

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2015

90. Jahrgang

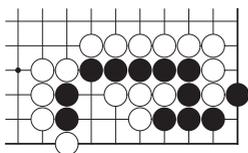


Inhalt

Kidocup, Top 8 (Foto: Olga Silber)	1
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten	2
Nachrichten	2–3
Turnierberichte	4–16
Mein erstes Go-Erlebnis mit Ata und Ri ...	17
Go Seigen und die Liebe für Go (4) .	18–21
Go-Europameisterschaft 2015.....	22–23
Pokale	24–25
Kinderseite.....	26–27
Yoon Young Sun kommentiert (25, 1+2) ..	28–37
Der etwas andere Zug (8)	40–43
Impressum	43
Fernostnachrichten	44–48
Anzeige: Omikron Data Quality GmbH ..	49
Go in der Schule.....	50–51
Unendliche Weiten	51–54
Go-Probleme	54–56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Organen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag	59
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 23 von Yilun Yang



Wie kann Schwarz die vier weißen Steine fangen?
Nur so kann er seine Ecke noch retten. Lösung
auf S. 45.

Vorwort

Titelbild, zwei Berichte, zahlreiche Fotos und zwei kommentierte Partien – natürlich steht die dritte Ausgabe des Jahres, wie all die Jahre zuvor, im Zeichen des neben dem Go-Kongress größten Go-Turniers in Europa: dem Kidocup, der zu Pfingsten in Hamburg ausgetragen wird.

Aber auch die anderen Artikel in diesem Heft sind absolut interessant und lesenswert. Viele davon drehen sich um die so wichtige Nachwuchsarbeit. Hoffentlich lassen sich einige Leser dadurch zu eigenen Aktivitäten anregen!

Tobias Berben

Muschelsteine on Tour

So einige der stärkeren Spieler oder Teilnehmer von Meisterschaften werden gelegentlich damit auf Turnieren spielen – den seit 2007 von der japanischen Profispielerin Kobayashi Chizu 5p gesponserten Muschel- und Schiefersteinen. Acht Satz, verpackt zu je vier Satz in versandfähigen Kartons, stehen



zum Ausleihen zur Verfügung. In der Regel kommen sie bei knapp 20 Turnieren und Meisterschaften jedes Jahr in Deutschland zum Einsatz. Die Turnierveranstalter, die Interesse daran haben, dass dieses Material auch auf ihrem Turnier zur Verfügung steht, melden sich bitte mindestens vier Wochen vorher bei Steffi Hebsacker, shebsacker@berben.org.

Die EGF-Academy

Seit diesem Jahr bietet die Europäische Go-Föderation in Zusammenarbeit mit Ge Yuhong Go Academy und CEGO ein Trainingsprogramm für junge Spitzenspieler an: In zunächst vier, inzwischen fünf Ligen zu je acht Spielern finden auf KGS regelmäßige Ligaspiele statt, die allesamt per Video von Profis besprochen werden. Im Moment sind Zhao Baolong (2p, China, Foto unten) und Catalin Taranu (5p, Rumänien/Japan) die Lehrer. Eine Partiebesprechung dauert dabei bis zu einer Stunde, ist also sehr ausführlich. Hinzu kommt eine wöchentliche Lektion, in der zumeist weitere Partien besprochen werden. Leider sind Spiele und Profi-Lektionen bislang nur für die Teilnehmer selbst einsehbar.



Je vier Ligenzyklen werden im Frühling/Sommer und im Herbst stattfinden. Die fünfte Liga ist dabei für Jugendspieler reserviert. Die ersten vier Ligen stehen allen Spielern bis ca. 26 Jahren offen. Als Richtwerte für die Aufnahme gelten: bis 16 Jahre ca. erster Dan (oder bei ganz jungen Spielern zumindest nahe daran), bis 21 Jahre ca. 4d, darüber ca. 6d.

Das Fachsekretariat Nachwuchsförderung des DGoB übernimmt die Teilnahmegebühren

für Auswahlkaderspieler. Momentan sind aus Deutschland dabei: Lukas Krämer, Jonas Welticke, Oliver Wolf, Christopher Lieberum, Martin Ruzicka, Johannes Walka, Malte Weiss, Matias Pankoke, Yu-Kai Law, Arved Pittner und Emanuel SchAAF.

Nähere Informationen zu dem Programm und zur Bewerbung gibt es auf www.eurogofed.org/academy/
Marc Oliver Rieger

Freundschaftsspiel Mexico City gegen Trier

Das Internet macht es möglich: Die Trierer Kindermannschaft (alle zwischen 8 und 12 Jahren) spielte am 7. Juni gegen eine Kindermannschaft aus Mexico City. Der Kontakt kam über die EGF zustande.



Die Teams aus Mexico City (oben) und Trier

Die Spielstärken lagen irgendwo zwischen ein paar Kyu und ganz vielen. Die Spiele waren entsprechend turbulent, vor allem am letzten Brett, das am Ende mit 1,5 Punkten entschieden wurde. Dank Skype konnten sich die Spieler auch gegenseitig vorstellen.

Am Ende gewann Trier 3-1, aber viel wichtiger war, dass es allen sehr viel Spaß gemacht hat. Zur Nachahmung unbedingt empfohlen!

Marc Oliver Rieger

Kidocup 2015 – so stark besetzt wie nie!

von Tobias Berben

Am Pfingstwochenende trafen sich insgesamt 202 Go-Spielerinnen und -Spieler aus über 10 verschiedenen Ländern in Hamburg zum 7. Kidocup. Bei gemischtem Wetter konnte über drei Tage an den Brettern wegen der Züge des Gegners geschwitzt werden, am Sonntag sogar etwas wegen des Wetters, so dass am neuen Spielort im Gymnasium Klosterschule, mitten in Hamburg, am Berliner Tor gelegen, draußen auf dem Schulhof gespielt wurde.

In diesem Jahr waren zwar nicht ganz so viele Teilnehmer gekommen wie in den Jahren zuvor, aber dafür waren die Top 8 und die Spitze des Hauptturniers noch einmal stärker besetzt als schon im vergangenen Jahr. Im Hauptturnier starteten insgesamt 24 Spieler mit einem Rang von 4. Dan oder stärker, darunter allein neun 6-Dan-Spieler.

Von den 6-Dans hatte sich mit Cornel Burzo mit einem EGF-Rating von 2640 gerade noch einer für die Top-8-Gruppe qualifiziert, ansonsten spielten dort nur 7. Dans oder Profispieler. Von den mittlerweile vier EGF-Profis waren mit Pavo Lisy, Ali Jabarin und Ilya Shikshin immerhin drei angereist, Alexandre Dinerstein war als 3p der vierte Profispieler im Bunde und komplettiert wurde das Feld durch die 7-Dan-Spieler Fan Hui, Cristian Pop und Artem Kachanowskyi.

Die erste Runde brachte dann, wie schon im Vorjahr, gleich einige Überraschungen mit den Siegen der jeweils Ratingschwächeren, so dass der Turnierverlauf nicht langweilig zu werden drohte: Ilya Shiksin verlor gegen Artem Kachanowskyi, Ali Jabarin gewann gegen Alexandre Dinerstein und



Park Jung Hee 5d bei seiner Kidocup-Eröffnungsrede



Entspannte Go-Jugend beim Kidocup

Cornel Burzo trotzte dem Ratingstärksten Fan Hui ein Jigo ab, das aufgrund des neuen Komi von 7 (statt 6,5) in diesem Jahr erstmals möglich war. Einen klar Führenden gab es dann sogar nach fünf Runden nicht, denn da hatten zwei Spieler 3,5 Siege (Fan, Lisy), zwei Spieler drei Siege (Jabarin, Shikshin) und zwei Spieler 2,5 Siege (Dinerstein, Burzo) und nur Vorjahressieger Cristian Pop und Artem Kachanowskyi waren absolut chancenlos, in den Kampf um die vorderen Plätze einzugreifen. Der Montag musste somit die Entscheidung bringen: Vor der letzten Runde konnten noch drei Spieler das Turnier gewinnen und es sah so aus, dass Fan Hui mit einem Sieg gegen Ilya Shikshin sicherer Sieger gewesen wäre, Ilya Shikshin aber nur bei einem Sieg über Fan Hui und einem gleichzeitigen Verlust von Ali Jabarin gegen Cornel Burzo und umgekehrt Ali Jabarin bei eigenem Sieg und einem Verlust von Fan Hui das Turnier gewonnen hätte.

Spannung pur! Am Ende entschied sich alles zu Gunsten von Ali Jabarin, der damit bei seiner zweiten Teilnahme zum ersten Mal den Kidocup gewinnen konnte, knapp vor Ilya Shikshin und Fan Hui auf den Plätzen 2 und 3.

Die Hälfte aller Top-8-Partien wurde auf KGS übertragen und sind auf go-baduk-weiqi.de (www.go-baduk-weiqi.de/kidocup-2015-14-partien-aus-den-europaean-top-8) zum Nachspielen bereitgestellt. Die Übertragung wurde dankenswerterweise an einem der übertragenen Bretter zeitweise und gegen Ende des Turniers, als es spannender wurde, immer häufiger von Oh Chi Min 8d übernommen, der parallel die Partien live kommentierte. Die Zuschauerzahlen auf KGS kletterten so auf zwischenzeitlich 300 bis 400.

Das Hauptturnier war, wie bereits erwähnt, in diesem Jahr auch sehr stark besetzt. Renommiertere 6-Dan-Spieler wie Pal Balogh, Dusan Mitic und Lukas Podpera, die den Sprung in die Top-8 nicht geschafft hatten, boten den ebenfalls in erfreulich großer Anzahl anwesenden starken Chinesen einen harten Kampf. Erstaunlicherweise setzt sich am Ende keiner der zahlreichen 6-Dans, ob aus Europa



Der große Turniersaal



Kang Seung Hee 2p spielt simultan

oder China, sondern mit dem Chinesen Xu Yin aus Berlin ein 5. Dan ganz souverän mit 6:0 durch, gefolgt vom Ungarn Pal Balogh und dem Serben Dusan Mitic. Der amtierende Deutsche Meister Lukas Kraemer 6d landete mit 3:3 Punkten abgeschlagen auf dem 10. Platz, gefolgt von Benjamin Teuber 6d als bestem Hamburger auf Platz 11.

Preise gab es beim Kidocup im Hauptturnier – mittlerweile kann man sagen: traditionell – für alle Spielerinnen und Spieler, die positiv abgeschnitten haben, also mindestens ein 4:2 erreichten. Bemerkenswert erscheint hier noch die Tatsache, dass von den 12 Teilnehmern mit 5:1 insgesamt vier Spieler am Go-Seminar von Yoon Young Sun 8p im März dieses Jahres teilgenommen hatten. Wenn das keine Werbung für Unterricht bei der beliebten Hamburger Profi-Spielerin ist! Im

kommenden Jahr kann das Seminar bei Yoon Young Sun im März übrigens wieder zur Kidocup-Vorbereitung genutzt werden. Dazu gab es wie in jedem Jahr noch den Damen- und den Jugendpreis. Bei den Damen siegte Ma Xiao 5d vor Lu Meng 5d, Manja Marz 3d und Janine Böhme 1d, bei den Jugendlichen siegte Lukas Podpera 6d vor Tanguy Le Calve 6d, Jonas Welticke 5d und Christopher Lieberum 3d.

Für Kinder (U12) wurde in diesem Jahr ein 19×19-Turnier sowie ein 9×9-Turnier veranstaltet, beide mit jeweils acht Teilnehmerinnen und Teilnehmern, wobei die Spieler beim 19×19-Kinderturnier allesamt auch am Hauptturnier teilnahmen. Beim 19×19-Turnier (mit Vorgabe) siegte Manuel Jacobsen 4k vor Gre-



Zu zweit gegen den Nachwuchs: Ha Ho Joeng 3p (l.) und Kang Seung Hee 2p

gor Semmler 8k, Arved Pittner 2d und Ferdinand Marz 11k.

Dem aufmerksamen Leser und Kenner des Kidocups wird auffallen sein, dass dieses Jahr im Hauptturnier „nur“ 6 statt der in den letzten Jahren üblichen 7 Runden gespielt worden sind. Die Rundenzahl war in diesem Jahr wieder reduziert worden, um im ohnehin recht engen Zeitplan Platz zu schaffen für eine weitere Attraktion, nämlich ein begleitendes Rengo-Turnier. Nach Wetterquerelen und leichten Ermüdungserscheinungen hatten wir uns mit dem Sponsor Omikron verständigt, dieses Jahr auf dem Kidocup keine durch ihn gesponsorte Grillfete zu veranstalten, sondern dafür alternativ erstmals das Omikron Rengo-Turnier

über vier Runden (mit um einen Stein reduzierter Vorgabe) am Sonntag ab 16:30 zu veranstalten und dafür die Grillfete und eine Hauptturnierrunde zu opfern. Und man kann wohl sagen: Dieses Opfer hat sich gelohnt, denn insgesamt 40 Paare, also 80 Spielerinnen und Spieler, nahmen an dieser Veranstaltung teil.

Wir hatten absichtlich ein Rengo-Turnier ausgeschrieben, um die Anzahl der Teilnehmer nicht von der Anzahl der anwesenden Frauen abhängig zu machen, wollten aber auch Paar-Go, also geschlechtlich gemischte Paare fördern, was wir dadurch erreicht haben, dass wir bei diesem Turnier die ersten drei Plätze sowie die drei erfolgreichsten Paare prämierten – und zwar kumulativ, so dass nur



Rengo-Turnier beim Kidocup (von oben links nach unten rechts): Manuela und Ferdinand Marz (4k), Matias Pankoke und Xu Ling (1k), Lukas Jebe und Birgit Schendel (6k) sowie Tobias Berben und Hannah Hebsacker (12k)



Entspannt werden konnte abends an den Pokertischen

geschlechtlich gemischte Paare so richtig abräumen konnten, ging es doch um Preise im Gesamtwert von immerhin 900 Euro. Im Ergebnis sind dadurch 23 gemischte Paare angetreten, drei davon mit einer koreanischen Profispielern am Brett, und die ersten drei Plätze wurden von gemischten Paaren belegt (gemischte Paare sind mit einem Stern gekennzeichnet):

Pl.	Name	Gr.	1	2	3	4	5	Pkt	SOS	SOSOS
1	Kim Yoon Young/Ondrej Kruml*	7D	17+	4+	13+	3+	2+	5	16	68
2	Angela Kehren/Timo Kreuzer*	5K	34+	15+	8+	5+	1-	4	16	57
3	Kang Seung Hee/Marlon Welter*	6D	19+	6+	14+	1-	-	3	13,5	50
4	Zhang Yi/Xu Yin	6D	7+	1-	17+	19+	-	3	13,5	48,5
5	Ho Jung Ha/Andre Schneider*	5K	28+	16+	20+	2-	-	3	10,5	49
6	Lena Gauthier/Kevin Sanow*	3D	31+	3-	15+	20+	-	3	10	46
(7)	Lu Ji/Zhao Honglin	3D	4-	22+	30+	14+	-	3	10	46
8	Tobias Schult/Mehdi Sajjadi	10K	40+	32+	2-	18+	-	3	9,5	42
9	Florian Muche/J. & St. Muche	10K	29+	14-	36+	16+	-	3	8,5	42,5
10	Martin Lamprecht/Felix Ober	7K	13-	28+	33+	21+	-	3	8	43,5

Insgesamt wurden somit im Top-8-Turnier, dem Hauptturnier und dem Rengo-Turnier Preise im

Wert von gut über 10.000 Euro an die Spielerinnen und Spieler ausgeschüttet. Aber der Kidocup hat neben seinen Turnieren und den attraktiven Preisen bekanntlich noch mehr zu bieten.

1. Profis: Die anwesenden Profispielern standen für Simultanpartien, Partiekommentare und für 1:1-Blitz sowie gemischte Profi-Amateur-Rengopartien bereit. Anwesend waren über die drei Turniertage:

- Song Tae Kon 9p, der Fujitsu-Cup-Sieger von 2003
- Yoon Young Sun 8p, die allen deutschen Go-Spielern als erfolgreiche Autorin und Lehrerin bekannt sein dürfte

- Kim Yoon Young 4p, Frauen-Kisei-Titelträgerin von 2010



Der Sponsor schaut beim Kinderturnier ...

- Ha Ho Joeng 3p, die nicht zuletzt wegen ihrer vielen Besuche bei Europäischen Go-Kongressen den meisten Anwesenden bekannt gewesen sein dürfte
- Kang Seung Hee 2p, die über mehrere Jahre zusammen mit Yoon Young Sun als Go-Lehrerin in Europa tätig war

2. Go-Party: Den sozialen Höhepunkt des Wochenendes bildete auch in diesem Jahr wieder die Go-Party am Samstagabend mit Freigetränken und einer Simultanveranstaltung sowie einer live kommentierten Freundschaftspartie zwischen Dusan Mitic 6d und unserem Hauptsponsor Park Jang Hee 5d.



... und die Kinder schauen bei den Großen zu

Kidocup European Top 8

Pl.	Name	Grad	Score	1	2	3	4	5	6	7	Pkt
1	Jabarin, Ali	IL 1 Pro	45	5+	4-	2+	3-	8+	7+	6+	5
2	Shikshin, Ilya	RU 1 Pro	45	8-	7+	1-	5+	4+	6+	3+	5
3	Fan Hui	FR 7 Dan	44,5	6=	8+	7+	1+	5-	4+	2-	4,5
4	Lisy, Pavol	SK 1 Pro	43,5	7+	1+	5=	6+	2-	3-	8-	3,5
5	Dinerstein, A.	RU 3 Pro	43,5	1-	6+	4=	2-	3+	8+	7-	3,5
6	Burzo, Cornel	RO 6 Dan	42,5	3=	5-	8+	4-	7+	2-	1-	2,5
7	Pop, Cristian	RO 7 Dan	42	4-	2-	3-	8+	6-	1-	5+	2
8	Kachanovskiy, A.	UA 7 Dan	42	2+	3-	6-	7-	1-	5-	4+	2

das Sponsoring durch seine Firma zugesagt, so dass der Kidocup auch 2016 wieder zu Pfingsten stattfinden wird!

Zwei Münchner in Hamburg

Bernhard Werner und Lukas Maday

Über das Pfingstwochenende fand in Hamburg der siebte Kidocup statt. Und wir zwei Münchner haben beschlossen teilzunehmen. Am Freitag gemütlich mit der Bahn hinfahren und Montagabend zurück; das klang nach einem guten Plan. Leider hatte die GDL etwas dagegen.

Mit einer Streikankündigung für Mittwoch wollten wir die Fahrt am Freitag nicht riskieren und sind aufs Auto umgesattelt. Auf den ersten Blick schien es eine gute Idee. Denn wie wir von Axel erfuhren, der mit seiner Tochter aus Augsburg kam, blieb der Zug wegen Überfüllung eine Stunde lang in Würzburg stehen. Leider ging bei uns auch nicht alles glatt. Unser Wagen hatte bei Leipzig

eine Motorstörung – zumindest laut Anzeige. Also haben wir den ADAC gerufen, der dann aber nichts feststellen konnte. Nach der Inspektion fuhren wir ohne Probleme und ohne weitere Meldung des Wagens weiter nach Hamburg.

Wir kamen dort dann zwar mit zweieinhalb Stunden Verspätung an, doch zum Glück noch rechtzeitig zu Steffis und Tobias' Helferessen (an dem wir auch ohne zu helfen teilnehmen durften). Dort trafen wir dann auf Teresa, eine Ex-Münchnerin. Wir fühlten uns also sofort wie zu Hause. Anschließend wurde uns mitgeteilt, dass wir beim Hebsacker Verlag im Bücherlager übernachteten würden: ein bisschen eng, ein bisschen kalt, aber ziemlich cool. Insgesamt nahmen Steffi und Tobias 17 Leute bei sich auf – sehr beachtlich!

Vor unserer ersten Nacht haben wir noch zusammen mit Christian Pop ein paar Gläser seines

„Dracula-Weins“ getrunken. Es ist schön, dass es auch auf dem größten europäischen Go-Turnier doch sehr familiär zugeht. Und das Turnier hatte noch nicht einmal begonnen!

Am Samstag dann war eigentlich alles so, wie man es von anderen Turnieren auch kennt. Wir sind zur Klosterschule am Berliner Tor gefahren, dem neuen Austragungsort. Wir haben uns angemeldet und uns um das Wesentliche gekümmert: Wo wir spielen und wo es was zu essen gibt. In der Aula der Schule waren die Bretter 11 bis



Die Kinder des 9x9-Turniers beim Kidocup mit Kinderturnier-Organisator Stefan Budig 4d

Kidocup Hauptturnier

Pl.	Name	Club	Gr.	1	2	3	4	5	6	Pkt	SOS	SOSOS
1	Xu Yin	B	5D	12+	7+	5+	3+	8+	2+	6	176	1062
2	Balogh, Pal	Debr	6D	11+	4+	3-	9+	7+	1-	4	179	1052
3	Mitic, Dusan	NiSt	6D	15+	17+	2+	1-	12+	6-	4	176	1038,5
4	Podpera, Lukas	APWS	6D	6+	2-	13+	7-	9+	8+	4	175	1059
5	Le_Calve, T.	44Na	6D	9+	10+	1-	8-	21+	7+	4	175	1048,5
6	Zhang Yi	L	5D	4-	14+	7-	13+	10+	3+	4	174	1048
7	Zou Jin	L	6D	8+	1-	6+	4+	2-	5-	3	181	1056
8	Kravets, Andrii	Rivn	6D	7-	24+	11+	5+	1-	4-	3	177	1035,5
9	Prokop, Jan	SRic	5D	5-	18+	10+	2-	4-	14+	3	175	1034,5
10	Kraemer, Lukas	BN	6D	13+	5-	9-	16+	6-	15+	3	173	1034
11	Teuber, Benjamin	HH	6D	2-	12+	8-	21-	26+	13+	3	169	1027,5
12	Kruml, Ondrej	Brno	5D	1-	11-	23+	14+	3-	19-	2	174	1015
13	Oh Lluis	la P	6D	10-	15+	4-	6-	22+	11-	2	173	1025
14	Wélticke, Jonas	BN	5D	16+	6-	24+	12-	17+	9-	3	170	1017
15	Ma Xiao	DD	5D	3-	13-	21-	23+	16+	10-	2	169	1019
16	Spiegel, Lothar	Go7	5D	14-	19+	17+	10-	15-	22+	3	168	1005
17	Lu Ji	HH	4D	22+	3-	16-	27+	14-	21+	3	166,5	1007,5
18	Oancea, Petru	CSRB	4D	20+	9-	35+	22-	27+	23+	4	162,5	974
19	Stauder, Leon	LU	4D	25+	16-	22-	28+	37+	12+	4	161,5	970,5
20	Ramlow, Uwe	F	3D	18-	29+	-	35+	40+	31+	4	153,5	923,5

Tipps und Hinweise zu gespielten Partien und hielten kleine Vorträge. Am beeindruckendsten dabei war die Niederlage einer der Profi-Damen, weil sie zwei Züge hintereinander gemacht hat. Außerdem haben vor allem die jungen Teilnehmer den Fußballplatz vor der Mensa genutzt, um sich Bälle und Frisbees um die Ohren zu pfeffern.

Am frühen Nachmittag begann der Kidocup offiziell mit

100 aufgebaut, die oberen Bretter in einem Raum neben der Mensa und die Bretter der Top 8 im Stock darüber. In der Mensa selbst gab es natürlich dann das Essen. Das bestand, wie es sich für Go-Turniere gehört, aus belegten Brötchen und mittags bzw. abends aus Aufläufen und Suppen. Alles sehr lecker und dank der jungen Damen, die uns fleißig mit Nachschub versorgten, musste man auch bei insgesamt über 200 Teilnehmern nie lange anstehen. Das einzige Manko war der Kaffee, der einen Euro pro Becher kostete. Auf bayrischen Turnieren gibt es immer diese wunderbare Heißgetränke-Flattrate. Aber das ist wohl ein Luxusproblem ...

Auch sonst waren die meisten Teilnehmer und Gäste in der Nähe der Mensa zu finden, denn in einem Nebenraum spielten vier koreanische Profis – „angeführt“ von Song Tae Kong 9p sowie der Top-Amateur Oh Chi Min 8d – Simultanpartien, gaben



Chefautloser Andreas Ensch mit einer eigenwilligen Rundenabmeldung

einer Zeremonie in der Aula, bei der auch Park Jung Hee 5d von Kido Industrials als Hauptsponsor auftrat und uns versuchte klarzumachen, dass wir die Partien nicht zu ernst nehmen sollen. Zumindest solange wir kein Geld damit verdienen wollen. Diesem Rat sind die meisten Spieler gefolgt und es herrschte eine ausgelassene Stimmung. Der einzige Dämpfer waren die doch sehr schmalen Tische. Für

Turnierberichte

Kifu-Blöcke oder Tablets war kaum Platz. Und an einem der oberen Bretter gab es gleich in der ersten Runde einen Disput, der anscheinend aus einem nicht sauber gesetzten Stein und einer digitalen Go-Uhr bestand, die am Ende einer Byoyomi-Periode manuell zurückgesetzt werden muss.

Am Abend dann wurden ein paar Kästen Freibier zur Verfügung gestellt (Danke!) und das Ende des ersten Turniertages wurde reichlich gefeiert.

Am Sonntagmorgen waren wir pünktlich zum All-you-can-eat-Frühstück in der Klosterschule. Diesem Angebot ist es wohl geschuldet, dass die meisten Teilnehmer am Turnierort frühstückten und somit die erste Partie um halb Zehn auf die Minute genau beginnen konnte. Ein normaler Turniertag nahm seinen Lauf. Für die Nicht-Top-8-Teilnehmer endete dieser dann auch schon um 16 Uhr und das Rengo-Turnier, gesponsert von Omikron, begann. Wir Münchner blieben fern, um uns einen Vortrag über Trickzüge anzuhören und Eis essen zu gehen. Als wir später mal beim Turnier vorbeischaute, sahen wir, dass einige zweistellige Kyus sich Profi-Dan-Spielerinnen als Partner gesucht hatten. Bei aller Liebe, aber das ist schon ziemlich frech! Und auch ein bisschen unmoralisch! Hätten wir mal daran gedacht ...

Alles in allem ging der zweite Spieltag ohne besondere Vorkommnisse zu Ende. Als wir um halb zwölf Uhr nachts in unser Bücher-/Bettlager kamen, wurden wir noch von Steffi besucht, die für Montag Bücher holen wollte. Einer von uns nahm das dann gleich zum Anlass sein erstes Go-Buch zu kaufen. Der Lieferweg war rekordverdächtig kurz!

Am Pfingstmontag ging der Kidocup dann zu Ende. Aber erst einmal Dienst nach Vorschrift: Frühstück und die letzten zwei Partien. Zwischendrin rief Kim Yoon Young 4p zur Analyse von Turnierpartien. Erst traute sich keiner, doch dann stellte doch noch jemand eine Partie vor. Souverän aus dem Gedächtnis platzierte er die Steine auf dem Demo-Brett. Doch schon sein erster Zug als Weiß (Tengen!) ließ Profi- wie Amateurspieler laut auf-lachen. Es war anscheinend einer dieser seltsamen Typen aus München ...

Fünf Minuten vor der Preisverleihung (wieder in der Aula) wurde ein großes Banner aufgehängt, das den Namen des Turniers trug. Warum es nicht schon zu Beginn der Turniers angebracht wurde, bleibt ein Rätsel. Bei der Verleihung selbst musste man sich sehr anstrengen, nichts zu gewinnen. Zum einen gab es Preise für Jugendliche, Kinder, Damen, Rengo-Gewinner, Top-8-Gewinner, normale Ge-



Übung macht den Meister? Von diesen 12 Spielerinnen und Spielern mit 5:1 nahmen vier im Frühjahr am Go-Seminar von Yoon Young Sun 8p teil



Der Turniersieger Ali Jabarin 1p wird vom Sponsor Park Jung Hee 5d fotografiert

winner und alle mit positiver Bilanz. Zum anderen hat Tobias mit einer Verlosung dafür gesorgt, dass fast alle Teilnehmer zur Preisverleihung blieben. So klatschten wir uns die Hände wund und konnten die deutsche Bürokratie in Reinform erleben: Alle, die ein Preisgeld gewonnen hatten, mussten unterschreiben, dass sie es bekommen hatten. Da insgesamt 10.000 Euro unter die Go-Spieler gebracht wurden, aber vielleicht auch keine schlechte Idee.

Wir beide gewannen einen 50-Euro-Büchergutschein vom Hebsacker Verlag für unsere vier Siege – für sechs Siege gab es sogar satte 100 Euro. Deswegen schlossen wir uns der Stampe an, die zu Steffis Verkaufsstand zog. Noch ein bisschen beim Aufräumen gehol-

fen, sich von Leuten verabschiedet, vergessen sich von anderen zu verabschieden und schon saßen wir im Auto auf dem Weg zurück in den Orient. (Laut diversen Hamburgern beginnt dieser allerdings schon südlich der Elbe.)

Die Rückfahrt verlief ohne Probleme. Den größten Stau haben wir, wie auf der Hinfahrt, nur auf der Gegenfahrbahn gesehen. Um 1 Uhr

nachts kamen wir dann in München an; unseren ersten Kidocup hatten wir gut überstanden. Yay!

Abschließend möchten wir uns noch einmal herzlich bei allen Gastgebern, Organisatoren, Sponsoren, Profis und Küchenhelfern bedanken. Euretwegen werden wir nächstes Jahr definitiv wiederkommen. Und vielleicht schaffen wir es bis dahin, ein paar mehr Münchner vom hohen Norden zu überzeugen.



Die Spitzenspieler (v.l.n.r.): Artem Kachanovskyi 7d, Cristian Pop 7d, Cornel Burzo 6d, Alexandr Dinerstein 3p, Pavol Lisy 1p, Fan Hui 7d, Ilya Shikshin 1p, Ali Jabarin 1p

28. Dresdner Go-Turnier

Für den 9. und 10.05.2015 luden die Dresdner Go-Spieler wieder alle ins wunderschöne Elbflorenz ein. Zu unserem Turnier kamen trotz Bahnstreik ca. 35 Teilnehmer. Vielen Dank an dieser Stelle an alle, die sich rechtzeitig abgemeldet haben. Es hat sehr bei der Organisation geholfen!

Das größtenteils sonnige Frühlingswetter verführte zum Draußensitzen, Spielen, Grillen und zu Spaziergängen an der Elbe. Auch dieses Jahr wurde die Turnhalle des Bootshauses tagsüber von den Kindern mit Begeisterung in Beschlag genommen und diente gleichzeitig als Schlafplatz.

Neu im Programm war neben kostenlosem Tee und Frühstück am Sonntag eine Kaffee-Flatrate fürs Wochenende, die gern genutzt wurde.

Am Sonntag haben wir einfach für alle, die Appetit darauf hatten, Pizza bestellt.

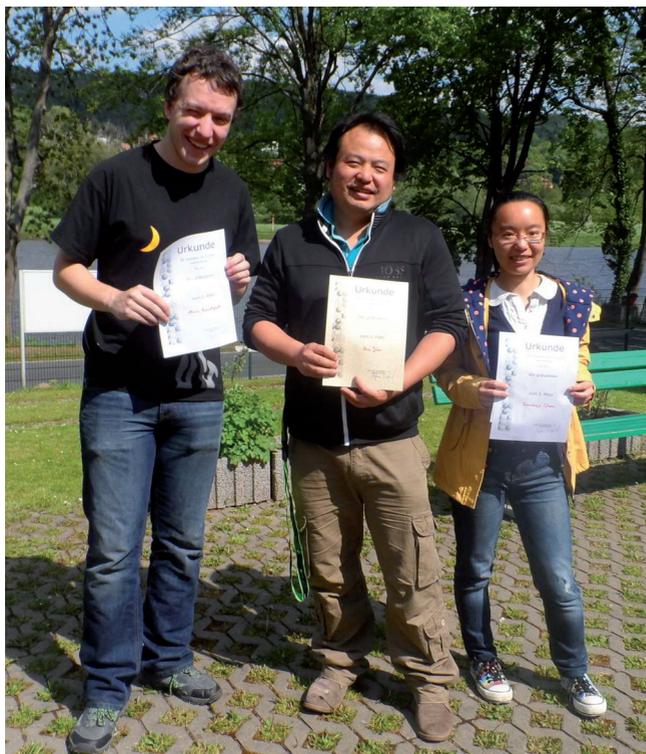
Am Turnier nahmen aktiv ca. 30 Go-Spieler teil. Es gewann Jin Zou (6d, Lpz) mit 5 Punkten vor Marc Landgraf (3d, FG) und Lou Chen (3d, DD) mit jeweils 3 Punkten. Kleine Randnotiz: Die Partie zwischen Marc und Lou war hart umkämpft und ging mit einem halben Punkt an Marc.

Den einzigen 4:1-Erfolg des Turniers konnte David Schimmel (6k, DD) für sich verbuchen.

Die Leitung übernahm wieder Stephan Wagner, der von vielen Dresdner Go-Spieler tatkräftig unterstützt wurde. Anmeldung und Grillabend übernahm Paul, für die kulinarische Versorgung sorgten erneut Mandy und Klaus. Beim abschließenden Aufräumen halfen uns Lou und David. So schnell waren wir noch nie fertig!

Viele Spieler haben uns beim Abschied gesagt, wie gut es ihnen gefallen hat, und wollen wiederkommen. Wir haben uns sehr darüber gefreut. Auf Wiedersehen beim nächsten Mal im Mai 2016!

Klaus Kontny



Die Sieger von Dresden (v.l.n.r.): Marc Landgraf 3d, Jin Zou 6d und Lou Chen 3d

Turniernotizen

Messturnier Hannover 2015

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

3. Herkules Cup Kassel

Hinnerk Stack (2d/Göttingen) gewinnt ungeschlagen den diesjährigen Herkules Cup. Auf den Plätzen folgen Gerd Mex (1d/Göttingen) und Guo Naichun (1d/Darmstadt).

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft

Die Sieger und das Vize-Paar verteidigen in Kassel erfolgreich ihre Titel bei der Deutschen-Paar-Go-Meisterschaft. Lisa Ente (3d/Hannover) und Torsten Knauf (3d/Kiel) konnten sich dieses Jahr ungeschlagen den ersten Platz sichern. Barbara Knauf (3d/Köln) und Matthias Terwey (4d/Münster) erreichten wie im letzten Jahr den zweiten Platz. Dritte wurden Vivian Scheuplein (1d/Darmstadt) und Johannes Obenaus (5d/Berlin), die auch bei der europäischen Paar-Go-Meisterschaft in Moskau antreten werden.

Sankt Augustiner Go-Turnier 2015

Nach vierjähriger Unterbrechung gab es dieses Jahr wieder ein Sankt Augustiner Go-Turnier, das mit 76 Teilnehmern gut besucht war. Als besonderer Gast war Zhao Baolong 2p zugegen. Gewonnen hat der amtierende deutsche Meister Lukas Krämer (6d/Bonn) trotz verpasster erster Runde. Zweiter wurde Bernd Radmacher (4d/Meerbusch). Den dritten Platz teilten sich Christopher Lieberum (3d/Göttingen) und Jonas Welticke (5d/Bonn).

European Pair Go Championship 2015

Svetlana Shikshina 3p und Ilya Shikshin 1p (Russland) sind Europäische Paar-Go-Meister 2015. Zweite wurden Elvina Kalsberg 4d und Alexandr Dinerstein 3p (Russland). Den dritten Platz erreichten Rita Pocsai 5d und Pal Balogh 6d (Ungarn).

Manja Marz 3d und Michael Palant 5d kamen auf Platz fünf, Vivian Scheuplein 1d und Johannes Obenaus 5d auf Platz 8.

Amsterdamer Go-Turnier

Beim Amsterdamer Turnier über das Himmelfahrtswochenende gab es an der Spitze jede Menge geteilte Plätze. Der erste Platz ging an Csaba Mero 6d, Tanguy Le Calvé 6d und Fu Yaqi 6d, die sich alle drei im Kreis geschlagen haben. Alexander Eerbeek 5d findet sich alleine auf dem vierten Platz, während sich Li Yue 5d, Merlijn Kuin 6d, Benjamin Teuber 6d, Peter Brouwer 6d und Lukas Krämer 6d den fünften Platz teilen.

Der Preis für den besten Dan-Spieler unterhalb des Bars ging an Malte Weiß (4:2, 3d/Dortmund), der Preis für die schönste Partie an Csaba Mero und Tanguy Le Calvé. Weitere Preise für vier oder mehr Siege gingen unter anderem an Torsten Brinkmann (1d/Oslo), Jens Pankoke (1k/Oldenburg), Arne Weiß (4k/Dortmund), Jörg Limbach (8k/Mannheim) und Jutta Vagedes (9k/Recklinghausen).

Go-Bundesliga

Der neue „Deutsche Mannschaftsmeister“ ist die Mannschaft HH-Pauli! Zum ersten Mal konnte die seit Anfang der Bundesliga in der 1. Liga spielende Mannschaft von Hamburg-Pauli den

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft 2015

Pl.	Name	Str	1	2	3	4	5	Pt	SOS	SOSOS
1	Lisa Ente/Torsten Knauf	3d/3d	4+	2+	3+	7+	5+	5	13	66
2	Barbara Knauf/Matthias Terwey	3d/4d	7+	1-	5+	6+	3+	4	13	65
3	Vivian Scheuplein/Johannes Obenaus	1d/5d	8+	5+	1-	4+	2-	3	14	62
4	Jana Hollmann/Klaus Petri	1d/4d	1-	7+	6+	3-	8+	3	11	62
5	Manja Marz/Michael Marz	4d/3d	6+	3-	2-	8+	1-	2	14	61
6	Karen Schomberg/Bernd Radmacher	2k/4d	5-	8+	4-	2-	7+	2	10	63
7	Simone Wälde/Richard Haas	3k/1d	2-	4-	8+	1-	6-	1	14	58
8	Frei Los/Frei Los	8d/8d	3-	6-	7-	5-	4-	0	11	63

ersten Platz erringen. Auf den Plätzen landeten die Mannschaften Berliner Zebrainguine und Igoist Berlin. Die Ergebnisse aller Ligen findet man unter www.dgob.de/bundesliga.

Rheinland-Pfalz Jugend-Go-Meisterschaft

In der Finalrunde der RLP-Jugendmeisterschaft, die am 31. Mai in Trier ausgetragen wurde, gewann Gabriel Wagner (1k, Trier). Zweiter wurde Emanuel Schaaf (1k, Trier), gegen den Yu-Kai Law (2d, Trier) im Halbfinale nach Zeit verloren hatte. Vierter wurde Aik Czech (10k, Mainz).

4. Trierer Tengen

Beim Kinder- und Jugendturnier auf dem 9x9-Brett, das wieder vom Konfuzius-Institut der Universität Trier unterstützt wurde, siegte am 31.05. in der U16 Shende Tao (7k, Trier) im StICKkampf vor Maximilian Stinner (7k, Heidelberg) und Max Herwig (10k, Mainz). In der U12 gewann Angelika Rieger (14k, Trier) vor Kevin Yang (18k, Luxembourg) und Emilia Schaaf (17k, Trier). In der U9 siegte Miao-Yan Law (Trier) im StICKkampf gegen Amy Tang (Luxembourg). Jüngste Teilnehmerin war die vierjährige Yinuo Zuo (Trier).

17. Paderborner Ponnuki

Zum 17. Paderborner Ponnuki am 30. und 31. Mai kamen 37 GospielerInnen in die KHG in der Gesellenhausgasse, dazu noch 8 Schüler, die nur im 9x9-Turnier mitspielten. Im Go-Seminar erklärte Andreas Fecke, was „Gute und schlechte Ko-Drohungen“ sind. Das 9x9 Vorgabeturnier gewann bei 14 TeilnehmerInnen Marc Muschol (10k, Paderborn) mit 4:1 Punkten. Im Hauptturnier setzte sich Fujiwara Ikuroh (3d, Paderborn) mit 5:0 Punkten durch. Zweiter wurde Harald Kroll (2d, Oberhausen) mit 4:1 vor Jürgen Breuer (1k, Hannover) mit 2:3 Punkten.

Wiener Turnier

Pavol Lisy 1p hat am 6. und 7. Juni unter 66 Teilnehmern ungeschlagen das Wiener Turnier gewonnen. Es folgen Tanguy Le Calve 6d und Viktor Lin 6d.

Darmstädter Go-Tage

Benjamin Teuber (6d/Hamburg) hat am 6. und 7. Juni ungeschlagen das Hauptturnier der diesjährigen Darmstädter Go-Tage gewonnen, zu denen 81 Go-Spielerinnen und -Spieler erschienen waren. Auf den Plätzen folgen Bernd Radmacher (4d/Meerbusch) und Thomas Kettenring (3d/München).

36th World Amateur Go Championship

Changhun Kim (6d/Republik Korea) ist neuer Go-Amateur-Weltmeister. Auf den Plätzen folgen Aohua Hu (6d/Volksrepublik China) und Jyun-Fu Lai (7d/Republik China/Taiwan). Die besten Europäer sind Cornel Burzo (6d/Rumänien), Artem Kachanovskiy (6d/Ukraine) und Pál Balogh (6d/Ungarn) auf den Plätzen 6, 7 und 9.

Johannes Obenaus (5d/Berlin) erreichte als Vertreter des DGoB mit einem 4:4 den 18. Platz, Matias Pankoke (2d/Oldenburg) als Vertreter der Federazione Italiana Gioco Go mit einem 5:3 den 31ten Platz.

10. Raterger Tengen

Raterger Schulmeister wurde Emre Cinar, 8k (Carl-Friedrich-von-Weizsäcker Gymnasium). Auf den Plätzen folgten in der Meistergruppe Phillip Hermanns, Leon Lewald (beide Langerwehe) und Angelika Rieger (Trier). Weitere Gruppen waren Meisteranwärter, Fortgeschrittene und Anfänger. Insgesamt nahmen über 50 Kinder und Jugendliche teil. Im Begleitturnier für Mannschaften siegte die Jugend vor Go-Familie, China und International.

Ein-Tages-Schnell-Go Turnier in Kassel

Minu Lee (1d/Kassel) hat am 21.06. ungeschlagen das erste Kasseler Schnell-Go-Turnier gewonnen. Zweiter wurde Felix Bernhauer (3d/Gießen) vor Jakob Schmidt (1d/Kassel). Andreas Klöpping und Timo Weber konnten ein 4:1 erreichen. Gespielt wurde mit Fischer-Zeit (20 Minuten + 5 Sekunden/Zug).

36. Kieler Go-Turnier

Joachim Beggerow (3d/Braunschweig) hat am 20. und 21. Juni unter 20 Teilnehmern ungeschlagen das Kieler Turnier gewonnen. Auf den Plätzen folgen Bernd Lewerenz (3d/Kiel) und Sören Ohlenbusch (3d/Odense).

Mein erstes Go-Erlebnis: Mit Ata und Ri in der Schule

Bis vor kurzem hatte ich von Go nur gehört, mich aber nicht weiter damit beschäftigt. Erst als ich Carolin und Gunnar dieses Jahr auf der Buchmesse in Leipzig getroffen und sie mir ihr Kinderbuch mit der Geschichte von Ata und Ri vorgestellt haben, gab es eine ganz neue Perspektive. Ich bin angehende Grundschullehrerin, das heißt, ich bin zur Zeit Referendarin an einer Grundschule in Magdeburg. Dort wird jedes Jahr ein Generationen-Tag durchgeführt, den auch die Referendare durch besondere Angebote mitgestalten dürfen. Ata und Ri boten sich als ein schönes Thema an, um mit einem kleinen Kreis von Kindern mitzumachen. Die Vorbereitung gestaltete sich recht einfach. Das Buch und das Arbeitsheft hatte ich bereits und die Spielsteine waren schnell besorgt. Vorher habe ich mit einer Freundin einige Partien gespielt, um auf eventuelle Fragen der Kinder vorbereitet zu sein.

Am ersten Juni war es dann soweit. Ich hatte zwei Gruppen von jeweils zehn Kindern, aus jeder Klasse eine, mit denen ich jeweils 60 Minuten das Projekt durchgeführt habe.

Die Kinder und ich saßen im Kreis. Ich habe das Buch vorgestellt und begonnen zu lesen. Das ganze habe ich versucht etwas interaktiv zu gestalten und so zum Beispiel, als ich von den drei Gegenständen las, diese einzeln in die Mitte gelegt. Auch mussten die Kinder natürlich erst die Aufgaben selbst lösen, bevor sie erfahren durften, ob Ata und Ri es auch geschafft haben. Auf vorbereiteten Brettchen mit aufgeklebten Steinen lässt sich das leicht ins Vorlesen einbinden.

Die Kinder haben die Lösungen sogar recht schnell gefunden. Dabei habe ich versucht, dass möglichst jeder einmal eine Idee äußert. Mein Gefühl war, dass die Kinder der 1. und 2. Klasse das Lesen super fanden und es für sie etwas schwieriger war die Aufgaben zu lösen. Die 3. und 4.-Klässler wiederum waren eher aufmerksam als die Aufgaben gestellt wurden, als beim Zuhören der Geschichte. Aber das ist recht pauschal

gesagt, denn beispielsweise hatte ein Junge aus der 2. Klasse wirklich schnell durchschaut wie Aufgabe 3 zu lösen ist. Lustig fand ich auch, dass bei Aufgabe 1 die Kinder beide Male erst die rechte untere Ecke lösten und dann erst den oberen Rand und die linke Seite. Im Buch geht es ja genau anders herum.

Aufgabe zwei war schon etwas schwieriger, aber durch gemeinsames Probieren von Möglichkeiten kamen auch da alle zur richtigen Lösung. Und die dritte haben wir natürlich auch geschafft.

Nach dem Lesen habe ich die Kinder zu Paaren zusammenfinden lassen und mit ihnen gemeinsam

die ersten drei Aufgaben aus dem Arbeitsheft gelöst. Danach waren die Kinder dann wirklich wild darauf, das Spiel nun endlich einmal selbst auszuprobieren!

Es war wirklich gut für mich, vorher einige Partien selbst zu spielen, denn die Fragen die ich mir gestellt habe, kamen natürlich auch von den Kindern. In den Spielen der Kinder gab es dann sogar Gruppen, in der

wir zu einer Art „Patt“-Situation kamen. Heute weiß ich, dass man das Seki nennt.

Die Kinder hatten viel Spaß in meinen Stunden und auch für mich war es ein schönes Projekt.

Was würde ich beim nächsten Mal ändern? Ich denke, dass es für mich als Anfängerin etwas schwieriger war, auf alle Kinder eingehen zu können, als sie alle selbst gespielt haben. Da ist doch jeder sehr aufgeregt, hat Fragen oder möchte mir seine Stellungen zeigen. Beim Vorlesen gibt es in der Nachbetrachtung auch noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten, damit auch alle gespannt zuhören. Die werde ich sicher später noch ausprobieren.

Es ist ein schönes Buch und ein tolles Projekt. Selbst für Unerfahrene wie mich war es sehr leicht und einfach zu handhaben. Caro und Gunnar haben hier eine sehr schöne Vorlage geschaffen, wie man Referendaren und Grundschullehrern, bzw. den Kindern, den Einstieg ins Go ermöglichen kann. Gut gemacht!

Sarah



Go Seigen und die unsterbliche Liebe für Go

Teil 4: Tragische Ereignisse und Go Seigen als Lehrer (1953-1984)

von Mei Wang

Der Unfall

Im August 1961 wurde Go Seigen von einem Motorrad angefahren, als er in Tokyo einen Zebrastreifen überquerte. Er wurde bewusstlos und sofort in ein Krankenhaus eingeliefert. Als er erwachte, beruhigte ihn der Arzt, dass nichts Schlimmes passiert sei, aber er hatte große Schmerzen in seinem Bein und bestand darauf, geröntgt zu werden. Das Röntgenbild schien in Ordnung, doch letztendlich stellte sich heraus,

dass der Arzt das falsche Bein untersucht hatte. Durch diesen peinlichen Fehler und die damit verbundene Wartezeit war die Verletzung viel schlimmer geworden, so dass Go Seigen am Ende lange Zeit im Krankenhaus verbrachte.

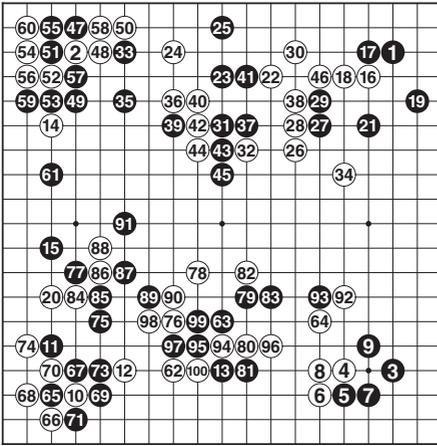
Gleich nach dem Unfall, als er sich gerade halbwegs erholt hatte, bat Go Seigen seine Familie, ihm ein Go-Brett ins Krankenhaus zu bringen. Als er zu studieren begann, hatte er ein seltsames Gefühl – so als wären ihm Brett und

Steine plötzlich fremd geworden. Ein schrecklicher Gedanke kam ihm: „Ist das das Ende meines Gos?“ Er fühlte, dass seine beste Zeit als Go-Spieler hinter ihm liegen könnte und es nicht mehr möglich sein könnte, Spiel um Spiel zu gewinnen.

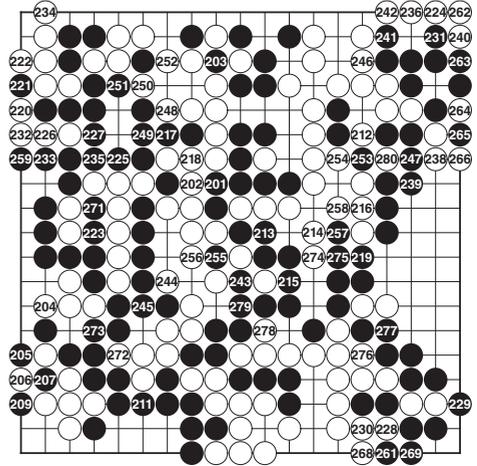
Drei Monate nach dem Unfall hatte er sich soweit erholt, dass er wieder im Meijin-Turnier spielen konnte. Aufgrund seiner Beinverletzung war es ihm gestattet, auf einem Stuhl zu sitzen, statt – wie in Japan bei wichtigen Turnieren üblich – auf einer Tatami-Matte zu knien. Seine Gegner waren dies jedoch nicht gewöhnt, so dass man für sie eine erhöhte Tatami-Matte aufstellte, auf der sie knien konnten – was natürlich ein seltsames Bild ergab.

Auch wenn Go Seigen wieder spielen konnte, so hatte der Unfall offensichtlich einen nachhaltigen Effekt auf seine Spielstärke. Er war nun nicht mehr die unbezwingbare Legende. In seinem ersten Meijin-Turnier (1962) erspielte er neun Siege und drei Niederlagen, gleichauf mit Hideyuki Fujisawa (藤泽秀行). Einer seiner Siege war jedoch eigentlich ein Jigo gegen Sakata Eio (Foto), so dass Go Seigen insgesamt nur Zweiter wurde (bei 5 Komi, siehe Kifu).



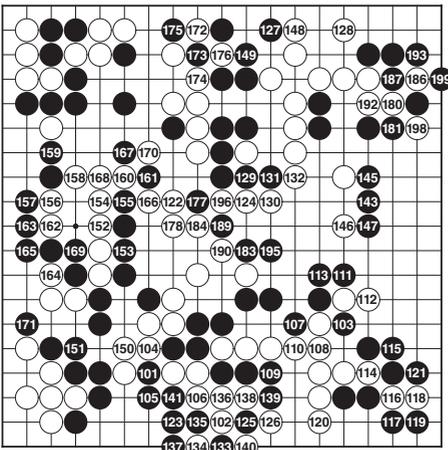


Figur 1 (1–100)
72 auf 65



Figur 3 (201–282)

208 schlägt 203; 210 auf 203; 237 deckt rechts unten zwei Steine; 260 auf 221; 267 auf 264; 270 neben 202; 281 deckt 255; 282 auf 253



Figur 2 (101–200)

142 auf 134; 144 auf 133; 179, 185, 191, 197 auf 173; 182, 188, 194, 200 auf 176

In der Folgezeit hatte er weiterhin mit Kopfschmerzen, Sehstörungen und sogar psychischen Problemen zu kämpfen. So war er einmal im Haus von Freunden nicht mehr in der Lage, die Toilettür zu öffnen.

Weitere Untersuchungen waren nötig. Ein Neurologe jedoch konnte keine Verletzungen an seinem Gehirn finden und schlussfolgerte, dass der unfall-

bedingte Schock diese Probleme verursacht haben muss. Go Seigen verbrachte schließlich weitere Monate in einer psychiatrischen Klinik. Phasenweise konnte er sich nicht korrekt an seinen Namen erinnern. An die Termine für seine Go-Turniere konnte er sich allerdings auch in dieser Zeit erinnern und so bat er seine Frau, ihn bei einem Meijin-Turnier 1963 zu vertreten, damit es nicht als automatische Niederlage für ihn zählte.

Trotz dieser Niederlage durch Nichterscheinen erreichte er noch immerhin fünf Siege bei drei Niederlagen und damit den geteilten zweiten Platz. Sakata Eio gewann das Turnier. Auch beim dritten Meijin (1964) erreichte er den geteilten zweiten Platz, diesmal hinter Fujisawa Shuko, doch im Folgejahr (1965) waren seine Kräfte schließlich am Ende und er verlor sämtliche sieben Partien – die verheerendste Niederlage, seit er nach Japan gekommen war. Ein Trost war vielleicht, dass sein 23-jähriger Student, Lin Haifeng (japanisch: Rin Kaiho) den Meijin-Titel gewann – als bis dahin jüngster Sieger. Go Seigen hatte 1952 dafür gesorgt, dass das junge Talent nach Japan hatte kommen können.

Nach seiner Niederlage erwartete Go Seigen eine noch größere Überraschung: Eigentlich hätte er im Folgejahr in der Qualifikation für

das Meijin-Turnier antreten müssen, aber das war nur für Spieler der Nihon-Kiin möglich. – Und Go Seigen stellte verblüfft fest, dass er nicht mehr im Nihon-Kiin Mitglied war! Wie war es dazu gekommen? Bereits 1948 hatte sein Protegier Kensaku Segoe ihn dort abgemeldet. Als Go Seigen ihn nach dem Grund dafür fragte, meinte der ausweichend, es habe „Druck auf ihn von allen Seiten gegeben“ und er selbst sei dabei auch gezwungen worden, von seinem Posten als Direktor des Nihon-Kiin zurückzutreten. Auch wenn sich die Hintergründe wohl nie gänzlich aufklären lassen werden, ist die glaubwürdigste Vermutung, dass die damals immer noch sehr einflussreiche Honinbo-Familie als Rache für den als schändlich empfundenen Vorwurf, dass Honinbo Shusai in seinem Spiel gegen Go Seigen nur durch die Mithilfe seines Schülers gewonnen habe, dafür sorgte, dass Go Seigen ausgeschlossen wurde und Kensaku Segoe seinen Posten verlor.

So kam es jedenfalls, dass Go Seigen nie wieder im Meijin-Turnier antrat.

Go Seigen und China

Lin Haifeng und Go Seigen wurden nach Lins Sieg im Meijin-Turnier 1965 nach Taiwan eingeladen. Lin Haifeng wurde enthusiastisch begrüßt. Chiang Kai-shek, Präsident der Republik China (Taiwan), lud Go Seigen und Lin Haifeng zu einem Privatgespräch. Als Go Seigen ihn 1952 zum ersten Mal getroffen hatte, trug Chiang Kai-shek eine Uniform und machte einen eher furchteinflößenden Eindruck auf ihn. Nun trug er bequeme chinesische Kleidung und erschien ihm eher freundlich und großväterlich.

Nur wenige Jahre zuvor, 1960, hatte Gos Protegier, Kensaku Segoe, die Volksrepublik China besucht, wo er von Zhou Enlai, dem Premierminister, empfangen worden war, der ihn gebeten hatte, beim nächsten Besuch doch Go Seigen mitzubringen.

梅
蘭
芳
敬
贈



善
谷
先
生
惠
存

Mei Lanfang (梅兰芳, Foto), ein berühmter Schauspieler der Beijing-Oper, der Frauenrollen verkörperte (die traditionell alle von Männern gespielt wurden), war ein guter Freund von Go Seigen. Er besuchte Japan 1956 und fragte Go Seigen, wie man Go Seigen in China stärken könne. Go Seigen antwortete: „Finde junge Genies und bringe sie nach Japan.“ Ein paar Monate später schrieb Mei Lanfang an Go Seigen, dass er zwei junge Genies gefunden habe, Chen Zude und Chen Ximing. Pläne für ihre Reise wurden gemacht, aber bevor es dazu kam, verschlechterten sich die Beziehungen zwischen Japan und China nach anti-chinesischen Protesten in Nagasaki. Die Reise wurde abgesagt. Wieder einmal waren es eigentlich unbedeutende politische Ereignisse, die das Leben der Go-Spieler völlig änderten. Ebenso misslangen spätere Pläne Go Seigens, Nie Weiping und Wu Songsheng zu Aufenthalten in Japan zu verhelfen.

Viele Jahre später wurde Chen Zude durch das „chinesische Fuseki“ berühmt. Er war dann der erste Go-Spieler im modernen China, der den

9. Profi-Rang erreichte (1982). Chen Ximing ist heute weitgehend vergessen, obgleich er 1960 in das chinesische Nationalteam kam. Während Maos Kulturrevolution wurde die Förderung von Go jedoch praktisch eingestellt und so wurde er 1970 aus dem Team entlassen. Nach Maos Tod wurde er Go-Lehrer, zuerst für Profis, später auch für Kinder.

Go Seigen in den USA und das 9x9-Brett

Go Seigen besuchte 1971 mit seiner Frau zum ersten Mal die USA, um das Go-Spiel zu verbreiten. Sie machten in Hawaii, Los Angeles, New York und San Francisco Station und besuchten die jeweiligen Zweigstellen der Nihon-Kiin. In Los Angeles spielte er Simultanpartien mit 15 Spielern und in San Francisco mit 30. Go Seigen war sowohl unter den dort lebenden Japanern als auch unter den Chinesen sehr bekannt.

Während des Aufenthalts in New York erfuhr Go Seigen, dass die Go-Spieler dort nicht so einfach zu Go-Centern gehen konnten, ohne dass ihre Ehefrauen dem zustimmten. Seine Schlussfolgerung war, dass man, um Go in Europa und Amerika populärer zu machen, ein besonderes Augenmerk auf Frauen richten müsse. Um diese und andere Anfänger zu gewinnen, schlug er ein 9x9-Brett vor, auf dem Spiele übersichtlicher und schneller sind. In Japan war damals das kleinste Brett 11x11. Er sah auch einen anderen wichtigen Punkt darin, Frauen für das Go-Spiel zu begeistern, denn er hoffte, dass diese dann ganz von alleine ihren Kindern das Spiel erklären würden und so Go besser verbreitet werden könnte.

In seiner Autobiographie erwähnt Go Seigen, dass, während sein Freund, Minoru Kitani, unzählige japanische Top-Spieler unterrichtet hatte, sein eigener Wunsch eher war, Go weltweit zu verbreiten.

Schmerzliche Verluste

In den 70er Jahren gab es für Go Seigen eine ganze Reihe von schmerzlichen Verlusten. Kensaku Segoe, sein früherer Protegier, verübte 1972 mit 83 Jahren Selbstmord. Man sagt, dass er in seinem

Abschiedsbrief als Grund angab, dass er kein Go mehr spielen könne, wohl aus gesundheitlichen Gründen.

Wenig später, 1975, starb sein langjähriger Freund, Minoru Kitani, im Alter von nur 66 Jahren. Go Seigen saß neben ihm auf einem Sofa, als er einen Schlaganfall hatte. Er erholte sich zwar schnell davon, erkrankte aber nur ein halbes Jahr später erneut und starb.

Go Seigens Mutter starb am Heiligabend 1978 im Alter von 90 Jahren auf Taiwan. Sie schrieb Go Seigen: „Wenn Du nicht zu meiner Beerdigung nach Taiwan kommen kannst, dann mache Dir keine Sorgen um mich.“ Go Seigen konnte aufgrund von Visumsproblemen in der Tat nicht zu ihrer Beerdigung kommen.

Go Seigens Mutter hatte neun Kinder, von denen drei sehr früh gestorben waren. Ihr Ehemann starb, als sie 36 Jahre alt war. Sie verbrachte viele Jahre in Japan, einem Land mit einer fremden Sprache und Kultur. Nach dem Krieg reiste sie oft zwischen Japan und Taiwan hin und her.

Wie war es inzwischen Go Seigens Geschwistern ergangen? Sein ältester Bruder kam nach dem Krieg nach Taiwan und wurde Go-Lehrer. Obgleich er nur Amateur war, war er damals in Taiwan doch einer der besten Spieler. Nach dem Tod seiner Mutter zog er nach Amerika, wo bereits seine Kinder wohnten. Er starb später dort. Zwei seiner Söhne wurden Ärzte, einer Modedesigner. Eine von Go Seigens Schwestern lebte nach dem Krieg in Shanghai, zwei andere in Taiwan. Eine von ihnen wurde Japanisch-Lehrerin. Auch Go Seigen selbst hatte Kinder: 1955, mit 41 Jahren, bekam er seinen ersten Sohn. Eine Tochter folgte 1958 und ein zweiter Sohn 1962.

Go Seigen nahm 1979 im Alter von 65 Jahren wieder die japanische Staatsbürgerschaft an. Hauptgrund dafür waren seine Kinder, die es als Japaner einfacher hatten, in Japan eine Arbeit zu finden. Einzige seine Tochter trat übrigens ein wenig in die Fußstapfen ihres Vaters: Sie wurde Lehrerin an einer Go-Schule.

In der letzten Folge dieser Serie werden wir uns noch mit dem langen Leben Go Seigens als „Rentner“ und Lehrer beschäftigen.

Go-Europameisterschaft 2015 in Liberec

von Martin Stiassny

In Kürze werden wir die jährliche Europameisterschaft beim Europäischen Go-Kongress erleben, aber diesmal wird vieles anders sein. Einige Leute werden sogar sagen, dass das die erste echte Europameisterschaft seit mindestens 20 Jahren ist.

Wieso denn das? Schließlich haben wir seit Jahrzehnten ein 10-Runden-McMahon-Turnier und der/die bestplatzierte Spieler/in der Endtabelle mit einem Pass eines EGF-Mitgliedstaats ist Europameister/in. Passt doch. Um das System noch interessanter und klarer zu machen, spielen seit 2009 die nach sieben Runden bestplatzierten acht Spieler mit Pass eines EGF-Mitgliedstaats noch drei Runden nur unter sich, sogar mit einem echten Endspiel. Ist doch alles prima.

Schlemper aus den Niederlanden sensationell schlug und einen Flug nach Japan gewann.

Dieses Jahr kommt es in der Europameisterschaft nun zu einem völlig neuen Modus, der im General Meeting der EGF des Jahres 2013 beschlossen worden ist. Während das Hauptturnier des Kongresses unverändert ein 10 Runden McMahon-Turnier bleibt, an dem jeder teilnehmen kann, gibt es sozusagen parallel die Europameisterschaft, mit Übergangsregeln zwischen der EM und dem Hauptturnier.

Die beiden wesentlichen Neuerungen der EM 2015 sind zum einen, dass genau 24 Teilnehmer mit der Nationalität eines EGF-Mitglieds um die Europameisterschaft kämpfen können, und zum



Nun ja, zumindest in Fernost wurden wir für dieses System über Jahre belächelt. Eine Europameisterschaft, bei der es zumindest über 2/3 des Turniers eine wesentliche „Beeinflussung“ des Turniers durch „Nicht-EGF“-Spieler geben kann, ist doch wohl keine wirkliche Europameisterschaft. Wie sagte Ilya Shikshin bei der letzten EM zu mir: „Warum fangen wir eigentlich nicht gleich mit den letzten acht Spielern an? die sieben Vorrundenpartien können wir uns sparen.“ Nun ja, Ilya war sich sicher, dass er sich für die letzten 8 immer qualifizieren würde. Aber etwas Wahrheit ist schon dran.

Die letzte EM, von der ich sicher weiß, dass sie nur von „EGF-Spielern“ bestritten wurde, war die EM 1988 in Hamburg, übrigens mit einem denkwürdigen Finale, in dem im Audimax der Uni Hamburg Tibor Pocsai aus Ungarn Ronald

zweiten, dass der Europameister nicht nach 10, sondern schon nach 7 Runden feststeht.

Der Spielplan der EM ist identisch mit dem Spielplan des Hauptturniers, ebenso die Spielbedingungen (Bedenkzeit, Anfangszeit etc.). Die EM beginnt am ersten Sonntag (26.7.) und endet am kommenden Sonntag (2.8.) mit den Spielen um Platz 3 und den Meistertitel. Also 7 Runden (So/Mo/Di/Do/Fr/Sa/So).

Die ersten vier Runden werden nach einem Doppel-Ko-System gespielt, wobei die Auslosung nach Schweizer System erfolgt. Die erste Runde wird gesetzt (1-24, 2-23, 3-22,...). Alle Spieler bekommen zu Beginn der EM den gleichen Start McMahon-Score wie die besten Spieler des Hauptturniers. Nach zwei Niederlagen in der EM wechseln die Spieler mit dem dann gültigen McMahon-Score in das Hauptturnier. Mit diesem

System ergibt sich, dass in der EM in den Runden 1 und 2 jeweils 24 Spieler antreten, in Runde 3 noch 18 und in Runde 4 noch 12. Nach Runde 4 gibt es entweder einen Spieler mit 4 Siegen und 7 Spieler mit 3 Siegen, oder 2 Spieler mit 4 Siegen, 5 Spieler mit 3 Siegen und 5 Spieler mit 2 Siegen. Im letzteren Fall qualifiziert sich als 8. Spieler für die „Endrunden“ der Spieler mit dem besten EGF-Rating (unter den 5 Spielern mit nur 2 Siegen).

Die Runden 5, 6 und 7 werden als einfache k.o.-Runden gespielt. Nach der Runde am Freitag gibt es also noch 4 Sieger, die dann am Samstag und Sonntag die Plätze 1–4 ausspielen, während die Plätze 5–8 nicht mehr ausgespielt werden. Damit haben die Verlierer der 5. Runde die Chance, das Wochenendturnier zu spielen. Am Montag, 3.8., können die 8 EM-Teilnehmer der 5. Runde mit ihrem McMahon-Score nach Runde 5 in das Hauptturnier in Runde 6 einsteigen. Das heißt, dass die EM-Ergebnisse der Spiele am Samstag und Sonntag nicht für das Hauptturnier zählen.

Wir werden also bereits am Sonntag einen Europameister haben, natürlich mit einer eigenen Siegerehrung am Sonntagabend. Selbst das Spiel um den dritten Platz wird sehr wichtig werden, weil der Drittplatzierte der EM automatisch für die IMSA Mind Games im Januar 2016 in China qualifiziert ist (neben den Top 2 der EM).

Es wird auch interessant sein zu sehen, wie sich die Top-Spieler Europas in der 2. Woche im Vergleich zur Konkurrenz aus Korea, China und Japan schlagen werden. Immerhin startet mindestens ein Teilnehmer mit einem 5:0 Polster aus der EM.

Dieser neue Modus basiert auf langjährigen Wünschen einiger Top-Spieler, die es in den letzten Jahren aus beruflichen bzw. familiären Gründen nicht mehr geschafft haben, zwei Wochen im Sommer für Go zu investieren. Jetzt gibt es bei entsprechender Spielstärke die Möglichkeit, „nur“ acht Tage teilzunehmen und trotzdem um den Titel zu kämpfen. Andererseits besteht die Gefahr, dass der Kongress in Zukunft für Nicht-Europäische starke Spieler nicht mehr so attraktiv ist, weil sie bis zu 5 Runden auf die Top-Gegner aus Europa warten müssen.

Für Liberec können wir uns jedenfalls auf ein Spektakel besonderer Art freuen: Noch nie war die europäische Go-Spitze so eng zusammen und so vollständig angetreten, wie die derzeit vorliegende Meldeliste. Mit 2580 EGF-Ratingpunkten ist man „gerade noch“ qualifiziert. Die Vollständigkeit des Feldes haben wir natürlich auch den Finals der Pandanet Go European Team Championship zu verdanken, für die sich diesmal Tschechien, Frankreich, Rumänien und die Ukraine qualifiziert haben. Da geht es bereits am Freitag, den 24.7., los.

Endlich scheint das Konzept der EGF erstmals aufzugehen, (fast) alle Spitzenspieler zu motivieren, die EM zu spielen. Das war auch ein wesentliches Ziel der Pandanet European Team Championship, schon mal 20 Spitzenspieler mit Fahrgeldzuschuss zum EGC einzuladen. Noch vor 10 Jahren war das Teilnehmerfeld wesentlich vom Austragungsort bzw. dem Land des EGC abhängig. Hoffen wir, dass der neue Modus ein dauerhafter Erfolg wird.

Hier die voraussichtliche Startliste der EM 2015:

1. Fan Hui 2p, Frankreich
2. Ilya Shikshin 1p, Russland
3. Pavol Lisy 1p, Slowakei
4. Alexandr Dinerchtein 3p, Russland
5. Mateusz Surma 1p, Polen
6. Ali Jabarin 1p, Israel
7. Catalin Taranu 5p, Rumänien
8. Cristian Pop 7d, Rumänien
9. Cornel Burzo 6d, Rumänien
10. Artem Kachanovskiy 7d, Ukraine
11. Thomas Debarre 6d, Frankreich
12. Dmitrij Surin 6d, Russland
13. Ondrej Silt 6d, Tschechien
14. Andrii Kravets 6d, Ukraine
15. Lukas Podpera 6d, Tschechien
16. Csaba Mero 6d, Ungarn
17. Dragos Bajenaru 6d, Rumänien
18. Viktor Lin 6d, Österreich
19. Dusan Mitic 6d, Serbien
20. Tanguy Le Calvé 6d, Frankreich
21. Benjamin Drean-Guenaizia 6d, Frankreich
22. Timur Sankin 6d, Russland
23. Jan Prokop 5d, Tschechien
24. Jan Simara 6d, Tschechien

Deutschlandpokal 2015

Zwischenstand nach zehn von zwölf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (96 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	L	L	Summe
1 Koller, Sebastian	3d	-	2	-	2	6	-	-	-	-	-	10
2 Mex, Gerhard	1d	0	2	0	2	2	2	0	-	0	-	8
3 Sambale, Bernd	2d	-	-	-	-	-	-	4	0	4	-	8
4 Pittner, Arved	1k	-	2	2	-	-	-	0	0	2	-	6
5 Meyer, Jürgen	1d	2	-	1	-	-	-	3	-	-	-	6
6 Kittlitz, Adrian	1k	-	4	-	-	2	-	-	-	-	-	6
Weiß, Malte	3d	2	-	-	-	-	4	-	-	-	-	6
8 Pittner, Thomas	1k	-	2	3	-	-	-	0	0	0	-	5
9 DREWITZ, Michael	2k	2	-	0	-	-	-	2	-	-	-	4
10 Böger, Helge	1k	-	-	4	-	-	-	0	-	-	-	4
Hensel, Rainer	1k	4	-	-	-	-	0	-	-	-	-	4
Pankoke, Matias	2d	2	-	-	-	-	2	-	-	-	-	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (119 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	L	L	Summe
1 Pohle, Conny	7k	-	-	4	4	-	4	2	-	-	2	16
2 Xu, Meide	4k	-	-	-	-	4	2	4	-	0	-	10
3 Pflug, Andreas	7k	-	-	-	-	-	-	6	-	-	2	8
4 Rieger, Marc Oliver	9k	6	-	-	-	-	-	-	-	-	1	7
5 Semmler, Gregor	9k	2	-	-	-	4	-	0	0	-	0	6
6 Werner, Peter	7k	-	2	4	-	-	-	-	-	-	-	6
7 Steinbuch, Jonathan	6k	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	6
Thaumiller, Martin	3k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	6
9 Weigmann, Arved	5k	-	4	-	-	-	0#	-	0	-	0#	4
10 Galen, Paulus van	5k	3	-	1	-	-	-	-	-	-	-	4

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer (42 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	L	L	Summe
1 Semmler, Roman	18k	2	-	-	-	2	-	4	2	-	4	14
2 Disselkamp, Tilman	10k	0	-	4	-	-	0	-	-	-	4	8
3 Brüll, Ingo	16k	2	-	0	-	-	4	0	-	-	-	6
4 Bahs, Max	17k	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	6
Wolf, Ramona	11k	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	6
6 Berghaus, Matthias	11k	0	-	-	-	-	4	-	-	-	-	4
Gehrke, Lars	11k	4	-	-	-	-	-	0	-	-	-	4
Hartig, Silvia	12k	-	-	2	2	-	-	-	-	-	-	4
9 Haas, Jan	10k	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	4
Huber, Alexander	13k	-	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
? Mitgliedsstatus unbekannt
keine Punkte, da nicht hoch-/heruntergestuft

* 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. 51 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 19 Teilnehmer*innen und in der U 18 spielen bisher 32 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. Ihr könnt Euch aber auch selber anmelden, dann werden Eure Ergebnisse nachgetragen.

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 12				
Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	2d	10	20
2	Semmler	Gregor	2004	7k	8	19
3	Marz	Ferdinand	2006	10k	6	13
4	Schaaf	Emanuel	2003	1k	4	11
5	Guo	Naichun	2004	1d	5	8
6	Tripp	Leo	2004	6k	3	8
7	Jacobsen	Manuel	2003	4k	3	7
8	Rieger	Angelika	2004	15k	4	7
9	Crott	Tabea	2003	15k	4	6
10	Arnhold	Moritz	2004	16k	2	4

		U 18				
Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Semmler	Roman	2002	13k	7	21
2	Weigmann	Arved	1999	6k	9	17
3	Pankoke	Matias	1999	2d	6	11
4	Schomberg	Niels	1997	2d	6	10
5	Wagner	Gabriel	1998	1k	3	10
6	Ahlborn	Marieke	1998	2k	6	10
7	Jahn	Franziska	2000	15k	3	9
8	Schomberg	Jan	2001	11k	4	8
9	Schnelle	Matteo	2001	10k	3	7
10	Herrmanns	Phillip	2000	12k	5	7



Maria & Sabine Wohnig

Hallo, liebe Kinder!

Wie stark kannst Du denn Go spielen? Diesmal haben wir Dir 20 Probleme mitgebracht, mit denen Du herausfinden kannst, wie stark Du bist. Solche Go-Probleme heißen „Tsumego“. Bei allen Problemen ist Schwarz an der Reihe. Für jede richtige Lösung gibt es einen Punkt. Viel Spaß dabei!

Alle Aufgaben probiert? Ganz ohne Hilfe? Dann lass Deine Antworten von einem stärkeren Go-Spieler kontrollieren. Hier ist Deine kyu-Einstufung*:

0-2 Antworten richtig: Du hast gerade erst die Regeln gelernt, oder?

3-7 Antworten korrekt: Du bist ca. 40 kyu stark. Einiges kannst Du schon, aber Du siehst: Es gibt beim Go noch viel zu entdecken für Dich!

8-12 Antworten korrekt: Du bist ca. 30 kyu stark. Zeit, auch mal an einem richtigen Kinderturnier teilzunehmen, oder?

13-18 Antworten korrekt: Du bist ca. 20 kyu stark. Damit kannst Du Dich auch auf ein Erwachsenenturnier trauen.

19-20 Antworten korrekt: Du bist wahrscheinlich schon einiges besser als 20 kyu. Aber sicher kennst Du Deinen Rang sowieso schon ganz genau, stimmt's?

Hast Du Lust, ein Go-Turnier mit anderen Kinder und Jugendlichen zu spielen?

Am 14.-15. November findet in Hamburg die Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft statt. Alle Kinder und Jugendliche, die mindestens 20 kyu spielen, können mitmachen. Bei so vielen Go-spielenden Kindern auf einem Haufen gibt es sicherlich wieder viel Spiel und Spaß. Das wäre doch was für Dich, oder?

Bei dem Turnier werden übrigens die besten Spieler aus jeder Altersgruppe in die Jugendnationalmannschaft aufgenommen. Da freuen wir uns über Verstärkung, damit wir bei der EM wieder gut abschneiden!



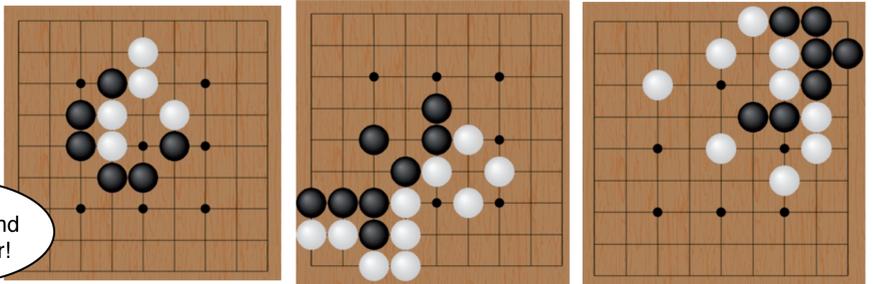
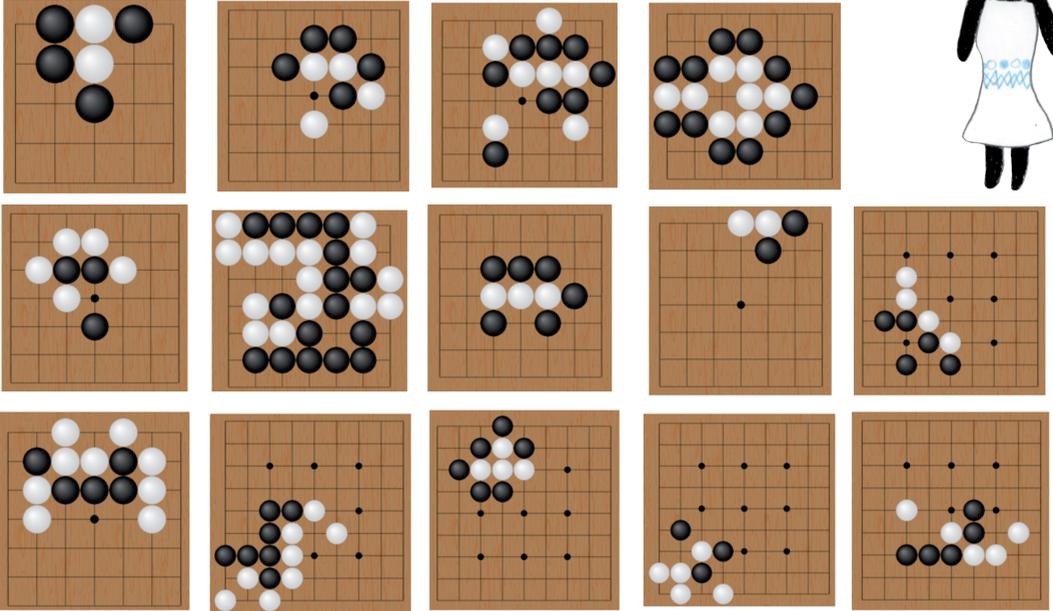
*Falls Du nicht weißt, was das ist: Mit „Kyu“ bezeichnet man Schülergrade. Anfänger haben so etwa 40. bis 50. Kyu. Turnierspieler haben meist 20. Kyu oder weniger. Wer besser als 1. kyu ist, ist „Meister“. Die Meistergrade heißen „Dan“ und beginnen mit dem 1. Dan. Der beste deutsche Spieler ist 6. Dan. Auf Chinesisch heißt „Dan“ übrigens „Duan“ und statt „Kyu“ sagt man „Dschi“.

Großer Tsumego-Wettbewerb

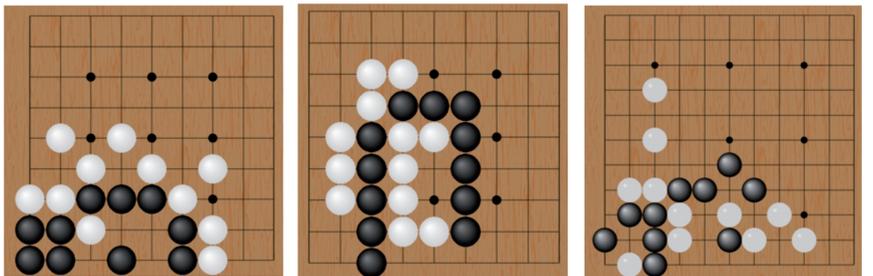
Mach mit und zeig wie stark Du bist!

Dein Name: _____

Wo soll Schwarz spielen? Markiere den ersten Zug!

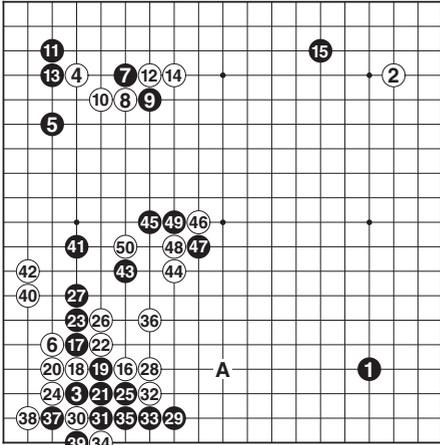


Diese Probleme sind echt schwer!



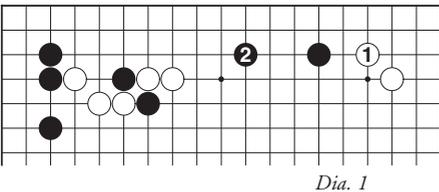
Yoon Young Sun kommentiert (25, 1+2)

Partie: Kidocup Hamburg 2015, Top-8-Gruppe, 1. Runde
Weiß: Alexandr Dinerstein 3p
Schwarz: Ali Jabarin 1p
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 274 Züge. Schwarz gewinnt mit 7 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

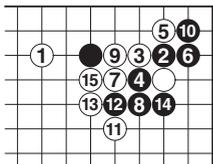


Figur 1 (1-50)

- 14: Die Abfolge in dieser Ecke ist Joseki.
 16: Jetzt auf 1 in Dia. 1 die Ecke zu verteidigen, wäre zu gut für Schwarz, denn nach 2 hätte Weiß mit seiner Gruppe in der linken oberen Ecke kein Potential mehr. Normal in dieser Stellung wäre dagegen wohl das Joseki aus Dia. 2.

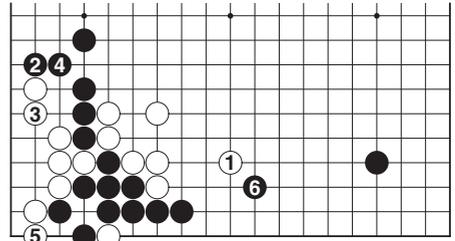


Dia. 1

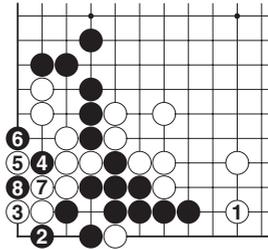


Dia. 2

- 36: Die Zugfolge von 16 bis 36 ist ein Joseki.
 42: Wenn Weiß diesen Zug auslässt, um z. B. auf 1 in Dia. 3 zu spielen, kann Schwarz in Vorhand



Dia. 3

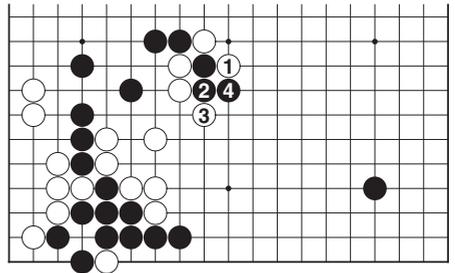


Dia. 4

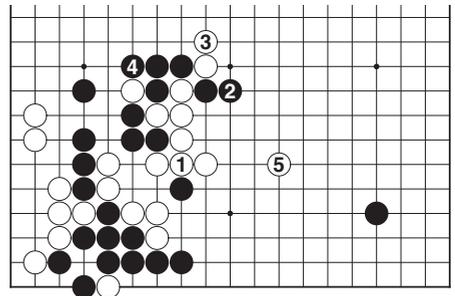
mit 2 und 4 den linken Rand abdichten und dann auf 6 springen. Auf 4 in Dia. 3 nicht zu antworten ist fahrlässig, denn nach z. B. 1 in Dia. 4 ist mit der Kombination bis 8 noch unangenehmes Ko-Aji in der Ecke.

46: Weiß muss sich

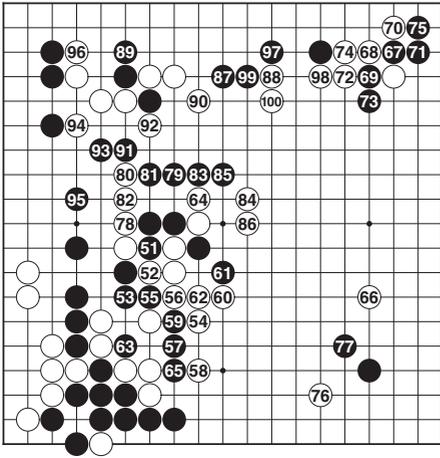
nicht nach oben hin entwickeln, sondern sollte am unteren Rand auf A spielen, denn ...



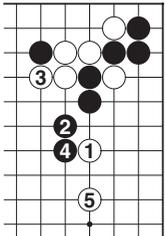
Dia. 5



Dia. 6



Figur 2 (51–100)



Dia. 7

49: ... nach dem Schnitt mit 47 und 49 geht die Treppe aus Dia. 5 nicht für Weiß.

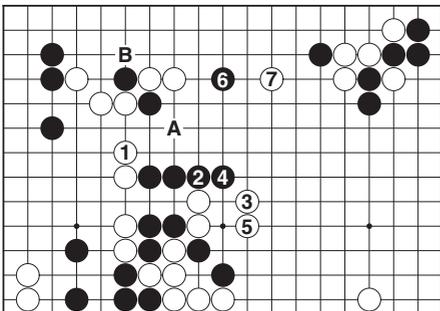
58: Jetzt ist Weiß aber etwas zu großzügig. Er sollte besser wie in Dia. 6 kämpfen.

63: Weiß hat im Ergebnis keine gute Form.

76: Falsche Richtung, denn die rechte Seite und der obere Rand sind wichtiger – und mit der Zugfolge aus Dia. 7 hätte Weiß beide weiterentwickeln

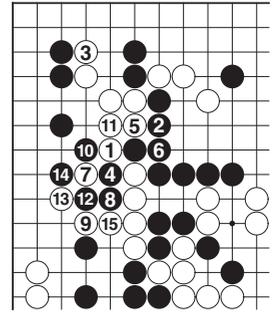
können.

82: Ein Fehler! Dieser Zug gehört auf 1 in Dia. 8. Wenn dann genauso wie in der Partie weitergespielt wird, kann Weiß auf A oder B fangen und muss nicht, wie in der Partie, mit 90 und 92 fangen und die anderen Steine opfern.



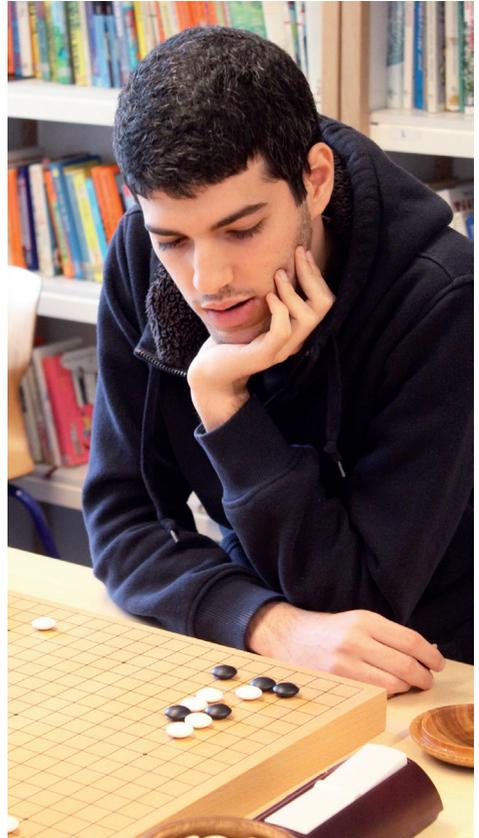
Dia. 8

92: Wenn Weiß nun auf 1 in Dia. 9 spielt und dann auf 3 trennt, kann er nicht wirklich etwas gewinnen, denn nach 16 sind die Schwächen auf A und B Miai – auf einer von beiden Seiten verliert Weiß etwas und die



Dia. 9 (16 auf 7)

gesamte Stellung ist damit für Schwarz auf jeden Fall vorteilhaft. Und wenn Weiß statt



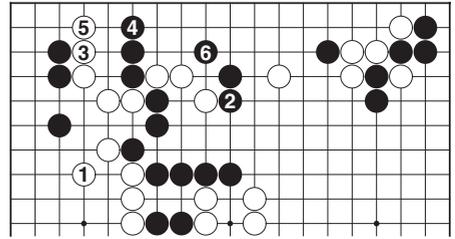
Ali Jabarin 1p konnte nicht nur diese Partie, sondern am Ende auch den Kidocup gewinnen



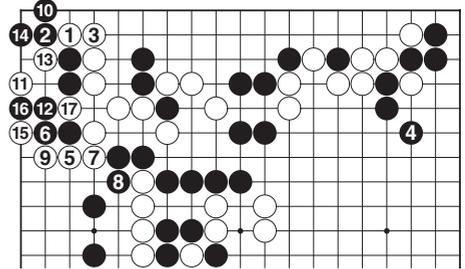
„Altprofi“ Alexandr Dinerstein 3p konnte seine Partie gegen Ali Jabarin 1p trotz guter Stellung nicht gewinnen ...

auf 3 in Dia. 9 auf 1 in Dia. 10 sichert, kann Weiß mit 2, 4, und 6 drei Steine mitnehmen, was ebenfalls sehr gut für ihn ist.

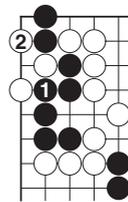
104: Weiß hätte zunächst einmal oben auf 1 in Dia. 11 verteidigen sollen, was Vorhand gewesen wäre. Denn hätte Schwarz dann



Dia. 10

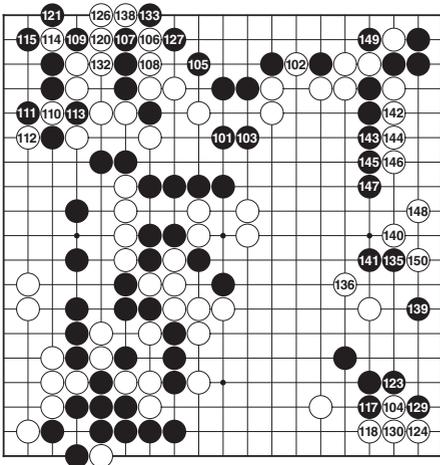


Dia. 11



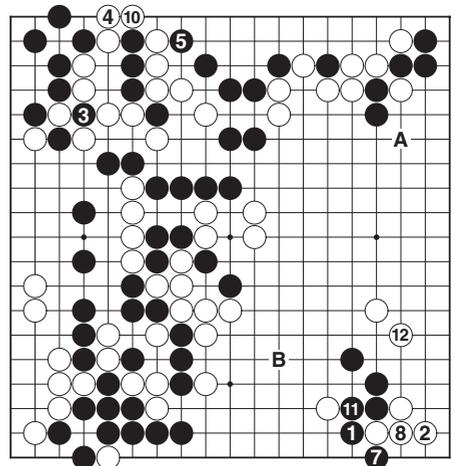
Dia. 12

z. B. auf 4 gespielt, hätte Weiß in der weiteren Zugfolge bis 17 ein Ko installieren können, dass zwar sehr schmerzhaft für Schwarz, für ihn selbst aber kaum bedrohlich gewesen wäre. 14 auf 1 in Dia. 12 macht die Situation nicht besser, denn auch dann bekommt Weiß mit 2 ein für ihn selbst entspanntes Ko.

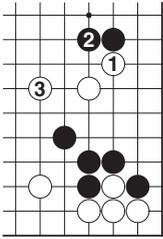


Figur 3 (101–150)

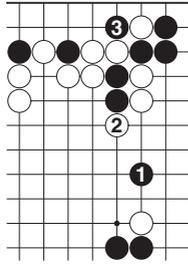
116, 122, 128, 134 auf 110; 119, 125, 131, 137 auf 113



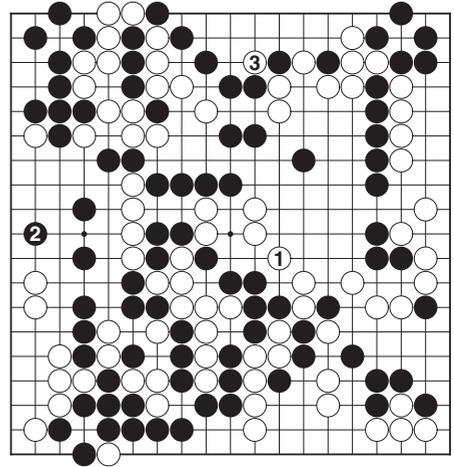
Dia. 13



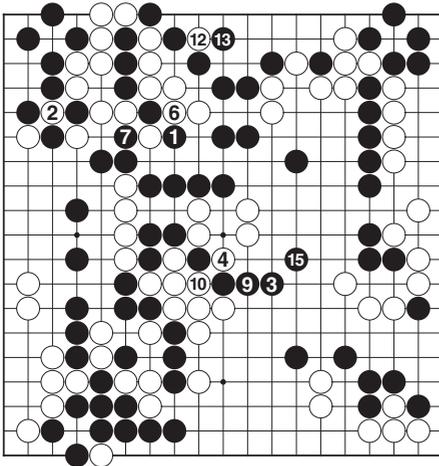
Dia. 14



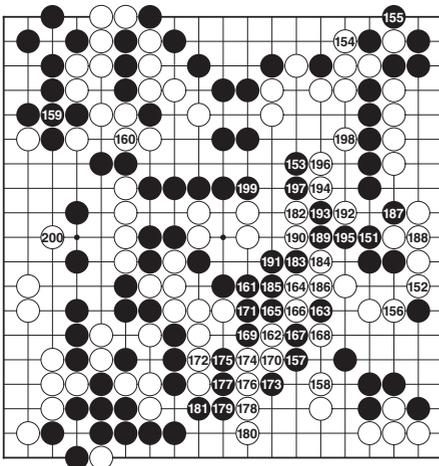
Dia. 15



Dia. 17



Dia. 16
(5, 11 schlagen 2; 8, 14 auf 2)



Figur 4 (151–200)

- 107: Schwarz kann nach diesem Zug entweder auf 108 oder auf 109 verbinden (Miai).
- 112: Die Stellung lässt Weiß keine Wahl, als an dieser Stelle Ko zu spielen.
- 123: Richtige Richtung wäre 1 in Dia. 13 gewesen. Nach 12 hätte Schwarz dann mit A und B zwei gute Optionen.
- 136: Das sieht dann doch etwas zahm aus. Wie wäre es mit einem Zug auf 139 gewesen? Noch stärker wäre wohl 1 in Dia. 14 gewesen, gefolgt von 3.
- 143: Das ist etwas schwerfällig von Schwarz. Den sichersten und einfachsten Weg, mit dieser Situation umzugehen, zeigt Dia. 15.
- 148: Eine intelligente Verbindung!
- 150: Das war sicher sehr schmerzhaft für Schwarz.
- 156: Das Ergebnis war zu gut für Weiß. Schwarz hat nur die Gruppe in der Mitte verbunden, aber dafür hat Weiß sich die rechte Seite genommen und es gibt dazu noch eine schwache schwarze Gruppe in der rechten unteren Ecke.
- 159: Dieser Zug macht es Weiß zu einfach. Es gibt eigentlich noch Aji zum Töten, wie Dia. 16 zeigt. Der auf 1 mit dem Ko folgende Kampf ist sehr kompliziert, aber auf jedem Fall sollte Schwarz das Ko-Aji stehen lassen. Wenn Schwarz die Partie verloren hätte, dann wäre dies der Verlustzug gewesen.
- 182: Das ist wohl der Verlustzug und folgerichtig ist ...
- 183: ... das der Gewinnzug! Hätte Weiß mit 182 auf 1 in Dia. 17 sicher verbunden, hätte sich nach Schwarz auf 2 und Weiß auf 3 ein vorteilhaftes Bild für Weiß ergeben:

Schwarz hat ca. 81 Punkte

unten: ca. 55 Punkte

oben links: ca. 20 Punkte

Weiß hat ca. 85 Punkte + Komi

unten: ca. 60 Punkte

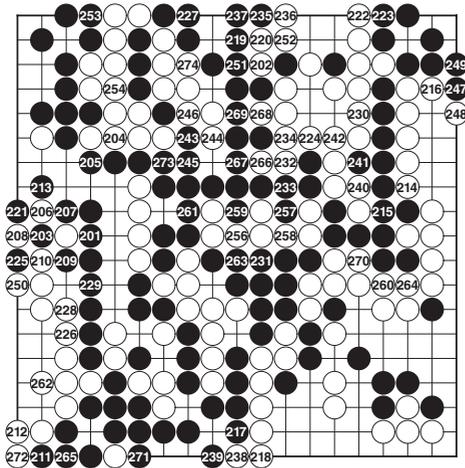
oben links: ca. 10 Punkte

oben rechts: ca. 8 Punkte

unten links: ca. 7 Punkte

Wenn Weiß also mit 1 in Dia. 17 verbunden hätte, hätte er die Partie ganz locker gewonnen!

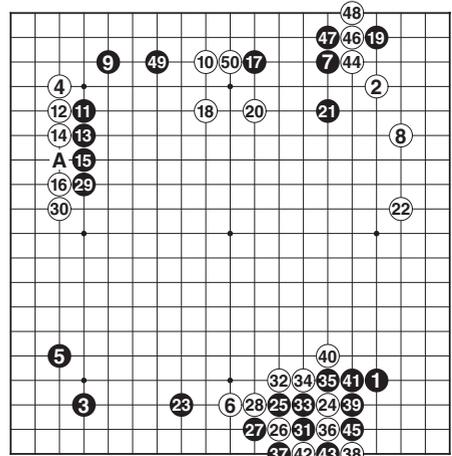
199: Game over!



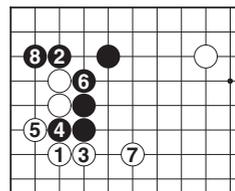
Figur 5 (201–274)
255 auf 208

Partie: Kidocup Hamburg 2015, Top-8-Gruppe, 7. Runde
Weiß: Fan Hui 7d
Schwarz: Ilya Shikshin 1p
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 299 Züge. Schwarz gewinnt mit 5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

14: Es gibt jetzt mit A oder 14 zwei mögliche Züge für Weiß, die beide Joseki wären. Welcher von beiden ist jetzt der bessere? Wenn Weiß A gespielt hätte, böte sich Dia. 1 als Fortsetzung an. Das ist zwar ein Joseki, aber es passt mit dem schwarzen Schimari unten rechts nicht gut für Weiß. Weil die linke untere Ecke von Schwarz stabil ist, sind die weißen Züge 3 und 7 entwertet. Daher hat Weiß in der Partie den richtigen Zug gespielt.

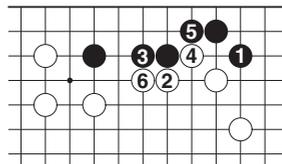


Figur 1 (1–50)



Dia. 1

21: Wenn Schwarz jetzt mit 1 in Dia. 2 auf den 3-3-Punkt spielt, kann Weiß bis 6 auf Einfluss spielen und seine Steine wirken harmonisch zusammen.



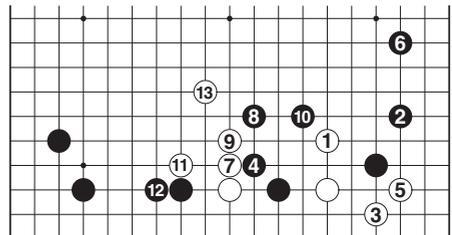
Dia. 2

22: Bis zu diesem Zug ist die Partie von beiden Seiten Standard.

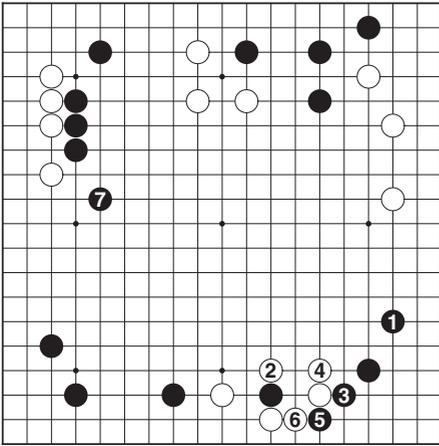
26: Eine Alternative zu diesem Zug zeigt Dia. 3. Die Zugfolge bis 13 zeigt ein altes Joseki, das für Weiß vielleicht

einfacher und besser gewesen wäre als die Partie.

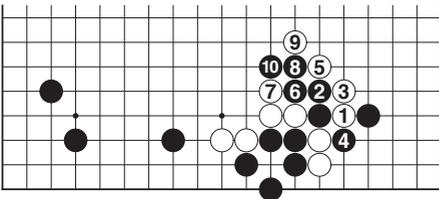
27: Eine Alternative für Schwarz zeigt Dia. 4. Er bekäme dabei Vorhand und könnte auf 7 spielen.



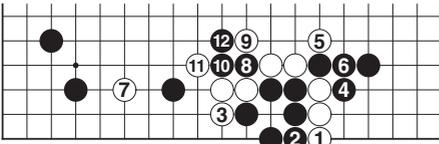
Dia. 3



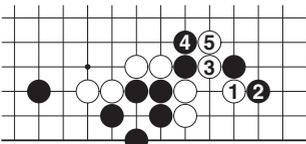
Dia. 4



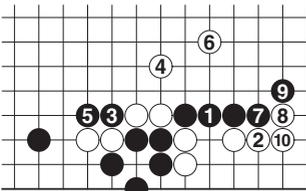
Dia. 5



Dia. 6

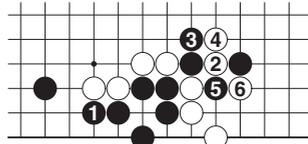


Dia. 7



Dia. 8

29: Normalerweise ist dieser Zug mit 30 als Antwort ein schlechter Abtausch. Aber es gibt einen Grund, warum Schwarz ihn genau jetzt gespielt hat.
38: Weiß droht ein Ko an. 1 in Dia. 5 würde jetzt nicht funktionieren,



Dia. 9

weil die Treppe nach 10 nicht für Weiß läuft. Wenn Weiß nun aber die übliche Variante aus Dia. 9 wählt, kann

Schwarz mit 8 einen üblen Schnitt spielen. Dieser Stein kann jetzt nicht mit 9 und 11 in einer Treppe gefangen werden, weil Schwarz in der Partie 29 für 30 abgetauscht hat. Weiß muss sich also etwas anderes einfallen lassen. Eine gute Idee wäre noch 1 in Dia. 7 gewesen, denn wenn Schwarz auf 2 in der Ecke antwortet, kann Weiß mit 3 und 5 durchstoßen und 1 deckt gegen den Gegenschnitt auf 4 in Dia. 5. Schwarz müsste somit 1 in Dia. 7 auf 1 in Dia. 8 beantworten. Die weitere Entwicklung bis 10 wäre für Weiß deutlich attraktiver als die Entwicklung in der Partie.

39: Schwarz muss sich auf das Ko einlassen, denn wenn er auf 1 in Dia. 9 sichert, kann Weiß auch durchstoßen und den Gegenschnitt auf 5 mit 6 vereiteln. Das Ko ist damit nun unausweichlich, aber, wie wir sehen werden, keine Gefahr für Schwarz. Weiß hätte also Dia. 8 wählen sollen.

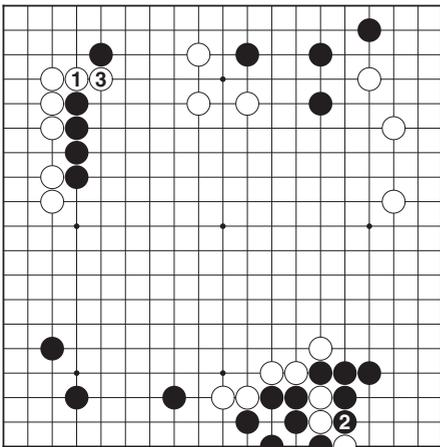


Fan Hui 7d galt vielen vor dem Turnier als Favorit

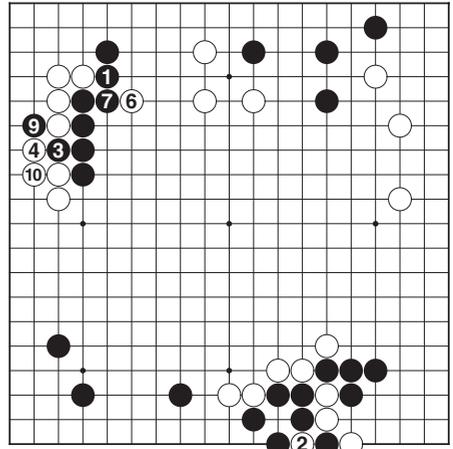


Ilya Shikshin konnte in der letzten Runde gewinnen, landete aber insgesamt nur auf Platz 2

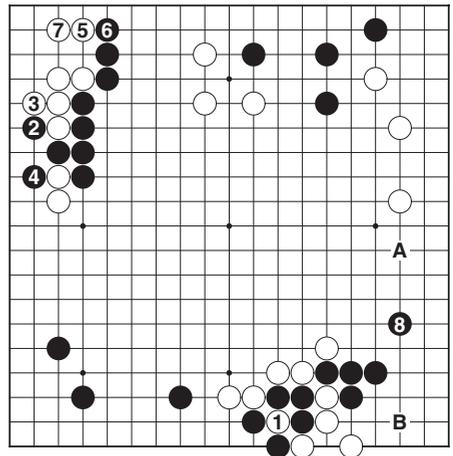
44: Diese Ko-Drohung ist nicht groß genug. 1 in Dia. 10 wäre die bessere Drohung gewesen und mit 3 deutlich größer als in der Partie. Aber deshalb würde wohl Schwarz auch auf 1 in Dia. 11 antworten. Nach 11 hätte Weiß dann keine richtige Ko-Drohung mehr. Alternativ könnte Weiß natürlich auch die Drohung mit 3 ignorieren und auf 1 in Dia. 12 schlagen. Schwarz schneidet dann aber erst links zwei Steine ab und verteidigt dann



Dia. 10

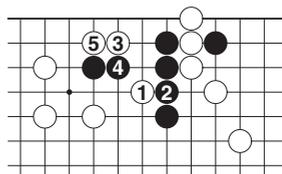


Dia. 11 (5, 11 schlagen 2; 8 auf 2)



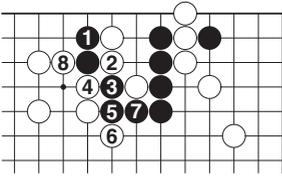
Dia. 12

die rechte untere Ecke – A und B sind Miai und Schwarz ist ziemlich glücklich. Somit endet das Ko, das Weiß wegen des Abtausches 29 für 30 in der Partie gewählt hat, immer gut für Schwarz und Weiß hätte Dia. 8 wählen sollen.



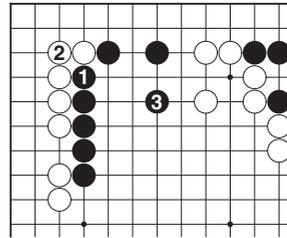
Dia. 13

50: Das ist viel zu langsam. Er hätte die Gruppe wie in Dia. 13 angreifen sollen. Nach 5 hat Weiß schon eine Basis und die schwarze Gruppe



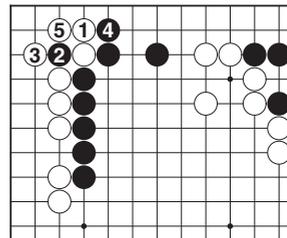
Dia. 14

ist schwer. Und wenn Schwarz sich wie in Dia. 14 wehrt, ist das Ergebnis nach 8 immer noch deutlich besser als die Stellung in der Partie.



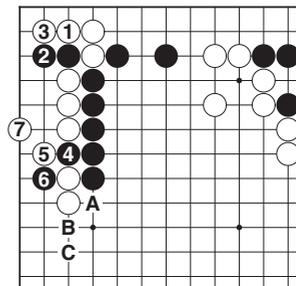
Dia. 16

77: Das war unnötig und zu langsam, denn die schwarze Gruppe lebt bereits. Ich hätte mit 1 in Dia. 15 die Ecke genommen. Danach sind A und B Miai für Schwarz. Wenn Weiß auf 2 zu töten versucht, kann Schwarz mit 3 und 5 leben und hat danach sogar noch Aji auf C und D.



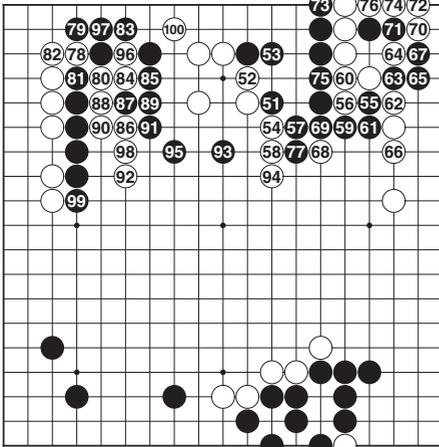
Dia. 17

79: Dieser Zug hat die Partie kompliziert gemacht. Dia. 16 zeigt, wie es einfacher gegangen wäre. Die Stellung nach 3 ist gut genug. Und streckt Weiß stattdessen mit 2 auf 1 in Dia. 17, dann hat Schwarz den schönen Testzug auf 2. Gibt Weiß dann Atari auf 3, bekommt Schwarz 4 auch noch in Vorhand. Spielt Weiß dagegen auf 1 in Dia. 18, dann



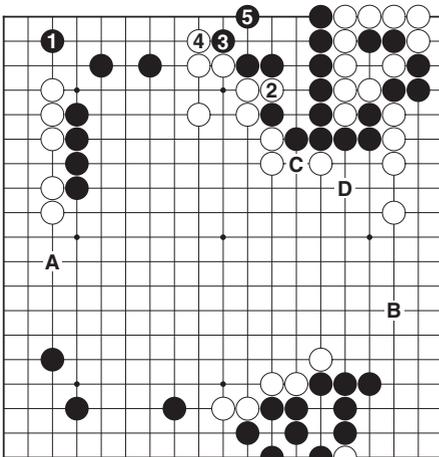
Dia. 18

hat Schwarz nach 6 eine Menge Aji auf A, B oder C. 84: Jetzt geht der Kampf richtig los! 96: Wenn Weiß jetzt den Schnitt mit 1 in Dia. 19 verteidigt, ist die Partie ganz schnell vorbei, wie Dia. 19 eindrucksvoll zeigt.

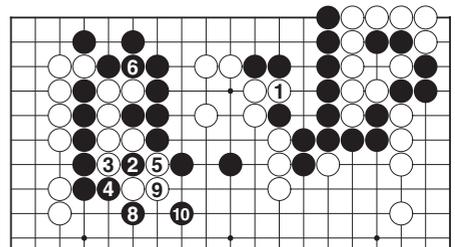


Figur 2 (51–100)

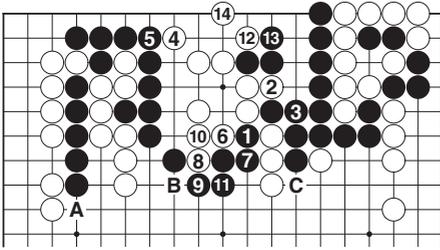
63, 65: Schwarz opfert bewusst die Steine in der Ecke, um außen Züge in Vorhand zu bekommen und so seine Gruppe zu sichern.



Dia. 15

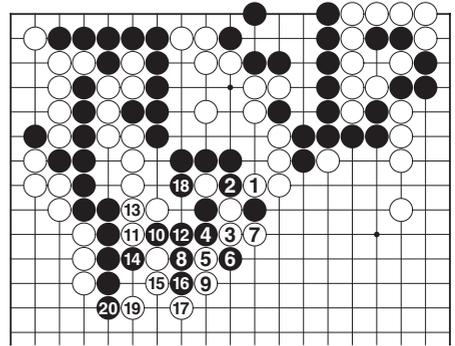


Dia. 19

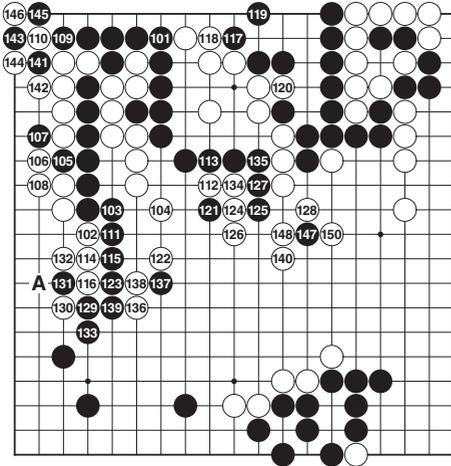


Dia. 20

99: Schwarz hätte jetzt zwar auf 1 in Dia. 20 schneiden können, aber aufgrund des Peeps bei 4 kann Weiß in der Sequenz bis 14 locker leben und Schwarz bleibt mit den drei Problemen A, B und C zurück.

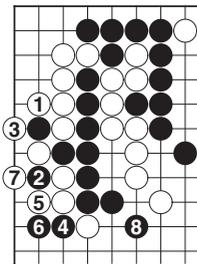


Dia. 22

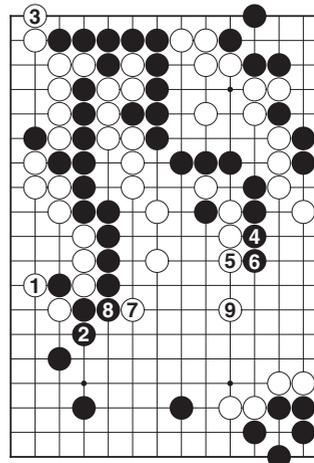


Figur 3 (101–150)
149 auf 143

107: Gutes Timing! Wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 21 antworten würde, wäre Schwarz nach 8 doch recht zufrieden mit der Stellung. Also muss er 12 auf 108 spielen und es verbleibt nach 109 und 110 noch einiges Aji in der Ecke. 126: 1 in Dia. 22 wäre jetzt sicher übertrieben, denn bei dem Versuch, die schwarze Gruppe eingeschlossen zu halten, übernimmt sich Weiß und verliert einen ganzen Schwung eigener Steine.



Dia. 21



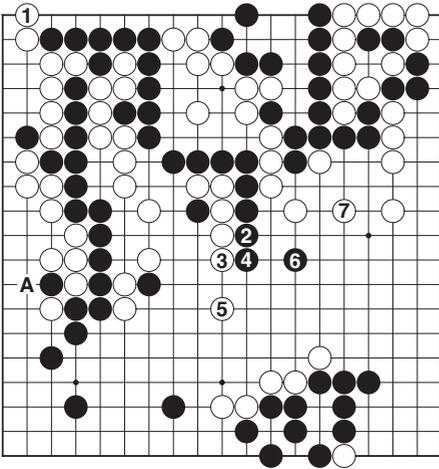
Dia. 23

132: Diesen Zug verstehe ich nicht, weil er für später viel zu viel Aji auf A hinterlässt. Natürlich sollte Weiß auf 1 in Dia. 23 spielen und danach möchte man eigentlich gerne die Ecke mit 3 sichern. Nach 9 lebt Schwarz immer noch nicht. Und wie steht die Partie? Schwarz: ca. 50 Punkte: unten rechts ca. 25

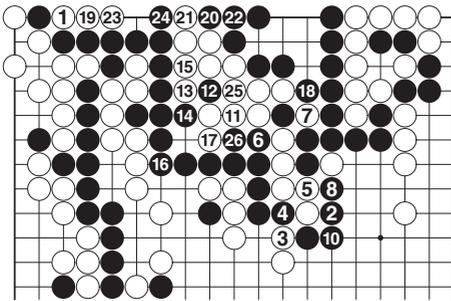
Punkte, unten links ca. 20 Punkte und oben ca. 5 Punkte. Und Weiß hat ca. 55 Punkte plus Kom: links 25 Punkte, rechts ca. 25 Punkte, in der Mitte ca. 5 Punkte. Weiß hat jetzt viel mehr! Er führt deutlich!

140: Der Zug sieht gut aus, aber das stimmt leider nicht. Wahrscheinlich wollte Weiß die schwarze Gruppe angreifen, weil sie immer noch nur ein Auge hat. Aber Weiß hätte immer noch auf 1 in Dia. 24 sichern sollen. Nach 7 ist die Partie noch immer spannend und man sieht, wie groß und wichtig das Aji auf A ist ...

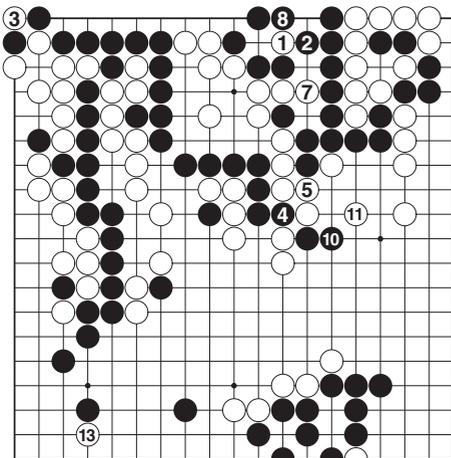
145: Jetzt kommt das Ko-Aji in dieser Ecke zum Tragen. 148: Jetzt auf 1 in Dia. 25 durchzuschlagen wäre gefährlich, denn Schwarz gewinnt einfach das folgende Semeai, wie nach 26 etwas einfacher zu erkennen ist.



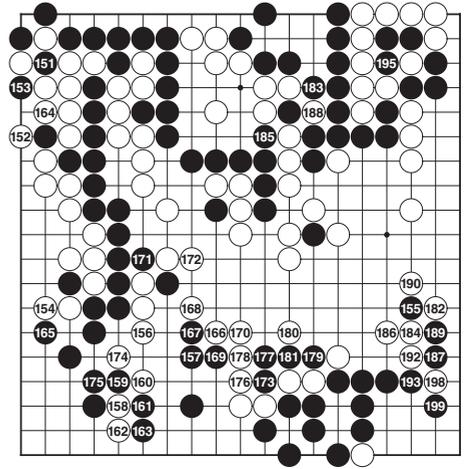
Dia. 24



Dia. 25 (9 deckt)



Dia. 26 (6, 12 schlagen 3; 9 auf 3)



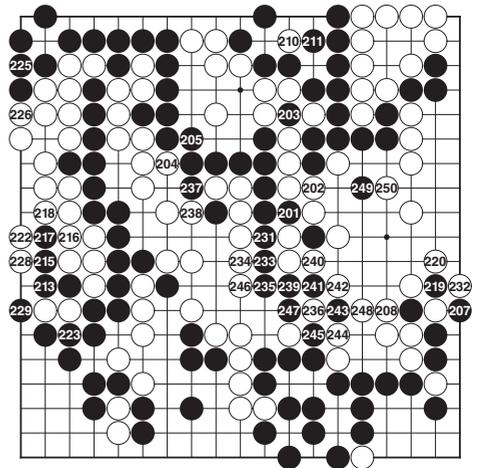
Figur 4 (151–200)

191, 197 schlagen auf 188; 194, 200 auf 188

150: Ich finde, das war der Verlustzug von Weiß! Weiß hätte einfach das Ko wie in Dia. 26 weiterspielen können. In der unteren linken Ecke gibt es genügend Ko-Drohungen für Weiß.

155: Schwarz hat einfach das Ko gewonnen, er kann noch auf 164 schlagen und er hat den großen Zug auf 155 bekommen.

165: Game Over! Es gibt keine Chance mehr für Weiß.



Figur 5 (201–299)

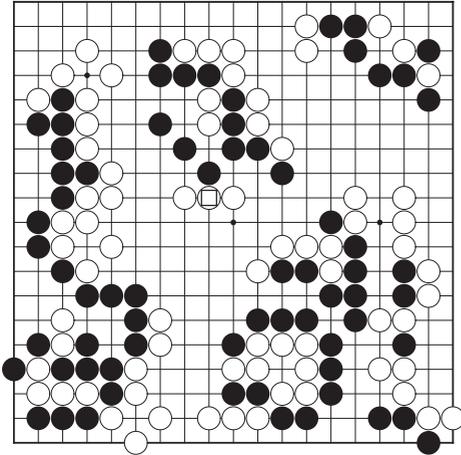
206, 212 schlagen 203; 209, 214 auf 203; 221, 227 neben 208; 224, 230 neben 207; 290 auf 281; 291 auf 236; 296 auf 207

Der etwas andere Zug (9)

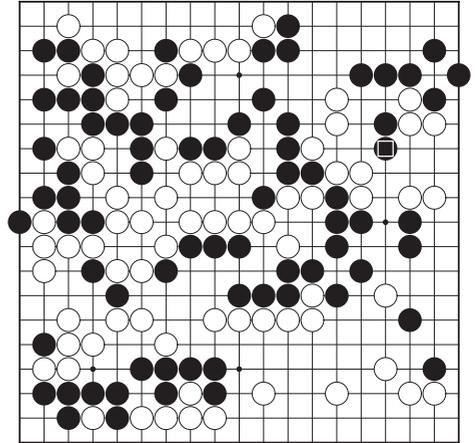
von Viktor Lin

Dieses Mal werden ein paar Techniken zur Selbstverteidigung präsentiert. Bei den Problemen gibt es immer eine Gruppe, die fast am Verrecken ist, und es geht darum, dass sie überlebt. Ihr könnt die Probleme also wie Leben-und-Tod-Probleme

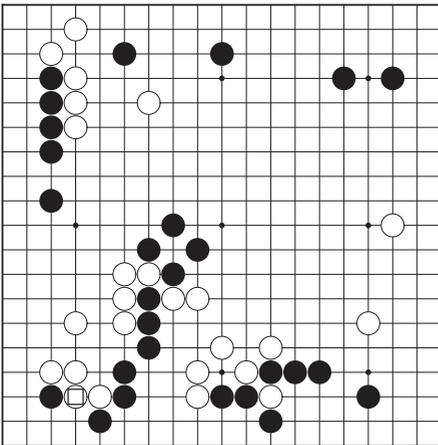
behandeln. Der verteidigende Spieler hat in der Partie natürlich viel früher gesehen, dass seine Gruppe überleben kann, bevor sie so arg in Bedrängnis gekommen ist. Manchmal ist ein Ko dabei, also nicht überrascht sein ...



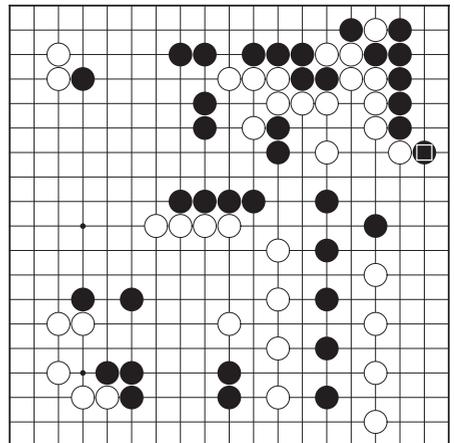
Problem 1: Die schwarze Gruppe im Norden hat nur ein Auge im Zentrum. Wo ist das zweite?



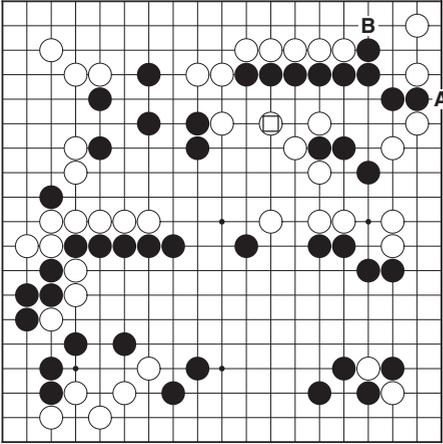
Problem 3: Schwarz hat soeben gestreckt und Weiß kann die zwei Steine nicht direkt abschneiden, aber wenn er intelligent spielt, stirbt er trotzdem nicht.



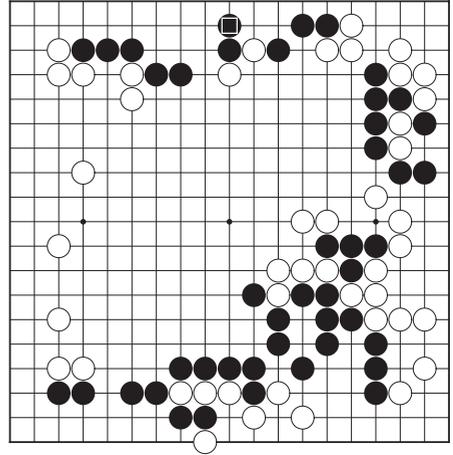
Problem 2: Weiß hat die schwarze Gruppe links unten um den Preis eines Ponnukis abgeschnitten, in der Hoffnung, dass sie zu weißem Gebiet wird. Wie belehrt Schwarz ihn eines Besseren?



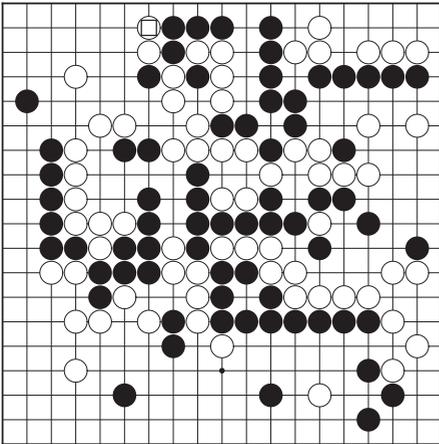
Problem 4: Weiß scheint oben rechts genug Augenraum in der Mitte zu haben. Allerdings gibt es am Rand noch etwas Cooles ...



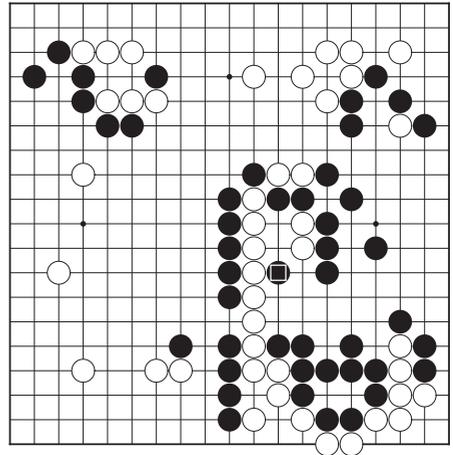
Problem 5: Schwarz muss hier ausnützen, dass die zwei weißen Steine in der Ecke mit A und B nur sehr lose mit der Außenwelt verbunden sind.



Problem 7: Schwarz spielt etwas entspannt, weil er glaubt, die weißen Steine unten wären gefangen. Der richtige Zeitpunkt, ihm seine Träume zu zerstören.

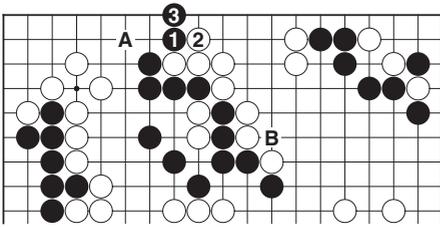


Problem 6: Schwarz hat im Nordosten zwar viele Freiheiten, aber keine sichtbaren zwei Augen. Datt is aber blöd, odaa?

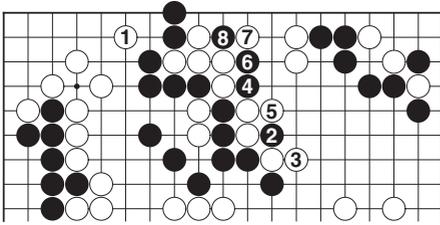


Problem 8: Die weiße Schlange hat in der Ecke nur ein Auge und das am Rand bleibt stets ein falsches, egal, wie er spielt. Wo soll also ein zweites Auge her?

Vorsicht, nicht einfach umblättern, denn auf den folgenden Seiten sind die Lösungen abgedruckt!

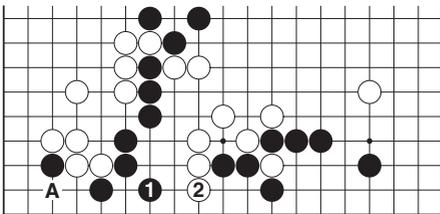


Dia. 1.1

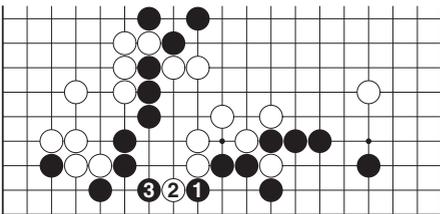


Dia. 1.2

Lösung 1: Wer dachte, Schwarz könnte nur ein Ko-Auge machen, liegt falsch! S 1 und 3 in Dia. 1.1 machen ein Miai. Wenn Weiß auf A das Auge zerstört, wird er in Dia. 1.2 einfach gefangen.

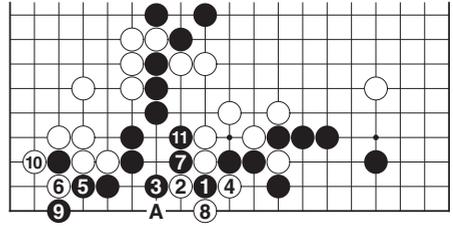


Dia. 2.1

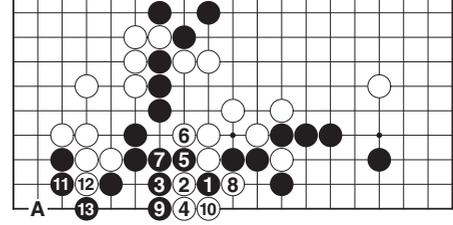


Dia. 2.2

Lösung 2: Wenn Schwarz wie in Dia. 2.1 spielt, kann er nach W2 selbst mit A keine zwei Augen zusammenkratzen. Schwarz muss zuerst einen Abtausch wie in Dia. 2.2 einschieben. Solange Schwarz dieses Hane nicht vergisst, kann er gemütliche zwei Augen machen. Das Ko auf A in Dia. 2.3 kann Weiß

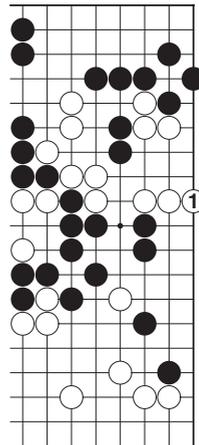


Dia. 2.3

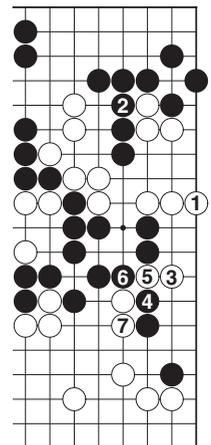


Dia. 2.4

nur schwer spielen, da seine Gruppe dann selbst Probleme hat. Wenn Weiß mit 4 statt zu fangen in Dia. 2.4 hinabstreckt, macht Schwarz ein Auge in der Ecke. A wird übrigens auch ein Ko um das Auge, das für Weiß schwierig zu spielen ist.

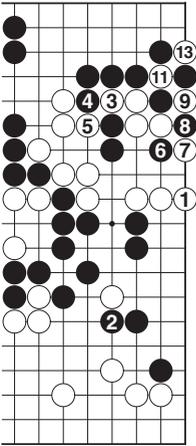


Dia. 3.1

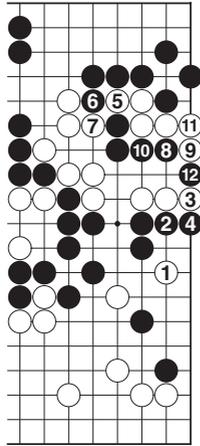


Dia. 3.2

Lösung 3: Sobald Weiß merkt, dass Hinabstrecken auf 1 Vorhand ist, ist alles in Ordnung. Wenn Schwarz zwei Steine verbindet, kann Weiß in Dia. 3.2 die andere Seite abtrennen. Am besten lässt er Weiß diese Steine in Dia. 3.3 abtrennen, dann

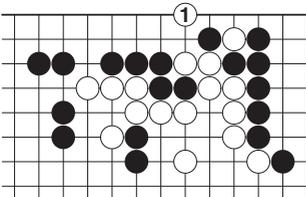


Dia. 3.3

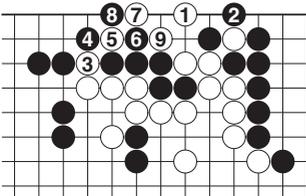


Dia. 3.4

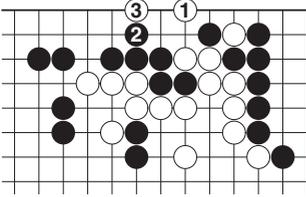
entsteht ein Ko. Sollte Weiß versuchen, gleich auf 1 in Dia. 3.4 zu spielen, wird er aus Mangel an Freiheiten gefangen.



Dia. 4.1

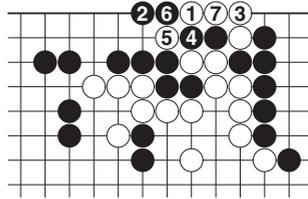


Dia. 4.2

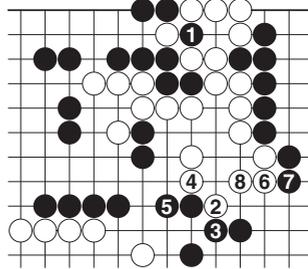


Dia. 4.3

Lösung 4: Mit dem Sprung auf die erste Linie kann Weiß klasse Sachen anstellen. Weiß war hier intelligent und hat das Atari auf A noch nicht abgetauscht. Wenn Schwarz z.B. in Dia. 4.2 den Stein nimmt, hilft der weiße Sprung, ein Ko zu basteln. Auf den Zug in Dia. 4.3 kann Weiß anlegen und auch dann ist ein Ko unvermeidlich. Ihr

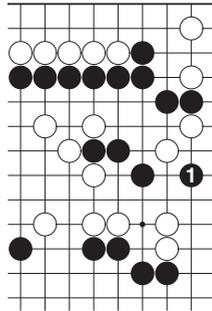


Dia. 4.4

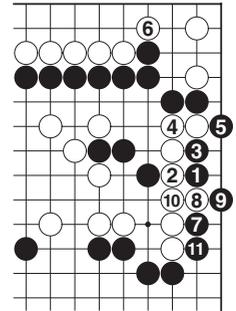


Dia. 4.5

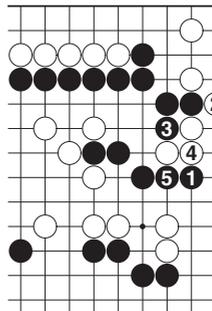
können bei Interesse die Ko-Variationen suchen, die entstehen. Der einzige Zug für Schwarz, der ein Ko vermeidet, ist der Kontersprung in Dia. 4.4. In diesem Fall aber hat Weiß extremen Vorhandprofit gemacht und geht dann im Zentrum leben.



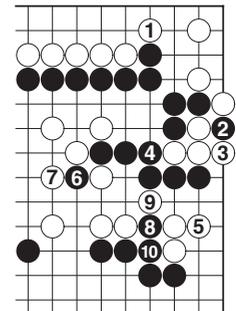
Dia. 5.1



Dia. 5.2



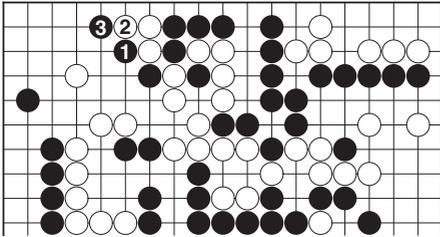
Dia. 5.3



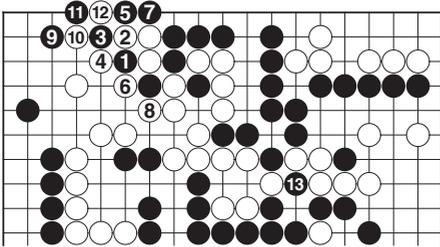
Dia. 5.4

Lösung 5: Okay, dieses Problem ist nicht so einfach. Alles fängt mit 1 in Dia. 5.1 an. Nachdem Weiß in Dia. 5.2 durchgegangen ist, muss er auf S5 die

zwei Steine verbinden. Durch den Wunderzug 7 ist Schwarz auf der ersten Linie verbunden. Wenn Weiß auf 11 blockt, fängt Schwarz auf 8 vier Steine. Weiß kann auch Dia. 5.3 versuchen. Schwarz stärkt sich dann in Dia. 5.4 in Vorhand, um dann mit der Kombination 6 und 8 die anderen weißen Steine zu trennen.

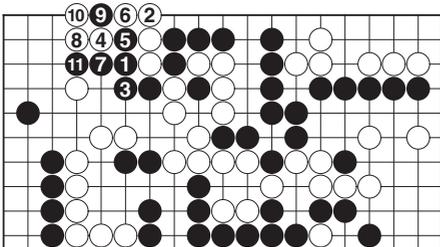


Dia. 6.1

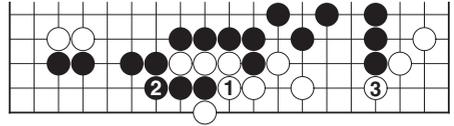


Dia. 6.2

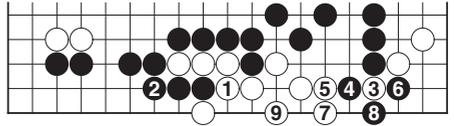
Lösung 6: Schwarz kann lokal keine Augen mehr bauen, also muss er einen Weg finden zu entkommen. Das Doppelhane in Dia. 6.1 ist der erste Schritt dazu. Schwarz kriecht dadurch auf der ersten Linie davon – und der Schlüsselzug der Sequenz ist der Sprung mit S9 in Dia. 6.2. Weiß kann ein Auge nur mit Ko verhindern, aber mit dem Einwurf S13 lebt Schwarz durch so etwas Ähnliches wie ein Doppelko. Der Konter von W2 in Dia. 6.3 funktioniert nicht.



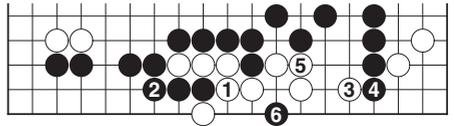
Dia. 6.3



Dia. 7.1

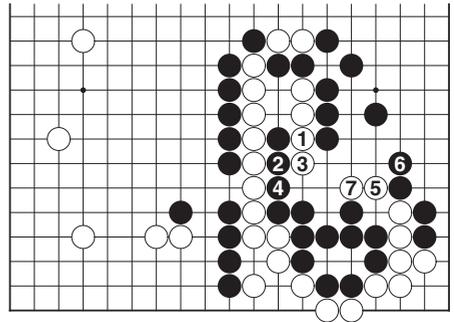


Dia. 7.2

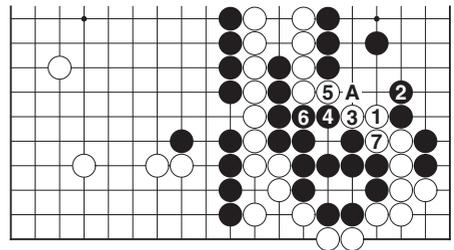


Dia. 7.3

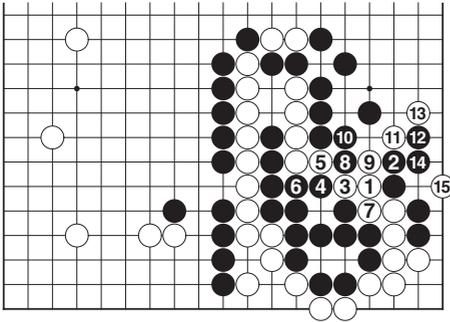
Lösung 7: Weiß verbindet drei Steine in Vorhand und lebt mit W3. Das ist dieselbe Idee wie bei Problem 2. Durch diesen Zug bekommt Weiß die Züge 5 und 7 in Dia. 7.2 in Vorhand und lebt ins schwarze Gesicht. Mit anderen Sequenzen, wie z. B. Dia. 7.3, kann Weiß nicht leben. Ihr könnt die Sequenz als Übung zu Ende rechnen.



Dia. 8.1



Dia. 8.2

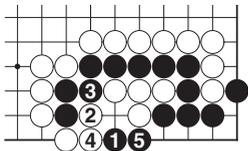


Dia. 8.3

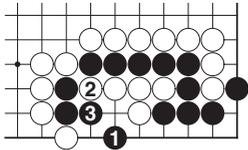
Lösung 8: Weiß kann nirgends ein zweites echtes Auge bauen, aber er braucht es auch nicht! Weiß packt sich einmal um Schwarz herum und lebt, solange Weiß verbunden bleiben und Schwarz nicht auf A in Dia. 8.2 schneiden kann. Was dann passieren würde zeigt Dia. 8.3.

Lösung zu Retten und Fangen 22

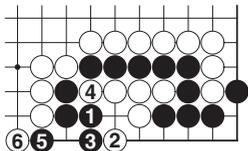
Schwarz 1 ist ein wirklich intelligenter Zug. Wenn Weiß dann versuchen sollte, mit 2 und 4 anzubinden, dann kann er nach 5 nicht decken und Schwarz hat die notwendigen Steine gefangen.



Beantwortet Weiß den ersten Zug mit dem Schnitt auf 2 im zweiten Dia., dann kann er sich nach 3 nicht annähern und verliert seine vier Steine ebenfalls.



Schwarz 1 im dritten Dia. ist der normal aussehenden Zug, aber nach 2 und 4 muss Schwarz mit 5 schlagen und Weiß bekommt mit 6 ein Ko um die gesamte Ecke.



Impressum DGoZ 3/2015

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: Tobias Berben, Steffi Hebsacker, Mathias Helms, Klaus Kontny, Lukas Maday, Marc Oliver Rieger, Sarah, Martin Stiassny, Klaus Wacker, Mei Wang, Bernhard Werner

Fotos: Tobias Berben, Gunnar Dickfeld, Steffi Hebsacker, Marc Oliver Rieger, Olga Silber, Sabine Wohnig, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoons: Andreas Fecke, Angelika Rieger

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

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 4/2015: Mittwoch, der 16.08.2015

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

International

von Lars A. Gehrke

2. GLOBIS Pokal

Huang Yunsong 4p gewann den 2. GLOBIS Pokal und ein Preisgeld von drei Millionen Yen (ca. 22.000 Euro), indem er Na Hyun 6p am 10. Mai 2015 im Finale besiegte. Außerdem besiegte Li Qincheng 2p Lee Donghun 5p im Spiel um Platz drei.

Der „GLOBIS Pokal Go U-20“ ist ein internationales Turnier für junge Spielerinnen und Spieler unter 21, das seit 2014 existiert. Es wird vom Nihon Ki-in veranstaltet. GLOBIS ist der Name einer japanischen Universität und der dahinter liegenden Kooperation, die das Turnier mitsponsert. Das Turnier ist in der Gruppenphase als Doppel-K.-O.-System organisiert, d. h., dass man in der Gruppenphase erst nach zwei Niederlagen aus dem Turnier ausscheiden kann. Im letzten Jahr bei der Erstaussgabe des Turniers gewann Ichiriki Ryo gegen Kyo Kagen.

Dieses Jahr fand das Turnier vom 8. bis zum 10. Mai 2015 in der Graduate School of Management, GLOBIS Universität (Tokyo, Japan) statt.

Die 16 Teilnehmer des Turniers, die in vier Gruppen eingeteilt wurden, waren international weit gestreut. Insgesamt waren sechs aus Japan, drei aus China, drei aus Korea und einer aus Taiwan. Weiterhin

durften Krit Jamkachornkiat 4d aus Thailand, Lionel Zhang 7d aus Nordamerika und Pavol Lisy 1p aus Europa an dem Turnier teilnehmen. Lisy verlor in der Gruppenphase gegen Yang Dingxin 3d aus China und anschließend auch im Verliererzweig gegen Fujimura Yosuke 2d aus Japan. Ein ähnliches Schicksal ereilte dem Amerikaner Lionel Zhang 7d und dem Thailänder Jamkachornkiat 7d. Zhang verlor in der ersten Runde gegen Shin Jinseo 3d aus Korea und anschließend gegen Motoki Katsuya 3d aus Japan.

Der Gewinner des Turniers, Huang Yunsong 4p aus China, war vor dem Turnier relativ unbekannt, weil seine Ergebnisse in den vergangenen internationalen Partien nicht besonders eindrucksvoll waren. Nichtsdestotrotz kann man nun erwarten, dass man seinen Namen häufiger lesen wird, nach-



Alle Teilnehmer des 2. GLOBIS Pokals



Na Hyun 6p (links) und Huang Yunsong 4p im Finale des 2. GLOBIS Pokals

dem er dieses internationale Jugendturnier gewonnen hat. Huang ist 1997 geboren und stieg 2010 offiziell zum professionellen Spieler auf. Im Jahr 2012 erreichte er das Finale vom 19. Xinren Wang (Anfängerturnier für unter 30 Jahre und unter 7p), aber verlor gegen Fan Tingyu, jetzt 9p, und im Jahr 2013 erreichte er das Finale vom 7. Xinxiu, aber verlor gegen Li Qincheng. Xinxiu, was übersetzt „neues Talent“ bzw. „aufstrebender Jugend-



Zhou Ruiyang 9p (links) im Finale des 10. Chunlan Pokals gegen Gu Li

licher“ bedeutet, ist ein chinesisches Turnier für junge Spielerinnen und Spieler, das aktuell von der Firma Ricoh gesponsert wird. 2014 gewann Huang die achte Ausgabe des Xinxu, indem er im Finale Ma Yichao 2p besiegte. Dies war auch gleichzeitig der erste Titel seiner Karriere. Aktuell ist Huang in China auf Platz 33 eingeordnet und gilt als große Hoffnung.

10. Chunlan Pokal

Im Finale des 10. Chunlan Pokals am 3. Juni 2015 in Zhangjiajie, China, besiegte Gu Li 9p den ebenfalls aus China stammenden Zhou Ruiyang 9p mit 2:0. Nach zwei spannenden Finalpartien gewann Gu Li, auch wenn er in den letzten Jahren regelmäßig im Finale von internationalen Go-Turnieren vertreten war, seinen ersten internationalen Titel seit dem 15. Samsung Pokal von 2010. Letztes Jahr fokussierter er seine Energie auf das historische Jubango gegen Lee Sedol 9p, das Gu enttäuschend mit 6-2 verloren hat.

Erwähnenswerterweise hat Gu Li in der zweiten Runde des Chunlan Pokals gegen Lee Sedol gewonnen, der beim 9. Chunlan Pokal Zweiter geworden war. Auch das Spiel um Platz drei war sehr stark besetzt. Der Gewinner des 9. Chunlan Pokals Chen Yaoye 9p (im Halbfinale verloren gegen Zhou) besiegte Kim Jiseok 9p (im Halbfinale verloren

gegen Gu Li) am 1. Juni 2015, am gleichen Tag an dem auch die erste Finalpartie ausgetragen wurde.

Der Chunlan Pokal (wörtlich übersetzt „Orchidee des Frühlings“) ist ein relativ neues internationales Turnier, das seit 1998 existiert. Es ist das einzige internationale Turnier, das nach chinesischen Regeln gespielt wird. Der Sponsor ist die chinesische Chunlan Gruppe, ein Konglomerat mit verschiedenen Interessen in den Bereichen Luftkühlung, Haushaltsgeräte, Eigenantrieb, Finanzen und alternative Energiewirtschaft. Für das Turnier werden 24 Spieler nach den folgenden Regeln eingeladen: die drei besten aus dem letzten Turnier, acht aus China, fünf aus Japan, vier aus Südkorea, zwei aus Taiwan, einer aus Nordamerika und einer aus Europa. Die acht Bestplatzierten starten direkt in Runde zwei, davon abgesehen ist das Turnier ein einfaches K.-O.-System. Lediglich das Finale ist ein Best-of-Three. Zeitlich finden inzwischen die ersten beiden Runden immer im März, die dritte Runde und das Halbfinale im Dezember und das Finale mit dem Spiel um Platz drei im Juni des Folgejahres statt. Für den 10. Chunlan Pokal wurden aus Europa Fan Hui 2p und aus Nordamerika Jiang Minjiu 7p eingeladen. Beide schieden schon nach der ersten Runde aus dem Turnier aus. Fan Hui verlor gegen Cho U 9p aus Japan, der später in der dritten Runde gegen Gu Li mit nur einem halben Punkt verlor.

Japan

von James Brückl

Honinbo

Im Kampf um den 70. Titel stürmte Iyama Yuta 9p in den Begegnungen im Mai und Anfang Juni mit drei Siegen in Reihe wild voran. Sein Herausforderer Yamashita Keigo 9p konnte sodann zwar in der Partie vom 16./17.06. einen ersten Sieg erzielen. Bei einem gespielten best-of-seven sind die Aussichten für Iyama Yuta, den Titelkampf nun jederzeit für sich zu entscheiden, aber natürlich glänzend.

Gosei

Iyama Yuta 9p, auf dem besten Weg, seinen Honinbo-Titel zu verteidigen, wird dies sicher auch für den 40. Gosei-Titel versuchen. Sein Herausforderer ist endgültig und wieder einmal Yamashita Keigo 9p, der sich zuvor in der Qualifikation gegen Murakawa Daisuke 7p und sodann gegen Kono Rin 9p durchsetzen konnte, den letzten Herausforderer um den Gosei. Yamashita Keigo wird damit auch weiterhin die „Festung Iyama“ berennen wollen, doch scheint Iyama Yuta dieser Gegner gut zu liegen, denn seine Gewinnquote gegen Yamashita Keigo beläuft sich auf 28 zu 18 Siege. Die erste Partie in diesem Best-of-Five wird noch im Juni ausgetragen.

Liganachrichten

In der Meijin-Liga stehen Kono Rin 9p, Yamashita Keigo 9p und Takao Shinji 9p jeweils mit 4:2 Siegen gut da. Noch besser ist nur Ko Iso 8p, der fünf Siege

erzielen konnte, aber auch noch gegen Yamashita Keigo zu spielen hat. Jeder der Vorgenannten kann also noch auf fünf Siege kommen! Während dessen stehen sich in der zweiten Runde der gerade begonnenen Oza-Liga tatsächlich Iyama Yuta 9p und Ichiriki Ryo 7p gegenüber. Genau so könnte auch die Semifinal-Begegnung in der Tengen-Liga lauten, doch müssen beide Kontrahenten hierzu am 22. bzw. 25.06. erst einmal die dritte Runde dieses Ausscheidungsturniers überstehen, in der Iyama Yuta auf Ko Iso trifft. Murakawa Daisuke (7p und amtierender Oza) hingegen, der in letzter Zeit doch eigentlich so gut auftrumpfen konnte, schied bereits in der ersten Runde des Hauswettbewerbes seines „Heimatvereins“ in Osaka, dem Kansai Kiin 1st place, in der ersten Runde gegen Nakano Yasuhiro 9p aus. Bisheriger Titelträger ist hier Yuki Satoshi 9p.



Iyama Yuta 9p dominiert noch immer die japanische Go-Szene

Frauen Honinbo

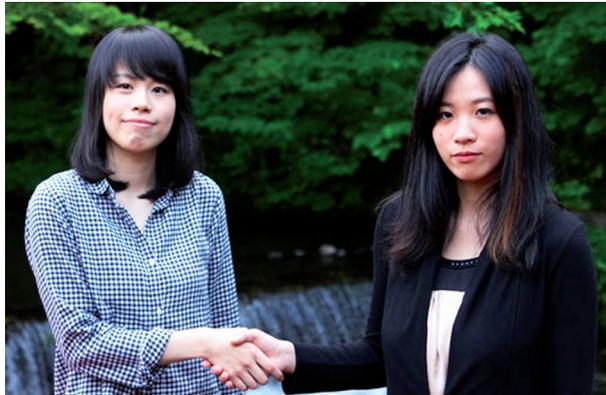
Sugiuchi Kazuko, 8p und 88 Jahre, der wir in der letzten Ausgabe noch viel Erfolg gegen ihre wesentlich jüngeren Konkurrentinnen gewünscht hatten, schied nach ihrem Ligaerfolg leider am 28.05. gegen Suzuki Ayumi 6p aus.

Aizu-Cup

In diesem Titelkampf verlor die amtierende Titelträgerin Fujisawa Rina gegen Xie Yi-



Sugiuchi Kazuko 8p



Aizu-Cup-Finale: Xie Yimin 6p gegen O Keii 2p (l.)

min, die Meijin-Titelträgerin, und schied damit aus. Am 02.07. kommt es damit zum Entscheidungsspiel (Finalpartie) zwischen Xie Yimin und O Keii 2p.

Korea

von Sascha Stinner

16. Maxim Coffee Cup

Nach einer Durststrecke von anderthalb Jahren gehört



Choi Chol Han 9p (r.) gegen Hong Song Chi

nun Choi Chol Han 9p auch wieder zu den Titelträgern. Er besiegt im Finale den Wehrdienstleistenden Hong Song Chi 9p mit 2:1 und gewinnt damit nach 2009 und 2010 zum dritten Mal den Maxim Cup für 9-Dan-Profis. Es ist sein insgesamt 16. Turniersieg (zwei davon international).

Die Beobachter des Endkampfes wundern sich über die aggressive Spielweise Hongs, welche gar nicht zu ihm sondern vielmehr zu Choi Chol Han passt und diesem auch nach frühem Kampf in der entscheidenden Partie einen uneinholbaren Vorteil verschafft. Nach 265 Zügen erfolgt die Aufgabe Hongs und damit für Choi die Wiedergutmachung für das verlorene Finale des GS-Caltex Cups im April. Hongs letzter Titelgewinn liegt nun schon sieben Jahre zurück, und die Bilanz gegen Choi verschlechtert sich auf 4:8.

Der Maxim Cup besitzt in diesem Jahr erstmalig keine Vorrunde mehr, sondern lädt 24 9-Dan-Spieler nach ihrem Rating ein und beschert Choi Chol Han ein ansehnliches Preisgeld von umgerechnet ca. 40.000 Euro.

China von Liu Yang

1. Go-Liga

Zur Personalpolitik gibt es momentan in den Mannschaften große Meinungsunterschiede. Einige aus Hangzhou oder Zhuhai kaufen ihre gesamte Mannschaft extern ein, was schnell zum Erfolg führen könnte. In den meisten Fällen sind das aber nicht so. Nach schlechter Leistung verlieren häufig die Sponsoren ihr Interesse und die Mannschaft wird wieder verkauft oder zerstückelt und verkauft. In anderen Mannschaften wie Beijing oder Shanghai gibt es kaum Änderungen. Die Leistungsträger werden immer älter und es wird immer schwieriger, die Klasse zu halten. Die Jugendarbeit wird von allen Mannschaften ignoriert. Fast alle guten Jungspieler lernen in privaten Go-Schulen in Beijing. Das ist für viele Kinder aus anderen Region zu teuer und unflexibel. Eine dezentrale Ausbildungsmöglichkeit, gesponsert durch die Mannschaften, wäre eine deutlich bessere Lösung. Die Leitung des chinesischen Go-Verbands scheint aber überfordert, die nötigen Reform anzuschließen.

Bis zum 25. Juni wurden acht Runden absolviert. Die Tabelle sah dann so aus:

Team	Punkt	Siege
Supor Hangzhou	22	23
Wuhan	15	18
Zhejiang	14	17
Zhuhai	13	17
Jiangsu	13	17
Chongqing	11	16
Hangzhou Qiyuan	11	13
Guizhou	10	16
Duangxi	10	15
Shanghai	10	14
Shandong	9	14
Beijing	6	12

28. Meijing

Am 28. Juni fand das Viertelfinale des 28. Meijing Cups zwischen Lian Xiao 7p und Mi Yuting 9p statt. Beide befinden sich im aktuellen Rating auf den Plätzen 3 und 4. Vor der Partie hat Mi schon vier Mal hintereinander gegen Lian verloren. Dieses Mal lief es auch nicht besser für Mi, denn nach mehreren misslungenen Eingriffsversuchen musste er aufgeben.

Sein Gegner im Halbfinale ist Peng Liyang 5p, der sich gegen Xu Jianyang 3p durchsetzte. In der anderen Hälfte hat Li Qincheng 2p schon vorzeitig das Finale erreicht.



Mi Yuting 9p (r.) gegen Lian Xiao 7p



100 Mitarbeiter,
23 Nationalitäten,
1000 Ideen

Ina Franzke, Leiterin Personal



Unsere Software macht Karriere!
Machen Sie mit?

Jetzt auch in Berlin!

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

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

.NET-Entwickler (m/w)

Java-Entwickler (m/w)

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

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

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

Jetzt bewerben:

07231/12597-0 | jobs@omikron.net



Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

Go in der Schule – unsere Erfahrungen

von Mathias Helms & Klaus Wacker

Schon lange hatte ich mir vorgenommen, auch an Schulen Go-Kurse anzubieten – im Januar 2015 war es soweit: ich startete meinen ersten Go-Kurs in einer Schule. Teilnehmer waren die 28 Schülerinnen und Schüler einer MINT-Klasse des Reinoldus-Schiller-Gymnasiums in Dortmund. Der Unterricht fand sechs Mal montagnachmittags statt und dauerte je 90 Minuten. Der 2. Kurs für eine Parallelklasse endete am 8. Juni 2015.

Ressourcen

Als Spielmaterial für die Schüler dienten zunächst Zettel mit einem aufgedruckten 9x9-Go-Brett. Schnell stellte sich heraus, dass die Zettel unzweckmäßig waren. So investierte ich 15 Euro und ließ mir im Bauhaus 30 Go-Bretter aus Sperrholz zurechtschneiden, die ich noch etwas nachschliff und dann mit Schablone und Kugelschreiber zu brauchbaren 9x9-Brettern aufmöbelte.

Ordentliche Glassteine stellte der NRW-Verband mit 4 Sätzen leihweise zur Verfügung. Zur temporären Aufbewahrung der Steine während der Spiele im Unterricht diente ein Stapel kleiner Plastik-Schüsselchen, die die begleitende Lehrerin spendete.

Die Demo-Ausstattung für den Lehrer war optimal: ein White-Board mit Anschlussmöglichkeit für einen Laptop. Ich benutzte das Programm CGoban, um vorbereitete Probleme, Stellungen und Partien zu zeigen, und auch, um gemeinsame Partien zu spielen und zu diskutieren.

Schnell stellte sich heraus, dass ich kaum in der Lage war, beim freien Spiel der Schüler auf alle Fragen der Schüler hinreichend schnell einzugehen. Deshalb suchte und fand ich den Mitstreiter Klaus Wacker, der mich bis zum Schluss unterstützte und bei Ausfällen den Unterricht auch alleine durchführte.

Für die Organisation des Abschluss-Turniers (4 Runden, je ca. 10 Min.) habe ich das MacMahon-Programm von Christoph Gerlach eingesetzt.

Der Plan

Hauptziel des Unterrichts war, den Schülern die Japanischen Go-Regeln (www.dgob.de/regeln/

japreg.htm) verständlich zu machen und diese mittels viel Spielpraxis auf 9x9-Brettern einzuüben. Weitere Ziele waren das Erlernen grundlegender taktischer Elemente und allgemeiner Informationen zum Go-Spiel. Am Ende des Unterrichts sollten die Schüler nach einem Abschluss-Test über die Go-Regeln mit einem Go-Diplom belohnt werden. Und in der letzten Stunde sollte mit einem Turnier ihr Ehrgeiz und Lust auf Mehr geweckt werden.

Viele Anregungen und Beispiele entnahm ich hauptsächlich dem Buch „Go – Eine Einführung des Deutschen Go-Bundes“ von Otake und Futakuchi von 1985 und der Broschüre „Go – Schritt für Schritt. Eine Einführung in Methoden, um Go zu lehren“ des Europäischen Go Zentrums von Frank Janssen, 1997.

Gestaltung

Die Unterrichtsstunden liefern meist nach diesem Schema ab: zunächst 5 bis 10 Minuten eine Geschichte, in der ersten Stunde über die Historie des Spiels, dann Go-Legenden aus dem Buch „Die Mitte des Himmels“. Auch Zahlenspielerien mit riesigen Zahlen rund um Go oder Fakten und Anekdoten über Profis wie Go Seigen faszinierten die Schüler. Klaus begeisterte die Schüler mit einem Manga-Video aus der Hikaru-no-Go-Serie oder mit Erzählungen über sein Hobby als Flieger.

Anschließend gab es ca. 10 bis 15 Minuten Theorie. Zunächst ging ich auf vorbereitete Fehler ein, die in der letzten Stunde aufgefallen waren, dann zeigte ich Neues über Regeln bzw. Taktiken.

Der Wunsch der Schüler zu spielen wurde zusehends stärker und wir verteilten endlich die notwendigen Materialien für das freie Spiel. Kaum begann das Spiel, kamen auch schon die ersten Hilfe-Rufe. Schon auf dem Weg zu einem hilfesuchenden Schüler sahen Klaus und ich jeweils im Vorbeigehen bei anderen Schülern Stellungen mit mehreren Gruppen ohne Freiheiten oder wie sich manch einer konsequent sein eigenes Gebiet verkleinerte. Ergo: Selbst zu zweit ist man ständig im Einsatz!

Etwas weniger stressig war die Zeit während des Zwischentests, der das Verständnis der Begriffe „Freiheit“ und „Verbinden/Trennen“ abfragte und dem Anschluss-Test. Allerdings waren hierbei Korrektur, Benotung und Vorbereitung zeitaufwendig.

Falls zum Schluss der Stunde noch Zeit übrig war, gingen wir nochmal zusammenfassend auf die wichtigsten Beobachtungen beim freien Spiel ein.

Resümee

Die Schüler waren begeistert dabei und sind traurig, dass erstmal Schluss ist. Alle wollen am angekün-

digten 9x9-Turnier teilnehmen, das am Sa., 12. September, parallel zum Dortmunder Go-Turnier im selben Gymnasium stattfindet.

Während es beim Zwischentest noch einzelne schwache Noten gab, haben den Abschlusstest alle Schüler beider Kurse bestanden. Besonders beim Abschlussturnier waren die Schüler sehr eifrig bei der Sache. Zur Preisverleihung habe ich essbare Go-Steine spendiert.

Auch Klaus und ich haben Spaß an der Sache gehabt und wir wollen beide weiter an der Verbreitung des Go-Spiels mitwirken. Auf meiner Agenda stehen weitere Kurse und AGs an Schulen und für Erwachsene.

Unendliche Weiten – die Welt jenseits der 20. Kyu

von Marc Oliver Rieger

Liebe Danspieler,

es gibt sie – Go-Spieler, die so schrecklich Go spielen, dass sie eigentlich noch nicht einmal 10. Kyu sind. Ja, es gibt sogar welche, die noch nicht einmal 20. Kyu sind. Auch wenn manche von Euch das nicht glauben wollen ...

Einwand Nummer 1:

„Wer anfängt, Go zu spielen, ist sowieso ganz schnell mindestens 10k stark.“

Ja, klar, das war bei Euch sicher so: ein paar Monate gespielt, am ersten Turnier gleich mit 5k angemeldet. Oder wenigstens mit 10k.

Aber Ihr seid auch Danspieler! Bei Normalsterblichen geht es nicht so schnell. Und bei kleinen Kindern – oder auch älteren Menschen oder voll berufstätigen Familienvätern und -müttern – schon gar nicht. Die bleiben unter Umständen lange in Spielstärkerebenen hängen, die für Euch gar nicht zu existieren scheinen. Sie tun sich schwer damit, ein "einfaches" Leben-und-Tod-Problem zu sehen oder ein Joseki wiederzuerkennen, wenn es auf der "falschen" Seite des Bretts gespielt wird. Sich

mehr als zwei Züge im Voraus auf dem Brett vorzustellen, ist ihnen lange Zeit ein Ding der Unmöglichkeit. Kurz: Was einem Danspieler so locker von der Hand geht, dass er gar nicht bemerkt, dass dahinter eine Leistung steckt, müssen viele Go-Spieler mühsam lernen – oder lernen es vielleicht sogar nie.

Das Überraschende dabei ist vielleicht, dass es Go-Spieler gibt, die es Jahre lang nicht einmal auf 15k schaffen, und trotzdem jede Menge Spaß am Go haben!

Einwand Nummer 2:

„Unterhalb von 20k macht es keinen Sinn mehr, Kyu-Grade zu definieren, da die Spielergebnisse ohnehin zufällig sind.“

Der Eindruck kann in der Tat leicht entstehen, wenn man sich solche Partien anschaut: ein Fehlzug nach dem anderen, da muss das Ergebnis doch zufällig sein! Aber, liebe Danspieler, nach selbiger Logik müsste vermutlich so mancher Profi-Spieler auch schlussfolgern, dass es auch keinen Unterschied macht, ob jemand 1 Dan oder 3 Dan ist – bei all den Fehlzügen...

Im Ernst: Schaut man sich die Ergebnisse einer Gruppe von Spielern im Bereich unterhalb von 20k an, stellt man rasch fest, dass sie durchaus vorhersagbar sind: A gewinnt eigentlich immer haushoch gegen B und verliert seinerseits haushoch gegen einen 20k. Ich könnte jede Menge konkrete Beispiele zitieren, aber ich kürze das mal ab, um Euch nicht zu langweilen.

**Einwand Nummer 3:
„Wer noch nicht richtig auf 19x19 spielt, kann natürlich auch keinen Kyu-Grad haben – höchstens irgendeinen Fantasiewert.“**

Na wenigstens das wird wohl stimmen, werden jetzt viele denken. Schließlich beruht das Einstu-

was der richtige Modus ist, aber meiner Erfahrung nach passt es ganz gut, wenn ein Vorgabestein auf 13x13 drei Kyu-Graden und auf 9x9 fünf Kyu-Graden entspricht. Und schon kann man abschätzen, wie viele Vorgabesteine man bei Kleinbrett-Spielen gegen Anfänger sinnvollerweise geben sollte.

**Einwand Nummer 4:
„Aber Kyu-Grade sind für Anfänger doch eh unwichtig.“**

Es stimmt, dass Anfänger ihren Kyu-Grad nicht zu ernst nehmen sollten. Das verdirbt Motivation und Freude am Spiel. Aber wenn wir wollen, dass auch schwächere Spieler bei Go-Turnieren mitmachen oder Vorgabepartien spielen, dann



fungssystem auf Vorgabesteinen auf dem 19x19-Brett. Doch auch hier gibt es einen Trick: Man rechnet Vorgabesteine der kleinen Brettgrößen (9x9 und 13x13) einfach auf die der großen um. Zugegeben, hier gehen die Meinungen auseinander,

brauchen sie einen Kyu-Grad. Und je genauer der ist, desto eher werden sie (und ihre Gegner) ausgeglichene Partien spielen können.

Wie verheerend eine Fehleinstufung sein kann, sieht man zum Beispiel an Kindern Go-spielender

Eltern, die bei ihrem ersten Turnier als 20k antreten, in der irrigen Meinung, darunter gäbe es keine Ränge, und die dann nach einer 0-5-Klatsche und vielen Tränen am Go-Brett ihre Lust auf's Go erst einmal verlieren.

Dagegen ein positives Beispiel: Beim Go-Turnier in St. Augustin nahmen ein dutzend Spieler von 15k bis 28k teil. Die Einstufungen stimmten, und es gab jede Menge knapper und spannender Partien (zum Teil mit entsprechender Vorgabe).

Einwand Nummer 5: „Na gut, aber wie soll man solche Kyu-Grade denn messen können?“

Ein Blick in die EGF-Datenbank – genügt leider nicht! Dort wird traditionell jeder Spieler mit mindestens 20k gewertet. Und wenn dann der (echte) 20k bei einem Turnier gegen einen 30k mit neun Vorgabesteinen gewinnt, dann wird das so gewertet, als hätte er gerade einen 11k gleichauf geschlagen. Dieser Effekt pflanzt sich nach oben fort und führt dazu, dass alle Ränge bis hinauf zu ca. 15k mit Vorsicht zu genießen sind.

Auch ein Blick auf KGS (sofern die Spieler überhaupt dort spielen) hilft wenig, denn KGS-Ränge unterhalb von ca. 10k sind notorisch unzuverlässig. Und 10k auf KGS entspricht übrigens eher 15k im „echten Leben“.

Um einen vernünftigen Kyu-Grad zu erhalten, muss man also Vorgabepartien gegen ordentlich eingestufte Spieler spielen. Zur Not geht das (wie oben beschrieben) auch auf kleineren Brettern. Das ist wichtig, wenn die Spielstärkeunterschiede für das 19x19 zu groß werden. 20 Vorgabesteine sind offenbar nicht das Mittel der Wahl, wenn ein 1 Dan einen 20k einstufen möchte.

Und wenn diese Erfahrungswerte fehlen? Das kommt nämlich immer mal wieder vor, besonders wenn kleinere Kinder ihr erstes Go-Turnier mitspielen, und bislang eigentlich nur mit Mama oder Papa oder ihrem Freund ein wenig herumgespielt haben? Da ist dann guter Rat teuer!

Um wenigstens eine grobe Einstufung zu ermöglichen, gibt es noch zwei andere Möglichkeiten: Partien anschauen oder einen Tsumego-Test machen!

Einstufungsmethode 1: Partien anschauen

Auch wenn jeder Spieler individuell verschieden ist, finden sich doch typische Muster. Ganz mutig möchte ich diese Muster hier kurz beschreiben, auch auf die Gefahr hin, dass erfahrenen Go-Lehrern hier jede Menge Ausnahmen einfallen. – Aber Ausnahmen bestätigen ja die Regel!

Um 40k: Die Spielregeln sind verstanden, aber Ataris werden noch oft übersehen, falsche Augen sowieso, und das Spiel ist allgemein noch

Quiz

Welcher Teilnehmer der letztjährigen DM-Endrunde startete schon bei seinem ersten Turnier gleich als 2k? Und welcher mit 18k?

Marlon Welter startete 2008 beim Göttinger Saarnsee in seinem ersten Turnier gleich als 2k. Johannes Obenaus spielte 2003 in Potsdam dagegen erst mit 18k. Acht Monate später war er dann allerdings auch schon 2k ...

ein rechtes Chaos, bei dem sich die Gebiete eher zufällig ergeben. Auch die seltsamste Invasion hat noch Überlebenschancen. In diesem Bereich ist es eigentlich nicht sinnvoll, auf 19x19 zu spielen. Das 9x9-Brett ist noch so groß wie ein riesiger unerforschter Kontinent!

Um 30k: Einfache Grundprinzipien sind verstanden. Gerade auf dem großen Brett fehlt aber noch komplett der Überblick. "Friedliebende" Spieler teilen es sich mit gemeinsamem Mauerbau meist in 2-3 große Bereiche auf. Erst ganz am Schluss denken sie (vielleicht) daran, diese Monstergebiete auch mal zu invadieren. Die 3-3-Invasionen werden dann gerne gespielt, selten aber korrekt. Ist ein Spieler mal in ein gegnerisches Moyo eingedrungen, dann schafft es der Gegner meist nicht, ihn zu stoppen, da Steine noch munter an den Gegner angelegt werden, statt sie als Caps oder ähnliches zu spielen.

Nicht so friedliebende Spieler starten gleich in der ersten Ecke einen Kampf um Alles oder Nichts, der nach und nach das ganze

Brett einnimmt, bis einer der Spieler völlig vernichtet ist.

Auf 19x19 kann man in dieser Spielstärke schon viel Spaß haben. Ästhetisch orientierte Danspieler sollten allerdings vermeiden, dabei zuzuschauen.

Um 20k: Die Partien fangen an, nach Go wie wir es kennen auszuschauen: Ecke, Seite, Mitte. Einfaches Leben und Tod wird normalerweise korrekt erkannt, aber natürlich gibt es noch jede Menge Rechenfehler. Die Spieler streuen noch jede Menge vorzeitige Endspielzüge oder sonstigen Kleinkram ein, mit dem sie quasi jedes Mal passen. Tenukis sind noch eine kostbare Rarität. Ein paar Josekis kennen die Spieler meist schon (z.B. 3-3-Invasion). Kos sind noch ein ungelöstes Problem. Partien gehen oft dadurch verloren, dass wichtige Verbindungen zwischen Gruppen übersehen werden oder Gruppen unverhofft sterben, weil ein Spieler vergessen hat, sie zu verteidigen, denn der Überblick auf dem großen 19x19-Brett ist doch noch nicht ganz da.

Um 15k: Der Überblick wird besser, und die vorzeitigen Endspielzüge nehmen ab. Sinnvolle Tenukis werden häufiger. Schwierig ist es jetzt vor allem, zu erkennen, welche Gruppen schwach sind, und wie man diese angreift oder verteidigt, aber spielentscheidende Verbindungsprobleme und unfreiwillig versterbende Gruppen, die einfach vernachlässigt wurden, sind ebenfalls noch immer anzutreffen. Die ersten sinnvoll gespielten Ko-Kämpfe finden statt.

Einstufungsmethode 2: Tsumego-Test

In der Kinderecke dieser DGoZ findet sich ein Test mit 20 Fragen. Es ist immer Schwarz am Zug. Wir haben diesen Test bei einem Kinder- und Jugendturnier ausprobiert und die Ergebnisse korrelierten sehr gut mit der Spielstärke. Eine grobe Klassifizierung ist damit recht schnell möglich.

So, liebe Dan-Spieler, ich hoffe, ich konnte ein wenig zur Kartierung der unendlichen Weiten jenseits der 20k beitragen. Also bitte nicht lachen, wenn Ihr das nächste Mal einen Go-Spieler kennenlernt, der sagt, er sei 28k. So etwas gibt es tatsächlich!

Problemecke

von Timo Kreuzer

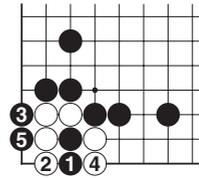
Als ein wirklich erfahrenes Mitglied der Problemecke hat sich Robert Pauli erneut an die Spitze setzen können. Glückwunsch!

Im Vergleich zur letzten Ausgabe scheinen die Probleme schwieriger geworden zu sein, wobei Problem 7 und überraschenderweise Problem 3 die größte Hürde darstellten.

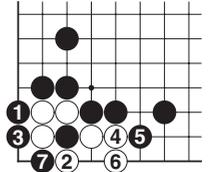
Lösungen 2/2015

Problem 1

Korrekt. Strecken ist hier richtig. Auf Schwarz 3 hat Weiß dann keine gute Antwort mehr.

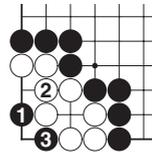


Falsch. Direkt mit Schwarz 1 den Augenraum



zu reduzieren führt leider nur zu einem Ko.

Lösung 2

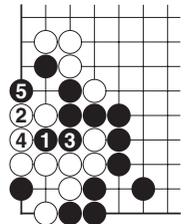
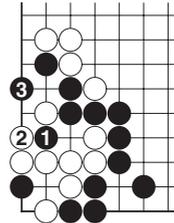


Korrekt:

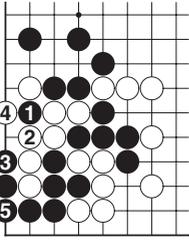
Nach Schwarz 1 drohen eine Mausefalle und das Ko mit 3.

Lösung 3

Korrekt. Dank Freiheitennot hat Weiß nach Schwarz 5 nichts mehr zu melden.



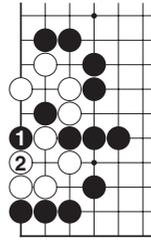
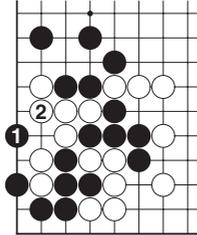
Variante. Auch auf Weiß 2 hat Schwarz eine gute Antwort.



Problem 4

Korrekt. Die Kombination Schwarz 1 und 3 ist hier der Schlüssel.

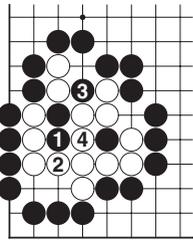
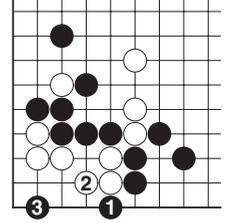
Falsch. Dies ist eine von vielen Varianten, die nicht funktioniert.



Falsch. Ein Ko reichte hier zur Lösung des Problems nicht aus.

Problem 7

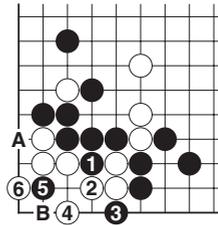
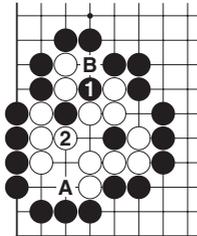
Korrekt. Bei diesem Problem könnten wir hier viele Varianten diskutieren. Schwarz 1 und 3 sind vielleicht als Hilfestellung für die nächste Partie nützlich. Danach kann Weiß nicht mehr zum Leben kommen. Try yourself!



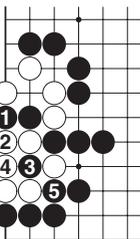
Problem 5

Korrekt. Ohne Schwarz 1 geht es nicht. Wenn Weiß nach dieser Zugsequenz mit 4 schlägt, kann Schwarz mit 5 über 1 einwerfen.

Falsch. Nach Weiß 2 sind A und B mii.



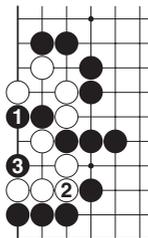
Falsch. Der Abtausch 1 gegen 2 ist nicht von Vorteil für Schwarz. Hier kann Weiß nach 6 auf A oder B ein zweites Auge bauen.



Problem 6

Korrekt. Schwarz 1 tötet. Auf Weiß 2 kann Schwarz hier mit dem Einwurf auf 3 kontern.

Variante. Dies ist eine von vielen Variationen. Auch hier gelingt Weiß das Leben nicht wirklich.



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 (16.08.2015) an:

Timo Kreuzer

Kroosweg 38

21073 Hamburg

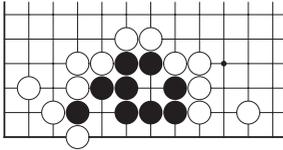
oder per Email als sgf-Datei(en) an:

problemecke@dgoB.de

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

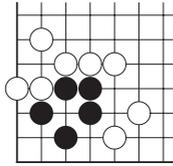
Probleme 3/2015

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

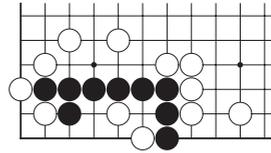
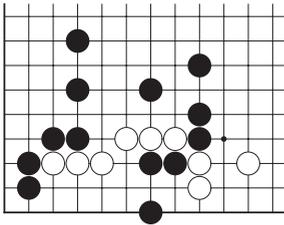


1. Ist Schwarz tot oder lebendig? (3P)

2. Schwarz kann in der Ecke leben. (3P)

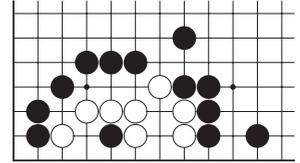


3. Mit einem geschickten Zug auf der ersten Reihe kann Schwarz hier noch etwas erreichen. (3P)

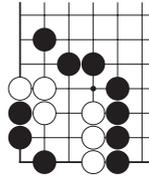


4. Tipp: Ohne Einwurf geht es nicht. (4P)

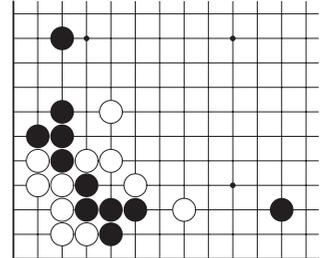
5. Sieht lebendig aus, ist es aber nicht. (5P)



6. Um hier die volle Punktzahl zu erreichen, sollten mindestens zwei Varianten angegeben werden. (5P)



7. Kann hier Schwarz seine fünf Steine noch retten? (7P)



Punktliste 3/2015

Pauli, Robert (6)	1d	2/15	31	511
v. Erichsen, Svante (1)	2d	2/15	33	495
Amhof, Christina	1d	4/14	-3	410
Gawron, Christian (7)	2d	2/15	33	416
Lass, Detlef (3)	1d	6/14	-3	359
Gaißmaier, Bernhard (3)	1d	2/15	30	388
Xu, Mei De	3k	2/15	37	392
Schönfeld, Ralf (2)	8k	1/15	-3	292
Herwig, Berthard (3)	1d	6/14	-3	287
Schlösser, Franziska	5k	2/15	27	311
Koch, Kris (1)	3k	1/15	-3	269
Millies, Oliver	3d	6/14	-3	266
Grzeschniok, Anton (6)	3d	2/15	24	277
Mienert, Michael (2)	2k	6/14	-3	246
Urmoneit, Regina	13k	2/15	24	273
Ewe, Thorwald (3)	8k	2/15	19	266
Schreiber, Burkhard (2)	3k	2/15	32	267
Döring, Andreas	4k	2/15	23	245
Gorenflo, Helmut (2)	9k	2/15	15	224
Berg, Christoph (1)	1d	2/15	37	237
Herwig, Max (2)	17k	5/14	-3	180

Gabe, Axel	5k	2/15	37	207
Wacker, Klaus	8k	2/15	23	170
Hoff, Roland (1)	7k	6/14	-3	139
Kehmann, Hartmut	1d	2/15	33	173
Loose, Jörg	3k	3/14	-3	123
Tawussi, Frank	8k	2/15	28	139
Schwertfeger, Klaus (1)	6k	2/15	33	140
Wimmer, Axel	7k	2/15	31	129
Woida, Thomas	9k	4/14	-3	88
Busch, Rainer (1)	6k	2/15	12	101
Herter, Rainer (2)	4k	2/15	35	120
Lorenzen, Klaus (2)	2k	2/15	31	116
Schunda, Peter	12k	2/15	8	90
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	2/15	17	90
Reinicz, Thomas	3k	2/15	27	95
Hermes, Christoph	5k	2/15	16	70
Mertin, Stefan (1)	8k	1/15	-3	39
Pena, Lucas	2d	1/15	-3	37
Reimpell, Monika (8)	2d	2/15	33	73
Tolstoy, Stefan	5k	2/15	19	49
Schlipf, Jan	8k	2/15	29	29
Hell, Otto (4)	3k	2/15	19	19
Wagner, Klaus	5k	3/14	-3	15

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.

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

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

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

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

Werbematerial: Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: fs-werbematerial@dgob.de



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

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, 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

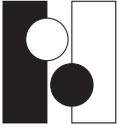
DGoZ & DGoB-Website

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.

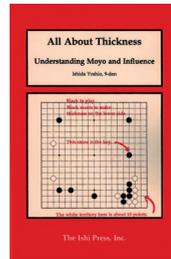
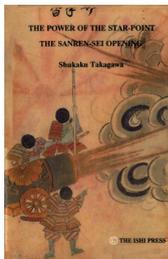
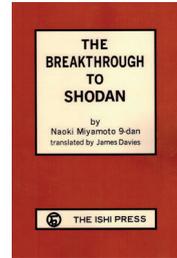
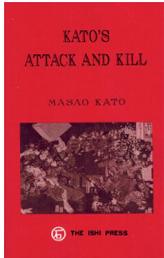
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de

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



Hebsacker Verlag, Hamburg
Go-Spielmaterial & -Bücher

Ishi Press Classics neu aufgelegt!



Ishi Press Classics 1: Kato's Attack and Kill
Ishi Press Classics 2: Enclosure Josekis
Ishi Press Classics 3: Breakthrough to Shodan
Ishi Press Classics 4: Power of the Star-Point – San-Ren-Sei
Ishi Press Classics 5: All About Thickness

je Band 25,00 Euro

alle 5 Bände bis Ende August
zum **Einführungspreis** von 99,00 Euro

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*

Juli

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
15-20 Lunteren (NL)
Zomergo
23-28 Port Erin, Isle of Man (UK)
12th Isle of Man Go Festival
23 (So) Leipzig
Leipziger Sommerturnier, Schachzentrum im Clara-Zetkin-Park, Kontakt: Hans Zötzsche, EHSSZ@t-online.de

September

5/6 Frankfurt
TipTap Frankfurt, Titus-Saalbau im Nordwestzentrum, Walter-Möller-Platz 2, Kontakt: Benjamin Wirthmann, TipTapFrankfurt@outlook.de, 0176/95788518, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr
5/6 Delft (NL)
Delft toernooi
7-13 Sternenberg (CH)
Go-Freizeit im Zürcher Oberland
12 (Sa) Dortmund
Dortmunder Go-Turnier, Reinoldus-Schiller Gymnasium Dortmund, Hallerey 49-51, Kontakt: Mathias Helms, 0231/4459396, mathias.helms@t-online.de
12/13 Karlsruhe
Deutsche Damen-Go-Meisterschaft, Kreativpark Alter Schlachthof, Durlacher Allee 62, Kontakt:

Wilhelm Bühler, 0151/20904075, wilhelm.buehler@posteo.de, Anmeldeschluss: Mittwoch, 9. September, 11:30 Uhr

19 (Sa) Detmold
2. Detmolder Keima, Mensa des Gymnasiums Leopoldinum, Hornsche Str. 48, Kontakt: Rolf Bensel, lippego@bensel.eu, Anmeldeschluss: 10:15 Uhr

19 (Sa) Apetlon (A)
Seewinkelturnier
19/20 Schwerin
13. Schweriner Go-Turnier, Volkshochschule Schwerin, Puschkinstraße 13, Kontakt: Bettina Kullik, bettina.kullik@gmx.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

19/20 Cluj-Napoca (RO)
European Student Go Championship
26 (Sa) Berlin
Berliner Herbstturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, Kontakt: Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 180 59 02, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

26/27 Berlin
13. Hans Pietsch Memorial mit Deutscher Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft, Schule am Senefelder Platz/Jugendclub „go“, Schönhauser Allee 165, Kontakt: Karen Schomberg, karen.schomberg@gmx.de, Voranmeldung notwendig

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

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

