

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2016

91. Jahrgang

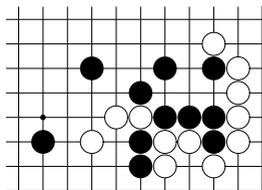


Inhalt

AlphaGo vs. Human.....	Titel
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten, Nachrichten	2–9
Turnierberichte	9–15
Ausschreibung: DJGM	11
A Beautiful Deep Mind	16–21
Stimmen zu AlphaGo	22–23
Ausschreibung: DPGM.....	23
Von Zandvoort nach Harbin (2) ..	24–31
Tragik auf den Spielfeldern der Strategie ..	32–33
Anfängerprobleme	34–35
Der etwas andere Zug (12).....	36–41
Pokale	42–43
Kinderseite.....	44–45
Der Durchbruch zum 18. Kyu (1)	46
Zwei Partien von der Deutschen Jugendmeisterschaft 2015	47–53
Impressum	53
Fernostnachrichten	54–57
Go-Probleme	58–60
Das Fundstück.....	60
Mitgliedsantrag	61
DGoB-Organen	62
Anzeige: Hebsacker Verlag	63
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 27 von Yilun Yang



Kann Schwarz am Zug seine zwei Steine noch retten? Lösung auf S. 13.

Vorwort

Am 27. Januar 2016 wurde über den offiziellen Google-Blog bekannt gegeben, was die Go-Welt nachhaltig verändern wird: Das Programm AlphaGo der von Google unlängst aufgekauften Software-schmiede DeepMind hat den amtierenden Europameister Fan Hui 2p unter Wettkampfbedingungen mit 5:0 besiegt. Und zwar gleichauf, ohne Vorgabe!

Noch am selben Tag erschien in der renommierten Wissenschaftszeitschrift NATURE ein Artikel zu dieser Sensation, angereichert um ein ausführliches Paper der verantwortlichen Projektgruppe um den DeepMind-Gründer Demis Hassabis. Sogar sein Titelbild hat die Zeitschrift dem Go-Spiel und der Software AlphaGo gewidmet. Und es verging nicht viel Zeit, da berichteten weltweit unzählige Medien über dieses Ereignis: Spiegel Online, die FAZ und Heise Online, die BBC, die Washington Post und das Onlinemagazin Wired, um nur einige zu nennen.

Und natürlich muss sich auch die DGoZ dieses Themas annehmen! Wir haben mit Ingo Althöfer einen fachkundigen Autoren gewinnen können, der ab S. 16 ausführlich über das Ereignis berichtet und eine Einordnung sowie einen Ausblick versucht. Angereichert haben wir diesen Artikel um einige erste Reaktionen aus dem Go-Profi-Lager.

Alle Blicke sind jetzt auf den für den März angesetzten Wettkampf zwischen AlphaGo und Lee Sedol 9p gerichtet. Darüber werden wir natürlich dann in der nächsten Ausgabe ausführlich berichten!

Diese Ereignisse haben die traurige Nachricht vom Tod meines Vorgängers Ratbod Freiherr von Wangenheim, der von 1966 bis 1979 für die DGoZ verantwortlich war, etwas in den Hintergrund rücken lassen. Klaus Fittges würdigt von Wangenheim in einem ausführlichen Nachruf.

Ganz neu ist ab dieser Ausgabe in der DGoZ ein Anfänger-Schwerpunkt, der dank der Arbeit von Marc Oliver Rieger und Klaus Petri aus einer Doppelseite Anfängerproblemen und der Serie „Der Durchbruch zum 18. Kyu“ besteht. Beiden Mitarbeitern sei für die Anregung und Durchführung ganz herzlich gedankt!

Tobias Berben

Einige Erinnerungen an Ratbod Freiherr von Wangenheim

Ein Nachruf von Klaus Fittges

Meine frühesten Erinnerungen an Ratbod von Wangenheim gehen zurück ins Jahr 1970. Ich hatte beim Studium in Köln einige Düsseldorfer Mathematiker kennengelernt, die in Köln ihr Diplom in Numerischer Mathematik erworben hatten und nun in verschiedenen Instituten als Assistenten/Doktoranden tätig waren. Sie konnten alle ganz gut Go spielen (Klasse 22–19, wie man damals sagte, das entsprach 2kyu–1Dan, heute eher drei Steine schwächer). Ich bekam eine Stelle als studentische Hilfskraft, lernte durch einen dieser Spieler Go kennen und wurde von ihm zum Kölner Go-Spielabend mitgeschleppt. Als ich schnell stärker wurde, packte mich das Go-Fieber und ich fuhr meinerseits mit meinem klapprigen Renault R4 mittwochs abwechselnd nach Bonn und nach Düsseldorf. In Düsseldorf wurde ich recht bald Herrn von Wangenheim als Partner vorgesetzt, dem Prüfstein für alle Kyus, besonders für die Anfänger.

Von Wangenheim war nicht nur Vorsitzender des LV NRW, sondern auch des Düsseldorfer Go-Clubs. Später lernte ich ihn noch in seinen vielen weiteren Rollen im deutschen Go kennen. Es gab einige sehr starke Spieler, einige mit Dan-Diplomen vom Nihon Ki-in, aber auch Herr von Wangenheim war immer im oberen Drittel der – wie man heute sagt – „Single Digit Kyus“

anzutreffen. Während andere dem Dauer-Gefecht Sudhoff–Schumacher zusahen, nahm sich Herr von Wangenheim immer Zeit, Anfängern die Regeln zu erklären und gerade mit schwächeren Spielern zu spielen, oft simultan.

Viele Düsseldorfer und Bonner Go-Spieler waren für die DGoZ engagiert. Herr von Wangenheim hatte sie in seiner Rolle als DGoZ-Redakteur, Herausgeber und Verleger dafür eingespannt und konnte sich auf sie verlassen. Die meisten waren auch in ihren lokalen Clubs im Vorstand engagiert.

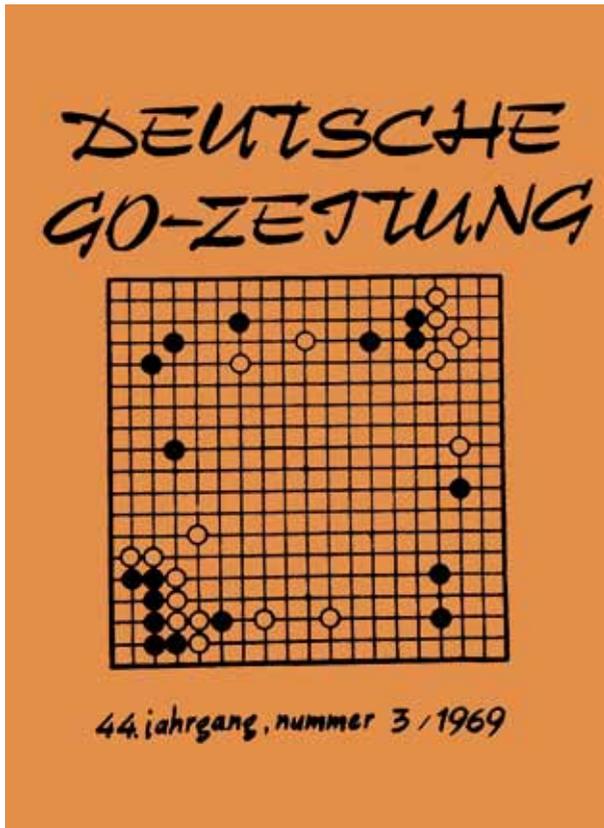
Die DGoZ erschien zweimonatlich im DINA5-Format, die Hefte wurden wegen ihrer Farbe „Lachshefte“ genannt. Ich war schon früh in den LV NRW eingetreten und fand die Hefte als erste Lektüre sehr instruktiv. Ab Ende 1971 übersetzte ich für die DGoZ besonders die Serie „Joseki in Vorgabe-Partien“ und „Joseki in the Middle Game“ aus der „Go Monthly Review“ und bekam dafür regelmäßig zusammengelimitete Seiten von Herrn von Wangenheim zugeschickt. Dadurch wurde ich selbst auch schnell stärker.

Damals lebte das Go in (West-)Deutschland vom starken, auch finanziellen Engagement von Go-Spielern, die bereit waren, private Ressourcen kostenlos zur Verfügung zu stellen. Herr von Wangenheim brachte als leitender Angestellter der Büro-Computer-Sparte eines niederländischen Elektro-Konzerns viele Ressourcen mit, die man damals gar nicht so richtig würdigen wollte oder konnte. Er hatte zum Beispiel die Möglichkeit, Sekretärinnen aus seinem Büro die Artikel für die DGoZ in dem bis 1973 so charakteristischen Kugelkopf-Layout tippen zu lassen. Seine „Lieferanten“ schickten ihm entweder selbst getippte Schreibmaschinenseiten oder handschriftliche Artikel, Bruno Rüger schickte auf Rechenkästchen gemalte Diagramme. Ich musste später auch Bruno Rügers Partie-Notizen aus der Schach-Notation in Klebe-Notation umsetzen.



Ab Mitte 1973 hatte ich die Ehre, durch von Wangenheim neben Bruno Rüger vorne in den DGoZ-Heften unter „Mitarbeiter dieser Ausgabe“ aufgeführt zu werden.

Als weitere kaum erwähnte Ressource half bis zum Ende der Wangenheim'schen Go-Zeitung 1979 seine ganze Familie mit, das „Produkt“ zu erstellen. Für seine Tätigkeit im Bereich des Go hatte Herr von Wangenheim den Go-Sangyo-Verlag in Ratingen-Lintorf gegründet, in dem er als Verlagsleiter neben der DGoZ und der „Schriftenreihe des Deutschen Go-Bundes“ auch andere Schriften herausgab, wobei ihm exponierte Mitglieder anderer Landesverbände tatkräftig halfen, etwa Wolfgang Ernst aus Frankfurt (damals 3-Dan), der mit seiner Frau Yoshiko (1-Dan) als Übersetzerin das Buch „Gute Form“ verfasste, nach japanischen Problemheftchen.



Der Go-Sangyo-Verlag war lange Zeit auch die einzige Bezugsquelle japanischer Literatur in (West-) Deutschland, man konnte Go-Bretter, Steine, alte Go-Monthly-Review-Monatshefte und vieles andere dort beziehen, auch „Go-Devotionalien“ (Fächer, Sake-Fläschchen). Das waren auch beliebte Preise bei den weit über NRW hinaus bekannten „Lintorfer Go-Treffen“, die Herr von Wangenheim fast alleine (mit Hilfe seiner Kinder und einiger Spieler) organisierte.

Bevor ich kurz zur weiteren Entwicklung der DGoZ komme, zitiere ich etwas aus Band 12 der „Schriftenreihe des Deutschen Go-Bundes e.V.“: Claus Louis, „Kleiner Leitfaden durch die Go-Literatur“ (1974) zum Thema „Deutsche Go-Zeitung“ (S.21):

„Die ersten Nachkriegsjahrgänge (ab Nr. 41!) können stellvertretend für alle westlichen mehr oder weniger regelmäßigen Veröffentlichungen genannt sein [...] Das Problem ist überall das gleiche: fast immer im Ein-Mann-Betrieb hergestellt, kann jeder bequem im Lehnstuhl darin blättern mit gutem Gewissen genüsslich auf dem armen Kerl herumhacken, der sich anmaßt, das zu machen, was man selber sehr viel besser könnte. Dabei muss man, auch nur einen Funken Gutwilligkeit vorausgesetzt, doch zugeben, dass unsere Go-Zeitung wirklich damals schon besser war, als man unter den geschilderten Voraussetzungen erwarten würde. Jetzt (1974) bringt sie mehr, als alle anderen europäischen Go-Zeitungen zusammen aufweisen können.

Sie bringt regelmäßig solide Beiträge zur Go-Theorie, kommentierte Partien und der reichhaltige aktuelle Teil ist immer mit urwüchsigem Humor (genageltem und ungenageltem) gewürzt. Gelegentlich vorüber schwirrende Giftpfeilchen können nur den irritieren, der noch nicht amüsiert zur Kenntnis genommen hat, dass bei uns auch unter dem Tisch, auf dem das Go-Brett steht, kleine Kämpfchen ausgefochten werden, aber genauso manches nicht ganz so tierisch ernst wie in anderen Vereinen genommen wird.

Unbedingt wichtig ist sie für den, der hören will, wo in Deutschland Turniere stattfinden, welche Resultate sie brachten, was es Neues an Literatur und Go-Spielen gibt, wie die Meisterschaften in Japan stehen, wann günstige Gruppenflüge nach Japan arrangiert werden und so weiter und so fort. Oft gut bebildert ist sie mit der Druckqualität des neuesten Jahrgangs [ab 1974] eine richtige Zeitschrift zu nennen, die außerdem an die Regelmäßigkeit der Jahrgänge von Bruno Rüger vor dem Krieg anschließt.“

Was Claus Louis hier anspricht („vorüber schwirrende Giftpfeilchen“) bezieht sich auf einen Streit der

westdeutschen Go-Szene mit einem Teil der Westberliner Spieler. Die DGoZ war von 1953 bis 1958 von Leonhard Grebe, Nürnberg, später Eschbach, herausgegeben worden; er war auch im Vorstand des DGoB gewesen. Der DGoB, der besonders in der BRD stark gewachsen war, wurde nun zum 1.1.1959 ein eingetragener Verein (e.V.) mit Sitz in Berlin, Leonhard Grebe schied aus dem Vorstand aus und beendete auch die Arbeit an der DGoZ. Der neue DGoB e.V. sah sich aber außerstande, eine Fortsetzung der DGoZ zuwege zu bringen, daher sprang der Österreichische Go-Klub in die Bresche. Erst 1960 erschien die DGoZ wieder als 34. Jahrgang, Herausgeber war als Vorsitzender des DGoB Alois Struck. Für die Erstellung des Inhalts sagten Bruno Rüger (Dresden) und Dr. Friedrich Lenz (Aachen, später Professor für Physik in Tübingen) ihre Mitwirkung zu.

Die Westberliner Go-Szene hatte sich inzwischen gespalten, in die vom DGoB-Vorstand ab 1966 (Vorsitz: Karl-Ernst Paech, VP Ratbod von Wangenheim und Winfried Dörholt) als „Freunde“ angesehenen Personen (unter anderem Manfred Venz) und in die „anderen“. Mit dem Vorstand wechselte auch die Herausgabe der DGoZ nach Westdeutschland, zu Herrn von Wangenheim. Einige Sottisen gegen seinen Intimfeind aus Berlin kann man etwa in dem Artikel „Okura-Preis für Bruno Rüger“ in der DGoZ 1/1972 auf Seite 524 f. nachlesen. Herr von Wangenheim erwähnt in dem Artikel nur im Anhang, dass „dem Vernehmen nach noch (Schimpfname) xxx der Okura-Preis verliehen worden sein [solle]“, mit weiteren Anzüglichkeiten. Die DGoZ betrachtete er manchmal vielleicht als sein eigenes Sprachrohr, wobei das wohl auch vom DGoB-Vorstand gedeckt wurde. Undiplomatisch war es in jedem Fall; der Nihon Kiin hatte vorher wohl Berlin mit höheren Zuwendungen bedacht als die westdeutsche Go-Szene. Um sich nicht in den Streit hineinziehen

zu lassen, erhielten nachher beide Seiten lange Zeit keine Zuwendungen mehr.

Bis 1979 hat im westdeutschen Go allerdings ein erneuter Wachwechsel stattgefunden. Viele jüngere starke Spieler wollten wohl ein Nachrichtenblatt mit aktuellen Bezügen und waren mit den teilweise recht beliebigen Beiträgen der Wangenheim'schen DGoZ unzufrieden. Der sehr erfolgreiche Europä-



Ratbod Freiherr von Wangenheim
Präsident Go-Club Düsseldorf

ische Go-Kongress 1979 in Königswinter setzte weitere Energien frei; nun vollzog sich auch der Wachwechsel im Landesverband NRW (1979 zu Martin Stiassny) und im DGoB (1980, ebenfalls Stiassny). Ende 1979 gab Herr von Wangenheim „seine“ DGoZ auf. 1980 gab es als Nachfolger

sowohl für die DGoZ wie auch das „Go-Magazin“ eine DGoZ im DINA4-Format, mit vielen Mitarbeitern der beiden bisherigen Publikationen. Nach den Freiburgern war Lothar Teikemeier, 4-Dan, von 1982 bis 1984 der DGoZ-Redakteur. Herr von Wangenheim, der sich weiterhin in der Düsseldorfer Go-Szene engagierte und auch den neuen Spielabend in Ratingen besuchte, hat sich aber keineswegs schmollend in einen Winkel zurückgezogen, sondern „beglückte“ die jeweiligen Redakteure mit teils bissigen, teils sehr sachkundigen Leserbriefen. Im Düsseldorfer Club hatte ich auch Herrn von Wangenheim wiedergetroffen. Er hatte seine gewohnt bissige, etwas schroffe, aber für Eingeweihte ganz sympathische Art behalten, auch in den Leserbriefen an die DGoZ. Schroff war er aber übrigens nie zu Anfängern oder Jugendlichen. Er konnte gut abschätzen, ob jemand offene und auch überspitzte Kritik vertragen konnte. Zu Recht nachtragend war er gegenüber Leuten, die ihm erst vieles versprochen und dann doch nicht einhielten.

Ende November 2009 traf ich bei einem Turnier zum 3. Pokal des Japanischen Generalkonsuls in Düsseldorf Herrn von Wangenheim zum letzten Mal. Wir tauschten Erinnerungen aus, er war so lebhaft, wie ich ihn gekannt hatte, schien mir aber nun altersweise geworden.

Go-Bundesliga

1. Liga nach 6 von 9 Spieltagen

Pl.	Team	Sp	S	U	N	Gew.	Pkt
1	HH-Hebsacker	6	5	1	0	40	11
2	Berlin-Zebra 1	6	4	2	0	36	10
3	IgoistBerlin	6	3	1	2	30	7
4	Westfalen 1	6	3	0	3	26	6
5	RS Nürnberg	6	2	2	2	24	6
6	HH-Pauli	6	2	2	2	24	6
7	Tenuki Bonn	6	2	1	3	14	4
8	Hannover 1	6	1	1	4	18	3
9	Jena 1	6	1	1	4	12	3
10	DA-Elche	6	0	3	3	12	3

Meisterschaft des LV Rheinland-Pfalz

Zum zweiten Mal wurde die Meisterschaft des LV Rheinland-Pfalz ausgetragen. Das Viertelfinale der besten acht Teilnehmer (nach EGF-Rating) fand dabei auf KGS statt. Zu Halbfinale und Finale trafen sich dann die Sieger am 6.12.2015 in Trier. Am Ende war der neue Sieger der alte: Andreas Götzfried (Luxemburg, 4d) siegte im Finale gegen Yu-Kai Law (Trier, 2d). Dritter wurde Gabriel Wagner (Trier, 2d) vor Bernhard Herwig (Mainz, 1k). Mit Yu-Kai und Gabriel haben es damit zwei Jugendspieler auf das Siegtreppchen geschafft.



Parallel zu der Meisterschaft fand wieder das Trierer Winter-Go-Turnier statt. Traditionell war die Verpflegung der Spieler mit Gratis-Spekulatius und Lebkuchen gesichert. Diesmal war das Turnier geteilt in eine 19x19er Gruppe, die der 12-jährige Emanuel Schaaf (Trier, 1k) gewann. Auf Platz zwei folgte Esther Klein (Gießen, 9k), die wohl zum ersten Mal bei einem Turnier oberhalb des MacMahon-Bars gestartet war. Die 9x9-Gruppe gewann derweil Minghui Tchai vor ihrer Schwester Huiming und Enrica Kocherscheidt (alle aus Trier), die sich beide den zweiten Platz teilten.

Im 19x19-Turnier gab es erfreulicherweise wieder ein paar absolute Turnierneulinge, denen das flotte Spieltempo (30 Minuten Bedenkzeit) offenbar behagte. Insgesamt gab es dabei rekordverdächtige sieben(!) Teilnehmer unter 20 kyu.

Marc Oliver Rieger

Hwang Inseongs Winter-Go-Camp

Vom 3.–6. Dezember fand wieder einmal ein Winter-Camp von Hwang Inseong statt, diesmal in der Nähe von Koblenz, also für die deutschen Teilnehmer recht zentral gelegen. Inseong steht momentan auf Nummer eins der europäischen Rangliste und ist seit Jahren als ausgezeichnete Go-Lehrer bekannt. Das Winter-Camp fand daher auch regen Zuspruch: 27 Go-Spieler aus nah und fern nahmen teil. Einige

reisten extra für den Lehrgang zum Beispiel aus Frankreich, Italien oder England an.

Das Winter-Camp fand in einem einfachen, aber gepflegten Hotel statt, und alle Mahlzeiten konnten gemeinsam vor Ort eingenommen werden. Der Platz im Hotel war großzügig, so dass insgesamt drei große Räume „bespielt“ wurden. Das Gesamtpaket war auch vom Preis her erschwinglich: 300 Euro für vier Tage inklusive Unterkunft und Vollpension, preiswerter für Teilnehmer

seiner Internet-Go-Schule oder Junioren unter 26 Jahren.

Verstärkung hatte sich Inseong ebenfalls mitgebracht: Oh Chimin, die Nummer drei in Europa, half beim Unterrichten, Inseongs Frau, Lee Semi (3d), unterstützte die beiden.

Das Programm war vielfältig: Es gab natürlich Vorträge, aber auch ein fortlaufendes Turnier, dessen Partien von Chi-Min oder Inseong analysiert wurden, sowie vielfältige „Special Events“. So fand zum Beispiel an einem Tag ein „Staffel-Turnier“ statt. Dabei wurden Teams von je 6–7 Spielern gebildet. Der erste Spieler übernahm die ersten 30 Züge der Partie, der zweite die nächsten 30 Züge und so fort. Während die gerade spielenden Spieler für sich platziert wurden, wurden die Partien in den Raum mit den anderen Spielern übertragen, wo über die Züge diskutiert, Pläne geschmiedet und der nächste Spieler entsprechend instruiert wurde. Inseong und Chi-Min fungierten dabei jeweils als „Coach“ von zwei Teams und halfen mit wertvollen Hinweisen, beantworteten Fragen, zeigten Varianten



u.s.w. – Das ganze machte sehr viel Spaß und war natürlich auch lehrreich, da man sich auf diese Weise sehr viel genauer mit der Partie beschäftigte, als es normalerweise möglich ist.

Ein anderes Special Event war das Rengo mit „Teacher’s Advice“. Dabei wurde bei einem normalen Zwei-Personen-Rengo jedem Team die Möglichkeit gegeben, dreimal eine umfangreiche Beratung bei Inseong oder Chi-Min einzuholen. Auch das vertiefte das Spielverständnis auf sehr unterhaltsame Art!

Insgesamt war das Winter-Camp eine rundum gelungene Veranstaltung voller origineller Ideen und mit großer Intensität. Ich freue mich auf das nächste Mal!

Marc Oliver Rieger

Mitgliedszahlen der DGoB-Landesverbände

LV	V + F	Erm	Ehr	J + S	Z	Σ	%	Stimmen
B	114	104	2	13	21	254	11,81	12
BST	117	50	0	11	5	183	8,51	9
BW	165	47	0	7	3	222	10,32	11
BY	168	48	0	6	14	236	10,97	11
HB	25	13	0	0	1	39	1,81	2
HE	97	58	0	6	7	168	7,81	8
HH	85	41	0	38	3	167	7,76	8
MV	26	19	0	0	3	48	2,23	3
NDS/SAH	134	60	1	1	7	203	9,44	10
NRW	284	143	0	24	28	479	22,27	23
RP/SL	32	23	0	9	11	75	3,49	4
SH	56	16	0	0	5	77	3,58	4
						2151		105

Go-Turniere in Deutschland 2015

Pl.	Ort	Monat	Teilnehmer	Sieger	Grad
1	Hamburg (Kido Cup)	Mai	202	Ali Jabarin	1p
2	Berlin (Kranich)	November	140	Xu Yin	6d
3	Bonn	Februar	103	Lukas Krämer	6d
4	Essen	Januar	100	Matthias Terwey	4d
	Köln	August	100	Michael Palant	5d
6	Erding	Februar	94	Viktor Lin	6d
7	Berlin (China Cup)	April	90	Oh Chi-Min	7d
8	Hamburg (Mausefalle)	März	89	Marlon Welter	4d
9	Recklinghausen	März	82	Lu Meng	5d
10	Darmstadt	Juni	81	Benjamin Teuber	6d
11	Hamburg (Kido Rengo)	Mai	80	Kim Yoon Young/Ondrej Kruml	7d
12	St. Augustin	Mai	76	Lukas Krämer	6d
13	Bochum (Bambus)	Oktober	71	Jonas Welticke	5d
14	Hamburg (Rahlstedt)	November	69	Jonas Welticke	5d
15	Düsseldorf (JGP)	November	58	Jonas Welticke	5d
	Hannover	April	58	Bernd Sambale	2d
17	Frankfurt	September	55	Jonas Welticke	5d
18	Karlsruhe	März	54	Christopher Lieberum	3d
	Leipzig (A+B)	Juni	54	Bernd Sambale	2d
	München	Oktober	54	Yoon Jonhoon	6d
21	Berlin (JBC)	Oktober	52	Johannes Gast	4d
22	Erlangen	März	51	Sebastian Koller	3d
23	Braunschweig	Dezember	46	Frank Maurer	4d
	Göttingen (A+B)	Februar	46	Johannes Walka	2d
	Mannheim	Oktober	46	Martin Ruzicka	4d
26	Stuttgart	Juli	44	Jonas Fincke	4d
27	Detmold	September	43	Timo Budzuhn	1d
28	Jena	Oktober	42	Jonas Welticke	5d
29	Berlin (GoToInnovation)	November	40	Ilja Shikshin	1p
	Bremen	Oktober	40	Timo Kreuzter	1d
31	Bochum (Sprosse)	April	37	Malte Weiß	3d
	Paderborn	Mai	37	Fujiwara Ikuroh	3d
33	Jugend-DM	November	36	Martin Ruzicka	4d
34	Dortmund	September	34	Chafiq Bantla	2d
35	Kassel	April	32	Hinnerk Stach	2d
	Schwerin	September	32	Bernd Lewerenz	3d
37	Berlin (Herbst)	September	31	Manuela Marz	3d
	Dresden	Mai	31	Zou Jin	6d
39	Kassel (Schnell-Go)	Juni	30	Lee Minu	1d
	Potsdam (Peep)	Juli	30	Michael Palant	5d
41	Berlin (Winter)	Februar	29	Daniel Krause	1d
42	Berlin (Sommer)	Juli	28	Esther Klein	8k
43	Berlin (Frühling)	April	26	Arved Weigmann	6k
44	Berlin (Nikolaus)	Dezember	24	Daniel Krause	2d
45	Freiburg	September	21	Jonas Welticke	5d
46	Kiel	Juni	20	Joachim Beggerow	3d
47	Paar-DM	April	16	Lisa Ente/Torsten Knauf	3d
	Trier (Winderturnier)	Dezember	16	Emmanuel Schaaf	1k
49	DM-Vorrunde	Oktober	14	Matias Pankoke	3d
	Hamurg (Schnell-Go)	November	14	Tobias Berben	4d
51	Berlin (Grand Slam)	April	12	Ilja Shikshin	1p
	Halle	September	12	Hans Zötzsche	1d
53	DM-Endrunde	November	8	Lukas Krämer	6d
54	Damen-DM	September	6	Manuela Marz	3d

Jugendmannschafts-EM

Bei der 2. Jugendmannschafts-EM gab es in der letzten Runde noch eine große Überraschung: Das deutsche Jugendteam siegte 3–2 gegen die hohen Favoriten aus Russland. Am Ende standen damit vier Teams mit drei Siegen an der Spitze. Nach Brettpunkten und SOS gewann allerdings Russland vor Rumänien und Deutschland. Für Deutschland spielten in der letzten Runde: Oliver Wolf, Johannes Walka, Emanuel Schaaf, Feiyang Chen und Arved Pittner. Ersatzspieler waren Martin Ruzicka und Leo Tripp. Weitere Spieler in der deutschen Mannschaft waren: Matias Pankoke, Chafiq Bantla, Manuel Jacobsen, Emre Cinar, Roman Semmler, Max Herwig, Leo Tripp, Gregor Semmler und Immanuel Dottan.

Marc Oliver Rieger



Feiyang Chen (2d, Frankfurt) gewann am ersten Brett der U12 alle vier Partien

Team-Weltmeisterschaft in Guangzhou 2015

von Johannes Obenaus

Direkt vor Weihnachten, vom 15.12. bis 23.12.2015, fand die zweite Team-Weltmeisterschaft in Guangzhou, China, statt. Bei der ersten Weltmeisterschaft vor zwei Jahren schnitt das deutsche Team – bestehend aus Benjamin Teuber, Lukas Krämer und mir, Johannes Obenaus – sehr gut ab und darum hatte ich große Lust, dieses Jahr wieder teilzunehmen. Da ich gerade im Rahmen des CEGO-Programmes ohnehin in China war, bot es sich zusätzlich an. Tatsächlich hatten wir CEGOs die Woche vorher gerade an einem Turnier auf einer kleinen Insel (Hailing) nahe Guangzhou teilgenommen und haben dann einfach dort noch ein paar Tage Urlaub gemacht (die perfekte Vorbereitung für eine WM). Als Teamkameraden gesellten sich Jonas Welticke ans erste und Martin Ruzicka ans dritte Brett.

Am Turnier sollten sieben gesetzte Profi-Teams teilnehmen (China 1 und 2, Korea 1 und 2, Japan 1 und 2 sowie Taiwan). Dabei waren mehr oder weniger alle Spitzenprofis vertreten, Ke Jie, Shi Yue, Zhou Ruiyang, Park Jungwhan und Choi

Cheolhan, um nur ein paar zu erwähnen. Die zweiten Teams waren für Ü30-Spieler und damit eher für die Legenden des Go bestimmt, also Nie Weiping, Gu Li, Lee Sedol und Co. Darüber hinaus durften neun weitere Teams teilnehmen – und wir wollten eines dieser Teams sein. Dazu mussten wir zunächst die Qualifikation gegen die 10 weiteren gemeldeten Teams (Hongkong, Australien, Singapur, Macau, Malasia, Russland, Polen, Israel, Frankreich, Ukraine) überstehen. In diesem Jahr zählten Teams mit einem Profi-Spieler ebenfalls in die Amateurteam-Wertung und so konnten auch die CEGO-Profis, Mateusz Surma und Ali Jabarin, ein Team aufstellen (tatsächlich haben alle CEGOs außer Valerij teilgenommen).

Die Qualifikation wurde am 16.12. in drei Runden (Bedenkzeit 30 Min., 3x30 Sek.) ausgespielt. Wir spielten zunächst gegen das vermutlich stärkste Amateurteam, Hongkong, und waren insgesamt recht chancenlos – 0:3 hieß es am Ende. In der zweiten Runde hatten wir dann das wichtige Spiel

gegen Malaysia, die ihren 5-Dan aus taktischen Gründen ans dritte Brett gesetzt hatten. Jonas und ich ließen gegen die malaysischen 2-Dans aber nichts anbrennen und so gewannen wir 2:1. Damit war die Qualifikation quasi geschafft. In der dritten Qualifikationsrunde mussten wir uns Polen mit 1:2 geschlagen geben und so wurde es eine Punktlandung auf dem neunten Platz (wir haben uns unser Pulver fürs Hauptturnier aufgehoben).

Das Hauptturnier wurde dann am 17.12. mit einer eindrucksvollen Eröffnungszeremonie, an der nun auch die eingetroffenen Profis teilnahmen, mit gutem Essen und einer Show eingeläutet. Die Auslosung der ersten Runde fand auch an diesem Abend statt und es wurde mit Spannung erwartet, gegen welche Stars man denn spielen durfte. Neben den sieben Profi-Teams war auch Hongkong im Topf der gesetzten Mannschaften. Wir haben das jüngere japanische Team (Yoda Norimoto 9p, Su Yaoguo 9p, Xu Zheng Chi 7p) bekommen. Die Partien an Brett 2 und 3 waren recht einseitig, aber Jonas konnte die Partie gegen Yoda Norimoto lange offen halten, hat aber im Mittelspiel doch eine Gruppe eingestellt und so gab es keine Überraschung (keines der gesetzten Teams hat sich eine Blöße gegeben, 3:0 für alle Profiteams).



Jonas Welticke 5d spielt „sein“ Fuseki gegen Yoda Norimoto 9p

Die wichtigen Partien für die Amateurwertung kamen aber erst noch und da gelang uns gleich eine kleine Überraschung in der zweiten Runde, als wir Frankreich (Tanguy Le Calve 6d, Remi Campaigne

5d, Denis Karadaban 4d) klar mit 3:0 schlagen konnten. Die dritte Runde gegen Israel war dann ein ziemlicher Nervenkitzel. Ich hatte meine Partie gegen Jonathan Lidor überraschend schnell beendet und mit Spannung die anderen beiden Partien verfolgt. Jonas schien gegen Ali Jabarin hinten zu liegen und so konnte ich kaum mit ansehen, wie Martins Partie nach einer vielversprechenden Eröffnung nach und nach zugunsten von Ofer Zivony gekippt ist. Jonas' Partie wurde aber nochmal ziemlich chaotisch, mit dem besseren Ausgang für Jonas und damit also ein 2:1 für uns. Gegen Australien hatten wir dann alle Chancen, sogar das beste Amateurteam zu werden, aber leider gewann nur ich meine Partie gegen Guo Yiming 7d. Jonas war zwar nah dran, gegen Zheng Hong 9p eine weitere Überraschung zu schaffen, aber gereicht hat es am Ende leider doch nicht. In der letzten Runde hatten wir mit Taiwan noch ein sehr schwieriges Los (klares 0:3 gegen uns am Ende). Mit Platz 10 wurden wir bestes europäisches Team und konnten die Halbfinalbegegnungen entspannt als Zuschauer verfolgen.

Diese wurden zwischen China 1 und Korea 2 sowie Korea 1 und Japan 1 jeweils an einem Brett gespielt (jedes Team hatte einen eigenen Raum, um sich zu beraten). Genau wie vor 2 Jahren zogen China 1 und Korea 1 ins Finale ein. Korea revanchierte sich für die 0:3-Niederlage aus dem Hauptturnier und wurde wieder Team-Weltmeister.

Währenddessen gab es noch ein besonderes Highlight: Bao Yun 6d spielte simultan gegen fünf Spieler Blind-Go, um einen neuen Weltrekord aufzustellen. Die Partien liefen bis tief in die Nacht und am Ende gewann Bao alle 5, was ihm den neuen Weltrekord einbrachte. Pünktlich zu Weihnachten war das Turnier

dann vorbei und ich bin mit den anderen CEGOs zurück nach Peking gefahren, um weiter Go zu lernen, und Jonas und Martin hatten hoffentlich schöne Weihnachten in Deutschland.

Ausschreibung

**zur Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft
am 28. und 29. Mai 2016 im Rahmen der Darmstädter Go-Tage**

Ort: Oetinger Villa, Kranichsteiner Straße 81, 64289 Darmstadt
Anmeldeschluss: Freitag, 27. Mai, 18:30 Uhr.
 Um möglichst frühe Anmeldung wird gebeten!
Kontakt: Kontakt: Klaus Petri, Petri_K@web.de, (06151) 967 4362

Zeitplan:

- Donnerstag, 26. Mai (Fronleichnam), ab 11:30 Uhr: Go-Seminar-Tag
- Freitag, 27. Mai: Grillen, Ausflug, Schnell-Go-Turnier
- Samstag, 28. Mai, 12 Uhr: 1. Runde der Jugendmeisterschaft, im Anschluss 2. und 3. Runde.
- Sonntag, 29. Mai, 10 Uhr: 4. Runde, im Anschluss 5. Runde und Siegerehrung.

Weitere Informationen zu den Darmstädter Go-Tagen finden sich unter hessen-go.de. An der Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft dürfen Go-Spieler teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllen:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB,
- Alter unter 19 Jahren, Stichtag ist der 31. August 2016,
- deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens einem Jahr Hauptwohnsitz in Deutschland.

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

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

ausgespielt.

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

Preise:

- Juniorenwertung (U19): 1. Platz: 75 Euro, 2. Platz: 50 Euro, 3. Platz: 25 Euro
- Jugendwertung (U15): 1. Platz: 50 Euro, 2. Platz: 30 Euro, 3. Platz: 15 Euro
- Kinderwertung (U11): Sachpreise

Zudem lobt das DGoB-Fachsekretariat Nachwuchsförderung einen Sonderpreis im Wert von 100 Euro aus für die beste teilnehmende Go-Gruppe. Dabei werden die Punkte aller Spieler aus derselben Stadt addiert; für je 100 km Entfernung Anreise gibt es außerdem einen Zusatzpunkt: „Wir hoffen, das ist ein Anreiz für Go-Lehrer, möglichst viele Spieler zur DJGM zu bringen.“

Für die teilweise Erstattung der Fahrtkosten können Zuschüsse beim FS Meisterschaften unter fsmeisterschaften@dgob.de beantragt werden. Jeder Teilnehmer hat Anspruch auf einen Fahrtkostenzuschuss in Höhe von 50% der Fahrtkosten, maximal jedoch 50 Euro. Der Sieger jeder Alterskategorie erhält weiterhin einen Fahrtkostenzuschuss für die Teilnahme an der Jugend-Europameisterschaft 2017 von max. 75% der angefallenen Kosten bis maximal 300 Euro. Sollte der DGoB im Jahr 2017 wie in den letzten Jahren aufgefordert werden, eine Mannschaft für das LIFE-Kinderturnier in Osaka zu nominieren, so werden dafür die Bestplatzierten der Kinderwertung bevorzugt berücksichtigt.

Wer möchte, kann während der Darmstädter Go-Tage in der Oetinger Villa übernachten. Bitte Schlafsack und Isomatte mitbringen, da nur eine begrenzte Anzahl von Matratzen vorhanden ist. Vor Ort ist für Verpflegung gesorgt, Teilnehmer futtern während der Jugendmeisterschaft umsonst.

36. Berliner Kranich 2015

Es kamen 140 Go-Spieler und einige Besucher, um die Atmosphäre eines großen Turniers zu schnuppern, letzte Punkte beim Deutschlandpokal zu erhaschen, das berühmte japanische Essen zu genießen, Partien von Yoon Young Sun kommentieren zu lassen oder der kalligraphischen Kunst von Juju Kurihara zu huldigen.

Es war uns eine große Freude, Judith und Harry von Euro GoTV in Berlin begrüßen zu dürfen. Wir hoffen auf eine weitere intensive Zusammenarbeit. Auch Jakob Levy gehört mit seinem Büchertisch zu unseren langjährigen Partnern.

Ein ganz großes Dankeschön gebührt allen ehrenamtlich Aktiven, die zum Gelingen unseres Traditionsturniers beigetragen haben, besonders dem Team der Humboldt-Initiative. Wir danken auch den Verantwortlichen der Humboldt-Universität für die Möglichkeit, die Räume nutzen zu dürfen.

Es siegte Xu Jin, 6 Dan vor Lukas Podpera, 6 Dan und Michael Palant, 5 Dan.

Als abschließendes Highlight gab es eine Tombola für alle Teilnehmer der Siegerehrung.

Wir freuen uns auf ein Wiedersehen in einem Jahr, vielleicht dann auch schon zur Berliner Go-Woche.

Andreas Urban



Der Berliner Kranich war – wie jedes Jahr – sehr gut besucht

Turniernotizen

Berliner Nikolausturnier

Zum Nikolausturnier trafen sich am 5. Dezember 2015 insgesamt 24 Go-Spieler vom 2. Dan bis 30. Kyu im Jugendclub E-Lok.

Den ersten Platz belegte ungeschlagen Daniel Krause 2d. Mit drei Siegen folgten auf dem zweiten Platz Arved Pittner 2d und auf dem dritten Platz Volker Stuhr 6k. Platz 4 errang Christian Müller 11k und Platz 5 Anton Helwig 18k, beide ebenfalls mit nur einer Niederlage. Die ersten drei teilten sich das Preisgeld von insgesamt 53 EUR. Alle Teilnehmer erhielten Urkunden und einen Schokoladennikolaus, der Sieger traditionsgemäß einen besonders großen.

Braunschweiger NiKo-Turnier

Am 5. und 6. Dezember 2015 fand das 33. Braunschweiger Niko-Turnier mit 46 Teilnehmern statt.

An der Spitze haben sich die drei stärksten Spieler reihum geschlagen. Ein zusätzlicher Verlust in der ersten Runde gegen Frank Reif-Wege brachte Barbara Knauf den geteilten dritten Platz mit Bernd Sambale ein. Sieger der Gegnerpunktlotterie und damit des Turniers ist Frank Maurer vor Torsten Knauf mit ebenfalls vier Siegen.

Preise gab es noch für Erik Schweitzer für ein 4:0, Paul-Fiete Hartmann für ein 4:1, Mateus Ivar für ein 3,5:1,5 und Daniel Albrecht für ein 4,5:0,5.

Den Spielern wurde das Warten auf die Siegerehrung sehr schön durch ein kleines spontanes Konzert von Bernd Sambale auf der Harfe verkürzt.

36e Toernooi van Heerlen

Rudi Verhagen (4d/Enschede) hat das Eröffnungsturnier des Jahres gewonnen. Zweiter wurde Harald Kroll (2d/Oberhausen).



2. Harburger Schnell-Go-Turnier

2. Harburger Schnell-Go-Turnier

Am 10. Januar fand das 2. Harburger Schnell-Go statt. Am Sonntag wurden in gemütlicher Atmosphäre sechs Runden gespielt. Nach spannenden Partien an der Spitze konnte sich Steffi Hebsacker (4k, Hamburg) souverän mit fünf Siegen durchsetzen. Die Plätze zwei und drei gingen in knapper Entscheidung an Matthias Winzer (6k, Hamburg) und Florian Muche (7k, Hamburg).

Essener Go-Turnier

FJ Dickhut (6d/Lippstadt) hat das Essener Turnier gewonnen und konnte den Deutschen Meister Lukas Krämer (6d/Bonn) auf den zweiten Platz verweisen. Auf Platz drei und vier folgen Christopher Kacwin (3d/Bonn) und Bernd Radmacher (4d/Meerbusch). Insgesamt nahmen 101 Spielerinnen und Spieler teil.

Lippstädter Primblitz

Am Lippstädter Primblitz nahmen mit zwölf Spielern genau so viele teil, wie es für einen glatten Verlauf bei 11 Runden ideal ist. So konnte man sich die Zeit für Losungen sparen und zwischendrin noch zwei Turnierpausen einlegen, denn Runden aussetzen ging eben nicht.

Am Ende siegte FJ Dickhut mit 10:1 vor Andreas Fecke und Casjen Quathamer mit je 8:3. Platz 4 ging an Vanessa Thörner, die mit 6,5 Punkten nicht nur für das einzige Jigo sorgte, sondern auch regelmäßig ihre Partien mit mehr Zeit beendete, als sie anfangs hatte – der Fischerzeit sei dank.

Lösung zu Retten und Fangen 27

Das Runterstrecken auf die erste Linie mit 1 im ersten Dia. ist ein schönes Tesuji. Wenn Weiß mit 2 verteidigt, behält Schwarz eine

sehr wichtige Freiheit und

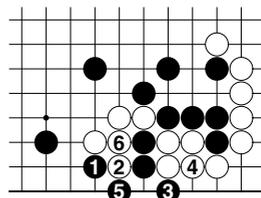
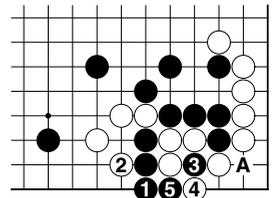
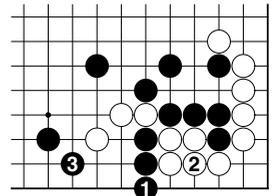
kann mit 3 seine beiden Steine anbinden.

Sollte Weiß dagegen nach 1 auf 2 im zweiten Dia.

von außen eine Freiheit nehmen, kann Schwarz mit 3 einwerfen und mit 5

Atari geben. Weiß kann nun nicht decken, da er dann auf A gefangen wird.

Gleich auf 1 im dritten Dia. anzubinden versuchen ist ein Fehler, denn Weiß kann mit 2 einfach trennen.



Gleich auf 1 im dritten Dia. anzubinden versuchen ist ein Fehler, denn Weiß kann mit 2 einfach trennen.

Nachtrag zum Turnier in Dortmund

von Lars Gehrke

Endlich wieder ein Dortmunder Go Turnier! Seit 16 Jahren und damit noch kein einziges Mal in diesem Jahrtausend gab es ein Dortmunder Turnier. Doch dieses Jahr am 12. September 2015 hat sich das geändert und zwar durch ein Tageturnier mit vier Runden und 30 Minuten Bedenkzeit plus einem statischen Byoyomi von 20 Steinen in fünf Minuten. Gespielt wurde in ruhiger Atmosphäre im Reinoldus-Schiller-Gymnasium im Westen Dortmunds. Parallel zu dem Hauptturnier wurde auch ein 9×9-Anfängerturnier veranstaltet. Dieses Anfängerturnier war speziell für die Schülerinnen und Schüler des Reinoldus-Schiller-Gymnasiums gedacht, weil es im Vorfeld in einigen Klassen entsprechende Go-Kurse gab, die von den beiden Dortmunder Go Spielern Klaus Wacker und Mathias Helms geleitet worden sind (ein Bericht dazu erschien auch schon in einer früheren Ausgabe dieser Zeitung).

Ursprünglich hatten wir uns für ein progressives Byoyomi entschieden, aber nach einigen Überle-

gungen und gerade aufgrund der großen Anzahl scharfer Kritik eines progressiven Byoyomi bei der Bochumer Sprosse (Tageturnier) haben wir uns dann doch kurzerhand für ein statisches Byoyomi entschieden.

Dass wir aus dem Stand fast 40 Teilnehmer erreicht haben freut uns sehr und ist ein schönes Zeichen dafür, dass wir weitermachen sollten! Schön war auch, dass sich Fahrgemeinschaften gebildet haben, die extra für unser Tageturnier nach Dortmund angereist sind und auch schon positive Kritik hinterlassen haben: „Das Turnier in Dortmund war schön. Sehr freundlich, gutes Material, super Bewirtung. Solltet ihr wiederholen.“ Vielleicht schaffen wir es ja sogar 2016 auch ein Wochenend-Turnier anbieten zu können, mal sehen.

Danke an Martin Langer, dass es mit dem Bücherstand noch kurzfristig geklappt hat. Der hat das Turnier wirklich noch gut abgerundet!

Der meiste Dank geht natürlich an das Urgestein der Dortmunder Go-Szene: Mathias Helms. Hauptsächlich hat er das Turnier aus dem Boden gestampft



und großartig geplant. Sogar die in der nahen Umgebung platzierten Hinweisschilder hatte er bis ins kleinste Detail durchdacht: Ein rechteckiges, flaches Brett, auf dem ein einlaminiertes, neongelbes Blatt mit der Aufschrift „GO“ stand, konnte mit Draht

an verschiedenen Stellen draußen befestigt werden. Darauf konnte mit schwarzem Klebeband jeweils ein Pfeil in beliebiger Ausrichtung geklebt werden. Die Schilder waren extrem gut sichtbar und alles wiederverwendbar für das nächste Jahr ...

Nachtrag zum Turnier in Bochum

von Lars Gehrke

Ehrlicherweise muss ich sagen, dass ich schon entsetzt war, als ich nach dem schönen Turnier in Köln zum ersten Mal bei dem größten Turnier lokal vor Ort, dem Bochumer Bambus, war: Man hat auf Bierzeltgarnituren gespielt und alle waren zusammen in einer großen Halle, auch die Top-Spieler. Schließlich war es in Ordnung, aber wirklich schön fand ich es persönlich nicht. Vor diesem Hintergrund muss ich sagen, dass mich der diesjährige Bochumer Bambus 2015 total positiv umgehauen hat.

Das Turnier wurde in mehreren kleinen Räumen gespielt, mit jeweils einer wandfüllenden Fensterscheibe, die einen Blick ins Grüne eröffnete, dies lobte auch Hwang In-seong in einer seiner Lectures. Außerdem saß jeder an einem separaten Tisch und genoss relativ viel Platz zu den Nachbarn.

Wenn man nicht gespielt hat, konnte man sich auf den bequemen Sofas in der Max-Kade-Hall der Ruhr-Universität Bochum, die direkt neben den Turnierräumen war, entspannen. Es gab in der Cafeteria eine breite Auswahl, genug Bretter und Steine, um Partien zu besprechen oder zu spielen und ein zur allgemeinen Aufheiterung gut genutztes Klavier. Das alles hätte mir natürlich auch so gereicht, um mich vollends zu begeistern, aber Turnierorganisator Sascha Hempel musste natürlich noch einen draufsetzen: Als Highlight war Hwang Inseong am gesamten Turnierwochenende vor Ort und hat Partienachbesprechungen in der Max-Kade-Hall sowie zusätzlich zwei Lectures angeboten. Die erste Lecture am Samstagabend drehte sich mehr um die historische Entwicklung des Fuseki und die zweite Lecture am Sonntagnachmittag vor der Preisverleihung hatte einen Fokus auf

praktische Überlegungen im Zusammenhang mit dem Leben und Tod von Gruppen.

Ich freue mich schon sehr auf den 20. Bochumer Bambus am 8. und 9. Oktober 2016, der wieder in der Max-Kade-Hall stattfinden wird. Vielen Dank, Sascha, nicht nur für die Organisation des Bochumer Bambus, sondern auch für die Orga der Bochumer Sprosse (nächstes Jahr am 9.4.2016) und für verschiedene Events, rund um das Bochumer Go-Leben, wie z. B. das „Go public“!



A Beautiful DeepMind

von Ingo Althöfer

Im Herbst 2014 war das Go-Programm Crazy Stone in der codecentric Challenge gegen Deutschlands Spitzenspieler FJ Dickhut angetreten und verlor klar mit 1-3 Partien.

Im Anschluss gab es ein Interview, in dem Crazy-Stone-Programmierer Rémi Coulom sagte: „Seit zwei Jahren stagnieren die Top-Programme. Das Hauptproblem ist, die Zufalls-Durchläufe intelligenter zu machen. Sobald jemand eine gute Lösung für das Problem findet, kann es sehr schnell unschlagbare Programme geben.“

„SOBALD“ ist eingetreten: das neue Programm Alpha-Go der Google-Tochter DeepMind hat den amtierenden Europameister Fan Hui 2p in einem Gleichauf-Wettkampf mit 5:0 vom Brett gefegt. Das Ganze passierte schon im Oktober 2015, bekannt wurde es aber erst am 27. Januar 2016. Es fing um 15:00 Uhr harmlos mit einer Gerüchte-Meldung im DGoB-Forum an. Da gingen bei mir und wohl vielen anderen auch die Alarmglocken los. In der internationalen Computer-Go-Mailingliste schrieb um 19:16 Uhr Rémi Coulom: „Game Over – Google schlägt Fan Hui (2p) mit 5-0 (19x19, kein Handicap)! Glückwunsch! Ich bin stolz auf meinen Schüler Aja [Huang]. Im März werden sie gegen Lee Sedol spielen.“ Es folgten viele Glückwunsch-Beiträge an das Deepmind-Team und erregte Diskussionen. Ich glaube, an dem Abend waren alle Go-Kundigen auf die eine oder andere Weise in ihren Grundfesten erschüttert. Im Nachhinein habe ich Zeichen deuten können:

- Im August 2014 traf ich Lars Schäfers im Zug. Er hatte ein paar Monate vorher seinen Doktor an der Uni Paderborn gemacht, mit Untersuchungen zum Computer-Go und über sein Programm Gomorra. Lars erzählte, dass er ein Jobangebot von einer Firma DeepMind aus London erhalten hätte und dort (weiter) Computer-Go hätte machen können. Wegen Familie (mit zwei kleinen Kindern) entschied er sich aber für einen Arbeitgeber in Paderborn.
- Aja Huang aus Taiwan hatte 2010 bei der Computer-Olympiade die Goldmedaille im 19x19-Go gewonnen. Im November 2011 lernte ich ihn persönlich kennen.



Prof. Jaap van den Herik (l), Rémi Coulom und Aja Huang (r.)

Kurze Zeit später promovierte er im Computer-Go und einer seiner Betreuer war Rémi Coulom. Aja wurde zuerst Postdoc in Edmonton, ging dann aber zu einer Software-Firma nach London. (Es war nicht irgendeine Firma!) Wir hatten gelegentlichen Email-Kontakt, doch seit Mitte 2014 wurden seine Mails immer kürzer.

- Anfang Dezember 2015 bekam ich eine Anfrage des Britischen Go-Verbandes. Ob ich bereit sei, für ihr Magazin einen Bericht über die Geschichte des Computer-Go zu schreiben. (Der Schiedsrichter beim Oktober-Wettkampf war ein Offizieller des Britischen Verbandes.) Ich tröstete sie auf das Frühjahr 2016, weil mein Schreibtisch zu voll war.

- Und auch andere erkannten im Nachhinein Zeichen: Auf dem Online-Server Tygem gab es seit April 2014 einen Account „deepmind“, der die meiste Zeit bei 8-dan bis 9-dan stand.

Noch direkt am 27. Januar wurde bekannt, dass am gleichen Tag in der renommierten Zeitschrift „Nature“ ein ausführlicher Bericht über das DeepMind-Programm Alpha-Go und seinen 5:0-Sieg erschienen war. Gegen die besten kommerziellen Programme Zen und Crazy Stone hatte Alpha-Go auch viele Testspiele gemacht – und bei vier Handicap-Steinen jeweils über 75 % der Partien gewonnen.

DeepMind

DeepMind kam 2010 als Startup in London auf die Welt. Einer der drei Gründer war Demis Hassabis, der jetzt auch als Manager der Computer-Go-

SCIENCE - SCIENCE - NATURE

Es ist übrigens erst das dritte Mal, dass ein Durchbruch bei der Spielprogrammierung in einem der Top-Journale NATURE oder SCIENCE erschien:

- 2007 hat SCIENCE einen Artikel zur Lösung des Spiels Dame (die „einfache“ englische Version, wo Dame-Steine auch immer nur Einserschritte machen dürfen) von der Gruppe um Jonathan Schaeffer in Edmonton veröffentlicht.
- Die rechenaufwändige Lösung einer nichttrivialen Version des 2-Personen Poker (Texas Hold'em) erschien im Januar 2015 in SCIENCE. Die Autoren kamen wieder aus Edmonton – eine Gruppe um Michael Bowling.



Europameister Fan Hui 2p (l.) hat gegen AlphaGo 0:5 verloren

- Jetzt beim Go-Durchbruch war es nicht Edmonton, sondern London und das Journal war NATURE, wobei sich der eine oder andere wohl fragen dürfte, ob nicht SCIENCE vom Titel her das passendere Journal gewesen wäre. Aber das Go-Spiel ist ja schon so alt, dass man es fast als Teil der Natur ansehen kann.

Zur Geschichte der Neuronalen Netze

Künstliche neuronale Netze waren in den 1990er Jahren eine Mode-Technik, ohne dass es tolle Ergebnisse



Demis Hassabis, CEO und Projektleiter bei Google Deepmind

gab. Viele (mich eingeschlossen) glaubten schon, dass es nie zu einem Durchbruch kommen würde. Jetzt ist es gerade im Computer-Go passiert. Vielleicht (oder besser: hoffentlich) bringt das mittelfristig Vorteile bei anderen Anträgen auf Forschungsgelder, die zumindest am Rande mit Computer-Go zu tun haben.

Was ich gerne wissen möchte: Wann haben die DeepMind-Leute zum ersten Mal gemerkt, dass sie auf einem Königspfad sind?

Futter für die anderen Go-Programmierer

Das NATURE-Paper von Silver, Huang und den anderen ist für das Computer-Go ein echter Glücksfall! Es erleichtert es anderen definitiv, den Erfolg nachzuvollziehen und die Methoden in eigenen Programmen einzusetzen. Natürlich hat nicht jeder die Hardware von DeepMind zur Verfügung. Aber ich gehe davon aus, dass es Ende 2016 auf KGS mindestens fünf verschiedene Bots geben dürfte, die auf 8-dan-Niveau oder sogar besser spielen werden. Grund für meinen Optimismus ist die Erfahrung aus dem Computerschach. Dort zeigte sich IBM nach dem Sieg über Kasparow im Jahr 1997 wesentlich zugeknöpfter und trotzdem waren innerhalb von drei Jahren PC-Schach-Programme so stark wie IBMs Hardware-Monster

Deep Blue. Es ist immer leichter, Fortschritte zu machen, wenn man (a) auf den Schultern von Riesen steht und (b) andere vorgemacht haben, wie etwas gehen kann.

NNNNEEEEEIIINNNN!

Nach einem harten Messtag (Learntec in Karlsruhe) hatte ich die Neuigkeit erst abends im Hotel erfahren. Meine erste Reaktion am Mittwoch war Enttäuschung. Ein fast fertiges Paper zum Go mit Mensch-Computer-Teams würde ich komplett umschreiben müssen. Vor einem Jahr hatte ich bei einem EU-Projektantrag einen Mitstreiter zurecht gestaucht, der vorgeschlagen hatte, Neuronale Netze zentral in den Antrag zu setzen. Und ich mache mir natürlich Gedanken, wie es mit der ICGA weitergeht. ICGA steht für „International Computer Games Association“; ich bin ein Vizepräsident und Computer-Go war/ist schon seit Jahren unser Hauptzugpferd. Deshalb das NNNNNNEEEEEEEEEIIIIINNNNNNNNN über meinem ersten Posting im DGoB-Forum.



Lee Sedol 9p tritt gegen AlphaGo an

Erster Showdown in Korea

Im März kommt es in Seoul zu einem Showdown, denn aufeinandertreffen werden die Legende Lee Sedol (bis vor kurzem der uneingeschränkt stärkste Spieler der Welt) und eine (wahrscheinlich) nochmals verbesserte Version von Alpha-Go. Es geht um 1 Million US-Dollar Preisgeld. Prognosen wage ich

Match-Ankündigung auf Twitter: FünfPartien, 1.000.000 \$ Preisgeld und ein Livestream auf Youtube

keine. Hoffentlich wird sich Lee Sedol gute Sekundanten ins Boot holen. Geeignet wäre sicherlich Aja Huang (Amateur-6-Dan), aber der ist natürlich auf der „falschen“ Seite dabei. Hoffnung für Lee Sedol dürfte sich aus den Verläufen der codecentric Challenges ergeben. Sowohl 2014 als auch 2015 hatte FJ Dickhut jeweils nach 0-1-Rückstand mit 3-1 gewonnen.

Egal, wie das Duell ausgehen wird, hoffe ich auf sportliches Verhalten von Lee Sedol nach dem Wettkampf. Zu frisch in Erinnerung ist noch IBMs totaler Ausstieg aus dem Computerschach, nachdem Kasparow sich 1997 als arg schlechter Verlierer gezeigt hatte. Für DeepMind macht es übrigens wirklich viel Sinn, aufs Tempo zu drücken und mit Lee Sedol als Gegner gleich aufs Ganze zu gehen. Die Computer-Konkurrenz (auch das im Winter so erfolgreich gewordene Computer-Go-Team bei Facebook) wird nicht schlafen!

Vergleich der Jahreszahlen zum Schach

Das erste Paper zum Computerschach publizierte Claude Shannon im Jahr 1949. 48 Jahre später besiegte DeepBlue den Weltmeister.

1968 erschien das erste Go-Programm (Zobrist). 48 Jahre später ist 2016. Es würde also passen ...

Quo vadis Computer-Go?

- Andere Programmierer sind schon dabei, den Alpha-Go-Ansatz in ihre Programme aufzunehmen. Ganz frisch ging am 28. Januar auf KGS für vier Tage eine neue Version von Zen an den Start und erspielte sich auf Anhieb einen stabilen 7-Dan-Rang. Besonders für Aufsehen sorgte dabei ein Gleichauf-Sieg Zens mit Schwarz ohne Komi gegen Profi Pavol Lisy, allerdings in einer Blitzpartie. Und in der Computer-Go-Mailingliste lehnte sich Programmierer-Urgestein David Fotland am 28. recht weit aus dem Fenster: „Der Durchbruch von Google/DeepMind hat so viel Einfluss wie die Erfindung von Monte-Carlo-Baumsuche. Es ist ein großer Sprung für das Computer-Go, aber noch wichtiger ist, dass es zeigt, dass ‚tiefe neuronale Netze‘ auf viele andere schwere Probleme angewandt werden können [...] Ich glaube nicht, dass irgendjemand versuchen wird, Alpha-Go exakt zu kopieren, aber eng verwandte Techniken sollten

dazu führen, dass es in einem Jahr etliche Go-Programme ähnlicher Stärke wie jetzt Alpha-Go geben dürfte [...] Auch ich arbeite daran.“ Davids goldenes Jahr ist 2008 gewesen – damals hatte er sich (als schon älterer Mann) in die MCTS-Technik eingefuchst und bei der Computer-Olympiade in Peking zwei Go-Goldmedaillen gewonnen, auf 9×9 und 19×19.

Mir kam es damals so vor, als hätte sich ein im Schanzenwind ergrauter Skispringer auf seine alten Tage den V-Stil angeeignet und dann alle anderen abgehängt.

- Wird es für die Stärken der Bots irgendwann einmal eine Rolle spielen, nach welchen Regeln gespielt wird? In welchen der jetzt üblichen Regelsätzen (Chinesisch, Japanisch, Ing, Tromp-Taylor) werden Computer zuerst die Menschen überflügeln?

- Auf welchem Stärke-Level wird es „enden“? Wieviel Steine wird Gott im Jahr 2030 den besten Computern vorgeben können?

- Leute wie Thomas Wolf (Leben- und Tod-Probleme) oder Martin Müller (Endspiel-Dekompositionen) könnten in ihren jeweiligen Spezialgebieten Stellungen generieren, an denen sich starke Go-Programme die Zähne ausbeißen.

- Computer-unterstütztes Go: 2015 gab es mit „Crazy Manja“ (Manja Marz nahm die Zugvorschläge aus der Analyse von Crazy Stone für ihre Entscheidungen zur Hilfe) einen ersten ernsthaften Versuch, mit einem starken menschlichen Spieler und einem starken Computerprogramm eine Symbiose zu schaffen, die stärker war als jede der Komponenten. Ich träume mal für einen Moment: Wenn Facebook oder David Fotland oder Tobias Graf aus Paderborn auch bald ein starkes Programm haben sollten, könnte ein 3-Hirn mit zwei verschiedenen Programmen und Lee Sedol als Auswähler Go wie von einem anderen Stern spielen.

- Natürlich fragt man sich auch, auf welche anderen Brettspiele der DeepMind-Ansatz angewandt werden kann, wie ist es zum Beispiel mit Amazons, Breakthrough, Havannah, Hex und Blokus-Duo?

- Die deutsche Go-Bundesliga ist eine Erfolgsgeschichte. Aber je stärker Go-Computer

werden, um so größer wird die Versuchung, unerlaubte Computerhilfe zu nutzen – besonders, wenn jeder Spieler im Prinzip allein bei sich zu Hause vor einem Monitor sitzt. Schon jetzt würde eine Mannschaft aus zwei Zens und zwei Crazy Stones wahrscheinlich deutscher Meister werden. Eine interessante Herausforderung wird es sein, Software zu entwickeln, die Computerpartien zuverlässig automatisch erkennt und auch bei gelegentlichen Computerhilfen Alarm schlägt, ohne zu oft falsch zu verdächtigen.

- Als bekennender Verfechter des Frisbee-Go mit Robotern frage ich mich natürlich, ob neuronale Netze auch helfen könnten, den Robotern das richtige Werfen der Scheiben beizubringen.

Aufregende Zeiten

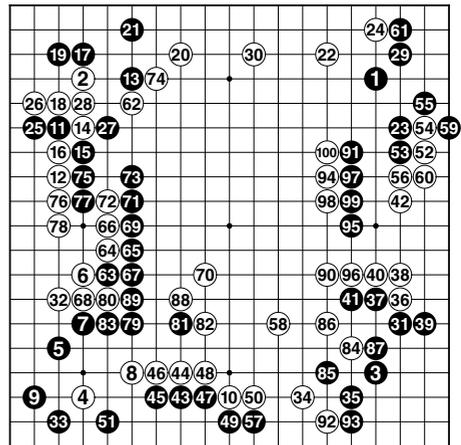
Wir leben in aufregenden Zeiten. Es geht beim Computer-Go mit großen Schritten vorwärts. Die (Computer-)Go-Szene muss und sollte nicht alle Umwege aus der Schachgeschichte wiederholen. Wir leben in aufregenden Zeiten!

REFERENZEN

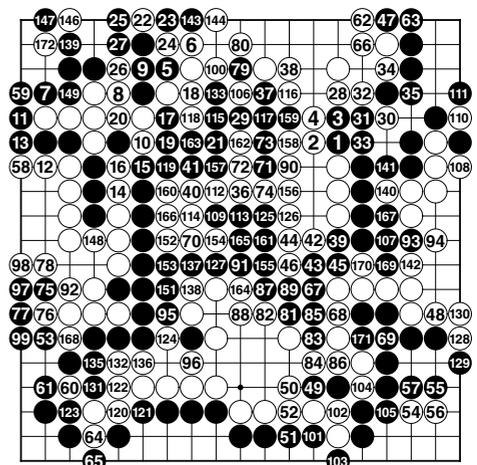
- J. Schaeffer, N. Burch, Y. Björnsson, A. Kishimoto, M. Müller, R. Lake, P. Lu, St. Sutphen. Checkers is solved. Science (14. Sep 2007) Vol. 317, Issue 5844, pp. 1518-1522.
- M. Bowling, N. Burch, M. Johanson, O Tamelin. Heads-up limit hold em poker is solved. Science (09. Jan 2015) Vol. 347, Issue 6218, pp. 145-149.
- codecentric Report 2014, unter blog.codecentric.de/2014/11/codecentric-go-challenge-2014-abschliessende-interviews/
- D. Silver, A. Huang, C. Maddison, A. Guez, L. Sifre, G. van den Driessche, J. Schrittwieser, I. Antonoglou, V. Panneerselvam, M. Lanctot, S. Dieleman, D. Grewe, J. Nham, N. Kalchbrenner, I. Sutskever, T. Lillicrap, M. Leach, K. Kavukcuoglu, T. Graepel, D. Hassabis. Mastering the Game of Go with Deep Neural Networks and Tree Search. Nature. 2016, Jan 28;529(7587):484-9.
- I. Althöfer: Robot-Frisbee-Go. Online verfügbar unter www.althofer.de/robot-dreams.html

- C. Maddison, A. Huang, I. Sutskever und D. Silver. Move Evaluation in Go Using Deep Convolutional Neural Networks. ICLR 2015.

Partie: AlphaGo-Challenge 2015, 1. Partie
Weiß: AlphaGo
Schwarz: Fan Hui 2p
Komi: 7,5 Punkte
Ergebnis: 272 Züge. Weiß gewinnt mit 2,5 Punkten.



Figur 1 (1–100)



Figur 2 (1-172=101–272)
 234 und 250 decken

Stimmen zu AlphaGo

Fan Hui 2p (hat 0:5 gegen AlphaGo verloren):

„Ich kann Ihnen nicht viel sagen über AlphaGo, da das meiste geheim ist, aber ich kann Ihnen sagen, wie ich mich fühlte, als ich durch AlphaGo besiegt wurde. Die erste Partie wollte ich zunächst ruhig angehen, aber AlphaGo spielte ein Endspiel-Tesuji, so dass ich das Gefühl hatte, so keine Chance zu haben. Das zweite Spiel dachte ich, dass AlphaGo vielleicht nur im Endspiel gut ist, also wollte ich kämpfen. Ich hatte eine gute Stellung nach dem Lawinen-Joseki, wurde aber in der unteren rechten Ecke auseinander genommen. Danach wurde mir klar, dass Menschen Emotionen haben, die das Spiel beeinflussen, aber dieser Kerl (AlphaGo) kennt keine Gefühle, nichts wirkt sich negativ auf sein Spiel aus. Bei der 3. und 4. Partie war ich mental bereits komplett am Boden, ohne Selbstvertrauen. Viele Leute fragten mich: Warst du schlecht in Form? War dies deine volle Stärke? Manche haben sogar gefragt, ob ich Sandbagging betrieben hätte? Dazu will ich festhalten: Für den Menschen spielen beim Go Dinge wie Emotionen und Mentalität eine Rolle, wir können nicht unsere volle Stärke spielen. Ich habe versucht, mein Bestes zu geben, aber es war wirklich jedes Mal wieder sehr schmerzhaft, gegen AlphaGo zu verlieren. Ich fühlte mich, als sei die Welt auf den Kopf gestellt worden, grauenvoll!“

Antii Törmänen 1p (Profi-Spieler in Japan):

„5:0 ohne Vorgabe? Aber es ist doch noch gar nicht 1. April.“

Ke Jie 9p (mehrfacher Weltmeister):

„Ich habe so viele Jahre hart trainiert und dann entwickeln sie in so kurzer Zeit ein Programm, das so stark ist. Das ist schon etwas frustrierend. Aber solange wir Go lieben, spielt es keine Rolle, ob Computer stärker sind als wir. Beim Schach ist das schon lange so und Schachspieler spielen immer noch und die Sonne geht immer noch jeden Morgen auf. Starke Computerprogramme können auch hilfreich sein, um Kindern Go zu unterrichten.“

Meine einzige Sorge ist, dass es Spieler gibt, die um jeden Preis gewinnen wollen. Im Schach und Xiangqi gibt es seit Jahren Probleme mit

Betrugsversuchen. In der Zukunft müsste dann dieses Problem beim Go auch im Auge behalten werden.“

Zhao Shouxun 5p (Weiqi TV-Gründer):

„Wir Menschen haben die künstliche Intelligenz, die hinter AlphaGo steht, geschaffen. Künstliche Intelligenz ist ein Destillat menschlicher Intelligenz. Es liegt nun an uns, diese Technologie zum Guten zu verwenden.“

Li Zhe 6p (vormaliger chinesischer Vizemeister):

„Vielleicht stoppt diese Entwicklung ja den Trend zum immer mehr wettkampforientierten Spiel und erhöht langfristig wieder den philosophischen Wert des Spiels und der Kultur, die hinter Go steht.“

Shi Yue 9p:

„Ich habe die Nachricht erst gar nicht glauben wollen. Diese fünf Partien haben mich schockiert. Das ist definitiv Profi-Niveau, wenn auch noch etwas von den Top-Profis entfernt. Wenn man die Entwicklung berücksichtigt, wird das nicht leicht für Lee Sedol.“

Vielleicht können wir bald künstliche Intelligenz verwenden, um ein tieferes Verständnis für Go zu entwickeln. Eines Tages werde ich dann wohl jeden Tag Go mit dem Computer spielen. Jeder Profi wird ein solches Programm benötigen. Anfänger werden dagegen sicher auch noch ohne auskommen.“

Manche haben vielleicht eine eher philosophisch-religiöse Einstellung zum Go und mögen nicht, dass ein Computer gegen einen Menschen gewinnt, aber andere werden Computer benutzen, um selber stärker zu werden. Das Verhältnis zu dieser Entwicklung ist letztlich Einstellungssache.“

Chang Hao 9p (mehrfacher Weltmeister):

„Obwohl AlphaGo noch nicht ganz auf Top-Profi-Level spielt, ist die Entwicklung weit jenseits dessen, was ich erwartet hatte. Mein erster Gedanke war, was dies für die Zukunft des Go bedeutet, mein zweiter Gedanke war, ob wir bald in einem Szenario wie ‚Terminator‘ enden. Mit etwas Abstand habe ich

Ausschreibung zur Deutschen Paar-Go-Meisterschaft am 7. und 8. Mai 2016 in Erfurt

Ort:	egapark Erfurt (mit japanischem Gartenfest), Gothaer Straße 38, 99094 Erfurt
Anmeldeschluss:	Samstag, 7. Mai, 12:30 Uhr Erste Runde: 7. Mai, 13 Uhr
Kontakt:	Michael Marz, mimarz@dgob.de, Tel.: (0175) 228 4095

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

- Beide Spieler sind Mitglied eines Landesverbandes des DGoB.
- Die Summe der höchsten Ratingzahlen beider Spieler in den letzten zwölf Monaten in der Europäischen Spielerdatenbank ist mindestens 3.500 Punkte. (Falls einem Mitglied eines Landesverbandes des DGoB keine derartige Ratingzahl zugeordnet werden kann oder die ermittelte Ratingzahl unrealistisch ist, so kann der DGoB auf Antrag für dieses Mitglied eine Ratingzahl festlegen.)
- Beide Spieler haben die deutsche Staatsbürgerschaft oder leben seit mindestens fünf Jahren in Deutschland.

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

Jedes teilnehmende Paar muss alle Runden mitspielen, es wird kein Startgeld erhoben. Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 200/100/50 Euro je Paar aus. Für die teilweise Erstattung der Fahrtkosten können Zuschüsse beim FS Meisterschaften unter fs-meisterschaften@dgob.de beantragt werden. Jeder Teilnehmer hat Anspruch auf einen Fahrtkostenzuschuss in Höhe von 50% der Fahrtkosten, maximal jedoch 50 Euro. Das Siegerpaar erhält einen Zuschuss für die Teilnahme an der Paar-Go-Europameisterschaft 2017 von max. 50% der angefallenen Kosten bis maximal 200 Euro pro Spieler.

Übernachtungswünsche bitte rechtzeitig vor der Meisterschaft anmelden.

aber eingesehen, dass bei jeder Umwälzung sich Menschen zuerst einmal zu viele Sorgen machen, aber am Ende geht es beim Go immer noch um den Menschen. Es geht nicht um Gewinnen oder Verlieren, sondern darum, den Geist weiterzuentwickeln. Dies ist die Daseinsberechtigung für Go, und daher müssen wir uns wegen künstlicher Intelligenz nicht sorgen.“

Kim Myungwan 9p:

„Ich war schockiert, wie AlphaGo gespielt hat. Es spielte wie ein Profi. Ich bin traurig darüber, dass dieses Computerprogramm mich eventuell schlagen

könnte, aber ich glaube nicht, dass es Lee Sedol wird schlagen können.“

Lee Sedol 9p (spielt im März gegen AlphaGo):

„Dies ist das erste Mal, dass ein Computer einen Top-Profi zu einem Match herausfordert – und ich habe das Privileg, derjenige zu sein, gegen den er spielt. Unabhängig vom Ergebnis, wird dies eine bedeutende Veranstaltung in der Geschichte des Go-Spiels werden. Ich habe gehört, dass AlphaGo überraschend stark spielt und immer stärker wird, aber ich bin zuversichtlich, dass ich zumindest dieses Mal noch gewinnen werde.“

Von Zandvoort nach Harbin (2)

von Thomas Pittner

BIBA Summer Camp 2015

Blackie (Kim Seung-jun 9p) und Dia (Diána Koszegi 1p) holten uns vom Hotel ab. Es wäre aber auch eine echte Herausforderung gewesen, ohne Einweisung da hin zu kommen, wir waren ja bisher nur mit dem Bus durch die Gegend gefahren worden. *Blackie's International Baduk Academy* (BIBA) liegt in der Stadt Gunpo, einem Vorort von Seoul. Auf der Straße gehen die Orte ineinander über, Seoul ist ein gigantischer Ballungsraum. Zwischen-durch änderte sich der Charakter der Bebauung, es gab auch einen Bereich mit mehr Gewerbe; aber Dörfer und kleinteilige Vorstädte, wie ich das von Berlin kenne, sind wohl undenkbar bzw. so teuer, dass es davon nur wenige gibt, die dann auch nicht gerade an der großen Straße liegen. Auf der Karte sieht man auch freie Flächen im Ballungsraum; das dürfte allerdings wahrscheinlich komplett der Topographie geschuldet sein. So ist auch Gunpo von Hügeln umgeben, die sich gut bewandern lassen.

Die BIBA ist die einzige Go-Schule in Korea, die sich speziell an Ausländer richtet. Es gab früher auch andere und als die geschlossen wurden, wollten einige Studenten weiter in Korea bleiben, so dass die

BIBA gegründet wurde. In der Schule gibt es vier Räume, zwei davon werden von einer koreanischen Schule benutzt, die Stärksten gehören dann auch zur BIBA, wenn ich das richtig verstanden habe, jedenfalls waren die Teams beim Turnier in der KBA gemischt. Dadurch findet auch der 7d einen passenden Gegner, der stärkste der koreanischen Kids war letztes Wochenende bei einem Turnier U14 unter den letzten vier, der Sieger wurde Profi.

Arved bekam zur Begrüßung eine Partie mit einem Siebenjährigen. Die konnte Arved gewinnen, dann verlor er gegen den „großen Bruder“, 9 Jahre alt, durch einen großen Blunder. Gegen Blackies Sohn, 11 Jahre, 8d auf Tygem, ging es hin und her in der Partie. Für mich gab es zwei spannende Kämpfe gegen Ignacio und Barkin, einen gewonnen und einen verloren, so waren wir erst mal einsortiert.

Aber der Reihe nach. Das Summercamp begann offiziell am Samstag, aber viele der Teilnehmer sind schon länger in der BIBA. Als wir ankamen, waren dort Ignacio aus Chile, Barkin, Kivanc und Bertan aus der Türkei, Manu aus Kanada sowie Kira aus Hongkong. Dazu wir beide, Gil aus Israel kam nach uns an, Remi (Kanada, in Europa für Frankreich





spielend) kommt zum Turnier und Boris (New York) wird noch erwartet.

Der normale Goschulenalltag: 11 Uhr Selbststudium, Probleme lösen, Partien nachspielen, Tygem spielen, Materialien gibt es zur Genüge. Nach dem Mittag ab 14 Uhr Unterricht, Liga-Partien spielen, danach gemeinsame Analysen, dabei Joseki diskutieren, Fuseki, Strategie, Tsumego. Wer etwas richtig beantwortet, bekommt einen Keks.

Zum Glück gehören die „All-You-Can-Eat“-Buffets wie am ersten Tag nicht ständig dazu, ich hatte schon Befürchtungen, noch ein paar Kilo zuzulegen. Wobei es vollkommen üblich ist, Essen zu gehen, Lebensmittel im Supermarkt sind fast genau so teuer wie zubereitet im Lokal. Allerdings kann man sich beim Bäcker recht günstig teils recht interessante Sachen (eine Art großen Muffin mit einem ganzen Ei drinnen, maisgefüllte „Streuselkuchen“) kaufen, statt der großen Mahlzeiten. Abends geht man nach dem Dinner manchmal wieder in die BIBA oder in den „Park“. Der Park hat auch ein paar Bäume, ist aber für unsere Begriffe kein Park, sondern eine Sportanlage, mit Tennisplätzen (meist für Fußballtennis genutzt), Basketballplätzen und einer Laufbahn. Darauf walkt man einfach ein paar Runden, eine bei uns eher ungewöhnliche Vorstellung, aber wenn man sich einreihet, gewöhnt

man sich schnell daran – innen die Läufer und ganz innen sausen die Skater und Inliner vorbei, die auch noch eine große Fläche haben. Wenn es nicht mehr ganz so heiß ist, sportelt es sich ja auch besser, der Park ist recht lange gut gefüllt.

Im Summercamp ist das Gewicht etwas verschoben, etwas weniger Baduk, etwas mehr Korea kennenlernen, Freunde treffen, „Socializing“ usw. als in der normalen BIBA-Zeit. Neben dem wöchentlichen Sightseeing gibt es einen Zweitages- und einen Eintagesausflug, dazu die „Girls Invasion“ (fünf Profispielereinnen kommen zu Besuch). Am Sonntag stand gleich Sightseeing auf dem Programm. Wir waren in Seoul, wegen der Hitze sind wir erst halb vier nachmittags gefahren (vorher natürlich Selbststudium in der BIBA). Zuerst ging es in einen Park mit lauter älteren Männern, die Go spielten. Einige von uns fingen Spiele an, Arved gewann sehr deutlich mit drei Steinen, dafür sann sie auf Revanche und holten anscheinend extra den Park-Champion (jünger als die anderen, sich 7d nennend und der einzige Koreaner mit Locken, den ich bisher gesehen habe), der nun Arved drei Steine gab. Am Anfang sah es sehr gut aus, aber mit einem Satz zwei Gruppen töten zu wollen war dann wohl etwas übertrieben. Statt Zentrumssteine zu fangen gingen Arveds Schnittsteine drauf und das

spielte der Koreaner dann recht souverän (und etwas arrogant zwischendurch kommentierend) herunter. So ganz habe ich das nicht verstanden, aber nach dem Spiel gab es ein leichtes Hin und Her zwischen Blackie und ihm, jedenfalls brauchte es wohl eine Revanche für die Revanche, Zeitplan hin oder her. Blackies Sohn blieb cool und gewann überzeugend.

Wir waren in Insadong, scheint unvermeidlich, haben zwei Denkmäler angeschaut (den Erfinder der Turtle-Ships zur Verteidigung gegen Japans überlegene Streitkräfte) und waren an einer Art künstlichem Fluss mitten in der Stadt, begrünt und beleuchtet. Eine koreanisch moderne Interpretation von Natur? Hat aber durchaus etwas.

Da am Mittwoch schon das Turnier gegen zwei andere Go-Schulen anstand, ging es Montag und Dienstag zügig mit zwei Ligen los, um die Mannschaftsaufstellungen (zwei Teams der BIBA) zu klären. Die koreanischen Kids, je zwei pro Gruppe, hauten alle Ausländer weg, Arved konnte gegen Kira und Bertan gewinnen, ich zumindest gegen Gil. Manu spielte im wahrsten Sinne des Wortes in einer anderen Liga, mit den stärksten Jungs. Die Unterkunft ist (vorwiegend) in der oberen Etage von Blackies Wohnung, quasi im 20. Stock. Direkt unter dem Dach, ganz schön warm, wenn man klimatisierte Räume gewohnt ist. Aber man gewöhnt sich

recht schnell daran, mit Lüfter und ohne Decke ist es ok, jetzt „kühlt“ es sich nachts draußen auch auf 22 Grad oder so ab. Die Wohnblöcke sind von allen Seiten mit einer Nummer (im jeweiligen Stadtbezirk) bezeichnet, das erleichtert die Orientierung auch für Nichtkoreanischleser erheblich. Der Block ist der vorletzte vor dem Hügel, optimal zum Wandern, dachte ich mir, aber dazu ein anderes Mal mehr.

Anreise nach China, WYGC 2015 Harbin

Wir sind in China, Internet gibt es nur in der Lobby oder mit einem chinesischen Button; den klick ich mal lieber nicht, wer weiß, wie viele Waschmaschinen man da pro Megabyte kauft. Daher etwas verspätet – die Spiele und das Essen sind oben im 8. Stock und wenn man rausgeht, will man den Laptop auch nicht mitschleppen. Daher eher schleppend. Und die letzten Seiten über die BIBA sind im Internet-Nirvana verschwunden, mal sehen ob ich sie wiederfinde ...

Direkt vom Turnier mit dem Schulbus zum Flughafenbus, die Haltestelle war nicht weit weg. Man kommt mit einem Zwischenstopp direkt zum Flughafen, Stau ist da auch nicht zu erwarten. Wir waren rechtzeitig da, die Schalter noch nicht geöffnet. Trotzdem wurde es knapp, durch die Sicherheitskontrollen, mit





dem modernen Shuttlezug zur anderen Seite des Flughafens zu den Abflug-Gates, dort bis zum letzten Gate eine ziemlich lange Strecke, zwischendurch noch einer Chinesin helfen, die mit ihren drei riesigen Duty-Free-Tüten die Rolltreppe nicht meistern konnte. Wir waren aber nicht die letzten, hat auch sehr einfach geklappt, dass wir nebeneinander sitzen. Gepäck verstauen ging nicht: alle Fächer rappellvoll mit Duty-Free-Zeug. Das war schon in Inje so, die chinesische Delegation hatte massenhaft Zeug eingekauft. Aber vorn war Platz, eine Stewardess hat unser Zeug einfach mitgenommen.

Der Flug war nicht sehr lang. Wir kommen abends an, am Flugzeug warten zwei Busse; ganz in der Nähe war ein eher kleines Gebäude, wir wären längst dahin gelaufen, ehe alle eingestiegen waren. Aber doch, das war das Ziel. Nun sind die Ausläufer von Flughafengebäuden ja oft kleiner und unscheinbar. Etwa halb zehn sind wir durch die Pass- und Gepäckkontrollen, aber es wurde nicht größer. Ein kleiner Eingangsbereich, mit einer geschlossenen Wechselstube und Toiletten, sonst nichts. Unfassbar, das soll der Flughafen einer Millionenmetropole sein? Eigentlich sehr sympathisch; ein Flughafen sollte m. E. zum Abfliegen und Ankommen gestaltet sein, nicht

als gigantisches Shoppingcenter; aber einen Geldautomaten könnten sie schon reinstellen.

Da standen wir, mit unserer Hoteladresse, ohne Geld. Vor dem Eingang warteten einige Uniformierte (die Passkontrolleure waren in grün, draußen manche in Blau, andere in Weiß gekleidet). Ich schaute mich etwas hilfeschend um und ging dann auf den zu, der am Interessiertesten war. Sehr freundlich fragte er mich, wo wir hin wollen, ich zeigte meine Adresse. Er fragte mit Bus oder Taxi, da sagte ich, dass ich leider keine Yuan habe; er fragte nach Dollar, meine Euro hatte er scheinbar noch nicht gesehen. Nach einer Weile kam er wieder und hatte einen Taxifahrer gefunden, der uns für 20 Euro zum Hotel fährt. Ok, dürfte zwar überteuert sein, aber wir waren nun nicht in der Situation zu verhandeln.

Jetzt fuhren wir eine Autobahn entlang, die Mautstelle war riesig. In der Stadt dann vier bis fünf Spuren. Im Auto waren noch zwei Chinesinnen, die normal bezahlt haben. Der Taxifahrer wollte dann für jeden von uns 20 Euro haben, auf dem Taxameter stand 42 Yuan (6 Euro, und den Großteil hatte er ja schon bekommen). Ich habe dann diskutiert, schließlich waren auch einmal 20 Euro ausreichend. Also das nächste Mal ein paar Renminbi vorher besorgen, wenn man abends ankommt!

Wir sind noch in einem anderen Hotel, die WYGC gehen erst morgen los, dann natürlich auch mit Shuttle-Service vom Flughafen. Nach dem Frühstück haben wir uns auf den Weg zum Dreamland Hotel gemacht. Auf der Karte gar nicht weit weg, das sollte doch zu Fuß gehen. Allerdings sind die Fußwege nicht besonders geeignet, um Koffer drüber zu ziehen. Aber wir hatten ja Zeit. „Here“ sprang dann doch an, aber die Karte ist verschoben, die eingezeichneten Straßen verlaufen nicht dort, wo sie im Satellitenbild angezeigt werden. Allerdings sind die großen Straßen in englischer Schrift bezeichnet, man kann sich also orientieren. Im Hotel wartete man schon, auch wenn im Zeitplan erst ab 14:00 Uhr Ankunft stand, um so besser. Leichtathletik-WM kommt im Fernsehen; allerdings auf chinesisches, mit starkem Fokus auf die eigenen Sportler. Ich schau mir die Stadt an, Arved hatte keine Lust. Harbin ist sehr interessant!

WYGC 2015, 1. Runde

Am Sonntag der erste Spieltag. Die „großen Vier“ China, Korea, Taiwan und Japan sind als einzige gesetzt bei der speziellen Interpretation des Schweizer Systems. Arved spielt gegen Virzhinia. Sie hat zwei Gruppen, die noch nicht

völlig gesichert sind und invadiert nochmal; Arved verbindet außen herum, sie lebt sofort, wenn er das Ko schlägt, ist es Vorhand. Ein eher schlechtes Ergebnis, sie könnte nun mit einem Satz eine Gruppe sichern und es wäre ok. Sie versäumt aber den vitalen Punkt, die ist dann erst mal tot mit einem Zwei-Stufen-Ko für sie. Mit der anderen Gruppe einfach rauslaufen ist nicht ihr Stil, sie versucht einen Gegenangriff, es gibt ein Ko; aber die Ko-Drohung ist schlecht, jetzt lebt zwar die erste Gruppe, dafür ist die andere sofort tot und Weiß völlig ohne Schwächen, die dritte Gruppe rennt immer noch augenlos. Am Ende über 40 Punkte für Arved. Ansonsten Favoritensiege. Jetzt gute Chancen für Arved, einen der „großen Vier“ zu erwischen – oder den amerikanischen 3d, da hat er eine gute Chance, soweit ich das sehen konnte (wir wurden relativ bald vom Schiedsrichter rausgeschmissen, nur Offizielle durften im Raum bleiben).

Johannes Obenaus verlor seine erste Partie, Stepan Popov, als 5d aus Europa, nominell gar nicht so weit weg von der Spitze in der U16, gewann gegen die 5d-Spielerin aus Kanada. Andri Pylypchuk 3k aus der Ukraine und Miklos Csizmadia 6K aus Ungarn dürften es sehr schwer haben, eine Partie zu gewinnen.





Wu Qing Yuan Gedenkturnier

Das Foto kam mir zwar irgendwie bekannt vor, aber mit dem Namen konnte ich überhaupt nichts verbinden und habe auch nicht darüber nachgedacht. Abends dann die Eröffnungszereemonie mit Gedenken an Wu Qing Yuan, der Erwähnung, dass er voriges Jahr 100 Jahre alt wurde, da war klar: es konnte nur um Go Seigen gehen. Ihm zu Ehren wurde während der WYAC ein Gedenkturnier veranstaltet.

Ein sehr schöner Film über das Leben von ihm. Ich habe dann mal in das Turnierheft geschaut – nein, der Name Go Seigen findet keine Erwähnung. Nach der sehr stimmungsvollen Würdigung Wus (seine Tochter Matsuura Kasumi und seine Assistentin Nyu Riri 5p sind Ehrengäste der Veranstaltung), dann die Vorstellung der Teilnehmer.

WYGC 2015, 2. Runde

Am Montag die zweite Runde. Im Raum jetzt schöne Fotos zum Gedenken an Wu Qing Yuan. Arved spielt in der zweiten Runde gegen den Koreaner. Nominell „nur“ 4d. Allerdings muss er ja irgendwie hierher gekommen sein, ich nehme mal an, er hat ein größeres Turnier in Korea gewonnen, das geht nur als starker 6d. Jedenfalls hat er Arved völlig zerhackt. Völlig untypisch, hatte Arved schlechte Formen auf dem Brett; vielleicht waren

sie auch nur so schlecht, weil Jehoon sie so aussehen lassen konnte, jedenfalls war es sehr schnell vorbei.

Die schnelle Niederlage brachte Arved eine Partie gegen Matsuura Kasumi 1d ein, hat ja auch etwas. Ansonsten dürfte das das Turnier sein, bei dem am wenigsten Go außerhalb der Turnierpartien gespielt wird; es gibt exakt 12 Bretter, während der Runden kann man kaum mal eben spielen/analysieren und sonst ist man nicht im Raum.

In der U16 spielte Johannes gegen Andriji; es war ein überraschend langer Kampf und wenn der Gegner auf Sente nicht antwortet und man beim Beweisen etwas nachlässig ist, kann es unangenehm werden. Andriji verbrauchte aber so viel Bedenkzeit beim Überlebenskampf mit seiner riesigen Gruppe, dass er es unmöglich zu Ende spielen konnte. Die typische Bedenkzeit bei den Ing-beeinflussten Jugendturnieren sind 60 Minuten und dreimal 5 Minuten Überzeit, wobei die ersten beiden je 2 Punkte kosten. Stepan hatte eine offene Partie gegen den japanischen 7d. Er überzog es dann unnötigerweise etwas (soweit ich das beurteilen kann), verlor vier Schnittsteine, dann war es schon sehr schwer.

WYGC 2015, 3. Runde

Nach Runde zwei gab es bei zwölf Teilnehmern je drei mit 0 bzw. 2 Punkten und 6 mit einem Punkt;

Spekulationen über den nächsten Gegner kann man sich bei einem Punkt sparen, alle sind möglich, gegen die man noch nicht gespielt hat.

Arved bekam Miklos. Das war nun einerseits ein nahezu sicherer Punkt, andererseits aber nahezu sicher auch 0 Gegnerpunkte. Da es wahrscheinlich fünf Spieler gibt, die von den anderen nicht besiegt werden können, ist das vielleicht nicht so interessant.

Aber man möchte ja möglichst viele interessante Spiele haben – also die US-Amerikanerin und auch die Chinesin aus Harbin scheinen nicht unschlagbar. Mit zwei Punkten gibt es ziemlich sicher wieder einen der „Großen“ und dann bleibt nur noch eine Runde übrig.

Ich kam ein paar Minuten nach Rundenbeginn, da stand eine 31-Steine-Gruppe von Miklos einäugig eingeschlossen herum, Arved deckte gerade den letzten relevanten Schnitt. Das Spiel zog sich trotzdem noch lange, aber da konnte nichts mehr passieren.

Virzhinia spielte gegen den 1d aus Singapur und gewann. Andrii in der U16 gewann auch gegen den 2d-Teilnehmer aus Singapur und zeigte, dass er wohl deutlich besser als 3k spielen kann.

Stepan verdaddelte seine Partie dagegen gegen den taiwanesischen 2d; er konnte zwar noch ein

Vier-Stufen-Ko aktivieren (sehr interessant, wie er vorher die Endspiele gestaltete, um entsprechend mehr Ko-Drohungen zu haben), aber auch diese 16 Punkte mit der Ko-Drohung reichten nicht.

Der chinesische 2p gewann gegen den Japaner mit 7 Punkten. Nachdem er schon in der Runde davor eine riesige Gruppe auf Ko stehen hatte, zeigt das wohl, dass er eigentlich nicht unschlagbar wäre von den Spitzenamateuren; eigentlich, mal sehen, ob es einer schafft.

WYGC 2015, 4. Runde

Wang Xinhao aus China hat Henry aus Taiwan in der dritten Runde besiegt, so kommt es zum Spitzenspiel zwischen Korea und China 1. Arved kriegt mit Henry 7d den vielleicht stärksten möglichen Gegner, Japan und China II wären auch möglich gewesen.

Ich komme 10 Minuten nach Rundenbeginn, weil ich vorher im Internet war, da räumen sie gerade die Steine weg. Sowas ärgert mich ja, wenn alle anderen gerade angefangen haben und Arved die Partie schon weggeblitzt hat.

Noch ärgerlicher: die sah ziemlich gut aus, er hatte schwarz, Henry eine einäugige Gruppe, Arved konnte beim Jagen sehr viele Punkte am rechten Rand machen, auch am oberen Rand einige, und hatte relativ sichere Stellungen.



Statt dann mit Vorhand gegen die Gruppe noch am unteren Rand ein großes Moyo aufzubauen, ging dann wohl der Kampfgeist mit ihm durch und er spielte auf Töten; ging aber nicht, er jagte Weiß gegen seinen unteren Rand, da war noch eine Schwäche drin, das Ko konnte er nicht gewinnen. Schade! Nicht, das man nicht gegen einen 7d verlieren kann, aber man muss vielleicht nicht versuchen, ihn in ein paar Minuten riesig zu killen.

China hat gegen Korea gewonnen, damit nur noch Xinhao ohne Niederlage; aber in den Finals geht es ja wieder bei Null los.

Miklos verlor nur mit einem Punkt gegen Lucas aus Singapur, dessen 1d scheint wohl doch eher wacklig zu sein. Alle anderen Spiele laufen noch. Nach gutem Beginn wird Andriji von der kanadischen 5d wohl doch ordentlich zerpfückt, Johannes steht gut gegen Master Siritrep Chen, 2d aus Thailand (ist Master echt der Vorname?), der gegen Stepan gewonnen hatte. Letzterer ist in einen schweren Kampf gegen Jeremy, 6d aus den USA, verwickelt.

Yuki aus Japan hatte überraschend seine Partie gegen Raymond, 2d aus den USA, verloren; er brauchte einen Sieg gegen Bai Zherui (China Ing), verlor jedoch mit einem Punkt. Arved sagte, er hätte allerdings mit einem Punkt gewinnen müssen, verlor aber wegen der Zeitregel (je 10 Minuten Überzeit kosten zwei Punkte).

Virzhinia konnte gegen Raymond gewinnen; sie ist wirklich eine harte Kämpferin, da wird lieber der Gegenangriff gestartet statt zu leben; und als sie sehr groß gestorben war, haute sie einfach was anderes um und nahm einen riesigen Rand. Ary Cheng gewann gegen die Harbinger Vertreterin und ist theoretisch noch im Rennen um das Halbfinale.

Jetzt müsste es China I gegen China II sowie Taiwan gegen Korea geben; das bringt auch China II so viele Gegnerpunkte, dass höchstens noch Ary von unten vorbeikommen könnte, schätze ich mal.

Unter den vier mit zwei Punkten wäre Arved gegen Yuki und Virzhinia gegen Ary am wahrscheinlichsten. Das wäre schon etwas schade ohne ein Spiel gegen die Gegner nach Hause zu gehen, gegen die man gerne gesehen hätte, ob man gewinnen kann. Letztlich nur für die Statistik, da das Halbfinale weg ist ...

WYGC 2015, Abschluss

Am Ende kam es so, dass Johannes SODOS-gleich mit dem Japaner und zwei Punkte weniger SOS (sie geben hier zwei Punkte pro Sieg) dastand, also die Partie Stepan gegen Andriji über die Halbfinalteilnahme entschied.

Im Halbfinale zeigte Aoki Hirotoaka allerdings, dass er völlig zu Recht dort war: Er verlor mit einem Punkt gegen den Profi aus China. Das Ergebnis vom zweiten Halbfinale habe ich verpasst, ging überraschend schnell zu Ende.

In der U12 gewann China I wieder gegen China II recht deutlich; und Jehoon aus Korea ist zwar recht stark, wenn es darum geht anzugreifen, aber das Sprichwort mit dem Haus und der Jagd sollte er sich nochmal vornehmen, klarer Sieg für Taiwan.

Ansonsten wurde heute aber so richtig viel Go gespielt. Ein ganzer Haufen Harbinger Kids kam, und es wurde munter drauflos gezockt. Da keiner so genau wusste, wie stark der andere ist, durchaus spannend.

Der 2d aus Singapur (U16) wollte dann noch gegen Arved spielen; und gab dreimal relativ zeitig auf. Das kommt schon hin mit seinen Ergebnissen, ich frage mich nur, wie er es geschafft hat, so eine knappe Partie gegen Ary, 6d aus den USA, hinzukriegen.

Insgesamt waren einige doch recht schwankend in ihren Leistungen, auch Stepan konnte leider nicht durchgängig seine Qualität zeigen. Sonst hätte auch er bei diesem Turnier um das Halbfinale mitspielen können. Allerdings wäre das auch eher zufällig gewesen. Turnier halt.

Aus Europa muss man nicht nur stark sein, sondern auch noch das richtige Timing für die Qualifikation haben. Schafft man es im ersten Jahr in der U16, dann kann man im letzten Jahr, wenn man also vermutlich am stärksten ist, nochmal. In der U12 ist es noch unwahrscheinlicher, als einer der wenigen Danspieler aus Europa unter 12 wirklich in seinem letzten Jahr die Quali zu schaffen. Man könnte ja sieben Runden spielen, und wenn man unbedingt ein Finale will, kann man auch den ersten Tag etwas straffen und dort zwei Spiele unterbringen. Naja, letztlich ist es egal, da der Sieger ja nicht zufällig sein wird ...

Tragik auf den Spielfeldern der Strategie: Von Zweigs Schachnovelle zu Kawabatas Meijin

von Gunnar Dickfeld

„Es gibt einige interessante Parallelen zwischen Kawabatas Meijin und Stefan Zweigs Schachnovelle. Nicht nur spielen beide Novellen in der gleichen Zeit, es geht auch um die Konfrontation zweier völlig unterschiedlicher Charaktere, die sich an den Spielfeldern der großen Strategie gegenüberstehen.“ Mit diesen Worten begann Stefan Zeidenitz, Vizepräsident der Deutsch-Japanischen Gesellschaft Frankfurt, seine Würdigung des Werkes „Meijin“ des japanischen Literaturnobelpreisträgers Kawabata Yasunari, das als deutsche Erstübersetzung am 21. Oktober 2015 im Japanischen Kulturzentrum Frankfurt vorgestellt wurde.

Während sich in Zweigs fiktivem Werk die Protagonisten im westlichen Schach verlieren, treffen in Kawabatas Erzählung, die auf einer

wahren Begegnung beruht, die Akteure am Go-Brett aufeinander.

Go ist das komplexeste Spiel, das die Menschheit hervorgebracht hat, es kam vor etwa 4000 Jahren in China ans Licht der Welt. So wie die Schrift wurde auch die Kunst des Go-Spiels früh nach Japan importiert und gelangte in der Edo-Zeit zur vollen Blüte. Bereits im 17. Jahrhundert entstanden professionelle Strukturen und der Meijin, der konkurrenzlose Meister, verkörpert das traditionelle System wie kein anderer: Er ist der Unbesiegbare, die Lichtgestalt des Geistes. Doch er verliert seine letzte Partie gegen den jungen, aufmüpfigen Kitani Minoru, der in diesem Buch den Namen Otake trägt. Felix Heisel, der schon Kageyamas Lehrstunden ins Deutsche übertrugen



hat, ist der Übersetzer dieses Romans und war eigens angereist, um aus dem Roman vorzulesen.

„Wir sind stolz, dieses einmalige Werk ins Deutsche übertragen und einem breiten Publikum zugänglich machen zu dürfen. Dem Go wohnt eine tiefe Leidenschaft inne, die Kawabata selbst erlebt und gelebt hat und mit diesem Roman ein Denkmal gesetzt hat.“ Mit diesen Zeilen schloss ich als Verleger den Abend. Wir möchten den Lesern der DGoZ die Möglichkeit geben, Auszüge aus dem Roman zu lesen und beginnen mit dem Kapitel, das Felix Heisel für die Lesung ausgewählt hatte.

Kapitel 2

Um genauer zu sein: Die Partie endete am 4. Dezember 1938 um 14:42 Uhr. Der letzte Zug war Schwarz 237. Schweigend besetzte der Meijin einen neutralen Punkt.

„Es sind also fünf Punkte?“ fragte sofort der Schiedsrichter, Onoda 6-Dan, auf respektvoll distanzierte Weise. Vermutlich aus Rücksicht auf den Meijin, dem er die Unannehmlichkeit ersparen wollte, dass das Brett zum Zählen geordnet und seine Niederlage um fünf Punkte offenbar würde.

„Ja, fünf Punkte“, murmelte der Meijin. Er schaute auf, aus geschwellenen Augenlidern, machte aber keine Anstalten, die Partie noch einmal nachzulegen.

Keiner der Funktionäre, die sich im Raum drängten, sagte ein Wort.

„Wäre ich Mitte August nicht ins Krankenhaus gegangen, dann wären wir in Hakone zu Ende gekommen.“ Der Meijin sprach ruhig, als wollte er die Luft von ihrer Schwere befreien.

Er fragte, wie viel Bedenkzeit er verbraucht habe.

„Weiß: 19 Stunden 57 Minuten. Noch drei Minuten, Sensei, und es wäre exakt die Hälfte der Bedenkzeit gewesen, die Ihnen zur Verfügung stand. Schwarz verbrauchte 34 Stunden 19 Minuten.“

Bei hochrangigen Wettkämpfen beträgt die Bedenkzeit üblicherweise zehn Stunden, doch für diese Partie wurde eine Ausnahme gemacht und das Zeitkontingent auf das Vierfache erhöht. Schwarz hatte noch immer einige Stunden übrig, doch die verbrauchten 34 Stunden waren dennoch außergewöhnlich, vermutlich sogar einmalig seit Einführung der Zeitbeschränkung.

Es war gegen drei Uhr, als die Partie zu Ende ging. Das Dienstmädchen brachte den Nachmittagsimbiss herein. Die ganze Gesellschaft saß schweigend da, alle Augen waren auf das Goban gerichtet.

Der Meijin fragte seinen Gegner, Otake 7-Dan, ob er etwas Bohnensuppe möchte.

Seit er die Dankesformel zum Partieende gesprochen hatte, war der junge Otake bewegungslos mit gesenktem Kopf dagesessen. Seine Hände ruhten nebeneinander auf seinen Knien, sein auch sonst schon blasses Gesicht war weiß.

Aus seiner Pose aufgeschreckt, weil der Meijin nun die weißen Steine abräumte, begann er die schwarzen ebenfalls in ihre Dose zu packen. Der Meijin stand auf und verließ den Raum, gleichmütig wie an einem ganz normalen Tag. Er hatte keinen Kommentar zur Partie angeboten. Der Jüngere hatte natürlich nichts zu kommentieren. Hätte er verloren, so wären die Dinge wohl anders gelegen.

Zurück auf meinem Zimmer, schaute ich aus dem Fenster. In erstaunlich kurzer Zeit hatte Otake einen gefütterten Kimono angezogen und war in den Garten hinausgegangen. Er saß allein auf einer Bank auf der anderen Seite, seine Arme fest verschränkt. Er sah zu Boden. Dort im großen kühlen Garten, in der nahenden spätherbstlichen Dämmerung, schien er in tiefe Meditation versunken.

Ich öffnete eine Glastür zur Veranda. „Otake-san“, rief ich. „Otake-san!“

Er drehte sich um und schaute zu mir herauf, wirkte ärgerlich.

Vielleicht weinte er.

Ich ging zurück in mein Zimmer. Die Frau des Meijin war hereingekommen.

„Es war eine lange Zeit, und Sie sind sehr gut zu uns gewesen.“

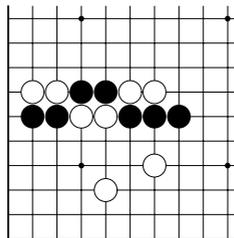
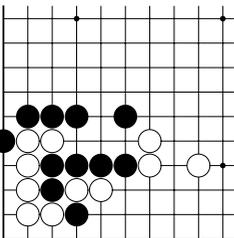
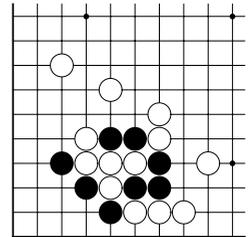
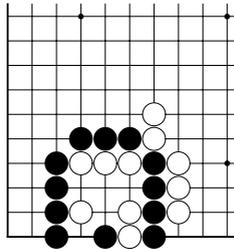
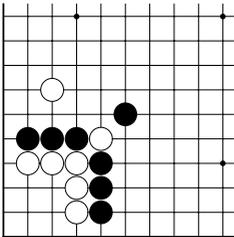
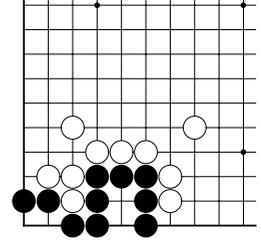
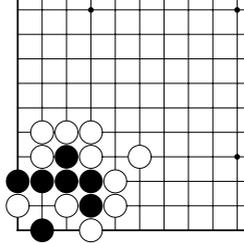
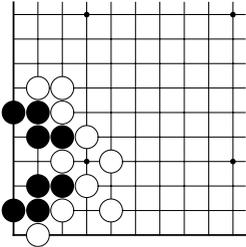
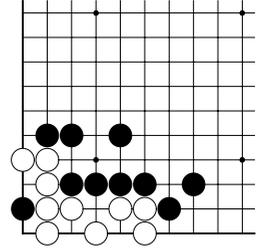
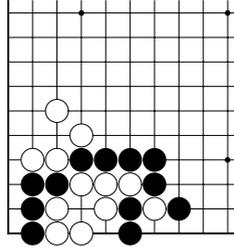
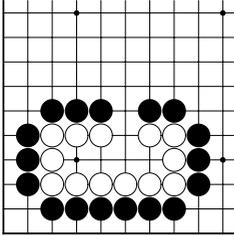
Ich tauschte ein paar Bemerkungen mit ihr aus, Otake hatte den Garten bereits verlassen. Wiederum schnell umgezogen, diesmal im förmlichen Kimono, machte er seinen Verabschiedungsrundgang, besuchte den Meijin und die einzelnen Veranstalter und Organisatoren auf ihren Zimmern.

Auch bei mir kam er vorbei.

Dann ging ich, um mich vom Meijin zu verabschieden.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)



Alle Go-Probleme auf diesen beiden Seiten stammen aus der Buchserie „Level Up!“, erschienen im Verlag Baduktopia. Vielen Dank für die Genehmigung, diese hier verwenden zu dürfen!

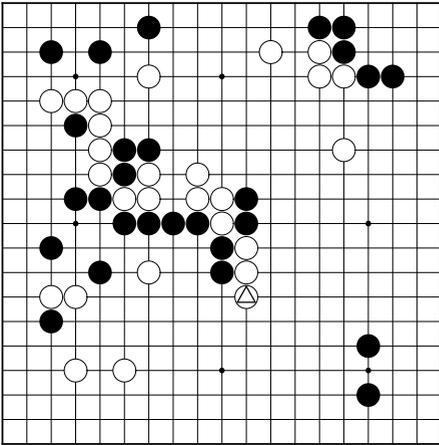
Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Der etwas andere Zug (12)

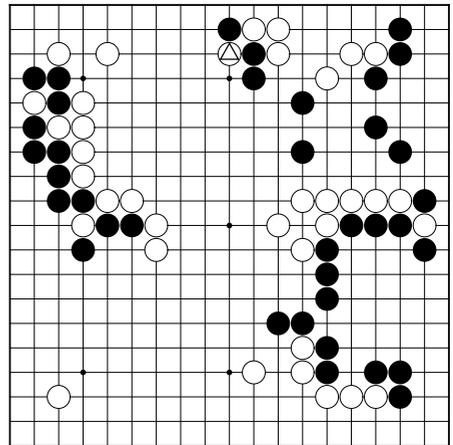
von Viktor Lin

Dieses Mal geht es um Leitern: Steine in einer Leiter fangen, Leitern erzeugen, Leitern brechen, Leitern verhindern ... Ich habe acht Probleme ausgewählt,

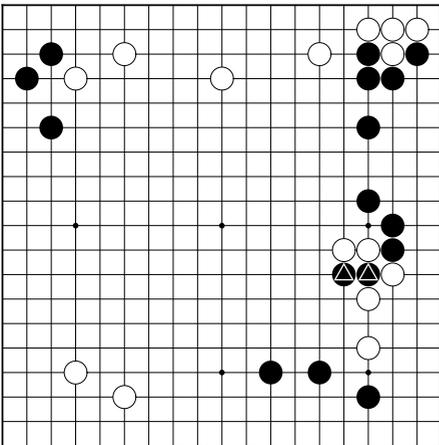
die den Einstieg zum Thema mehr oder weniger abdecken sollen. Viel Spaß!



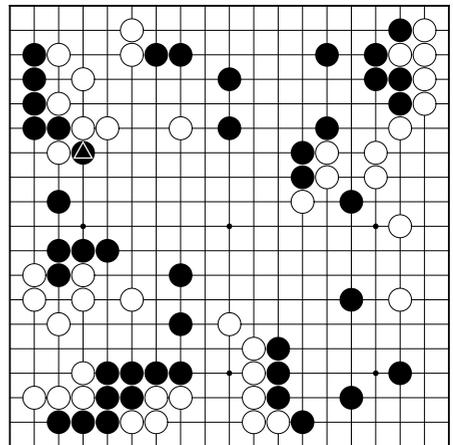
Problem 1: Weiß hat soeben auf das Dreieck gestreckt, doch dies ist ein Blunder! Er hat nämlich eine Leiter übersehen. Welche ist das wohl?



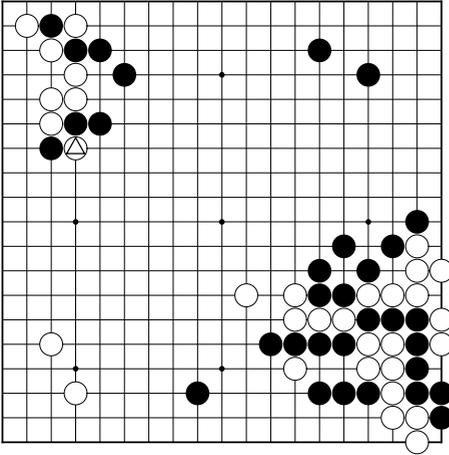
Problem 3: Hier kann S den Schnittstein nicht leitern, aber das kann sich schnell ändern.



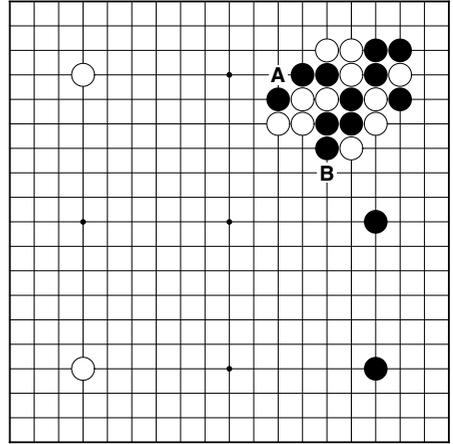
Problem 2: Weiß kann die markierten Steine nicht leitern, aber andere coole Sachen machen.



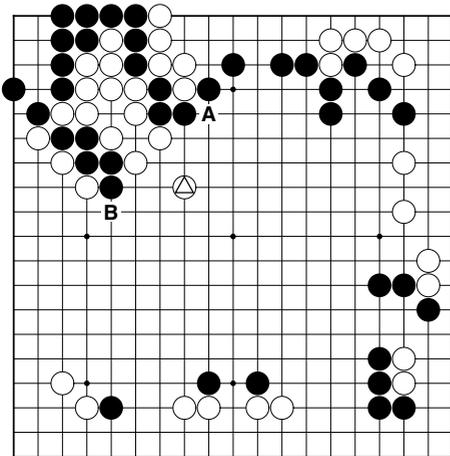
Problem 4: Weiß kann den schwarzen Stein nicht leitern, oder etwa doch?



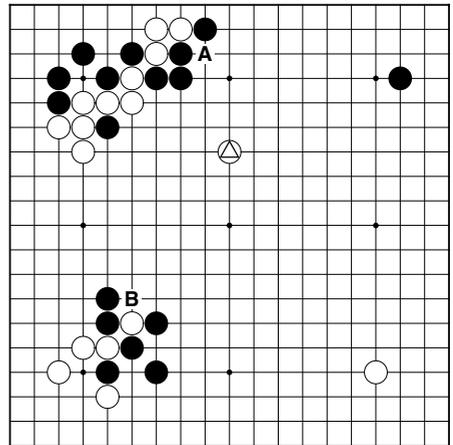
Problem 5: Wie stellt Schwarz es an, dass er den weißen Stein leitern kann?



Problem 7: Schwarz hat einen berühmten Zug, um beide Leitern auf einmal zu brechen.

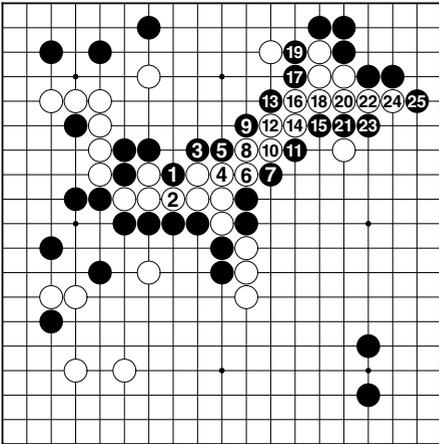


Problem 6: Weiß hat soeben einen Stein in die Mitte geplumpst, der beide Leitern A und B androhen soll. Kann Schwarz etwas dagegen unternehmen?



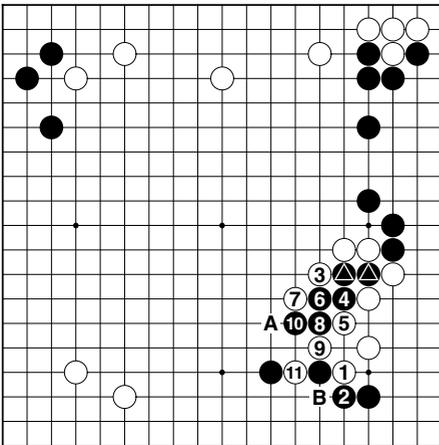
Problem 8: Wieder hat Weiß einen Stein in die Mitte geplumpst, dieses Mal, um zu drohen, auf A zu schneiden oder auf B heraus zu ziehen.

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



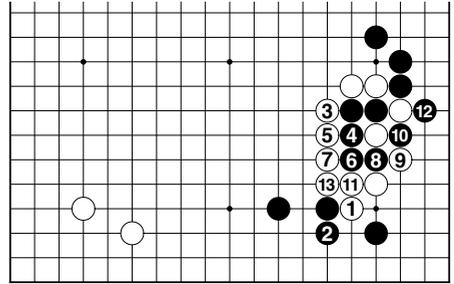
Dia. 1

Lösung 1: Obwohl weiße Steine im Weg sind und 1 gleich auf Atari steht, kann Schwarz die drei wichtigen Schnittsteine leitern. Ups!

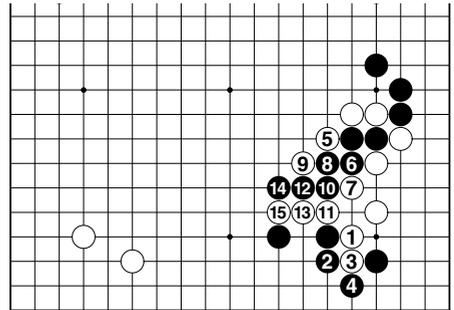


Dia. 2.1

Lösung 2: Weiß fängt mit dem Kosumi W1 in Dia. 2.1 an. Der Abtausch macht dann, nachdem Weiß die nichtgehende Leiter ausgespielt hat, W11 zum Atari. Wenn Schwarz auf A streckt, macht Weiß mit B aus der schwachen Gruppe ein Ponnuki im schwarzen Gebiet. Sollte Schwarz auf W1 zurückstrecken, anstatt zu blocken, sucht sich Weiß je nach Bedarf Dia 2.2 oder 2.3 aus.

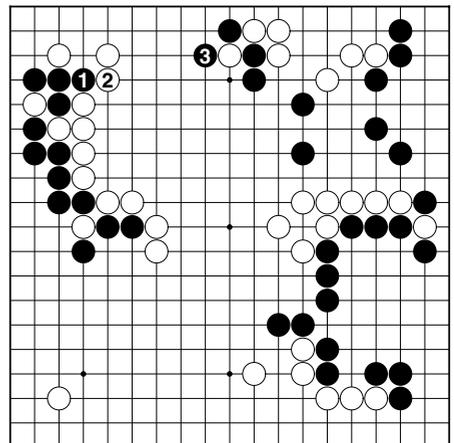


Dia. 2.2

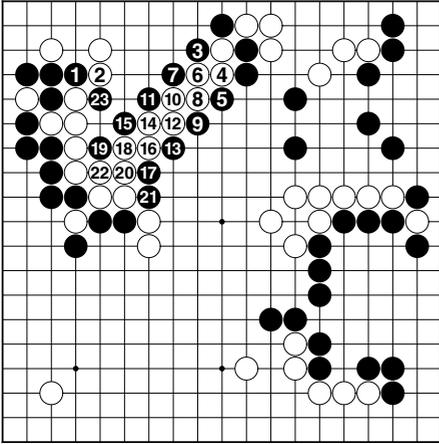


Dia. 2.3

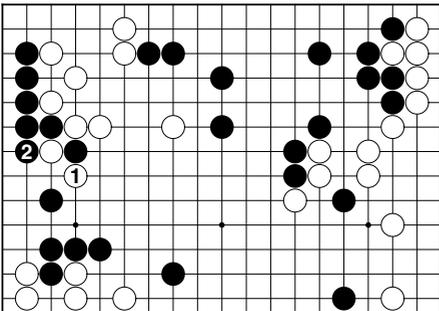
Lösung 3: Mit dem unscheinbaren Abtausch in Dia. 3.1 hat Schwarz bewirkt, dass die Leiter für ihn geht, wie Dia. 3.2 zeigt. Weiß hätte wohl Schwarz bei 2 durchstoßen lassen sollen, auch wenn das sehr schmerzhaft ist.



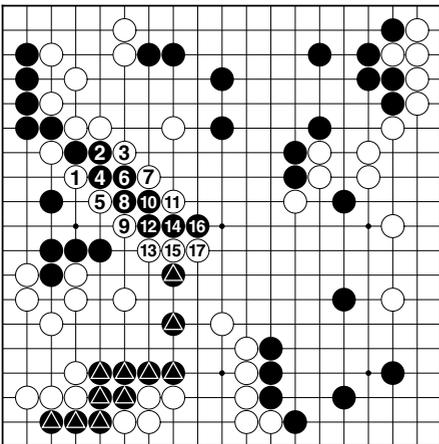
Dia. 3.1



Dia. 3.2



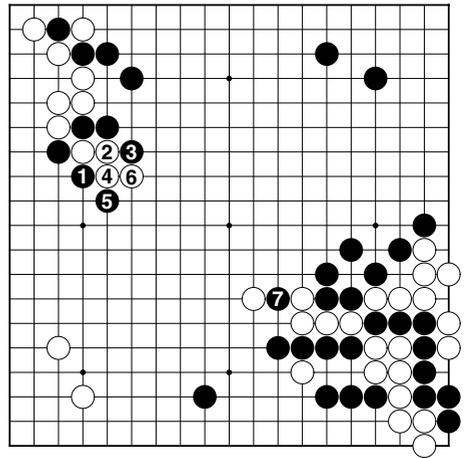
Dia. 4.1



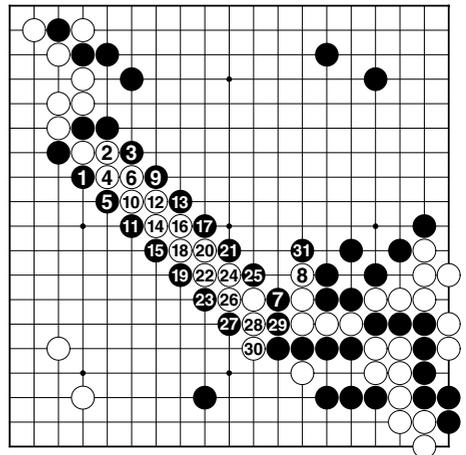
Dia. 4.2

Lösung 4: Wenn Weiß den Stein in Atari setzt, muss Schwarz ihn in Dia. 4.1 hergeben, sonst geht die markierte untere Gruppe nach 17 in Dia. 4.2 zugrunde. Mit ein wenig Fantasie kann man also auch Leitern ausspielen ...

Lösung 5: Hier ist es wichtig, erstmal ein paar Mal Atari in Dia. 5.1 zu geben, so dass Weiß sich nicht mehr umentscheiden kann, die Steine herzugeben. Wenn dann die Zeit reif ist, packt Schwarz den coup de grâce S7 aus. Weiß beharrt weiterhin in Dia. 5.2 und am Ende stirbt Weiß unten rechts. Knappe 70

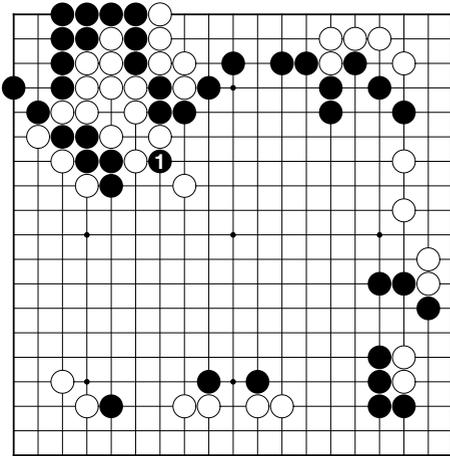


Dia. 5.1



Dia. 5.2

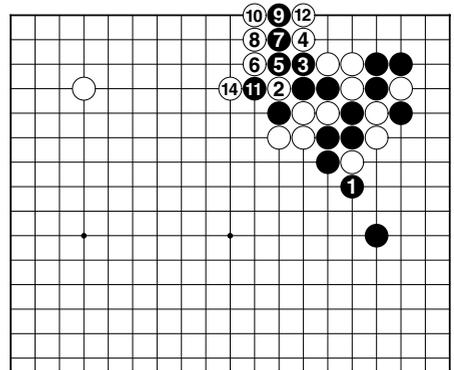
Punkte futsch. Es stellt sich somit heraus, dass Weiß gar nicht mit 2 hätte rausstrecken dürfen.



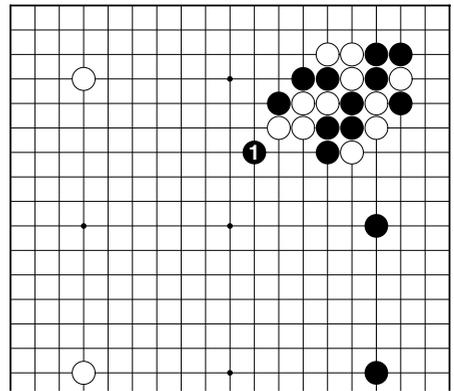
Dia. 6.1

Lösung 6: Mit dem Geniestreich 1 entkommt Schwarz mit beiden Gruppen und macht die von Weiß mit Mühe erzeugten Leitern zunichte. Dia 6.2 zeigt die Fortsetzung der Partie. Weiß wird noch weiterhin mit der Gruppe voller falscher Augen leiden.

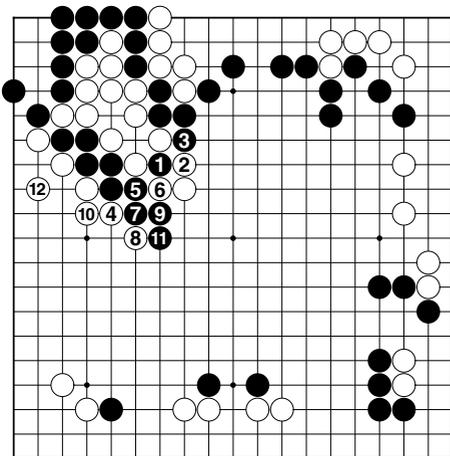
Lösung 7: Dia. 7.1 stellt erstmal klar, dass A in der Problemstellung wirklich eine Leiter ist, die Richtung links unten läuft. Also platziert Schwarz



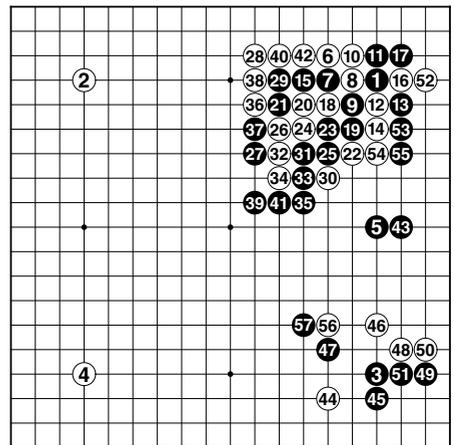
Dia. 7.1



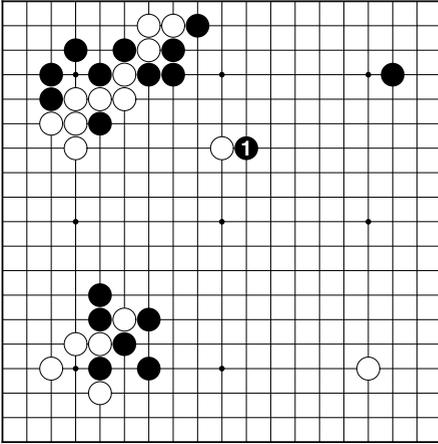
Dia. 7.2



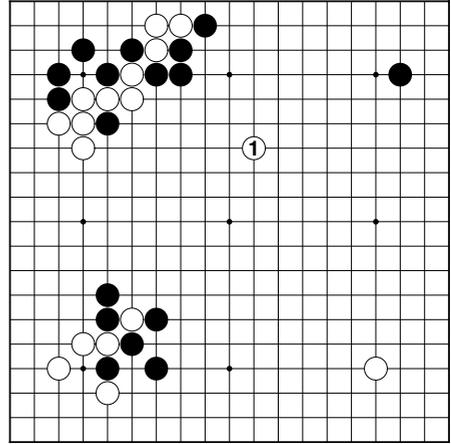
Dia. 6.2



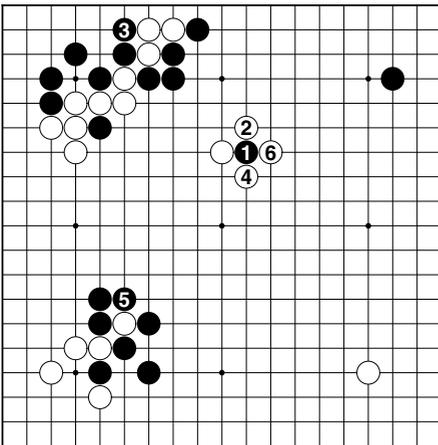
Dia. 7.3



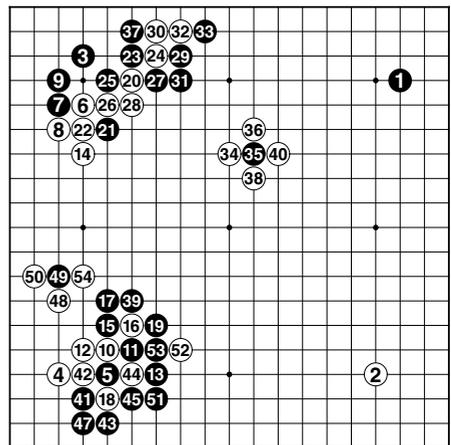
Dia. 8.1



Dia. 8.3



Dia. 8.2



Dia. 8.4

in Dia. 7.2 einen Stein in den Weg beider Leitern! Da das eine ziemlich bekannte Partie ist, gibt es das Kifu vom Anfang der Partie zum Nachschlagen in Dia. 7.3: Kobayashi Satoru (W) gegen Cho Chikun, 1996 (S+Aufgabe).

Lösung 8: Weiß hat zwar einen Stein gespielt, der beide Leitern bricht, aber das wird mit S1 in Dia. 8.1 übertrumpft, der wieder beide Leitern deckt! Weiß kann endgültig nicht mehr beide Leitern auf einmal androhen (wer Lust hat, selber ausprobieren!) und in der Partie kam die Stellung in Dia. 8.2 zustande:

Weiß nimmt dem Stein nacheinander die Freiheiten, während Schwarz die Leitern nacheinander deckt. Angeblich waren beide Spieler mit dem Resultat unzufrieden: Schwarz hat Angst vor dem Ponnuki und Weiß bedauert, in den beiden Ecken Verlust eingegangen zu haben. Im Nachhinein gesehen hätte Weiß den Doppelleiterbrecher in Dia. 8.3 spielen sollen. Dann hätte Schwarz keinen Wunderzug, um beides zu decken. Weil die Partie so lustig ist, in Dia. 8.4 wieder der Anfang zum Nachlegen: Zhou Ruiyang (W) gegen Chen Xiaonan, 2015 (W+Aufgabe).

Deutschlandpokal 2016

Zwischenstand nach einem von fünf Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (26 Platzierte):

Pl. Name	E	Summe
1 Hartmann, Kirsten	2k	3 3
Hensel, Rainer	1k	3 3
Mex, Gerhard	1d	3 3
4 Pittner, Arved	2d	2 2
Pittner, Thomas	1k	2 2
Rose, Nicolas	1d	2 2
Sander, Volker	1k	2 2
Ulbrich, Georg	1d	2 2
Walde, Tashi	3d	2 2
Wallhorn, Norbert	2k	2 2
Weiß, Christian	2k	2 2

Die Sieger der drei Pokalgruppen 2015 wurden beim Essener Turnier im Januar geehrt:

Pokalgruppe A

1. Pittner, Arved 2d
2. Mex, Gerhard 1d
3. Pittner, Thomas 1k

Pokalgruppe B

1. Pohle, Conny 7k
2. Xu, Meide 4k
3. Rieger, Marc O. 9k

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (31 Platzierte):

Pl. Name	E	Summe
1 Dittberner, Markus	7k	6 6
Quathamer, Casjen	4k	6 6
Semmler, Gregor	6k	6 6
4 Grotepass, Christoph	7k	4 4
van Wesel, Martin	7k	4 4
6 Bodamer, Michael	3k	2 2
Breitenbauch, Gudrun	9k	2 2
Cinar, Emre	5k	2 2
Disselkamp, Tilman	9k	2 2
Gehrke, Lars	7k	2 2
Rieger, Marc Oliver	7k	2 2
Schlupf, Jan	7k	2 2
Schweitzer, Erik	5k	2 2
Wacker, Klaus	8k	2 2

Pokalgruppe C

1. Semmler, Roman 18k
2. Disselkamp, Tilman 10k
3. Hartig, Silvia 12k



Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer (8 Platzierte):

Pl. Name	E	Summe
1 Wiese, Sascha	13k	6 6
2 Dahmen, Fabian	11k	4 4
Hartig, Silvia	10k	4 4
4 Nitsch, Bruno	11k	3 3
5 Rieger, Angelika	12k	2 2
6 Hensel, Christiane	18k	1 1
7 Berghaus, Matthias	10k	0 0
Janke, Frithjof	10k	0 0

Bemerkung:

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

Kürzel:

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

Georg Ulbrich

Kids- & Teenspokal 2015

Die Endauswertung ist fertig und die Gewinner für 2015 stehen fest. Es zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind (das waren 78 Turniere) und von denen ich die Ergebnislisten bekommen habe. Insgesamt 121 Kinder und Jugendliche haben voriges Jahr teilgenommen, in der U12 gab es 73 Teilnehmende und in der U18 waren 48 Jugendliche dabei.

Die Gewinner der Geldpreise melden sich bitte per E-Mail beim Schatzmeister des DGoB: icrspien@dgoB.de Alle anderen erhalten ihre Urkunden und Sachpreise entweder auf den nächsten Turnieren überreicht oder per Post zugesandt.

Wir möchten für 2016 alle Turnierveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden, wenn sie teilnehmen möchten.

An die Kinder und Jugendlichen: Ihr könnt Euch auch selber anmelden! Einfach eine Mail schicken und Euer Geburtsdatum angeben. Solltet Ihr Eure Urkunden und Preise zugesandt haben wollen, brauchen wir Eure Adresse.

Maria & Sabine Wohnig

U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Stärke	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	Berlin	2d	22	44
2	Semmler	Gregor	2004	J	6k	13	28
3	Rieger	Angelika	2004	TR	12k	14	27
4	Marz	Ferdinand	2006	J	11k	14	25
5	Schaaf	Emanuel	2003	TR	1k	7	17
6	Jacobsen	Manuel	2003	HH	2k	7	17
7	Tripp	Leo	2004	Berlin	6k	5	15
8	Arnhold	Moritz	2004	J	15k	6	14
9	Zhu	Kevin	2006	Ratingen	17k	5	11
10	Dottan	Immanuel	2006	Berlin	8k	4	10
11	Crott	Tabea	2003	LAN	15k	8	10
12	Chen	Feiyang	2004	Frankfurt	2d	4	12
13	Schaaf	Emilia	2005	TR	18k	5	12
14	Guo	Naichun	2004	DA	1d	5	8
15	Law	Miao-Yan	2007	TR	25k	3	6
16	Pittner	Arwen	2007	Berlin	30k	4	6
17	Simon	Finn-Luca	2003	LGW	20k	3	4
18	Broswitz	Miro	2007	Potsdam	28k	3	4
19	Kocherscheidt	Enrica	2008	Trier	40k	2	4
20	Stinner	Sebastian	2003	HD	15k?	1	3

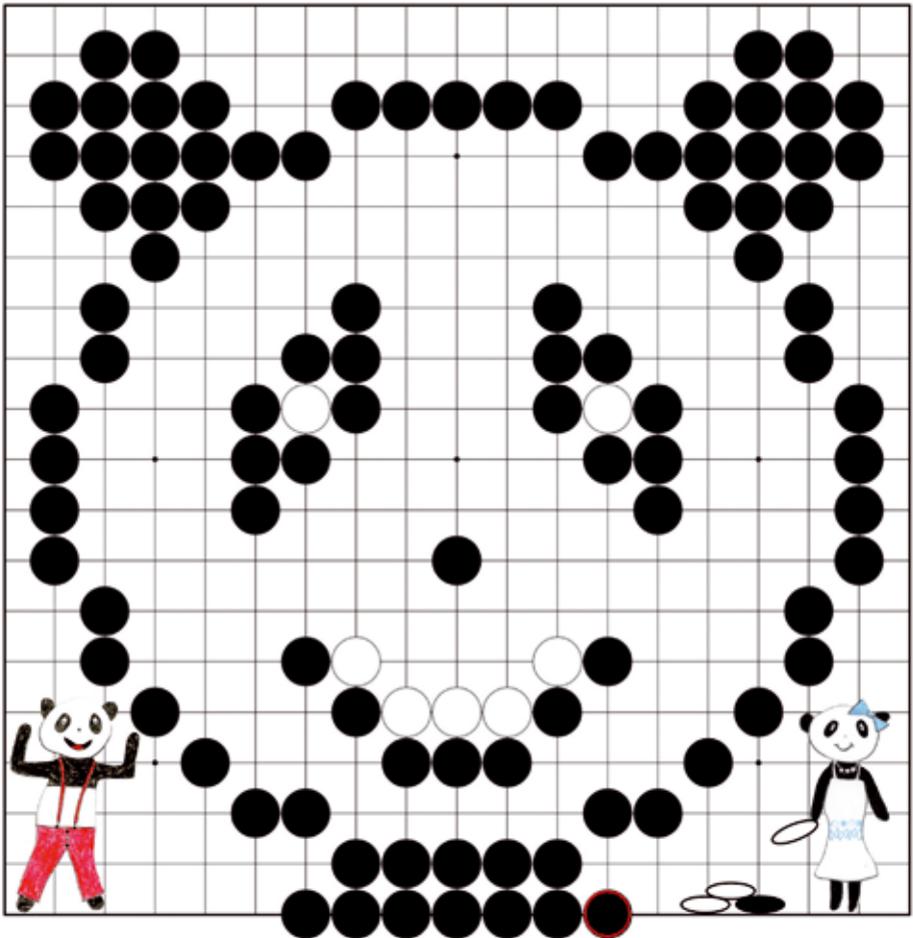
U 18

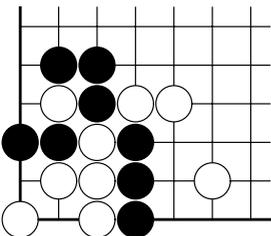
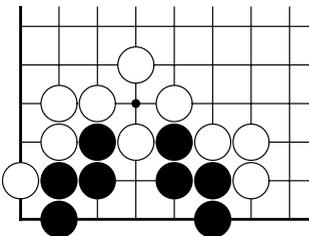
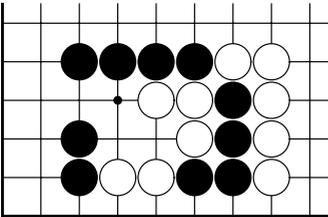
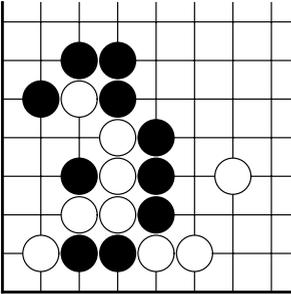
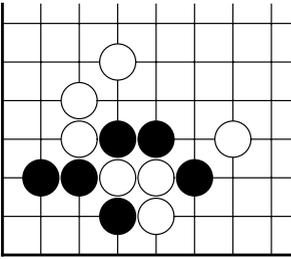
Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Stärke	Turniere	Punkte
1	Weigmann	Arved	1999	Potsdam	4k	23	36
2	Semmler	Roman	2002	J	8k	12	34
3	Pankoke	Matias	1999	OL	4d	13	25
4	Bantla	Chafiq	1998	DIN	3d	11	23
5	Schomberg	Niels	1997	MEE	2d	11	20
6	Schomberg	Jan	2001	MEE	11k	9	18
7	Cinar	Emre	2002	Ratingen	6k	5	17
8	Hermanns	Phillip	2000	LAN	12k	9	17
9	Thoerner	Vanessa	1999	GT	5k	10	16
10	Jahn	Franziska	2000	BN	13k	6	16
11	Ruzicka	Martin	1997	Fr	4d	6	15
12	Wagner	Gabriel	1998	TR	2d	6	15
13	Donle	Isabel	2002	Potsdam	16k	6	13
14	Helwig	Anton	1997	BN	18k	5	13
15	Ahlborn	Marieke	1998	BN	2k	8	12
16	Lewald	Leon	1999	LGW	10k	8	12
17	Law	Yu Kai	1998	TR	2d	6	11
18	Schnelle	Matteo	2001	HH	8k	5	11
19	Niederau	Lena	2001	LAN	16k	7	11
20	Walka	Johannes	2000	Stut	3d	4	10

Hallo, liebe Kinder!

Diesmal haben wir einen Preis für Euch! Also: Wie könnt Ihr gewinnen?

Nun, in diesem Jahr wollen wir uns besonders um die Anfänger beim Go kümmern. Deshalb wird es jetzt in jeder Ausgabe der DGoZ einen Artikel für Anfänger geben, bei dem ihr viel lernen könnt! Der ist aber natürlich nicht nur für Kinder geschrieben, denn Ihr wisst ja, dass es auch jede Menge Erwachsene gibt, die Anfänger sind! Ihr findet ihn diesmal auf Seite 46.





Wir haben diesmal auch ein paar knifflige Probleme mitgebracht. Jedes Mal ist Schwarz am Zug. Wer von Euch am meisten von den sechs Problemen auf dieser Seite hier richtig beantwortet und uns die Lösung an kinderdecke@dgoz.de schickt, erhält etwas, was man nicht einmal kaufen kann: eine Go-Tasse mit Bai!

Und damit alle eine Chance haben, wird außerdem unter allen, die mitgemacht haben, noch ein Zusatzpreis verlost!

Es genügt jeweils, den ersten Zug zu markieren, und z.B. ein Foto von dieser Seite der Email anzufügen. Wichtig noch: Teilnehmen dürfen nur Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren, Einsendeschluss ist der 20. März, und natürlich müssen Eure Eltern mit der Teilnahme einverstanden sein!

Sollte es mehrere Gewinner geben, gewinnt der, der die Lösung zuerst eingeschickt hat, also beeilt Euch am besten!

Und jetzt viel Spaß beim Knobeln!

Bis zum nächsten Mal,

Eure

白 Bai und 黑 Hej



Sind diese Probleme zu schwer für Dich? Dann schau mal auf Seite 34 f. Da gibt es einige Probleme zum Üben, mit Lösungen im Internet. Wenn Du mit denen übst, dann sollten die Probleme hier viel einfacher sein. Probier's einfach mal aus!

Der Durchbruch zum 18. Kyu (1)

von Klaus Petri

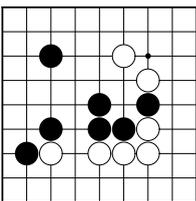
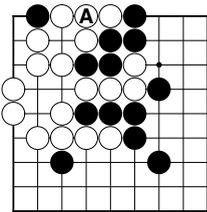
Ich möchte in dieser neuen Serie die Grundlagen für ein Spiel auf 18-Kyu-Niveau erläutern. Wieso eigentlich ausgerechnet 18. Kyu? Na ja, in Deutschland wollen viele Spielerinnen und Spieler gerne irgendwann 1. Dan werden. Andere möchten gegen Dan-Spieler zumindest mit Vorgabe auf dem großen Brett antreten, das wären dann die 9. Kyus. Aber sicher gibt es unter uns auch solche, die eben gegen diese 9. Kyus mit voller Vorgabe Chancen haben wollen. Herzlich willkommen!

Zur Eröffnung der Serie möchte ich einfach drei Positionen aus tatsächlich gespielten Partien von drei Spielerinnen zeigen, die noch auf dem Weg zum 18. Kyu sind. Wie in einem echten Spiel solltet ihr euch einfach entscheiden, welchen Zug ihr spielen möchtet. Die Partien sind online auf dem Server wars.fm/go9# gespielt worden. Das Spieltempo ist dort recht flott. Es reicht also, wenn ihr spontan entscheidet und eure Entscheidung auf der nächsten Seite überprüft. Aber länger Nachdenken ist natürlich auch erlaubt, wenn es euch Spaß macht.

In allen drei Stellungen ist Schwarz am Zug.

Position 1:

Weiß hat gerade auf A gedeckt. Wie soll Schwarz antworten?

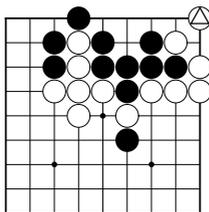


Position 2:

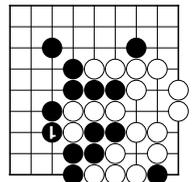
Wo ist der größte Zug?

Position 3:

Weiß hat gerade mit dem markierten Stein einen schwarzen Stein geschlagen. Wie soll Schwarz jetzt am besten antworten?

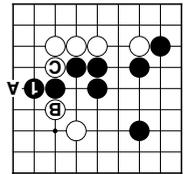


Ich seid auf dem richtigen Weg, wenn ihr gesehen habt, dass Schwarz vier Steine schlagen kann. Tatsächlich gibt es aber viel Wichtiges zu tun, nämlich das Decken auf 1. Schlägt Schwarz die vier weißen Steine, dann droht Weiß, auf 1 durch die schwarze Kette durchzurechnen. Rechts sind dann viele Punkte weg und wenn es schlecht läuft, stirbt eine der beiden getrennten schwarzen Gruppen. Die vier Gefangenen helfen da auch nicht viel weiter.



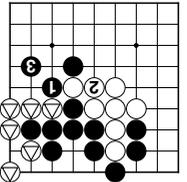
Position 1:

Wichtiges Grundthema dieser Kolumne werden also Durchbrechen, Schneiden und Verbinden sein. Viele Anfangsprobleme handeln vom Steinefangen. Das ist natürlich wichtig, aber wer 18. Kyu werden möchte, muss dazu noch keine langen Varianten rechnen können. Viel wichtiger ist es, die eigenen Steine zu verbinden und Lücken zwischen den gegnerischen Steinen zu erkennen. Dann gelingt auch der Durchbruch zum 18. Kyu!



Position 2:

Auch hier geht es um einen Durchbruch. Schwarz kann selbst die gegnerische Stellung zerschneiden. Das verhindert nicht nur Punkte bei A, sondern greift auch gleichzeitig beide weiße Gruppen B und C an. Eine der wichtigen Grundlagen zum Erreichen des 18. Kyu ist es, drohende Durchbrüche zu erkennen.

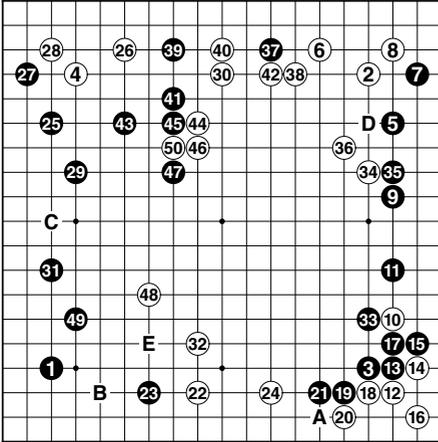


Position 3:

In dieser Stellung kann Schwarz zwar nicht durchbrechen, aber die weißen Steine schneiden. Nach Schwarz 3 sind die markierten Steine abgeschnitten und haben alleine keine Chance auf Rettung.

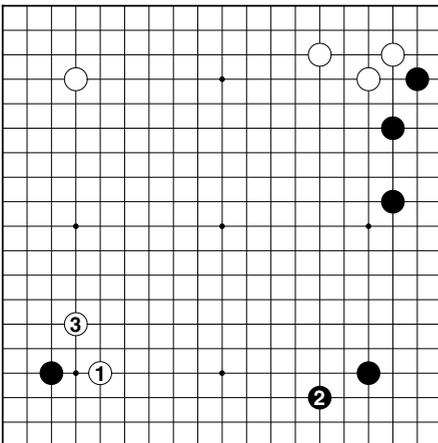
Zwei Partien von der Jugendmeisterschaft 2015

Partie: Finale U11-Meisterschaft, 15. November 2015
Weiß: Angelika Rieger 13k
Schwarz: Immanuel Dottan 8k
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 167 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: FJ Dickhut 6d (www.fjdickhut.de)

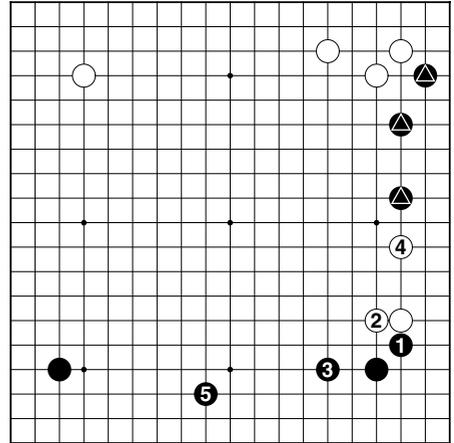


Figur 1 (1-50)

10: Vielleicht möchte Weiß ihrem Gegner keine „fertige“ Stellung am rechten Rand gönnen,



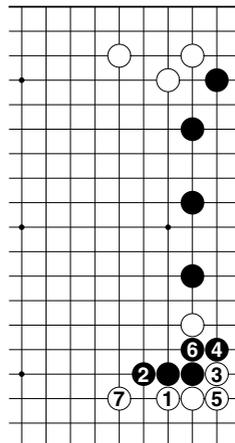
Dia. 1



Dia. 2

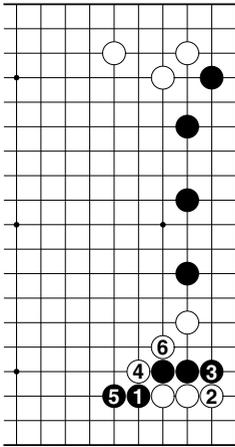
aber W10 ist nicht so gut, da Schwarz an dem Rand schon so viele sichere Steine hat. Da ist man dann also erst mal im Nachteil. Lieber würde ich unten links angreifen. Spielt Schwarz dann selber auf 10, 33, oder 21, dann spielt man noch mal unten links. Als Ergebnis hat man dann etwa wie in Dia.1 für Schwarz zwar rechts eine tolle Stellung, aber über den Rest des Brettes herrschen die weißen Steine.

11: Auch ohne diesen Zug ist eine weiße Stellung an dem Rand schon ziemlich eingezwängt. Dafür sorgt schon Schwarz 9, der zusammen mit 5 und 7 eine sichere Stellung bildet. Darum sollte man mit 11 lieber wie in Dia.2 gezeigt mit 1-5 den unteren Rand ausbauen. Dort sieht man auch schön, wie eingequetscht die weiße Stellung wäre.



Dia. 3

12: Gut!
 14: Besser wie in Dia.3 erst noch einmal strecken. Die Folge bis 7 zeigt das normale Joseki. Wenn Schwarz dort statt 2 wie in Dia.4 umbiegt, geht nach W2-S3 der Schnitt



Dia. 4

auf 4. Falls Schwarz doch noch schnell auf 4 verbindet, kann Weiß selbst auch mit 3 anbinden und ist zufrieden.

22: Eigentlich nicht gut. Man sollte lieber noch einmal auf A schieben, denn sonst ist ein Zug von Schwarz dort Vorhand – nicht auf das Fangen eines Steines (20), das wäre halb so schlimm, sondern die ganze Ecke wäre gefährdet. Durch 22 und 24 sagt Weiß aber irgendwie: „Bitte spiel Du auf A, damit ich auf beiden Seiten

Probleme bekomme!“

- 25: Vielleicht war Schwarz sich nicht sicher, dass A wirklich beantwortet wird, schließlich ist die Ecke nur Ko (nach dem Atari auf 14). Also nimmt er erstmal einen großen Punkt.
- 30: Auch groß, aber ich würde trotzdem lieber WA spielen, denn danach hat Weiß überall sichere Gruppen, so dass man anschließend sorgenfrei spielen kann, z. B. B oder C.

31/32: Immer noch wäre das Trennen bzw. Verbinden auf A am wichtigsten!

33: Zu passiv. A!

34/36: Eine gute Idee, da den Gegner zu reduzieren und die eigene Anlage links zu vergrößern. Aber W36 wäre besser auf D. Dort hat man bessere Folgezüge, oder man behält vielleicht Sente, wenn der Gegner passiv antwortet.

37: Oben zu invadieren, ist nicht ungefährlich. Selber seine eigene Anlage links unten z.B. mit SE verstärken sieht einfacher und besser aus.

38: Lieber sofort auf 40. Was macht S dann mit dem Stein 37?

39: Schöne Idee! Macht Miai aus 40 und 41. Den Stein S37 direkt zum Leben bringen zu wollen ist wohl zu riskant. Dann lieber meistbietend verkaufen.

42: Zu passiv und vorsichtig. Ich würde versuchen, Schwarz mit W43 noch etwas getrennt zu halten.

43: Gut. Die Eröffnung lief vorteilhaft für Schwarz. Und noch dazu gibt es wenig Spielraum für Komplikationen.

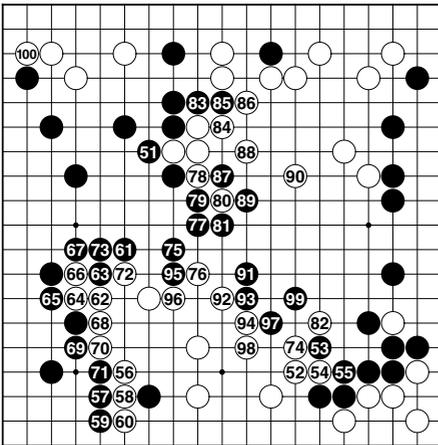
48: Das reduziert die schwarze Anlage links, wirkt aber etwas zu soft. Genau zählen kann man jetzt zwar noch nicht, aber wenn man mal ganz grob 10er-Kästchen platziert, hat Schwarz links vier (drei für die zwei Reihen am Rand und oben Mitte noch eins unter 43. Dazu kommen noch fast drei rechts: zwei für die zwei Reihen am



U11-Finale mit Angelika Rieger (l.) und Immanuel Dottan

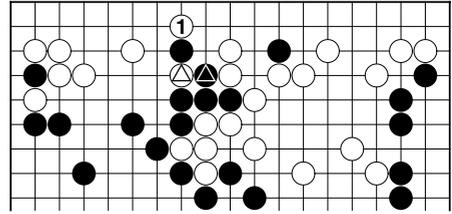
Rand, und Richtung Zentrum bei 33 vielleicht noch eins.

Weiß hat aber nur gut drei oben rechts, und dann jeweils etwas weniger als eins unten, unten rechts, und oben links. Also zusammen ca. fünf 10er plus Kommi für Weiß. Gegen fast sieben für Schwarz. D.h. Weiß muss ein bisschen aggressiver spielen, um nicht am Ende, wenn man das genauer einschätzen kann, es aber eben auch meist zu spät ist, noch viel zu ändern, mit zu wenig Punkten da zu stehen. Mindestens sollte man hier auf E drücken, ich würde aber auf B einsteigen.

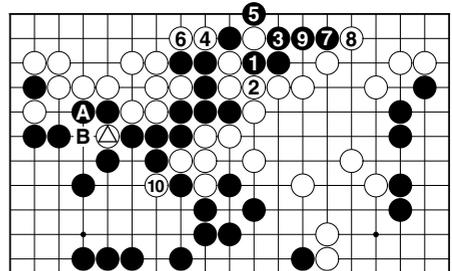


Figur 2 (51-100)

- 52: Wenn man schon in der Gegend spielt, ... dann lieber auf der 2. Reihe anbinden. Ok, war das letzte Mal, dass ich es erwähne. Versprochen!
- 59: Warum nicht auf 60?!
- 70: Der ist nicht notwendig. Besser weglassen, oder auf 71 spielen, das wäre besser für das Endspiel am Rand. Schwarz könnte dann nicht direkt auf S33 in Fig.3 blocken, und wenn er nur einmal nachgeben muss, bringt das schon 2 Punkte!
- 84: Sofort blocken ist besser. W80 muss man dann eben aufgeben, aber das musste man in der Partie ja auch.
- 99: Klein. Speziell im Vergleich zu 100!
- 100: Sehr groß! Denn ohne diesen Zug war die Ecke sogar ziemlich schwach. Zumindest hätte Weiß auf einen schwarzen Zug hier antworten müssen. D.h. S100 wäre Sente gewesen, was die Sache nochmal doppelt so groß macht, wie sie eh schon aussieht.

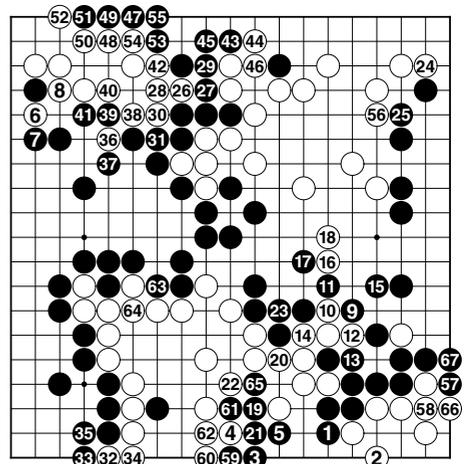


Dia. 5



Dia. 6

- 101: Der ist aber auch groß!
- 105: Erst mal nicht nötig, und deshalb zu klein.
- 108: Den einen Stein fängt man lieber mit einem Zug auf der ersten Reihe (zwei Punkte links von 8). Warum? Erst mal hat man selbst genauso viele Punkte, aber der Gegner kann nicht mehr selbst links von 7 drohen, den einen Stein wieder rauszuziehen und anzubinden, und wenn man selbst im Endspiel dann links von 7 umbiegen kann, muss Schwarz sich gut



Figur 3 (101-167)

überlegen, ob er das Ko riskieren möchte, oder doch besser nochmal nachgibt. Das sind dann, wenn's gut läuft, nochmal 2 bis 4 Punkte für die Endabrechnung.

126: Schlau!?

128: Jetzt hätte Weiß aber nicht decken sollen, sondern wie beim Boxen „rechts antäuschen links zuschlagen“ hier „oben antäuschen und am Rand verbinden“ wie in Dia. 5 spielen sollen. Der markierte Abtausch sorgt dafür, dass Schwarz die Verbindung am Rand nicht mehr verhindern kann.

141: Besser schlagen. Dann kann man nach 144 schneiden und fangen, ohne dass Weiß im Zentrum etwas zurück bekommt.

145: Hier kann Schwarz auch schneiden wie in Dia. 6. Allerdings hat Weiß dann am Ende mit W10 noch ein Doppelatari, was den Schaden oben einigermaßen kompensiert. Das wäre aber kein Doppelatari, wenn Schwarz statt A zu spielen den markierten Stein gleich auf B geschlagen hätte!

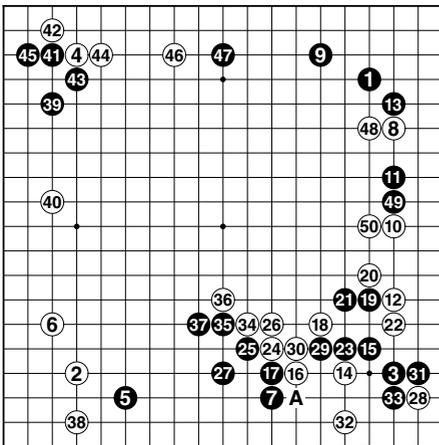
152: Erst einmal 153, dann macht Schwarz dort nicht selbst noch Punkte, und W152 wäre dann trotzdem noch Sente.

167: Die Partie ist entschieden. Es gibt keinerlei Schwachpunkte mehr, und Schwarz führt auf dem Brett mit etwa 20 Punkten, also trotz Komi immer noch sicher mit 10+. Die Aufzeichnung endet hier.

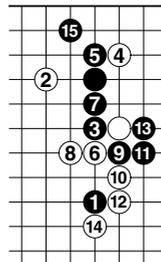
Fazit: Schwarz hatte einen guten Start in die Partie. Besonders gut gefiel mir die Zugfolge 39-41-43, die ein gutes Spielverständnis und Flexibilität gezeigt haben. Danach hat es für Schwarz gereicht, Komplikationen zu vermeiden, was auch gut gelungen ist. Weiß hat aber ebenfalls einen großen Anteil an der schönen Finalpartie, der man die nominell fünf Spielstärken Unterschied nicht ansehen konnte. Die Ursachen der Niederlage waren der Josekifehler ganz am Anfang, und danach wohl noch, dass Weiß den Zeitpunkt verpasst hat, die Partie schwieriger zu machen, z.B. mit 38 auf 40 oder 48 auf B in Figur 1.

Partie: Finale U19-Meisterschaft, 15. November 2015
Weiß: Martin Ruzicka 4d
Schwarz: Matias Pankoke 4d
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 167 Züge. Weiß gewinnt mit 1,5 Punkten.
Kommentar: Xie Feng 4p

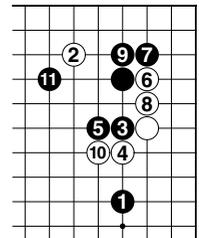
9: Keima sieht man selten. Profispieler würden einen Klemmzug wählen, entweder einen niedrigen oder einen hohen Two-space-Pincer, wie in den folgenden Varianten (Dia. 1-6):



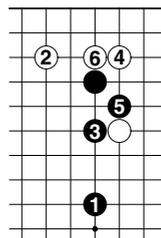
Figur 1 (1-50)



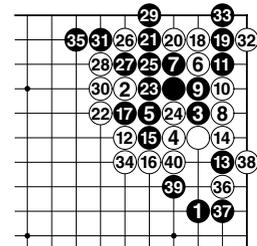
Dia. 1



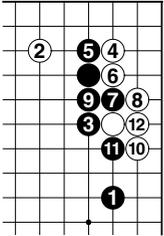
Dia. 2



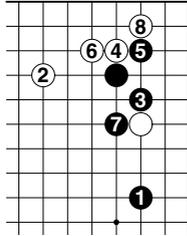
Dia. 3



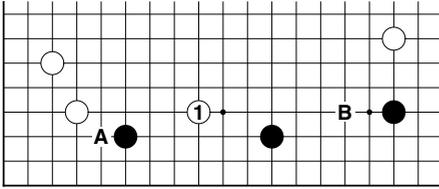
Dia. 4



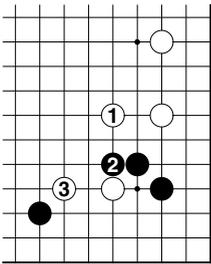
Dia. 5



Dia. 6



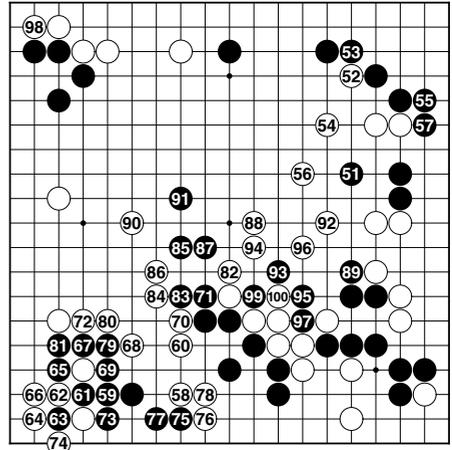
Dia. 7



Dia. 8

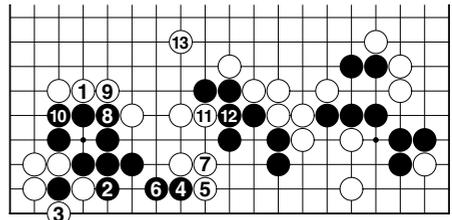
14: Der Zug ist Overplay, denn S7 ist sehr nahe an der Ecke, so dass der weiße Annäherungszug keine geeignete Ausdehnung hat. Weiß hätte stattdessen 1 in Dia. 7 in Erwägung ziehen können. Das wäre einfacher zu spielen gewesen und hätte A und

- B als gute Folgezüge geboten.
 16: Weiß sollte stattdessen auf 1 in Dia. 8 springen. Das wäre das übliche Haengma gewesen. Nachdem Schwarz mit 2 drückt, kann Weiß auf 3 springen. In der Partie wurde Weiß durch 19 getrennt, was es Weiß schwer machte.
 28: Dies ist kein guter Austausch. Er sollte stattdessen auf A blocken.



Figur 2 (51–100)

- 55/57: Dies sind sehr ruhige, langsame Züge.
 58: Weiß initiiert erneut einen Kampf.
 70: Dieser Zug ist nicht so gut. Er sollte stattdessen auf 1 in Dia. 9 spielen. Wenn Schwarz dann wie in der Partie spielt, könnte Weiß die schwarzen Steine unten in der Mitte mit 13 einschließen, die dadurch ernstlich in Gefahr wären.



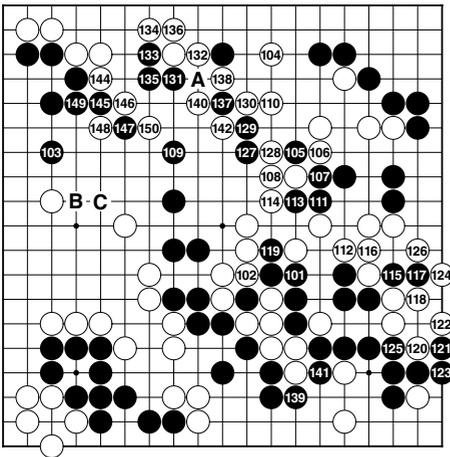
Dia. 9

- 85: Das ist langsam! Ein Umbiegen auf 86 wäre schneller gewesen.
 89: Ein nicht so guter Zug. Keima auf 90 wäre besser.
 94: Ebenfalls nicht so gut. Er hätte besser auf 101 angelegt.



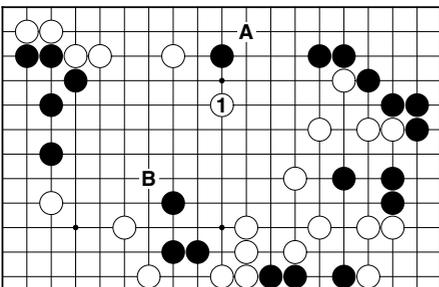
Xie Feng (谢峰, 4p), geboren 1973, wurde mit 13 Jahren Profi und Mitglied der chinesischen Nationalmannschaft, seit 1994 leitet er eine Go-Schule in Xiamen (Provinz Fujian). Er gewann mehrfach die Fujian-Meisterschaft.

95: Dies ist ein wirklich schlechter Zug, der allein Weiß hilft, stärker zu werden. Der Zug sollte aufgespart werden. Stattdessen sollte man den Schnitt nützen, um Aji für später zu lassen.

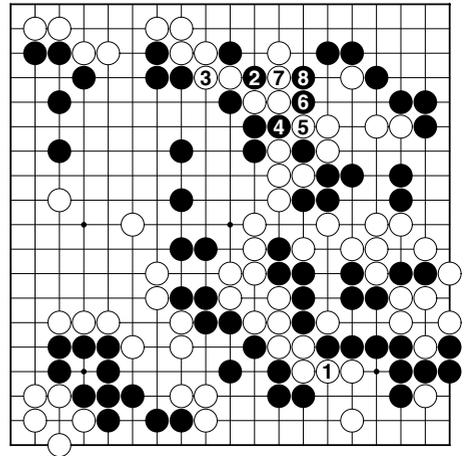


Figur 3 (101–150)
143 schlägt unter 102

- 104: Diese weiße Invasion ist nicht gut, denn Schwarz hat dort ohnehin nicht viele Punkte und da Weiß führt, hat er keinen Grund, die Stellung zu verkomplizieren. Es wäre stattdessen interessant gewesen, den Zug 1 in Dia. 10 zu spielen, um die Situation zu kontrollieren. A und B wären dann gute Folgezüge.
- 105: Besser wäre auf 131 angelegt worden, dann hätte Weiß Schwierigkeiten gehabt zu antworten.
- 109: Er sollte immer noch auf 131 anlegen.
- 127: Dieser Zug ist nicht gut und sollte besser auf 129 gespielt werden.
- 131: Nun sollte besser Kosumi auf A gespielt werden, um herauszukommen.

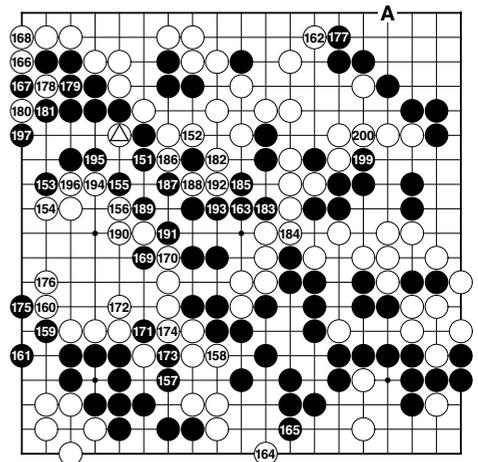


Dia. 10



Dia. 11

- 133: Schwarz sollte auf 138 strecken.
- 140: Dieser Zug ist erforderlich, um zu verhindern, dass der ganze weiße Drachen getötet wird. In der Partie ist dieser Tausch gut für Schwarz. Nun erreichen wir das Endspiel und es geht zunehmend um Details.
- 143: Schwarz sollte zunächst auf B oder C spielen, um das weiße Gebiet in Vorhand zu reduzieren.

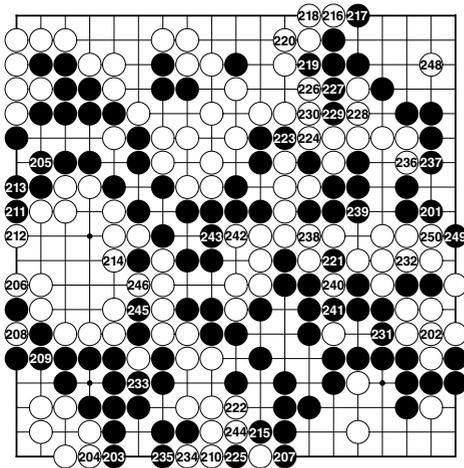


Figur 4 (151–200)
198 auf 167

- 153/155: Diese Züge sind falsch, auch wenn dadurch die Form geklärt wird. Es sollte auf 156 oder links davon gespielt werden, um in Sente Weiß

einzudrücken.

- 161: Schwarz sollte Kosumi auf 162 spielen. Das wäre ein Doppel-Sente-Endspiel.
 166: Weiß sollte den großen Affensprung auf A spielen.
 169: Das ist ein schlechter Abtausch! Er sollte gleich auf 171 schneiden.
 183: Das ist nicht gut! Er sollte einfach nur auf 185 verbinden.
 194: Weiß sollte Atari auf 155 geben und so den markierten Stein retten.



Figur 5 (201–250)
247 deckt

- 207: Auf 213 umbiegen ist größer, da das Umbiegen von Schwarz Vorhand ist.
 210: Auch jetzt ist Umbiegen auf 213 noch größer.
 215: Zuerst auf 216 zu spielen ist größer, denn es ist Vorhand. Antwortet Weiß nicht, kann Schwarz daraufhin das Tesuji auf 220 spielen.

Die weiteren Endspielzüge waren dann für das Ergebnis der Partie nicht mehr relevant, weshalb sie nicht mehr kommentiert werden.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass es in dieser Partie viele Kämpfe gab, was den starken Kampfgeist der beiden jungen Spieler zeigt. Das Spiel war sehr spannend. Im Mittelspiel gab es ein paar entscheidende Punkte, bei denen beide Spieler mal bessere und mal schlechtere Entscheidungen trafen. Im Endspiel machte Schwarz mehr Fehler, so dass er am Ende eine ausgeglichene Partie unglücklich verlor.

Impressum DGoZ 1/2016

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, Klaus Petri, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Mei Wang; Bundesliga: Pierre-Alain Chamot; Problemecke: Timo Kreuzer, Marc Oliver Rieger; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Ingo Althöfer, Gunnar Dickfeld, Klaus Fittges, Lars Gehrke, Michael Marz, Johannes Obenaus, Thomas Pittner, Marc Oliver Rieger, Benjamin Teuber, Andreas Urban
Fotos: Ingo Althöfer, Joachim Beggerow, Tobias Berben, Gunnar Dickfeld, Lars Gehrke, Steffi Hebsacker, Michael Marz, Thomas Pittner, Marc Oliver Rieger, Andreas Urban, Sabine Wohnig, Google, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u. w. m.

Cartoons: Andreas Fecke, Angelika Rieger
Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, info@hebsacker-verlag.de

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang
Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 1/2016:
Mittwoch, der 15.03.2016

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

International

von Lars A. Gehrke

Ke Jie gewinnt 2. MLily Pokal

Der 18-jährige Chinese Ke Jie 9p schlug in der äußerst knappen finalen Runde vom MLily Pokal den Koreaner Lee Sedol 9p 3:2 und gewann damit das Turnier. Die ersten zwei Spiele wurden am 30. und 31. Dezember 2015 in Nantong in der Jiangsu-Provinz ausgetragen und die letzten drei Spiele am 2., 4. und 5. Dezember in Rugao, in der gleichen Provinz. Ke Jie hat damit sein erfolgreiches Jahr 2015 gebührend zum Abschluss gebracht. In den ersten Januar Tagen des Jahres gewann er den 2. Bailing Pokal und wurde dadurch automatisch zum professionellen 9-Dan. Im September folgte dann die Hochstufung auf Rang 1 in China. Außerdem gewann er den Samsung Pokal 2015, eine der wichtigsten Trophäen unter den internationalen Turnieren. Mit dem MLily Pokal ist ihm damit ehrenvollerweise das Tripel gelungen. Böse Zungen hatten jedoch behauptet, er hätte die beiden Pokale zuvor nur gewonnen, weil er jeweils gegen einen seiner Landsleute gespielt hatte. Durch den Sieg gegen Lee Sedol konnten jedoch diese Zweifel vom Tisch gewischt werden und Ke avancierte zu einem der größten

Spieler der gegenwärtigen professionellen Go-Welt. Er wurde zu einem von nur vier chinesischen Profis, die es bisher vollbrachten, drei oder mehr internationale Titel zu gewinnen. Bisher schafften das nur Gu Li 9p, Kong Jie 9p und Chang Hao 9p. Für Lee Sedol und seine Anhängerschaft war das Finale ohne Zweifel eine große Enttäuschung, aber die nächsten Turniere sind schon in Sicht: der 43. Myeongin und der 34. KBS Pokal. Der MLily Pokal ist ein alle zwei Jahre stattfindendes internationales Go-Turnier, das 2013 zum ersten Mal ausgespielt wurde und gesponsort wird von der MLily Meng Baihe – einem Matratzen- und Betten-Unternehmen. Das Turnier soll sich mit dem ebenfalls alle zwei Jahre stattfindenden Bailing Pokal abwechseln. 16 gesetzte Spieler aus China, Korea, Japan und Taiwan, sowie 48 Spieler aus den Vorrunden (darunter auch Amateure) nehmen an dem Turnier teil. Jeder Spieler erhält zwei Stunden Bedenkzeit und ein Byoyomi von fünf mal einer Minute. Für das Finale wird die Bedenkzeit auf drei Stunden pro Spieler angehoben. Für die Halbfinalrunden muss man zwei, für das Finale drei Spiele gewinnen. Der Gewinner bekommt ein Preisgeld von 1,8 Millionen chinesischen Yuan (250.000 Euro) und der Zweitplatzierte 600 000 Yuan (83.500 Euro). Damit ist das Turnier vom Preisgeld auf dem gleichen Niveau wie der Bailing Pokal oder



Lee Sedol 9p (links) gegen Ke Jie 9p im Finale des MLily Pokals



Park Younghun 9p mit Kang Yongyun 9p

der Samsung Pokal, die Ke Jie beide gewonnen hat. Dadurch hat der 18-jährige allein im vergangenen Jahr ca. 750.000 Euro nur durch die drei gewonnenen Turniere bekommen.

Finale des LG Pokals

Fast drei Monate nach dem Halbfinale im LG Pokal entscheidet sich nun im Februar, wer das Turnier gewinnen wird, Park Younghun 9p oder Kang Dongyun 9p. Wer auch immer gewinnen sollte, derjenige gewinnt zum ersten Mal den LG Pokal. Park Younghun ist aktuell Rang 2 in Korea und Kang Dongyun ist auf Platz 4 in Korea. Da sie eine ausgeglichene Bilanz haben, ist es schwer vorauszusagen, wer besser ist. Überrascht hat jedoch Kang, als er im Viertelfinale gegen die chinesische Nr. 1, Ke Jie 9p, gewann und gleich darauf im Halbfinale auch gegen die chinesische Nr. 2, Shi Yue 9p.

Japan

von James Brückl

Kisei

Iyama Yuta behält im laufenden Titelkampf in den Spielen vom 14./15.01.2016 (Sieg durch Aufgabe) und vom 28./29.01.2016 (mit 2,5 Punkten) gegen Yamashita Keigo die Oberhand. Wie gewohnt, möchte man schon beinahe sagen.

Auch in dem jüngsten Spiel vom 1./2.02.2016 besiegt er Yamashita Keigo und es steht jetzt somit 3:0 für Iyama Yuta. Kaum einer wird wohl jetzt noch daran zweifeln, dass sich Iyama Yuta in den verbleibenden maximal noch vier Spielen (der Kisei ist ein best-of-seven Titelkampf) den notwendigen letzten Sieg holen wird, um seinen Titel zu verteidigen. Dies ist auch notwendig, wenn Iyama Yuta in diesem Jahr alle großen Titel in seiner Hand vereinigen möchte. Das nächste Spiel wird am 17./18.02.2016 auf Hokkaido ausgetragen.



Yamashita Keigo 9p

Judan

Kommen wir auch gleich zum Judan-Titelkampf. Wie bereits an dieser Stelle spekuliert wurde, setzte sich Iyama Yuta zunächst im Halbfinale der Judan-Liga gegen Imamura Toshiya (9p) durch und im Finale sodann auch noch gegen Yu Zhengqi (7p). Damit ist Iyama Yuta endgültig Herausforderer des derzeitigen Titelhalters Ida Atsushi. Nachdem Iyama Yuta bereits alle anderen Titel hält (oder derzeit verteidigt, s.o.), bietet sich ihm nun die große Chance zur Titelrückeroberung und zur Titelvereinigung.

Liganachrichten

Alle großen Ligen (Meijin, Honinbo, Tengen und Gosei) haben begonnen und laufen, befinden sich aber noch in sehr frühen Stadien und teils noch in den Vorrunden zum eigentlichen Qualifikationswettbewerb.

Frauen-Kisei

Der Titelkampf um den Kisei war wegen der großen Sympathieträgerin Yoshihara Yukari (nochmals: Hikaru no Go!) mit Spannung erwartet worden. Das erste Spiel gegen die Titelträgerin Xie Yimin wurde am 21.1.2016 in der Präfektur Kanagawa, in der Stadt Hiratsuka, nahe dem Meer, ausgetragen. Und zwar hatte man sich hierzu ausgedacht, diesen Teil des Titelkampfes in einem Hotel stattfinden zu lassen,



an das der Nachbau einer kleinen Kirche im gotischen Stil angeschlossen war: insbesondere nach japanische Geschmack ein idealer Ort, um jenseits von Konfessionen Hochzeiten zu zelebrieren und ein schönes Beispiel für ein Sponsoring, von dem beide Seiten wunderbar profitieren.



Yoshihara Yukari (l.) und Xie Yimin

Mithin also gute Auspizien für ein spannendes erstes Spiel. Dieses ging auch nur denkbar knapp zugunsten der Titelverteidigern aus und Xie Yimin gewann mit nur einem halben Punkt.

Es folgte sodann die zweite Partie in Tokio, die bereits am 1.2.2016 am Hauptsitz des Nihon-Ki-in ausgetragen wurde. Da der Kisei der Frauen deutlich kürzer ist als derjenige der Männer, nämlich nur ein Titelkampf über drei Partien, konnte sich bereits hier alles entscheiden. Entsprechend war Yoshihara Yukari aufgerufen, ihr Bestes zu geben. Trotzdem reichte es nicht ganz und so konnte Xie Yimin auch diese zweite Partie mit 2,5 Punkten für sich entscheiden. Wir gratulieren damit Xie Yimin zur Titelverteidigung und auch dazu, dass sie damit den Titel zum vierten Mal in Folge hält. Das Siegesfoto zeigt denn auch eine ebenso sympathische und vor allem strahlende Gewinnerin.

Meijin der Frauen

Mehr tut sich da schon bei den weiblichen Profis. Aoki Kikuyo 8p setzte sich gegen ihre Konkurrentinnen durch und ist damit die Herausforderin von Xie Yimin. Das erste Spiel im Titelkampf findet bereits im März statt.

China

von Liu Yang

7. Longxin Cup

Das Best-of-3-Finale des Longxing Cups fand am 27. und 28. Januar in Beijing statt. Für die beiden



Mi Yuting (l.) gegen Chen Yaoye

Spieler Chen Yaoye 9p und Mi Yuting 9p war es die erste Finalteilnahme bei diesem Turnier.

In ihrer letzten Finalbegegnung gewann Chen mit 2:0 und verteidigte seinen Tengen-Titel zum 7. Mal. Diesmal konnte Mi sich mit einem 2:0 revanchieren. Es ist sein erster großer Titel in einem nationalen Go-Turnier, obwohl er vor drei Jahren im MLily Cup bereits Weltmeister geworden war.

30. Tengen Cup

Nach der Niederlage gegen Lee Sedol 9p im Jubango hat Gu Li 9p es schwer in seinem Go-Leben. Aktuell liegt er nur auf dem 5. Platz des Profi-Go-Rankings. Im Tengen kam er „überraschend“ ins „kleine Finale“. Gu stand schon acht Mal im Finale und konnte sechs Mal gewinnen. Ein Sieg wäre für ihn der 9. Finaleinzug gewesen. Sein Gegner Tang Weixing 9p hatte aber etwas dagegen. Er spielte eine perfekte Partie und stoppte den Aufwärtsgang von Gu. Als Belohnung durfte er zum ersten Mal ins Finale einziehen.

Korea

von N.N.

Wir suchen immer noch jemanden, der die Korea-Nachrichten übernehmen kann. Es geht um die großen Titelentscheidungen des Landes. Der Arbeitsaufwand erstreckt sich auf ca. 2–4 Stunden pro DGoZ-Ausgabe und ist somit überschaubar. Wer hätte Interesse? Der kann sich bitte unter dgoz@dgoz.de bei der Redaktion melden.



Gu Li (r.) gegen Tang Weixing

Problemecke

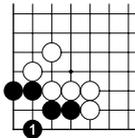
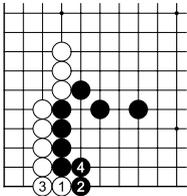
von Timo Kreuzer

Puh! Die letzte Ausgabe war gar nicht so einfach auszuwerten. Nicht nur gab es mehr Probleme, es gab auch mehr Einsendungen. Außerdem scheint jeder seine eigene Zähltechnik im Endspiel zu haben, so dass Problemlösungen zu diesem Thema nicht ganz leicht zu bewerten sind. Ganz unbeeindruckt von diesem Chaos hat sich diesmal Bernhard Gaißmaier durchgesetzt, der mal wieder die volle Punktzahl erreichen konnte. Glückwunsch! In dieser Ausgabe gibt es Leben-und-Tod gewürzt mit Tesuji und Joseki.

Lösungen 6/2015

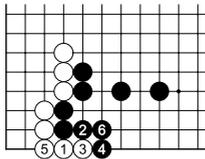
Lösung 1:

Korrekt. Direkt auf den vitalen Punkt zu spielen ist hier die einzige Lösung.



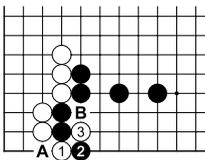
Lösung 2:

Korrekt. Eine Sequenz, die sich bei vielen Go-Spielern großer Beliebtheit erfreut.



Lösung 3:

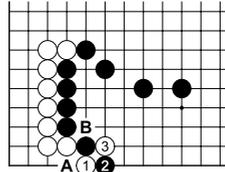
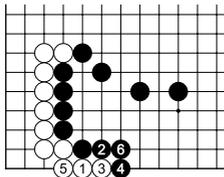
Korrekt. Schwarz muss auf 3 nachgeben.



Falsch. Schwarz 2 funktioniert nicht. Wenn Schwarz auf A schlägt, kann Weiß mit B kontern.

Lösung 4:

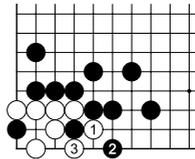
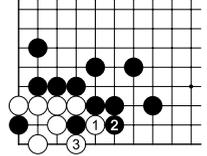
Korrekt. Auch hier muss Schwarz nachgeben.



Falsch. Schwarz 2 funktioniert nicht. Wenn Schwarz auf A schlägt, kann Weiß mit B kontern.

Lösung 5:

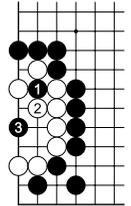
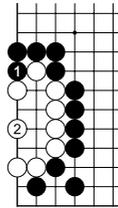
Korrekt. Schwarz 2 bedroht das Leben der Gruppe in der Ecke und Weiß muss hier deshalb wohl nochmal mit 3 ziehen.



Variante. Auch hier ist die Gruppe in der Ecke in Gefahr. Welche Variante besser ist, hängt vom Rest des Brettes ab.

Lösung 6:

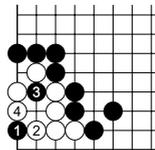
Korrekt. Auch andere Lösungen waren möglich.



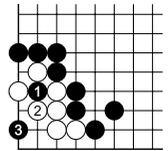
Falsch. Nach Weiß 2 kann Schwarz höchstens noch ein Ko erreichen.

Lösung 7:

Korrekt. Wie in Lösung 6 ist ein Einwurf zu Beginn keine schlechte Idee.

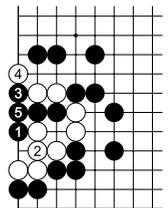


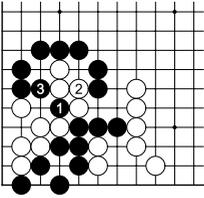
Falsch. Nach Schwarz 1 und 3 kann Weiß mit dem guten Zug 4 überraschen und lebt.



Lösung 8:

Korrekt. Anstatt ein Ko zu spielen kann Schwarz auf 5 decken. Weiß ist tatsächlich tot.

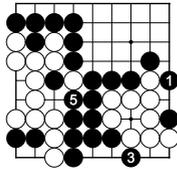




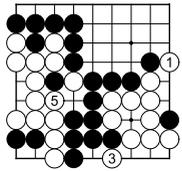
Lösung 9:
Korrekt. Schwarz wirft auf 1 ein und verhindert damit ein Auge und gleichzeitig den Schnitt. So kann Schwarz einen möglichen Freiheitswettbewerb umgehen.

Lösung 10:

Korrekt. Vielen Dank für die eingesendeten Lösungen. Alle Teilnehmer konnten die gesuchten drei Stellen samt Folgezugsequenzen identifizieren. Die Größe der Züge zu ermitteln war eine härtere Nuss.

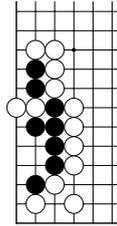
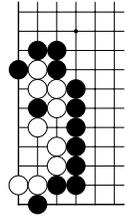


Bei 5 im Diagramm waren fast alle Werte zwischen 1 und 4 dabei. Die von den meisten Teilnehmern benutzte Deiri-Zählweise ergibt für Stellen 1, 3, 5 im Diagramm folgende Werte: 1 ist 5 Punkte groß, 3 ist 2 Punkte groß und 5 ist 2-3 Punkte groß.



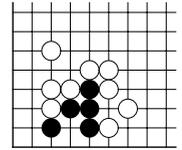
Problem 4:

Schon wieder eine arme weiße Gruppe, die sterben soll. (4P)



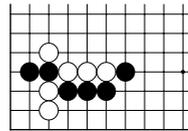
Problem 5:

Einmal leben bitte. (4P)



Problem 6:

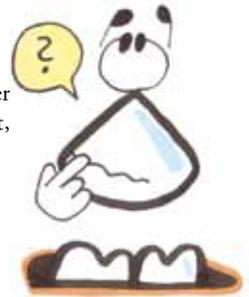
Auch hier muss eine schwarze Gruppe aus den Fängen des Todes gerettet werden (5P)



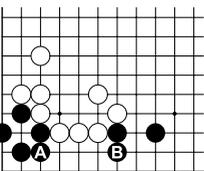
Problem 7:

Es sollen Varianten zu diesem Joseki angegeben wer-

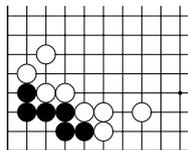
den (maximal drei). Wer ins Joseki-Buch guckt, der schummelt. (6P)



Probleme 1/2016

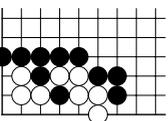


Problem 1:
 Die Gruppen A und B sollen verbunden werden. (2P)



Problem 2:

Muss Schwarz hier nochmal spielen, um zu leben? (3P)



Problem 3:

Schwarz soll töten. (3P)

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 (15.3.2016) an:

Timo Kreuzer
 Kroosweg 38
 21073 Hamburg

oder per Email als sgf-Datei(en) an:
problemecke@dgo.de

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

Punkteliste 6/2015

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte					
Gaißmaier, Bernhard (3)	1d	6/15	39	509	Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	5/15	18	178
Amhof, Christina	1d	6/15	37	456	Reinicz, Thomas	3k	6/15	31	201
Lass, Detlef (3)	1d	4/15	-3	413	Lorenzen, Klaus (2)	2k	6/15	26	189
Schlösser, Franziska	5k	6/15	24	399	Tawussi, Frank	8k	3/15	-3	158
Grzeschniok, Anton (6)	3d	4/15	-3	333	Reimpell, Monika (8)	2d	6/15	29	189
Ewe, Thorwald (3)	8k	6/15	27	358	Busch, Rainer (1)	6k	5/15	20	153
Urmoneit, Regina	13k	6/15	23	348	Wimmer, Axel	7k	6/15	37	183
Schreiber, Burkhard (2)	3k	6/15	36	350	Loose, Jörg	3k	3/15	-3	134
Schönfeld, Ralf (2)	8k	6/15	15	320	Fiedler, Wolfgang (1)	6k	5/15	24	125
Herwig, Berhhard (3)	1d	3/15	-3	296	Mertin, Stefan (1)	8k	6/15	38	158
Döring, Andreas	4k	6/15	24	323	Schunda, Peter	12k	6/15	19	128
Gabe, Axel	5k	6/15	19	311	Schlipf, Jan	8k	6/15	30	131
Berg, Christoph (1)	1d	6/15	35	324	Pauli, Robert (7)	1d	6/15	39	133
Millies, Oliver	3d	6/15	31	315	Tolstoy, Stefan	5k	3/15	-3	60
Mienert, Michael (2)	2k	4/15	-3	271	Hermes, Christoph	5k	2/15	-3	58
Koch, Kris (1)	3k	6/15	26	286	Weigelt, Timo	1d	5/15	27	55
Kehmann, Hartmut	1d	6/15	38	298	v. Erichsen, Svante (2)	2d	6/15	26	76
Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/15	14	257	Hell, Otto (4)	3k	6/15	28	70
Herter, Rainer (2)	4k	6/15	34	229	Ellenberg, Jens	4k	6/15	27	64
Herwig, Max (2)	17k	3/15	-3	191	Pena, Lucas	2d	1/15	-3	25
Wacker, Klaus	8k	6/15	18	209	Wirth, Alexander	1k	6/15	31	55
					Xu, Mei De (1)	3k	6/15	38	60
					Gawron, Christian (8)	2d	6/15	29	29

Das Fundstück



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: pbkndeff (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 Crispin, Eugenstraße 33, 72072 Tübingen, Tel.: (07071) 5496511, icrispien@dgob.de
Schriftführer: Manuela Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mamarz@dgob.de
Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: 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, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de
Nachwuchsförderung: Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: fs-nachwuchs@dgob.de; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (06511) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de
Pressearbeit: N.N.
Profiaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorferstr. 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, Holtenauer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ

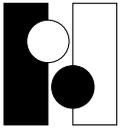
Tobias Berben, Neue Str. 21, 21073 Hamburg, Tel.: (040) 85157161, Fax: (040) 85157162; Email: dgoz@dgob.de

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, Hansenstrasse 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



Hebsacker Verlag, Hamburg

Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Sets aus unserem Angebot:



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



19x19-Brett Multiplex Birke Klappbrett
und 8 mm Glassteine in Beuteln
in einer praktischen Box
44,00 €



3cm-Shinkaya-Brett,
Glas- oder Yunzi-Steine und
Jujube-Dosen, dunkel
ab 134,00 €



3cm-Shinkaya-Brett,
Glas- oder Yunzi-Steine und
Shinkaya-Dosen
ab 162,00 €

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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

März

4-6 Baden-Baden

European Go Professional Qualification Tournament, HELIOPARK Bad Hotel zum Hirsch, Kontakt: Wilhelm Bühler, wilhelm.buehler@posteo.de

5/6 Baden-Baden

International Go Tournament of Baden-Baden, HELIOPARK Bad Hotel zum Hirsch, Kontakt: Wilhelm Bühler, wilhelm.buehler@posteo.de, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

5-12 Dörverden

9. Hamburger Go-Seminar

5/6 Paris (F)

19. Levallois Turnier

12/13 Frýdek-Místek (CZ)

V. Memoriál Ivoše Pavlíka

19/20 Karlsruhe

11. Karlsruher Go-Turnier, Achat Plaza Karlsruhe, Mendelsohnplatz, Kontakt: Wilhelm Bühler, wilhelm.buehler@posteo.de, Anmeldeschluss: 12:00 Uhr

19/20 Hamburg

15. Harburger Mausefalle, Lessing-Gymnasium, Am Soldatenfriedhof 21, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 040-85157161, tobias@berben.org, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

19/20 Erlangen

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

19/20 Ecublens, à proximité de Lausanne (CH)

Open IGC

19/20 Nijmegen (NL)

43e Keizer Karel Toernooi

24-27 Lake Palic, Subotica (RS)

European Youth Go Championships, Official U12, U16 and U20 sections

26-28 (Ostern) Paris (F)

Tournoi de go de Paris

26 Karlsruhe

Karsamstag-Go-Turnier 9x9, Begegnungsstätte Gretl Voigt, Adlerstraße 33, Kontakt: Wilhelm Bühler, wilhelm.buehler@posteo.de, 0721-389583, Anfang: 14:00 Uhr

April

9 (Sa) Berlin

Berliner Frühlingsturnier, Ort: Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, 10245 Berlin, Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 180 59 02, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

9 (Sa) Bochum

2. Bochumer Sprosse, Max-Kade-Hall, Laerholzstr. 80, Nachmeldeschluss: 10:30 Uhr

9/10 Brno (CZ)

European PairGo Championship

16/17 Recklinghausen

6. Recklinghäuser Go Turnier, Gemeindehaus St. Peter, Kirchplatz 4, Jutta Vagedes, 02361-486674, vagedes.langer@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

23/24 Hannover

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

23/24 Groningen (NL)

Martinicup

23/24 Praha (CZ)

Korean Ambassador Cup

28-1 (Do-So) Berlin

2. European Grand Slam Tournament, Chinesisches Kulturzentrum, Klingelhöferstr. 21

30/1 Berlin

1. Intern. Städtemannschaftsturnier, Chinesisches Kulturzentrum, Klingelhöferstr. 21, Kontakt: Martin Stiassny, 0170-4966056, martin.go.europe@gmail.com

* 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 dgobz@dgob.de. Danke!

