

芳年者天類

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2015

90. Jahrgang



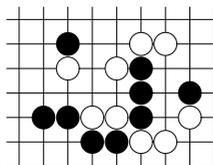
芳年

Inhalt

Yoshitoshi Tsukioka, Schwertkämpfer	1
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten	2
Nachrichten	2–5
Ausschreibung DJGM	5
Turnierberichte	6–14
Ausschreibung DGEM, Vorrunde.....	15
8. Hamburger Go-Seminar	16–19
Comic: Ajis Weg.....	19–23
KuT-Pokal wissenschaftlich	24–25
Impressum	25
Pokale	26–27
Kinderseite.....	28–29
Go Seigen und die Liebe für Go (3) .	30–33
Yoon Young Sun kommentiert (24, 1+2) ..	34–41
Der etwas andere Zug (8)	42–47
Fernostnachrichten	48–52
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH ..	53
Go-Probleme	54–56
Ausschreibung: DDGM.....	56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Organen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag	59
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 22 von Yilun Yang



Die vier schwarzen Steine wirken verloren. Es gilt, die Schwäche in der weißen Stellung zu finden. Lösung auf S. 26.

Vorwort

Das wird es wohl so schnell nicht wieder geben: Zwei kommentierte Partien in einer DGoZ von den gleichen Gegnern – und in der ersten Partie sind beide Amateurspieler, in der zweiten Partie sind beide Profispieler. Mateusz Surma und Ilya Shikshin haben sowohl bei der CEGO Profiquifikation im März in Pisa also auch beim Grand Slam im April in Berlin entscheidende Partien gegeneinander gespielt. Und da sich beide in Pisa zum EGF-Profi qualifiziert hatten, war ihre Finalpartie in Berlin nicht nur eine schöne Bestätigung der in Pisa gezeigten Leistung, sondern eben auch eine reine Profipartie – und damit zugleich das erste Turnier-Finale von zwei europäischen Go-Profispielern. Wow, wir sind weit gekommen in der letzten Jahren. Ein großes Dankeschön an alle Unterstützer und Förderer des Go in Europa sei an dieser Stelle ausgesprochen, mögen wir alle gemeinsam noch weit kommen!

Tobias Berben

4. Saison der Deutschen Jugendliga

Nach fünf spannenden Runden ging am 12. April die 4. Saison der Deutschen Jugendliga vorbei. Franz-Josef Dickhut und Robert Jasiek kommentierten wieder die Spiele.

In der Hoshi-Liga, der „Liga der Stars“, dominierte diesmal überraschend der Stuttgarter Johannes Walka 3d – zwei Punkte vor den punktgleichen Oliver Wolf 4d und Chafiq Bantla (zum Ligastart offiziell noch 1k).

In der Drachenliga schaffte Anton Kriese (offiziell noch 1k) den Aufstieg und ließ dabei auch zwei Danspieler (Yu-Kai Law und Arved Pittner) knapp hinter sich. Die Rankings hinken oft den Spielstärkeverbesserungen der Jugendlichen weit hinterher!

In der Tigerliga gab es ein spannendes Finale zwischen Emanuel Schaaf 5k und Leo Tripp 7k, das Leo für sich entscheiden konnte. Vanessa Thörner 5k teilte sich punktgleich mit Emanuel Platz zwei.

In der Pandaliga gab es einen Mainzer Doppelsieg: Aik Czech 10k kam auf Platz eins, dicht gefolgt von Max Herwig 10k.

In der Pinguin-Liga gab es drei punktgleiche Sieger: Ferdinand Marz 11k, Immanuel Dotta 12k und Angelika Rieger 13k, ebenso in der Küktenliga (Tabea Crott, Moritz Arnhold und Jens Weber).

Und am Rande notiert: Emre Cinar 8k (Ratigen) schaffte es in seiner ersten Jugendliga-Saison, die Hälfte seiner Spiele Jigo zu spielen. Das soll ihm erst einmal jemand nachmachen!

Die nächste Saison beginnt voraussichtlich im Mai.

Marc Oliver Rieger



Johannes Walka 3d siegte in der 4. Saison der Deutschen Jugendliga

Hans-Pietsch-Memorial 2015

Am 26. und 27. September wird in Berlin das 13. Hans Pietsch Memorial, die Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft 2015, ausgetragen werden. Bei dieser Veranstaltung treffen sich jährlich etwa 100 bis 150 Schülerinnen und Schüler aus dem gesamten Bundesgebiet, um in Mannschaften von drei Personen pro Schule gegeneinander anzutreten. Die stärksten Mannschaften spielen ohne Vorgabe um die Deutsche Meisterschaft, während die restlichen Mannschaften in einem Vorgabeturnier den Pietsch Preis ausspielen.

Gewidmet ist das Turnier Hans Pietsch 6p. Er war der stärkste deutsche Go-Spieler und wurde bisher als einziger Deutscher mit einem Profi-Dan-Grad ausgezeichnet. Ihm war insbesondere die Anfänger- und Jugendlichen-Förderung ein Anliegen. Anfang 2003 fiel er im Alter von 34 Jahren in Südamerika auf tragische Weise einem Raubüberfall zum Opfer. Noch im selben Jahr wurde ihm zu Ehren das 1. Hans Pietsch Gedächtnisturnier in Bremen veranstaltet. Außerdem wurde Anfang 2004 der gemeinnützige Verein go4school e.V. gegründet, dessen Hauptziel die Kinder- und Jugendförderung durch Go ist. Bis 2006 veranstaltete der Verein die Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft in Kooperation mit dem Deutschen Go-Bund e.V., seit 2007 selbstständig mit finanzieller Unterstützung durch den Deutschen Go-Bund. Daneben fördert go4school u.a. Jugend-Go-Turniere, Fahrten zu Jugend-Europameisterschaften und stattet Go-Arbeitskreise an Schulen mit Spielmaterial aus. Des Weiteren steht go4school Go-Lehrern mit Rat und Tat zur Seite.

Größtes Ereignis von go4school ist sicherlich die jährliche Durch-



Das Hans Pietsch Memorial wird seit 2003, dem Todesjahr von Hans Pietsch, alljährlich veranstaltet

führung des zweitägigen Hans Pietsch Memorials. Am Turnier teilnehmen können alle Mannschaften mit drei Schüler/innen und mindestens einem/r Ersatzspieler/in einer Schule. Es können auch Mixmannschaften mit Schüler/innen aus verschiedenen Schulen, sowie mehrere Mannschaften pro Schule angemeldet werden. Die Teilnahme ist für alle Schüler/innen und einen/r Betreuer/in pro Mannschaft, inkl. Unterkunft und Verpflegung, kostenlos. Zudem gewähren wir einen kleinen Fahrtkostenzuschuss. Alle Informationen, u.a. die Ausschreibung und Online-Anmeldung, findet Ihr auf unserer Webseite www.go4school.de. Anmeldeschluss für das diesjährige Hans Pietsch Memorial in Berlin ist der 1. September.

go4school finanziert sich ausschließlich über Spenden und Mitgliedsbeiträge. Solltest Du Kinder- und Jugend-Go fördern wollen, würden wir uns sehr über Deine Mitgliedschaft (ab 30 Euro pro Jahr) oder eine (von der Steuer abzugsfähige) Spende freuen. Alle Infos hierzu findest Du auf www.go4school.de.

Wir freuen uns auf ein tolles Hans Pietsch Gedächtnisturnier 2015 mit Euch in Berlin!

Korbinian Riepl

Bundesliga-Go-Workshop

Gut gelaunt trafen sich am Sonnabend um Halbzehn sieben tapfere Go-Spieler der Haspa-Bundesliga-Mannschaft zu einem Workshop mit der koreanischen Profi-Spielerin Young Sun Yoon. Young Sun wohnt seit bald 10 Jahren in Hamburg und lehrt in Europa Go (koreanisch Baduk). Der Workshop wurde uns (sowie einer Mannschaft aus Darmstadt) in diesem Jahr vom Deutschen Go-Bund gestiftet, da wir seit vielen Jahren (2006) ununterbrochen in der Go-Bundesliga mitspielen und dieses mit Fairness und Spielfreude tun.

Wir haben in den folgenden Stunden zuerst Lektionen über die 3-3-Invasion erhalten. Sehr ausführlich und klar strukturiert wurden die Möglichkeiten dargestellt und diskutiert, die sich in Verbindung mit dieser Invasion in der Ecke ergeben, abhängig von der Umgebung dieser Ecke.

Es folgten vier Analysen von Bundesliga-Partien. Wir sahen auch hier in schöner und nachvollziehbarer Klarheit, wo jeweils unsere guten Züge und dann auch die nicht so guten Züge gesetzt wurden, die uns dann noch um einen möglichen Sieg gebracht haben. Wir konnten lernen: Potential ist da – es muss nur weiterentwickelt werden!

Schließlich spielten wir eine Mannschaftspartie am Demobrett und besprachen die Partie nach den ersten 100 Zügen. Hier konnten wir gleich unsere Erkenntnisse der Joseki um die 3-3 Invasion einbringen.

Die Rückmeldung meiner Mannschaftskollegen (einschließlich meiner) sind sehr positiv und begeistert. Es war eine gelungene Veranstaltung, bei der die Zeit wie im Fluge verging. Mit großer Motivation, wieder mehr Go zu spielen und mehr Go zu lernen, endete gegen 16:30 Uhr unser Workshop. Herzlichen Dank an Young Sun für die sehr angenehme und lehrreiche

Schulung, an Pierre-Alain Chamot (und den DGoB), der als Bundesliga-Leiter diese Förderung ermöglicht hat und auch an unsere Betriebssportorganisation – sie hat den Workshop mit Verpflegung und einem kleinen Geschenk an die Dozentin unterstützt.

Ralf Schönfeld



Ausschreibung

zur Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft am 14. und 15. November 2015 in Hamburg

Ort: Gymnasium Oldenfelde, Birrenkovenallee 12, 22143 Hamburg
Anmeldeschluss: Freitag, 13. November 2015, 19:00 Uhr; um eine frühere Anmeldung wird gebeten, die Anreise am Freitag ist möglich.
Kontakt: Thomas Nohr, thomasnohr@web.de,
Tel.: 040-67561446 oder 0176-571786511

An der Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft dürfen Go-Spieler teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllen:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB,
- Alter unter 19 Jahren, Stichtag ist der 31. August 2015,
- deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens einem Jahr Hauptwohnsitz in Deutschland.

Jeder Teilnehmer muss alle Runden mitspielen. Ein Startgeld wird nicht erhoben. Es werden fünf Runden gespielt. Bei genügend Teilnehmern werden die ersten drei Runden nach dem McMahon-System für alle Spieler gemeinsam ausgetragen. In folgenden Altersklassen werden danach jeweils in Halbfinals und Finals die

- Deutsche Junioren-Go-Meisterschaft (U19),
- Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft (U15),
- Deutsche Kinder-Go-Meisterschaft (U11).

ausgespielt.

Es wird grundsätzlich ohne Vorgabe gespielt, Weiß erhält 7 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Die genaue Turnierordnung findet man auf den Internetseiten des DGoB unter www.dgob.de/meister/turnierordnung/index.htm. Die Runden beginnen voraussichtlich wie folgt:

Samstag, 14.11.: 1. Runde 11:00 Uhr, 2. Runde 14:30 Uhr, 3. Runde 17:30 Uhr,
Sonntag, 15.11.: Halbfinale und 4. Runde 9:30 Uhr, Finalsplele und 5. Runde 12:30 Uhr.

Für die teilweise Erstattung der Fahrtkosten können Zuschüsse beim FS Meisterschaften unter fs-meisterschaften@dgob.de beantragt werden. Der Sieger jeder Alterskategorie erhält weiterhin einen Fahrtkostenzuschuss für die Teilnahme an der Jugend-Europameisterschaft von max. 75% der angefallenen Kosten bis maximal 300 Euro. Preise:

- Juniorenwertung (U19): 1. Platz: 75 Euro, 2. Platz: 50 Euro, 3. Platz: 25 Euro
- Jugendwertung (U15): 1. Platz: 50 Euro, 2. Platz: 30 Euro, 3. Platz: 15 Euro
- Kinderwertung (U11): geeignete Sachpreise im Gesamtwert von ca. 40 Euro

Teilnehmer und Betreuer können ab Freitag bis Sonntag kostenlos in der Kindertagesstätte „Hummelhaus“ in der Schule übernachten, bitte Schlafsack, Isomatte und Hausschuhe mitbringen. Vor Ort ist für kostenlose Verpflegung für die Teilnehmer gesorgt.

36. Bonner Go-Turnier

Wir haben uns Mühe gegeben, aber niemanden gefunden, der einen Bericht über unser Turnier am 21. und 22. Februar schreibt. Also müssen wir selber ran. Wer das Bonner-Turnier kennt, der weiß, dass hier jahrein, jahraus alles wie immer ist. Das scheinen aber ziemlich viele Go-Spieler nicht schlecht zu finden. So fanden sich „wie immer“ gut 100 Go-Spieler bei uns ein, um sechs Runden zu spielen, in den Pausen an den gemütlichen Tischen vor der Küche zu essen, zu quatschen, Partien zu analysieren oder gar weitere zu spielen und auf einen der Buchpreise zu lauern. Es waren allein 30 Bonner Go-Spieler dabei – der neue gemeinsame Spielabend hat den Bonner Go-Club gestärkt. Darunter auch der deutsche Meister Lukas Krämer (Foto, vorne links), der als großer Favorit in sein Heimturnier ging.



Bernd Schütze (Foto, zweiter von rechts) hat sich in der fünften Runde wirklich Mühe gegeben. Er hat Lukas Krämer in der Eröffnung richtig ins Schwitzen gebracht. Schaut euch mal das Foto an. Aber am Ende hat Lukas auch diese Partie gewonnen. Als einziger Spieler schaffte er ein 6:0. Bernd wurde mit einem Jigo und vier Siegen Zweiter, gefolgt von Christopher Kacwin, Matthias Terwey und Andreas Götzfried, die alle vier Punkte erreichten.

Marc-Oliver Rieger hatte sich im Vorfeld viel Mühe gegeben und Pokale und Urkunden für die U12-Wer-

tung vorbereitet. Und dann konnte er nicht kommen. Die Pokale und Urkunden haben trotzdem ihren Weg nach Bonn gefunden. Elf Spieler unter zwölf Jahren bis hinauf zum 2 Dan hätten wir uns noch vor wenigen Jahren nicht träumen lassen. Geholfen hat sicher das abendliche Treffen der DGoB-Jugendmannschaft. Mit den Pokalen nach Hause gefahren sind Feiyang Chen, 1d aus Frankfurt, Arved Pittner, 2d aus Berlin und Manuel Jacobsen, 4k aus Hamburg.

Dafür, dass unser Turnier funktioniert, geben sich noch viele andere viel Mühe: in unserem Küchenteam stehen rund um Melanie drei Generationen zusammen in der Küche. Marcel, der schon seit vielen Jahren in München wohnt, betreut immer noch die Bonner Go-Webseiten und die Online-Anmeldung. Rainer, Rainer, Helmut, Bernhard und Thomas haben das Material beim Essener Turnier abgeholt, gelagert und zum Bonner Turnier mitgebracht. Tische, Stühle,

Bretter werden aufgebaut und am Sonntag unter Führung von Rainer, Jutta und Martin in Windeseile wieder abgebaut, damit der Gottesdienst im Gemeindezentrum nicht gestört wird und das Material nach Recklinghausen zum nächsten NRW-Turnier findet. Rainer, Kirsten und Helmut, René und Martin haben wie immer viele Gäste aufgenommen. Tobias kommt jedes Jahr den weiten Weg aus Hamburg, damit ihr alle was zum Stöbern und Kaufen habt und wir Preise für alle mit vier und mehr Punkten haben.

Und ihr als Turnierteilnehmer habt euch wunderbar viel Mühe gegeben: kein einziger Gegner musste einsam und allein vor dem Brett sitzen. Selbst am Sonntag Morgen nicht. Alle haben sich pünktlich von den Partien ab- und wieder angemeldet.

Wir können nur sagen: Vielen Dank! Und kommt nächstes Jahr alle wieder. Zum 37. Bonner Go-Turnier am 27./28. Februar 2016. Wir werden uns wieder Mühe geben... Und wer den nächsten Turnierbericht schreibt, ist 2017 ohne Startgeld dabei.

Regina Quest & Jens Vygen

6. China-Cup in Berlin

Nie zuvor in der Geschichte des Berliner Go-Verbandes war ein Turnier so stark besetzt wie der 6. China-Cup. Alle Spieler von Rang, die nicht an dem gleichzeitig im Chinesischen Kulturzentrum in Berlin stattfindenden 1. Europäischen Grand Slam Turnier (eigener Bericht auf den folgenden Seiten) teilnehmen konnten oder in der 1. Runde dieses Turniers ausgeschieden waren, kämpften an den Osterfeiertagen im Chinesischen Kulturzentrum in Berlin um den begehrten Pokal. Insgesamt waren von 90 Teilnehmern 36 Dan-Träger und 12 davon starteten mit dem 5. bis 7. Dan-Grad.

Überlegen setzte sich in diesem Ringen der europäischen Go-Giganten Oh Chi Min 7d vom Britischen Go-Verband mit sechs Siegen in sechs Runden durch. Den 2. bis 5. Preis erkämpften sich die beiden Rumänen Catalin Taranu 5p und Cornel Burzo 6d sowie die Chinesen Xu Yin 5d und Zou Jin 6d mit jeweils 4 Siegen. Bester Deutscher war Jonas Welticke 5d auf Platz 7 mit 3 Siegen, als erfolgreichster Berliner kam Robert Jasiek 5d nur auf Rang 12. Durch die großzügige finanzielle Unterstützung des Turniers seitens der Europäischen Go-Föderation und des Chinesischen Kulturzentrums Berlin war es möglich, Preisgelder in einer Höhe von über 1.600 Euro zu vergeben. Darüber hinaus erhielten alle Spieler mit vier oder mehr Gewinnpartien eine Buchprämie.

Mit großer Aufmerksamkeit folgten die Turnierteilnehmer zwischen den Runden den Partien beim 1. Europäischen Grand-Slam-Turnier. In der Eingangshalle des Kulturzentrums wurden die Begegnungen direkt per Video übertragen. An jedem der drei Tage des Turniers gab es für die Turnierteilnehmer und Zuschauer die Möglichkeit, Kommentare zu den Meisterpartien von den Go-Profis Yoon Young Sun 8p und Zhao Baolong 2p zu erhalten. Ein weiteres Highlight war der Empfang des Chinesischen Kulturzentrums am Ostersonnabend, zu dem der Direktor des Zentrums, Chen Jian Yang, eingeladen hatte. Die Musikerin Lin Lixue und der Kalligraph Hu Ying begeisterten die Gäste mit ihrem Können. Danach hatten die Teilnehmer die Möglichkeit, bei guter chinesischer



Küche mit Go-Freunden aus mehr als 10 Ländern Europas und Asiens ins Gespräch zu kommen.

Am Ende des Turniers wandte sich der Präsident der Europäischen Go-Föderation, Martin Stiassny, mit dem Vorschlag an die Teilnehmer, den China-Cup in Berlin zu einem traditionellen Treffen der europäischen Go-Elite auszubauen. Er bedankte sich herzlich beim Chinesischen Kulturzentrum und den Vertretern des Berliner Go-Verbandes für die ausgezeichnete Organisation der Veranstaltung.

Wolfgang John

1. Europäisches Go Grand Slam Turnier

von Martin Stiassny

Von Karfreitag bis Ostermontag fand im Chinesischen Kulturzentrum in Berlin das erste Turnier in Europa statt, das man als „profifähnlich“ bezeichnen könnte. Bedenkt man, dass man als Europameister bestenfalls bisher 3.000 Euro gewonnen hat, so war der erste Preis in Berlin mit 10.000 Euro doch schon eine andere Hausnummer. Insgesamt lag das Preisgeld weit über 20.000 Euro. Damit hatten wir in Berlin das bestdotierte Go-Turnier aller Zeiten in Europa.

Wie war das möglich? Das Berliner Turnier war Teil des EGF-CEGO-Kooperationsvertrages, der vor ca. zwei Jahren unterschrieben worden ist. Die Bedingungen, unter denen man sich für das Turnier qualifizieren konnte, und auch der gesamte Modus des Turniers waren in Absprache mit CEGO bereits 2013 entwickelt worden. Es gab im Vorfeld einige Kritik, vor allem an der Bevorzugung der EGF-Profis gegenüber den „alten“ europäischen Profis, aber selbstverständlich ist es das Recht eines Sponsors, die Rahmenbedingungen „seiner Veranstaltung“ festzulegen, insbesondere auch dann, wenn man über 40.000 Euro spricht. Wir werden auch 2016 wieder ein CEGO Grand Slam Turnier haben, Berlin war also kein einmaliges Ereignis.

Geladen nach Berlin waren zwölf Spieler, wobei man ohne weiteres sagen kann, dass die europäische Spitze fast vollständig vertreten war. Am Freitag traten acht Spieler zu einer Art Vorrunde an, wobei sich die vier Sieger für die folgenden drei Runden K.O.-Turnier qualifizierten.

Nicht ganz unerwartet gewann am Freitag Andrii Kravets gegen Catalin Taranu, so dass unter den letzten acht Spielern fünf Profis (die vier neuen EGF-Profis und Alexandre Dinerchtein) und 3 Noch-Nicht-Profis (Cristian Pop, Artem Kachanovskyi und Andrii Kravets) antraten. Gespielt wurde mit 2,5 Stunden Bedenkzeit, also noch nicht ganz profi-like. Logischerweise gab es daher auch nur eine Partie pro Tag. Alle Partien wurden auf KGS übertragen und können auch jetzt noch leicht über die EGF-Webseite gefunden und analysiert werden. Während Euro-Go-TV sich redlich mühte, auch ein paar Bilder – trotz schlechter Performance der lokalen Installation – in die Go-Welt zu schicken, gab es vor Ort täglich Live-Kommentare von den Profis Zhao Baolong 2p und „unserer“ Yoon Young Sun 8p aus Hamburg. Interessanterweise kam es im Endspiel am Montag zur Revanche der diesjährigen



Pro-Qualifikation in Pisa: Ilya Shikshin und Mateusz Surma trafen erneut aufeinander. Vor dem Spiel hatten sie bereits jeder 5.000 Euro gewonnen und jetzt kam das erste europäische 5.000-Euro-Spiel. Ilya gewann diesen Kampf, die Revanche für Pisa ist ihm damit geglückt. Young Sun kommentierte, wobei es wohl, wie mir berichtet wurde, häufiges Kopfschütteln ihrerseits gab – „ja, kann man machen ...“. Ihren ausführlichen Kommentar zu beiden Aufeinandertreffen der beiden Spieler gibt es in dieser DGGoZ-Ausgabe.

Die Räumlichkeiten des Chinesischen Kulturzentrums passten sehr gut zu diesem Turnier. Es wurde in separaten Räumen im 2. Stock gespielt, Kommentare gab es in der 1. Etage, während im Parterre parallel der China-Cup gespielt wurde und per Beamer die Top-Partien des 2. Stocks an einer weißen Wand verfolgt werden konnten. Herr Chen, Präsident des Chinesischen Kulturzentrums, war von allem

sehr angetan und arrangierte für Samstagabend auch noch ein Kulturprogramm sowie einen Empfang für alle Teilnehmer. Nach dem Turnier erklärte Herr Chen, dass er diese Veranstaltung in seinem Haus im Jahr 2016 sehr gern wieder sehen würde, wenn auch mit Sicherheit nicht zu Ostern. Da es sich beim Grand Prix um ein EGF-Turnier handelt, wäre eine Fixierung auf eine Stadt bzw. ein Land aus meiner Sicht jedoch nicht gerechtfertigt, aber die Idee eines international attraktiven Turniers in Berlin jeweils im 1. Halbjahr als Pendant zu den Berliner Turnieren im November werden wir weiter verfolgen.

1. European Cup Go Grand Slam Tournament

	Name	Grad	Land	Pkt	1	2	3	4	Platz
1	Ilya Shikshin	1p	RU	4	0+	8+/b	4+/b	2+/w	1
2	Mateusz Surma	1p	PL	3	0+	7+/b	3+/b	1-/b	2
3	Ali Jabarin	1p	IL	3	0+	6+/w	2-/w	4+/b	3
4	Cristian Pop	7d	RO	2	10+/b	5+/b	1-/w	3-/w	4
5	Pavol Lisy	1p	SK	3	0+	4-/w	7+/b	6+/w	5
6	Artem Kachanovskyi	6d	UA	2	11+/w	3-/b	8+/b	5-/b	6
7	Alexandr Dinerstein	3p	RU	2	12+/w	2-/w	5-/w	8+/w	7
8	Andrii Kravets	6d	UA	1	9+/b	1-/w	6-/w	7-/b	8
9	Catalin Taranu	5p	RO	0	8-/w	0=	0=	0=	9-12
10	Fredrik Blomback	6d	SE	0	4-/w	0=	0=	0=	9-12
11	Viktor Lin	6d	AT	0	6-/b	0=	0=	0=	9-12
12	Ondrej Silt	6d	CZ	0	7-/b	0=	0=	0=	9-12



Aus Beijing waren Ehrengäste, u.a. der Besitzer der Beijinger Profischule und Sponsor der EGF-Academy (Artikel dazu in der nächsten DGoZ) sowie der Geschäftsführer von CEGO angereist, denen wir auch noch zwei Herzenswünsche erfüllen konnten: Deutscher Fußball und deutsche Autos. Kai Meemken organisierte eine Reise nach Wolfsburg, während ich die Karten für das Fußballspiel im Olympiastadion besorgte. Blitzschnell mutierten unsere drei Herren zu Hertha-BSC-Fans, mit Schal und Mütze – und Anfeuerung der Berliner, die dann auch tatsächlich die Partie gegen Paderborn gewannen.

Leider hatte in letzter Sekunde das chinesische Fernsehen den angekündigten Besuch in Berlin abgesagt, CCTV wird aber beim Go-Kongress in Liberec anwesend sein. Erneut übernahm Li Ting nicht nur die Turnierleitung (mit chinesischen Regeln), sondern auch die Betreuung unserer Gäste aus China. Nach dem Turnier gab es sogar noch einen Abstecher nach Hamburg, besonders interessant für unseren Ehrengast aus Tsingtao (Besitzer einer Werft). Es würde mich nicht wundern, wenn wir demnächst Einladungen zu einem Go-Turnier in Tsingtao bekämen ...

Alles in allem war das Turnier ein Erfolg, mit großem Dank an den Berliner Go-Verband und das Berliner

Organisationsteam. Trotzdem muss man kritisch anmerken, dass wir ein großes Ziel, mehr Publicity für Go, nicht erreicht haben. Genau das war aber eigentlich die wesentliche Idee des Grand Slam Turniers: Über hohe Preisgelder mehr Aufmerksamkeit für Go. Es ist leider nicht gelungen, trotz der guten Kontakte des Chinesischen Kulturzentrums und einer vorherigen Pressekonferenz einen Fernsehspot im RBB zu platzieren. Ja, CCTV hätte natürlich geholfen, so durften wir uns nur über einen sehr schönen, fast ganzseitigen Artikel im Tagesspiegel freuen. Hier müssen wir unbedingt beim nächsten Grand Slam besser werden, auch was die Ausstattung der Spielräume mit Postern, Transparenten und Roll-Up Displays angeht. Erste Schritte sind seitens der EGF bereits eingeleitet und auch das EGCC hat Unterstützung bei der Erstellung von Werbematerial zugesagt.

Gut kam die Übertragung per Beamer an und auch alle Teilnehmer waren von dem Event begeistert, so dass wir uns wohl doch alle auf die kommenden Grand-Slam-Turniere freuen können. Schließlich ist der Plan, nicht nur ein Grand-Slam-Turnier pro Jahr zu haben, sondern vier – und jetzt wird ja wohl auch klar, warum dieses denkwürdige Turnier den Namen *Grand Slam* hatte.



1. Bochumer Sprosse

Am 11. April 2015 fand die erste Bochumer Sprosse statt. Mit 37 Teilnehmern im Bereich 4d bis 18k war das Feld gut durchmischt. Als Gewinner konnte sich nach vier Runden Malte Weiss 3d behaupten. Weil die Plätze zwei bis vier sehr knapp waren und wir ja alle Freunde sind, haben wir beschlossen, dass sich Tashi Walde 2d, Matthias Terwey 4d und Hajime Matsubayashi 2d den zweiten Platz teilen.

Darf man dem Turnierkalender des DGoB Glauben schenken, war das letzte 1-Tages Turnier in NRW im September 2013 in Wuppertal. Auch deutschlandweit sieht es für kurze 19x19 Turniere nicht viel besser aus. Warum sind 1-Tages Turniere so selten? Ich möchte hier ein Plädoyer für das 1-Tages Turnier und gleichzeitig Hinweise und ein bisschen Statistik für die Turnierplanung geben.

Das 1-Tages Turnier hat einen offensichtlichen Vorteil gegenüber den klassischen Turnieren, es dauert nur einen Tag. Gerade für Go-Spieler, die fest in ihr Berufs- und Familienleben eingebunden sind, kann es schwierig sein, dass gesamte Wochenende einem Hobby zu opfern. Vielleicht aber möchte auch nicht jeder sich sein gesamtes Wochenende in einer Aula um die Ohren schlagen. Ist der Turnierort weiter vom eigenen Wohnort entfernt, ist man für ein klassisches Turnier gezwungen entweder sehr viel Zeit in Auto oder Bahn zu verbringen oder man sucht sich eine Unterkunft. Die ist dann entweder teuer oder es bleiben Isomatte und Schlafsack in einer Sporthalle oder einem Jugendzentrum je nachdem was die Turnierleitung zur Verfügung stellen kann.



Was für die jüngeren Teilnehmer sicher kein Problem ist, steht für manch einen lebenserfahrenen Go Spieler aber nicht zur Diskussion. Man darf sich sprichwörtlich zwischen Regen und Traufe entscheiden.

Durch kürzere Turnierdauer entstehen natürlich auch weniger Kosten für die Organisation eines Turniers beispielsweise für die Raummiete oder die Bereitstellung von Übernachtungsmöglichkeiten. In Kombination mit kleineren Preisgeldern bieten sich kurze Turniere besonders für den Go-Einsteiger an. Bei der Sprosse waren rund 1/6 der Teilnehmer 16 Kyu oder schwächer.

Sicher hat ein kurzes Turnier auch Nachteile. Der offensichtlichste ist, dass es nur einen Tag dauert. Weniger Zeit bedeutet natürlich weniger Spiele und kürzere Bedenkzeiten. Vor allem die kürzeren Bedenkzeiten schrecken viele Spieler ab. Andererseits gibt es auch viele Spieler, die ihre 60 Minuten Basiszeit noch nie aufgebraucht haben und Byo-Yomi nur vom Hörensagen kennen.

Eine Frage, die mir vor und während des Turnieres gestellt wurde ist, ob der organisatorische Aufwand nicht zu groß sei für nur einen Tag. Der Aufwand ist natürlich in der gleichen Größenordnung wie für ein ganzes Wochenende; Turnier ist Turnier und bleibt Turnier, aber das sollte meiner Meinung nach kein Orgateam abschrecken. Viele Spieler sind auch an ihrer Wertung in der EGD interessiert. Je nachdem wie genau die Bedenkzeiten gewählt werden, kann das Turnier Klasse B oder Klasse C sein, also mit Faktor 0.75 bzw. 0.5 in der EGD gewertet werden. Dazu später mehr.

Unterm Strich kann man also sagen: kurze Turniere sind nicht besser oder schlechter als das klassische Go-Wochenende, wie es vielerorts stattfindet. Sie sind einfach anders und ermöglichen mehr und vor allem Spielern, die sich vom üblichen Modus nicht angesprochen fühlen, die Teilnahme an einem Turnier.

Ein bisschen Statistik

Was mich besonders überrascht hat ist die hohe Zahl an angemeldeten Spielern, die dann leider nicht zum Turnier erscheinen. Bei der Sprosse wa-

ren es über 20%! Gerade bei einem Turnier, bei dem die Plätze, aus welchen Gründen auch immer, begrenzt sind, finde ich das nicht nur unfair dem Organisator gegenüber, der ja versucht zu planen (Anzahl Tische/Stühle, Material muss beschafft werden, Catering, etc.), sondern auch den anderen Spielern, die dann im schlimmsten Fall nicht kommen, weil sie davon ausgehen müssen, dass eh kein Platz mehr frei ist. Deswegen eine bitte: Falls ihr euch bei einem Turnier angemeldet habt und nicht kommen könnt, tut es ein kurzer Einzeiler per Email ans Orgateam. Sie werden es euch danken. Fünf Spieler entschieden sich noch spontan zu kommen. Inwieweit diese Zahlen sich auf größere Turniere skalieren lassen, kann ich nicht beurteilen.

Die Umfrage

Nach dem Turnier habe ich bei den Teilnehmern eine kurze Umfrage gestartet (sofern die E-Mail-Adressen vorlagen) von denen mehr als die Hälfte der Befragten sich die Zeit für die Fragen genommen hat. Von zentralem Interesse waren Fragen zur Bedenkzeit sowie Anzahl der Spiele pro Tag sowie der generellen Idee des 1-Tages-Turniers. Als letzten Punkt konnten die Teilnehmer Kommentare und Vorschläge in einem Freitext angeben. Wie bei vielen Umfragen üblich reichte das Antwortspektrum bei den Fragen von 1 (stimme voll zu) bis 5 (stimme gar nicht zu)

Hier die Fragen, Antworten sowie ein paar Kommentare von mir:

1. Die Idee eines 1-Tages Turnieres gefällt mir prinzipiell (Seid ihr für ein oder mehrere 1-Tages Turniere zusätzlich zu den klassischen Wochenend-Turnieren?).

80% gefallen 1-Tages Turniere sehr (1) und 20% finden die Idee immerhin noch gut (2). Andere Ergebnisse sind allerdings bei Teilnehmern eines solchen Turnieres kaum zu erwarten.

2. Mir haben die Bedenkzeiten (30 Minuten + Byo-Yomi) gefallen.

Bei den Bedenkzeiten gehen die Meinungen stärker auseinander. Mit 70 % finden die Allermeisten die Bedenkzeiten sehr gut oder gut. Der Rest verteilte sich gleichmäßig auf die anderen Antworten.

3. Wie viele Spiele sollten deiner Meinung nach an einem 1-Tages Turnier stattfinden?

Gut die Hälfte der Befragten ist der Meinung vier Spiele mit entsprechenden Bedenkzeiten sind eine gute Wahl für ein 1-Tages Turnier. Der Rest verteilt sich

wieder etwa gleichmäßig auf 5 bzw. 3 Spiele für das Turnier. Vier Spiele scheint also ein guter Mittelweg zu sein, auf den sich alle einigen können.

4. Ich komme nächstes Jahr wieder

Die Antworten auf diese Frage freuen jeden Organisator. 85% sind sich sicher, dass sie nächstes wieder dabei sein werden, 15% überlegen sich das Ganze nochmal und kein einziger schließt eine Teilnahme 2016 aus.

Kommentare

Kritik hagelte es für das progressive Byo-Yomi, das ein Kommentator sogar als „Pest“ bezeichnet hat. Ich habe selber auch an dem Turnier teilgenommen und muss sagen, so ganz Unrecht hat er nicht. Im Vorfeld sah es zwar wie eine gute Idee aus, um die Spiele kurz und knackig zu halten – in der Praxis kann es allerdings nicht wirklich bestehen. Gegen Ende des Spiels wird es sehr hektisch und es passieren Fehler, die nicht sein müssen und ganze Spiele ruinieren können. Nächstes Jahr greifen wir auf das klassische Byoyomi zurück. Die 5-10 Minuten, um die sich die letzten Partien dadurch verlängern, sind sicher von allen zu verkraften, und die Spieler, die unter dem progressiven Byo-Yomi gelitten haben, werden es uns wohl danken.

Die Fischerzeit ist sicher eine interessante Alternative zum kanadischen Byo-Yomi. Sie setzt allerdings voraus, dass für alle Spieler eine digitale Uhr vorhanden ist, was wir leider für unsere Turniere nicht garantieren können.

Eine Anmerkung noch für Turniere bei denen das Catering hausgemacht ist: Denkt auch an die Vegetarier.

Fazit

Mir persönlich und, wie die Umfrage gezeigt hat, auch den Teilnehmern hat das 1-Tages-Turnier gefallen. Ich hoffe, ich konnte euch dazu animieren, auch mal ein kurzes Turnier zu organisieren oder zumindest bei nächster Gelegenheit mal eines zu besuchen.

Bedanken möchte ich mich insbesondere beim AKAFÖ-Kulturbüro boskop in Bochum, das uns die Räume zur Verfügung gestellt hat und das damit das Turnier ermöglicht hat. Dank geht natürlich auch an die vielen Helfer, die ihre Zeit und Kuchen sowie Salate gespendet haben. Nicht zuletzt möchte ich mich auch bei allen bedanken, die so nett waren, die kurze Umfrage zu beantworten. Kommentare und Fragen könnt ihr gerne an bambus.bochum@gmail.com schicken.

Sascha Hempel

Turniernotizen

24. Göttinger San Ren Sei

Beim Göttinger San Ren Sei am 14. und 15. Februar siegte unter 23 Spielern ungeschlagen Johannes Walka (2d/Stuttgart) vor Marlon Welter (4d/Göttingen). Den dritten Platz belegte Jan Reichelt (1d/Halle), da die höher Platzierten disqualifiziert wurden. In der Gruppe B unter ebenfalls 23 Spielern siegte Casjen Quathamer (6k/Kassel) in 7 Runden ungeschlagen vor Frank Tawussi (7k/Hannover).

Berliner Winterturnier

Am 28. Februar 2015 trafen sich 29 Spieler vom 2. Dan bis 30. Kyu in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok zum Winterturnier. Den ersten Platz belegte ungeschlagen Daniel Krause 1d. Ebenfalls mit vier Siegen folgte auf dem zweiten Platz Anton Helwig 23k, den dritten Platz belegte Michael Goltze 4k. Auf Platz 4 folgte Leo Tripp 6k und auf Platz 5 Markus Moser 7k mit nur einer Niederlage. Die ersten drei teilten sich das Preisgeld.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, der HU für das Material, Maria Wohnig für die Urkunden und Klaus Wohnig für die Hilfe beim Kochen!

Harburger Mausefalle 2015

In diesem Jahr siegte bei der 14. Harburger Mausefalle unter 89 Teilnehmerinnen und Teilnehmern nach fünf Runden ungeschlagen der neue DGoB-Webmaster Marlon Welter (4d, Göttingen) vor Malte Gerold (3d, Greifswald) mit 4:1 und Jonas Welticke (4d, Bonn) mit 3:2.

2nd European Pro Qualification 2015

Bei der diesjährigen EGF-Profiqualifikation haben sich Mateusz Surma und Ilya Shikshin durchgesetzt. Übertragen wurde auf KGS unter den Accounts EGFP1 und EGFP2, wo sich auch die Kifus der übertragenen Partien finden. Die erste Finalpartie ist kommentiert in dieser Ausgabe abgedruckt.

Europäische Jugend-Go-Meisterschaften in Zandvoort

Denis Dobranis (1d/Rumänien) hat in sechs Runden ungeschlagen die Jugendmeisterschaft in der

Gruppe U12 gewonnen. Arved Pittner (2d/Berlin) und Virzhinia Shalneva (2k/Russland) folgen auf den Plätzen. Leo Tripp (6k/Berlin) konnte Platz 5 erreichen.

In der Gruppe U16 liegen Vjacheslav Kajmin (3d/Russland), Valerii Krushelnyskiy (3d/Ukraine) und Stepan Popov (5d/Russland) auf den ersten drei Plätzen. Johannes Walka (3d/Stuttgart) kam auf Platz 5.

Bei den unter 20-jährigen siegte Pavol Lisy (1p/Slovakei) vor Lukas Podpera (6d/Tschechien) und Tanguy Le Calve (6d/Frankreich).

Übertragen wurde auf KGS von EuroGoTV1 und EuroGoTV2, hier finden sich die Kifus der entsprechenden Partien.

10. Karlsruher Go-Turnier

Im Rahmen des Deutschlandpokals des Deutschen Go-Bundes fand Mitte März das 10. Karlsruher Go-Turnier statt.

In familiärer Atmosphäre spielten 54 Go-Spieler 5 schöne Runden bei freien Getränken. Gewonnen hat das Turnier Christopher Lieberum (3d, Göttingen) vor Vorjahressieger Martin Ruzicka (3d, Freiburg) und Peter Stackelberg (3d, Karlsruhe). Neben Geldpreisen bekamen die Gewinner ein 9x9-Shinkaya-Brett aus dem Brett und Stein Verlag, der einen Büchertisch aufgebaut hatte. Für Spieler mit vier gewonnenen Spielen hat der Veranstalter Businessclub Karlsruhe die Bücher vom Büchertisch verlost. Mit 4 Punkten aus dem Turnier ist Conny Pohle (7k, Clausthal-Zellerfeld) in der Pokalgruppe B auf Platz 1 vorgerückt.

Der Sponsor Buehler.net GmbH stellte für das erste Brett einen Prototyp eines in Baden fair produzierten Vollholz-Goban aus deutschem Ahorn mit lasergravierten Gitterlinien und übernahm einen Teil der Rahmenkosten. Die Omikron Data Quality GmbH aus Pforzheim hat sich auch dieses Jahr wieder an den Rahmenkosten des Turniers beteiligt. Das Turnier fand zum dritten Mal im 4-Sterne-Hotel Renaissance Karlsruhe statt, was für kurze Wege sorgte. Besonders Spieler mit Kindern haben von den Sonderkonditionen am Wochenende profitiert, selbstverständlich gab es auch Privatunterkünfte und ein Hostel in der Nähe.

Wir bedanken uns auch beim Go-Landesverband Baden-Württemberg e. V. und den Go-Clubs Mannheim, Stuttgart und Heidelberg für die Unterstützung mit Spielmaterial. Das Karlsruher Frühlings-Go-Turnier ist nächstes Mal am 12. und 13. März 2016.

Tournoi de Strasbourg

Auf dem Straßburger Turnier sind zwei weitere Plätze für das Grand-Slam-Turnier über Ostern in Berlin ausgespielt worden. Sie gingen an Ondrej Silt und Viktor Lin. Der deutsche Meister Lukas Krämer konnte sich in Straßburg leider nicht qualifizieren.

Das Hauptturnier in Straßburg gewann Kim Young-san (7d/Republik Korea) vor Noguchi Motoki (7d/Frankreich) und Dai Junfu (8d/Frankreich). Bester deutscher Teilnehmer war Jonas Welticke (4d/Bonn) auf Platz 8, Leon Stauer (4d/Ludwigs-hafen) und Johannes Obenaus (5d/Berlin) konnten Platz 15 und 16 erreichen.

29. Erlanger Go-Turnier

Zum 29. Erlanger Go-Turnier am 21./22. März konnten wieder 51 Teilnehmer begrüßt werden.

Der Turniersieg ging an Sebastian Koller (3d, Erding) gefolgt von Jonas Fincke (4d, München) und Norbert Jendrusch (3d, München). Besonders erfreulich war, dass einige Kinder und Jugendliche teilweise zum ersten Mal Turnierluft schnupperten und sich sehr spannende Spiele lieferten.

5. Recklinghäuser Guzumi

Lu Meng (5d/Münster) hat das Recklinghäuser Guzumi am 28. und 29. März vor 81 anderen Spielern gewonnen, Platz 2 belegte Malte Weiß (3d/Dortmund). Auf den weiten Plätzen folgen Christopher Lieberum (3d/Göttingen), Bernd Radmacher (4d/Meerbusch) und Barbara Knauf (3d/Köln).

Die U16-Wertung (Buchpreis) und den Jugend-Nachwuchs-Preis (ein Jahr Startgeld zu allen deutschen Turnieren) konnte Matias Pankoke (2d/Oldenburg) auf sich vereinigen. Der heiß umkämpfte Ü50-Preis (eine Flasche Lagavulin Single Malt Scotch Whisky) ging nach einem überzeugenden 4:1 an Matthias Berghaus (11k/Bochum). Das 13x13-Begleitturnier gewann Jens Weber aus Rating.

Tournoi de Go de Paris

Kim Young-Sam (7d/Republik Korea) hat in sechs Runden ungeschlagen das Pariser Turnier zu Ostern gewonnen, zu dem 96 Spielerinnen und Spieler angereist waren. Platz 2 und 3 belegten Dai Junfu (8d/Paris) und Noguchi Motoki (7d/Grenoble).

Landesverbandsmeisterschaft Brandenburg-Sachsen-Thüringen

Manja Marz (4d/Jena) hat die Landesverbandsmeisterschaft BST in Leipzig gewonnen. Auf den Plätzen folgen Lena Gauthier (1d/Jena) und Steffen Rühlemann (1d/Leipzig).

Messturnier Hannover 2015

Teilnehmer aus den USA hat man auf Turnieren in Deutschland selten und so waren alle besonders auf die Teilnahme von David Cho aus Cambridge/USA gespannt, der als 5 Dan gemeldet war. Allerdings war zu berücksichtigen, dass 5 Dan in den USA so etwa 2-3 Dan in Europa entsprechen und dies bestätigte sich auch im Turnierverlauf. Dennoch würde man sich so einen interkontinentalen Austausch öfter wünschen. Das Turnier am 18. und 19. April gewann Bernd Sambale 2d vor Christopher Lieberum 3d. Dahinter landete Frank Maurer 4d aus Braunschweig. Von den 58 Teilnehmern bekamen noch drei Spieler für ein 5:0 und weitere 6 Spieler für ein 4:1 einen Preis.

Im 9x9/13x13-Begleitturnier wurden Preise an Frank Tawussi (meiste Siege), Marlon Welter (beste Quote) und Burghard Probst (meiste Spiele) vergeben.

Berliner Frühlingsturnier

Am 18. April trafen sich 26 Spieler vom 2. Dan bis 30. Kyu in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok zum Frühlingsturnier. Den ersten Platz belegte ungeschlagen Arved Weigmann 6k. Mit drei Siegen folgte auf dem zweiten Platz Fabian Sommer 3k, auf dem dritten Platz landete Leo Tripp 6k. Auf Platz 4 folgte Christian Müller 13k und auf Platz 5 Franziska Jahn 15k, beide ebenfalls mit nur einer Niederlage. Die ersten drei teilten sich das Preisgeld.

Ausschreibung

zur Vorrunde der Deutschen Go-Einzel-Meisterschaft vom 16. bis 18. Oktober 2015 in Jena

Ort: Rosensäle der Friedrich-Schiller-Universität, Fürstengraben 27,
07743 Jena

Web: go-jena.webnode.com/jenaer-kreuzschnitt-2015/vorrunde-dml

Anmeldeschluss: 16. Oktober 2015, 18:00 Uhr

Kontakt: Lena Gauthier, lgauthier@online.de

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

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB,
- sportliche Qualifikation, erworben durch
 - a) Teilnahme an der Endrunde des Vorjahres oder
 - b) ein DGoB-Rating im November 2014 von mindestens 2297 Punkten (siehe unten),
- kein sportliche Überqualifikation (Platz 1, 2, 3 oder 4 der letztjährigen Deutschen Einzel-Meisterschaft),
- deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland.

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

Die Vorrunde wird in sechs Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Weiß erhält 7 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten plus jeweils 15 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

Freitag, 16.10.: Eröffnung 18:30 Uhr, 1. Runde 19:00 Uhr
 Samstag, 17.10.: 2. Runde 9:30 Uhr, 3. Runde 14:30 Uhr, 4. Runde 18:30 Uhr
 Sonntag, 18.10.: 5. Runde 9:30 Uhr, 6. Runde 14:30 Uhr

Die besten vier Spieler der Vorrunde qualifizieren sich für die Endrunde, die vom 19. bis 22. November in Karlsruhe stattfinden wird. Das Abschneiden bei der Deutschen Meisterschaft wird bei Nominierungen für internationale Meisterschaften und wichtige Turniere berücksichtigt.

Für die Teilnahme an der Vorrunde können beim Fachsekretariat Meisterschaften unter *fs-meisterschaften@dgo.de* Fahrtkostenzuschüsse beantragt werden. Wer einen Übernachtungsplatz benötigt, meldet sich bitte bis 2. Oktober unter oben genannter E-Mail-Adresse an. Bei späterer Anmeldung kann ein privater Übernachtungsplatz nicht garantiert werden.

Sportlich qualifiziert und somit teilnahmeberechtigt, falls die anderen oben genannten Bedingungen erfüllt sind, sind: Zou Jin (2621), Zhao Pei (2612), Johannes Obenaus (2543), Zhang Yi aus Leipzig (2502), Michael Palant (2482), Marco Firnhaber (2481), Jun Tarumi (2477), Bernd Schütze (2461), Lu Ji (2450), Robert Jasiek (2449), Bernd Radmacher (2440), Zhou Li (2432), Marlon Welter (2419), Christian Stodte (2397), Kevin Sanow (2397), Peter von Milczewski (2392), David Seibt (2391), Jonas Fincke (2386), Stefan Kaitschick (2385), Martin Dieterich (2383), Fu Hui (2382), Michael Budahn (2374), Guido Tautorat (2372), Uwe Behnke (2368), Matthias Terwey (2368), Stefan Budig (2362), Oliver Wolf (2362), Hans Zschintzsch (2361), Guo Jie (2361), Ronny Treyße (2360), Volkmar Liebscher (2355), André Staedtler (2348), Leon Stauder (2346), Lin Hai (2341), Klaus Petri (2337), Torsten Knauf (2335), David Ongaro (2335), Tobias Berben (2330), Manja Marz (2328), Peter Stackelberg (2327), Ralf Hohenschurz (2326), Christopher Lieberum (2325), Chen Yi (2325), Lisa Ente (2322), Liu Yang (2320), Barbara Knauf (2316), Michael Krause (2315), Christian Kühner (2313), Jens Henker (2312), Lutz Mattner (2311), Marc Landgraf (2303), Joachim Beggerow (2302), Bernd Wolter (2302), Thomas Jipp (2300), Thomas Kettenring (2298), Per Kannengießer (2297), Martin Ruzicka (2293*)

* Auf Antrag zugelassen

8. Hamburger Go-Seminar

von André Schneider und Dominik Bleidorn

Zum achten Mal fand in diesem Jahr das vom Hebsacker Verlag organisierte Hamburger Go-Seminar statt. Vom 7. – 14. März verbrachten 35 Seminarteilnehmer, vom 4. Dan bis zum 25. Kyu, die beiden Organisatoren, Tobias Berben & Steffi Hebsacker sowie die koreanische Profispielerin Yoon Young Sun 8p, eine wunderschöne und lehrreiche Seminarwoche im Spielertagungshaus Drübberholz in Dörverden.

Am ersten Tag trafen die ersten Seminarteilnehmer bereits mittags ein und wurden sehr herzlich begrüßt. Ein besonderer Dank geht hier an Tobias, der sich den ganzen Nachmittag über mehrmals mit dem Auto zum Dörverdener Bahnhof begeben hat, um die Teilnehmer abzuholen, die per Bahn anreisen. Den späten Nachmittag und Abend verbrachten alle damit, sich kennenzulernen, sowohl beim gemütlichen Zusammensitzen, als auch beim ersten Kräfte-

Blitzturnier. Das richtige Seminarprogramm startete erst Sonntagmorgen – nach dem Frühstück. Den zahlreichen Neulingen, darunter auch uns, wurde dann der Verlauf der Seminarwoche erläutert:

Es gab wie in den Jahren zuvor drei Seminargruppen, unterteilt nach der Spielstärke der Teilnehmer. Die Unterrichtseinheiten fanden täglich einmal



für jede Gruppe statt, wobei die verbliebenen zwei Gruppen im Seminturnier spielten und das Gelernte anwenden konnten. Dadurch, dass man auch zusätzlich noch in den anderen Unterrichtsgruppen teilnehmen konnte, platzte der Seminarraum bei der mittleren Gruppe fast aus allen Nähten.

Der Seminarunterricht orientierte sich an üblichen Themen und Problemstellungen. Vieles davon ist in Büchern oder im World Wide Web zu finden, jedoch hat Young Sun den Stoff sehr gut aufgearbeitet und verständlich erklärt. Der größte Vorteil war, dass man direkt Fragen stellen konnte, wenn man etwas auf Anhieb nicht verstanden hat oder Details zu einer Spielweise wissen wollte. Zudem wurde am Ende jeder Unterrichtseinheit eine Rengopartie zwischen den Gruppenteilnehmern gespielt, die Young Sun anschließend kommentierte. Bei diesen Partien kam es häufig zu ungeahnten Spielabläufen, die die Themen lebhafter gestalteten als jedes Buch dies könnte. Auch gab es am Ende jeder Unterrichtseinheit Hausaufgaben auf, die natürlich gewissenhaft erledigt wurden.



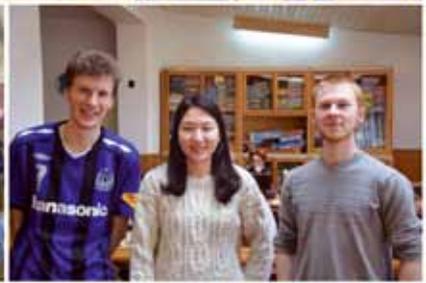
Ein wenig entspannter, zumindest für die Lernenden, ging es am Mittwoch zu. Am Vormittag spielte Young Sun parallel 14 Partien simultan gegen ihre „Schüler“. Die Teilnehmer fanden sich zu Gruppen von je zwei bis drei Spielern an den Brettern zusammen. Es war für alle eine tolle Erfahrung und Young Sun war die Anstrengung anzumerken.

Der Nachmittag konnte dann zur Freizeit und Erholung genutzt werden. Einige nutzen dies für ihre körperliche Fitness, andere wiederum genossen einfach das herrlich sonnige Wetter. Tobias und die Familie Koch fuhren mit den fünf

Kindern, die am Seminar teilnahmen oder die Woche als reinen Urlaub nutzten, ins nahegelegene Schwimmbad Verwell. Am Abend gab es dann leckeres Grillgut mit diversen Salaten beim traditionellen Bergfest, das allerdings nicht ganz in der Mitte des Seminars liegt, und ein gemütliches Zusammensitzen am Lagerfeuer bei Stockbrot und Klönschnack.

Nach dem täglichen Seminarprogramm wurde der Abend meistens noch weiterhin am Go-Brett verbracht. Allerdings lud das Spielangebot im Seminarhaus zu reichlich Abwechslung ein. Es gab dort eigentlich keinen Raum ohne ein Regal mit irgendeinem Gesellschafts-, Brett- oder Kartenspiel. So sah man häufig Seminarteilnehmer bei Blokus, Poker und andere Spielen. In guter Erinnerung bleibt das gemütliche Lösen von Go-Problemen, das Phrasenschwein hätte den ein oder anderen Euro geschluckt, bei der Antwort bezüglich der Frage „Wer ist am Zug?“. Die simple Antwort kam meistens prompt:

*„Wenn du nicht erkennst, wer am Zug ist, dann ist das Problem zu schwer für dich!“
Tobias Berben*



Es formierte sich auch eine kleine „Jubango-Runde“, in der die kommentierten Partien des 10-Spiel-Matches zwischen Lee Sedol und Gu Li gemeinsam nachgespielt wurden. Abseits des Go-Spiels fand sich zudem noch eine weitere regelmäßige Aktivität während der Woche: Zazen. Dank des Engagements von Mario Trinkhaus und Bertram Schilling war es den Teilnehmern möglich, morgens und abends bei der Sitzmeditation zur Ruhe zu kommen. Dies war definitiv eine sehr gute Erfahrung! Ein ganz großes Lob geht aber vor allem auch an das Küchenpersonal des Tagungshauses Drübberholz. Mit vier vorzüglichen Mahlzeiten am Tag war man sehr gut

gewappnet, um beim Unterricht oder Turnier sein bestes zu geben.

Am Abreisetag gab es am Vormittag für alle Teilnehmer durch Young Sun eine Analyse der ersten Finalpartie Partie des CEGO Profi-Qualifikationsturniers. Den letzten Programmpunkt stellte die Siegerehrung und die Danksagung für alle Verantwortlichen dar. Das Blitzturnier gewann Manuel Jacobsen 3k, das Seminarturnier Matthias Terwey 4d vor dem Zweitplatzierten Joachim Beggerow 3d. Kleine Preise vom Hebsacker Verlag gab es ebenfalls für die Spieler, die das Turnier mit 7 bzw. 6 Siegen abgeschlossen haben.

Das Seminar für nächstes Jahr ist bereits terminiert und findet vom 5. bis 12. März 2016 natürlich wieder in Dörverden statt. Wir freuen uns bereits darauf viele alte und neue Gesichter wiederzusehen bzw. kennenzulernen und eine Woche Go satt zu genießen!

Eine Anekdote am Ende: Die beiden Autoren dieses Berichts wussten bis Seminarbeginn nicht, dass der andere auch dabei sein wird, obwohl sie auf denselben Spieleabend gehen. Das sorgte für einige Erheiterung bei der Ankunft, insbesondere, da sie durch puren Zufall von Steffi im selben Zimmer untergebracht worden sind.

Ajis Weg – Ein Comic über Go von Colette Bezio

von Marc Oliver Rieger



Aji spielt schon seit fast einem ganzen Monat Go, ... aber es ist noch ziemlicher Murks! Kann der geheimnisvolle Meister Tenuki ihn mit einer einzigen einfachen Lehrstunde zum Champion machen?



Der seit kurzem abgeschlossene Comic von Colette Bezio (im englischen Original „Aji's Quest“) umfasst an die 200 Seiten. Er wurde von einigen Fans auch ins Deutsche übersetzt, wobei Rainer Rosenthal das Unterfangen koordinierte. Mit freundlicher Genehmigung von Autorin und Übersetzer dürfen wir die ersten vier Seiten auf den folgenden Seiten der DGoZ abdrucken. Viel Spaß damit!



Wer wissen möchte, wie die Geschichte weitergeht, was es mit dem geheimnisvollen Meister Tenuki und dem Berg Moyo auf sich hat und ob Ajis Traum, ein starker Go-Spieler zu werden, in Erfüllung geht, kann die deutsche Übersetzung auf www.ruro.de lesen. Die Geschichte findet sich im Original (in englischer Sprache) auf der Webseite home.earthlink.net/~inkwolf/Inkwolf_Ajis_Quest.html

Es lohnt sich auf jeden Fall – für alle Go-Spieler und die, die es vielleicht noch werden wollen ...

Viel Spaß damit!



Ich danke meinen Eltern und meinem Freund Miai, der mir Go beigebracht hat...



Ein weiterer Dank geht an den Tieroler Go-Verband, der speziell für mich weitere Meister-Stufen eingeführt hat.

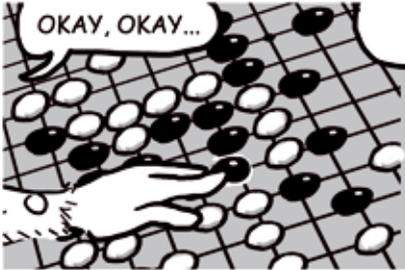


Ja bitte, war da eine Frage von der Presse?

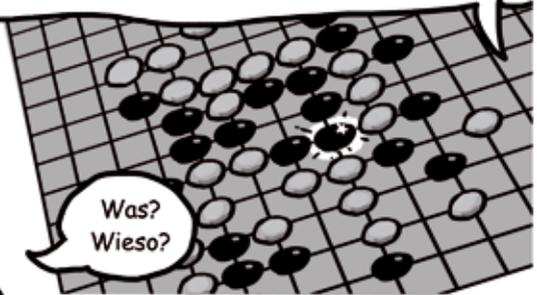


Ziehst du endlich mal?





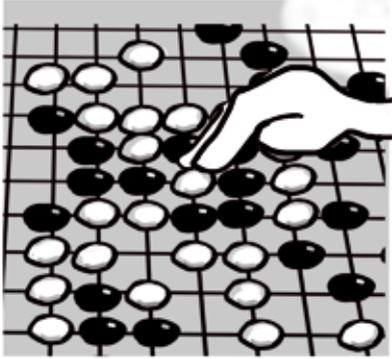
Hmm... du darfst noch mal zurücknehmen.



Guck mal genau hin, Aji. Siehst Du nicht, dass das ein ziemlich übler Zug ist?



Von wegen! Er ist ein wesentlicher Teil meiner tief durchdachten Strategie.





Kids- und Teenspokal – wissenschaftlich untersucht

von Marc Oliver Rieger

Der Kids- und Teenspokal wird schon seit mehr als 10 Jahren vom DGoB organisiert, seit etlichen Jahren von Maria und Sabine Wohnig. Dabei bekommen Kinder und Jugendliche, die irgendwo an Go-Turnieren teilnehmen, für jede Teilnahme Punkte gutgeschrieben: vier, wenn sie alle Spiele gewinnen, drei, wenn sie mehr als die Hälfte gewinnen, zwei bei einer ausgeglichenen Bilanz und einen, falls es schlechter lief. Am Jahresende gibt es für die Punktbesten Geld- und Sachpreise. Eine ganz schöne Arbeit für die Organisatoren, dafür die Punktelisten zu erstellen!

Der Sinn der Aktion ist natürlich, Jugendspieler dazu zu motivieren, öfters an Turnieren teilzunehmen und dadurch im Go „heimisch“ zu werden. Aber wird das Ziel eigentlich erreicht?

Diese Frage wurde nun im Rahmen einer Abschlussarbeit an meinem Lehrstuhl an der Universität Trier beantwortet. Stefan Rössel griff dabei auf die im Internet veröffentlichten Daten des Kids- und Teens-



Arved Pittner (heute 2d) gewann den Kidspokal bereits mehrfach

und auf die EGF-Datenbank zurück. Insgesamt konnte er so Daten von 833 Kindern und Jugendlichen verwenden, die von 2003 bis 2014 teilgenommen hatten – 26,4% davon waren übrigens weiblich!

Untersucht wurde, ob die Platzierung in einem Jahr einen Effekt auf die Turnierteilnahmen im nächsten Jahr hatte. So ein Effekt könnte natürlich einfach dadurch zustande kommen, dass es eben Kinder gibt, die immer viele Turniere besuchen und deshalb auch gut abschneiden. Oder es könnte sein, dass Kinder gut abschneiden, weil sie sich deutlich verbessert haben und einfach aufgrund dieser Verbesserung motivierter sind, im nächsten Jahr teilzunehmen. Um diese Effekte auszuschließen, „kontrolliert“ man in so einem Fall bei der statistischen Analyse verschiedene andere Ursachen (mittels einer „Regression“). In unserem Fall wurden Alter, Geschlecht, Spielstärke im Vorjahr, Verbesserung im Vorjahr und Anzahl der Turnierbesuche im Vorjahr kontrolliert. Man kann sich das als Laie so vorstellen, dass man quasi Gruppen von Kindern miteinander vergleicht, die sich in all diesen Parametern nicht unterscheiden, allerdings einen unterschiedlichen Platz beim Kids- und Teenspokal belegt haben. Wie oft nehmen diese Gruppen im Schnitt im Folgejahr an Turnieren teil?

Das Ergebnis war eindeutig: Eine bessere Platzierung führt zu mehr Turnierteilnahmen! Der Kids- und



Sarah Bressan wurde beim ersten Kidspokal Zweite hinter Cordula Knauf und gewann ihn im Folgejahr.



Martin Ruzicka (heute 3d) erreichte beim ersten Kidspokal als 18. Kyu den geteilten 12. Platz

Teenspokal erreicht also sein Hauptziel: Kinder dazu zu motivieren, an Turnieren teilzunehmen. Der Effekt ist auch gar nicht so klein. Wer auf den ersten drei Plätzen landet, nimmt nur deswegen im Schnitt im Folgejahr an ca. 1,5 Turnieren mehr teil!

Und wie sieht es mit der Spielstärke aus? Vielleicht motiviert der Gewinn ja z.B. auch zum fleißigen Tsumego-Üben, so dass die Kids dadurch auch spielstärker werden?

Das wäre wohl zu viel des Guten: Die statistische Analyse ergab keinen Hinweis darauf, dass eine gute Platzierung an sich zu einer Spielstärkeverbesserung im Folgejahr führte. Signifikante Faktoren waren hingegen die Verbesserung im Vorjahr (wer sich einmal schnell verbessert, der macht das auch weiterhin), sowie zu einem geringeren Maße die Anzahl der gespielten Turniere im Vorjahr. Und vielleicht kommt es dadurch dann doch noch zu einem positiven Effekt des Kids- und Teenspokals auf die Spielstärke: Eine erfolgreiche Teilnahme motiviert zu mehr Turnierteilnahmen. Und die sorgen dafür, dass man besser wird.

Alles in allem jedenfalls eine gute Nachricht für alle Fans des Kids- und Teenspokals, denn er erfüllt seinen Zweck. Kinder (und vielleicht auch Eltern?) nehmen ihn wahr und fühlen sich durch ihn angespornt!

Impressum DGoZ 2/2015

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, Email: 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: Timo Kreuzer; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Dominik Bleidorn, Sascha Hempel, Wolfgang John, Marc Oliver Rieger, Regina Quest, Korbinian Riepl, André Schneider, Ralf Schönfeld, Martin Stiassny, Jens Vygen, Mei Wang

Fotos: Tobias Berben, Judith van Dam (eu-rogotv.com), Steffi Hebsacker, Marc Oliver Rieger, Sabine Wohnig, Hannes Wolf, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoons: Andreas Fecke, Angelika Rieger

Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, info@hebsacker-verlag.de

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 3/2015: Mittwoch, der 14.06.2015

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

Deutschlandpokal 2015

Endstand nach fünf von zwölf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (74 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	Summe
1 Koller, Sebastian	3d	-	2	-	2	6	10
2 Mex, Gerhard	1d	0	2	0	2	2	6
3 Kittlitz, Adrian	1k	-	4	-	-	2	6
4 Pittner, Thomas	1k	-	2	3	-	-	5
5 Pittner, Arved	1k	-	2	2	-	-	4
6 Böger, Helge	1k	-	-	4	-	-	4
Gauthier, Lena	2k	-	-	4	-	-	4
Gerhold, Malte	3d	-	-	4	-	-	4
Hensel, Rainer	1k	4	-	-	-	-	4
Ruzicka, Martin	3d	-	-	-	4	-	4

Bemerkung:

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

Kürzel:

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

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (86 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	Summe
1 Pohle, Conny	7k	-	-	4	4	-	8
2 Semmler, Gregor	9k	2	-	-	-	4	6
Werner, Peter	7k	-	2	4	-	-	6
4 Rieger, Marc Oliver	9k	6	-	-	-	-	6
5 Galen, Paulus van	5k	3	-	1	-	-	4
6 Dreesen, Jan	7k	-	-	4	-	-	4
Heyder, Stefan	7k	-	-	-	-	4	4
Hoedtke, Matthias	4k	-	-	4	-	-	4
Xu, Meide	4k	-	-	-	-	4	4
10 Loose, Jörg	5k	-	3	-	-	0	3

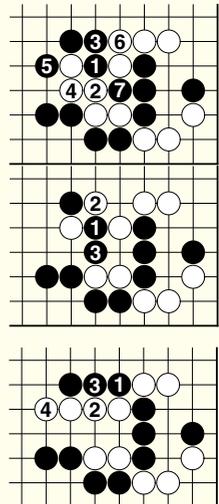
Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer (28 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	Summe
1 Bahs, Max	17k	-	-	6	-	-	6
2 Disselkamp, Tilman	10k	0	-	4	-	-	4
Hartig, Silvia	12k	-	-	2	2	-	4
Semmler, Roman	18k	2	-	-	-	2	4
5 Gehrke, Lars	11k	4	-	-	-	-	4
Huber, Alexander	13k	-	4	-	-	-	4
7 Breitenbauch, Gudrun	10k	0	-	2	-	-	2
Brüll, Ingo	16k	2	-	0	-	-	2
Herwig, Max	10k	-	-	-	0	2	2
10 Kübler, Joschka	13k	-	-	2	-	-	2
Lübker, David	18k	-	-	2	-	-	2
Schmidt, Thorsten	17k	2	-	-	-	-	2
Schneider, André	19k	-	-	2	-	-	2

Georg Ulbrich

Lösung zu Retten und Fangen 22

Die ersten beiden Diagramme zeigen, wie Schwarz mit 1 die weißen Schnittsteine sicher fängt. Der direkte Schnitt im dritten Diagramm führt dagegen nicht zum Ziel.



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

Kids- & Teenspokal 2015

Dieser Pokal soll alle Kinder und Jugendlichen, die Go spielen können, ermutigen, möglichst viel auf Turnieren zu spielen und Punkte zu sammeln. Es gibt am Jahresende Geld- und Sachpreise sowie Urkunden zu gewinnen.

Es zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnislisten bekommen habe. 39 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 12 Teilnehmer und in der U 18 spielen bisher 29 Jugendliche mit.

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

Die ausführlichen aktuellen Tabellen findet ihr unter www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal. Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns. Ihr erreicht uns unter: kiri@dgob.de oder auf facebook unter „Kids- und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

U 18

Pl.	Nachname	Vorname	Anfang	Turniere	Punkte
1	Semmler	Roman	13k	4	12
2	Weigmann	Arved	5k	5	11
3	Jahn	Franziska	15k	3	9
4	Pankoke	Matias	2d	3	7
5	Schomberg	Niels	2d	4	6
6	Ruzica	Martin	3d	2	5
7	Herwig	Max	10k	2	4
8	Schomberg	Jan	11k	2	4
9	Herrmanns	Phillip	12k	2	4
10	Niederau	Lena	16k	2	4

U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Semmler	Gregor	7k	5	13
2	Pittner	Arved	2d	6	12
3	Tripp	Leo	6k	2	6
4	Jacobsen	Manuel	4k	2	4
5	Rieger	Angelika	15k	2	4
6	Crozz	Claudia	22k	1	3
7	Gou	Naichun	1d	1	2
8	Simon	Finn-Luca	21k	1	2
9	Crott	Tabea	15k	1	1
10	Gabe	Gloria	17k	1	1

Maria & Sabine Wohnig

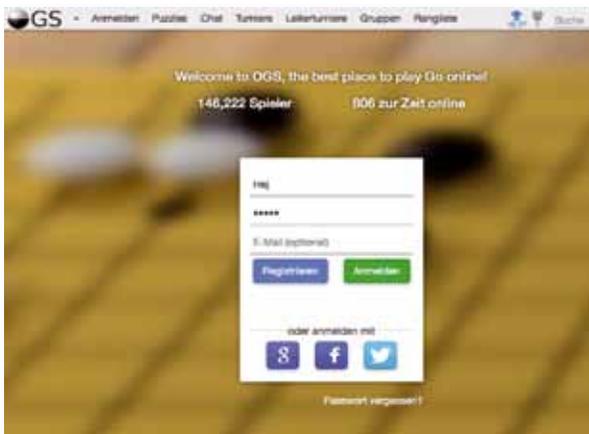


Leo Tripp (L), Arved Weigmann (mit hochgerissenem Arm) und Franziska Jahn (r.) punkteten beim Berliner Frühjahrs Turnier

Hallo, liebe Kinder!

Lust auf eine Partie Go, aber keinen Gegner? Oder nur Mama, die viel besser ist als Ihr oder Papa, der das mit dem Atari nie kapiert? Hier habe ich eine Lösung für Dich: Spiel einfach im Internet! Da gibt es jede Menge Gegner in Deiner Spielstärke.

Aber wo findest Du die? Es gibt verschiedene Webseiten und Apps, mit denen Du Go spielen kannst. Zum Beispiel kannst Du die Gratis-App „PANDANET(Go)“ benutzen oder auf **www.gokgs.com** spielen. Für Anfänger noch einfacher (und ebenfalls kostenlos) ist vermutlich **www.online-go.com**. Deshalb erkläre ich Dir mal, wie Du da Go spielen kannst:



Wenn Du auf die Seite www.online-go.com gehst, kannst Du Dir einen Benutzernamen und ein Passwort aussuchen (Bild links). Klick dann auf „Anmelden“. Du kannst dann entweder einen Rang angeben, wenn Du schon einen hast, oder einfach auf das grüne Feld klicken, wenn Du Anfänger bist

(Bild rechts). Wer noch gar nicht Go spielen kann und auf das blaue Feld klickt, bekommt sogar einen Einführungskurs, aber den brauchst Du sicher nicht mehr, oder?

Danach kannst Du wählen, ob Du bei jemandem mitspielen magst, selber ein Spiel vorschlagen magst, gegen den Computer



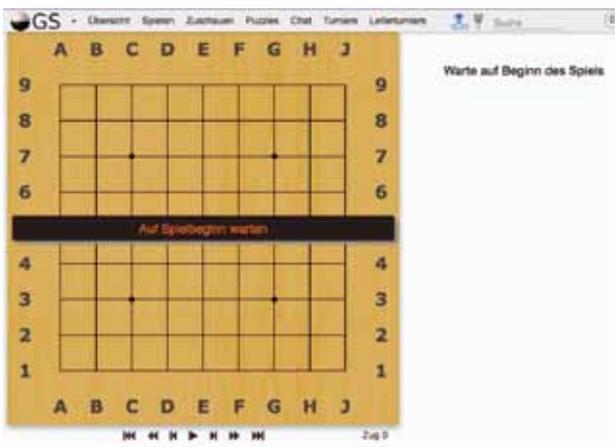


spielen möchtest, oder bei anderen zuschauen willst (Bild links). Wenn Du ein Spiel erstellen möchtest, erscheint eine Box,

wo Du die Brettgröße, Bedenkzeit und so weiter einstellen kannst (Bild rechts). – Wenn Dir das zu kompliziert ist, dann lass einfach die Einstellungen so und klicke auf den blauen Knopf. Danach erscheint das Brett, und Du musst etwas Geduld haben, bis ein Gegner kommt (Bild unten). Wenn keiner kommt, kannst Du ja immer noch gegen den



Computer spielen. Der Rest geht wie von alleine. Probiere es mal aus! Ob online-go, Pandanet oder KGS – auf all diesen „Go-Servern“ kann man jede Menge Go spielen und Spaß haben!



Viele schöne Spiele wünschen



Eure

白 Bai und
黒 Hej

Go Seigen und die unsterbliche Liebe für Go

Teil 3: Auf dem Weg zum Gipfel des Ruhms (1938–1953)

von Mei Wang

Die Freundschaft mit Kawabata Yasunari (川端康成)

Das wichtigste Go-Ereignis des Jahres 1938 war das letzte Spiel Honinbo Shusais (本因坊秀哉), das er gegen Minoru Kitani (木谷実) spielte. Diese Partie dauerte fast ein halbes Jahr. Der Altmeister unterlag Minoru Kitani mit 5,5 Punkten und starb rund ein Jahr später. Nach diesem Spiel vermachte Shusai den Titel „Honinbo“ dem Nihon Ki-in und das patriarchische System der Honinbo-Schule kam damit nach zwanzig Generationen und mehr als dreihundert Jahren zu einem Ende. Das Honinbo-Turnier ist heutzutage ein jährliches Profi-Turnier in Japan.

Go Seigen war Kommentator des legendären Spiels. Er bemerkte, dass Minoru seinen Stil änderte und eher gebietsorientiert spielte, anstatt Ideen des Shin-Fuseki anzuwenden, das eher auf Einfluss orientiert war. Der schon erwähnte Roman „Der Go-Meister“ (Meijin oder 名人, wörtlich: „brillanter Mensch“) des Nobel-Preisträgers Kawabata Yasunari (川端康成, Foto) basiert auf dieser Partie. Kawabata war Reporter bei Go Seigens Partie gegen Shusai in 1932 und der Partie Kitanis. Go Seigen beschreibt Kawabata als jemanden, „der deinen Geist auf den ersten Blick durchschauen kann“. Beide verband später eine dauerhafte Freundschaft. Kawabata interviewte Go Seigen 1953 für die größte japanische Zeitung, Yomiuri Shimbun (读卖新闻).

Zu dieser Zeit war Go Seigen bereits ein Held in der japanischen Go-Welt. Kawabata diskutierte mit ihm die Entwicklung des Go in China und Japan. Während man damals annahm, dass die Theorie des Go, obgleich das Spiel selbst in China erfunden worden war, in Japan entstand, änderte Kawabata nach dem Interview seine Meinung dazu. Als er zum Beispiel nach der Spielstärke der chinesischen Go-Meister des 18. Jahrhunderts während der Qianlong-Ära fragte, antwortete Go Seigen „ungefähr Meijin-Level“ (also 9p) – eine Schlussfolgerung, die auf dem Studium der Kifus dieser Zeit beruhte. Go Seigen erklärte Kawabata, dass diese Zeit unter

dem Qing-Kaiser Qianlong die wohlhabendste in China war: Das Land war friedlich und reich. Go wurde von Adligen und Reichen gefördert. Es wurde schwächer, als es auch dem Land schlechter ging. Nach Go Seigens Auffassung war der Tiefpunkt am Ende der Qing-Dynastie erreicht. Daraufhin erstarkte Go in China wieder bis zum Zeitpunkt des Interviews (1953).

Natürlich konnte keiner die politischen und wirtschaftlichen Katastrophen voraussehen, die die Volksrepublik China in den darauffolgenden drei Jahrzehnten erleiden musste. Go in China wurde vom Ende der 50er Jahre bis in die 70er Jahre zerstört und behindert. Erst mit den wirtschaftlichen Reformen der 80er Jahre erholte sich das Land und ebenso das Go. Wie Kawabata anmerkte, gibt es in der Tat eine enge Verbindung zwischen der Stärke eines Landes im Go und dem Schicksal und Geist seines Landes und dessen Bewohner.

Jubango! Jubango!

Ein Jubango war für einen Go-Spieler zugleich das spannendste und furchteinflößendste Ereignis: Da der Sieger Ruhm und Ehre gewinnen, der Unterlegene aber seinen Rang verlieren konnte, war ein Jubango Himmel und Hölle zugleich. Im Jahre 1939 begann Go Seigen eine spektakuläre Serie von Jubangos gegen die damaligen Top-Spieler. In diesen Spielen demonstrierte er seine Dominanz über seine Zeitgenossen. Er spielte von 1939 bis 1955 fast 100 Jubango-Partien. Go Seigen gewann die Jubangos nicht nur, sondern erreichte durch seine Siege sogar, dass seine Gegner gegen ihn Vorgabe nehmen mussten. Kein Wunder, dass er den Spitznamen „Jubango Go Seigen“ erhielt. Bescheiden wie immer führte er seine Erfolge aber eher auf eine gute Portion Glück zurück.

Eine seiner ersten Partien spielte er am 28. September 1939 gegen Kitani (Kifu auf der übernächsten Seite). Die Bedenkzeit war 13 Stunden. Das Spiel dauerte drei Tage. Kitani hatte zu einem mehr gebietsorientierten Stil gewechselt, während

Go Seigen immer noch seinen rasanten Moyo-Stil verfolgte. Er ging in Führung, aber am dritten Tag machte er einen Fehler (Zug 120), der zu einem langen Ko führte. Das kostete ihn 4 bis 5 Punkte, so dass der Ausgang offen war. An dieser Stelle fiel Kitani in Ohnmacht, was sich noch ein paar Mal wiederholte. Schließlich musste er die den Spielern zugestandene 30 Minuten-Pause, die für die Berechnung des Endspiels vorgesehen war, stattdessen als eine Ruhepause verwenden.

Go Seigen konzentrierte sich derweil voll auf ein Ko und bemerkte Kitanis Gesundheitsprobleme nicht einmal, sogar als Kitani Nasenbluten bekam. Zu diesem Zeitpunkt hatte Kitani nur noch 9 Minuten übrig. Go Seigen stimmte einer Spielunterbrechung von 20 Minuten zu, verlor das Ko und dadurch sieben Punkte, aber Kitani machte einen unerwarteten Fehler, so dass Go das Spiel am Ende mit zwei Punkten gewann.

Die dramatische Partie hatte ein unschönes Nachspiel: Ein Journalist beklagte das kaltherzige Verhalten Go Seigens gegenüber dem gesundheitlich angeschlagenen Kitani. Dies verursachte, zusammen mit der allgemeinen China-feindlichen Kriegsstimmung, jede Menge Probleme für Go Seigen und er erhielt zahlreiche Drohbriefe.

Heirat und Religion

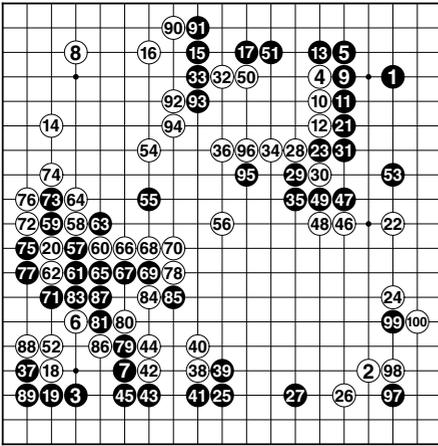
Go Seigen heiratete im Februar 1942 eine zwanzigjährige Japanerin. Er war zu diesem Zeitpunkt 28 Jahre alt und wurde als einer der drei attraktivsten Männer in Japan bezeichnet – der heimliche Traum vieler Mädchen.

In seiner Autobiographie schreibt Go Seigen, dass er heiratete, weil seine Mutter und seine Schwestern sich aufgrund der Kriegssituation entschieden, wieder nach China zurückzukehren, und er jemanden brauchte, der sich um ihn kümmerte.

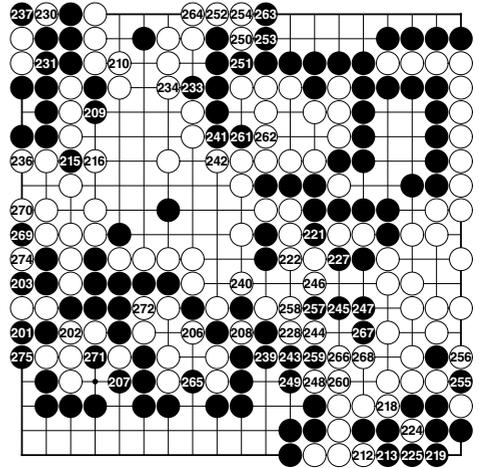
Er bat die berühmte Go-Spielerin Kita Fumiko (喜多文子), für ihn eine Frau zu finden. Seine einzige Bedingung war, dass sie dieselbe Religion haben sollte. Seine Frau sagte später, Go Seigen habe sie aufgrund ihres Namens gewählt: Nakahara Kazuko, (中原和子), denn der Familienname 中原 bedeutet „Mittelland“, was oft als Bezeichnung für China verwendet wurde, während 和 „Harmonie“ bedeutet, das ultimative Ideal, das Go Seigen für sein Leben und sein Go verfolgte.



Nobel-Preisträger für Literatur: Kawabata Yasunari

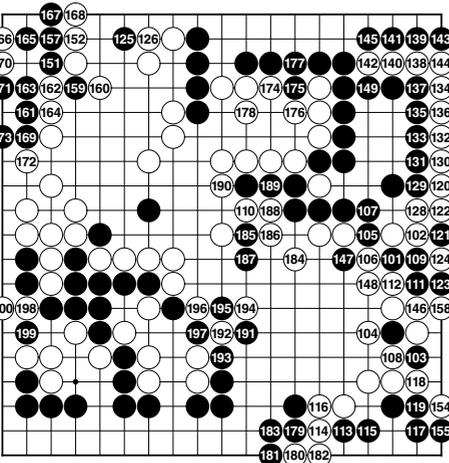


Figur 1 (1–100)
82 auf 59



Figur 3 (201–276)

204 wirft ein; 205 schlägt 204; 211, 217, 223, 229, 235 links neben 208; 214, 220, 226, 232, 238 auf 208; 273 unter 255; 276 auf 269



Figur 2 (101–200)

127 auf 121; 150 auf 124; 153 auf 121; 156 auf 124

All dies macht auf uns heute den Eindruck, als wäre Go Seigen nicht gerade wählerisch in Bezug auf seine Heirat gewesen, aber es scheint so, als wäre dies für Männer in dieser Zeit in Japan nicht nötig gewesen, da japanische Mädchen aus gutem Hause von klein auf dazu ausgebildet wurden, perfekte Ehefrauen zu sein. Das machte die Heiratsentscheidung gewissermaßen so sicher wie den Kauf eines japanischen Autos heutzutage ...

Seine Frau war zu diesem Zeitpunkt Studentin an der Tokyo Normal University, aber gab ihr Studium wegen der Heirat auf, denn Studentinnen mussten damals unverheiratet sein.

Die Ehe der beiden überdauerte 70 Jahre, bis seine Frau im Jahre 2012 verstarb. Freunde beobachteten, dass Go Seigen sehr von seiner Frau abhing, während seine Frau ihn als jemanden beschrieb, der nicht in dieser Welt lebte: „Er würde sich nicht beschweren, wenn ich ein ganzes Jahr lang nur Nudeln kochen würde oder wenn ich seine Kleidung einen ganzen Monat nicht wechseln würde. Er denkt nur an Go.“

Für Go Seigen waren Go und Religion die zwei wichtigsten Dinge in seinem Leben. Er versuchte, die Gesellschaft der Roten Swastika, einer in China gegründeten daoistischen Hilfsorganisation, die sich am Vorbild des Roten Kreuzes orientierte, in Japan zu unterstützen, aber diese litt damals unter Restriktionen durch die Regierung, die keine chinesischen Organisationen in Japan dulden wollte.

Durch seine Ehefrau lernte er eine Frau kennen, die eine neue religiöse Bewegung initiierte. Es scheint, dass sie rasch erkannte, wie sie Go Seigen, seine Reputation und sein Netzwerk für ihre Zwecke einsetzen konnte. Er musste neue Mitglieder werben

und sogar seine Einnahmen von Go-Turnieren an sie abtreten. Obwohl Go Seigen niemals den von ihr selbst behaupteten „göttlichen Geist“ in ihr spürte, nahm er trotzdem an ihrer Bewegung teil, in der Hoffnung, dadurch wieder in Kontakt mit der roten Swastika zu kommen. Die Zeit in dieser Gruppe dauerte vier Jahre, wobei er zwei Jahre lang keine Go-Turniere spielte und ein anstrengendes Leben führte, bei dem er dazu angehalten war, Menschen zu konvertieren – eine Aufgabe, die er eigentlich hasste. Während dieser Zeit dachte er denn auch das einzige Mal in seinem Leben an Selbstmord, wie er später gestand.



Go Seigen spielt 1950 gegen Hashimoto Utao, Kawabata Yasunari schaut zu

Über die Jahre hinweg hatte die Führerin der Gruppe offenbar mehr und mehr psychische Probleme und dominierte zugleich ihre Anhänger immer mehr. Sie geriet dabei sogar in Konflikt mit der Polizei. Obwohl Go Seigen und seine Frau beide zu der Gruppe gehörten, durften sie in dieser Zeit nicht einmal mehr zusammen sein. Am Ende verließen Go Seigen und seine Frau die Gruppe, wobei sie nach einem Bericht sogar von der – inzwischen offenbar wahnsinnig gewordenen – Führerin ausgeschlossen wurden. Rückblickend betrachtet Go Seigen diese Zeit als eine buddhistische Erfahrung, die ihn lehrte, offen zu sein für alles, was ihm im Leben widerfahren könnte. Er war überglücklich, im Jahre 1947 wieder zurück beim Go zu sein – und so waren es auch seine Freunde und Fans.

Nachdem er 1947 wieder das Go-Spielen aufnahm, führte er seine beeindruckende Bilanz mit einer Reihe von berühmten Jubango fort, insbesondere dem Wettkampf um den Honinbo-Titel. Er dominierte nun das professionelle Go für mehr als ein Vierteljahrhundert.

Go verliert die japanische Staatsbürgerschaft

Japan verlor den zweiten Weltkrieg 1945. Ein Jahr später verlor Go Seigen seine japanische Staatsbürgerschaft – in den Wirren der Nachkriegszeit zwangen ihn patriotisch gesinnte chinesische Immigranten dazu. Sie entwendeten ihm und seiner Frau ihre Pässe und gaben ihnen stattdessen vorläufige Pässe der chinesischen Republik. (Mao Zedong hatte den Bürgerkrieg noch zu gewinnen, der der Gründung der Volksrepublik und der Flucht der Regierung der Republik China nach Taiwan im Jahre 1949 vorausging.)

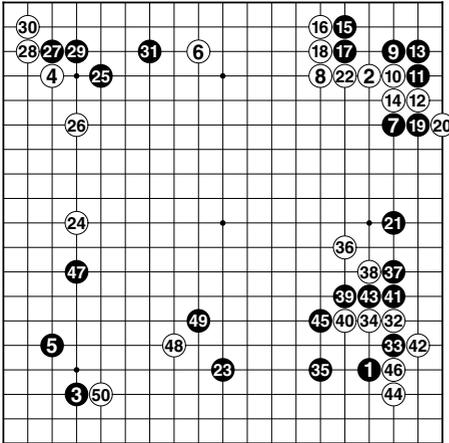
Als Go Seigen kurz darauf sein erstes Jubango-Spiel gegen Hashimoto Utao spielte und es zu verlieren wagte, erzürnte das die chinesische Seite so sehr, dass sie ihm diese Dokumente und seine gerade wieder gegebene chinesische Staatsbürgerschaft wieder abnahmen. So wurde er für die nächsten drei Jahre zu einem Staatenlosen. Seine Frau erfuhr erst 1953, dass sie ebenfalls die japanische Staatsbürgerschaft verloren hatte, als sie planten, nach Taiwan zu einem Go-Turnier zu fahren: Die oben erwähnten chinesischen Immigranten hatten ihre Macht im gerade besiegten Land dazu verwandt, die japanischen Behörden zu zwingen, auch ihr die Staatsbürgerschaft abzuerkennen. Nichtsdestotrotz wurde Go Seigen 1953 in Taiwan herzlich empfangen und sogar zum Präsidenten Chiang Kai-Shek eingeladen.

Viele Jahre später, 1985, hörte Go Seigen, wie jemand bei seinem Besuch in China sagte: „China hat den Krieg gegen Japan nur mit Amerikas Hilfe gewonnen. Der einzige, der wirklich gegen Japan gewonnen hat, ist Go Seigen. In Go ist er der wahre Sieger.“ Er dachte, dass dies wohl auch der eigentliche Grund dafür gewesen war, dass er in Taiwan dreißig Jahre zuvor so herzlich empfangen worden war.

(Fortsetzung folgt)

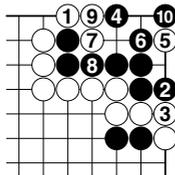
Yoon Young Sun kommentiert (24, 1+2)

Partie: Europäische Profi-Qualifikation
2015, Pisa, 1. Finale
Weiß: Mateusz Surma 7d
Schwarz: Ilya Shikshin 7d
Ergebnis: 296 Züge. Weiß gewinnt mit 4,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

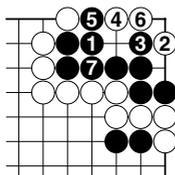


Figur 1 (1-50)

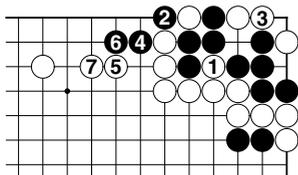
23: Die obere rechte Ecke ist ein aktuelles Joseki. Allerdings ist die Ecke von Schwarz nicht ganz lebendig. Dia. 1 zeigt das noch vorhandene Ko-Aji. Spielt Schwarz mit 4 auf 1 in Dia. 2, ist 2 der vitale Punkt und das Ergebnis nach 7 ein Seki. Allerdings hat Weiß dann auch einen Fehler gemacht, denn statt auf 6 in Dia. 2 sollte er erst auf 1 in Dia. 3 spielen



Dia. 1

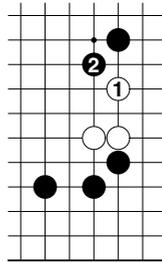


Dia. 2



Dia. 3

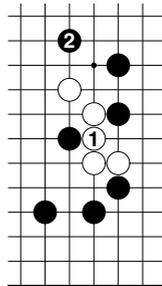
und dann auf 3, dann ist die Ecke tot und außen kommt Schwarz nicht weit.



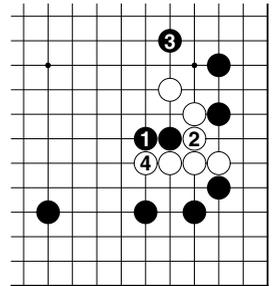
Dia. 4

36: Ein leichter und guter Zug! Eine Ausdehnung wie in Dia. 4 wäre deutlich zu eng und zu schwer. Schwarz könnte dann gut mit 2 angreifen.

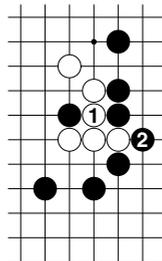
39: Ein Testzug, bei dem Schwarz sehen möchte, wie Weiß sich entscheidet. Deckt er einfach wie in Dia. 5, ist die weiße Gruppe nach 2 etwas schwer.



Dia. 5



Dia. 6



Dia. 7

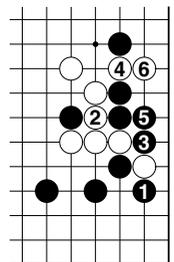
40: Dieser Zug beweist dagegen Kampffgeist. Schwarz kann jetzt nicht einfach 1 in Dia. 6 spielen und dann mit 3 fortsetzen, denn nach 4 sind nun seine beiden Steine etwas schwer und nutzlos.

41: Mit diesem Zug scheint Weiß nicht gerechnet zu haben. Einfach auf 1 in Dia. 7 kann Weiß jetzt nicht antworten, denn nach 2 steht Schwarz klar

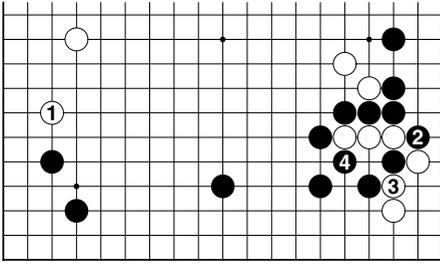
besser. 42, 43 und 44 sind somit erzwungen.

43: Schwarz kann jetzt nicht die Ecke mit 1 in Dia. 8 verteidigen, denn danach kann Weiß auf 2 decken und hat nach 3 mit 4 und 6 ein gutes Gegenspiel.

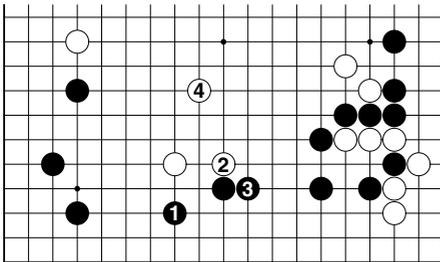
46: Weiß muss verteidigen, sonst verliert er drei Steine – wie in Dia. 9 gezeigt.



Dia. 8



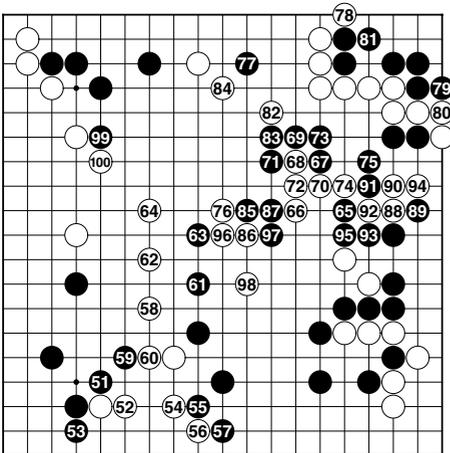
Dia. 9



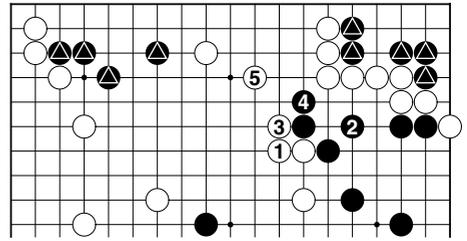
Dia. 10

49: Gut! Wenn Schwarz dagegen wie in Dia. 10 unten verteidigt hätte, wäre nach 4 seine Stärke rechts nicht wirklich sinnvoll zum Einsatz gekommen.

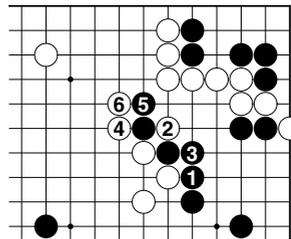
70: Ein starker Zug, aber das Atari auf 71 ist schmerzhaft für Weiß. Er hätte einfach auf 1 in Dia. 11 strecken sollen. Das wäre normal und die Partie noch spannend, da die beiden markierten Ecken noch schwach sind.



Figur 2 (51–100)

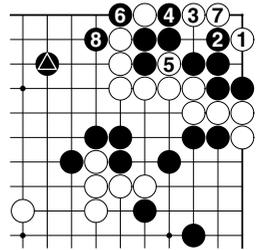


Dia. 11

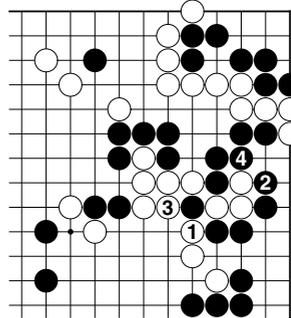


Dia. 12

sorgt vor allen Dingen dafür, dass die schwarze Ecke rechts, die eigentlich lokal tot ist (Dia. 2), zu diesem Stein wie in Dia. 13 anbinden kann.



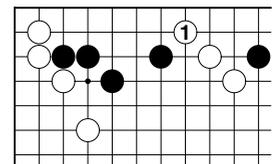
Dia. 13



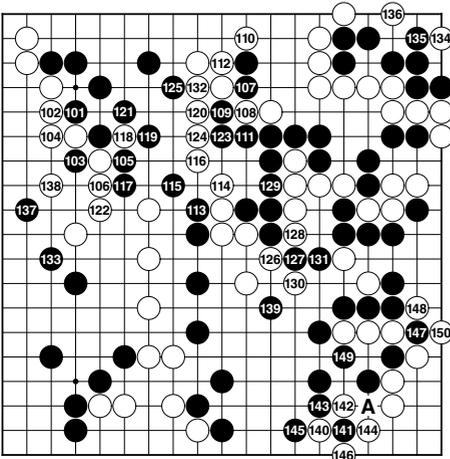
Dia. 14

94: Jetzt auch noch die Steine im Zentrum mit 1 in Dia. 14 anbinden zu wollen ist übertrieben, denn dann hat Schwarz mit 2 und 4 ein gutes Gegenspiel und alle Steine von Weiß segnen das Zeitliche.

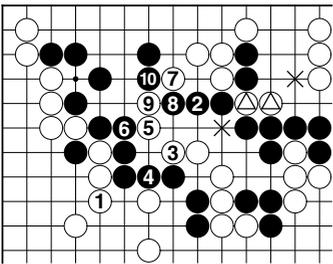
98: Ich hätte erst die schwarze Gruppe oben links mit 1 in Dia. 15 angegriffen.



Dia. 15



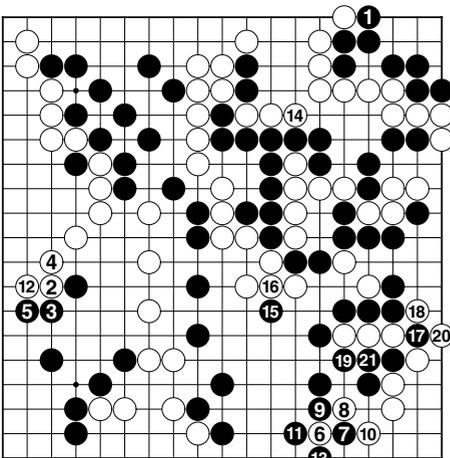
Figur 3 (101-150)



Dia. 16

118/120:

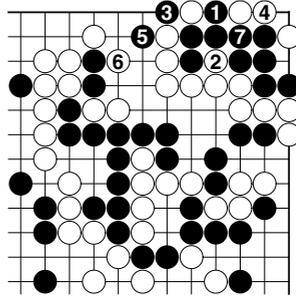
Wie in Dia. 16 zu strecken ist gefährlich, denn Schwarz kann in der Zugfolge bis 10 die weiße Mittelgruppe abschneiden



Dia. 17

und damit fangen, da Schwarz seine zentralen Schnittsteine über ein Miai mit X angebunden hat.

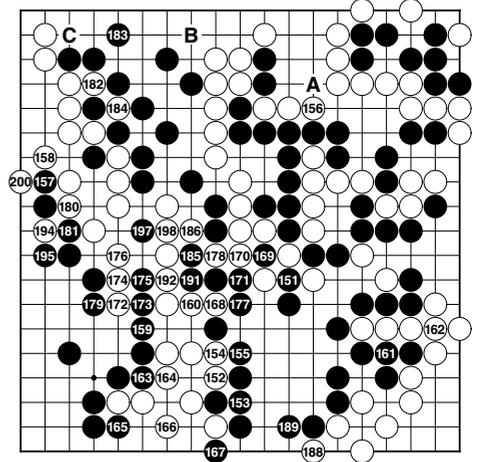
133: Ein großer Fehler! Schwarz sollte jetzt wie in Dia. 17 in der oberen rechten Ecke leben. Danach folgt ein relativ übersichtliches Endspiel bis 20 und Schwarz führt mit mehr als 10 Punkten.



Dia. 18

134: Mit diesem Zug ist die schwarze Ecke tot. Dia. 18 zeigt nochmal, dass Schwarz mit 5 nicht entfliehen kann und die Ecke nach 7 durch Bent Four stirbt.

139: Ein schwarzer Zug auf A wirkt größer.



Figur 4 (151-200)

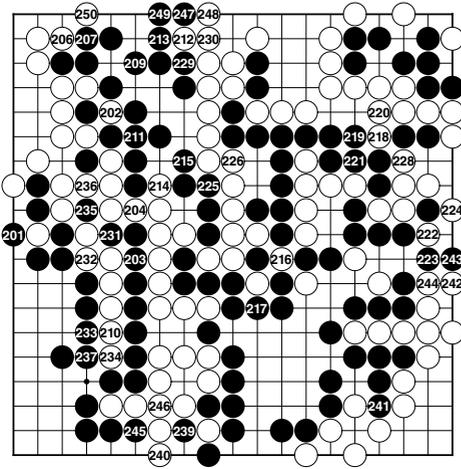
187, 193, 199 links neben 184; 190, 196 auf 184

155: Dieser Zug ist kleiner als 11 Punkte, aber ein schwarzer Zug auf A wäre 11 Punkte wert.

167: Die schwarze Gruppe oben links ist noch nicht ganz stabil, daher wäre alternativ B vernünftiger und größer.

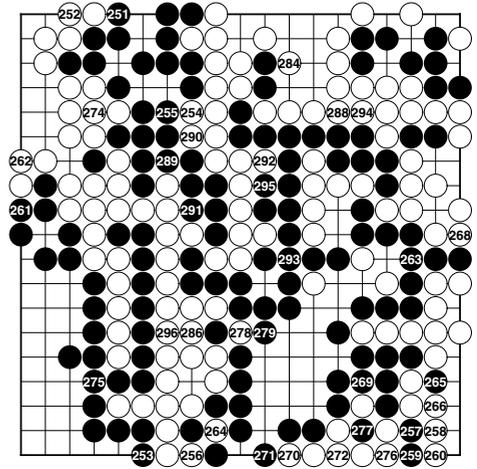
171: Das ist wohl der Verlustzug. Schwarz hätte stattdessen auf B oder C spielen sollen.

So gewann Weiß die Partie knapp und Mateusz Sumra wurde dritter EGF-Prof. Aber auch Ilya Shikshin schaffte die Qualifikation noch im zweiten Finale des Doppel-K.O.-Systems.



Figur 5 (201–250)

205 links neben 202; 208 auf 202;
227 links neben 216; 238 auf 235



Figur 6 (251–296)

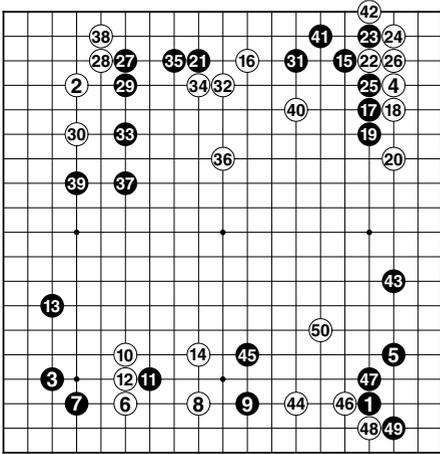
267 links neben 264; 273 auf 264; 280, 285 über 277;
281 auf 257; 282 auf 259; 283 auf 277; 287 auf 278



Die vier Europäischen Go-Profis (v.l.n.r.) Ali Jabarin, Ilya Shikshin, Mateusz Surma und Pavol Lisy (alle 1p)

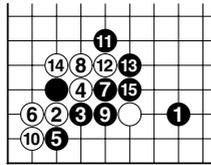
Profipartie

Partie: Grand Slam Berlin 2015, Finale
Weiß: Ilya Shikshin 1p
Schwarz: Mateusz Surma 1p
Ergebnis: 170 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

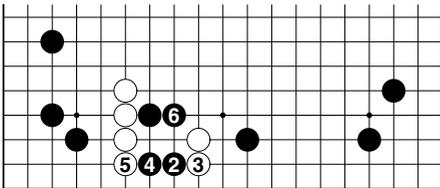


Figur 1 (1-50)

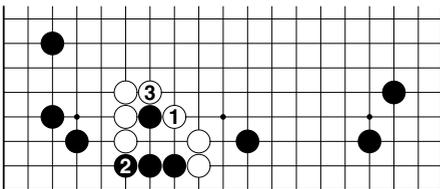
- 7: Eine Alternative zeigt Dia. 1.
- 14: Wenn Weiß hier nicht mehr zieht, zeigt Dia. 2 die richtige Bestrafung, denn nach 6 ist Weiß



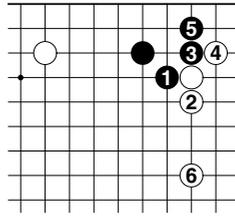
Dia. 1



Dia. 2



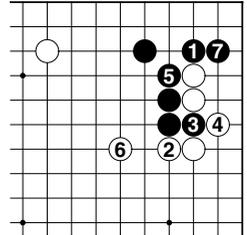
Dia. 3



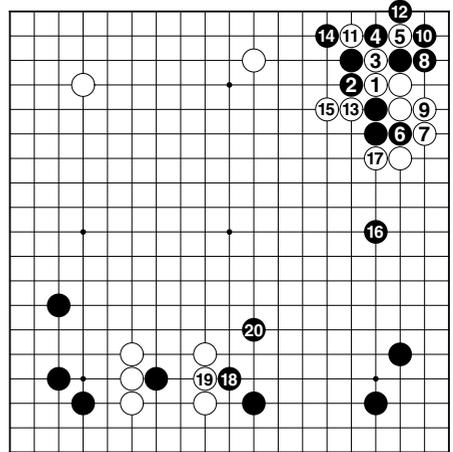
Dia. 4

getrennt. Spielt Weiß statt auf 5 in Dia. 2 auf 1 in Dia. 3, dann kann Schwarz mit Vorhand zur Ecke hin verbinden und die weiße Gruppe ist immer noch schwach. 17: Dia. 4 zeigt eine klassische Alternative.

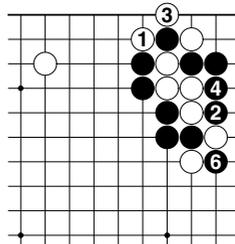
- 21: Normal wäre wohl gewesen, jetzt mit 1 in Dia. 5 die Ecke zu nehmen. Ich finde, das Joseki bis 7 passt gut für Schwarz, da er unten stabil genug ist und Weiß



Dia. 5



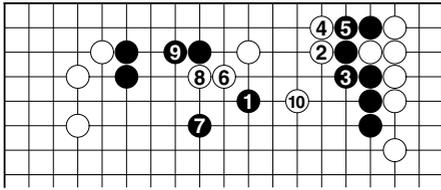
Dia. 6



Dia. 7

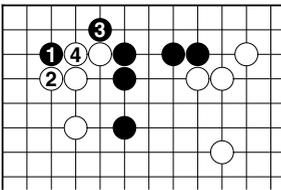
dadurch nicht viel Potential am rechten Rand hat. Weiß hat die Möglichkeit zum Gegenspiel auf 1 in Dia. 6 und die Zugfolge bis 15 ist dann zwar Joseki, aber Schwarz bekommt Vorhand und kann ebenfalls mit

Vorhand auf 16 spielen, um dann mit 18 und 20 unten eine Anlage aufzubauen. Statt 9 in Dia. 6 kann Weiß auch auf 1 in Dia. 7 fangen, aber dann steht er mit 2, 4 und 6 richtig schlecht.

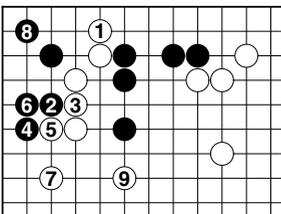


Dia. 8

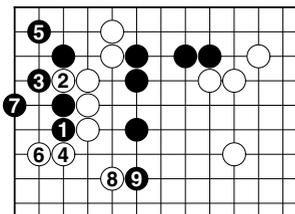
- 22: Weiß nimmt sofort die Ecke – so hätte ich es auch gemacht.
- 31: Wie wäre es alternativ mit einem Angriff auf 1 in Dia. 8? Bis 10 zeigt sich aber, dass die weiße Gruppe zu flexibel ist, um sie zu fangen, und Schwarz selbst noch einige Schwächen hat.
- 33: Diesen Zug finde ich zu langsam. Ich hätte stattdessen auf 2 in Dia. 9 gespielt. Nach 3 ist die weiße Ecke kleiner geworden und die schwarze Gruppe ist nun stabil genug. Weiß kann aber auch auf 1 in Dia. 10 antworten. Nach 2 und 3 hat Schwarz zwei mögliche Züge: 4 und 1 in Dia. 11. Allerdings kann bei 4 in Dia. 10 Weiß nach dem Leben der Eckgruppe auf 8 die andere schwarze Gruppe mit dem schönen Zug auf 9 attackieren. Besser ist da schon die Kombination aus Dia. 11, denn nach dem Leben der schwarzen Gruppe kann Weiß aus Rücksicht auf den eigenen Schnitt



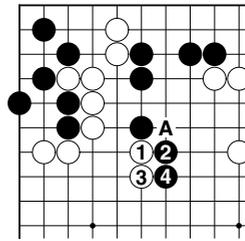
Dia. 9



Dia. 10



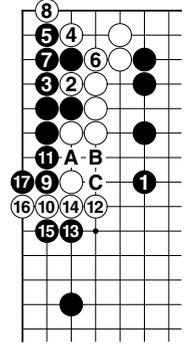
Dia. 11



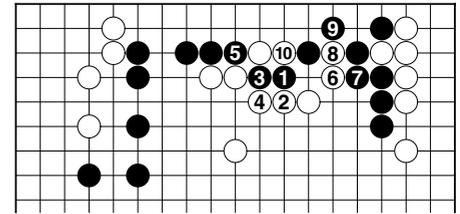
Dia. 12

weder einschließen noch auf A schneiden.

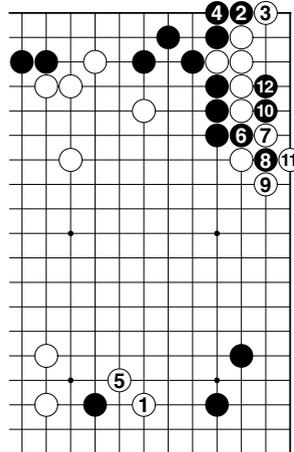
Aber ist 7 aus Dia. 10 denn tatsächlich Vorhand? Was ist, wenn Schwarz dann einfach auf 1 in Dia. 13 außen zieht? In der weiteren Zugfolge bis 17 kann Schwarz leben und hat fast alles bekommen. Statt 9 könnte er auch einen Zug



Dia. 13



Dia. 14



Dia. 15

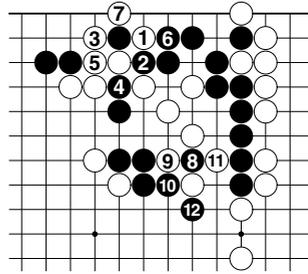
nur auf 8 spielen und Schwarz bekommt den schönen Punkt 9 und ist zufrieden. Auch der aktivere Zug auf 1 in Dia. 12 statt 8 in Dia. 11 funktioniert nicht, denn Weiß kann

auf 11 erwägen, um nach einem schwarzen Blockzug auf 9 den kampfbetonten Schnitt mit A, Weiß auf B und C zu spielen.

41: In der weißen Stellung ist ein Loch und Schwarz hätte mit 3 und 5 schneiden können, aber 6 stellt einen guten Gegenangriff für Weiß dar, denn entweder fängt

Weiß die schwarzen Schnittsteine mit 10 oder, wenn Schwarz mit 7 auf 8 sichert, schneidet er drei Steine von Schwarz mit einem Zug auf 7 ab.

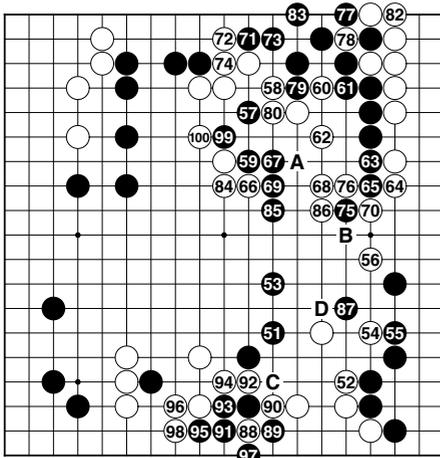
42: Dieser Zug wirkt zu klein, dient aber dem Angriff und ist auch so recht groß. Spielt Weiß stattdessen Tenuki z. B. auf 1 in Dia. 15, kann Schwarz in der Ecke in Vorhand umbiegen und verbinden. Sichert Weiß dann nicht, sondern spielt konsequent auf 5, dann wird ihm mit der Kombination bis 12 die gesamte Ecke weggefangen, was nicht nur viele Punkte kostet, sondern auch die eigene Gruppe in der Mitte oben erheblich schwächt.



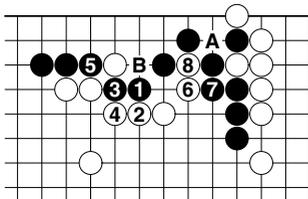
Dia. 17

den und in der Zugfolge bis 12 die weißen Steine fangen.

72: Ist jetzt eigentlich alternativ der strenge Zug auf 73, also 1 in Dia. 17 möglich? Das muss klar verneint werden, denn dann kann Schwarz mit 4 schnei-



Figur 2 (51–100)
81 schlägt 78

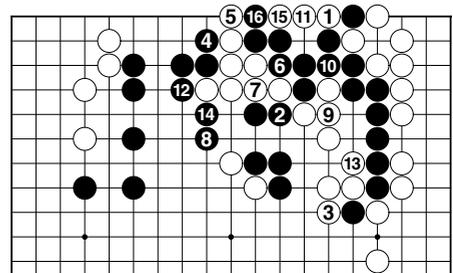


Dia. 16

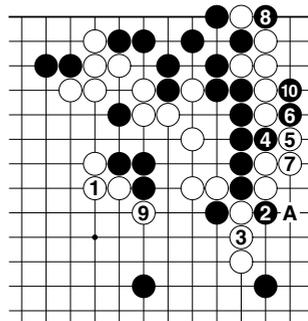
57: Schwarz startet einen Gegenangriff. Wenn ich Schwarz gewesen wäre, hätte ich auf A gezogen, denn dieser Zug ver-

teidigt die schwarze Gruppe und greift die weiße Gruppe an. 1 in Dia. 16 funktioniert übrigens immer noch nicht, da nach 8 für Weiß A und B Miai sind.

70: Der schwarze Angriff ist gescheitert, denn als einziges Ergebnis ist mit diesem Zug die schwarze Gruppe eingeschlossen. So hatte sich das Schwarz sicher nicht vorgestellt.



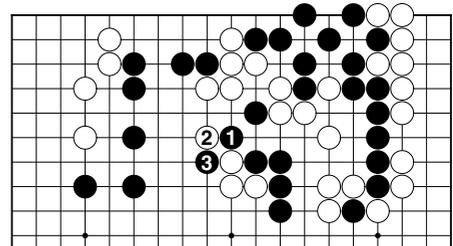
Dia. 18



Dia. 19

77: Schwarz hat keine Wahl, denn wenn er deckt, kann Weiß einfach auf 83 töten.

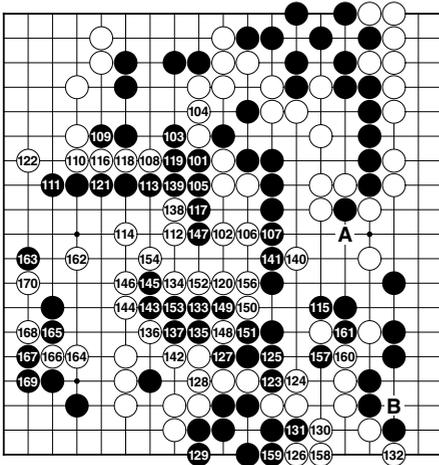
80: Was passiert denn jetzt, wenn Weiß einfach das Ko mit 1 in Dia. 18 durchschlägt? Es entsteht



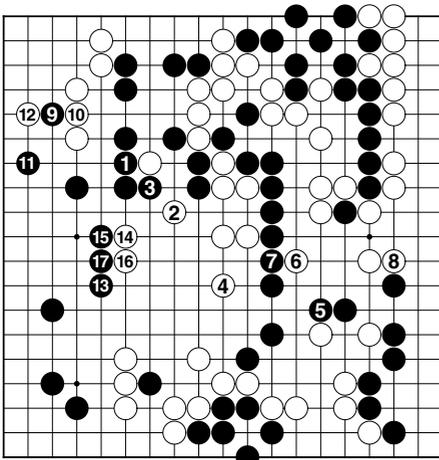
Dia. 20

nach dem Schnitt auf 2 ein Semeai, bei dem Schwarz einfach mehr Freiheiten hat.

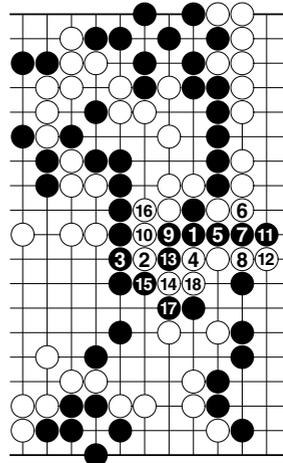
- 82: Wäre 84 bzw. 1 in Dia. 19 jetzt eine Ko-Drohung? Nein, denn Weiß fängt dann zwar mit 9 im Zentrum, aber 10 macht die Ecke zu groß und es gibt immer noch Aji für Schwarz auf A.
- 89: Das ist zu früh! Schwarz hätte erst auf 1 und 3 in Dia. 20 den Schnitt spielen sollen, um die Mitte anzugreifen. Zudem gibt es noch Aji für Schwarz auf B.
- 97: Schwarz muss leben.
- 98: Das ist zu langsam. Weiß hat wohl Angst vor dem Schnitt auf C und wollte deswegen indirekt vertei-



Figur 3 (101–170)



Dia. 21



Dia. 22

digen. Aber dann wäre D effektiver gewesen, weil er die weißen Steine verbindet und zugleich die schwarzen Steine im Zentrum trennt.

108: Ein guter Testzug!

109: Das ist wohl der Verlustzug. Schwarz hätte einfach auf 1 in Dia. 21 spielen sollen. Nimmt man dann eine normale Endspielentwicklung bis 17 an, steht die Partie recht knapp.

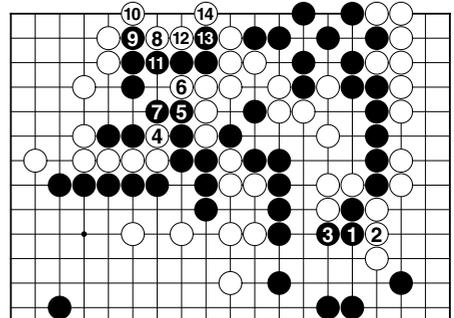
115: Wie wäre es jetzt mit einem Zug auf 1 in Dia. 22 gewesen? Leider geht das nicht, denn wegen des Peeps auf 2 kann Weiß die schwarzen Steine knapp fangen.

116: Die Züge auf 118 und 121 sind jetzt Miai.

122: Der größte Zug. Aber kann Schwarz jetzt mit A die weiße Zentrumsgruppe abtrennen? Nein, denn mit dem Tesuji auf 8 kann Weiß am oberen Rand ohnehin noch anbinden. Seine Steine sind also nicht in Gefahr, er hat im Zentrum nichts zu befürchten.

126: Als Weiß 98 gespielt hat, hatte er diesen Zug im Zusammenhang mit 132 sicher schon im Hinterkopf.

132: Das ist zu groß für Weiß, Schwarz hat jetzt keine Chance mehr, die Partie noch zu gewinnen, zumal Weiß später noch auf B fortsetzen kann, wenn Schwarz jetzt nicht antwortet.



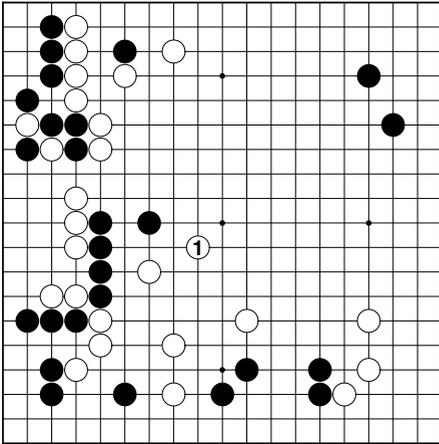
Dia. 23

Der etwas andere Zug (8)

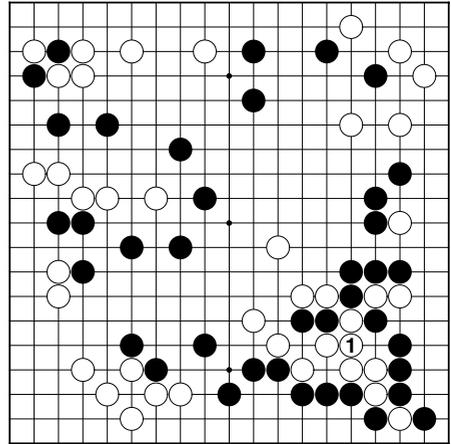
von Viktor Lin

In der diesjährigen Profiqualfifikation habe ich tatsächlich einen Zug gespielt, den ich aus dieser Kolumne gelernt habe. Dieser hat zu meinem einzigen Sieg beigetragen. Ich wünsche euch, dass auch ihr mal

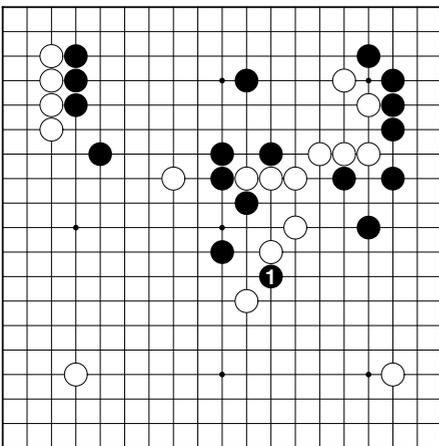
Ideen aus dieser Kolumne in euren eigenen Partien anwenden könnt. In dieser Folge werden wir ein paar Keimas zerlegen.



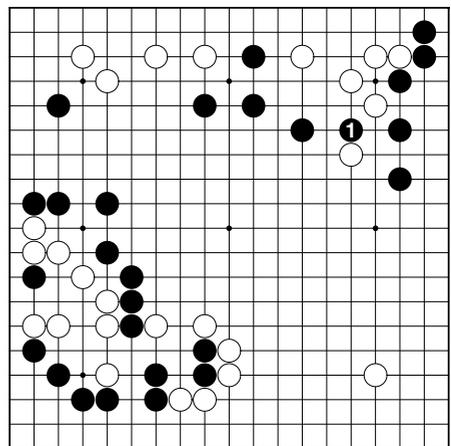
Problem 1: Weiß hat gerade auf 1 gespielt. Wie kann Schwarz die Attacke elegant abwenden?



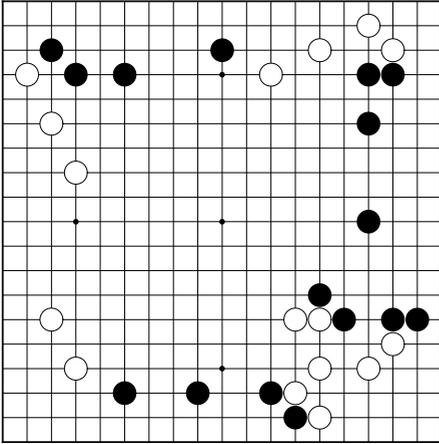
Problem 3: Wenn die weiße Gruppe fröhlich entkommt, hat Schwarz nicht genug Gebiet. Zerlege sie nach allen Regeln der Kunst!



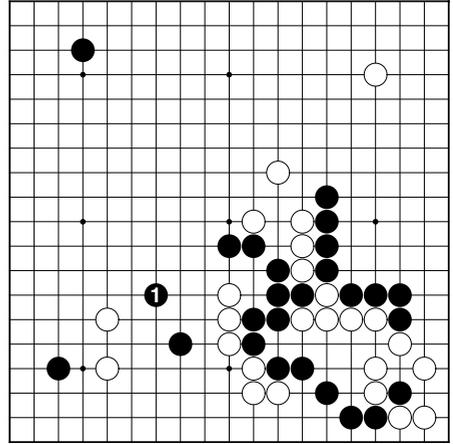
Problem 2: Was hat Schwarz vor mit dem Schnitt auf 1 und wie macht Weiß seinen Plan zunichte?



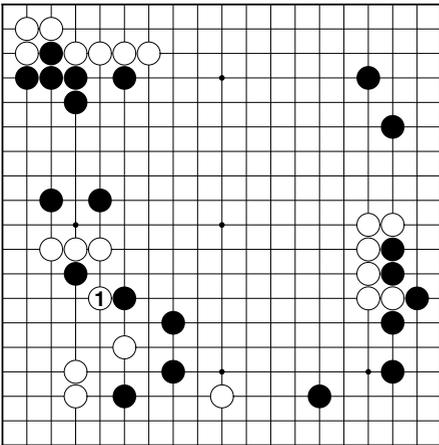
Problem 4: Rette die eingeschlossene weiße Gruppe aus der Misere!



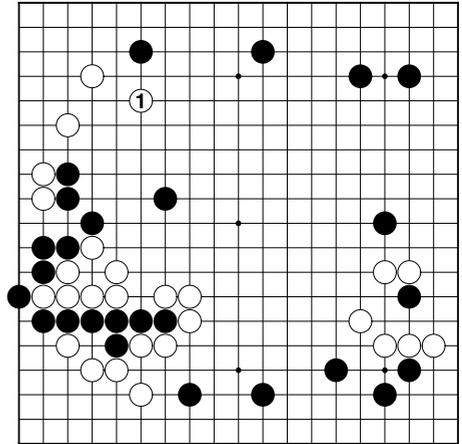
Problem 5: Die weiße Form oben rechts lässt eindeutig zu wünschen übrig. Aber wie nützt Schwarz sie für seine Zwecke?



Problem 7: Schwarz zieht einen Stein raus und damit die weißen Gruppen links und rechts ins Gefecht. Weiß kann aber verhindern, dass seine Steine zur Last werden.

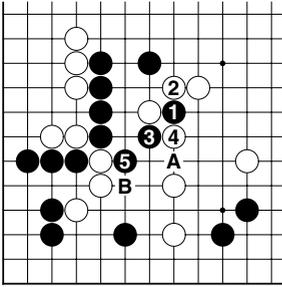


Problem 6: Weiß möchte die Seite verteidigen, indem er einen schwarzen Stein verschlingt. Wenn Schwarz intelligent spielt, wird die Seite nicht so groß, wie Weiß es sich vorstellt.



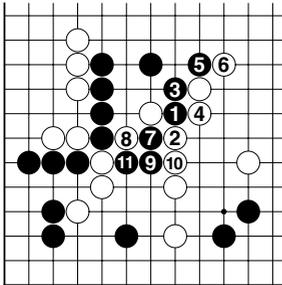
Problem 8: Schwarz macht etwas Cooles. Vorsicht, auf den folgenden Seiten sind die Lösungen abgedruckt!





Dia. 1.1

Lösung 1: Nach der Kombination S1 und 3 in Dia. 1.1 hat Weiß selber zu viele Probleme, um Schwarz weiter anzugreifen. Wenn W4 fängt, erzeugt S5 ein Miai aus A und B.



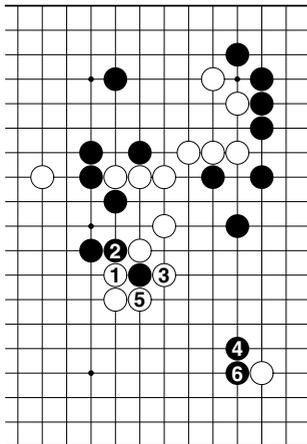
Dia. 1.2

Weiß versucht in Dia. 1.2, mit W2 auszuweichen. Aber bis 7 fängt Schwarz einfach einen Stein und die weiße Attacke ist vorbei.

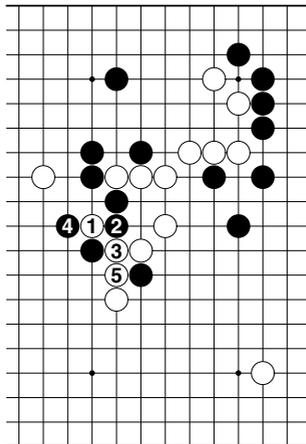
Lösung 2: Wenn Weiß den Stein in Dia. 2.1 leitet, tappt er in des Schwarzen Falle.

Besser ist es für Weiß, Schwarz wie in Dia. 2.2 zurückzuschneiden. Bis W5 wurde der schwarze Plan geschickt vereitelt.

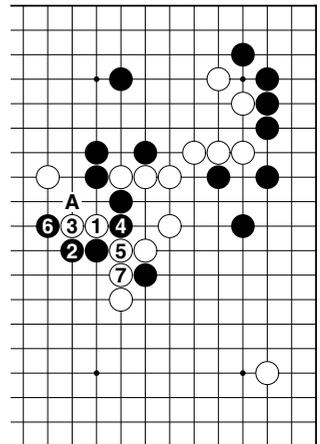
Dia. 2.3 führt zu fast demselben Ergebnis. Dabei muss Schwarz sogar noch Angst vor A haben.



Dia. 2.1

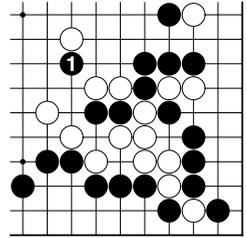


Dia. 2.2

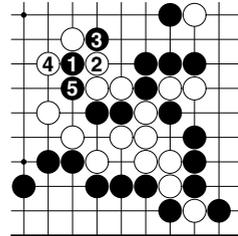


Dia. 2.3

Lösung 3: S1 in Dia. 3.1 haut auf die einzige Schwäche in der weißen Form. Offenbar hat der weiße Spieler diesen Zug übersehen, denn Weiß hat keinen Zug mehr, um die Form zu reparieren.



Dia. 3.1



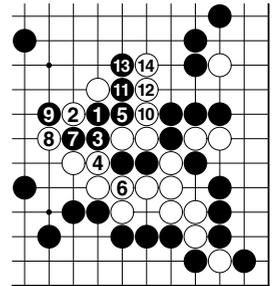
Dia. 3.2

Wenn Weiß Dia. 3.2 versucht, fällt mir kein jugendfreier Ausdruck ein, um die Situation zu beschreiben.

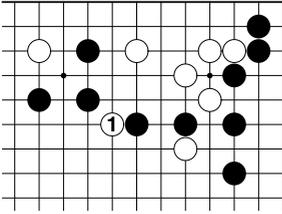
Auch Dia. 3.3 funktioniert nicht so gut.

Schwarz hat zu viele Steine in der Umgebung, als dass Weiß entkommen könnte.

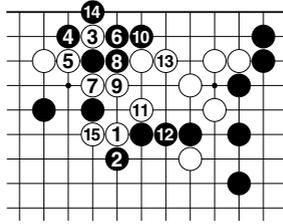
Lösung 4: Dia. 4.1 zeigt den Zug, mit dem Weiß am effektivsten entkommt.



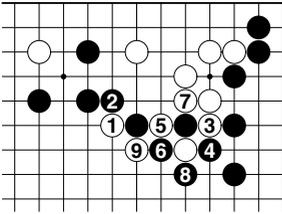
Dia. 3.3



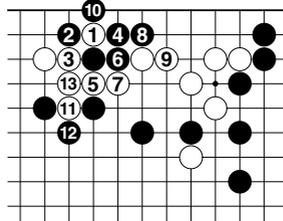
Dia. 4.1



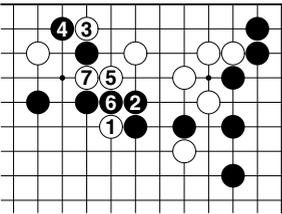
Dia. 4.4



Dia. 4.2



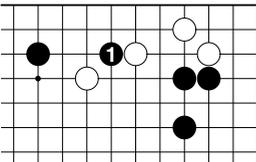
Dia. 4.5



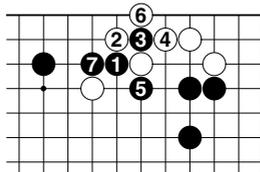
Dia. 4.3

Wenn S2 in Dia. 4.2 blockt, funktioniert das Tesuji zum Einschließen nicht mehr, weil W9 Doppelatari ist.

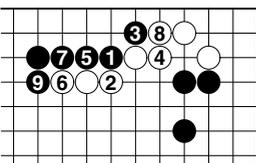
Und wenn Schwarz in Dia. 4.3 streckt, kann W5 den Doppelpiep spielen.



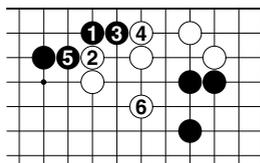
Dia. 5.1



Dia. 5.3



Dia. 5.2



Dia. 5.4

Einen Stein abtrennen zu lassen ist inakzeptabel für Weiß.

Mit dem normalen Zug in Dia. 5.4 stattdessen würde Schwarz eher Weiß helfen.

Lösung 6: Der Zug in Dia. 6.1 nützt die weiße Form aus, um in das Gebiet hineinzupeksen.

Auf W2 in Dia. 6.2 kann Schwarz mit 3 kontern. Wenn W4 schneidet, fängt Schwarz bis 11 ein Ponnuki in Vorhand, weil Weiß noch gegen A verteidigen muss.

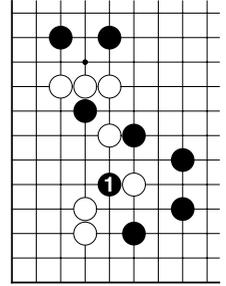
Auf das Gegenhane in Dia. 4.4 hat Weiß die Sequenz von W3 bis 15 vorbereitet, um den schwarzen Einschluss zu durchbrechen.

Ohne den Lösungszug funktioniert dieselbe Sequenz in Dia. 4.5 viel schlechter.

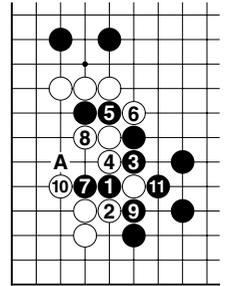
Lösung 5: S1 in Dia. 5.1 ist der beste Zug für Schwarz in dieser Gegend.

Wenn S3 sehr weh. Bis S9 ist das Ergebnis erfolgreich für S.

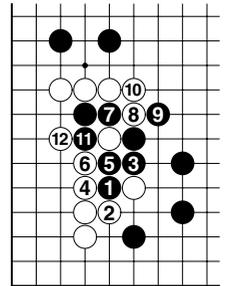
W2 in Dia. 5.3 wird mit einem Crosscut gekontert.



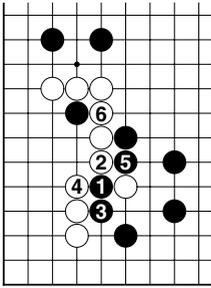
Dia. 6.1



Dia. 6.2



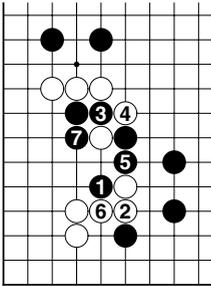
Dia. 6.3



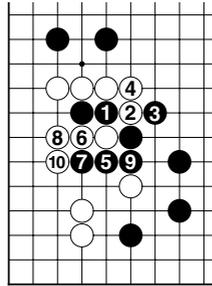
Dia. 6.4

Und wenn Weiß in Dia. 6.3 nicht schneidet, kann Schwarz alle Steine retten und die weiße Seite kleinmachen.

Auf die weiße Antwort in Dia. 6.4 kann Schwarz selber einen Stein fangen.



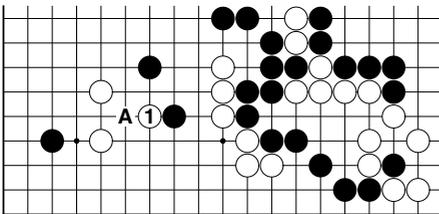
Dia. 6.5



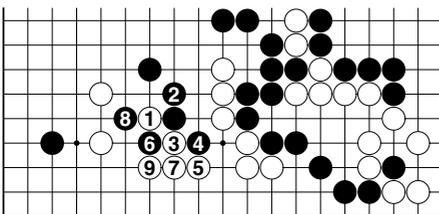
Dia. 6.6

Vor W2 in Dia. 6.5 muss sich Schwarz nicht fürchten. W ist hier auf einmal getrennt und hat weniger als nichts erreicht.

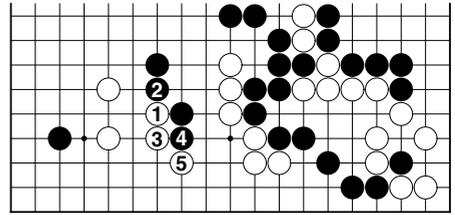
Wenn S statt dem vorgeschlagenen Zug Dia. 6.6 spielt, ist das Resultat weniger zufriedenstellend als in den vorigen Diagrammen.



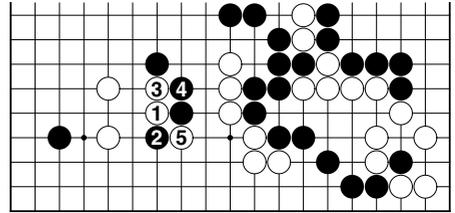
Dia. 7.1



Dia. 7.2



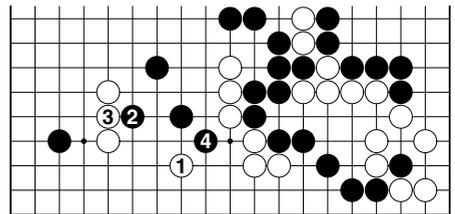
Dia. 7.3



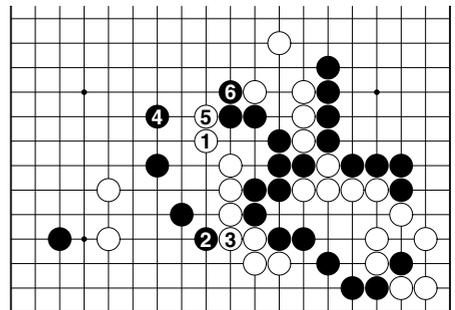
Dia. 7.4

Lösung 7: Weiß nutzt mit 1 in Dia. 7.1 total aus, das S vergessen hat, auf A zu peepen. Mit diesem Zug stellt W sicher, dass seine Gruppen keine Probleme kriegen.

S kann nicht verhindern, dass sich W unten verbindet. Seine Versuche werden in Dia. 7.2 bis 7.4 dargestellt. Mit W 1 in Dia. 7.5 stattdessen kann sich W nicht



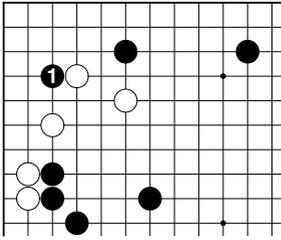
Dia. 7.5



Dia. 7.6

so geschmeidig verbinden.

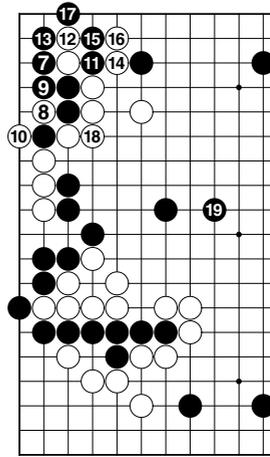
Rauszugehen wie in Dia. 7.6 kommt auch nicht in Frage. In einem Wettlauf im Zentrum hat S immer die Initiative.



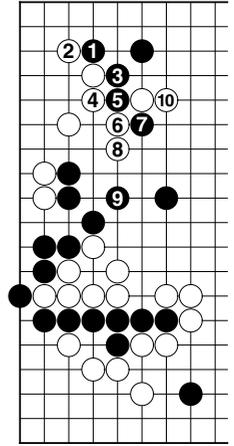
Dia. 8.1

Lösung 8: Auf die Schwäche in der Stellung geht S1 in Dia. 8.1. Die beste Sequenz für beide wird in Dia. 8.2 gezeigt.

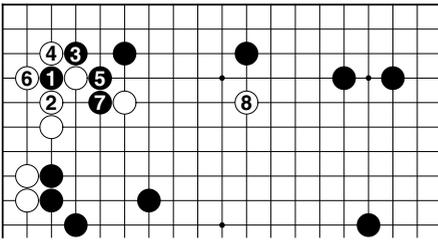
Wenn Weiß stattdessen in Dia. 8.3 streckt, klagt Schwarz ihm bis 5 Gebiet und auch noch die Basis.



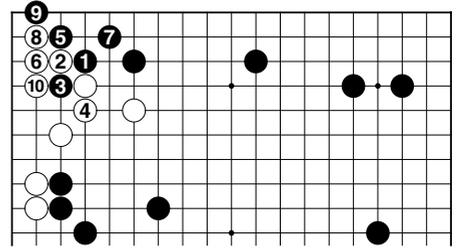
Dia. 8.5



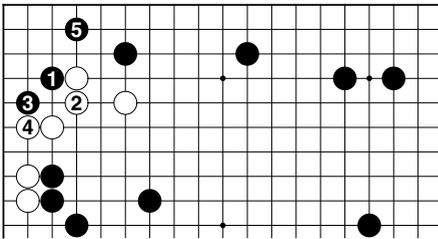
Dia. 8.6



Dia. 8.2



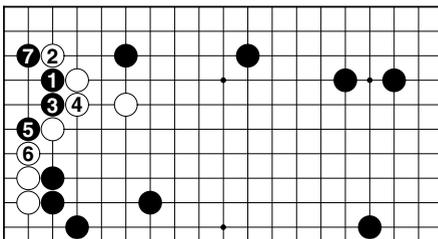
Dia. 8.7



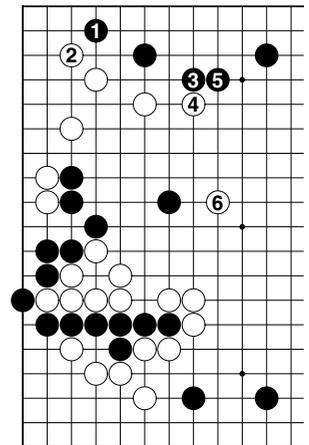
Dia. 8.3

Dia. 8.4 ist komplizierter, aber Schwarz bekommt dann die Ecke und mit 19 in Dia. 8.5 den ersten Zug im Zentrum und ist so dann sicher auch noch zufrieden.

Die folgenden Dia. 8.6 bis 8.8 zeigen, was passieren wird, wenn Schwarz statt des Lösungszugs herkömmliche Alternativen wählt. Keiner der gezeigten Kämpfe ist dann gut für Schwarz.



Dia. 8.4



Dia. 8.8

International

von Lars A. Gehrke

China gewinnt den 16. Nongshim Cup

Der Nongshim Cup ist ein Mannschaftsturnier zwischen China, Japan und Korea. Der Sponsor, Nongshim, ist ein koreanischer Hersteller von Fertignudel-Produkten. Das Format dieses Mannschaftsturniers trägt dem Namen „win and continue“ und wird häufig verwendet. Es sieht folgendermaßen aus: Jede Mannschaft hat eine gleiche Anzahl an Spielern in einer festen Reihenfolge. Zwischen zwei Teams wird nur eine Partie zwischen den obersten Rängen ausgespielt. Sobald ein Teamspieler verliert, scheidet er aus dem Turnier aus und der Nächstplatzierte spielt für das Team weiter. Wenn alle Teammitglieder ausgeschieden sind, scheidet auch das Team als Ganzes aus. Das am Ende übrig bleibende Team gewinnt das Turnier.

Die finale Runde des 16. Nongshim wurde vom 3. bis zum 5. März 2015 in Shanghai, China, gespielt.

Kapitän Iyama Yuta 9p, das letzte Teammitglied von Japan, spielte gegen Mi Yuting 9p in der ersten Partie. Aufgrund eines frühen Fehlers von Mi Yuting und der exzellenten Leistung von Iyama war das Spiel früh entschieden. Danach verlor allerdings Iyama gegen den Kapitän des koreanischen Teams Kim Jiseok 9p. Dieser brauchte anschließend noch zwei weitere Siege, um den Nongshim Cup nach Korea zu holen. In der nächsten Partie spielte er gegen den Chinesen Lian Xiao 7p. Nachdem ein ernsthafter Kampf ausgebrochen war, fuhr Kim mit einer Opferungsstrategie fort, die ihn in Führung brach-



Iyama Yuta 9p (l.) gegen Kim Jiseok 9p



Mi Yuting 9p, Lian Xiao 7p und Shi Yue 9p (v.r.n.l.) bei der Siegerehrung

te. Allerdings waren seine anschließenden Züge zu vorsichtig und nachlässig, sodass Lian aufholte und schließlich durch ruhige und sorgfältige Antworten Kim zur Aufgabe brachte.

Damit war die japanische und die koreanische Mannschaft vollständig besiegt und die chinesische Mannschaft gewann den 16. Cup. Durch die Erfolge seiner Landsleute brauchte

Chinas Kapitän Shi Yue 9p nicht auf dem Turnier spielen. Der erfolgreichste chinesische Spieler war Wang Xi 9p, der in der zweiten Runde vier Partien gewann.

Korea dominiert den Nongshim Cup mit insgesamt elf Turniersiegen. Im Gegensatz dazu steht Japan mit nur einem einzigen, währenddessen China mit aktuell vier Turniererfolgen langsam aufholt.

Das Preisgeld soll für 2016 großzügig ansteigen. Wohingegen dieses Jahr es noch ein Preisgeld von 200 Millionen Koreanischen Won (ca. 170.000 Euro) gab, soll schon ab der 17. Austragung das Preisgeld auf 500 Millionen KRW (ca. 427.000 Euro) ansteigen.



Team Korea mit Kim Chaeyoung 2p, Choi Jung 5p, Kim Hyemin 7p und O Yujin 2p (v.l.n.r.)

Korea gewinnt 5. Huang Longshi Cup

Der Huang Longshi Cup ist ein internationales Frauen-Mannschaftsturnier zwischen China, Japan und Korea. Die chinesische Mannschaft gewann die erste, zweite und vierte Edition des Turniers, das koreanische Team die dritte und dieses Jahr nun auch die fünfte Ausgabe.

Das Turnier ist benannt nach Huang Longshi, einem berühmten chinesischen Go-Genie aus der Qing Dynastie.

Die erste Runde des 5. Huang Longshi Cups wurde vom 1. bis 7. März 2015 in Jiangyin, China gespielt. O Junga 2p war die erste koreanische Spielerin und legte mit fünf aufeinanderfolgenden Siegen einen sehr guten Start hin. Nichtsdestotrotz wurde sie schließlich von der Chinesin Song

Ronghui 5p besiegt. Song schlug anschließend auch noch die Japanerin Hoshiai Shiho 1p und beendete damit die erste Runde.

Die zweite Runde fand vom 5. bis zum 10. April 2015 auch in Jiangyin statt. Song Ronghui setzte ihre Siegesserie fort und gewann weitere drei Spiele, sodass sie insgesamt in der Bilanz mit fünf Siegen gleichauf war mit O Junga. Unglücklicherweise konnte die japanische Mannschaft um Fujisawa Rina 2p und Xie Yimin 6p keinen einzigen Gewinn verzeichnen, als sie aus dem Turnier ausschied. Übrig blieben zwei koreanische Spielerinnen und drei Chinesische. Dafür hatte die koreanische Mannschaft noch Choi Jung 5p in Reserve. Sie ist momentan die stärkste koreanische Profi-Spielerin in Korea. Auf dem Turnier besiegte sie Song Ronghui und Cao Youyin 3p. Die letzte verbliebene chinesische Spielerin war Yu Zhiying 4p, Nr. 1 unter den Spielerinnen in China. Die Statistik lag vor dem Turnierspiel mit 6-1 deutlich zu Gunsten von Yu. Davon war Choi aber unberührt und spielte eine exzellente Partie, in der Yu nach 159 Zügen aufgeben musste.

Yu fühlte sich anscheinend unter Druck gesetzt, da sie die letzte Spielerin ihrer Mannschaft war und konnte so nicht ihre wahre Stärke zeigen. Die letzte koreanische Spielerin Kim Hyemin 7p musste nicht mehr spielen, weil Choi schon das Turnier entschieden hatte.

Japan

von James Brückl

Honinbo

Ida Atsushi, 8p, der noch zuletzt die besten Aussichten hatte, Herausforderer von Iyama Yuta 9p zu werden (wir berichteten in der letzten DGoZ), gab in der Liga nach seiner 4:0 Führung zwei Spiele ab und landete somit nur auf dem zweiten Ligaplatz. Herausforderer ist nun Yamashita Keigo 9p. Die beiden ersten Spiele finden im Mai statt.

Liganachrichten

In der begonnenen Oza-Liga (K.O.-System) sind mit Yamashita Keigo 9p und Cho Chikun 9p bereits ein Schwergewicht und eine Allzeitgröße ausgeschieden. In der Tengen-Liga konnte sich in der ersten Runde Iyama Yuta gegen Murakawa Daisuke 7p durchsetzen und so für einen Titelverlust so etwas wie eine Revanche nehmen. In der Gosei-Liga treffen zwei der dynamischsten Spieler im Viertelfinale aufeinander: Yamashita Keigo und Murakawa Daisuke.

Judan

Ida Atsushi 8p konnte sich in der Liga gegen Kobayashi Satoru durchsetzen und besiegte sodann über die volle Distanz von fünf Spielen letztendlich auch den Titelhalter Takao Shinji. Neuer Judan ist somit Ida Atsushi.

NHK Cup

Bereits zuvor konnte sich Ida Atsushi bei diesem über das Fernsehen ausgetragenen Turnier im Finale gegen Ichiriki Ryo 7p (dem Shinjin O-Titelträger) durchsetzen. Der zweite Titel soll hier mit einem



Ida Atsushi 8p

Foto von Ida Atsushi gewürdigt werden. Ida Atsushi ist damit im Alter von 20 Jahren der jüngste NHK-Cup-Titelträger (Ichiriki Ryo wäre mit einem Alter von 17 Jahren diese Würde aber ebenso zuteil geworden).



Sugiuchi Kazuko 8p

Frauen-Meijin

Xie Yimin 9p setzte sich in diesem Best-of-Three-Match in zwei Spielen gegen Suzuki Ayumi 6p durch und verteidigte ihren Titel.

Frauen-Honinbo

Während dessen hat es sich in der Vorgruppe A der Honinbo Liga ergeben, dass sich die 88jährige Sugiuchi Kazuko 8p, die zuletzt 1956 den Vorgänger-Titel inne hielt, gegen Nagashima Kozue 2p durchsetzen konnte. Sugiuchi Kazuko hat sich damit einen Platz im Hauptturnier erkämpft und hat sicherlich vor, hier auch noch einmal anzugreifen. Womit bewiesen wäre, dass Go in jedem Alter auf hohem Niveau gespielt werden kann. Ein schöner Gedanke wäre, könnte sie am Ende die Titelträgerin Fujisawa Rina 2p, nur 16 Lenze jung, herausfordern.

Korea

von Sascha Stinner

19. Cheonwon

Schon manch ein berühmter Spieler hat in Korea mit diesem Titel seine Karriere begonnen. Für den 20-jährigen Na Hyeon 5p ist es nach dem Gewinn des Mulgacheongbo-Cups im letzten Herbst schon der zweite Titel, was ihn sicherlich zur Galionsfigur einer neuen Generation koreanischer Spitzenspieler macht, gibt es doch im Moment nur drei Spieler neben ihm mit mindestens zwei Titeln (Park Cheong Hwan, Lee Se Dol und Kim Chi Seok). Dabei zeigt er nun von der Vorrunde mit insgesamt 254 Spielern, über die Hauptrunde bis zum Finale eine beeindruckende Serie von 9 Siegen hintereinander und schaltet im Achtelfinale sogar Koreas Nr.1 Park Cheong Hwan aus. Im Finale trifft er auf den erst 16-jährigen Shin Min Chun 2p, kann sein Spiel problemlos durchsetzen und relativ leicht mit 2:0 gewinnen. Sein Preisgeld beträgt umgerechnet ca. 22.000 Euro.



Na Hyeon 5p

33. KBS Baduk Wang

Schon wieder muss sich Koreas unumstrittene Nr.1 Park Cheong Hwan 9p, selbst erst 22 Jahre alt, im Finale einem Newcomer geschlagen geben. Diesmal ist es der 17-jährige Yi Dong Hun 4p, welcher den ersten Titel in seiner knapp 4-jährigen Profi-Laufbahn erlangt. Seine besondere mentale Stärke hilft ihm sicherlich unter diesen medienwirksamen Schnell-Go-Bedingungen (5min.+ 5 mal 30sec.) und lässt ihn hochkarätige Gegner wie Lee Se Dol und Choi Chol Han aus dem Turnier werfen. Von



Park Cheong Hwan 9p (l.) und Yi Dong Hun 4p

Park Cheong Hwan zunächst in die Verlierergruppe befördert, kämpft er sich dann bis zum Finale durch und revangiert sich gegen Park mit einem glatten 2:0 Erfolg. Nach fünf verlorenen Finalen hintereinander nun endlich der erhsehnte Sieg, und dazu noch gegen den äußerst starken LG-Gewinner Park! Vor vier Jahren bescheinigten die Fachleute dem damals 13-jährigen Profi Yi Dong Hun großes Potential und prophezeihten eine glänzende Karriere. Nun scheint er dies in die Tat umzusetzen.

20. GS Caltex Cup

Nach den überraschenden Siegen der Newcomer in den letzten beiden Turnieren wartet der GS Caltex Cup mit einer entgegengesetzten Sensation auf: Als dritter Spieler überhaupt schafft es nach Cho Hun Hyeon und Lee Chang Ho der 35-jährige Mog Chin Seok 9p in seinem Alter noch ein so



Mog Chin Seok 9p (l.) und Choi Cheolhan 9p

angesehenes Turnier zu gewinnen. Gegen den zuletzt in Finalrunden unglücklich agierenden Choi Chol Han 9p erringt Mog Chin Seok nach verlorenem ersten Spiel einen klaren 3:1 Sieg. Nach 15 Jahren - damals gewann Mog den KBS Baduk Wang gegen den übermächtig erscheinenden Lee Chang Ho - nun endlich wieder ein Titelgewinn, und zwar der insgesamt vierte. Trotz fehlender Erfolge in den letzten Jahren erfreut sich Mog Chin Seok unter Kennern aufgrund seines Kampfeistes und seiner oft ungewöhnlichen und unerwarteten Züge einer großen Fangemeinde. Nach dem Gewinn dieses angesehenen Turniers (261 Teilnehmer) mit Siegen über einige besser platzierte Spieler wie Lee Se Dol oder den „Newcomer-Sturmwind“ Kim Myeong Hun steht der Mittdreißiger Mog Chin Seok völlig überwältigt und mit Tränen in den Augen vor der Kamera. Welch rührender Moment für einen großen, sympathischen Spieler!



Mi Yuting 9p (l.) gegen Chen Yaoye 9p

China

von Liu Yang

15 Ricoh Cup

Das Finale des Ricoh Cups fand am 26.04. in Hefei statt. Die Finalisten Shi Yue 9p und Ke Jie 9p befinden sich momentan auf den Plätzen 1 und 2 des chinesischen Profirankings. Shi ist dafür bekannt, dass er im Durchschnitt pro Partie eine große Gruppe des Gegners fängt. Diesmal versuchte er



Shi Yue 9p (l.) gegen Ke Jie 9p

es wieder. Ke war darauf gut vorbereitet und lebte am Ende durch ein geschicktes Ko. Danach hatte Shi nicht mehr genug Gebiet und musste aufgeben.

Einen Tag vorher verlor Shi auch das Paar-Go-Finale mit Wang Chenxing 5p gegen Tang Weixing 9p und Yu Zhiying 5p. Auf seinen ersten Gewinn bei diesem Turnier muss er nun ein weiteres Jahr warten.

29. Tengen

Beim Tengen ist Chen Yaoye 9p einfach unschlagbar. Im Finale vom 24. bis 26.04. gewann er souverän mit 2:0 gegen Mi Yuting 9p.

Das war sein siebter Titel hintereinander. Damit ist er der alleinige Rekordhalter bei diesem Turnier, denn Gu Li 9p hat ihn von 2003 bis 2008 „nur“ sechsmal gewonnen.



Ina Franzke, Leiterin Personal

100 Mitarbeiter,
23 Nationalitäten,
1000 Ideen



Unsere Software macht Karriere!
Machen Sie mit?

Jetzt auch in Berlin!

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

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

.NET-Entwickler (m/w)

Java-Entwickler (m/w)

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

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

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

Jetzt bewerben:

07231/12597-0 | jobs@omikron.net

OMIKRON 
The Data Quality Company

Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

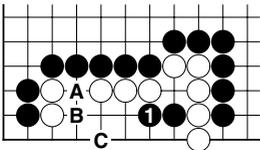
Problemecke

von Timo Kreuzer

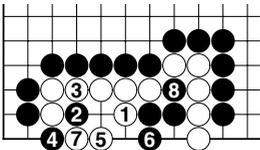
Herzlichen Glückwunsch an Otto Hell, der es nun schon zum vierten Mal an die Spitze geschafft hat. Die glücklichen Gewinner des Zusatzgewinnsspiels von Matthias sind Andreas Döring und Robert Pauli.

Wie von einigen gut beobachtet, waren in der letzten Ausgabe einige einfachere Probleme dabei, die für unerfahrenere Spieler gedacht waren. Ich werde versuchen, es euch diesmal nicht so leicht zu machen. Rückmeldungen sind allgemein sehr willkommen!

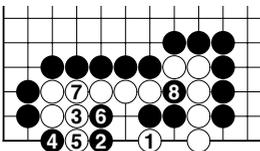
Matthias' Lieblingsproblem



Korrekt: Ein Fragezug. Je nachdem, wie Weiß antwortet, greift Schwarz mit A bis C an. Sofort A, B oder C funktionieren nicht.



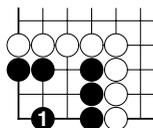
Variante 1: Weiß gerät in Freiheitennot.



Variante 2: Auch hier sind die Freiheiten entscheidend.

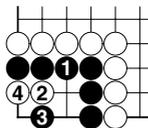
Lösungen der Problemecke 1/2015

Problem 1

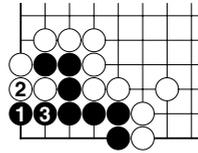


Korrekt. Der vitale Punkt ist hier der Schlüssel zum Leben.

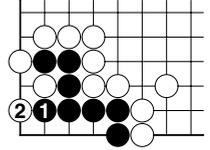
Fehler. Einfach decken funktioniert nicht, da Schwarz nach 4 tot ist.



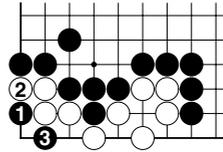
Lösung 2



Korrekt. S1 sichert das Leben der Gruppe. W2 auf 3 führt zu einem ähnlichen Ergebnis.



Fehler. Spielt weiß direkt, kann Weiß mit 2 ein Ko erreichen.

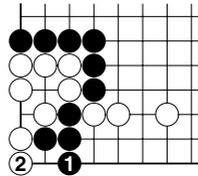
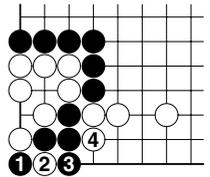


Lösung 3

Korrekt. Mehr als ein Ko ist in diesem Fall nicht möglich.

Problem 4

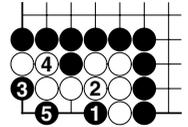
Korrekt. Nach dem Einwurf mit 1 kann Schwarz das Ko zuerst schlagen.



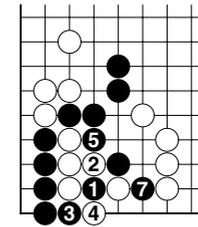
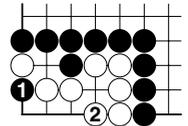
Falsch. Auf Schwarz 1 kann Weiß überraschend mit 2 kontern.

Problem 5

Korrekt. Nach dem Einwurf von Schwarz auf 3 kann Weiß ein Ko nicht mehr vermeiden.

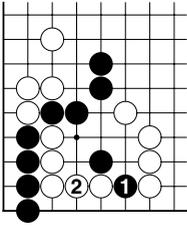


Falsch. Auf die Reihenfolge kommt es an, denn ein Zug gleich auf 1 bringt nichts.



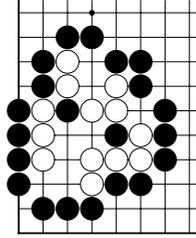
Problem 6

Korrekt. Nach dem schwarzen Einwurf auf 1 sind die weißen Steine in der Kombination bis 7 gefangen.

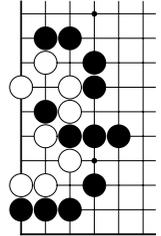


Falsch. Auf Schwarz 1 kann Weiß seine Steine mit 2 sicher verbinden.

Problem 5: Auf die Reihenfolge kommt es an. (5P)



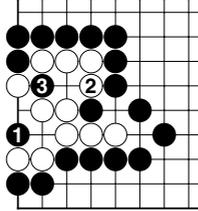
Problem 6: Hier ist Durchhaltevermögen gefragt. (6P)



Problem 7: Die weiße Position in der Ecke kennen sicher viele, doch wie kann Schwarz töten? (7P)

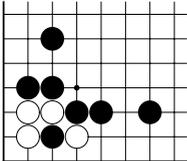
Problem 7

Korrekt. Nach dem schwarzen Einwurf auf 3 kann Weiß keine zwei Augen mehr bekommen.

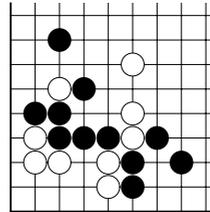


Probleme

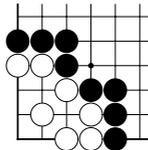
Es ist jeweils Schwarz am Zug. Die möglichen Punkte für das Problem stehen in Klammern. Viel Spaß beim Knobeln!



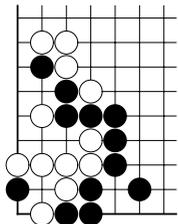
Problem 1: Kann Schwarz die weiße Ecke töten? (3P)



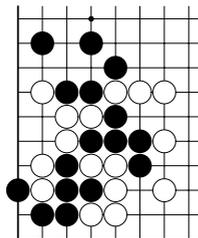
Problem 2: Weiß hätte hier lieber nochmal ziehen sollen ... (3P)



Problem 3: So ganz lebendig ist Weiß noch nicht, oder? (4P)



Problem 4: Die schwarze Gruppe hat nur noch drei Freiheiten, doch für die weißen Steine sieht es auch nicht besser aus. (4P)



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 (14.06.2015) 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 bereit.

Punktliste Problem-Go 2/2015

1	Hell, Otto (3)	3k	1/15	30	515	22	Herwig, Max (2)	17k	5/14	-3	183
2	Pauli, Robert (6)	1d	1/15	40	480	23	Gabe, Axel	5k	1/15	40	170
3	v. Erichsen, Svante (1)	2d	1/15	40	462	24	Wacker, Klaus	8k	1/15	35	147
4	Amhof, Christina	1d	4/14	-3	413	25	Hoff, Roland (1)	7k	6/14	-3	142
5	Gawron, Christian (7)	2d	1/15	40	383	26	Kehmann, Hartmut	1d	1/15	35	140
6	Lass, Detlef (3)	1d	6/14	-3	362	27	Loose, Jörg	3k	3/14	-3	126
7	Gaißmaier, Bernhard (3)	1d	1/15	40	358	28	Tawussi, Frank	8k	2/14	-3	111
8	Xu, Mei De	3k	1/15	40	355	29	Schwerftfeger, Klaus (1)	6k	1/15	40	107
9	Schönfeld, Ralf (2)	8k	1/15	21	295	30	Wimmer, Axel	7k	6/14	-3	98
10	Herwig, Berhhard (3)	1d	6/14	-3	290	31	Woida, Thomas	9k	4/14	-3	91
11	Schlösser, Franziska	5k	1/15	25	284	32	Busch, Rainer (1)	6k	1/15	28	89
12	Koch, Kris (1)	3k	1/15	30	272	33	Herter, Rainer (2)	4k	1/15	35	85
13	Millies, Oliver	3d	6/14	-3	269	34	Lorenzen, Klaus (2)	2k	1/15	35	85
14	Grzeschniok, Anton (6)	3d	1/15	40	253	35	Schunda, Peter	12k	1/15	25	82
15	Mienert, Michael (2)	2k	6/14	-3	249	36	Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/14	-3	73
16	Urmoncit, Regina	13k	1/15	35	249	37	Reinicz, Thomas	3k	1/15	40	68
17	Ewe, Thorwald (3)	8k	1/15	20	247	38	Hermes, Christoph	5k	1/15	30	54
18	Schreiber, Burkhard (2)	3k	1/15	37	235	39	Mertin, Stefan (1)	8k	1/15	25	42
19	Döring, Andreas	4k	1/15	40	222	40	Pena, Lucas	2d	1/15	40	40
20	Gorenflo, Helmut (2)	9k	1/15	30	209	41	Reimpell, Monika (8)	2d	1/15	40	40
21	Berg, Christoph (1)	1d	1/15	40	200	42	Tolstoy, Stefan	5k	1/15	30	30
						43	Wagner, Klaus	5k	3/14	-3	18
						44	Böckelmann, Raik	5k	5/14	-3	2

Ausschreibung

zur Deutschen Damen-Go-Meisterschaft 2015 am 12. und 13. September 2015 in Karlsruhe

Ort:	Karlsruhe, der genaue Spielort wird noch bekannt gegeben
Web:	wiki.karlsregion.net/z/Gospiel:DDGM/2015
Anmeldeschluss:	Mittwoch, 9. September, 11:30 Uhr Bitte mit Hilfe des Formulars auf der Webseite anmelden.
Kontakt:	Businessclub Karlsruhe (Wilhelm Bühler), Tel: 0151-20904075

Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

12. September: 1. Runde: 11:00 Uhr, 2. Runde: 15:00 Uhr, 3. Runde: 19:00 Uhr

13. September: 4. Runde: 10:00 Uhr, 5. Runde: 13:00 Uhr, Siegerinnenehrung: 16:15 Uhr

Die Profispielerin Yoon Young-Sun wird anwesend sein und für Partieanalysen zur Verfügung stehen. Die Teilnahme ist kostenlos. An der Deutschen Damen-Go-Meisterschaft kann jede Go-Spielerin teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllt:

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

Bei sechs oder weniger Teilnehmerinnen wird „jede gegen jede“ gespielt. Bei sieben oder mehr Teilnehmerinnen werden fünf Runden McMahon gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Weiß erhält 7 Komis. Jede Teilnehmerin muss alle Runden mitspielen.

Fahrtkostenzuschüsse können beim FS Meisterschaften unter fs-meisterschaften@dgb.de beantragt werden.

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, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate), funktionaere@dgob.de (alle Funktionäre)
Bankverbindung: IBAN: DE 4810 0100 1001 2691 4100, BIC: pbnkde33 (Postbank Berlin)

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mimarz@dgob.de
Vizepräsidenten: Pascal Müller, Richard Wagner Str. 25, 66265 Heusweiler, Tel.: (0151) 12785995, Email: p.mueller@dgob.de; Bernd Radmacher, Strümpfer Str. 49, 40670 Meerbusch, Tel.: (02159) 528700, Email: bradmacher@dgob.de
Schatzmeister: Ilona Crispian, Eugenstraße 33, 72072 Tübingen, Tel.: (07071) 5496511, icrispian@dgob.de
Schriftführer: Manuela Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: 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
Bundesliga: Pierre Chamot, Kippekausen 59, 51427 Bergisch Gladbach, Tel.: (02204) 65823, Email: fs-bundesliga@dgob.de
Datenschutz: Christian Gawron, Rüdtenbergstraße 2, 59909 Bestwig, Tel.: (02904) 976022, Email: datenschutz@dgob.de
Deutschlandpokal: Georg Ulbrich, Seehofweg 47, 71522 Backnang, Tel.: (07191) 227177, Email: fs-pokal@dgob.de
Deutscher Internet-Go-Pokal: Christoph Hertzberg, Kulenkampffallee 185, 28213 Bremen, Tel.: (0176) 64332373, Email: fs-digop@dgob.de
DGoB-Meisterschaften: Andreas Ensich (mit Michael Marz), Kochstraße 20, 48429 Rheine, Tel.: (05971) 8639319, Email: fs-meisterschaften@dgob.de
Go und Internet: Joachim Beggerow, Breite Str. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de
Hikaru no Go: Christoph Gerlach, In der Steinriede 3, 30161 Hannover, Tel.: (0511) 7000552, Email: fs-hikaru@dgob.de
Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wohnig, Schönfelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de
Nachwuchsförderung: Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: fs-nachwuchs@dgob.de; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de
Pressearbeit: N.N.
Profilaktivitäten: Christian Kühner, Mathildenstr. 1, 65479 Raunheim, Tel.: (0172) 5483210 Email: fs-profi@dgob.de
Regeln: Robert Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de
Spitzensport: Benjamin Teuber, Mühlenstr. 11, 22049 Hamburg, Tel.: (0179) 2377310, Email: fs-spitzensport@dgob.de
Turniere: Martin Langer, Dorstener Str. 15, D-45657 Recklinghausen, Tel.: (02361) 48 66 74, Email: fs-turniere@dgob.de
Werbematerial: Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: fs-werbematerial@dgob.de



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

DGoB-Landesverbände

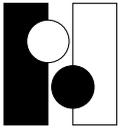
Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Umlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de
Bayern: Philip Hiller, Nymphenburger Straße 59, 80335 München, Tel.: (089) 2749237, Email: lv-bayern@dgob.de
Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, Email: lv-berlin@dgob.de
Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Manuela Marz, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-bst@dgob.de
Bremen: Uwe Weiß, Feldstr. 108, 28203 Bremen, Tel.: (0421) 74154, Email: lv-bremen@dgob.de
Hamburg: Steffi Hebsacker, Neue Straße 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Email: lv-hamburg@dgob.de
Hessen: Pascal Müller, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-hessen@dgob.de
Mecklenburg-Vorpommern: Malte Gerhold, Anklamer Str. 24, 17489 Greifswald, Email: lv-mv@dgob.de
Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Schulstraße 23, 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: lv-ns@dgob.de
Nordrhein-Westfalen: Mario Konrath, Germanenstraße 51, 44629 Herne, Tel.: (0178) 5562243, Email: lv-nrw@dgob.de
Rheinland-Pfalz (mit Saarland): Horst Zein, Marienholzstr. 59, 54292 Trier, Email: lv-rp@dgob.de
Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Holtener Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ & DGoB-Website

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

Partnerverein: go4school e. V.

Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de
Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



Hebsacker Verlag, Hamburg

Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Sets aus unserem Angebot:



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



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



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



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

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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

Mai

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

Juni

4-7 Darmstadt

Darmstädter Go-Tage

5-12 Bangkok (TH)

36th World Amateur Go Championship

6/7 Wien (A)

Wiener Turnier

14 (So) Ratingen

10. Ratinger Tengen, Anne-Frank-Schule, Mühlheimerstr. 47, Kontakt: Helmut Heidrich, 0211 / 656325, HelmutHeidrich@ish.de

20/21 Kiel

36. Kieler Go-Turnier, Christian-Albrechts-Universität, Wilhelm-Seelig-Platz 3, Kontakt: Heike Rotermund, 0170-4839414, kieler.goturnier@gmx.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

27/28 Leipzig

41. Leipziger Bergmannsturnier

Juli

4 (Sa) Berlin

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

7-13 Hsinchu (TW)

International Collegiate Go Tournament

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

11/12 Potsdam

Potsdamer Peep, Treffpunktfreizeit, Am Neuen Garten 64, Kontakt: Arved Weigmann, arved@gopotsdam.de, 0331/273 41 067, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

11/12 Çıralı (TR)

European Women's Go Championship

13-26 Lipnica (PL)

Letnia Szkoła GO/16th Summer Go Camp

18-25 Ischgl/Tirol (A)

Go und Bergwandern

18/19 Stuttgart

Stuttgarter Turnier, Forum3, Gymnasiumstraße 21, Kontakt: Thomas Schmid, 07127-952213, Thomas@tschmid.de, Anmeldeschluss: ???

25-8 Liberec (CZ)

59th European Go Congress, www.egc2015.cz

August

7-10 Inje gun, Gangwon (KR)

2015 World Youth Baduk Festival

15/16 Köln

Kölner Turnier, Bürgerhaus Stollwerk, Dreikönigenstr. 23, Kontakt: Pierre-Alain Chamot, chamot@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

23-28 Port Erin, Isle of Man (UK)

12th Isle of Man Go Festival

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

