

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2015

90. Jahrgang

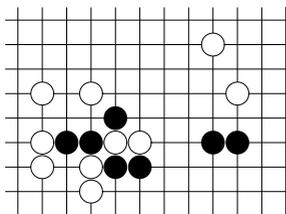


Inhalt

Die Go-Verkündigung (nach Leonardo) Titel
 Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten,
 Nachrichten 2–3
 Turnierberichte 3–11
 Go-Livestreaming 12–13
 Erlebnisbericht „Ostasien hautnah“ 14–16
 Bilanz „Ostasien hautnah“ 17–24
 Anzeige: Omikron Data Quality GmbH. 25
 Pokale 26–27
 Kinderseite..... 28–29
 Yoon Young Sun kommentiert (27)... 30–33
 Weiqi-TV-Interview..... 34–35
 Der etwas andere Zug (11) 36–41
 Impressum 41
 Fernostnachrichten 42–45
 Go-Probleme 46–48
 Mitgliedsantrag 49
 DGoB-Organen 50
 Anzeige: Hebsacker Verlag 51
 Turnierkalender Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 25 von Yilun Yang



Ein wichtiger Moment. Schwarz hat ernste Probleme, wenn er die beiden weißen Steine nicht fängt. Lösung auf S. 11.

Vorwort

Viele Berichte stecken in dieser Ausgabe, doppelt sogar vom HPM in Berlin und über das Projekt „Ostasien hautnah“, ein Artikel über Go-Livestreaming und ein Interview mit einem der Gründer von WeiqiTV. Da gibt es Spannendes zu lesen!

In der nächsten Ausgabe wird dann die Deutsche Go-Einzelmeisterschaft breiten Raum einnehmen, mit Vor- und Endrunde, die erstmalig beide erst im vierten Quartal des Jahres ausgetragen werden.

Und freuen darf sich die Leserschaft auch schon auf einen langen Reisebericht von Thomas Pittner, der seinen Sohn Arved nach Asien begleitet hat ...

Tobias Berben

Tag der Sachsen in Wurzen

Zum dritten Mal in Folge nahm der AdYouKi e.V. unter der Leitung von Janine Böhme mit einem Go-Stand am Tag der Sachsen teil, der vom 4. bis 6.9. in Wurzen stattfand.



Janine Böhme (l.) und Klaus Kontny beim Tag der Sachsen

Sie wurde unterstützt von Johannes, Klaus, Mandy und Paul aus Dresden. Obgleich der Stand für alle 3 Tage geplant war, machten Wind und Regen dem Ganzen ein recht jähes Ende, so dass am Samstagabend leider schon Schluss war.

Bis dahin konnten wir am Freitag und Samstag immerhin ca. 40 bis 50 Neugierigen Go erklären und Info- und Spielmaterial verteilen. Die Mehrzahl der Besucher stammte direkt aus der näheren Umgebung bzw. war aus Leipzig angereist.

Klaus Kontny

Bundesliga

Die Meister der letzten Jahre führen die Tabelle an, der Titelverteidiger HH-Pauli liegt auf Platz drei.

Die Saison hat hervorragend angefangen, die Teams sind mit großem Eifer dabei; wie in den letzten Saisons bleiben leere Bretter seltene Ausnahmen.

Die vollständigen Tabellen sind online auf www.dgob.de/bundesliga zu finden.

Pierre-Alain Chamot



Brettptkte. Siegptkte.

1. Liga

1. Hamburg Hebsacker	14	4
2. Berliner Zebrapinguine	12	3
3. HH-Pauli	12	3

2. Liga

1. Göttingen Samurai Mammuts	12	4
2. Berlin Slaughterlake	12	4
3. München Kindl	10	3

Liga 3a

1. Uni Leipzig	14	4
2. Düsseldorfer Steinbeisser	11	4
3. Belin Daigo	12	3

Liga 3b

1. Berlin Blunder	14	4
2. Bochumer Bambus	12	4
3. Belin Nakade	10	3

Liga 4a

1. Bremen Shodan-Showdown	12	3
2. München 2	10	3
3. Schwarzwald	9	3

Liga 4b

1. Gießen 1	12	4
2. Jena 2	10	3
3. Berli Flasche Leer	10	3

5. Liga

1. Berliner Ajitierchen	16	4
2. MV-United 2	15	4
3. Karlsruher Zyklopen	14	4

Sommerturnier in Leipzig

Blauer Himmel, Sonnenschein, ein wunderschöner Park und mittendrin spannende und zugleich entspannende Go-Partien. So präsentierte sich das traditionelle Leipziger Sommerturnier.

Spaziergänger und Besucher des Schachzentrums konnten ganz nebenbei auch einen neugierigen Blick auf die Go-Spieler werfen. Hans Zötzsche, der Organisator, erzählte, dass es ihm vor 50 Jahren als kleiner Junge selbst genau so ergangen war, und er dadurch zufällig Go entdeckte.

Für mich war das Sommerturnier vor rund 15 Jahren mein erstes „richtiges“ Go-Turnier überhaupt, und so freute ich mich natürlich besonders, endlich wieder einmal dabei sein zu können.

Dabei war diesmal auch eine Gruppe aus Chemnitz, die von einem chinesischen Studenten, Li Xiangyuan (1k), angeleitet wurde.



Auch wenn das bei all der Spielfreude, die an einem so gemütlichen und abwechslungsreichen Go-Sonntag aufkam, fast unwichtig war: Nach vier Runden mit voller Vorgabe gab es dann auch einen Sieger: Martin Thaumiller (3k) gewann als einziger alle seine Partien.

Geteilte Zweite wurden Jonathan Brunn (12k) und Marc Oliver Rieger (7k) mit je drei Punkten.

Andreas Ebert (5k) wurde Dank eines Jigos alleiniger Vierter, was mit einem Sonderpreis belohnt wurde. Einen Sonderpreis gab es außerdem für die jüngste Teilnehmerin, Angelika Rieger (12k).

Marc Oliver Rieger

1. TipTap Frankfurt

Da denkt man, man hat sein erstes Turnier erfolgreich über die Bühne gebracht, da schallt es auch schon: Ein Turnierbericht! Nun denn, da wollen wir uns mal versuchen.

Nach langer Pause ist Frankfurt wieder zurück im Turnierzirkus. Das Zeitfenster wurde von Juni in den frühen Herbst verlegt und auch bei den Räumlichkeiten sind wir umgezogen. So trafen sich am 5. und 6. September 50 Spielwillige plus zahlreiche Zuschauer im Titus-Forum im Nordwesten Frankfurts zum 1. TipTap Frankfurt.

Da das Nordwestforum als Einkaufszentrum eine große Auswahl an Snacks und Essen bietet und so die Grundbedürfnisse des leiblichen Wohls versorgt sind, haben wir uns auf Getränke (inklusive Ebbelwoi) und Süßes konzentriert. Im Mittelpunkt stand ein beachtliches Kuchenbuffet (Foto rechts) aus eigener Herstellung.

Das Turnier lief ohne große Verzögerung an und so war zwischendurch noch Zeit für ein kleines „Nebenturnier“, das Stein-Schere-Papier-Turnier. Dieses wurde souverän von Birger Holtermann aus Karlsruhe gewonnen – herzlichen Glückwunsch!

Wer mit seinen Partien fertig war, konnte am Bücherstand des Brett und Stein Verlags schmökern, unter anderem in den noch ungebundenen Druckfahnen der deutschen Erstübersetzung des „Meijin“ von Kawabata (Foto nächste Seite unten). Nach der Siegerehrung durfte sich jeder Teilnehmer noch ein Spielstärkebändchen aussuchen.

Am Sonntagmorgen fiel der Turnierleiter für einige Zeit aufgrund eines kleinen Missgeschicks aus und kehrte nach seinem Besuch im Krankenhaus pflichtbewusst zum Spielort zurück. Mit der auffällig neuen Kopfbedeckung zum Schutz der genähten Wunde am Kopf war nun eindeutig, wer hier den





Hut auf hat, auch wenn die Vertretung dafür sorgte, dass alles wie am Schnürchen lief!

Ebenso wie am Schnürchen kassierte Jonas Weltricke 5d, Bonn, den Turniersieg ein und verwies Andreas Götzfried 4d, Luxemburg, und Felix Bernhauer 3d, Gießen, auf die Plätze. Etwas mager fielen die 4:1-Ergebnisse aus. Nur zwei Spieler schafften es, sich in dieser Kategorie einen Preis zu holen: Conny Pohle 5k, Clausthal, und Marcus Bauer 17k, Chemnitz. Gelost wurde nach Rating und anscheinend sorgte dies für ausgewogene Ergebnisse.

Wir danken allen, die gekommen sind! Und natürlich einen besonderen Dank an die fleißigen Helfer. So macht es Spaß – und man ist motiviert vorzuschauen, denn nach dem Turnier ist vor dem Turnier. Warum das TipTap TipTap heißt, verraten wir euch gern im nächsten Jahr.

So möchten wir schon einmal andere potentielle Veranstalter vorwarnen: Wir beanspruchen 2016 das lange Wochenende mit dem 3. Oktober für die zweite Ausgabe des TipTap Frankfurt und legen das auch gleich auch noch zusammen mit der Endrunde



der Deutschen Meisterschaft. So gibt es nicht nur viel zu spielen, sondern auch bei der deutschen Go-Spitze zu schauen. Um für beide Turniere optimale Bedingungen zu bieten, haben wir das Gutleuthaus in zentraler Lage Frankfurts, zwischen Bahnhof und Mainufer in der Nähe des „Gerippten“, angemietet. Wir freuen uns auf euch!

Benjamin Wirthmann

13. Hans Pietsch Memorial Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft 2015

26./27. September 2015 in Berlin

HPM geklärt ✓

Wer möchte schon von schlaflosen Nächten eines Organizers lesen? Oder darüber, was alles zu diesen Nächten geführt hat?

Vielleicht andere ehemalige Organisatoren, bestimmt niemand, der mit dem Gedanken spielt, in den nächsten Jahren ein HPM auszurichten. Nun, ich habe den Schlafmangel inzwischen ausgeglichen und kann auf das dritte HPM in Berlin zurückblicken.

Die erste schlaflose Nacht war eigentlich auch keine, denn der Moment von der Absage der einen Schule als Veranstaltungsort bis zum Finden der Alternative betrug nur ca. 6 Stunden.

Als ich vor 1,8 Jahren die Aula der ersten gesehen habe, dachte ich sofort: „Das ist perfekt, hier machst du mal ein HPM, dazu noch der Jugendclub!“ Es schien alles gut und es konnte eingeladen werden. Doch dann sollten im September Bauarbeiten im Küchenbereich und im Erdgeschoss der Schule stattfinden. Aus die Maus, dachte ich und dachte weiter ...

Der schlaflose Vormittag vor den Sommerferien nahm seinen Lauf und am frühen Nachmittag saß ich bei Herrn Rahrbach, dem Schulleiter der Adolf-Glassbrenner-Grundschule, und erwachte nach den erlösenden Worten aus meinem Tag-Alptraum: „Herr Balduin, das machen wir – und ab jetzt reden wir nur noch über Details!“

• Turnierortfrage geklärt ✓

Und das taten wir in vier Sitzungen und sehr diszipliniert, jeder hatte seine Fragen und hoffte auf entsprechende Antworten.

• Raumfragen geklärt ✓

Schon vor längerer Zeit versprach mir Fabian Sommer, seines Zeichens gelernter Koch, bei der Versorgung der HPM-Teilnehmer zu helfen.

Er fand sogar einen Sponsor, so dass alle drei warmen Mahlzeiten von seinem Arbeitgeber, der Bio-LPG, stammten und auch in deren Bistro gekocht werden konnten. Vielen herzlichen Dank hier nochmal an die Bio-LPG und Fabian, denn das Essen war sehr lecker.

• Versorgungsfrage fast geklärt ✓



Volle Hütte in Berlin bei der HPM-Eröffnung ...

Nachdem durch Bernd Schilfert und Patrick Husemann von der Humboldtinitiative die

- Materialfrage geklärt ✓ worden war konnten wir uns wieder der fast geklärten Versorgungsfrage widmen, also zum Grossmarkt und einkaufen und zur Schule liefern.

- Versorgungsfrage weiterhin fast geklärt ✓

Nach Berlin kommen und nur Go spielen, geht ja gar nicht. Also bei den 'Yamasakis' angerufen und Auftritt klargemacht. Einen Malwetbewerb ins Leben gerufen und an alle Teilnehmer geschickt. Bei Stephan Liu angerufen und Kalligrafen klargemacht.

- Begleitprogramm geklärt ✓

Ok, soweit, so gut. Der Anmeldeschluss war verstrichen und meine zweite schaflose Nacht stand mir ins Haus, ebenso 41 vorangemeldete Mannschaften.

Der Kommentar vor Herrn Rahrbach: „Es ist doch toll, wenn Leben in der Schule ist!“

- Schlaflose Nächte fast geklärt ✓

Einiges schien geklärt und relativ vorbereitet. Mögen die Spiele beginnen!

Freitagnachmittag stand ich noch alleine auf dem Schulhof, auf dem ich seit über 10 Jahren an warmen Tagen zwei Mal wöchentlich mit den Kindern Go spiele.

Die ersten Helfer trafen zum Glück vor den ersten Mannschaften ein, so dass wir die Turnerräume und die Küche vorbereiten konnten.

Jetzt mal kurz zu den Helfern! Ohne Euch geht ja gar nix, dafür hier meinen absolut dankbarsten Dank an Euch!

Und plötzlich waren sie da, die berühmten und gefürchteten Hamburger, die ein jedes Turnier zu einem Großereignis werden lassen!

Aber mit dem besten Freund Stefan Budig als Begleitung kann da nicht allzuviel schiefgehen, wie in seinem Bericht nachzulesen ist. Gleich ab mit ihnen in die Turnhalle.

- Erste Hamburgfrage geklärt ✓

Im Laufe des Abends trudelten insgesamt über 30 Mannschaften ein, die noch ihr warmes Süppchen und einen Platz zur relativen Ruhe bekamen.

Aufregung, Stress: „Hast du an alles gedacht?“ Stress, ich soll dreißig Minuten geschnarcht haben, kann ich mich aber nicht dran erinnern.

- Meine dritte schlaflose Nacht: geklärt ✓

Wenn man schon nicht schlafen kann, kann man früh aufstehen und was in der Küche machen. Das ging Janine Böhme auch so, die sich Gedanken über noch größere Veranstaltungen gemacht hat und jetzt schon nicht mehr schlafen konnte.

- Irgendwoher kamen andere Helfer und ich habe die Brötchenfrage geklärt ✓

Nach dem Frühstück habe ich den Hamburgern die Erklommung des echten Kreuzbergs verordnet und damit eine weitere Hamburgfrage geklärt ✓



... und natürlich auch an den Brettern!

Zum Turnier kann ich jetzt gar nicht viel schreiben, hatte viele Sachen zu klären ✓✓✓

Zum Beispiel die Frage, wie man genug warmes Essen von der einen Seite des Berlin-Marathons auf die andere Seite schafft, da LPG und Schule lange Zeit durch 40.000 Läufer getrennt waren.

• Marathonfrage wurde geklärt ✓

Es gab auch noch das Herbstturnier mit 31 Teilnehmern, das haben Sabine und Alexander geklärt.

Abends gab es ein furioses Konzert der 'Yamasakis', das den kleinsten Hamburger Groupies, den Yamasakis und einer fast vollen Aula riesigen Spaß gemacht hat.

Die saubere Übergabe der Turnhalle am Sonntag um 11 Uhr wurde von Stefan persönlich geklärt ✓

Ein Mädchen hatte 70 Euro verloren und kam völlig aufgelöst zu mir, Suchtrupps wurden losgeschickt, Sand unter Schaukeln mit bloßen Händen durchsiebt, ich ging in den Betreuerraum, schilderte die Traurigkeit des Mädchens, Ralf sagte, er hätte gerade 70 Euro auf der Treppe gefunden, in das fröhlichste Gesicht des Mädchens geschaut, Glücksfrage geklärt ✓

Gruppenfoto, Siegerehrung, Aufräumen, alles hatte irgendwann stattgefunden und plötzlich saß ich mit den tapfersten Helfern, darunter auch meine Go-Bundesliga-Mannschaft 'Flasche Leer Berlin' beim Eisessen.

Ein Spaziergang über das abendrotgeflutete Tempelhofer Feld und ein tibetisches Abendessen mit Thomas Brucksch rundeten dieses unglaubliche Wochenende ab.

Bleibt mir vorerst nur noch eine Klärung! ✓

Danke an alle Helfer, Köche, Orgas, Betreuer, Eltern, die Bio-LPG, die Yamasakis für das tolle Konzert, Stephan Liu für die Kalligraphien, die Lehrer, den Hausmeister, den Schulleiter Herrn Rahrbach und Frau Pietsch.

Hans, unvergessen! ✓

✓✓✓✓✓✓✓✓✓✓

Kalli Balduin

Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin!

Das HPM – die deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft – boomt. 48 Mannschaften (144 Schüler/-innen) rackerten sich am 26. und 27. September von Gebietspunkt zu Gebietspunkt. Ein Viertel stammte dabei nicht etwa aus Berlin, sondern aus Hamburg, und die kämpften beim Hans-Pietsch-Preis um ihr Leben, nach der Devise: Wir müssen durch ständiges Steinefangen den Gegner zermürben.

Kalli Balduin hatte seine ganze Bundesligamannschaft (Flasche leer Berlin) ins Orga-Rennen geworfen und das Großereignis exorbitant gewuppt. So leer war die Flasche also gar nicht.

Freitagabend stürmten 33 Kapalken, 6 tapfere Eltern und meine Wenigkeit den Turnierort. Agenda: Leckeres Süppchen reinpfeifen, Turnhalle okkupieren und dann im Halbdunkel Fußball spielen. Go kam später. Vor Mitternacht war an Schlafen natürlich nicht zu denken, die Aufregung war viel zu groß und der Schlafmodus abgewürgt.

Am Morgen wurden in Trance zwei Brötchenhälften mit einem vollen XXL-Nutella-Glas beschmiert, damit der nächtliche Energieverlust wieder ausgeglichen und die erste Partie nicht gleich komatös in den Schacht gefahren werden konnte. Frei nach dem Motto: „Garfield, möchtest du noch etwas Kaffee in deinen Zucker?“

Als man endlich die Eröffnung zelebrierte, scharrtten die meisten schon mit den Hufen, aber zu früh gefreut,

Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft

1. Platz: Friedrich-Wilhelm-Gymnasium Trier
(Yu Kai Law, 2 Dan / Gabriel Wagner, 2 Dan / Shende Tao, 7 Kyu)
2. Platz: Jenaplan-Schule Jena 1
(Anton Kriese, 1 Kyu / Bruno Birckner, 10 Kyu / Moritz Birckner, 13 Kyu)
3. Platz: Gymnasium Oldenfelde (Hamburg)
(Patrick Moll, 1 Kyu / Nedrasa Tran, 8 Kyu / Ly Nguyen, 10 Kyu)

Hans-Pietsch-Preis (Vorgabe-Turnier):

1. Platz: Jena Mix 1
(Gregor Semmler, 7 Kyu / Roman Semmler, 10 Kyu / Moritz Arnhold, 16 Kyu)
2. Platz: St. Joseph 1 (Hamburg)
(Julian Koch, 25 Kyu / Hoang Quoc Huy Do, 25 Kyu / Marvin Can Gilgenbach, 25 Kyu)
3. Platz: Anne-Frank-Schule Ratingen
(Kevin Zhu, 18 Kyu / Alessio Thum, 24 Kyu / Anton Mathes, 25 Kyu)

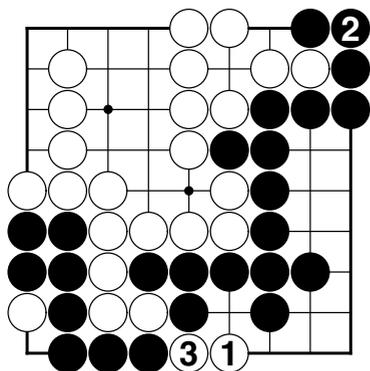
erst mussten sie noch ausführlich und teilweise gebetsmühlenartig die Spiel- und Benimmregeln über sich ergehen lassen. Als bei einigen schon die Kinnlade aufs Brustbein gesackt war, kam das plötzliche Ende, doch die Auslosung ließ noch auf sich warten (das muss besser werden). Dank undeutlicher Anweisungen wuselten 150 Go-Hungrige durch die Gänge und kauten ihren Betreuern ein Ohr ab, wann und wo es denn jetzt losginge. Endlich ging es dann aber los und alle waren glücklich, besonders die Betreuer!



Phantom-Go beim HPM

Ich hatte meine Meute in die Schlacht geführt und dem Leitwolf der kleinen St. Joseph Grundschule 50 Euro in Aussicht gestellt, wenn er alles gewinnt. Als vermeintlicher 28 Kyu musste er zwangsweise als 25 Kyu starten, was bei einem Vorgabe-Turnier schon ein ernstes Handicap darstellt. Nicht jedoch für meinen kleinen Freund, der nachgerade zur Hochform auflief und in echter Zocker-Manier seine Mitspieler im Eiltempo von der Platte putzte. Ich war schwer beeindruckt und natürlich ... am Ende 50 Euro ärmer. Doch dessen nicht genug. Seine Mannschaft gewann auch fünf Mal und erspielt sich damit den zweiten Platz. Der Fuffi wurde daraufhin geteilt. So, genug geprotzt, hab wohl zu streng eingestuft.

Am Samstagabend gab es ein skuriles Konzert mit japanischer Musik der anderen Art und wie im



letzten Jahr ein 9x9-Phantom-Go-Turnier mit 32 Teilnehmern. Der Marathon endete um 2 Uhr morgens mit einem Betreuer-Finale, aber 2 kleine Hamburger Jungs (noch keine 10 Jahre alt), die zum ersten Mal herum-phantomisierten, verblüfften Gegner, Schiedsrichter und Zuschauer gleichermaßen. Ein geteilter dritter Platz war die Folge. Nur ein Geniestreich hatte die Siegesserie vom kleinen Nils im Halbfinale beendet (siehe Dia.).

Kurz zum Phantom-Go für Laien: Man sieht nicht, wo der Gegner spielt. Ein Schiedsrichter sitzt zwischen den Brettern, spielt die konkrete Partie mit und gibt Anweisungen (siehe Foto oben).

Die Nacht war kurz, Nutella reichlich im Angebot, das Spieltempo rasend und die Stimmung prächtig. Doch ehe man es sich versah, war der Zauber auch schon wieder zu Ende. Hände wurden geschüttelt, Schultern geklopft und kurz darauf saß man im Zug nach Hause – müde, aber glücklich. Montag war hart!

Noch einen Satz zum Tempo. Manchmal hatte ich das Gefühl, der erste Stein wird gesetzt, ich werfe einen kurzen Blick auf das Nachbarbrett, dreh mich wieder um und die sind schon beim Auszählen. WIE GEHT DAS? Ich dachte immer, Go ist ein Denkspiel!?! In Zukunft also 35 Runden mit je 5 Minuten Bedenkzeit, dann wird wenigstens ordentlich Go gespielt und in seltenen Fällen kommt auch mal jemand ins Byoyomi ...

Stefan Budig

Schweriner Turnier

32 Go-Spieler trafen sich am 19. und 20. September zur 13. „Schweriner Drachenschlacht“. Bereits am Freitag trafen die ersten Teilnehmer auf dem Gelände des Kanu- und Kleinsegelvereins Schwerin e. V. ein.



Hanne Lütbke-Steuber mit Yoon Young Sun 8p (l.) am Büffet

Grund dafür war ein Seminarangebot für Kju- und Dan-Spieler, welches von Yoon Young Sun 8p geleitet wurde. Das direkt am Schweriner See gelegene Gelände bot neben einer Übernachtungsmöglichkeit auch Gelegenheit zum Fahren mit dem Padelboot. Einige Teilnehmer werden sich gut daran erinnern, weil man beim Ein- und Aussteigen schon mal ins Wasser fallen kann. Also beim nächsten Mal bitte die Ersatzkleidung nicht vergessen!

Janet Weiher als Turnierleiterin begrüßte am Samstagmorgen pünktlich um 12:00 Uhr die Teilnehmer. Als Spielort stand wieder die 1894 errichtete Volkshochschule zu Verfügung. Die Schweriner Volkszeitung schickte einen Foto-

grafen und Reporter. Es wurde ein ausführliches Interview mit Yoon Young Sun geführt und ausführlich während einer Spielpartie fotografiert. Als Ergebnis erschien ein Artikel mit Foto in der Montagsausgabe der Zeitung. Nach drei Partien traf sich fast das gesamte Teilnehmerfeld zum Abendessen im „Schweriner Schnitzelhaus“, bevor es dann am Sonntag mit guter Laune weiterging.

Das Turnier gewann der Kieler Bernd Lewerenz 1d vor dem 11-jährigen Newcomer Arved Pittner 2d und dem Routinier Gerd Mex 1d.

Philipp Hitzler 8k und Lara Skuppin 9k gewannen fünf Partien. Jan Dreesen 6k und Finn Norgaard 10k konnten immerhin vier Mal gewinnen. Alle Spieler wurden mit Geldpreisen geehrt.

Einen wichtigen Beitrag zum Turnier leistete Hanne Lütbke-Steuber. Sie scheute keine Mühen, um am Samstag zum Turnierstart ein sehenswertes Büffet zu präsentieren.

Hubert Marischen

Turniernotizen

Dortmunder Go-Turnier

Chafiq Bantla (2d/D'dorf) hat am 12. September in vier Runden ungeschlagen das Dortmunder Turnier gewonnen. Zweiter und Dritter wurden Malte Weiß (3d/Dortmund) und Victor Ruse (1d/Kassel).

Deutsche Damen-Meisterschaft

Manja Marz (3d/Jena) hat am 12. und 13. September in Karlsruhe ungeschlagen ihren Titel verteidigt. Zweite wurde Barbara Knauf (3d/Köln) vor Vivian Scheuplein (1d/Darmstadt).

Deutsche Damen-Go Meisterschaft 2015

Pl.	Name	Ort	Grad	1	2	3	4	5	Punkte	SOS	SOSOS	SODOS
1	Marz, Manja	Jena	3 Dan	3+	4+	5+	6+	2+	5	92	508	92
2	Knauf, Barbara	Köln	3 Dan	6+	5+	3+	4+	1-	4	92	508	64
3	Scheuplein, Vivian	Darmstadt	1 Dan	1-	6+	2-	5+	4+	3	96	504	40
4	Böhme, Janine	Bautzen	1 Dan	5+	1-	6+	2-	3-	2	97	503	17
5	Thörner, Vanessa	Gütersloh	5 Kyu	4-	2-	1-	3-	6+	1	103	497	0
6	Freilos, Freia	Karlsruhe	30 Kyu	2-	3-	4-	1-	5-	0	120	480	0

2. Detmolder Keima

Timo Budszuhn (1d/Bochum) hat das Zweite Detmolder Keima am 19. September gewonnen. Auf den Plätzen folgen Timo Weigelt (1d/Bielefeld) und Harald Kroll (2d/Oberhausen). Gespielt wurden 5 Runden 30 Minuten Sudden Death.

13. Schweriner Go-Turnier

Bernd Lewerenz (3d/Kiel) hat am 19. und 20. September ungeschlagen die diesjährige Drachenschlacht gewonnen. Zweiter wurde Arved Pittner (2d/Berlin) vor Gerd Mex (1d/Göttingen).

Berliner Meisterschaft

In der Vorrunde der Berliner Meisterschaft 2015 setzte sich Johannes Gast 4d u.a. gegen Robert Jasiak 5d durch. Die Finalpartie bestreiten somit am 27. November vor dem großen „Berliner Kranich“ Johannes Obenaus 5d und Johannes Gast 4d.

Berliner Herbstturnier

Das diesjährige Herbstturnier fand am 26. September als Begleitturnier des HPM statt. Den ersten Platz belegte ungeschlagen Manja Marz 3d. Mit ebenfalls vier Siegen folgten auf dem zweiten Platz Klaus Joachim 25k und auf dem dritten Leo Tripp 6k.

Vielen Dank an Alexander Eckert für die Auslösung, Klaus Wohnig für die Hilfe, der HU für das Material und Maria Wohnig für das Vorbereiten der Urkunden. Wir sehen uns hoffentlich alle am 5.12. zum Nikolausturnier, dann wieder in den Räumlichkeiten des Jugendclubs E-Lok.

Freiburger Go-Turnier

Am Samstag, den 26. September, trafen sich 21 Go-Spieler zu einem 1-Tages-Turnier in Freiburg. Bei schönem Wetter wurden in entspannter Atmosphäre vier Runden Go gespielt. Jonas Welticke (5d, Bonn) gewann das Turnier mit 4 Siegen vor Martin Ruzicka (4d, Freiburg) und Tian Liang (3d, Karlsruhe).

Bochumer Bambus

Jonas Welticke (5d/Bonn) hat am 3. und 4. Oktober ungeschlagen den Bochumer Bambus gewonnen. Zweiter wurde Christopher Kacwin (3d/Bonn). Die SOS-Lotterie um den dritten Platz konnte Barbara Knauf (3d/Köln) für sich entscheiden und

Lucas Baker (3d/Zürich), Matias Pankoke (3d/Oldenburg) und Chafiq Bantla (3d/Düsseldorf) hinter sich lassen.

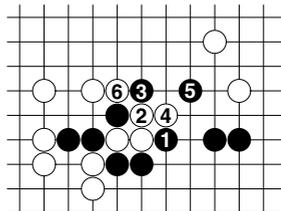
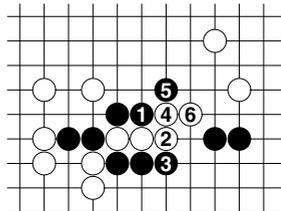
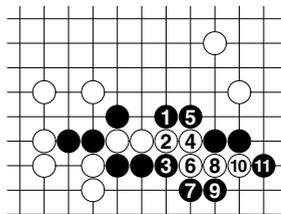
Austrian Go Open

Dominik Böviz (5d/Ungarn) und Schayan Hamrah (5d/Österreich) teilen sich am 10. und 11. Oktober mit je 4 Siegen den ersten Platz. Dritter wurde Viktor Lin (6d/Österreich).

Bremer Shudan

Timo Kreuzer (1d/Hamburg) hat trotz einer ausgesetzten Runde mit vier Siegen ungeschlagen den 7. Bremer Shudan gewonnen. Auf den Plätzen zwei bis vier folgen Norbert Bittner (1d/Köln), Xu Jinkui (1d/D'dorf) und Bernd Sambale (2d/Leipzig).

Lösung zu Retten und Fangen 25



S1 im ersten Dia. zeigt den korrekten Weg auf, Weiß zu fangen. Wenn der versucht zu entkommen, kann Schwarz 3 spielen und seine zwei Steine links nutzen. S1 im zweiten Dia. funktioniert nicht, da Schwarz nach 2 auf 3 verteidigen muss und Weiß mit 6 entkommt. Auch 1 im dritten Dia. geht nicht, da ein Fangzug wie 5 von Weiß leicht gekontert werden kann.

Go-Livestreaming

von Mario Konrath

Bevor ich überhaupt einen Text verfasse, muss ich mir natürlich erstmal Gedanken dazu machen warum ich überhaupt einen Text verfassen möchte.

Am Ende sollen nicht nur einfach ein paar Fakten aufgezählt worden sein, ohne kritisch hinterfragt zu haben. Ich benötige einen roten Faden, der mir und euch behilflich ist, die Thematik in einem bestimmten Lichte zu betrachten.

Struktur des Essays

Ich werde zunächst verschiedene wichtige Bereiche mit gegebenen Problematiken beschreiben und am Ende noch meine eigene Meinung zu der Frage äußern:

- Wie effektiv ist ein Live-Stream, um die eigene Spielstärke zu verbessern?
- Was ist ein Livestream und was ist Twitch?

Bei einem Livestream handelt es sich um eine Echtzeit-Übertragung von Bild und Ton. Als Plattform steht hier Twitch zur Verfügung, genauer gesagt handelt es sich dabei um ein Live-Streaming-Portal für Spiele.

Hier können Accounts erstellt und mit passender Software (bevorzugt wird hier OBS) Livestreams gestartet werden.

Über YouTube sollen auch Livestreams möglich sein, allerdings haben wir in Deutschland Rechtsprobleme damit (bestimmte Plug-ins sollen hier Abhilfe schaffen).

Andere Seiten habe ich bis jetzt noch nicht genutzt und sind mir auch nicht aufgefallen.

Bekannte Streamer und Videoproduzenten

Der wohl bekannteste Streamer auf Twitch im Bereich Go ist Battsgo. Er hat auch einen eigenen YouTube-Kanal und einen extra Raum für Schüler und Fans auf KGS unter „The Enclave“.

Einigen von euch sind bestimmt auch Nick Sibicky und Haylee bekannt, diese sind allerdings zum größten Teil auf YouTube vertreten.

Warum streamt man?

Da wir nicht alle die Zeit haben, uns ständig mit Go auseinanderzusetzen, außer wir sind reich und müssen uns nicht um unseren Lebensunterhalt kümmern, sind lange Streaming-Sessions schwierig.

Daraus folgert Go als ein mögliches Business-Model. Streamer und Produzenten haben verschiedene Möglichkeiten, mit ihrer Arbeit Geld zu verdienen. Zu nennen sind hier Patreon, Twitch-Partnerschaften und die Monetarisierung von YouTube-Videos.

Zielgruppe und Reichweite

Welche Zielgruppe spreche ich an, wenn ich streame? Es gibt genau zwei Ansätze, wie ein Stream funktioniert und dann die entsprechenden Zielgruppen anspricht:

- *Go als Fußballspiel*
Der Entertainment-Faktor funktioniert meistens nur, wenn die Person eine besondere Persönlichkeit hat oder wenn die Zuschauer bereits besser sind, um auch zu verstehen, was genau auf dem Brett passiert.
- *Go als Unterricht*
Offensichtlich geht es hier darum, anderen zu





helfen, besser zu werden. Möglich sind hier die Bearbeitung von Tsume-Go, die Besprechung von Profipartien, eigene Partien, die dann kommentiert werden, und besondere Konzepte, die ich hier nicht weiter ausführen werde.

Besucherzahlen

In der Regel haben Go-Livestreams zwischen 1 und 100 Zuschauer, was im direkten Vergleich mit berühmten Streamern außerhalb der Go-Community sehr gering ist (die Rede ist hier von bis zu 50.000 Viewer).

Aufgrund der kleinen Community in Deutschland sind bis jetzt auch kaum deutschsprachige Streams entstanden. Selbst deutsche Streamer wie z.B. ryodakun halten ihre Sitzungen auf englisch ab.

- *Streamzeiten*

Verschiedene Streamer haben verschiedene Zeiten. Bis jetzt sind montags, mittwochs, freitags und samstags die meisten Personen am Streamen. Aufgrund des Zeitunterschiedes zu Amerika (6-8 Stunden) können zum Großteil europäische Zuschauer nur beschränkt den Livestream verfolgen. Man könnte natürlich das VOD-System (Video on Demand) bewerben. Allerdings ist ein Livestream ansprechender, als später nur das Video zu schauen – ganz einfach aufgrund der Tatsache, dass der

Austausch mit den anderen Zuschauern ein erheblichen Anteil am Spaßfaktor hat.

- *Soziale Medien*

Wie macht man Leute aufmerksam? Wir haben hier verschiedene Möglichkeiten. Die meist genutzten Seiten sind Facebook und Twitter. Es was weiter entfernt auch Reddit, Go-Webseiten und KGS.

Eigene Meinung

Livestreams können sehr schnell als Ersatz zum Fernsehsehen werden und bieten deshalb auch dieselbe Gefahr, irgendwann einfach abzuschalten und die Konzentration zu verlieren. Auch

kann es passieren, die Zeit zu vergessen und länger als gewollt wach zu bleiben und am folgenden Tag unausgeschlafen zu sein.

Abgesehen von den negativen Aspekten ist ein Go-Stream etwas wunderbares. Er kann ein Gemeinschaftsgefühl und daraus auch eine Motivationsdynamik erzeugen. Bis jetzt habe ich persönlich zwar keinen direkten Spielstärkeanstieg bemerkt, aber dennoch habe ich das Grundgefühl, einen besseren Blick für verschiedene Spielstile und Ansätze im Go zu entwickeln.

Ich plädiere also für ein bewusstes Schauen und den regen Austausch mit dem Streamer und den Zuschauern.

Dieser Text ist auch im Blog von User Go-buddha zu finden: gotopiatu.blogspot.de/2015/10/go-streaming.html

Links

- www.twitch.tv/battsgo
- www.youtube.com/channel/UCTji1kQNoWIH-85dB_Vxka9gIfeatured (Haylee)
- www.youtube.com/user/nicksibicky
- www.zeitverschiebung.net/de
- obsproject.com
- www.patreon.com
- www.gokgs.com

Erlebnisbericht vom Ostasien-Projekttag

von Klaus Kontny

Die Vorbereitung

Nach ca. zweieinhalbjähriger Vorbereitung, endlosen Diskussionen und Überzeugungsarbeit, kraftraubender Helfer- und Sponsorsuche war es soweit: Am 6. Juli 2015 fand der Ostasien-Projekttag an der Oberschule Bischofswerda statt. Und um es gleich vorwegzunehmen: Es hat sich wirklich gelohnt!

Am Projekttag waren alle Klassen von der 5. bis zur 9. beteiligt. Der Plan war gigantisch. Die Schüler sollten am Vormittag Go lernen und dann ein vierründiges Turnier spielen, welches parallel von einem Rahmenprogramm begleitet wurde. Das schafft keiner allein. Aber der Reihe nach.

So ein Ereignis gilt es schließlich gut vorzubereiten. Deshalb hatte die Projektleiterin Janine Böhme vom AdYouKi e.V. alle Helfer bereits am 5. Juli ins Rathaus Bischofswerda eingeladen. Die Welt ist ja so klein. Ich traf Kalli Balduin und Cindy Lindner aus Berlin direkt im Zug. Kalli erzählte, dass er unbedingt dabei sein wollte. Trotz seiner langjährigen Tätigkeit als Go-Lehrer empfand er dieses Projekt als eine Herausforderung, die spannend zu werden versprach. Er sollte recht behalten.

Gegen 10 Uhr eröffnete Janine das Treffen. Ich fand die kleine Vorstellungsrunde sehr schön, lernten wir uns so doch schnell kennen. Der Tag selbst war straff organisiert, galt es doch, so viel wie möglich Feedback zu bekommen, kleinere Stolpersteine aus dem Weg zu räumen und alle auf den kommenden Tag einzuschwören. In 4er-Gruppen konnten wir selbst eine Proberunde absolvieren, um den von Janine vorgegebenen Lehrplan zu üben. Der Plan wurde von einer eigens dafür konstruierten 9x9-Partie begleitet, in der die wichtigsten Eckpunkte des Spiels vorkamen. Die Schüler konnten so sehr schnell mit eingebunden werden. Auch diente der Lehrplan der Chancengleichheit sowohl unter den Schülern als auch unter den Go-Experten.

Nach den Proberunden wurden die Klassen aufgeteilt. Leider fehlten kurzfristig zwei Go-Lehrer. Aber Manja Marz wäre nicht Manja Marz, wenn sie sich nicht gleich zwei 8. Klassen schnappen würde. Auch Mieke Narjes, die eigentlich das Manga-Zeichnen betreute, sprang kurzerhand auch als Lehrerin ein.

Die Schule ist frisch renoviert und die Klassenräume mit allem ausgestattet, was das Herz begehrt.



Helfertreffen am Tag davor



Team-Go-Turnier

In der Schule richteten wir die Klassenräume her. Der Projekttag sollte etwas besonderes werden, also musste natürlich auch eine andere Tischordnung her. Jeder Klasse wurde ein Klassenzimmer zugewiesen, die restlichen für das Rahmenprogramm präpariert.

Mein Tag endete mit einem Essen beim Japaner. Für viele andere Helfer war das nur eine kurze Verschonappause.

Der Projekttag

Meine Nacht war kurz. Irgendwie ging mir meine 6. Klasse nicht aus dem Kopf. Auch wenn ich schon oft Go erklärt habe, waren 26 Kinder auf einmal etwas völlig anderes. Immer wieder ging ich den Lehrplan durch und versuchte, mir auch die Übungspartie zu merken.

Der Tag begann natürlich mit einer Überraschung und es sollte nicht die einzige bleiben. 6:45 Uhr vor Ort wunderte ich mich, warum jetzt bereits Schüler auf dem Weg zur Schule waren. Der Beginn war eigentlich auf 8:30 Uhr festgelegt worden.

In meinem Klassenzimmer musste ich Dank Heidi und Marcel nicht mehr viel vorbereiten. Lediglich drei Dosen Steine galt es noch aufzutreiben. In der Eile hatte ich mich wohl verzählt. 7:30 Uhr fand dann in der Schulmensa ein gemeinsames Frühstück

mit ca. 30 Lehrern statt, die uns in den Klassen und beim Programm unterstützen sollten. So lernte ich meine Klassenlehrerin, Frau Schmidt, kennen, die mir noch einige Tipps über ihre Schützlinge gab.

Jedes Kind bekam ein Schlüsselband und eine Schülerkarte, auf der die wichtigsten Informationen standen. Dann ging es los.

Was soll ich sagen. Die ganze Aufregung war nach kürzester Zeit verflogen. Es war so toll mitzuerleben, wie fast alle Kinder eifrig mitarbeiteten. Schon bei den ersten Fragen zum Spiel gingen viele Hände nach oben. Besonders schön waren die eingebauten Übungen. Für ganz fixe Kinder gab es improvisierte Rätsel.

Das Zeitbudget für die Einführung war mit 45 Minuten recht sportlich, so dass ich spontan entschied, einige Regeln erst während der Übungspartien zu erklären. Diese wurden im Anschluss innerhalb der Klasse gespielt, so dass die Kinder erste Erfahrungen sammeln konnten. Die Ergebnisse wurden später zur Festlegung der Reihenfolge verwendet. An dieser Stelle war Frau Schmidt beim Schreiben der Listen einfach unentbehrlich.

Letztlich mussten wir aber alle feststellen, dass der vorgegebene Zeitrahmen nicht zu halten war. So begann dann das Turnier doch um einiges später

als geplant. Für die einzelnen Runden wurden die Klassen auf jeweils zwei Klassenräume aufgeteilt, wobei ich das Glück hatte, dass in meinem Zimmer immer die obere Hälfte spielen konnte. Auf diese Weise hatten die Kinder schnell den Dreh raus.

Ein Höhepunkt für mich war die Partie meiner 6a gegen Manjas 8. Klasse. Außer dem Klackern der Steine hörte man nur gespannte Stille. Es war unglaublich, mit welchem Eifer gespielt wurde. Wenn eine Partie zu Ende war, wurde ich anfänglich noch gerufen, um den Sieger zu ermitteln. Später einigten sie sich selbst ohne Probleme. Nach der Partie durften die Schüler bis zum Beginn der nächsten Runde zu ihrem (vorher ausgesuchten) Rahmenprogramm. Ein Fazit darf an dieser Stelle nicht fehlen. Die meisten Kinder hätten sich fürs Rahmenprogramm mehr Zeit gewünscht, dasselbe galt für die Betreuer selbst.

Gegen 14:30 Uhr fand dann in der großen Turnhalle der Schule die Siegerehrung statt. Die siegreichen Klassen konnten sich über tolle Preise freuen. Obwohl meine Klasse nicht dazu gehörte, habe ich mich besonders für zwei meiner Schützlinge gefreut. Sie konnten alle Turnierpartien gewinnen und sich ebenfalls Preise aussuchen.

Den Abschluss des Projekttags bildete dann noch ein Treffen mit den Lehrern,

um Eindrücke zu sammeln, Anregungen, Lob und Kritik zu erfahren. Eine Lehrerin erzählte, dass sie vor dem Projekttag zu den Skeptikerinnen gehört hatte, jetzt aber völlig überzeugt sei. Die stellvertretende Direktorin regte auch an, eine Go-AG einzurichten. Ich würde mich sehr freuen, wenn das klappt.

Bei einem solchen Ereignis ereignen sich natürlich auch jede Menge kleiner und großer Geschichten. Der Platz reicht einfach nicht aus, alle aufzuzählen. Vielleicht hat das aber auch sein Gutes. Wollt ihr selbst so etwas einmal erleben, dann unterstützt Janine Böhme doch beim nächsten Mal als Helfer. Allen, die dieses Projekt möglich gemacht haben, gilt mein ganz besonderer Dank!



Manche Partien verliefen recht einseitig ...



Dank an die Hauptorganisatorin Janine Böhme

Projekttag „Ostasien hautnah“ – eine Bilanz

von Janine Böhme

Viele von euch haben auf dem ein oder anderen Weg sicher schon von dem Go-Projekttag erfahren, der diesen Sommer an der Oberschule in Bischofswerda stattfand. Über die Stimmung vor Ort, wie es war, beim Helfertreffen dabei zu sein und am Montag vor den Schülern zu stehen, berichtete Klaus auf den vorangegangenen Seiten. Mir fällt es zu, die organisatorische Seite zu beleuchten, Bilanz zu ziehen und den Ausblick für die nächsten Jahre zu liefern. Aber zurück auf Anfang, wie kam es eigentlich zu dem Projekttag?

Idee und Konzept

Welche Hauptprobleme werden immer wieder von Go-Lehrern in Deutschland und Europa angeführt? Was erschwert ihnen die Arbeit oder macht sie gar unmöglich? Immer wieder höre ich die gleichen Schlagworte:

1. Zeit – Nur wenige sind beruflich so flexibel, dass sie während der Unterrichtszeit frei nehmen können.

2. Bekanntheit – Was ist Go? Warum noch ein Angebot im ohnehin schon vollen Schulprogramm? Warum sollten wir Geld dafür ausgeben/zur Verfügung stellen? Wieso sollte mein Kind sich mit Go beschäftigen?

3. Kritische Masse – Ist eine Gruppe klein, löst sie sich über kurz oder lang meist auf. Die Bemühungen verlaufen im Sand.

Auf der Rückfahrt vom EGC in Bonn suchte ich nach einem Lösungsansatz für diesen Komplex an Problemen, der auch beim dortigen Go-Lehrertreffen wieder zu Tage getreten war. Die Fahrzeit war lang genug und mir kam eine verrückte Idee: Warum nicht einer ganzen Schule auf einmal Go erklären? Ist die Aktion groß genug, bekommt man die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit und Medien. Spielen die Schüler an dem Tag möglichst viele „wichtige“ Partien, werden sie die Spielregeln recht lange behalten



Origami



Erste Gehversuche auf dem Go-Brett

und tatsächlich auch in der Lage sein, selbstständig weiter zu spielen. Hinter jedem Schüler stehen zudem Freunde und Familie. Diese werden von einem kompletten Projekttag, der zudem auch in den Medien präsent ist, Notiz nehmen und so auch etwas über Go erfahren. Nimmt man die Oberschule Bischofswerda als Beispiel, hat man ~320 Schüler + ~30 Lehrer, also ~350 Personen, die zuvor noch nichts von Go gehört haben. Trägt es jeder von denen in seinen Freundes- und Familienkreis, erreicht man vermutlich mindestens nochmal die zweifache Personenzahl. ~1.050 Personen, von denen mindestens ein Drittel Go spielen kann, das wäre doch keine schlechte Bilanz für europäische Verhältnisse. Vor allem aber wäre es ein guter Start für eine intensive Aufbauarbeit in der Region. Ein Strohfeuer mit dem man, wenn man es geschickt anstellt, einen Flächenbrand auslösen kann.

Die Fahrt ging weiter, die Gedanken kreisten. Was bräuchte man alles? Ist es überhaupt realisierbar? Nun, zumindest war die Unmöglichkeit nicht offensichtlich und das Ganze einen Versuch wert. Wie weit das Konzept an dem Tag schon gereift war, vermag ich nicht mehr zu sagen, doch die Idee entwickelte sich in den darauffolgenden Monaten weiter und der Projekttag bekam Gestalt. Zentrale

Fragen dabei: Was sind dabei meine Ziele als Go-Spieler und -Lehrer? Was ist aus pädagogischer und gesellschaftlicher Sicht interessant und damit auch ein Argument für die Schule sowie potentielle Unterstützer außerhalb der Go-Szene?

Anhand dieser Überlegungen entstand das Konzept für den Projekttag. Es sollte ein Go-Team-Turnier zwischen den Klassen werden, wobei die besten drei Klassen jeweils einen Ausflug gewinnen sollten. Damit würde die Losung überschaubar bleiben, der Zusammenhalt in den Klassen gestärkt und durch das gemeinsame Ziel auch die Motivation bei den nicht so Go-begeisterten Schülern möglichst hoch gehalten werden. Außerdem wäre sicher gestellt, dass jeder Schüler mindestens sechs bis acht Partien (Übungspartien mit einberechnet) an dem Tag spielt und damit am Ende recht regelsicher ist.

Da Anfänger und besonders Kinder und Jugendliche mit ihren Partien bekanntermaßen schnell fertig sind, musste auch dafür noch eine sinnvolle Regelung gefunden werden. Da „nur“ Go viele eher verschreckt als begeistert hätte (Lehrer und Schulleiter eingeschlossen), lag die Kombination mit verschiedenen Rahmenangeboten aus dem ostasiatischen Bereich zwischen den Runden nahe. Völkerverständigung, interkultureller Austausch, Toleranz etc. zählen zum allgemeinem

Bestreben von Bildungsarbeit und das erst recht in einer Region, in der die NPD starken Zuspruch hat. Für die Gewinnung der Lehrer/der Schule für den Projekttag war das mit einer der Ausschlaggebenden Gründe, neben dem geringen Aufwand für die Schule. Die entsprechende Vorstellung des Projekts vor dem versammelten Lehrerkollegium erfolgte im Oktober 2013. Bis zur endgültigen Zusage der Schule gingen dann noch einige Monate ins Land.

Warum fiel die Wahl am Ende aber gerade auf die Oberschule Bischofswerda? 1) Die Nähe zu meinem Wohnort erleichterte die Organisation. 2) Die Schule hat mit etwa 330 Schülern (Abgangsklassen ausgenommen) eine noch überschaubare Größe für den Start. 3) Meine Mutter unterrichtet an der Schule, sodass ich trotz großer Skepsis der Belegschaft einen Fuß in die Tür bekommen habe und bereits eine Verbündete vor Ort hatte.

Besonders der dritte Punkt war ein riesiger Vorteil in der Planungsphase, da ich Ideen, Probleme, Lösungsansätze etc. mit ihr besprechen konnte und sie ihre Erfahrungen und Gedanken mit eingebracht hat. Damit konnten viele Schwierigkeiten von vornherein umgangen werden.

Die Organisation

Dann ging es an den mühseligen Teil. Der ganze Papierkram musste vorbereitet, alle Unterlagen in die entsprechende Form gebracht, Projektbeschreibungen für verschiedenste Stellen geschrieben und kräftig die Werbetrommel gerührt werden. Für eine reibungslose und möglichst stressfreie Durchführung wären ca. 40–45 Helfer vor Ort notwendig gewesen, davon mindestens die Hälfte Go-Spieler. Zudem mussten die notwendigen finanziellen Mittel beschafft werden, wofür unter anderem ein Förderantrag bei der Kreissparkasse Bautzen eingereicht wurde. Anfang 2015 wurden dann 3.000 Euro von der Sparkassenstiftung bewilligt, nachdem der Antrag intern weitergereicht worden war. Zudem bahnte sich durch die Zusammenarbeit mit Herrn Michael Denk als Fundraising-Beauftragtem eine Entwicklung an, die ich mir bis dahin nicht einmal erträumt hätte: Zum 1. März startete das „Projekt Go (2015–2025) Sachsen – Deutschland – Europa“, das die Arbeit im Verein und am Projekt in ganz anderen Dimensionen ermöglicht. Aus dem vorerst als einmalige Aktion geplanten Projekttag wird damit die Blaupause für Projekttag an bis zu 12 weiteren Schulen mit insgesamt bis zu 5.600 Schülern in den



Karate



Asia-Kochkurs

nächsten 5 Jahren. Dies ist nur im Zusammenhang mit der Schaffung einer Vollzeitstelle im Verein als Teil des Gesamtprojekts möglich, über die der notwendige zeitliche Freiraum für die Organisation der Projektstage und deren Nachbetreuung sichergestellt werden kann. Seit dem 1. März bin ich also auch im AdYouKi Go e.V. festangestellt, doch zurück zum Projekttag:

Unzählige Stiftungen, Unternehmen, Ämter etc. wurden angeschrieben, entsprechende Kontakte geknüpft und Verbündete gesucht. Doch wie es so ist, mahlen die Mühlen der Bürokratie langsam, es herrscht Uneinigkeit über Zuständigkeiten und es müssen gewisse Fristen eingehalten und anschließend Monate lang geduldig auf Bescheide gewartet werden. In der Zwischenzeit rückte der Projekttag näher, sodass es Zeit war, die Vorabsprachen mit dem Landesverband BST wieder aufzugreifen. Der Projekttag wurde von der Mitgliederversammlung als förderungswürdig erachtet und ein entsprechender Antrag vom Landesverbandsvorstand an die Delegiertenversammlung des DGoB eingereicht. Die anwesenden Vertreter der Landesverbände empfanden den Ostasien-Projekttag und die damit verbundene Go-Aufbauarbeit des AdYouKi Go e.V.

als förderungswürdig und bewilligten den Antrag einstimmig.

In der Zwischenzeit waren auch fast alle freiwilligen Helfer für den Tag gefunden und es konnte in die heiße Phase der Vorbereitung gehen. Ich tourte durch alle Klassen, stellte die Rahmenangebote kurz vor und holte von allen Schülern jeweils ihren Erst- und Zweitwunsch ein. Besonders beliebt waren hierbei Karate, der Asia-Kochkurs und Jokgu (kor. Fußball). Die entsprechenden Datensätze mussten in eine Datenbank eingegeben und ausgewertet werden, um so den Schülern die Rahmenangebote entsprechend ihrer Wünsche zuweisen zu können. Diese wurden dann zusammen mit dem Namen, der Klasse und den Raumnummern der Rahmenangebote auf die Schülerkarten gedruckt (vielen Dank an meinen Vater, der hier viele viele Stunden investiert hat!!!). Sie dienten an dem Tag gleichzeitig als Namensschild und auf ihnen wurden neben den Ergebnissen des Hauptturniers auch die Ab- und Anmeldezeiten (Turnierraum abmelden, beim Rahmenprogramm anmelden) notiert, sodass die Aufsichtspflicht gewahrt blieb und kein Schüler einfach verschwand.

Dann galt es noch die Preise abzuholen, wobei hier teils noch einige Erinnerungen, erneute Absprachen und Erklärungen notwendig waren. Spendenquittungen mussten ausgestellt werden. Die Arbeit und das Herumfahren haben sich aber gelohnt, die Gewinner des Go-Team-Turniers, des Go-Marathon-Turniers und die Schüler mit vier Siegen im Team Turnier konnten sich über schöne Preise freuen.

Zwischendrin noch die Schlüssel für die Übernachtung abholen, auftretende Fragen und Probleme mit der Schule klären, letzte Infos an die Helfer rausgeben, die Stadtbibliothek plündern (~50 Bücher mit Ostasienbezug – vielen Dank an die Bibliothekarin für die Hilfe beim Zusammensuchen), Listen und Namensschilder für Helfer und Lehrer vorbereiten, einkaufen und für die Verpflegung der Helfer sorgen, die frisch gedruckten Helfer-T-Shirts zum Auslüften aufhängen, mit der Stadtverwaltung die letzten Absprachen zur Nutzung des Rathaussaals treffen und am Samstag das bei mir gesammelte Material mit der Hilfe meiner Eltern in die Schule schaffen und anschließend die Frühankömmlinge im Dojo in Kirschau begrüßen.

Damit war der Tag des Helfertreffens auch schon dran – arbeitsreich, stressig, interessant, fast ohne Schlaf aber auch schön und erfolgreich – 23 Uhr waren in der Schule alle Räume weitestgehend vorbereitet. Danach ging es zu Hause weiter, 4:30 Uhr endlich ins Bett, 6 Uhr raus, 6:30 Uhr in der Schule die letzten Vorbereitungen für das Frühstück, die Einweisung der Lehrer usw. treffen. Vollgas bis 8:00 Uhr – Projektstart für die Schüler. Jetzt blieb nur noch zu hoffen, dass der Plan aufgeht und ich nichts extrem Wichtiges übersehen oder vergessen habe.

Der Projektkrimi aus Orga-Sicht

Welche Erleichterung, als alles lief, die Schüler in ihren Klassen, die Go-Experten bei der Arbeit, die Kulturexperten entweder mit als Unterstützer in den Klassen oder noch bei der Vorbereitung ihrer Angebote. Alles passt, was noch fehlt, wird beschafft, keine nennenswerten Probleme – durchatmen und frühstücken!

Doch wie es so ist, Theorie und Praxis sind zwei verschiedene Paar Schuhe. Nach zehn Minuten Ruhe bricht für die Orga die Hölle los. Wir haben uns verschätzt – die Losung ist zwar fertig, das Schreiben und verteilen der Losungszettel für die Räume braucht aber deutlich mehr Zeit. Dann auch noch ein Zahlendreher



Gemeinsames Frühstück von Helfern und Lehrern



Die Welt des Tees

und diese *** Raumnummerierung, bei der man ewig braucht, um alles zu finden. Noch nicht genug Chaos? Es geht immer schlimmer? Stimmt! Einige Klassen haben ihre Brettreihenfolge noch nicht festgelegt, die braucht es aber, damit wir wissen, welcher Schüler in welchen Raum und an welchem Brett spielt. Noch mehr Zeit verstreicht, die Orga ist am Rotieren, Schüler und Lehrer werden ungeduldig. Zwischendrin noch Verwirrung - „Wo muss ich hin?“, „Welches Brett spielt wo?“, „Wer ist mein Gegner?“, „Wo muss ich sitzen?“ ... die Zeit verrinnt.

Kurz vor 11 Uhr, endlich spielen alle und die ersten gehen in ihre Rahmenangebote, doch sollte eigentlich schon die 2. Runde begonnen haben. Eine Entscheidung muss her – wir lösen ohne die Ergebnisse zu kennen, bis wir wieder im Zeitplan sind! Die Mittagspause nach der 3. Runde und das Ende der Siegerehrung müssen unbedingt im Zeitplan liegen, komme was wolle!

Chaos, Frust, Enttäuschung, Stress, Übermüdung, noch eine Auseinandersetzung mit einem Lehrer und doch – wir schaffen es. Die dritte Runde lösen wir bereits wieder entsprechend den Ergebnissen, soweit wie wir diese haben. Noch leicht im Zeitverzug, doch pünktlich mit den Partien fertig zum Mittag – wer will, geht in sein Rahmenangebot, für das das erste Mal wirklich Zeit ist. Die Kehreseite – keiner der Helfer kommt zum Mittagessen.

Die Lage wird entspannter, die Schüler haben Spaß, die meisten Lehrer nehmen es gelassen, alles wieder im Lot. Das Konzept erweist sich als machbar, die Zeitplanung mit Turnier und Rahmenprogramm auch. In dem Abschlussgespräch mit Lehrern und Helfern nach der Siegerehrung wird dann die Streichung des Rahmenprogramms nach der ersten Runde beschlossen, so dass nächstes Mal mehr Zeit für die organisatorischen Dinge bleibt und kein Chaos entsteht.

Doch noch ist es nicht soweit. Die 4. Runde steht an, noch einmal Rahmenprogramm, dann Sammeln in den Klassenräumen und rüber gehen zur Turnhalle. Die reichlich 300 paar Schuhe verschwinden vorübergehend in großen Müllsäcken, einer für jede Klasse. Dann auf zum letzten Akt für die Schüler – Siegerehrung und zwischendrin die Würdigung der verschiedenen Akteure und Unterstützer. Eine Überraschung gibt es auch: zwei Klassen sind auf dem zweiten Platz gelandet, jeweils ungeschlagen. Der erste Platz hat gegen den Dritten gewonnen, die nur eine Niederlage hatten und damit die stärksten Gegner waren. Aber noch etwas war besonders bei diesem dritten Platz. Es war die sonst schwierige Hauptschulklasse, die an diesem Tag durch Teamgeist, Ehrgeiz und Leistungsbereitschaft gegläntzt hat – zur Verblüffung ihrer Klassenlehrerin. Als besondere Anerkennung und auf Anraten ihrer Go-Expertin Manja durften sie, genau wie der erste Platz, zwischen allen drei Preisen wählen

– Eisbahn, Bowling oder eben dem Erlebnisbad, das Ziel aller Klassen an diesem Tag. Schöner hätte dieses Turnier für sie nicht enden können und es war ein super Zeichen für alle.

Nach der Verabschiedung stürzen die Schüler aus der Halle oder in Richtung Preise und Wilhelm, der die verbliebenen 9x9-Sets herausgibt – strahlende Gesichter bei den Kindern inklusive. Vor der Turnhalle fängt das Doku-Team noch einige Schüler und Helfer für Interviews ab. Für die Lehrer und Helfer geht es zurück in den Speisesaal zu einer ersten Auswertungsrunde des Projekttags, während der auch noch die Reste vom Frühstück verspeist werden.

Dann geht es ans Wegräumen. Die Lehrer kümmern sich um den Speisesaal und die Küche, die Helfer um das ganze Material. Die meisten sind noch da geblieben zum Helfen und wir bekommen sogar noch zusätzliche Unterstützung von einem Go-Spieler aus Oppach. Das Materialzusammentragen und -sortieren, Dosenwiederbefüllen etc. geht zügig vonstatten. Nebenher ein erstes konkretes Feedback von einigen Betreuern der Rahmenangebote einholen, die verbleibenden Fahrt- und Materialkostenabrechnungen abwickeln, das weitere Vorgehen zum Go-Ganztagsangebot, der Projektauswertung und der vorübergehenden Materialeinlagerung in der Schule mit den verantwort-

lichen Lehrern abklären und zwischendurch noch die einzelnen Helfer, die sich auf die Rückreise begeben, verabschieden. Die Reihen lichten sich und die Aufgaben werden überschaubarer – im Schulhaus kehrt Ruhe ein. Zeit für das Interview mit dem Doku-Team – nochmal wach, gut drauf und begeistert sein – ob das tatsächlich funktioniert hat, wird sich Ende des Jahres zeigen, wenn die Filme geschnitten und veröffentlicht werden. Dann Heimfahrt für das Doku-Team, die vier Helfer, die noch eine Nacht länger bleiben, kehren zurück in ihre Unterkunft, in der Schule verbleibt nur noch die Familie Böhme. Das Orga-Büro muss noch aufgeräumt werden, die Papierberge vorsortiert, alles Wichtige für die Nachbereitung eingepackt und der Rest mit ins oberste Stockwerk gebracht werden, wo es bis zur letzten Ferienwoche erst einmal verbleibt. Die geliehenen Bücher werden direkt noch ins Auto geladen und zur Bibliothek zurückgebracht – ein Was weniger auf der Aufgabenliste.

Gegen 17:30 Uhr treten meine Eltern dann die Heimfahrt an, für mich geht's direkt weiter ins Karate-Dojo, wo es sich meine Vorstandskollegen und Paul, der abends gleich noch eine Runde mittrainiert, schon gemütlich gemacht haben. Nach dem Training gemeinsames Abendessen, interessante Gespräche mit den Karatekas und Vorstandssitzung des AdYouKi Go



Die Sieger werden geehrt

e.V. mit einem ersten Auswertungsgespräch zum Projekttag und dem dahinter stehenden Gesamtprojekt. Beim gemeinsamen Mittagessen mit Wilhelm am nächsten Tag in Bautzen geht die Projektauswertung dann weiter und das verlängerte Arbeitswochenende klingt bei schönstem Wetter angenehm aus, wobei die drei anderen noch eine längere Heimfahrt erwartet.

Resümee und Ausblick

Ein reichliches Vierteljahr ist jetzt seit dem Projekttag vergangen. Das Feedback, das ich in den Gesprächen mit den Schülern, Lehrern, Helfern und der Schulleitung bekommen habe, war sehr positiv. Die Auswertung der Feedbackbögen steht allerdings noch aus – ein Großteil der Lehrer und Helfer hat ihre noch nicht zurückgegeben. Einiges lässt sich aber jetzt schon rückblickend und für die Zukunft sagen:

Das Konzept des Projekttags an sich hat sich bewährt. Abgesehen von den Startschwierigkeiten, die über mehr Zeit für die Einführung durch Streichung des Rahmenangebots nach der ersten Runde beim nächsten Mal umgangen werden können, hat sich der Zeitplan und der Wechsel zwischen Go und Rahmenprogramm als machbar und gut erwiesen. Die in der Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung aufgetretenen Probleme geben Aufschluss, an welchen Stellen noch etwas optimiert werden kann. Dem großen Engagement der Lehrer und Helfer ist es zu verdanken, dass die Dinge, die am Tag schief gelaufen sind, abgefangen werden konnten.

Für mich die schönste Erfahrung und Bestätigung im Zusammenhang mit dem Projekttag war und ist, dass durch die Hilfe und Unterstützung vieler etwas Großartiges auf die Beine gestellt werden kann. Von den 38 Helfern vor Ort waren 28 Go-Spieler, 3 Schüler der Abgangsklassen und 7 externe Partner (4 davon mit Go-Kenntnissen). Zudem unterstützten 28 Lehrer der Schule die Helfer in den Klassen und Rahmenangeboten. Viele weitere Menschen haben den Projekttag zudem direkt und indirekt unterstützt und damit zusammen mit den Aktiven vor Ort etwas Realität werden lassen, das anfangs nur nach einer verrückten Idee klang. So etwas in einer Region, die Neuem und Fremden eher sehr skeptisch gegenüber steht, zu schaffen und die Teilnehmer zu begeistern und zu überzeugen, ist eine große Leistung, für die ich mich im Namen des Vereins und der Schule auch hier

noch einmal herzlichst bei allen direkt und indirekt Beteiligten bedanken möchte!!!

Seit dem Projekttag ist in Bischofswerda noch einiges los gewesen. Am 12. Juli gab es eine Go-Einführung für alle interessierten Bürger der Stadt, seit dem 22. Juli gibt es in Bischofswerda den ersten regulären Go-Spieltreff dank der Kooperation mit dem Mosaika e.V., im September waren wir mit Go beim Weltkindertagsfest dabei und das Go-Ganztagsangebot in der Oberschule ist gestartet. Im Oktober haben wir uns bei der Initiative „Bürger macht Ideen“ und den interkulturellen Wochen mit eingebracht. Auch wenn die einzelnen Veranstaltungen meist nur mäßig besucht waren, zeigt sich zunehmend die gewünschte Wirkung. Immer mehr Menschen in der Region wissen mit dem Begriff „Go-Spiel“ etwas anzufangen, auch dank der mehrfachen Berichterstattung in der lokalen Presse.

Der Termin kurz vor den Sommerferien war für die dauerhafte Bindung der Schüler an ein Go-Angebot allerdings eher ungünstig. Für das Ganztagsangebot Go haben sich bisher leider nur 4 Schüler angemeldet, wobei mir von Lehrern allerdings immer mal wieder zugetragen wird, dass (andere) Schüler in den Pausen Go spielen. Da Go mit noch 23 weiteren Angeboten konkurriert und etliche Schüler auch auf Bus und Bahn angewiesen sind und ohnehin lange Schultage haben, ist dieses Zwischenergebnis zwar schade, aber nachvollziehbar. Für künftige Projekttage ist ein Termin am Anfang statt am Ende des Schuljahres wenn möglich vorzuziehen.

Noch nicht 100% sicher aber schon in Planung ist die Durchführung des nächsten Projekttags am 19.9.2016 in Darmstadt. Weitere Schulen/Go-Clubs, die Interesse an einer Durchführung bei sich haben, können sich beim AdYouKi Go e.V. melden. Für die Vorbereitung sollte allerdings etwa ein Jahr Vorlaufzeit eingeplant werden.

Go-Spieler und Ostasien-Kultur-Experten, die das Projekt gut finden und gern helfen möchten, können sich über das Formular auf www.adyouki-go.org voranmelden. Wir freuen uns auf eure Mitwirkung! Die meisten der diesjährigen Helfer haben bereits zugesagt, wieder mit dabei zu sein, wenn es zeitlich passt, es muss insgesamt also nicht nur stressig sondern auch schön gewesen sein ;-)

Zum Abschluss nochmals vielen Dank an den DGoB und alle LV-Mitglieder für die Unterstützung!



Ina Franzke, Leiterin Personal

100 Mitarbeiter,
23 Nationalitäten,
1000 Ideen



Unsere Software macht Karriere!
Machen Sie mit?

Jetzt auch in Berlin!

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

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

.NET-Entwickler (m/w)

Java-Entwickler (m/w)

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

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

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

Jetzt bewerben:

07231/12597-0 | jobs@omikron.net

OMIKRON 
The Data Quality Company

Omikron Data Quality GmbH, Habermehlstr. 17, 75172 Pforzheim

Deutschlandpokal 2015

Zwischenstand nach zehn von zwölf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (108 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	L	L	F	SN	Summe
1 Mex, Gerhard	1d	0	2	0	2	2	2	0	-	0	-	-	2	10
2 Pittner, Arved	1k	-	2	2	-	-	-	0	0	2	-	-	4	10
3 Koller, Sebastian	3d	-	2	-	2	6	-	-	-	-	-	-	-	10
4 Sambale, Bernd	2d	-	-	-	-	-	-	4	0	4	-	0	-	8
5 Meyer, Jürgen	1d	2	-	1	-	-	-	3	-	-	-	-	-	6
6 Kittlitz, Adrian	1k	-	4	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	6
Weiß, Malte	3d	2	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-	6
8 Lewerenz, Bernd	3d	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	6
9 Pittner, Thomas	1k	-	2	3	-	-	-	0	0	0	-	-	0	5
10 Jordan, Daniel	1k	0	-	0	2	-	1	-	-	-	-	2	-	5

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (137 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	L	L	F	SN	Summe
1 Pohle, Conny	7k	-	-	4	4	-	4	2	-	-	2	4	-	20
2 Xu, Meide	4k	-	-	-	-	4	2	4	-	0	-	-	-	10
3 Rieger, Marc O.	9k	6	-	-	-	-	-	-	-	1	3	-	-	10
4 Dreesen, Jan	7k	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	4	8
Pflug, Andreas	7k	-	-	-	-	-	-	6	-	2	-	-	-	8
6 Semmler, Gregor	9k	2	-	-	-	4	-	0	0	0	-	-	-	6
7 Werner, Peter	7k	-	2	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
8 Skuppin, Lara	9k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	6
Steinbuch, J.	6k	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	-	-	6
Thaumiller, M.	3k	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	6

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer (47 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	L	L	F	SN	Summe
1 Semmler, Roman	18k	2	-	-	-	2	-	4	2	-	4	-	-	14
2 Disselkamp, T.	10k	0	-	4	-	-	0	-	-	4	-	0	-	8
3 Brüll, Ingo	16k	2	-	0	-	-	4	0	-	-	-	-	-	6
4 Bahs, Max	17k	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
Wolf, Ramona	11k	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	-	-	6
6 Hartig, Silvia	12k	-	-	2	2	-	-	-	-	-	-	0	-	4
7 Berghaus, Matthias	11k	0	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-	4
Gehrke, Lars	11k	4	-	-	-	-	-	0	-	-	-	-	-	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.dgoz.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. 54 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 20 Teilnehmer*innen und in der U 18 spielen bisher 33 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 selber anmelden. Einfach eine Mail schicken und Euer Geburtsdatum angeben!

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.

Maria & Sabine Wohnig

U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	2d	16	32
2	Semmler	Gregor	2004	7k	10	22
3	Marz	Ferdinand	2006	10k	11	20
4	Rieger	Angelika	2004	14k	10	17
5	Jacobsen	Manuel	2003	4k	5	13
6	Schaaf	Emanuel	2003	1k	4	11
7	Tripp	Leo	2004	6k	4	11
8	Guo	Naichun	2004	1d	5	8
9	Crott	Tabea	2003	14k	5	7
10	Arnhold	Moritz	2004	16k	3	5

U 18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Weigmann	Arved	1999	4k	18	29
2	Semmler	Roman	2002	10k	9	25
3	Schomberg	Niels	1997	2d	9	18
4	Bantla	Chafiq	1998	3d	8	17
5	Wagner	Gabriel	1998	1k	5	14
6	Thörner	Vanessa	1999	5k	8	14
7	Pankoke	Matias	1999	3d	7	14
8	Schomberg	Jan	2001	12k	6	13
9	Jahn	Franziska	2000	14k	4	12
10	Ahlborn	Marieke	1998	2k	7	11



Hallo, liebe Kinder!



In der letzten Ausgabe der DGoZ habt ihr ja vielleicht vom europäischen Go-Kongress gelesen. Fast 1.000 Go-Spieler aus ganz Europa und sogar von anderen Kontinenten waren für zwei

Wochen in Liberec, um die verschiedensten Go-Turniere zu spielen, Profi-Lektionen zu lauschen und jede Menge Spaß miteinander zu haben.

Heute wollen wir euch aber von dem vielleicht lustigsten Turnier beim Go-Kongress erzählen: dem Damenturnier.

Warum soll ein Damenturnier das lustigste Turnier gewesen sein? Nun, in Tschechien gibt es bei so einem Damen-Turnier





eine besondere Regel: teilnehmen darf jeder, der weiblich ist – oder so aussieht! Das heißt, dass jeder, der sich wie eine Dame anzieht, auch mitmachen darf. Und den Spaß haben sich et-

liche Jungen und Männer nicht nehmen lassen. Einige machten sich sogar richtig schick! Wir haben ein paar Fotos für euch ausgewählt. Viel Spaß dabei!

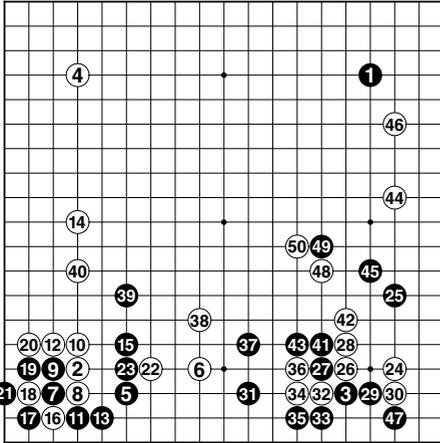
Am Ende wurde das Turnier dann übrigens doch von einer „richtigen“ Dame gewonnen – natürlich von einer Chinesin: Sun Sai 5d. Sie war eben doch besser als die „unechten Damen“ ...

Eure **白 Bai** und **黒 Hej**



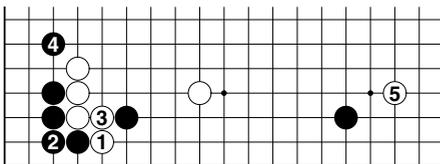
Yoon Young Sun kommentiert (27)

Partie: Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2015, Karlsruhe
Weiß: Manja Marz 3d
Schwarz: Barbara Knauf 3d
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 176 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

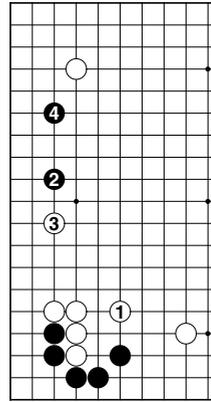


Figur 1 (1-50)

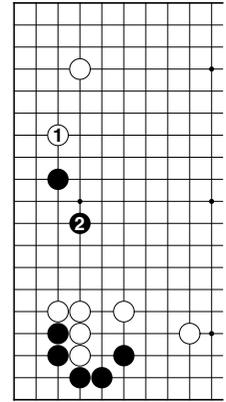
- 12: Das ist die falsche Richtung. Normal wäre das Joseki aus Dia. 1 mit dem Folgezug auf 5 gewesen.
- 14: Nach 12 und 13 steht 6 etwas komisch und allein gelassen da. Wenn Weiß das mit 14 auf 1 in Dia. 2 zu korrigieren versucht, spielt Schwarz auf 2 und Weiß steht dann entweder unten überkonzentriert (Dia. 2) oder hat unten eine schwache Gruppe (Dia. 3).
- 16, 18: Das sind unnötige Steine.
- 33: Das war die richtige Antwort, denn wenn Schwarz auf 1 in Dia. 4 Atari gegeben hätte, hätte sie zwar zwei Steine gefangen, aber nach 4 und 5 hätte Weiß mit 6 noch einen Stein



Dia. 1

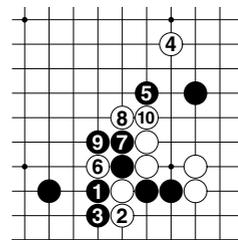


Dia. 2

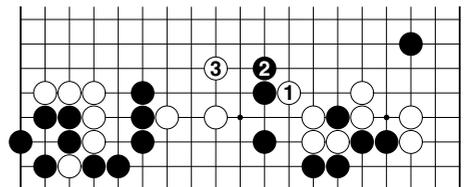


Dia. 3

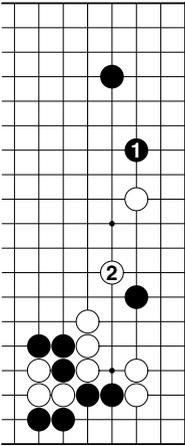
- für einen guten Angriff auf Schwarz nutzen können.
- 38: Vorher hätte Weiß 1 und 2 in Dia. 5 abtauschen sollen, um dann auf 3 zu springen. Damit wären die Steine 32, 34 und 36 nicht – wie in der Partie – verloren gegangen.
- 39, 40: Diesen Abtausch hätte Schwarz lieber weglassen sollen, da sie später nochmal am Rand hätte invadieren können.
- 45: 1 in Dia. 6 wäre zu einfach für Weiß, da sie dann den guten Zug auf 2 bekommen hätte.
- 47: Mit Schwarz würde ich jetzt auf jeden Fall auf 1 in Dia. 7 einschließen wollen. Weiß hat dann zwar mit 2 und 4 einen Schnitt, aber Schwarz entkommt leicht mit 7 und Weiß muss dann erst noch die Gruppe in der Ecke zum Leben bringen. Das wäre sicher besser für Schwarz gewesen. Deshalb hätte



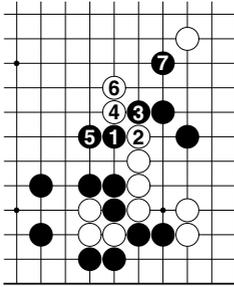
Dia. 4



Dia. 5



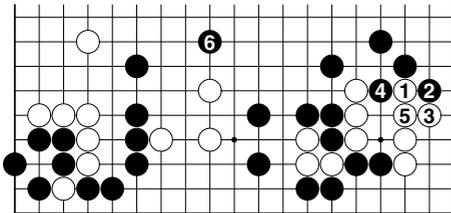
Dia. 6



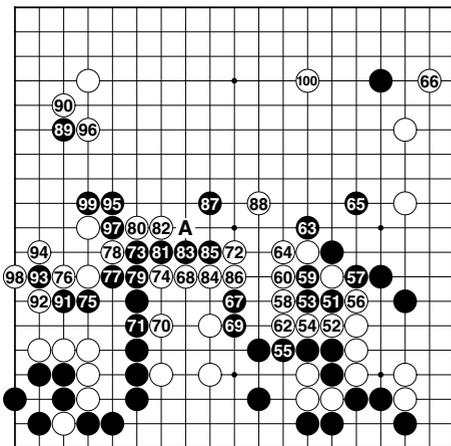
Dia. 7

Weiß wohl nicht schneiden, sondern auf 1 in Dia. 8 in der Ecke leben sollen, worauf Schwarz mit Vorhand auf 6 spielen und auch zufrieden hätte sein können.

49: 1 in Dia. 9 sieht natürlicher aus und durch 2 und 4 macht Schwarz mit 3 und 5 gute Form.



Dia. 8



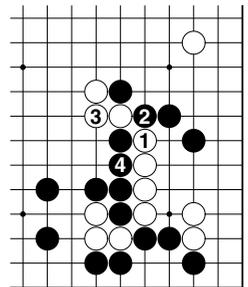
Figur 2 (51–100)
61 deckt



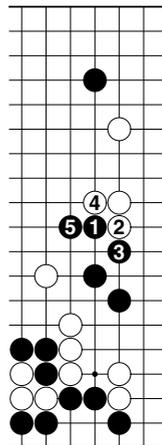
Manja Marz hat die Damen-Meisterschaft gewonnen

51: Das war ein Fehler! Schwarz hatte wohl von der Abfolge aus Dia. 10 geträumt, aber ...
52: ... dieser Zug ist die Bestrafung für den Fehler.

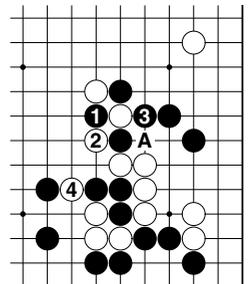
Wenn Schwarz nun auf 1 in Dia. 11 Atari gibt, sind nach 2 das Fangenauf 4 oder A Miai.



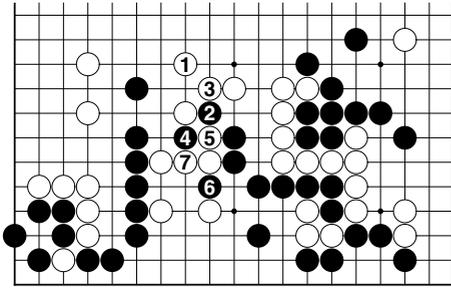
Dia. 10



Dia. 9



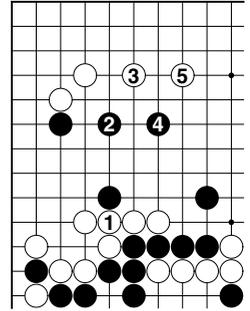
Dia. 11



Dia. 12

65: Schwarz hat jetzt nur die weiße Gruppe stark gemacht – und das auch noch in Nachhand.

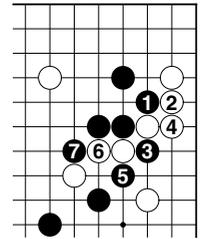
74: Unnötig! Würde Weiß einfach mit besserer Form auf 1 in Dia. 12 spielen, würde weiter unten nichts drohen, wie die Zugfolge bis 7 beispielhaft zeigt.



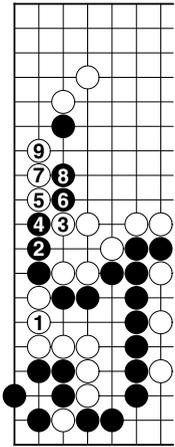
Dia. 19

78: Mit diesem Zug nimmt sich Weiß nur selbst Freiheiten. Normal wäre einfach ein Zug auf A.

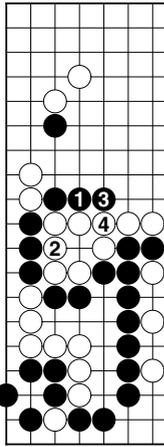
93: Eine gute Nachfrage! Weiß hätte auch auf 1 in Dia. 13 decken können, denn der Schnittstein lässt sich nicht einfach so aktivieren. Nach 9 wird klar, dass die schwarzen Steine einfach gefangen werden können. Auch nach 6 mit 1 und 3 in Dia. 14 nach oben zu strecken ändert nichts.



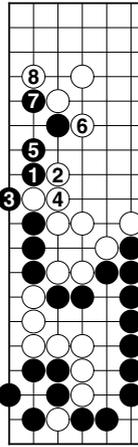
Dia. 20



Dia. 13



Dia. 14

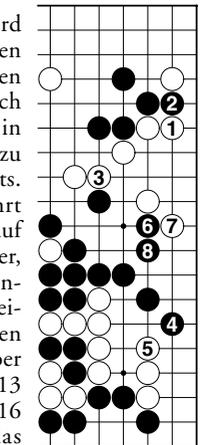


Dia. 15

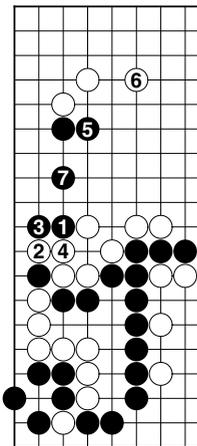
Ebensowenig führt der Klemmzug auf 1 in Dia. 15 weiter, denn Weiß hat einfach zu viele Freiheiten. Stattdessen kann Schwarz aber nach 1 in Dia. 13 auch 1 in Dia. 16 erwägen, um das Aji seines Steines zu nutzen. Die Stellung nach 7 wirkt fair.

Bei härterem Gegenspiel von Weiß mit 1 in Dia. 17 dagegen hat Weiß nach 7 zu viele Schnitte. Und nach 1 und 3 in Dia. 18 lebt die schwarze Randgruppe sogar einfach.

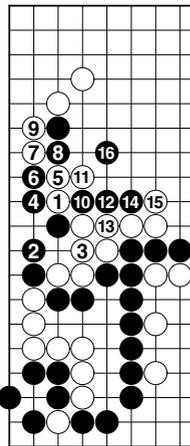
96: Weiß hätte die beiden Steine auf 1 in Dia. 19 anbinden sollen. Sie sind groß



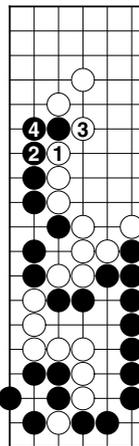
Dia. 21



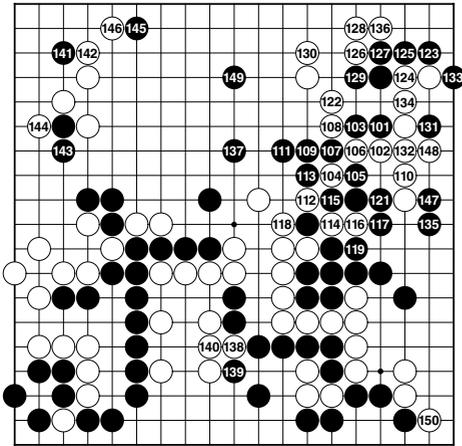
Dia. 16



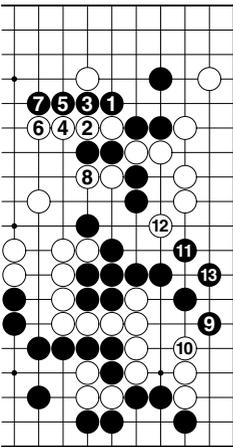
Dia. 17



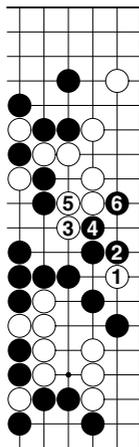
Dia. 18



Figur 3 (101-150)
120 deckt



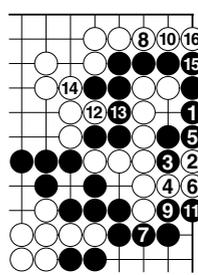
Dia. 22



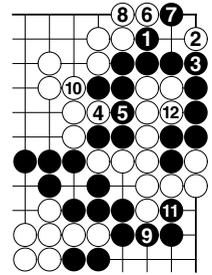
Dia. 23

und in der Stellung nach 5 hilfreich.

- 104: Ein starker, ein aggressiver Zug! Da Schwarz besser steht, braucht Weiß solche Züge, um die Partie noch zu drehen.
- 105: Das ist dann doch etwas zu direkt. Schwarz sollte erst auf 1 in Dia. 20 anfragen. Wenn Weiß dann blockt, kann Schwarz einfach mit 3, 5 und 7 fangen, was natürlich etwas zu einfach für Schwarz wäre. Weiß kann aber einfach auf 1 in Dia. 20 mit 1 in Dia. 21 nachgeben. Danach kann Weiß zwar mit 3 trennen, aber die schwarze



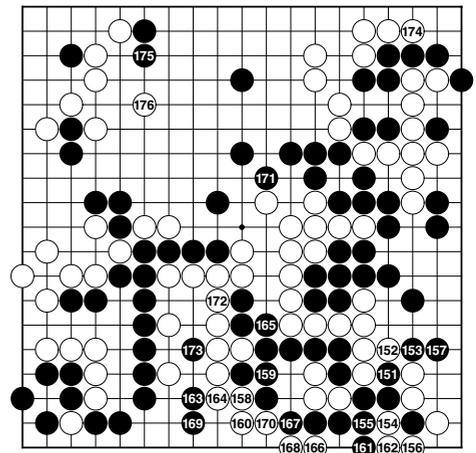
Dia. 24



Dia. 25

Gruppe ist flexibel genug, so dass 1 in Dia. 20 ein guter Zug bleibt.

- 110: Nun steht es um die schwarzen Steine in der Ecke nicht mehr ganz so gut.
- 111: Das ist wohl der Verlustzug der Partie! Schwarz sollte stattdessen unbedingt mit 1, 3 und 5 in Dia. 22 durchschneiden und sich den oberen Rand sichern. Nach 8 kann Schwarz mit seiner Gruppe auf 9 und 11 noch problemlos leben, entweder nach 12 mit 13 oder, wenn Weiß diesen Punkt selbst besetzt, wie in Dia. 23 gezeigt.
- 130: Die schwarze Eckgruppe ist tot.
- 136: Die Partie ist nun vorbei. Wenn Schwarz auf 1 in Dia. 24 fortsetzt, gewinnt Weiß am Ende das Semeai ganz knapp mit einer Freiheit. Versucht es Schwarz statt mit 7 in Dia. 24 mit einem Auge in der Ecke durch 1 in Dia. 25, dann ändert das nichts daran – auch jetzt gewinnt Weiß das Semeai mit einer Freiheit.
- 166: Der richtige Zug zum Fangen.



Figur 4 (151-176)

Interview mit dem Gründer von WeiqiTV

von Mei Wang und Marc Oliver Rieger

Zhao Shouxun lernte mit 7 Jahren Go. Mit 15 Jahren wurde er Profi. Später unterrichtete er Go und gründete auch eine Go-Schule. Vor zwei Jahren, inzwischen 5. Profi-Dan, startete er zusammen mit Liu Xing 7p den Internet-Sender WeiqiTV. Ihr selbstgestecktes Ziel, in drei Monaten 1.000 Abonnenten zu haben, erreichten sie zu ihrer eigenen Überraschung bereits nach nur einem Tag. Inzwischen hat sich WeiqiTV in China so weit etabliert, dass nun auch ein englisches Programm angeboten wird und WeiqiTV Hauptsponsor des EGC war.

Wir hatten in Liberec Gelegenheit zu einem Interview mit dem überaus bescheidenen und nachdenklichen Herrn Zhao, der so gar nicht dem Klischee eines forschenden Internet-Firmengründers entspricht.

Zhao Laoshi, warum haben Sie WeiqiTV gegründet?

Go hat mir für mein Leben sehr viel gegeben. Davon möchte ich nun auch etwas zurückgeben. Mir ist dabei aufgefallen, dass es eigentlich bei allen Dingen, sei es nun Go, Schach oder Fußball, immer zwei Arten von Interessenten gibt: diejenigen, die aktiv teilnehmen, und diejenigen, die zuschauen. Wir wollten nun beiden Gruppen etwas anbieten.

Was war Ihr Geschäftsmodell für den Start Ihrer Firma?

(lacht) Wir hatten keine Erfahrung mit einem Geschäftsmodell oder ähnlichem. Wir haben einfach unserer Intuition und Logik vertraut. Wir sind eben einfach Go-Spieler.

Was ist bei WeiqiTV anders als bei den bereits bestehenden Go-Programmen in China?

Wir versuchen, eine größere Vielfalt im Programm zu haben, nicht nur klassische Partianalysen, sondern auch Spieler, die ihre eigenen Partien erklären, wöchentliche Highlights aus



Zhao Shouxun (Sp, rechts) im Interview mit Mei Wang (links)

Profipartien und vieles mehr. Wir möchten auch die Menschen, die in den Go-Profis stecken, zeigen. Das ist aber in China nicht immer so einfach, da durch das Profi-Training von kleinauf bei vielen Spielern die Persönlichkeit etwas versteckt ist.

Sie haben auch einige nicht ganz so ernsthafte Sendungen im Programm, richtig?

Da kommen mir etliche in den Sinn. Wir haben zum Beispiel die Sendung "Ich fordere Sie heraus!"

Darin spielt ein Profi im Studio gegen Zuschauer, wobei der Profi einen Malus hat – durch spezielle Zusatzregeln und dadurch, dass er abgelenkt wird oder ähnliches.

Wie viele Profis arbeiten für WeiqiTV?

Inzwischen waren schon 20 Weltmeister bei uns im Studio. Von den chinesischen Weltmeistern waren nur die älteren, also Nie Weiping und Ma Xiaochun, noch nicht da.

Ich komme ja hierher, nicht um zu lehren, sondern um zu lernen. Und mir gefällt die Atmosphäre hier viel besser als bei chinesischen Go-Turnieren. Dort geht es nur um das Ziel zu gewinnen. Hier ist alles natürlicher, so wie Go meiner Meinung nach eigentlich sein sollte. In China sind Resultate alles, was zählt, aber ich denke, das vergisst die klassischen Ideale des Taoismus, der sich ja gerade gegen dieses Anreizdenken wendet. Go ist eine persönliche Er-

The screenshot shows the WeiqiTV website interface. At the top, there is a navigation bar with '围棋TV' (Go TV) and a search bar. Below the navigation bar is a large banner for '天下棋闻说' (The World of Go) with a Go board graphic. The banner text reads: '——围棋起源于中国，作为著作，春秋战国时代即有记载。隋唐时经朝鲜传入日本，流传到欧美各国。有学者认为，围棋蕴含着华夏民族文化中丰富的哲理，是中国文化与文明的体现。' and '智慧从这里说起，《历史上的今天》改版为《天下棋闻说》之后重新起航，天下棋闻，成就你我，成就精彩。' There is also a 'TV精心企划' (TV Carefully Planned) logo. Below the banner are five video thumbnails with their respective titles and view counts: '胡又之 江湖' (24 views), '歪歪 冲冲之路' (107 views), '棋星回顾' (178 views), '五佳瞬间' (148 views), and '行不正自然有弊病' (441 views).

Und welcher Profi ist Ihrer Meinung nach der lustigste?

Ke Jie hat eine ganz besondere Gabe, sich über sich selbst lustig zu machen. Das macht ihn sehr beliebt bei unseren Zuschauern.

Wir sind ja hier auf dem Europäischen Go-Kongress. Wie finden Sie dieses Event im Vergleich zu Turnieren in China?

fahrung und jeder sollte sich daran erfreuen können, unabhängig von seiner Spielstärke. Ich finde es sehr schön, wie das Go hier gelebt wird. Ich überlege sogar schon eine Weile, ob es vielleicht möglich wäre, irgendwann einmal eine ähnliche Veranstaltung in China zu organisieren.

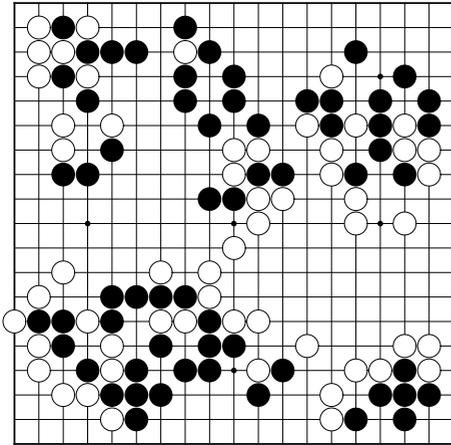
Wir wünschen Ihnen, Herrn Zhao, viel Erfolg bei Ihren weiteren Projekten. Und vielleicht können wir ja dann eines Tages zum Chinesischen Go-Kongress reisen ...

Der etwas andere Zug (11)

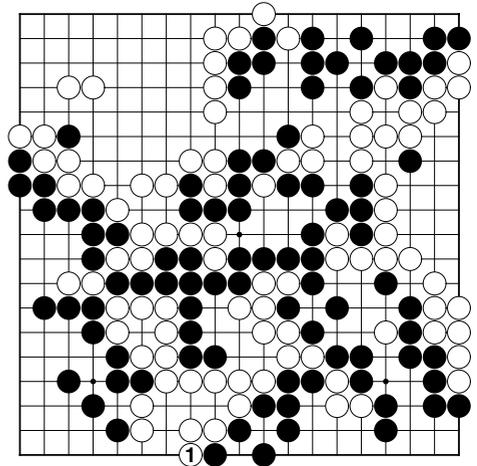
von Viktor Lin

Diese Folge dreht sich um blinde Flecken. Manchmal übersehen auch Profis diese saudummen Züge. Ihr als Kolumnenleser habt es leichter, wenn die Stellung als Problem vorliegt, als wenn ihr diese Züge in eurer

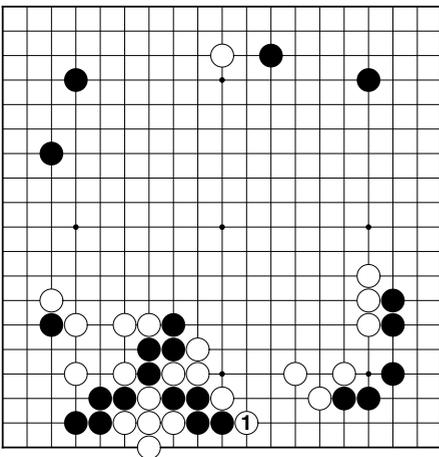
eigenen Partie finden müsst. Probiert einfach mal die blöd ausschauenden Züge durch, bis ihr etwas gefunden habt, das funktioniert. Dann wart ihr endlich mal schlauer als ein Profi ...



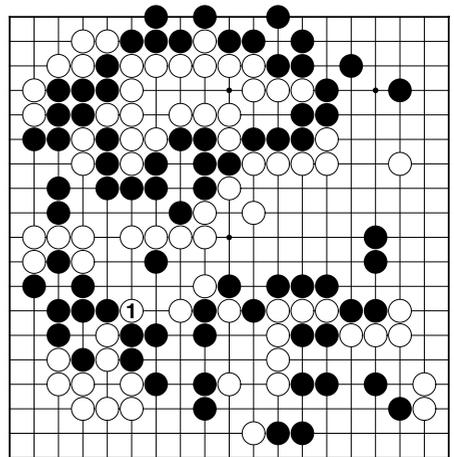
Problem 1: Weiß ist dran und findet den größten Zug am Brett.



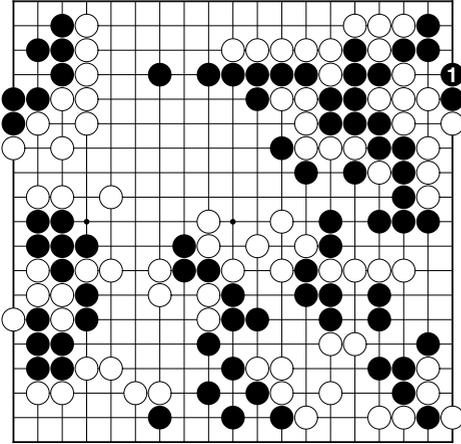
Problem 3: Was ist die beste Antwort auf W1? Vorsicht vor Freiheitenmangel!



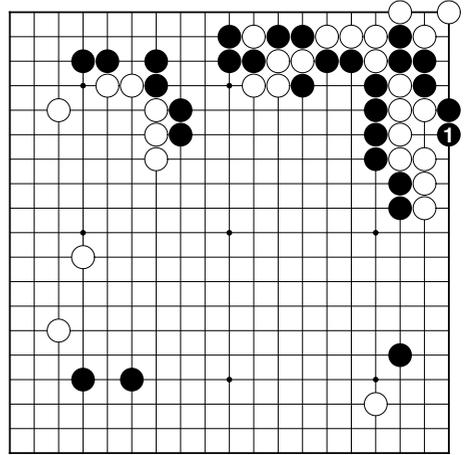
Problem 2: Schwarz muss die vier Steine retten. Mit welchem Atari soll Schwarz anfangen?



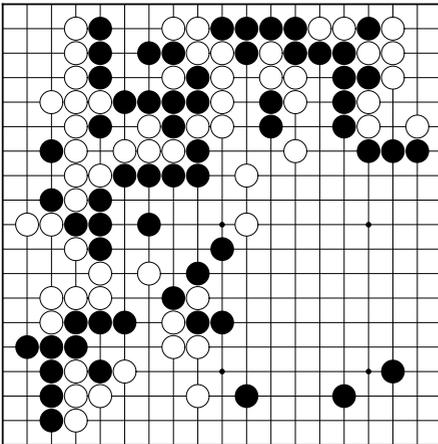
Problem 4: Schwarz kann den Schnittstein W1 nicht fangen. Irgendwie kann er aber trotzdem elegant nach Hause verbinden ...



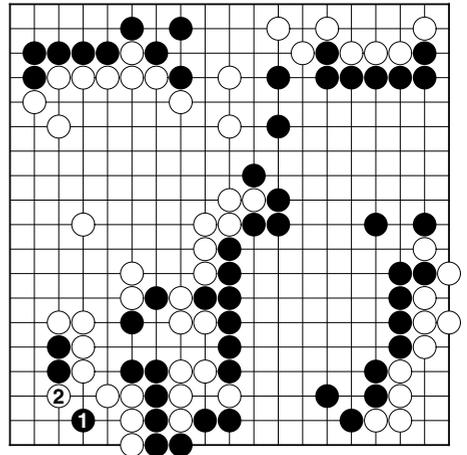
Problem 5: Möge Weiß das Semeai in der Ecke gewinnen.



Problem 7: Möge Weiß noch einmal das Semeai in der Ecke gewinnen.

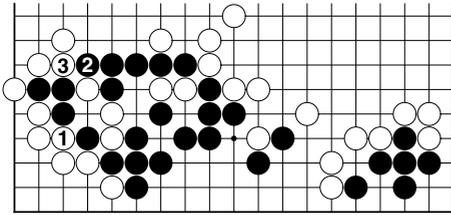


Problem 6: Weiß am Zug. Eine der schwarzen Gruppen lebt noch nicht sauber ...



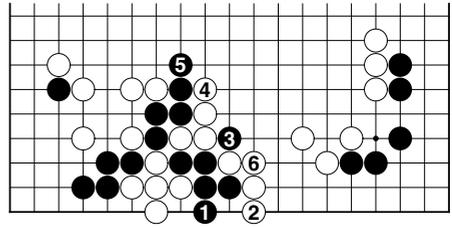
Problem 8: Da ist Aji ... ganz großes Aji!

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



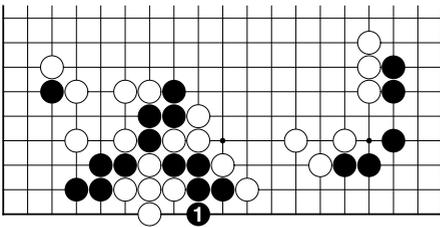
Dia. 1

Lösung 1: Wer von euch hat das Schnapback gefunden? Angeblich hat der schwarze Profispieler entsetzt aufgeschrien, als W1 gespielt wurde.

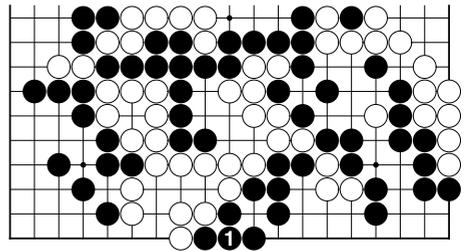


Dia. 2.4

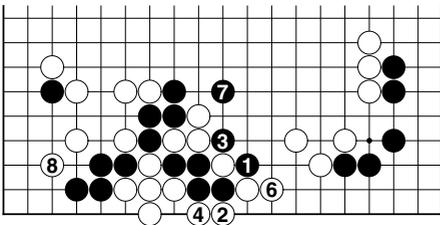
2.4 (weil die Leiter geht), kann Weiß einmal pushen und alles ist kaputt.



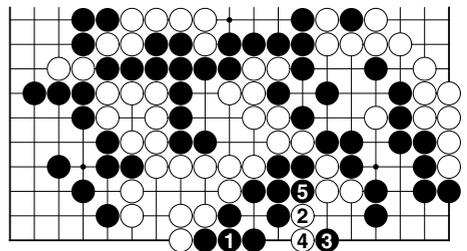
Dia. 2.1



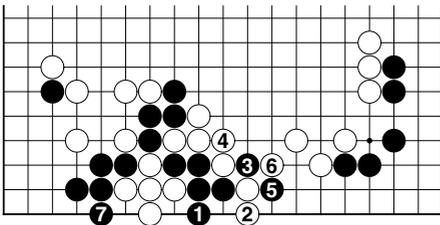
Dia. 3.1



Dia. 2.2



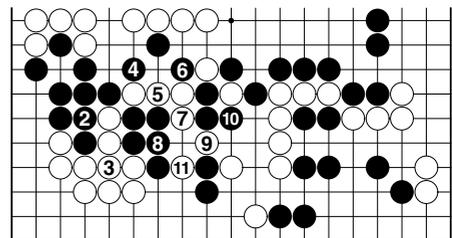
Dia. 3.2



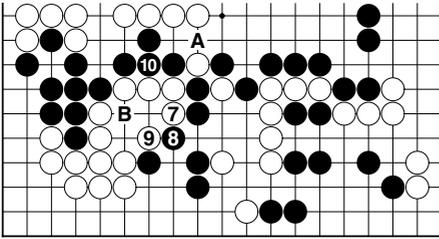
Dia. 2.3

Lösung 2: Schwarz muss zuerst in Dia. 2.1 runterstrecken. Mit jedwedem Atari kann Weiß in Dia. 2.2 unten durch verbinden und die Ecke in Dia. 2.3 durch das Opfern zweier Steine um eine Freiheit. Gibt Schwarz aber das falsche Atari in Dia.

Lösung 3: Der beste Zug ist es, einfach zu verbinden. Denn wenn W irgendwelche Faxen à la Dia. 3.2 macht, kontert S mit den guten Zügen S3 und 5.

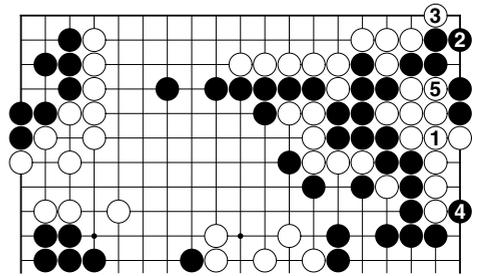


Dia. 4.1

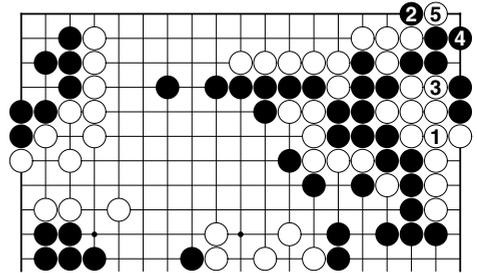


Dia. 4.2

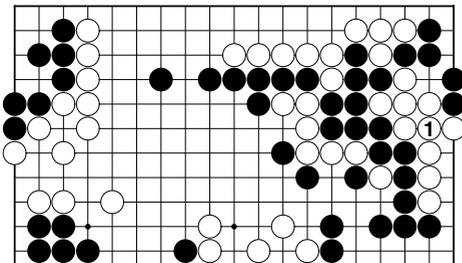
Lösung 4: Erst einmal die Brute-force-Variante in Dia. 4.1. Irgendwie kann Schwarz schon die linke Gruppe retten, aber dabei gehen unten auch ganz viele Steine flöten. (Interessierte können es zu Ende rechnen.) Ich schätze, dass die meisten von euch nicht gesehen haben werden, dass Schwarz auf W7 in Dia. 4.2 mit S8 blocken kann. Schwarz verliert nur drei Steine und erzeugt ein Miai aus A und B zum Verbinden.



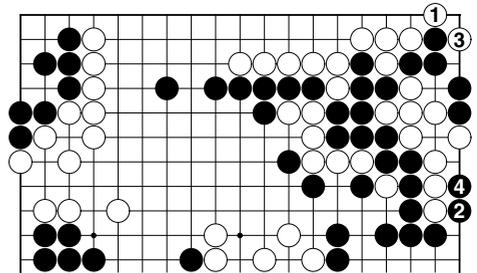
Dia. 5.3



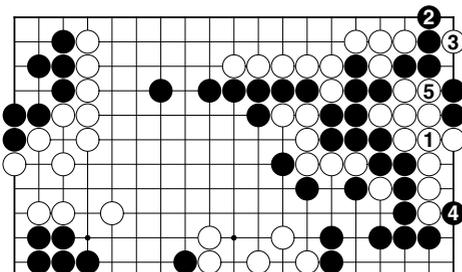
Dia. 5.4



Dia. 5.1



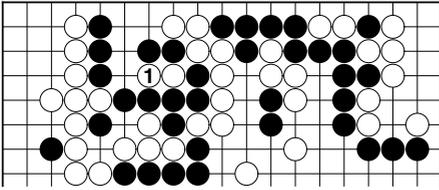
Dia. 5.5



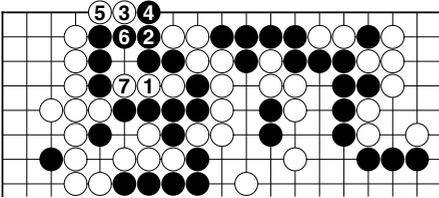
Dia. 5.2

Lösung 5: Mit 1 in Dia. 5.1 gewinnt Weiß bedingungslos. Alle Varianten von Dia. 5.2 bis 5.4 gehen sich ganz genau für Weiß aus. Verpasst W den Schlüsselzug, kriegt er in Dia. 5.5 Probleme.

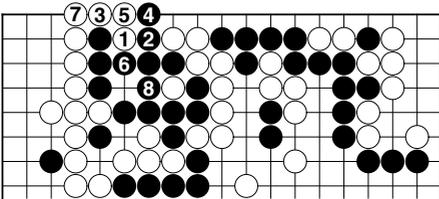




Dia. 6.1

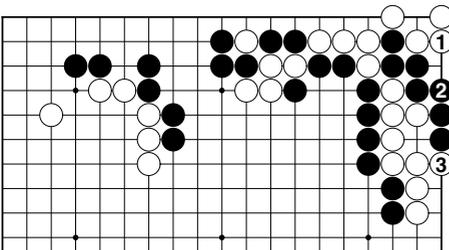


Dia. 6.2



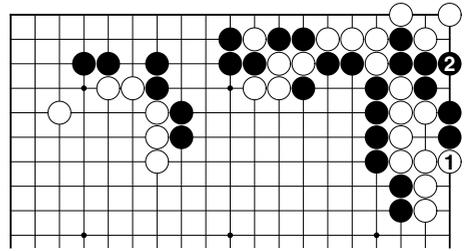
Dia. 6.3

Lösung 6: Mit dem Kamikaze-Zug W1 aus Dia. 6.1 wird diese schwarze Gruppe umgebracht, wie z.B. Dia. 6.2 zeigt.. Mit jedem anderen Zug wie in Dia. 6.3 kann Schwarz dagegen gerade so zwei Augen basteln.

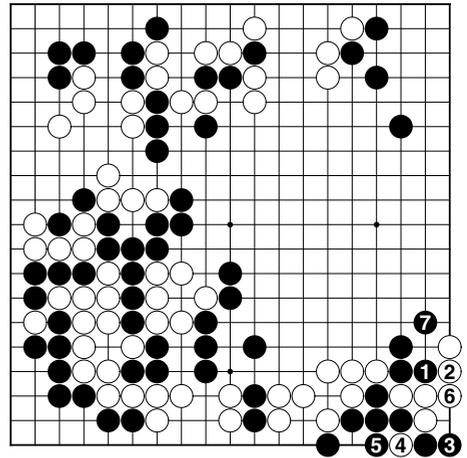


Dia. 7.1

Lösung 7: Ich muss gestehen, dass W1 in der Lösung dieses Problems aussieht wie ein Idiotenzug, aber er funktioniert! Weiß gewinnt so um eine Freiheit. Wenn Weiß stattdessen direkt in Dia. 7.2 blockt, nervt Schwarz hingegen mit seinem leeren Dreieck.

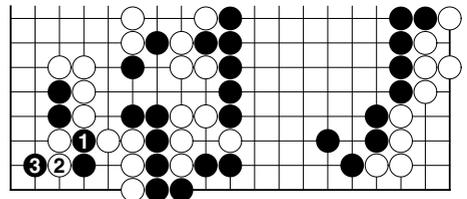


Dia. 7.2



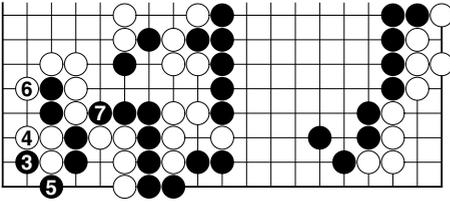
Dia. 7.3

Vor gut einem Jahr erst hat Shi Yue, Chinas Nr. 1, einen ähnlichen Zug gegen Lee Sedol übersehen. Mit dem Strecken auf 1-1 in Dia. 7.3 hat Lee Sedol aus der ursprünglich weißen Ecke ein Gratis-Ko gezaubert, bei dem die weißen Steine auf dem Spiel stehen. Dass selbst die besten Spieler der Welt blinde Flecken haben, zeigt, wie schwierig und faszinierend Go ist.

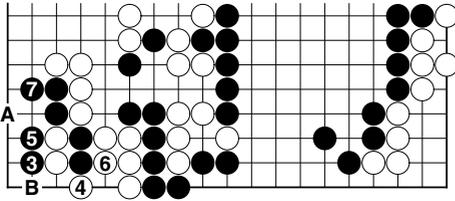


Dia. 8.1

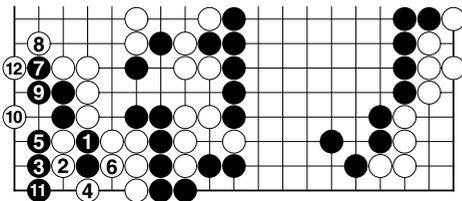
Lösung 8: Was ist denn S3 für ein Zug?! Sieht mal aus wie ein Mislick, doch wenn man genauer



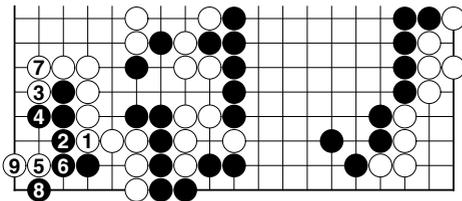
Dia. 8.2



Dia. 8.3



Dia. 8.4



Dia. 8.5

hinschaut, hat Weiß keine adäquate Antwort darauf. Wenn Weiß in Dia. 8.2 umbiegt, geht das Semeai mit den 4 weißen Steinen auf einmal für Schwarz aus. Und wenn Weiß in Dia. 8.3 zwei Steine fängt, kann S mit A oder B zwei Augen machen. S7 ist dabei der Schlüsselzug. Wenn Schwarz in Dia. 8.4 gierig ist, kann Weiß dagegen töten; Schwarz wünschte sich dann, er hätte sich den Austausch S7 für W8 gespart. Weiß hätte all diese Probleme vermeiden können, wenn er im Problemdiagramm auf 1 nicht mit 2, sondern wie in Dia. 8.5 geantwortet hätte. Tja, so einfach ist Go ...

Impressum DGoZ 5/2015

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: Kalli Balduin, Janine Böhme, Stefan Budig, Pierre-Alain Chamot, Mario Konrath, Klaus Kontny, Hubert Marischen, Marc Oliver Rieger, Mei Wang, Benjamin Wirthmann
Fotos: Tobias Berben, Gunnar Dickfeld, Steffi Hebsacker, Marc Oliver Rieger, Andreas Völter, Mei Wang, 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 6/2015:
 Donnerstag, der 30.11.2015

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

International

von Lars A. Gehrke

27. Asian TV Pokal

Lee Sedol 9p besiegte am 28. August 2015 im Finale des 27. Asian TV Pokals Park Junghwan 9p. Das Finale wurde in Seoul ausgetragen und Lee gewann nach 207 Zügen durch Aufgabe. Damit konnte er seinen vierten Asian TV Pokal zu seinen internationalen Erfolgen hinzufügen.

Lee Sedol gewann auch den 19. Asian TV Pokal, als er Chen Yaoye 9p im Jahr 2007 besiegte und er gewann auch im Folgejahr, als er im Finale Cho Hanseung 9p schlug. Damals spendeten beide, Lee Sedol und Cho Hanseung, ihr Preisgeld an den Sichuan Erdbeben-Hilfsfond. 2009, kurz vor dem 21. Asian TV Pokal, entschied Lee allerdings, sich erstmalig vom Go zurückzuziehen. Das Finale gegen Kong Jie 9p war das letzte Spiel vor seiner Auszeit. Bei einem Interview vor dem Finale sagte er weiterlich: „Dies wird das letzte Spiel meiner Karriere in Korea sein.“ Nichtsdestotrotz gewann Lee 2014 seinen dritten Asian TV Pokal, indem er Kono Rin 9p im Finale besiegte. Auf dem diesjährigen Event sprach er von seiner vergangenen Einstellung: „Ich war so deprimiert und ich konnte mich nicht mehr konzentrieren wegen des Konflikts zwischen dem koreanischen Baduk-Verband und mir wegen meiner Auszeit. Dies ist der gleiche Ort wie 2009, aber nun habe ich gute Erinnerungen an diesen Ort und ich bin sehr froh darüber.“

Für den Zweitplatzierten, Park Junghwan, war dies das zweite Mal, dass er im Finale des Asian TV Pokals stand. 2013 beim 25. Asian TV Pokal verlor er im Finale gegen Iyama Yuta 9p. Dies stellte für ihn eine schmerzhafteste Niederlage dar, denn zu jener Zeit war er als Nr. 1 in Korea und Iyama als Nr. 1 in Japan anerkannt. Das aktuelle Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Lee Sedol und Park Junghwan steht 13:6 zu Lees Gunsten. Auch wenn Park schon seit zwei Jahren als Nr. 1 in Korea gehandelt wird, hat er es noch nicht geschafft Lee einzuholen. Während eines Interviews nach dem Spiel sagte Park: „Ich wollte eine gute Partie spielen ohne über das Ergebnis besorgt zu sein, aber ich konnte es nicht.“



Park Junghwan 9p (l.) gegen Lee Sedol 9p

Ich werde hart trainieren und hoffe, Lee in einem anderen Finale bald wiederzusehen.“

Der Asian TV Pokal ist ein Blitz-Go-Turnier, das offen ist für die Gewinner und Zweitplatzierten der nationalen chinesischen, japanischen und koreanischen Blitzturniere.

Der Name „Asian TV“ kommt daher, dass die nationalen Blitzturniere alle von lokalen Rundfunkanstalten wie z. B. CCTV, NHK und KBS gesponsert werden. Somit sind Beijing, Tokyo und Seoul zu verschiedenen Zeiten die Austragungsorte.

Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt generell zehn Minuten Hauptzeit plus 30 Sekunden Byoyomi.

6. Bingsheng Pokal

Yu Zhiying 5p besiegte Park Jieun 9p im Finale des 6. Bingsheng Pokals am 21. Oktober 2015 und gewann damit ihren ersten internationalen Titel.



Yu Zhiying schaffte es als einzige Frau unter die Top 16 des Samsung Pokals



Yu Zhiying 5d (l.) und Park Jieun 9d beim Bingsheng Pokalfinale

Das Finale fand in Suzhou, China, statt und wurde von Yu mit 2,5 Punkten nach 260 Zügen gewonnen. Yu Zhiying ist aktuell die Nummer eins im chinesischen Frauen-Go und sie ist in sehr guter Form. Es war sehr sensationell, dass sie gegen ihre sehr starken männlichen Kollegen Mok Jinseok 9p und Choi Cheolhan 9p in der Gruppenphase des Samsung Pokals 2015 gewann.

Im Halbfinale des Bingsheng Pokals traf Yu auf Koreas Nr. 1 im Frauen-Go, Choi Jung 6p, welche letztes Jahr das Turnier gewann. Die diesjährige Finalistin, Park Jieun, dominiert ebenfalls das koreanische Frauen-Go. Sie gewann den ersten und zweiten Bingsheng Pokal von 2010 und 2011. Der direkte Vergleich von Yu und Park betrug vor dem Finale 2:2, so dass es für Yu eine weitere große Herausforderung war, die sie schließlich meisterte und ihren ersten internationalen Titel gewann.

Der Bingsheng Pokal wird jährlich beim Qionglong Berg, Suzhou, China, abgehalten. Der originale Name des Turniers ist Qionglong Berg Bingsheng Pokal, weshalb manchmal das Turnier auch Qionglong Pokal genannt wird. Aktuell stellt dies das einzige internationale Frauen-Einzelturnier dar. Es läuft nach einem K.-O.-System mit den 16 besten Spielerinnen aus China, Korea, Japan, Taiwan, Europa,

Nord-Amerika und Ozeanien. Die Bedenkzeit ist zwei Stunden plus 5 x 1 Minute Byo-yomi. Der erste Preis beträgt 250.000 RMB (ca. 35.500 Euro) und der zweite 100.000 RMB (ca. 14.200 Euro). Übrigens, der vorchristliche chinesische Militärstrategen und Philosoph Sun Tzu schrieb am Qionglong Berg, der auch der Berg der Weisheit genannt wird, sein Werk „Die Kunst des Krieges“. Bingsheng (兵圣) heißt wörtlich übersetzt ‚Soldatenheiliger‘, benannt zu Ehren von Sun Tzu.

Korea

von Tobias Berben

70 Jahre Hankuk Kiwon

Zum 70. Jahrestag der Gründung des Hankuk Kiwon, der Geburtsstunde des modernen Go bzw. Baduk in Korea spielten Cho Hunhyon 9p und Cho Chikun 9p eine Schaupartie, die Cho Chikun am Ende auf Zeit verloren hat. Neben den beiden Lees (Changho und Sedol) sind die beiden Chos (Hunhyun und Chikun) sicher die bekanntesten und beliebtesten Go-Profis in Korea, die nach ihrer Ausbildung in Japan durch ihre Erfolge das Spiel in Korea erst richtig beliebt gemacht haben.



Jubiläumsmatch zwischen Cho Hunhyun (l.) und Chon Chikun

Japan

von James Brückl

Meijin

Nachdem sich Takao Shinji 9p (amtierender Tengen) in hartem Ligakampf als Herausforderer durchsetzen konnte, galt es nun, gegen Iyama Yuta 9p direkt zu bestehen. Der amtierende Meijin dominierte in diesem Titelkampf aber deutlich und stellte seine Spitzenklasse unter Beweis, indem er in einem recht einseitig geführten Ringen gleich die



Iyama Yuta 9p (l.) gewinnt den Meijin – zum dritten Mal in Folge

ersten vier Spiele (ausgetragen im September und Anfang Oktober) für sich entschied. Nur ein Spiel musste der Meijin dabei denkbar knapp (mit 0,5 Punkten) für sich entscheiden, während die anderen durch Aufgabe gewonnen werden konnten. Iyama Yuta ist damit der alte und neue Meijin.

Tengen

Ein Titelkampf mit verkehrten Rollen zum Meijin. Denn hier ist Iyama Yuta der Herausforderer, nachdem er zuletzt in der Liga Yuki Satoshi besiegen konnte, und Takao Shinji der Titelverteidiger. Und natürlich sollte Takao Shinji vorgewarnt sein, da Iyama Yuta in Höchstform scheint. Dennoch gewinnt Iyama Yuta die erste Begegnung vom 23.10. durch Aufgabe und es wird interessant sein zu sehen, ob Takao Shinji Widerstand leisten kann oder ob

Iyama Yuta diesen Titel zurückerobert wird. Die weiteren vier Spiele folgen bereits im November und Dezember.

Oza

Die Stärke Iyama Yutas wird auch Murakawa Daisuke sicherlich zu spüren bekommen. Kaum konnte sich Iyama Yuta im letzten Qualifikationsspiel am 07.09. gegen Yu Zhengqi (7p) durchsetzen, da entscheidet er auch schon am 20.10. das erste Spiel gegen Murakawa Daisuke für sich. Zwar nur mit 0,5 Punkten, aber dabei wird es Iyama Yuta sicher nicht belassen wollen.

Auch hier entscheidet sich in den nächsten vier Spielen im November und Dezember, ob er diesen Titel (wiederum) zurückerobert kann.

Agon Cup

Iyama Yuta zum Ersten, zum Zweiten und zum Dritten. Bei seinem Siegeslauf lässt er sich kaum beirren und scheint auch noch Reserven zu haben. Aber vielleicht ist der Agon Cup, ein Schnell-Go-Turnier, auch nur eine willkommene Ablenkung? Jedenfalls gewann Iyama Yuta am 10.10. das Finale gegen Kyo Kagen (3p) und ist damit auch noch „Blitz“-Meister.

NHK-Cup

In diesem „Fernseh“-Cup sind derzeit zwei Runden gespielt. Ein genereller Reiz dieses Turniers dürfte sein, dass hier auch Profi-Spielerinnen gegen ihre männlichen Kollegen antreten. Leider sind die vier Frauen, Okuda Aya 3p, Fujisawa Rina 2p, Mukai Chiaki 5p und Xie Yimin 6p bereits jeweils in der ersten Runde ausgeschieden. Im Übrigen sind die Schwergewichte noch alle dabei, unter anderem Murakawa Daisuke und, natürlich(!), Iyama Yuta.

Liga-Nachrichten

Die Honinbo-Liga hat gerade erst begonnen, auch der 41. Gosei befindet sich noch in der Vorrunde und in der Judan-Liga wurde erst die zweite Runde absolviert.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Die Go-Liga kommt in die entscheidende Phase. Die Hälfte der Mannschaften stehen mittendrin im Abstiegskampf. Für Hangzhou sieht es sehr gut aus. Sie führen die Tabelle mit 9 Punkte und einem Spiel weniger an. Da nur noch vier Runde übrig sind, ist der Titel greifen nah. Die Tabelle nach 18 Runde sieht so aus:

Team	Punkt	Siege
Supor Hangzhou	41	46
Wuhan	32	41
Zhuhai	31	37
Guizhou	30	41
Shandong	27	37
Zhejiang	26	33
Chongqing	23	34
Jiangsu	23	34
Beijing	23	33
Hangzhou Qiyuan	23	31
Duangxi	22	31
Shanghai	20	30

28. Meijin

Die dritte Finalpartie des Meijin Cups fand am 23.10. in Shenzhen statt. Der 21 jährige Lian Xiaoye 7p konnte seine Siegesserie im Finale fortsetzen und gewann mit insgesamt 3:0 zum ersten Mal den wichtigsten Titel in China. Im Vorjahr hat Lian auch das Finale erreicht, verlor aber mit 1:3 gegen Chen Yaoye 9p.

Rating

Am 15.10 wurde die aktuelle Rating des chinesischen Go-Bunds bekannt gegeben.

In der Spitze gibt es kaum Änderung. Ke Jie 9p bleibt weiter auf Platz 1. In den Top-Ten befindet sich Gu Li 9p als einziger Ü-30 Spieler.

1. Ke Jie 9p 2689, 2. Shi Yue 9p 2676, 3. Chen Yaoye 9p 2660, 4. Zhou Ruiyang 9p 2649, 5. Lian Xiaoye 9p 2644, 6. Tuo Jiaxi 9p 2638, 7. Mi Yuting 9p 2626, 8. Gu Li 9p 2625, 9. Jiang Weijie 9p 2619, 10. Tang Weixing 9p 2612



Fujisawa Rina 3p

Frauen Honinbo

Xie Yimin (Frauen-Meijin) konnte sich in der Qualifikation gegen Chinen Kaori 4p durchsetzen. Sie spielt nun gegen Fujisawa Rina 2p, der sie sicher nur zu gerne den Titel entreißen möchte. In den beiden ersten Spielen vom 08.10. und vom 18.10. behielt aber Fujisawa Rina die Oberhand und kann bereits am 30.10. die Titelverteidigung perfekt machen.

Liganachrichten

Die Frauen-Meijin-Liga (Titelträgerin ist Xie Yimin) befindet sich voll im Gange und nach der Hälfte der Spiele liegt Aoki Kikuyo 8p mit 3:0 vorne. Gerade erst begonnen hat die Liga zum Kisei der Frauen. Hier erscheint nach längerer Zeit einmal wieder Yoshihara Yukari 6d auf der Bühne des Turnier-Go. Und wem der Name nichts sagt: Es handelt sich hierbei um die Profispielerin, die am Ende einer jeden Episode des Animes „Hikaru no Go“ die Go-Einführung gab („GO, GO, IGO!!!“). Sie gewann gegen Mimura Kaori 3p.

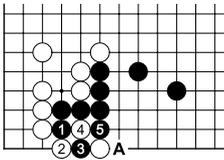
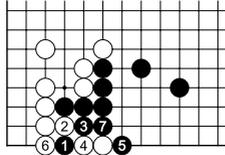
Problemecke von Timo Kreuzer

Glückwunsch an Xu Meide, der sich durch exzellente Lösungen an die Spitze setzen konnte. Ein Dank auch an Felix von Arnim 6d, der mich freundlicherweise auf einen Fehler in den Lösungen der letzten DGoZ hingewiesen hat. Die neuen Probleme und Lösungen sind selbstverständlich komplett fehlerfrei, so dass den Teilnehmern der Problemecke wieder viel Spaß und Freude beim Rätseln gewünscht werden kann ...

Lösungen 4/2015

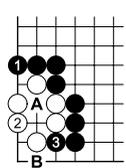
Lösung 1:

Korrekt. Eine von vielen möglichen Lösungen.



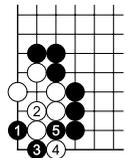
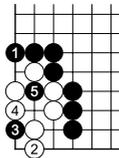
Falsch. Hier kann Weiß auf A strecken und ein Ko spielen.

Lösung 2:



Korrekt. Schwarz 1 reduziert den Augenraum ausreichend. Nach 3 sind A und B miai.

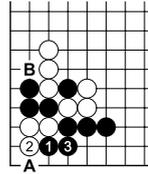
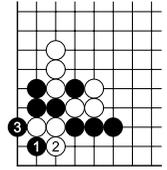
Variante. Auf Weiß 2 hat Schwarz ein Tesuji auf 3.



Falsch. Nur ein Ko. Auf Schwarz 3 im Diagramm zu beginnen führt zu einem ähnlichen Ergebnis.

Lösung 3:

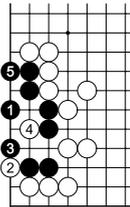
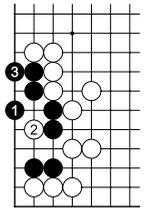
Korrekt. Dieses hilfreiche Tesuji sollte im Repertoire eines Go-Spielers nicht fehlen.



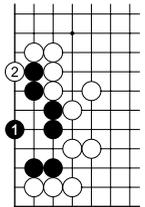
Falsch. Nach Schwarz 3 gewinnt Weiß den Freiheitenwertlauf auf A oder B.

Lösung 4:

Korrekt. Weiß 2 kann nicht entkommen und so wird mit Schwarz 3 munter ein zweites Auge gebaut.

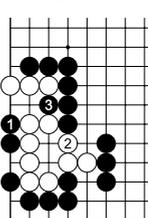


Variante. Hier noch eine Variante, die für Weiß zum Glück auch nicht funktioniert.

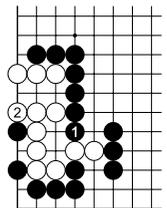


Falsch. Schwarz 1 sieht gut aus, wird aber von Weiß 2 widerlegt.

Lösung 5:



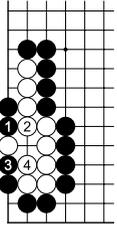
Korrekt. Nur Schwarz 1 verhindert hier zwei Augen.



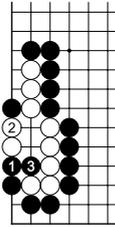
Falsch. Weiß 2 führt, wie auch in anderen Varianten, schnell zum Leben.

Lösung 6:

Korrekt. Schwarz 1 verzichtet auf ein Ko und tötet kurz und schmerzlos.

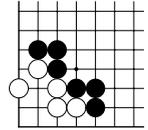


Falsch. Ein Ko ist nicht schlecht, aber es geht halt besser.



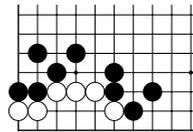
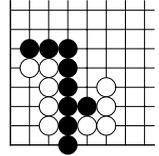
Problem 2:

Weiß ist schon lebendig, oder? (3P)



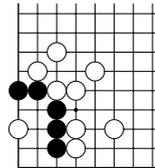
Problem 3:

Mindestens ein Ko sollte Schwarz noch schaffen können. (3P)



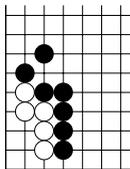
Problem 4:

Auch hier gilt es mal wieder die Weiße Gruppe zu töten. (4P)



Problem 5:

Einmal leben bitte. (4P)

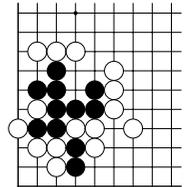


Problem 1:

Zusatz: Was passiert, wenn Weiß zuerst ziehen darf? (3P)

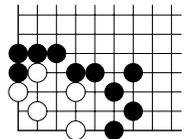
Problem 6:

Solange Schwarz hier nochmal ziehen darf ist alles im Lot. (5P)



Problem 7:

In dieser Ausgabe gibt es wieder eine Aufgabe für die ganz hartnäckigen Problemlöser. Viel Spaß! (7P)



Probleme 5/2015

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

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 (30.11.2015) 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.

Punktliste 5/2015

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte	Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte
Xu, Mei De	3k	4/15	31	448	Wacker, Klaus	8k	4/15	27	194
Gaißmaier, Bernhard (3)	1d	4/15	26	443	Herter, Rainer (2)	4k	4/15	27	171
Gawron, Christian (7)	2d	3/15	-3	442	Tawussi, Frank	8k	3/15	-3	164
Lass, Detlef (3)	1d	4/15	31	419	Lorenzen, Klaus (2)	2k	4/15	22	155
Amhof, Christina	1d	4/14	-3	404	Wimmer, Axel	7k	3/15	-3	149
Schlösser, Franziska	5k	4/15	31	356	Reinicz, Thomas	3k	4/15	27	146
Grzeschniok, Anton (6)	3d	4/15	31	339	Loose, Jörg	3k	3/15	-3	140
Schreiber, Burkhard (2)	3k	4/15	30	317	Busch, Rainer (1)	6k	4/15	17	136
Urmoneit, Regina	13k	4/15	22	310	Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	2/15	-3	134
Ewe, Thorwald (3)	8k	4/15	27	309	Hoff, Roland (1)	7k	6/14	-3	133
Schönfeld, Ralf (2)	8k	3/15	-3	308	Schunda, Peter	12k	4/15	8	112
Herwig, Berthard (3)	1d	3/15	-3	302	Fiedler, Wolfgang (1)	6k	3/15	-3	104
Berg, Christoph (1)	1d	4/15	31	292	Reimpell, Monika (8)	2d	3/15	-3	99
Döring, Andreas	4k	4/15	23	281	Mertin, Stefan (1)	8k	4/15	31	95
Mienert, Michael (2)	2k	4/15	8	277	Schlipf, Jan	8k	4/15	22	84
Koch, Kris (1)	3k	1/15	-3	263	Woida, Thomas	9k	4/14	-3	82
Gabe, Axel	5k	4/15	31	262	Tolstoy, Stefan	5k	3/15	-3	66
Millies, Oliver	3d	6/14	-3	260	Hermes, Christoph	5k	2/15	-3	64
Gorenflo, Helmut (2)	9k	3/15	-3	235	Pauli, Robert (7)	1d	4/15	31	60
Kehmann, Hartmut	1d	4/15	31	233	Hell, Otto (4)	3k	4/15	17	33
Herwig, Max (2)	17k	3/15	-3	197	Pena, Lucas	2d	1/15	-3	31
					Weigelt, Timo	1d	4/15	31	31
					v. Erichsen, Svante (2)	2d	4/15	26	26
					Ellenberg, Jens	4k	4/15	26	26



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: pmueller@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, Burgstr. 19, 59872 Meschede, 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: Martin Bussas, Schenkendorfst. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721 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, Uhländstrasse 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, Holtenuer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ

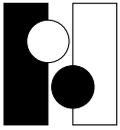
Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Fax: (040) 85157162; Email: dgoz@dgob.de

DGoB-Website

Marlon Welter, Im Kolke 41 A, 37083 Göttingen, Email: 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

Go-Seminar im März 2016



Das 9. Hamburger Go-Seminar vom 5. bis 12.3.2016 in Dörverden bietet:

- freundliche Atmosphäre für konzentriertes Lernen und entspanntes Erholen
- täglichen Profi-Go-Unterricht bei Yoon Young Sun 8p (in deutscher Sprache)
- optional bis zu zehn Turnierpartien (ohne EGF-Wertung)
- Analysen und Hilfe von stärkeren Spielen in freien Lerngruppen
- 4 Mahlzeiten pro Tag bei 7 Übernachtungen
- ganztags Kaffee- und Tee-Flatrate
- gesellige Abende mit Go und anderen Spielen
- Hunderte von Gesellschaftsspielen im „Spielezentrum Niedersachsen“
- viel Natur mit Weser, Wald, Wolfspark u. v. m.

Alle Infos und Anmeldung: www.hebsacker-verlag.de/seminar2016

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*

November

13–15 Berlin

18. Go to Innovation, Innovationspark Wuhlheide, Gewerbezentrum Manfred von Ardenne“ Köpenicker Straße 325 (Haus 40), Kontakt: Martin Sattelkau, kontakt@mSattelkau.de, 0177 / 30 34 566, Anmeldeschluss: 45 Min. vor Rundenbeginn (1. Runde am Fr: 18:00 Uhr, Sa: 10:00 Uhr, So: 10:00 Uhr)

14/15 Hamburg

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft, Gymnasium Oldenfelde, Birrenkovenallee 12, Kontakt: Thomas Nohr, 040/67561446, <thomasnohr@web.de>, Anmeldeschluss: Freitag, 13. November, 19:00 Uhr (Um eine frühere Anmeldung wird gebeten, die Anreise am Freitag ist möglich.)

14/15 Hamburg

33. Rahlstedter Tengen, Gymnasium Oldenfelde, Birrenkovenallee 12, Kontakt: Patrick Brunner, 040 6015095, patrickbrunner@live.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

14/15 Eindhoven (NL)

36ste Brabantse Go Toernooi

19–22 Karlsruhe

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde), Studentenhaus Karlsruhe, neuer Sitzungssaal, Adenauerring 7, Kontakt: Wilhelm Bühler, 0151-20904075, wilhelm.buehler@posteo.de

28/29 Berlin

XXXVI. Berliner Kranich

Dezember

5 (Sa) Berlin

Berliner Nikolausturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6–8, Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 180 59 02, wahnsinn7@gmx.de, 1. Runde: 11:00 Uhr

5/6 Braunschweig

33. Braunschweiger Niko-Turnier, Gaußschule, Löwenwall 18a, Kontakt: Joachim Beggerow, 0531/42504, joachim@braunschweig-go.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

(So) 6 Trier

Trierer Winterturnier, Pfarrhaus Alt-Tarforst, Am Hötzbberg, Kontakt: Marc-Oliver Rieger, mrieger@uni-trier.de, Ab: 13:00 Uhr

27–31 Overasselt (NL)

Wintergo

28–31, London (UK)

42nd London Open Go Congress

Januar

2/3 Heerlen (NL)

36e toernooi van Heerlen

16/17 Essen

Essener Go-Turnier

Februar

13/14 Erding

19. Erdinger Go Turnier

20/21 Leuven (BE)

20. Leuven Go Tournament

27/28 Bonn

37. Bonner Go-Turnier

* 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!

