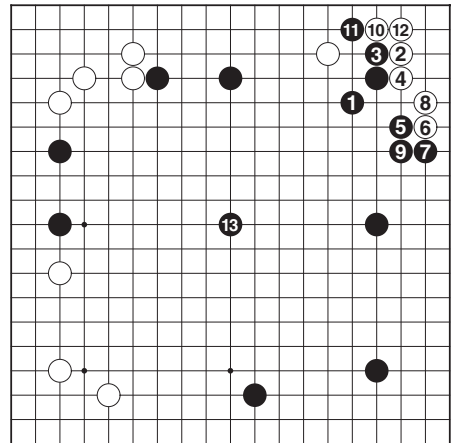
Dia. 3



Dia. 5

15: Hier hatte ich eher mit Dia.3 gerechnet, was zu einer einflussorientierten Partie von Schwarz geführt hätte, wie sie für MC-Bots typisch wäre. Meine Idee wäre dann gewesen, wie im Diagramm gezeigt, die Ecken mitzunehmen und mich dann mit W22 gemächlich in Richtung Zentrum zu entwickeln. Das ist vielleicht eine gefährliche Strategie, weil CS gern auch mal irgendwo Tenuki spielt, und auch falls nicht, das Moyo dennoch eine beeindruckende Größe hat.

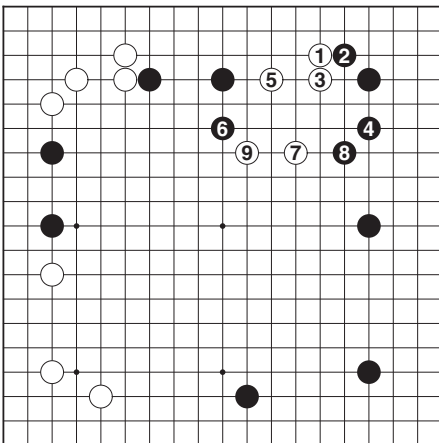
16: Die Idee war, Schwarz erst zum Verteidigen des Moyos zu drängen, um dann jeweils in Sente die



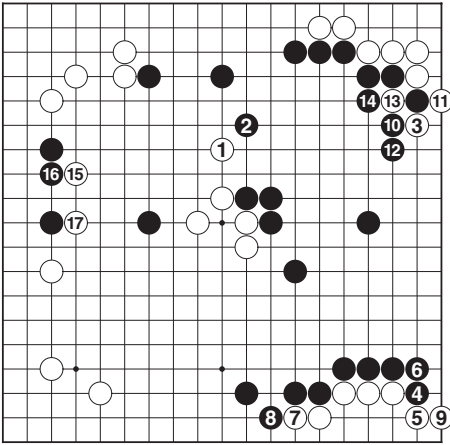
Dia. 6

Ecken auszulutschen. Eine vielleicht normalere Entwicklung zeigt Dia. 4. Allerdings rechnete ich mit anderen Antworten von Schwarz, die direkter auf eine große Zentrumsanlage abzielen, wie z.B. Dia. 5 oder Dia. 6, die mich zu Dia. 4 bewogen haben, erst zu reduzieren und dann die Ecken zu invadieren.

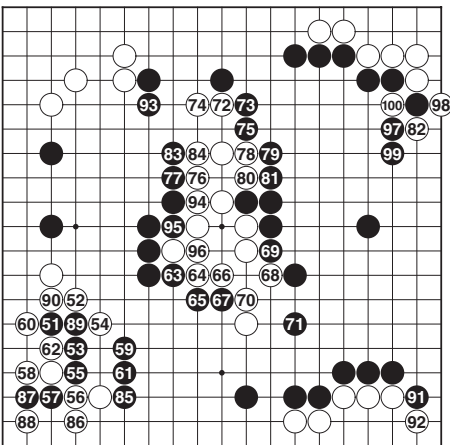
- 29: Allerdings sieht CS hier keinen Bedarf, mit A das Joseki zu beenden. Ohne A ist der rechte Rand natürlich noch kein Gebiet, aber Schwarz zieht den Angriff auf das Zentrum den Punkten am Rand vor.
- 36: Eventuell erst noch W50 spielen, um der Gruppe etwas mehr Luft zu verschaffen. Die Frage



Dia. 4



Dia. 7

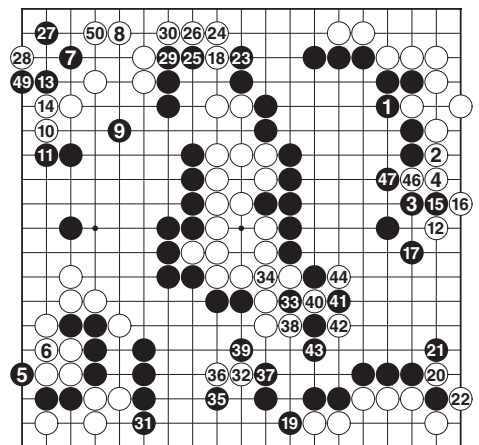


Figur 2 (51–100)

ist nicht, ob die Gruppe den Angriff übersteht, sondern zu welchen Kosten. Ich war allerdings immer noch von der Idee besessen, die Ecken in Sente oder quasi-Sente rauben zu können.

- 44: Hier wäre noch einmal Gelegenheit zu W50 gewesen, aber ich habe nur auf die Schwächen in der gegnerischen Stellung geschaut, statt auf meine eigenen Probleme zu achten. Wenn man so will, ist das ein typisch menschlicher Fehler. Dia. 7 sieht vernünftiger aus. Die Gefahr ist zwar auch hier, dass CS nicht mit S2 antwortet, aber es hat sicher Vorrang für Weiß, die Zentrumsgruppe zu stärken.

- 45: Schwarz ergreift die Gelegenheit und stört die weiße Form mit diesem Zug empfindlich.  
 46: Besser auf B. Wie schon beim Zug zuvor war ich hier zu sehr auf die Schnittmöglichkeiten bei C und D fixiert, die aber noch gar nicht real sind.  
 51: Dieser Zug ist nun sehr schmerzhaft, weil Schwarz zuvor mit 47 und 49 im Zentrum so stark geworden ist.  
 62: Weiß hat zwar das Eckgebiet behalten und auch angebunden, aber S59/61 eröffnen einerseits die Möglichkeit, mit S85 in Sente Punkte am unteren Rand zu machen, und bedeuten andererseits, dass für die weiße Zentrumsgruppe eine Flucht zum unteren Rand ausgeschlossen ist.  
 63: Ein sehr dicker Zug – es bleiben keine Schwächen in der schwarzen Stellung. Eventuell hätte Schwarz aber auch härter spielen können, z. B. 64 oder 67. Zu diesem Zeitpunkt ist es schwierig, die Stellung zu beurteilen, aber ironischerweise sollte Schwarz mehr „Spaß“ an der Partie haben, während Weiß nah am Abgrund sehr vorsichtig sein muss: Die Zentrumsgruppe muss leben *und* Schwarz darf dabei nicht zu viel Gebiet sichern.  
 72: Es gibt einige Wege, Weiß zu retten, aber von diesem Zug versprach ich mir die besten Chancen, schnell lebende Form zu bekommen oder Zugang zum schwarzen Gebiet rechts oben zu behalten.  
 82: Tatsächlich ging der Wunsch in Erfüllung: Weiß lebt in Sente und kann sich der Reduktion des schwarzen Randes zuwenden.

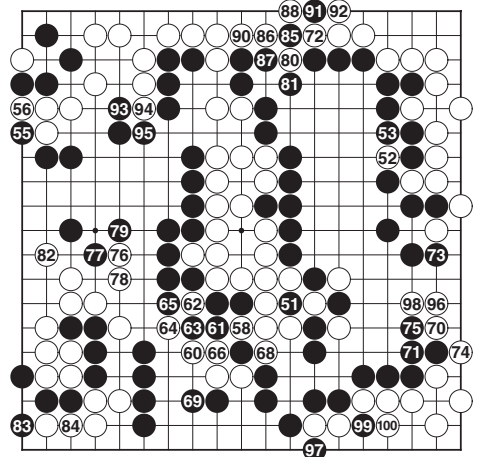


Figur 3 (1-50=101–150)  
145 auf 133, 148 auf 140

# Amateurpartie

- 85: Ein großer Zug in Vorhand, der Schwarz seit W62 zustand. Die folgenden Züge sind aber allesamt nicht dringend und nicht profitabel. Anscheinend will CS den Zeitpunkt von 97 und damit das Eingeständnis, dass Weiß den Rand geknackt hat, nur hinaus zögern.
- 107: Eigentlich ein guter Testzug.
- 109: Schwarz macht zwar einige Punkte im Zentrum, aber eigentlich sollte Schwarz nach 7 auf 14 anlegen, W13, S10, Weiß deckt unter 7 würden dann ein schönes Sente-Endspiel komplettieren. S14, W10, S13, Weiß deckt außen, ließe Schwarz mit 27 leben.
- 110: Weiß sichert sich nun seinerseits das Sente-Endspiel am Rand. In der Ecke kann Schwarz aufgrund von W8 nicht mehr leben.
- 113: Schwarz versucht es dennoch von innen. Das ist schon ein Minus-Endspiel, da Schwarz W14 auch von außen hätte erzwingen können. Noch schlimmer für Schwarz ist aber wohl der Umstand, dass die Monte-Carlo-Routinen bzw. Playouts eine gewisse Wahrscheinlichkeit für ein Leben in der Ecke vorgaukeln und damit in der Folge die Partie wohl besser für Schwarz bewertet wird, als sie eigentlich steht. Das erklärt auch ein paar der übertrieben sicheren Züge von Schwarz im späteren Endspiel.
- 138: Kein gutes Timing. Weiß sollte einfach in Dia.8 die beiden Steine anbinden. Die Partie ist dann sehr knapp.
- 139: Schwarz ergreift die Chance und es entwickelt sich ein Ko.

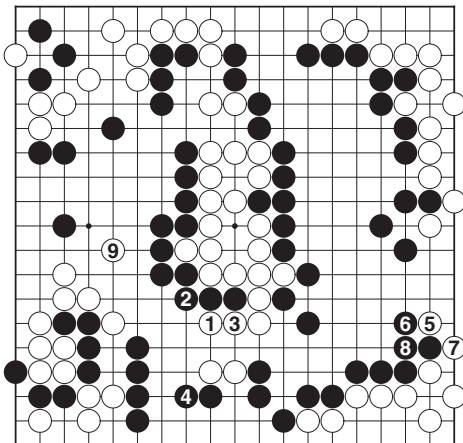
- 143: Besser erst einmal schlagen, um Weiß eine Ko-Drohung verbrauchen zu lassen. Aber Ko-Drohungsmanagement ist noch eine der großen Schwächen von MC-Programmen. Links von 41 hätte Schwarz das Ko auch noch vermeiden können. Aber CS hat dazu wohl keine Veranlassung gesehen.



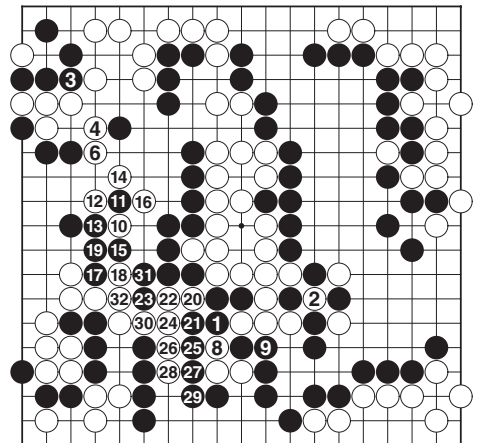
Figur 4 (51-100=151-200)

Ko bei 151: 154, 157, 159 deckt. 189 deckt auf 180

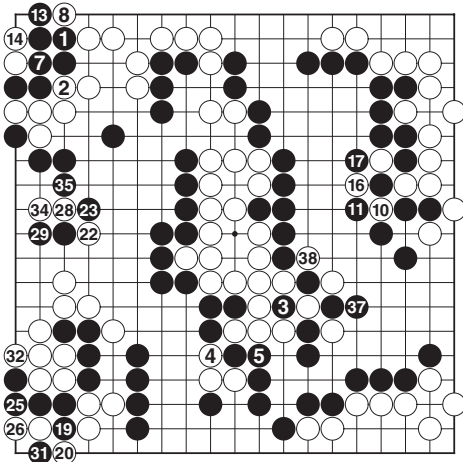
- 159: Man sagt ja, dass Bots kein Ko spielen können, aber hier findet CS den besten Zeitpunkt, das Ko zu beenden. Dia. 9 und Dia. 10 zeigen, dass eine Fortsetzung des Kos keinen Vorteil bringt.



Dia. 8



Dia. 9 (5 schlägt 2; 7 auf 2)

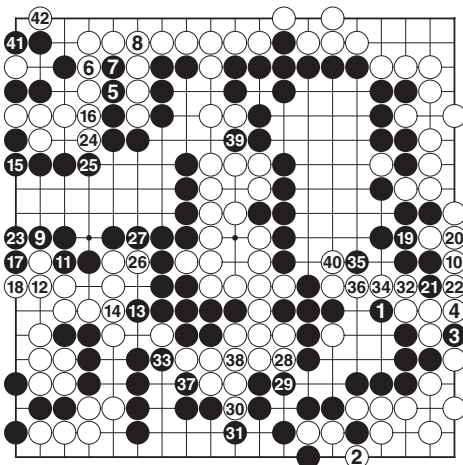


Dia. 10

(6, 12, 18, 24, 30, 36 schlagen 3; 9, 15, 21, 27, 33 auf 3)

Weiß hat oben rechts zwei größere Drohungen, was zusammen mit den Drohungen bei 4 und am linken Rand ausreicht. Schwarz hat links unten und links oben jeweils drei Drohungen. Der Versuch, links oben mit 3 in Dia. 9 vier Drohungen zu bekommen, ist nicht gut, denn Weiß kann mit 4 kontern.

- 170: Nachdem sich der Rauch verzogen hat, ist kein großer Unterschied zu Dia. 8 festzustellen.  
 189: Das kann nicht richtig sein: Schwarz muss auf 190 spielen! Ist CS durch die für ihn nicht ganz tote Ecke links oben „eingelullt“? Dann



Figur 5 (201–242)

verstehe ich nur nicht, dass er das Ko zuvor, bei dem das Ko für Schwarz eigentlich höher war als bei diesem, so bereitwillig angenommen hat ...

- 190: Während der Partie war ich bis zu diesem Zug eher pessimistisch, aber die Partie ist nun wohl ausgeglichen bis knapp positiv für Weiß.  
 197: Schwarz sollte lieber gleich auf 198 antworten. Das Furikawari kann er nicht durchziehen.  
 202: Schwarz muss mit 201 klein begeben, und Weiß hat wohl entscheidende 2 Punkte rausgeholt.  
 203: Dieser Einwurf und das folgende Fernbleiben von Schwarz geben die Partie endgültig ab, denn nun ist es Weiß möglich, mit 210 auf der ersten Reihe zu verbinden. Das sichert den Stein rechts von 20 und mindestens 3 Punkte auf der ersten Reihe, die Weiß sonst hätte zusetzen müssen.  
 210: Insgesamt ist dieser Zug mindestens 6 Punkte groß, und nur möglich dank S203. Das kann zum jetzigen Zeitpunkt der Partie kein anderer Punkt auf dem Brett mehr aufwiegen.  
 233: Natürlich muss Schwarz eigentlich auf 234 sichern, aber so oder so ist die Partie verloren.  
 242: Nachdem auch die Ecke hochprozentig tot ist, gibt Schwarz auf.

Fazit: Das weiße Spiel hat zunächst unter meinen typischen Schwächen gelitten. Subjektive Bewertung und Wunschdenken, in Tateinheit mit Festhalten an einem Plan auch unter sich ändernden Umständen. Wenn man gegen CrazyStone aber spielt wie gegen einen schwächeren Spieler und meint, aus Standardsequenzen auch standardmäßig in Sente raus zu kommen, kann es schnell ein böses Erwachen geben. Wie auch bei anderen starken MC Bots zeigt sich nämlich häufig, dass der Verlust infolge der „unfertigen“ Stellung gut eingedämmt wird. Auf der anderen Seite nutzen die Programme das Tempo oft für profitable Angriffe. Überraschend war in dieser Partie die ordentliche Ko-Abwicklung im Zentrum. Dagegen hat die unsichere Bewertung der linken oberen Ecke und die vielleicht damit verbundene falsche Stellungsbewertung wohl zu der falschen Spielweise am oberen und besonders am rechten Rand geführt, was Schwarz letztlich das Genick gebrochen hat.

Insgesamt war dieser Sieg für das Match vorentscheidend, da ich nun mit einer Führung und einem guten Gefühl in die vierte Partie gehen konnte, die ich dann auch gewonnen habe, was den Wettkampf 3:1 für mich entschieden hat.



100 Mitarbeiter,  
23 Nationalitäten,  
1000 Ideen

Ina Franzke, Leiterin Personal



Unsere Software macht Karriere!  
Machen Sie mit?

Jetzt auch in Berlin!

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

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

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

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

**Dann sende Deine Bewerbung an Ina Franzke ([jobs@omikron.net](mailto:jobs@omikron.net)).**

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

Jetzt bewerben:  
07231/12597-0 | [jobs@omikron.net](mailto:jobs@omikron.net)



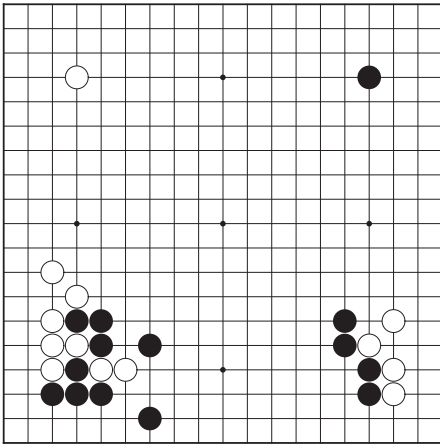
Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

## Der etwas andere Zug (7)

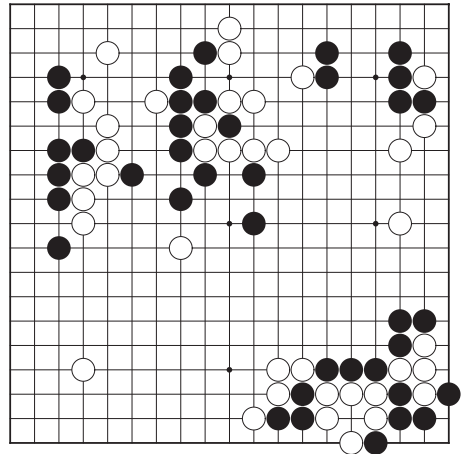
von Viktor Lin

*Miai ist im Go ein Konzept, wonach man von zwei Zügen, die beide denselben Zweck erfüllen, einen abkriegt. Der gemeine Leser möge die folgenden Diagramme begutachten und mit dem nächsten Zug eine Situation kreieren, die zwei zufriedenstellende Fortsetzungen einherbringt, die der Gegner nicht beide auf einmal verhindern kann.*

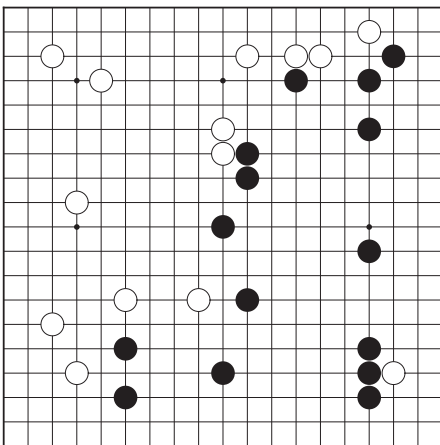
*Manchmal ist dies besser, als den lokal stärksten Zug zu spielen. Zufälligerweise geht es in dieser Folge bei allen Problemen darum, sich in gegnerische Stellungen hinein-zubauen. In den Folgediagrammen wird dann erläutert, was meine Bücher vorschlagen, um professionell Steine aufs Brett zu pupsen.*



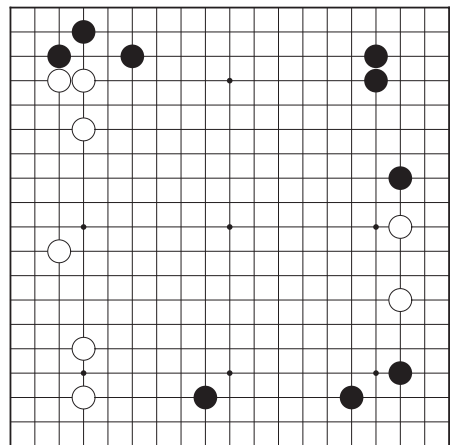
Dia. 1: Weiß am Zug soll etwas gegen die schwarze Schlucht im Süden unternehmen.



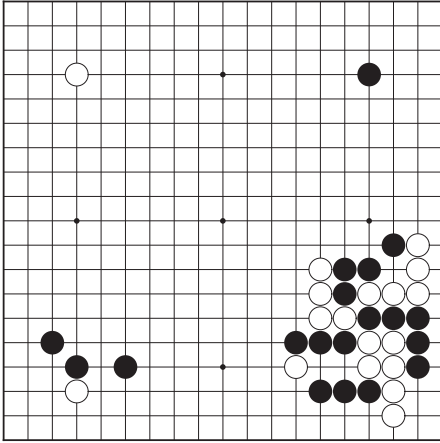
Dia. 3: Schwarz am Zug. Der freieste Bereich auf dem Brett ist – wie so oft – der interessanteste.



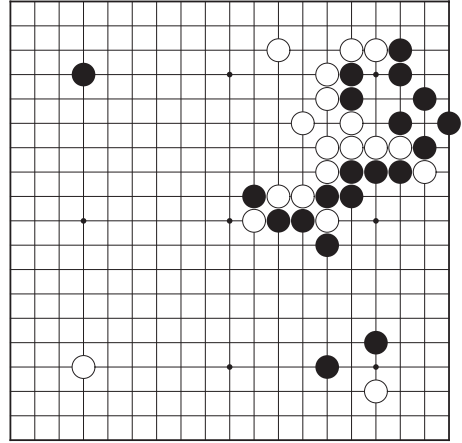
Dia. 2: Weiß am Zug. Das schwarze Moyo ist zu groß.



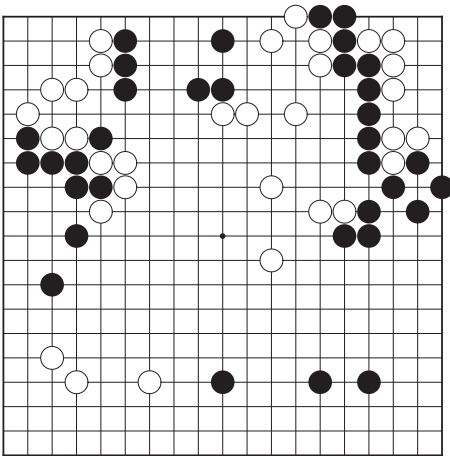
Dia. 4: Weiß am Zug soll im Norden coole Sachen machen, bevor Schwarz dort noch einen Zug macht.



Dia. 5: Weiß am Zug baut sich unten ein.



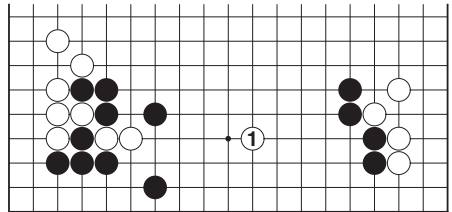
Dia. 7: Weiß am Zug. Matt in 3 Zügen.



Dia. 6: Weiß am Zug. Die schwarze Formation hat noch Löcher.

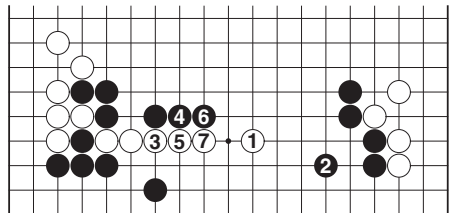


## Lösungen



Dia. 1.1

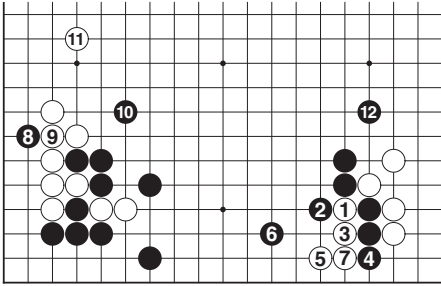
Lösung 1: Weiß 1 in Dia. 1.1 wird empfohlen.



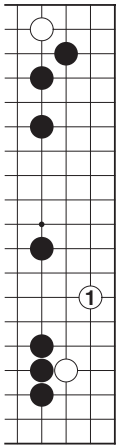
Dia. 1.2

Wenn Schwarz auf 2 in Dia. 1.2 deckt, kann Weiß zwei Steine rausziehen. Wenn nicht, kann Weiß selber auf 2 spielen. Er hat jedenfalls keine Probleme damit, am Rand eine gemütliche Basis zu bauen. In Dia. 1.3 zu schneiden ist zwar der lokal kräftigste Zug, aber Schwarz kann bis 12 ein Mega-

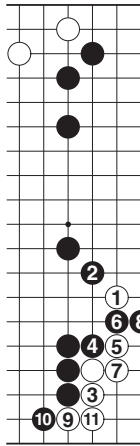




Dia. 1.3



Dia. 2.1

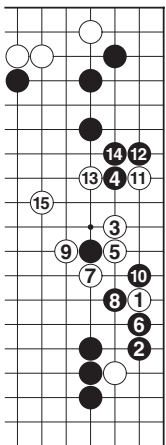


Dia. 2.2

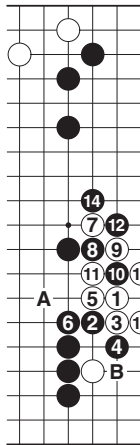
moyo bauen, das viel mehr wert ist als die gefangenen Steine.

**Lösung 2:** W1 in Dia. 2.1 ist die Invasion, der Schwarz am wenigsten anhaben kann.

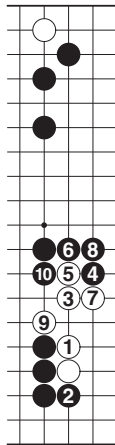
Wenn Schwarz in Dia. 2.2 seinen Rand beschützt, lebt Weiß in einer gemütlichen Ecke, während Schwarz noch Schwächen hat.



Dia. 2.3



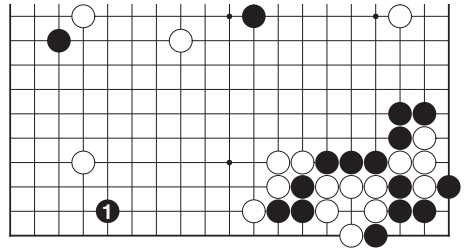
Dia. 2.4



Dia. 2.5

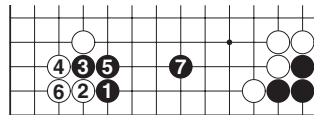
Andererseits kann Weiß in Dia. 2.3 und 2.4 auch tief zur Seite springen, wenn Schwarz in der Ecke antwortet. Wie auch immer Schwarz spielt, lebt Weiß problemlos in der schwarzen Einflussosphäre und macht damit ganz viel Gebiet kaputt. In Dia. 2.4 hat Weiß noch einen Menge Aji mit A und B.

Rettet Weiß in Dia. 2.5 direkt den einen Stein, so wird aus dem schwarzen Moyo ein Friedhof für zu plumpe Invasionstaktiken ...

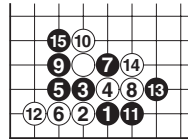


Dia. 3.1

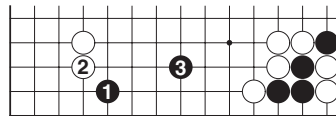
**Lösung 3:** Unten ist am meisten Platz. Dia. 3.1 zeigt den idealen Zug. Man kann dann die Sequenz in Dia. 3.2 erwarten – Schwarz hat eine Basis.



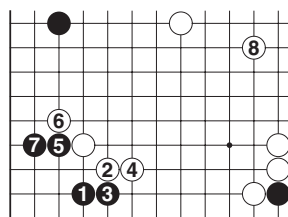
Dia. 3.2



Dia. 3.3



Dia. 3.4



Dia. 3.5

zeigt den idealen Zug. Man kann dann die Sequenz in Dia. 3.2 erwarten – Schwarz hat eine Basis.

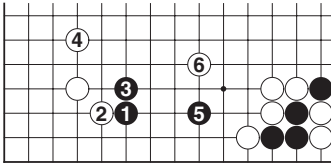
Weiß kann mit 4 auch nur von innen Atari geben. Ansonsten wird Weiß (ohne Hilfsstein auf der anderen Seite des Hoshi) in Dia. 3.3 zerfallen.

Wenn Weiß in Dia. 3.4 den härtesten Zug macht,

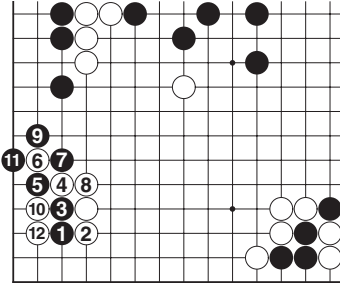
kann sich Schwarz trotzdem auf der interessanteren Seite ausbreiten.

Sollte Schwarz in Dia. 3.5 den Fokus nur um

eine Linie nach links verschieben, behält sich Weiß doch die untere Seite. Schwarz versagt hier sowie in Dia. 3.6 und 3.7. In Dia. 3.6 ist die Invasionsgruppe zu fragil. Dia. 3.7 ist die schlechteste Variante.

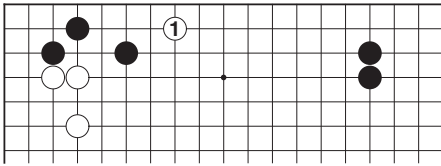


Dia. 3.6



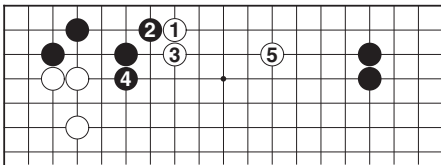
Dia. 3.7

Schwarz bekommt nichts vom unteren Rand ab und Weiß hat zusätzlich noch die Ecke.

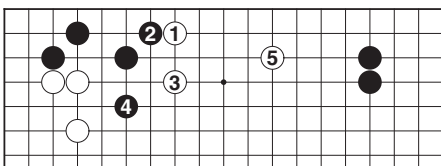


Dia. 4.1

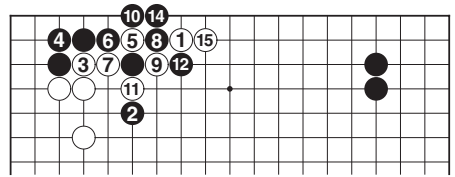
**Lösung 4:** Auch auf einem derart leeren Brett kann man schon cool sein. Dia. 4.1 präsentiert euch eine niedliche, aber gemeine Invasion.



Dia. 4.2



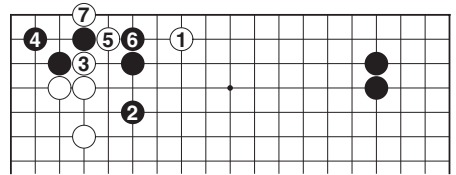
Dia. 4.3



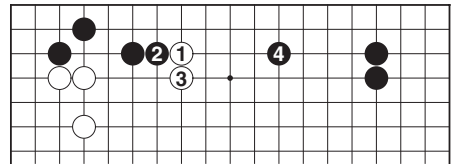
Dia. 4.4 (13 auf 5)

Schwarz muss seine Schwäche decken, und Weiß kann dann in Dia. 4.2 oder 4.3 mit W3 androhen, Schwarz einzusperren, und dann mit W5 ausbreiten.

Falls Schwarz nicht deckt, geschehen in Dia. 4.4 böse Dinge mit seiner Ecke.



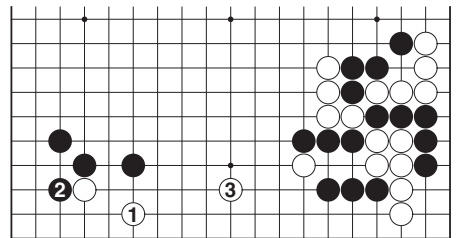
Dia. 4.5



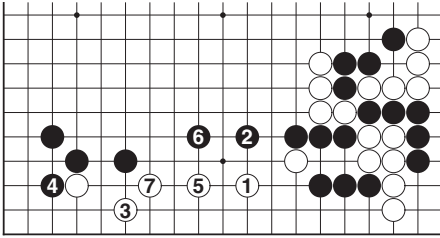
Dia. 4.6

Auch das Tigermaul in Dia. 4.5 verhindert nicht des Schwarzen Verdammnis; Weiß kann die Ecke ohne Weiteres amputieren. W1 in Dia. 4.6 würde den meisten wohl am ehesten einfallen. Aber Schwarz kann mit 2 in Sente verhindern, dass er sauber eingeschlossen wird, um die Ausbreitung auf 4 zu ergattern.

**Lösung 5:** Weiß soll wieder in Dia. 5.1 auf die zweite Linie hineintauchen. W1 ist dabei der Schlüsselzug, der vom lokalen Joseki abweicht.

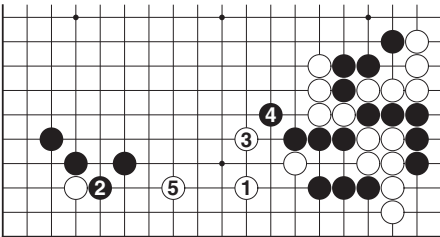


Dia. 5.1

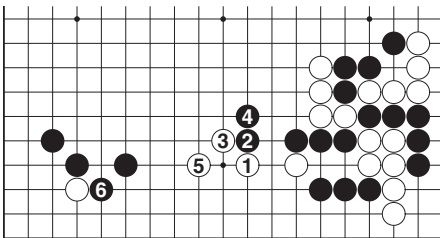


Dia. 5.2

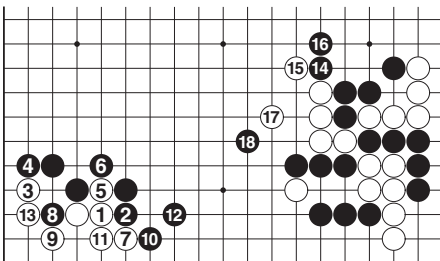
Dia. 5.2 zeigt eine alternative Reihenfolge. Solange Weiß auf 3 spielt, kann sich Weiß ohne Probleme sichern. Wenn Schwarz mit 2 in Dia. 5.3 die Ecke deckt, hat Weiß trotzdem eine bequeme Basis als Fortsetzung.



Dia. 5.3



Dia. 5.4

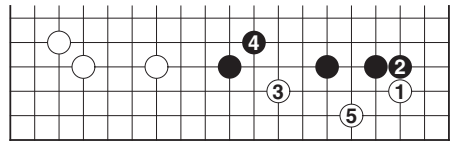


Dia. 5.5

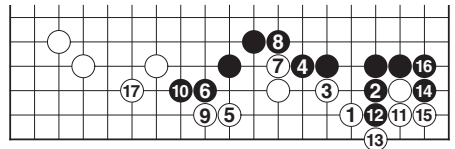
Der hohe Zug in Dia. 5.4 wird dagegen nicht empfohlen. Nach S 6 entbehrt Weiß die besagte Fortsetzung.

Es ist hier auch suboptimal, dem Joseki in Dia. 5.5 zu folgen und in der Ecke zu leben. Schwarz konstruiert am Rand eine ideale Formation.

**Lösung 6:** Nach den Abträuschen W1 und 3 in Dia. 6.1 hat Weiß mit 5 einen genialen U-Boot-Zug. Man könnte meinen, Züge auf der zweiten Linie werden in dieser Folge überrepräsentiert. Das war unbeabsichtigt, doch faszinieren mich solche Züge immer wieder.



Dia. 6.1

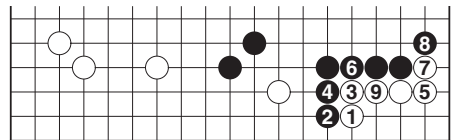


Dia. 6.2

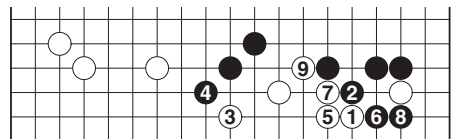
In Dia. 6.2 blockt Schwarz die Ecke halb ab und Weiß kriegt am Ende alles, was zu kriegen ist.

Sollte er Weiß in Dia. 6.3 stattdessen hineinlassen, bekommt Weiß eine sehr große Ecke. Größer als in jedem Joseki Normalsterblicher bei der Ausgangsstellung.

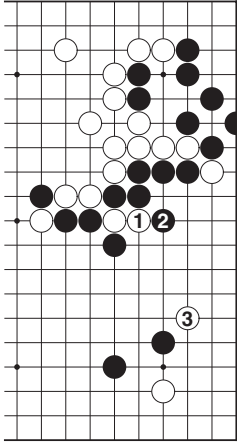
S2 in Dia. 6.4 geht auch nicht so aus, wie Schwarz es gern hätte. Weiß bekommt mit 7 und 9 eine glorreiche Form.



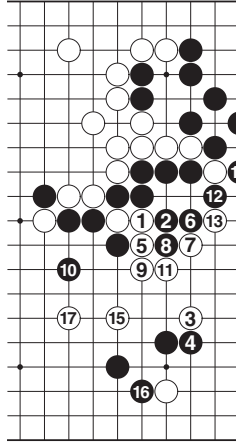
Dia. 6.3



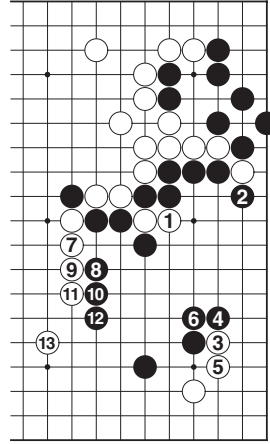
Dia. 6.4



Dia. 7.1



Dia. 7.2



Dia. 7.3

**Lösung 7:** W 1 in Dia. 7.1 sieht wie ein Anfängerzug aus, doch die wahre Intention dahinter ist, die schwarze Reaktion zu testen. Wenn Schwarz die Steine leitet, spielt Weiß mit 3 den nächsten Anfängerzug.

Natürlich kann Schwarz ihn nicht zu 4 in Dia. 7.2 kommen lassen. Es entsteht un-

Leiterbrecher provozieren will, geht Weiß ganz normal in der Ecke leben. W1 hat dann schon bewirkt, dass Weiß nach der Ecksicherung mit 3 und 5 von 7 bis 13 über Schwarz rübermähen kann, um dann mit diesen Steinen Stärke über das ganze Brett zu strahlen.

weigerlich ein Nahkampf zwischen den weißen Steinen, die eben noch geleitert waren, und den schwarzen im Zentrum, die inzwischen vom Hauptquartier abgetrennt sind. Nebenbei zerstört Weiß noch das schwarze Gebiet am rechten Rand.

Wenn Schwarz in Dia. 7.3 keinen

## International

von Lars A. Gehrke

### Zweiter Bailing Pokal

Nun steht endlich der Sieger des zweiten Bailing Pokals fest. Das alle zwei Jahre stattfindende Turnier



wurde 2012 von dem chinesischen Pharmakonzern Guizhou Bailing Group ins Leben gerufen und verspricht ein strenges K.O.-System mit 64 Spielern. Den Gewinner des ersten Bailing Pokals, Zhou Ruiyang Jie, der damals durch den Sieg vom 5p zum 9p avancierte, löst nun ebenfalls ein frischer, sehr junger Geist ab: Der 17-jährige Ke Jie 4p konnte tatsächlich den 32-jährigen Qiu Jun 9p in der finalen Runde des zweiten Bailing Pokals schlagen.

Nach einer längeren Pause wurden schließlich am 11., 13. und 14. Januar 2015 die letzten drei von fünf Spielen in Zhuhai, Guangdong, China ausgetragen. Nachdem im vorigen November Ke Jie die erste und Qiu Jun die zweite Begegnung gewann, holte sich Qiu in der dritten Partie die Führung, indem er einen entscheidenden Fehler von Ke hart bestrafte. Nichtsdestotrotz konnte Ke Jie die letzten

*Ke Jie bekommt von Wang Runan, dem Präsidenten des chinesischen Go-Verbands, das Preisgeld überreicht (umgerechnet ca. 250.000 Euro)*

beiden Spiele für sich entscheiden, sicherte sich damit seinen ersten internationalen Titel und stieg damit auch zum 9p auf, dem ehrfurchtgebietenden höchsten Rang.

## 19. LG Cup

Im Finale trafen Park Junghwan 9p und Kim Jiseok 9p aufeinander. Da Park in Korea auf Rang 1 triumphierte und Kim direkt darauf auf Platz 2 zu ihm aufschaute, war dieses internationale, von der südkoreanischen LG Group gesponserte Turnier seine Chance, den bekannten Rivalen vom Thron zu stürzen, der in der Statistik mit 16 zu 5 Siegen gegen ihn führte. Für Park war die Möglichkeit gekommen, seine aktuelle Platzierung unter Beweis zu stellen gegenüber dem in den letzten Jahren gewachsenen Zweifel, ob er wirklich Rang 1 verdient hat, da er doch seit seinem ersten internationalen Erfolg 2011 nichts mehr nachgelegt hatte.



*Kim Jiseok 9p (L) gegen Park Junghwan 9p*

Gespielt wurde Best-of-Three, Austragungsort war Gangneung, Gangwon-do, Korea. In der ersten Partie am 9. Februar 2015 legte Park einen guten Start hin. Nach einem großen Kampf am oberen Rand nahm er die Führung an sich und gewann schließlich auch das Spiel. Kim hatte es schwer, Möglichkeiten für einen Gegenschlag zu finden. Im nächsten Spiel am Tag darauf baute sich Park mit Schwarz ein großes Moyo auf, um das sich Kim bald kümmern musste, wenn er den Ausgleich schaffen wollte. Nach einer Invasion bewies Kim exzellente Fähigkeit im Aufbau von leichten, flexiblen Formen, die gleichzeitig Park kaum Möglichkeiten für einen schwerwiegenden Angriff boten (Sabaki). So schaffte er es, die Partie zu

gewinnen. In der Entscheidungspartie am 12. Februar holte sich Kim eine frühe Führung nach dem ersten Kampf in der linken, oberen Ecke. Auch hatte er immer eine gute Antwort auf die schwierigen, aggressiven Züge von Park im Mittelspiel. Park merkte, wie sehr er hinten lag. Innerlich fühlte er sich schlecht und hatte das Bedürfnis aufzugeben – wie er später im Interview sagte. Doch auf dem Spielniveau findet man selbst in den angespanntesten Situationen noch die besten Züge. So schaffte es Park, die Partie umzudrehen, und Kim fand keine Möglichkeit für eine erneute Führung. Am Ende gewann Park Junghwan den 19. LG Pokal, seinen zweiten internationalen Titel und das hohe Preisgeld von 300 Mio. koreanischen Won (umgerechnet ca. 240.000 Euro).

## Chinesischer Neujahrs-Pokal

Zum traditionellen chinesischen Neujahrsfest lädt die chinesische Weiqi-Organisation jedes Jahr jeweils einen professionellen Spieler aus den Ländern Japan, China und Korea ein und lässt sie in einem kleinen Turnier gegeneinander antreten. Vom 20. bis 22. Februar 2015 war es wieder soweit, um dieses Mal das neue Jahr des Schafes zu feiern. Eingeladen wurden Murakawa Daisuke 8p (aus Japan, wurde auch letztes Jahr eingeladen), Tuo Jiaxi 9p (aus China) und Kim Jiseok 9p (aus Korea).

Zuerst verlor Murakawa in der ersten Runde des Turniers gegen Tuo und anschließend auch noch in der zweiten Runde gegen Kim, in der er schon früh aufgab, so dass er nach diesen zwei Niederlagen ausschied.



*Tuo Jiaxi 9p (L) gegen Kim Jiseok 9p  
beim Chinesischen Neujahrs-Pokal 2015*

Das Entscheidungsspiel um den Pokal wurde zwischen dem Chinesen Tuo und dem Koreaner Kim ausgetragen. Als klarer Favorit galt Kim, er lag mit 4:0 gegen Tuo in der Statistik deutlich vorne und konnte auf phantastische Ergebnisse in den internationalen Wettkämpfen des vergangenen Jahres zurückblicken. Doch sehr zur Freude der chinesischen Medien gewann Tuo Jiayi schließlich die Finalpartie und schaffte damit den ersten Sieg überhaupt gegen Kim Jiseok. Auch das Preisgeld kann sich sehen lassen: ca. 115.000 Euro für den ersten, die Hälfte nochmal für den zweiten und ein Viertel nochmal für den dritten Platz. Somit hat man streng genommen bereits mit der Einladung Geld verdient.

## Japan

von James Brückl

### Kisei

Iyama Yuta 9p, der zur Überraschung der japanischen Go-Szene von seinen sechs großen Titeln zuletzt zwei abgeben musste (Oza und Tengen), konnte sich in diesem Best-of-Seven-Titelkampf in den ersten beiden Spielen gegen Yamashita Keigo 9p durchsetzen und legte damit den Grundstein für eine Titelverteidigung.

### Judan

Am 5.2. kam es zum Entscheidungsspiel zwischen Ida Atsushi 8p und Kobayashi Satoru 9p um das Recht, Takao Shinji 9p um den 53. Judan herauszufordern. Ida Atsushi konnte sich zuvor gegen Shida Tatsuya 7p durchsetzen und beide jungen Spieler gelten ob ihrer guten Erfolge als Hoffnungsträger, wobei Ida die bessere Entwicklung zugeschrieben wird. Ida Atsushi gewann und darf nun auf den Judan-Titel hoffen.

### Liganachrichten

In der Tengenliga trifft Iyama Yuta 9p erneut auf Murakawa Daisuke 7p, an den er jüngst den Oza Titel abtreten musste. Gekämpft wird um das unmittelbare Weiterkommen in der Liga. Sicherlich eine spannende Begegnung.



*Murakawa Daisuke 7p*

Auch in der Meijinliga ist Murakawa noch dabei und könnte hier ebenso Iyama herausfordern. Dass Murakawa eine dynamische Entwicklung durchmacht, ist auch daran zu sehen, dass er um die Position des Herausforderers für den Kisei-Titel gespielt hat, auch wenn er sich hier Yamashita Keigo geschlagen geben musste.

Im Kampf um den prestigeträchtigen Honinbo-Titel konnten sich Yamashita Keigo gegen Takao Shinji 9p und Kono Rin 9p gegen Yo Seiki 7p durchsetzen (jeweils am 22.01.). Die derzeit besten Aussichten, der Herausforderer von Iyama Yuta zu werden, hat aber mit einer Siegesserie von 4 Spielen Ida Atsushi 8d.

### Go-Manga über Iyama

Die japanische Go-Welt dreht sich damit weiter um sein Zentralgestirn Iyama Yuta, der allerdings nun auch von einer Reihe junger, aufstrebender Profis bedrängt wird. Der Beliebtheit Iyamas tut dies aber natürlich keinen Abbruch. Seinem Aufstieg zum führenden Go-Profi in der japanischen Go-World ist nun sogar ein fortlaufender Manga gewidmet.



Der kleine Iyama Yuta ...

## Frauen Kisei

Xie Yimin konnte im Duell mit Konishi Kazuko 8p ihren Kisei-Titel verteidigen, da sie aus den Spielen vom 22.1. und 29.1. siegreich hervorging.

## Frauen Meijin

Suzuki Ayumi 6p fordert Xie Yimin 9p heraus.

## Korea

### von Sascha Stinner

#### 1. „Lets Run Park“ Cup

Ein neues Baduk-Turnier auf koreanischer Ebene wird von einem großen Sportpark gesponsert und bildet den Abschluss des Turnierjahres 2014. Mit dem Gewinn der entscheidenden dritten Finalpartie sichert sich Lee



Sedol 9p (Foto unten) seinen vierten Titel und den Spitzenplatz im Preisgeldranking 2014 mit der Rekordsumme von umgerechnet ca. 1,12 Mio. Euro (davon stolze 65.000 Euro in diesem Turnier)! Damit bricht er den bisherigen Rekord von Yi Chang Ho aus dem Jahr 2001 von ungefähr 900.000 Euro. Dabei hatte Lee Sedol mit dem 1:1-Finalbeginn auf Chejudo noch Glück, da er sich nicht fit fühlte und nach eigenem Bekunden schon fast mit einer 0:2 Niederlage rechnete. Umso größer die Freude nach der Aufgabe seines Kontrahenten Kang Dongyun 9p mit Zug 162 zum 2:1 Sieg nach einer äußerst komplizierten und abwechslungsreichen 3. Partie. Seine Bilanz gegen Kang verbesserte Lee auf nunmehr 21:12.

## 58. Kuksu

Einzigartig in Korea ist der Austragungsmodus dieses traditionsreichen Turniers. Es wird nur der Herausforderer ausgespielt. Und dies mit der längsten Bedenkzeit von jeweils 3 Stunden plus fünf Mal 1 Minute. So wartete der letztjährige Sieger Cho Han Seung 9p auf seinen Gegner und die Gelegenheit zum vierten Mal in Folge den Kuksu Cup zu gewinnen. Doch dies war nicht im Interesse von Park Cheong Hwan 9p, der diesen Titel wie keinen anderen begehrt und dann auch nach der vierten Finalpartie und deren 173 Zügen durch Aufgabe erlangte. Obwohl Cho's Serie nun beendet ist, kann er sich trotzdem dem exklusiven Kreis der fünf Spieler zurechnen, die mindestens drei Mal hintereinander Kuksu wurden. An der Spitze Cho Hun Hyeon (insgesamt 16 Cup-Gewinne), dann

Yi Chang Ho (10), Cho Nam Cheol (9) und Kim In (6). Park Cheong Hwan gewinnt hier zum ersten Mal als erst 13. Spieler überhaupt in der 58-jährigen Geschichte des Turniers. Trotzdem hat der junge Spieler in seinen sieben Profijahren nun schon 14 Titel gesammelt, davon aber nur einen internationalen. Das soll sich demnächst ändern, wenn er im LG-Cup Finale gegen Kim Chi Seok 9p antritt. Ein koreanischer Sieger ist dort jedenfalls sicher!



*Mi Yuting 9p (l.) gegen Li Qincheng 2p*

## China von Liu Yang

### 6. Longxing Cup

Das Finale des Longxing Cups fand zwischen 4.1. und 9.1. im Hauptquartier des chinesischen Go-Bunds in Beijing statt.

Einer der Finalisten, Tou Jiayi 9p, stand vor zwei Jahren schon einmal im Finale und verlor überra-



*Tou Jiayi 9p*

schend gegen Mao Ruilong 5p. Für den anderen Finalisten, Tan Xiao 7p, ist es die erste Finalteilnahme des Turniers.

Es war am Ende eine knappe Entscheidung für Tou. Nach dem Sieg in der ersten Partie verlor er die zweite mit einem halben Punkt. Die dritte Partie war hochspannend und Tou konnte sich glücklich mit einem Halbpunktsieg revanchieren.

### 29. Tengen

Seit 2009 gewann Chen Yaoye 9p diesen Titel sechs Mal hintereinander. Diesmal heißt der Herausforderer Mi Yuting 9p.

Am 4.2. gewann er ohne großen Mühe gegen Li Qincheng 2p und sicherte damit den Sieg im Qualifikationsturnier. Dabei hat Mi viel Glück, denn die wirklich starken Konkurrenten waren alle vorzeitig ausgeschieden. In allen vier Runden gab es keinen Spieler, der zu den aktuellen Top 10 in China gehört.



## Problemecke

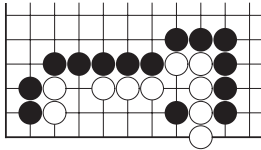
von Matthias Terwey & Timo Kreuzer

Sage und schreibe zum achten Mal hat sich Monika Reimpell 2d die Liste hochgearbeitet. Herzlichen Glückwunsch!

Ab der nächsten Ausgabe der DGoZ wird Timo Kreuzer die Problemecke an meiner Stelle weiterführen. Schickt eure Lösungen bitte ab sofort nicht mehr an mich, sondern stattdessen an Timo!

Ich hoffe, dass euch meine Aufgaben Spaß gemacht haben und dass sie vielleicht sogar geholfen haben, euch zu stärkeren Go-Spielern zu machen.

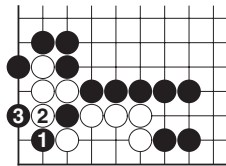
Zum Abschied möchte ich euch noch eines meiner Lieblingsprobleme stellen. Dies geht nicht in die Punktwertung ein, sondern unter allen korrekten und vollständigen Lösungen werden zwei Preise im Wert von je 15 Euro verlost. Schwarz am Zug tötet die weiße Gruppe.



### Lösungen der Problemecke 6/2014

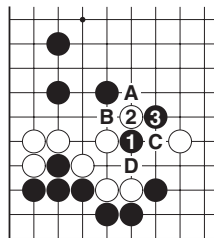
#### Problem 1

*Korrekt.* Schwarz verzichtet darauf, mit 2 sofort Steine zu fangen, weil er nach 1 und 3 verbunden ist und die gesamte weiße Gruppe nur ein Auge hat. S3 statt 1 wäre ein Fehler: Weiß spielt nicht etwa 2, sondern kommt mit 1 zum Leben.

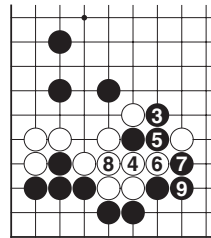


#### Problem 2

*Korrekt.* Dieses Problem hatte ich mit 4 Punkten wohl unterschätzt. S1 haben die meisten Teilnehmer gefunden, aber das Hane bei 3 war für viele ein blinder Fleck. Die

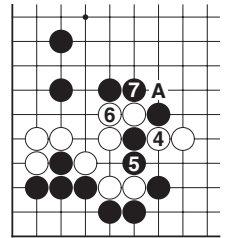


weiße Gruppe ist von der Außenwelt abgeschnitten, da sowohl A und B als auch C und D Miai sind.

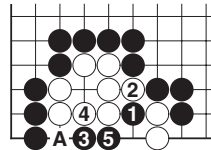


*Variante.* Beispielsweise kann Weiß mit 4 und 6 nicht ausbrechen. Zwei Augen am Rand gibt es auch nicht; wer möchte, überzeuge sich davon bitte selber.

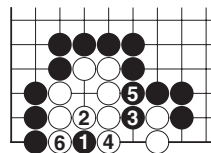
*Variante.* Auch dieser Versuch scheitert. Das beste, was Weiß erreichen kann, ist mit 6 auf A einen Stein in einer Treppe zu fangen, aber das ist nicht genug und oben-dreien noch Nachhand.



#### Problem 3

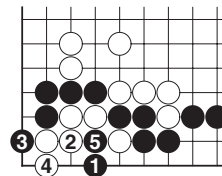


*Korrekt.* Der Abtausch S1-W2 nimmt den weißen Steinen wertvolle Freiheiten, so dass der Angriff mit 3 durchschlägt. Nach 5 kann Weiß nicht mit A trennen. Spielt Weiß stattdessen 4 auf A oder 5, bekommt er nach S4 wieder Freiheitenprobleme.

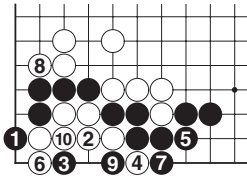


*Falsch.* Schwarz darf die Reihenfolge von 1 und 3 nicht vertauschen. Die gute weiße Antwort auf 4 zeigt, dass der Abtausch S1 für W2 kontraproduktiv war.

#### Problem 4



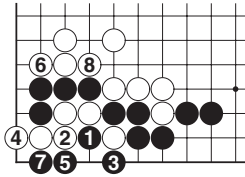
*Korrekt.* Weiß muss sich nach S1 gegen den Schnitt bei 2 verteidigen, aber dann gewinnt Schwarz mit 3 und 5 das Semeai mit einer Freiheit.



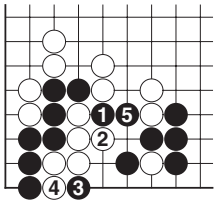
*Falsch.* Das Hane bei 1 funktioniert nicht. S3 scheint die gleiche Form zu bauen wie die korrekte Lösung, aber hier ist W4 Vorhand. Dieses Hane gibt dem

Weiß eine Extrafreiheit, weil sich Schwarz erst mit 7 annähern muss. Weiß gewinnt jetzt das Semeai. Spielt Schwarz 6 statt 3, macht Weiß mit 3 ein Ko.

*Falsch.* Erstaunlich viele Löser wollten einfach mit 1 und 3 einen Stein fangen und haben dabei das Sagari W4 übersehen. Weil Schwarz sich am Ende in der Ecke nicht annähern kann, verliert er mit einer Freiheit.

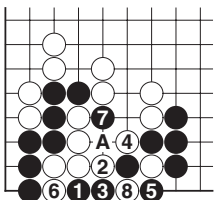
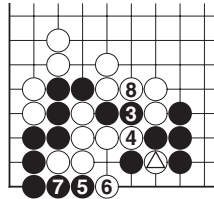


## Problem 5



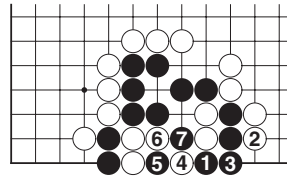
*Korrekt.* Schwarz schneidet einmal bei 1 und legt dann bei 3 an. Falls Weiß uneinsichtig mit 4 schneidet, kann Schwarz mit 5 seinen Schnittstein retten.

*Falsch.* Den Stein sofort mit 3 herauszuziehen, wäre allerdings ein Fehler. Nach der Folge bis 8 steht der markierte tote Stein plötzlich sehr gut und verhindert, dass sich Schwarz verbindet.



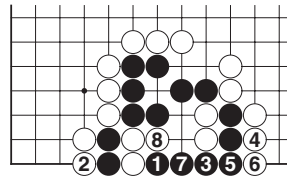
*Falsch.* Lässt Schwarz zu Beginn den Schnitt aus und legt gleich bei 1 an, ist W2 ein guter Zug. Danach hat Weiß auf den Schnitt immer eine bessere Antwort als A.

## Problem 6



*Korrekt.* Schwarz beginnt mit dem Hane auf 1. Weiß kann scheinbar diese Steine mit 2 und 4 fangen, aber Schwarz baut mit 5 und 7 ein lustiges Doppelatari auf. Weiß kann nicht alle seine Steine retten. Der gleiche Trick geht auch, wenn Weiß statt 2 sofort auf 4 spielt.

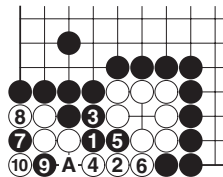
*Falsch.* Das Atari S1 ist verfrüht, wie dieses Diagramm beweist. Nach W6 wünscht sich Schwarz, er



hätte sich nicht mit S1 festgelegt, sondern könnte jetzt das andere Atari bei 8 geben.

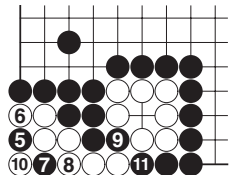
## Problem 7

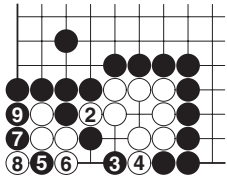
*Korrekt.* S1 ist recht offensichtlich, die beste weiße Verteidigung W2 jedoch nicht. Der Abtausch S5 für W6 ist wichtig, um Weiß Freiheiten zu rauben.



Nach S9 verbietet sich nun das Selbstatari WA, und mit W10 startet ein Ko um das Leben der Gruppe.

*Manchmal korrekt.* Verändert Schwarz die Reihenfolge seiner Züge, gibt er Weiß die Option, mit der Hälfte seiner Gruppe bedingungslos zu leben. Wählt Weiß diese Option nicht und besteht mit 10 statt 8 auf einem Ko um alles (W10 – S9 – W11 – S5), wird das Ko dafür ein wenig besser für Schwarz, weil nun Weiß als erster eine Kodrohung spielen muss. Abhängig von der Gesamtsituation einer Partie kann das Vorteile haben, aber solche Fälle dürften eher selten vorkommen.

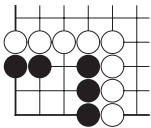
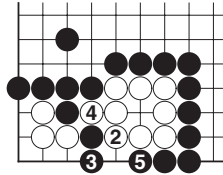




*Variante.* Andere Verteidigungen funktionieren nicht für Weiß. Beispielsweise widerlegt Schwarz den naheliegenden Schnitt W2 mit dem hinterhältigen Tesuji

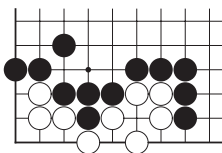
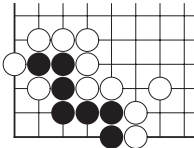
auf 5. Weiß ist bedingungslos tot.

*Variante.* Auch dieses W2 ist nicht besser. Die weißen Steine haben zu wenige Freiheiten.



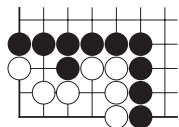
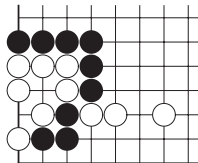
**Probleme**  
1. Ein Problem zum Aufwärmen mit Schwarz am Zug. (5P)

2. Auf engstem Raum kann Schwarz noch zwei Augen bekommen. (5P)

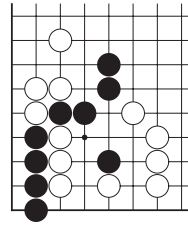


3. Man verhindere das zweite Auge von Weiß. (5P)

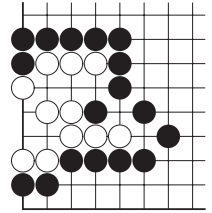
4. Wie kann Schwarz diesen Wettlauf gewinnen? (5P)



5. Wie immer ist Schwarz am Zug. (5P)



6. Kann Schwarz seine Steine in der Ecke noch retten? (5P)



7. Hier noch ein Problem für besonders hartnäckige Rätselfüchse. (5P)



## 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 (20.04.2015) an:

**Timo Kreuzer**

**Kroosweg 38**

**21073 Hamburg**

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

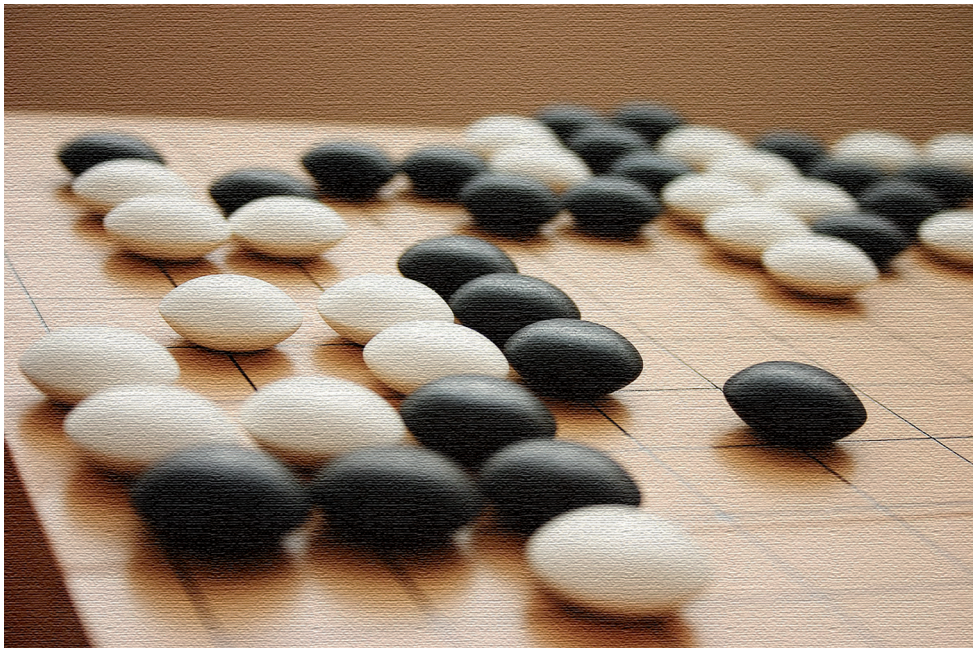
**problemecke@dgo.de**

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

# Go-Probleme

## Punktliste Problem-Go 1/2015

1 Reimpell, Monika (7)	2d	6/14	25	497	22 Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/14	8	179
2 Hell, Otto (3)	3k	6/14	24	490	23 Berg, Christoph (1)	1d	6/14	30	160
3 Pauli, Robert (6)	1d	6/14	39	440	24 Hoff, Roland (1)	7k	6/14	23	145
4 v. Erichsen, Svante (1)	2d	6/14	34	422	25 Gabe, Axel	5k	6/14	16	130
5 Amhof, Christina	1d	4/14	-3	416	26 Loose, Jörg	3k	3/14	-3	129
6 Lass, Detlef (3)	1d	6/14	34	365	27 Tawussi, Frank	8k	2/14	-3	114
7 Gawron, Christian (7)	2d	6/14	25	343	28 Wacker, Klaus	8k	6/14	16	112
8 Gaßmaier, Bernhard (3)	1d	6/14	39	318	29 Kehmann, Hartmut	1d	6/14	31	105
9 Xu, Mei De	3k	6/14	34	315	30 Wimmer, Axel	7k	6/14	39	101
10 Herwig, Bernhard (3)	1d	6/14	20	293	31 Woida, Thomas	9k	4/14	-3	94
11 Schönfeld, Ralf (2)	8k	6/14	10	274	32 Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/14	19	76
12 Millies, Oliver	3d	6/14	24	272	33 Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	6/14	15	67
13 Schlösser, Franziska	5k	6/14	12	259	34 Busch, Rainer (1)	6k	6/14	17	61
14 Mienert, Michael (2)	2k	6/14	13	252	35 Schunda, Peter	12k	6/14	8	57
15 Koch, Kris (1)	3k	4/14	-3	242	36 Gronau, Max	1k	1/14	-3	56
16 Ewe, Thorwald (3)	8k	6/14	13	227	37 Herter, Rainer (2)	4k	6/14	39	52
17 Urmoneit, Regina	13k	6/14	21	214	38 Lorenzen, Klaus (1)	2k	6/14	13	50
18 Grzeszniok, Anton (6)	3d	6/14	31	213	39 Reinicz, Thomas	3k	6/14	28	28
19 Schreiber, Burkhard (2)	3k	6/14	14	198	40 Hermes, Christoph	5k	6/14	24	24
20 Herwig, Max (2)	17k	5/14	-3	186	41 Wagner, Klaus	5k	3/14	-3	22
21 Döring, Andreas	4k	6/14	27	182	42 Mertin, Stefan (1)	8k	6/14	17	17
					43 Böckelmann, Raik	5k	5/14	-3	5



## Mitgliedsantrag

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

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

### Angaben zur Person\*

Vorname, Name: \_\_\_\_\_ Geburtsjahr: \_\_\_\_\_  
Straße: \_\_\_\_\_ Spielstärke: \_\_\_\_\_  
PLZ, Ort: \_\_\_\_\_ Go-Club: \_\_\_\_\_  
Telefon: \_\_\_\_\_ E-Mail: \_\_\_\_\_

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

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

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

\_\_\_\_\_  
Datum/Ort

\_\_\_\_\_  
Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten \*\*

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

\*\* Bei Kindern 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  an mich  an das Neumitglied gehen.

## Deutscher Go-Bund e.V.

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

**Internetadressen:** [www.dgob.de](http://www.dgob.de), [info@dgob.de](mailto:info@dgob.de) (Hauptadresse), [news@dgob.de](mailto:news@dgob.de) (Mailingliste), [vorstand@dgob.de](mailto:vorstand@dgob.de) (Vorstand), [lv@dgob.de](mailto:lv@dgob.de) (alle Landesverbände), [fs@dgob.de](mailto:fs@dgob.de) (alle Fachsekretariate), [funktionaere@dgob.de](mailto:funktionaere@dgob.de) (alle Funktionäre)

**Bankverbindung:** IBAN: DE 4810 0100 1001 2691 4100, BIC: pbnkde33 (Postbank Berlin)

### DGoB-Vorstand

**Präsident:** Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: [mimarz@dgob.de](mailto:mimarz@dgob.de)

**Vizepräsidenten:** Pascal Müller, Richard Wagner Str. 25, 66265 Heusweiler, Tel.: (0151) 12785995, Email: [p.mueller@dgob.de](mailto:p.mueller@dgob.de); Bernd Radmacher, Strümpfer Str. 49, 40670 Meerbusch, Tel.: (02159) 528700, Email: [bradmacher@dgob.de](mailto:bradmacher@dgob.de)

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

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

**Ehrenpräsident:** Karl-Ernst Paech † 2013

### DGoB-Fachsekretariate

**Archiv:** Siegmund Steffens, Heidekampweg 34, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: [fs-archiv@dgob.de](mailto:fs-archiv@dgob.de)

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

**Datenschutz:** Christian Gawron, Rüdtenbergstraße 2, 59909 Bestwig, Tel.: (02904) 976022, Email: [datenschutz@dgob.de](mailto:datenschutz@dgob.de)

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

**Deutscher Internet-Go-Pokal:** Christoph Hertzberg, Kulenkampffallee 185, 28213 Bremen, Tel.: (0176) 64332373, Email: [fs-digop@dgob.de](mailto:fs-digop@dgob.de)

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

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

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

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

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

**Pressearbeit:** N.N.

**Profiaktivitäten:** Christian Kühner, Mathildenstr. 1, 65479 Raunheim, Tel.: (0172) 5483210 Email: [fs-profi@dgob.de](mailto:fs-profi@dgob.de)

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

**Spitzensport:** Benjamin Teuber, Mühlenstr. 11, 22049 Hamburg, Tel.: (0179) 2377310, Email: [fs-spitzensport@dgob.de](mailto:fs-spitzensport@dgob.de)

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

**Werbematerial:** Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: [fs-werbematerial@dgob.de](mailto:fs-werbematerial@dgob.de)



**Zentraler Beitragseinzug:** Georg Engl, Adlerstrasse 31, 84160

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

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

### DGoB-Landesverbände

**Baden-Württemberg:** Thomas Schmid, Umlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: [lv-bw@dgob.de](mailto:lv-bw@dgob.de)

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

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

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

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

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

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

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

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

**Nordrhein-Westfalen:** Mario Konrath, Germanenstraße 51, 44629 Herne, Tel.: (0178) 5562243, Email: [lv-nrw@dgob.de](mailto:lv-nrw@dgob.de)

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

**Schleswig-Holstein:** Heike Rotermund, Holtener Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: [lv-sh@dgob.de](mailto:lv-sh@dgob.de)

### DGoZ & DGoB-Website

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

### Partnerverein: go4school e. V.

Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter [www.go4school.de](http://www.go4school.de)

**Vorsitzender:** Thomas Brucksch, Hansenstr. 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: [info@go4school.de](mailto: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](http://www.hebsacker-verlag.de) • [info@hebsacker-verlag.de](mailto:info@hebsacker-verlag.de)

### Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

## Turniere und Veranstaltungen\*

### April

3-6 (Ostern)

Berlin

1. European Grand Slam Tournament, Chinesisches Kulturzentrum, Klingelhöferstr. 21, Geschlossenes Turnier für 4 EGF-Profis und 8 qualifizierte Teilnehmer/innen

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

4-6 (Ostern)

Paris (F)

Tournoi de go de Paris

11 (Sa) Bochum

1. Bochumer Sprosse, Seminarräume im Studentenwohnheim Laerholzstr. 80, Kontakt: Bambus. Bochum@gmail.com, Anmeldeschluss: 10:30 Uhr

11/12 Boltigen (CH)

39th Swiss Go Championship

18 (Sa) Berlin

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

18/19 Hannover

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

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, go@kassel-go.de, 0561 739 1721, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

### Mai

2/3

Sankt Augustin

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

2/3

Praha (CZ)

Korean Ambassador Cup

7-10

Tokyo (JP)

2nd GLOBIS CUP World Go Championship U-20

9/10

Dresden

28. Dresdner Go-Turnier Ruderbootshaus des USV TU Dresden, Heinrich-Schütz-Str. 2, Kontakt: Stephan Wagner, 0351/4036434, wagner\_stephan@gmx.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

14-17 (Himmelfahrt) Amsterdam

Amsterdam's go toernooi

15-18

Moskau (RU)

European Pair Go Championship

23-25

(Pfingsten) Hamburg

7. Kido-Cup, Ganztägsgymnasium Klosterschule, Westphalensweg 7, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 040 / 85157161, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

30/31

Paderborn

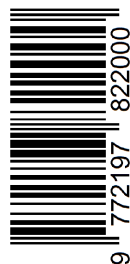
17. Ponnuki, Katholische Hochschulgemeinde (KHG) Gesellenhausgasse 3, Kontakt: Andreas Fecke: 02948/322, turnier@ponnuki-paderborn.de, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

31 (So)

Trier

Trierer Tengen, Kinder- und Jugendturnier (U9/U12/U16) auf 9x9

Ausschreibungen von Turnieren sowie deren Ergebnisse mit Kurzbericht und Foto bitte immer an [turniere@dgoeb.de](mailto:turniere@dgoeb.de) senden. Etwas später dann gerne einen ausführlichen Bericht an [dgoez@dgoeb.de](mailto:dgoez@dgoeb.de). Danke!



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