

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2016

91. Jahrgang



Obama vs. Putin

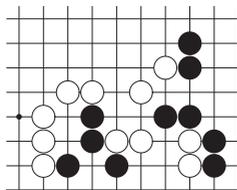
„Gehe nicht auf die Jagd, wenn dein Haus brennt.“

Inhalt

Obama vs. Putin	Titel
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten, Nachrichten	2–5
Turnierberichte	6–14
Leserbrief	14
Kawabatas „Meijin“	15–16
Rezension: Jump Up 6–10	16–18
Vertretungsstunden mit Go	19
Anfängerprobleme	20–21
Der etwas andere Zug (14)	22–26
Ausschreibung DDGM	23
Dragon Fly	27
Durchbruch zum 18. Kyu (3)	28–29
Pokale	30–31
Yoon Young Sun kommentiert (30,1+2) ..	32–40
Impressum	40
Die kommentierte Bundesligapartie (21) ..	41–44
Fernostnachrichten	45–48
Kinderseite	49
AlphaGo vs. Lee Sedol	50–53
Go-Probleme	54–56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Organen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag	59
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 29 von Yilun Yang



Es sieht so aus, als könnte Schwarz unten verbinden, aber wie? Lösung auf S. 27.

Vorwort

Der Hebsacker Verlag sowie seine Inhaber, Steffi Hebsacker und ich, sind umgezogen, raus aus Hamburg, aufs Land, in ein großes Haus, das jetzt die privaten und die Geschäftsräume vereint. Ein solches Unterfangen kann naturgemäß auch an der DGoZ nicht ganz spurlos vorüber gehen, so dass diese Ausgabe leider ca. vier bis fünf Wochen zu spät erscheint, aber dafür hoffentlich trotzdem noch das Sommerloch bei vielen Go-Fans zu stopfen hilft.

Ein großer Schwerpunkt liegt bei dieser dritten Ausgabe des Jahres traditionell auf dem Kidocup, der wohl auch in diesem Jahr wieder das größte Wochenendturnier in Europa sein wird. Zwei Partien aus der Top-Gruppe hat Yoon Young Sun 8p gewohnt souverän und instruktiv kommentiert. Viel Spaß damit!

Tobias Berben

8. Saison der Jugendliga

Mit 30 Teilnehmern war die Jugendliga auch diesmal wieder voll ausgefüllt. Dabei nehmen einige Jugendliche inzwischen stattdessen an der EGF-Academy teil, da sie zu den besten Nachwuchsspielern in Europa gehören (aktuell sind das Oliver Wolf, Matias Pankoke, Arved Pittner und Gabriel Wagner).

Diesmal gab es zwei Sieger in der Jugendliga: Martin Ruzicka (4d, Freiburg) und Arved Pittner (2d, Berlin) mit je 4:1, dicht gefolgt von Chen Feiyang (2d, Frankfurt) und Emanuel Schaaf (1k, Trier) mit je 3:2.

Aufsteiger in die Hoshi-Liga ist Jannis Büscher (3k, Ratingen), der ungeschlagen blieb. Aufsteiger in die Drachen-Liga ist Vanessa Thörner (5k, Gütersloh), ebenfalls mit einem 5:0. Aufsteiger in die Tiger-Liga ist Ferdinand Marz (9k, Jena, 5:0) und in die Panda-Liga steigt Jens Weber (13k, Ratingen, 4:1) auf, der die entscheidende Partie gegen Yifei Chen (17k, Zürich) durch den Gewinn eines „Monster-Semeai“ entscheiden konnte.

In der nächsten Saison gibt es Neuzugänge in der Jugendliga, daher werden wir voraussichtlich eine weitere Liga einrichten!

Marc Oliver Rieger

Der 1. Landesmeister-Cup ist entschieden!

In einem packenden Finalspiel (siehe rechts) gegen Jie Guo (4d, SH) mit mindestens zwei Mega-Semeais gewann Jonas Welticke (6d, NRW) den ersten Landesmeister-Cup. Im Anschluss an die Partie gab er ein kurzes Interview:

Frage: Du bist damit der erste Sieger des Landesmeister-Cups. Eine typische Reporterfrage: Wie fühlt man sich da?

Jonas: Also froh bin ich auf jeden Fall! Vor allem konnte ich die letzten zwei Partien mit schönen Tesujis beenden. Das hat mir sehr gefallen! Und alle Partien waren trotzdem, soweit ich mich recht erinnere, schön umkämpfte Partien. Bin also auch mit den Gegnern sehr zufrieden!

Frage: Du weißt, dass die Zuschauer im Finale wechselseitig den einen oder anderen von euch klar vorne sahen ...

Jonas: Hm, also die meiste Zeit müsste ich deutlich besser gestanden haben, aber dann hab ich links ein bisschen fragwürdig rumgehackt.

Frage: Wir brauchten auch eine Weile, um zu sehen, dass das Ko in der Mitte eigentlich keines ist.

Jonas: Das kann ich verstehen! Und du hattest Recht, dass mein Zug 110 ein Overplay war. Da habe ich mich ein bisschen vertan.

Frage: Das Joseki unten rechts sahen einige auch besser für Schwarz.

Jonas: Nein, das ist sofort gut für mich, nachdem ich 32 habe, denke ich. Und den muss er mir halt leider geben! Ich weiß jedoch auch nicht, wo er dort falsch gespielt hat. Vielleicht war 19 ein Overplay?

Frage: Als Titelverteidiger werden wir dich wohl so oder so wieder mitspielen lassen, aber wann steht die nächste NRW-Landesmeisterschaft an?

Jonas: In ein paar Monaten, aber da werde ich wohl in China sein.

Frage: Beim CEGO-Trainingsprogramm?

Jonas: Ja, voraussichtlich.

Frage: Wievielter Dan bist du denn dann nach deiner Rückkehr?

Jonas: 7. Dan, hoffe ich. Aber mal sehen. Ich werde einfach versuchen, alles zu geben!

Frage: Dann viel Erfolg und danke für das Interview!

Jonas: Vielen Dank für die Organisation des Turniers!

Marc Oliver Rieger

Landesmeister-Cup 2016

Viertelfinale:

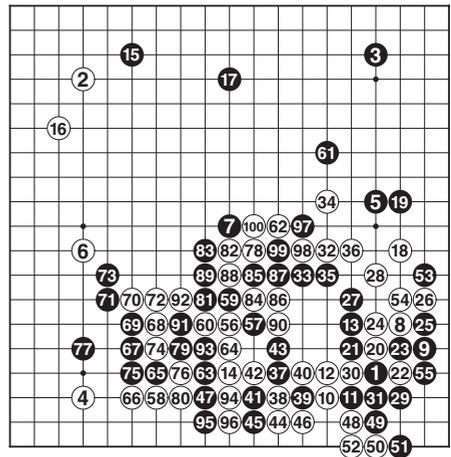
Andreas Götzfried (S/RLP) - Andres Pfeiffer (W/HB)	0:1
Philip Lindner (S/MV) - Guo Jie (W/SH)	0:1
Manja Marz (S/BST) - Martin Ruzicka (W/BW)	0:1
Jonas Welticke (S/NRW) - Robert Jasiek (W/B)	1:0

Halbfinale:

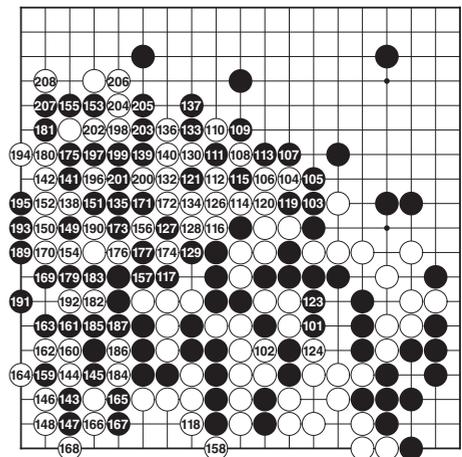
Philip Lindner (S/MV) - Guo Jie (W/S-H)	0:1
Jonas Welticke (S/NRW) - Martin Ruzicka (W/BW)	1:0

Finale:

Jonas Welticke (W/NRW) - Guo Jie (S/S-H)	1:0
--	-----



Figur 1 (1–100)



Figur 2 (101–208)

122 auf 108; 125 auf 115; 131 auf 108;
178 auf 127; 188 auf 184

1. Süddeutsche Schüler-Go-Meisterschaft

Zum ersten Mal wurden am Ulmer Schubart-Gymnasium die Süddeutsche Schülermeisterschaft ausgespielt. Rund 30 Kinder aus ganz Süddeutschland nahmen teil. Am Ende gewann Emanuel Schaaf (1k, Trier) vor Angelika Rieger (12k, Trier) und Paul Kischkat (9k, Stuttgart).

Im parallel stattfindenden Marathonturnier wurden rund 150 Partien gespielt. Für viele Teilnehmer war es das erste Go-Turnier überhaupt. Sieger war auch hier Emanuel Schaaf, der auch gleich noch die 9×9- und 13×13-Wertung gewann. Auf 19×19 gab es drei punktgleiche Siegerinnen: Magdalena Polanska, Stephanie Ames und Angelika Rieger.

Das Turnier wurde von go4school sowie den Landesverbänden Baden-Württemberg

und Bayern unterstützt, was am Ende für alle Teilnehmer schöne Preise ermöglichte. Schülerinnen des Schubart-Gymnasiums bewirteten außerdem die Teilnehmer – auch dafür ein großes Dankeschön!

Das Turnier hat allen sehr viel Spaß gemacht und wir hoffen auf eine Wiederholung im nächsten Jahr, sowie auf ähnliche Veranstaltungen in anderen Landesteilen!

Marc Oliver Rieger



Lösung zum Auszählproblem



In der DGoZ 2/2016, Seite 16, haben wir ein Auszählproblem mit Ing-Regeln präsentiert.

Auf dem Brett bleiben insgesamt 11 Felder frei (8 mal grün, 3 mal rot). Allerdings fehlen wohl ein paar Steine. Eine Zählung ergibt:

Schwarz:	173
Oben:	124
Unten:	49
Weiß:	178
Unten:	94
Oben:	29
Links:	51
Komi:	4

Es fehlen also sieben schwarze und zwei weiße Steine. Setzt man diese auf die freien Felder, so bleibt je ein schwarzes und ein weißes Feld übrig.

Allerdings liegt der blau markierte weiße Stein nicht auf einem Schnittpunkt. Dieser Stein gehört auf das letzte freie weiße Feld. Der letzte freie Punkt gehört also Schwarz, der damit mit einem Punkt gewinnt.

Michael Marz

5. Trierer Tengen

Beim 9×9-Kinder- und Jugend-Go-Turnier in Trier gewann in der U16 Melvin Schäfer (Trier) im Finale gegen Arian Neugebauer (Luxemburg). In der U12 siegte Angelika Rieger im Finale gegen Emilia Schaaf (beide Trier). In der U9 gewann Miao-Yan Law im Finale gegen Enrica Kocherscheidt (beide Trier). Jüngster Teilnehmer war der dreijährige Yiming Zuo. Den Tsumego-Wettbewerb gewann Thea Shi (Trier). Das Turnier wurde wie immer vom Konfuzius-Institut der Universität Trier und von vielen mithelfenden Eltern unterstützt.

Marc Oliver Rieger



Bundesliga-Saison 2015-16

Das Team Hamburg-Hebsacker siegt nach einer sensationellen Saison mit großem Vorsprung und erobert sich erneut den Titel „Deutscher Mannschaftsmeister“!

Die Berliner Zebrainguine landen auf Platz 2 und Roter Stein Nürnberg schafft es nach einem schwierigen Start in die Saison im letzten Moment auch aufs Treppchen.

Der Titelverteidiger Hamburg-Pauli wurde den führenden Teams zu keinem Zeitpunkt gefährlich, endet aber auf einen respektablen Platz 5.

Bemerkenswert ist der Durchmarsch der „Frankfurter Plateauniker“ durch die 4. Liga. Diese Mannschaft wird sich in ihrer 3. Saison schon deutlich höhere Anforderungen stellen müssen.

Während eine Saison lang auf den virtuellen Bretter die Kämpfe tobten, ist organisatorisch alles sehr ruhig verlaufen. Dank hervorragender Arbeit der Mannschaftsführer sind kampfbereite Partien nur marginal zu verzeichnen. Die Rück- und Anmeldefrist ist am 1. August, neue Teams sind willkommen! Die größte Neuerung in der nächsten Saison wird die längst fällige Einführung eines zweiten Servers sein: neben KGS wird auch Pandanet als Austragungsort funktionieren. Alle Mannschaften wurden aufgefordert, fünf Pandanet-ID einzurichten, es werden noch die Details geklärt und bekannt gegeben über die Benutzung der Server und die Entscheidung, wo die einzelnen Partien stattfinden sollen.

Pierre-Alain Chamot

	Brettpkt.	Siegpkt.
1. Liga		
1. Hamburg Hebsacker	60	17
2. Berliner Zebrainguine	46	12
3. Roter Stein Nürnberg	43	12
2. Liga		
1. Münchener Kindl	48	14
2. Göttingen Samurai Mammuts	46	13
3. Trilux	44	12
Liga 3a		
1. Uni Leipzig	56	17
2. Düsseldorfer Steinbeisser	53	15
3. Uni Bonn	45	12
Liga 3b		
1. Berlin Blunder	52	13
2. Berlin Nakade	44	13
3. Rhein-Neckar-Team	38	10
Liga 4a		
1. Frankfurter Plateauniker	58	16
2. Bremen ShowdanShodown	50	14
3. München 2	42	12
Liga 4b		
1. Berliner Zebrainguine 2	52	14
2. Bremen HanseGo	45	11
3. Jena 2	36	11
5. Liga		
1. Erdinger Kampfklumpen	53	15
2. Karlsruher Zyklopen	52	15
3. Berliner Ajitierchen	50	14

Kidocup 2016: Shikshin siegt vor Jabarin

von Tobias Berben

Am Pfingstweekende vom 14. bis 16. Mai trafen sich insgesamt 188 Go-Spielerinnen und -Spieler aus über 10 verschiedenen Ländern in Hamburg zum 8. Kidocup. Bei wieder einmal gemischtem Wetter konnte über drei Tage an den Brettern im Gymnasium Klosterschule, mitten in Hamburg, gezittert werden, wegen des plötzlich wieder kühlen Wetters, aber auch wegen der guten Züge des Gegners.

Auch in diesem Jahr waren die Top8-Gruppe und die Spitze des Hauptturniers unglaublich stark besetzt. Vier EGF-Profis und zwei 7-Dans starteten in der Top8-Gruppe, verstärkt durch acht 6-Dans und etliche 5-Dans. Im Hauptturnier starteten insgesamt 20 Spieler mit einem Rang von 4. Dan oder höher. Viele starke Spieler aus China, die in Europa studieren oder arbeiten, rundeten den international starken Charakter des Turniers ab.

Die Topgruppe verlief dieses Mal ohne allzu große Überraschungen. Allein der Sieg von Cristian Pop 7d gegen Mateusz Surma 1p in der ersten und von Lukas Podpera 7d gegen Pavol Lisy 1p in der zweiten Runde können als solche gewertet werden, wenn man denn unbedingt Überraschungen suchen und finden will. Ansonsten setzten sich über alle Runden und Partien hinweg die nominell stärkeren Spieler durch und so kam es am Montag in der sechsten Runde praktisch zu einer Finalpartie zwischen den bis dahin ungeschlagenen Spielern Ali Jabarin 1p und Ilya Shikshin 1p (kommentiert von Yoon Young Sun 8p ab Seite 32), bei der es um die 500 Euro ging, die beim Kidocup Platz 1 von Platz 2 trennen. Landete im vergangenen Jahr noch Jabarin vor Shikshin auf dem ersten Platz, kehrte Shikshin

diese Reihenfolge durch einen Sieg in dieser Partie um und gewann damit den Kidocup 2016. Pavol Lisy 1p leistete sich nach der zweiten Runde keinen weiteren Ausrutscher und belegte Platz 3. Die Hälfte aller Top8-Partien wurde, wie üblich, auf KGS übertragen und sind zum Nachspielen unter www.go-baduk-weiqi.de/14-partien-vom-kidocup-2016/ bereitgestellt.

Im Hauptturnier siegte am Ende mit dem Chinesen Su Yuanlong ein Spieler, der sich zunächst als 3d für das Turnier angemeldet hatte. Er war zwei Wochen vorher zum ersten Mal auf dem Go-Spielabend in Braunschweig aufgetaucht und hatte dort seine erste Partie gleichauf gegen einen 10k souverän, aber unspektakulär für sich entschieden, um dann gegen Jochim Beggerow 3d gleichauf ebenso mühelos zu gewinnen. Zum Kidocup, von dem man ihm auf





diesem Spielabend erzählte, meldete er sich daher als 3d an, wurde aber von Joachim Beggerow vor Turnierbeginn darauf hingewiesen, dass das vielleicht etwas zu wenig sein könnte – man einigte sich daher auf 5d als Startspielstärke. Nach dem Turnier und nach dem Blick vieler fachkundiger Europäer auf seine Partien ist nun klar, dass mindestens 6d noch passender gewesen wäre. Und wir wissen jetzt auch, dass er als Kind einige Zeit bei Nie Weiping 9p auf der Profischule verbracht hat. Su Yanglong 6d siegte also (fast) souverän, ließ sich in der letzten Runde nur von einem vorher schon stark aufspielenden Jonas Welticke 5d und dessen doch sehr unorthodoxem Fuseki hinreichend verwirren, was ihm aber den Turniersieg nicht mehr nehmen konnte, aber Welticke den zweiten Platz sicherte. Es folgten Dominik Boviz 6d, Stanislaw Frejlak 5d und Lluís Oh 6d auf den weiteren Preisrängen.

Natürlich gab es beim Kidocup im Hauptturnier auch in diesem Jahr wieder Preise für alle Spielerinnen und Spieler, die positiv abgeschnitten haben, also mindestens ein 4:2 erreichten. Hinzu kommt noch der Damen- und der Jugend-Preis. Bei den Damen siegte Fan Chen 5d vor Li Yue 5d, Manja Marz 2d und Maike Wilms 2d, bei den Jugendlichen siegte Jonas Welticke 5d vor Dominik Boviz 6d, Stanislaw Frejlak 5d und Martin Ruczika 4d. Bemerkenswert ist hier natürlich, dass die drei besten Jugendlichen auch die Plätze 2 bis 4 im Hauptturnier belegt haben. So stark hat die Jugend bisher beim Kidocup noch nicht aufgespielt!

Beim Omikron-Rengo-Turnier, das erneut am Sonntag als Vorgabe-Sideevent über vier Runden ausgetragen wurde, nahmen insgesamt 44 Paare, also 88 Spielerinnen und Spieler, teil, was gegenüber dem Vorjahr eine leichte Steigerung von vier Paaren bedeutet. Es siegten Arved Pittner und Su Yanglong vor Niels Schomberg und Deniz Ervenz sowie Martin Ruczika und Zacharias Fisches. Die ebenfalls prämierten besten gemischten Paare waren Janine Böhme und Felix Bernauer, Xu Ling und Matias Pankoke sowie Vanessa Thörner und Felix Ober. Gedankt sei

Die Top-8-Spieler (u.l.n.r.u.o.n.u.): Cornel Burzo 6d, Cristian Pop 7d, Ilya Shikshin 1p, Pavol Lisy 1p, Mateusz Surma 1p, Lukas Podpera 7d, Ali Jabarin 1p und Pal Balogh 6d



hatte neben seinen Turnieren und den attraktiven Preisen natürlich noch mehr zu bieten:

1. Profis: Die drei anwesenden Profispieler standen für Simultanpartien, Partiekommentare und für 1:1-Blitz bereit. Anwesend waren über die drei Turniertage:

- Kim Young Sam 9p
- Yoon Young Sun 8p
- Kim Chan Woo 6p

2. Go-Party: Den sozialen Höhepunkt des Wochenendes bildete wieder die große Go-Party am Samstagabend mit Freigetränken

3. Pokerturnier: 10% der Go-Turnierteilnehmer fanden sich während der Go-Party zu einem kleinen Pokerturnier zusammen.

Nach fünf Stunden einigten sich Alexander Huber und Daniel Boesze auf einen geteilten 1. Platz, den dritten Platz belegte Tobias Berben.

4. Koreanisches Essen: Neben der in diesem Jahr ohnehin sehr guten und reichhaltigen

Turnierküche wurde am Samstag noch darüber hinaus original koreanisches Essen zu günstigen Preisen angeboten, das bei den Turniergästen so gut

Kidocup European Top 8

Pl. Name		1	2	3	4	5	6	7	Pkt
1 Shikshin, Ilya	1p RU	8+	7+	6+	4+	5+	2+	3+	7
2 Jabarin, Ali	1p IL	6+	4+	5+	8+	3+	1-	7+	6
3 Lisy, Pavol	1p SK	7+	6-	4+	5+	2-	8+	1-	4
4 Pop, Cristian	7d RO	5+	2-	3-	1-	7+	6+	8+	4
5 Surma, Mateusz	1p PL	4-	8+	2-	3-	1-	7+	6+	3
6 Podpera, Lukas	7d CZ	2-	3+	1-	7+	8+	4-	5-	3
7 Burzo, Cornel	6d RO	3-	1-	8+	6-	4-	5-	2-	1
8 Balogh, Pal	6d HU	1-	5-	7-	2-	6-	3-	4-	0

an dieser Stelle dem Sponsor dieses beliebten Turniers, der Omikron Data Quality GmbH.

Beim Kinderturnier am Sonntag, das aufgrund der Pfingstferien in Hamburg mit nur drei zusätzlichen und insgesamt acht Teilnehmerinnen und Teilnehmern nicht so gut besetzt war, gewann die ebenfalls im Hauptturnier startende Varvara Markina 21k.

Insgesamt wurden somit im Top-8-Turnier, dem Hauptturnier, dem Rengo-Turnier und im Kinderturnier Geld- und Sachpreise im Wert von über 10.000 Euro an die Spielerinnen und Spieler ausgeschüttet. Aber der Kidocup



Kidocup Hauptturnier

Pl.	Name	Club/Land	Gr.	1	2	3	4	5	6	Pkt	SOS	SOSOS
1	Su Yuanlong	DE/CN	6d	13+	5+	11+	4+	3+	2-	5	176,5	1049,5
2	Welticke, Jonas	DE	5d	6+	4-	3-	17+	8+	1+	4	177	1048,5
3	Boviz, Dominik	HU	6d	5-	12+	2+	11+	1-	7+	4	176,5	1052,5
4	Frejlak, Stanislaw	PL	5d	8+	2+	17+	1-	7+	6-	4	176	1050,5
5	Oh, Lluís	ES/KR	6d	3+	1-	8+	7-	9+	16+	4	176	1036,5
6	Fu Yaqi	SE/KR	6d	2-	14+	7-	12+	11+	4+	4	173,5	1046
7	Xu Yin	DE/CN	6d	9+	11-	6+	5+	4-	3-	3	177,5	1044,5
8	Krämer, Lukas	DE	6d	4-	13+	5-	15+	2-	18+	3	173	1031,5
9	Mero, Csaba	HU	6d	7-	17-	24+	13+	5-	14+	3	168,5	1030,5
10	Spiegel, Lothar	AT	5d	14-	24-	18+	19+	15+	12+	4	164,5	1002
11	Obenaus, Johannes	DE	5d	12+	7+	1-	3-	6-	-	2	174	1031,5
12	Fan Chen	CN	5d	11-	3-	16+	6-	25+	10-	2	171,5	1010
13	Zhang Yi	DE/CN	5d	1-	8-	30+	9-	14-	17+	2	170	1014
14	Schütze, Bernd	DE	4d	10+	6-	15-	29+	13+	9-	3	170	997,5
15	Li Yue	CH/CN	5d	17-	21+	14+	8-	10-	19+	3	167	1000,5
16	Ruzicka, Martin	DE	4d	19+	26+	12-	24+	17+	5-	4	164,5	1005,5
17	Palant, Michael	DE	4d	15+	9+	4-	2-	16-	13-	2	173	1023
18	Pankoke, Matias	DE	4d	21-	20+	10-	22+	24+	8-	3	165,5	970
19	Budahn, Michael	DE	3d	16-	32+	21+	10-	20+	15-	3	164	963,5
20	Marz, Manja	DE	2d	24-	18-	31+	35+	19-	27+	3	157,5	948,5

angekommen ist, dass dieses Angebot hoffentlich im nächsten Jahr wiederholt werden wird.

So gingen am Montag gegen 18 Uhr drei wilde Baduk-Tage zu Ende. Die meisten Teilnehmer hatten noch eine längere Reise vor sich, die Organisatoren

mussten noch auf- und wegräumen und abends fielen, nach einem gemeinsamen Besuch beim Chinesen, alle müde ins Bett. Am Dienstag bestiegen dann die letzten auswärtigen Gäste ihre Flugzeuge in die Heimat und die Nachbereitung mit Abrechnung, Turniermaterial wieder in der Stadt verteilen, Berichte schreiben etc. konnte beginnen. Viel Arbeit, die sich immer wieder lohnt! Und auch für das kommende Jahr

hat Park Jung Hee 5d schon das Sponsoring durch seine Firma zugesagt, so dass der Kidocup auch 2017 wieder zu Pfingsten stattfinden wird.



Omikron Rengo-Turnier

Pl.	Name	Gr.	1	2	3	4	5	Pkt	SOS	SOSOS
1	Pittner, Arved/Su, Yuanlong	4d	14+	13+	20+	17+	2+	5	12	56
2	Schomberg, Niels/Ervens, Deniz	2d	30+	8+	15+	4+	1-	4	14	50
3	Ruzicka, Martin/Fisches Z.	1d	31+	16+	18+	7+	-	4	8	38
4	Tomsu, Adriana/Dasova, Dita	3k	44+	23+	5+	2-	-	3	10	39
5	Cinar, Emre/Büscher, Jannis	4k	38+	9+	4-	13+	-	3	10	36
6	*Bernhauer, Felix/Böhme, Janine	1d	9-	29+	16+	20+	-	3	10	34
7	Schnelle, Matteo/Fritsch, Iwan	8k	37+	25+	19+	3-	-	3	10	30
8	*Xu, Ling/Pankoke, Matias	2d	35+	2-	26+	21+	-	3	9	37
9	Cinar, Kasim/Xu, Meide	3k	6+	5-	32+	24+	-	3	9	35
10	*Thörner, Vanessa/Ober, Felix	7k	24+	39+	41-	15+	-	3	9	25

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft in Darmstadt

von Marc Oliver Rieger

Nach drei Jahren kehrte die Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft (DJGM) wieder nach Darmstadt zurück, integriert in die Darmstädter Go-Tage, also mit umfangreichem Go-Kurs-Angebot am Donnerstag (Fronleichnam), Ausflug, Schnell-Go und diesmal sogar Blitz-Go am Freitag und der eigentlichen Meisterschaft am Wochenende.

Wie schon vor drei Jahren gab es auch gleich wieder einen Rekord: 40 Kinder und Jugendliche nahmen teil – so viele wie nie zuvor bei einer DJGM!

Gespielt wurde am Samstag altersgemischt nach MacMahon und am Sonntag dann Halbfinale und Finale in jeder der drei Altersgruppen bzw. weiter MacMahon für alle, die sich nicht qualifizieren konnten.

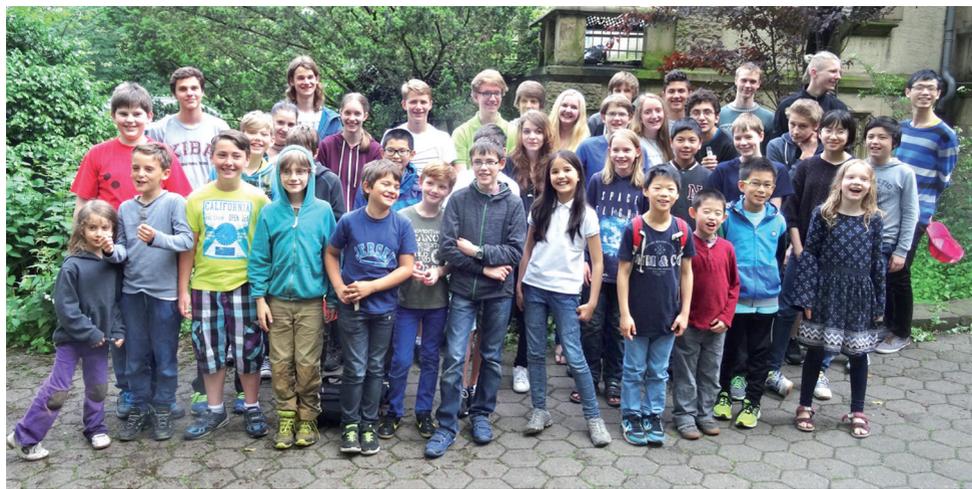
An den Brettern und daneben ging es wie immer hoch her: Es war quirlig, ausgelassen, manchmal auch ein wenig laut, aber die Kids waren begeistert. Auch sportlich war das diesmal eine DJGM der Extraklasse: Acht Spieler spielten 2-Dan und besser, davon zwei in der U15. So war für packende Spiele gesorgt!

Wo es Sieger gibt, gibt es auch Verlierer, und so flossen diesmal auch hier und da Tränen und

nicht jeder Papa konnte sich beherrschen, wenn der Sohn eine Finalpartie verzeigte. Insgesamt fiel mir aber schon auf, wie freundlich es doch in der deutschen Go-Jugend zugeht: Da wuseln die kleinen Geschwister zwischen den Go-Brettern herum und die Kids spielen mit ihnen. Da setzen sich die ernsthaften Kontrahenten von eben danach zu einer Partie Rund-Go zusammen. Da wird zusammen gegrillt, Karten gespielt und Neulinge werden herzlich willkommen geheißen und sind begeistert von der guten Stimmung.

Aber wie ging es denn aus bei der diesjährigen DJGM? Nun, die großen Überraschungen blieben am Ende doch aus. Die drei Vorjahressieger sind auch die diesjährigen Sieger: Martin Ruzicka (4d) in der U19, Chen Feiyang (2d) in der U15 und Immanuel Dottan (6k) in der U11!

Auf den Plätzen dahinter gab es jedoch ein paar Newcomer (siehe Tabelle) und es ging oft auch äußerst knapp zu, und über Sieg oder Niederlage entschied das Komi. Dieses war zur allgemeinen Verwirrung unterschiedlich zwischen dem parallel stattfindenden Darmstädter Go-Turnier (Komi 6) und der DJGM (Komi 7, Finalspleile: Komi 6,5). Das führte zu einem Kuriosum: Einer Partie, die erst am Grillabend



entschieden wurde, und das ging so: Beim Auszählen einen Mitorganisator fragen, wie hoch das Komi ist, "6" als Antwort bekommen, sich ärgern, dass man als Weißer mit einem Punkt verloren hat, beim anschließenden Grillen Freunden davon erzählen, sich von denen sagen lassen: "Aber wieso? Das Komi ist doch 7!", entgeistert dreinschauen, reklamieren, doch noch ein Jigo bekommen!

Tja, über knappe Niederlagen zu jammern hilft halt manchmal doch!

Einen Spezialpreis für die beste teilnehmende Stadt gab es übrigens auch, und er ging an das Ratinger Team, das mit elf Teilnehmer anreiste! Schade übrigens, dass sich aus der Go-Metropole Hamburg, Ausrichter der letzten DJGM, kein einziger Teilnehmer in den Süden wagte. Das geht besser!

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2016

Pl.	Name	Kat./Platz	Ort	Grad	MMS	1	2	3	4	5	Pkte	SOS	SOSOS
1	Ruzicka, Martin	U19/1.	Freiburg	4d	21	7+	4+	2+	3+	2+	5	94	476
2	Bantla, Chafiq	U19/2.	Dinslaken	3d	19	8+	3+	1-	7+	1-	3	97	467
3	Pankoke, Matias	U19/3.	Oldenburg	4d	19	5+	2-	6+	1-	7+	3	96	458,5
4	Schomberg, Niels	U19/5.	Meerbusch	2d	19	6+	1-	9-	10+	11+	3	90	428,5
5	Chen Feiyang	U15./1.	Frankfurt	2d	19	3-	7-	11+	9+	8+	3	88	447,5
6	Law Yu Kai	U19/6.	Trier	2d	19	4-	10+	3-	11+	13+	3	83,5	416,5
7	Wagner, Gabriel	U19/4.	Trier	2d	18	1-	5+	8-	2-	3-	2	96	462
8	Pittner, Arved	U15/2.	Berlin	2d	18	2-	9+	7-	14+	5-	2	87	444
9	Schaaf, Emanuel	U15/3.	Trier	1k	18	10+	8-	4+	5-	14+	3	86	424,5
10	Ahlborn, Marieke	U19/7.	Bonn	1k	17	9-	6-	12+	4-	15+	2	82,5	382
11	Büscher, Jannis	U19/8.	Ratingen	3k	15	15+	14+	5-	6-	4-	2	82,5	407
12	Dottan, Immanuel	U11/1.	Berlin	6k	14	16+	17+	10-	27+	18+	4	54	294
13	Gassenmeier, Claudia	U19/9.	Detmold	6k	13,5	14-	15=	18+	16+	6-	2,5	65,5	341
14	Cinar, Emre	U15/4.	Ratingen	5k	13	13+	11-	15+	8-	9-	2	77	389,5
15	Semmler, Gregor	U15/5.	Jena	6k	12,5	11-	13=	14-	17+	10-	1,5	68,5	365
16	Birckner, Bruno	U19/10.	Jena	8k	11	12-	19+	20+	13-	17+	3	57,5	276
17	Nitsch, Bruno	U19/11.	Emden	9k	10	20+	12-	19+	15-	16-	2	57,5	279
18	Marz, Ferdinand	U11/2.	Jena	9k	10	19+	20-	13-	24+	12-	2	54,5	259,5
19	Herwig, Max	U15/6.	Mainz	8k	10	18-	16-	17-	21+	20+	2	50	256,5
20	Czech, Aik	U15/7.	Mainz	8k	10	17-	18+	16-	22+	19-	2	49	260,5
21	Korf, Alexander	U15/8.	Mainz	12k	9	27+	22+	24+	19-	25+	4	38	209
22	Schomberg, Jan	U19/12.	Meerbusch	11k	8	24+	21-	25+	20-	23-	2	41	196
23	Quathamer, Janntje	U19/13.	Kassel	16k	8	26+	24-	30+	28+	22+	4	33	173
24	Rieger, Angelika	U11/4.	Trier	11k	7	22-	23+	21-	18-	27-	1	41	208,5
25	Arnhold, Moritz	U15/9.	Jena	13k	7	29+	28+	22-	26+	21-	3	35	172
26	Weber, Jens	U15/10.	Ratingen	13k	7	23-	27+	28+	25-	29+	3	32	171
27	Zhu, Kevin	U11/3.	Ratingen	14k	6	21-	26-	29+	12-	24+	2	42	195
28	Stellweg, Emma	U19/14.	Darmstadt	15k	6	32+	25-	26-	23-	30+	2	31	149,5
29	Thum, Alessio	U11/5.	Ratingen	16k	5	25-	30-	27-	31+	26-	1	30	157,5
30	Yuan, Sven	U15/11.	Ratingen	18k	5	31+	29+	23-	32+	28-	3	28	136
31	Dottan, Adam	U11/6.	Berlin	18k	5	30-	32+	33+	29-	34+	3	20,5	109,5
32	Nicolaev-Degen, Ivan	U15/12.	Ratingen	18k	4	28-	31-	34+	30-	36+	2	21,5	107,5
33	Yuan, Giselle	U15/13.	Ratingen	20k	3,5	37+	35+	31-	36=	38+	3,5	14,5	65
34	Thiéé, Niklas	U11/7.	Ratingen	20k	3	39+	36+	32-	37+	31-	3	15,5	76
35	Vorat, Mark	U11/8.	Ratingen	20k	3	38+	33-	37-	39+	40+	3	9,5	58,5
36	Lo Kang-I	U11/9.	Ratingen	20k	2,5	40+	34-	38+	33=	32-	2,5	12,5	74
37	Zhang Shukai	U11/10.	Frankfurt	20k	2	33-	40+	35+	34-	39-	2	11,5	61
38	Müller, Lukas	U15/14.	Ratingen	20k	2	35-	39+	36-	40+	33-	2	11	58
39	Pittner, Arwen	U11/11.	Berlin	20k	2	34-	38-	40+	35-	37+	2	10	59
40	Stellweg, Karolin	U15/15.	Darmstadt	20k	0	36-	37-	39-	38-	35-	0	11,5	54,5

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft in Erfurt

von Torsten Knauf

Am 7. und 8. Mai haben wir im wunderschönen egapark Erfurt die Deutsche Paar-Go-Meisterschaft ausgespielt. Als Begleitprogramm gab es am Sonntag ein japanisches Gartenfest mit großer Bühne, Taiko-Trommeln – und für ahnungslose Passanten natürlich auch einen kleinen Go-stand.

Das vielleicht Wichtigste zuerst: Ich möchte mich noch einmal besonders bei Manja und Micha Marz für die tolle Organisation (seit Jahren eigentlich schon Standard) bedanken! Das vielleicht Zweitwichtigste: Die Paar-Go-DM kann ich nur jedem wärmstens empfehlen! Nur jeden 4. statt 2. Zug machen zu dürfen, sowie nach fast jedem 2. Zug neue Erkenntnisse zu gewinnen bzw. sich einen neuen Plan ausdenken zu „dürfen“, ist in jeder Hinsicht inspirierend und sehr unterhaltsam.

Nachdem ich dieses Jahr das erste Mal mit meiner Schwester Barbara zusammen gespielt habe, sehe ich das noch mehr so. Auf die Frage, ob wir schon einmal zusammengespielt haben oder immer nur gegeneinander, hat Klaus bereits vor der ersten Runde passend erwähnt, dass das im Paar-Go doch praktisch das Gleiche sei. Weder ich noch meine Schwester sind wahrscheinlich für besonders gutes Formgefühl (oder so etwas Ähnliches) bekannt,

so dass ich mich auf das bevorstehende Gekloppe gefreut habe. Mit Ausnahme von unseren letzten Gegnern Ulrike und Thomas haben uns auch alle nach der Partie gesagt, wie schlecht wir gespielt haben, was meine Freude am kreativen Gekloppe nicht reduzieren konnte – und ich hoffe, dass es



Barbara da genauso ging (ihr Kommentar dazu: „Boah, stehen wir schlecht, aber das drehen wir schon, besonders mit Torsten dabei“).

Der letzte von den unzähligen Höhepunkten war, dass bei der abschließenden Siegerehrung auf dem japanischen Gartenfest Manja von dem Moderator als junges Mädchen vorgestellt wurde und sie wiederum das alteingesessene Dreamteam Jana und Klaus als „junges Newcomer-Paar“ vorgestellt hat.

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft 2016

Paar		1	2	3	4	5	Pkte	SOS
1. Barbara & Torsten Knauf	Köln/Kiel	+3	+5	+4	-2	+6	4	15
2. Lisa Ente/Benjamin Teuber	Hannover/Hamburg	-5	=3	+6	+1	+7	3.5	13.5
3. Jana Hollmann/Klaus Petri	Wiesbaden/Darmstadt	-1	=2	+8	+7	+4	3.5	11.5
4. Vivian Scheuplein/Johannes Obenaus	Darmstadt/Berlin	+8	+6	-1	+5	-3	3	12.5
5. Manja & Michael Marz	Jena	+2	-1	+7	-4	+8	3	11.5
6. Ulrike Schmidt/Thomas Kettenring	Berlin/München	+7	-4	-2	+8	-1	2	11.5
7. Lena Gauthier/Hendrik Schmidt	Jena/Erfurt	-6	+8	-5	-3	-2	1	12
8. Simone Wälde/Richard Haas	Darmstadt	-4	-7	-3	-6	-5	0	12.5

Turniernotizen

44. Pariser Go-Turnier

Oh Mingyu (7d/Republik Korea) hat zu Ostern in sechs Runden ungeschlagen das diesjährige Pariser Turnier gewonnen. Zweiter wurde Chae Jinwon (6d/Republik Korea) vor Thomas Debarre (6d/Strasbourg). Jonas Welticke (5d/Bonn) konnte mit einem 3:3 den neunten Platz erreichen, Lukas Krämer (6d/Bonn) ebenfalls mit 3:3 Platz 16.

Bochumer Sprosse

Tashi Walde (3d/Bonn) hat am 9. April unter 34 Teilnehmern ungeschlagen die Bochumer Sprosse gewonnen. Auf den Plätzen folgen Malte Weiß (3d/Dortmund) und Chafiq Bantla (3d/Dinslaken).

Berliner Frühlingsturnier

Am 9. April trafen sich 43 Go-Spieler vom 3. Dan bis 32. Kyu im Jugendclub E-Lok bei wunderbarem Wetter unter blühendem Kirschbaum zum Berliner Frühlingsturnier. Den ersten Platz belegte ungeschlagen Arved Pittner 2d. Ebenfalls ohne Niederlage spielte Christoph Schmidt 20k und belegte damit den zweiten Platz. Den dritten Platz teilten sich Dima Fella 1k und Rüdiger Stoll 1k. Die ersten 3 Plätze teilten sich das Preisgeld von insgesamt 96 Euro. Alle Teilnehmer erhielten Urkunden und kleine Sachpreise.

Paar-Go-EM: WM-Teilnahme verpasst

Im stark besetzten Teilnehmerfeld zeigten sich die deutschen Vertreter am Wochenende 9. und 10. April mit einem 5. Platz (Vivi Scheuplein/Johannes Obenaus) und 3. Platz (Manja Marz/Matias Pankoke) souverän. Im Finalspiel gegen die Sieger Svetlana Shikshina/Ilya Shikshin konnten die sehr guten Chancen der Deutschen auf den EM-Titel nicht umgesetzt werden. In der anderen Finalpartie konnte Ungarn (Rita Pocsai/Pal Balogh) sich ebenfalls gegen die Deutschen durchsetzen und errang die Silbermedaillen.

Guzumi Recklinghausen

Gerd Mex (1d/Göttingen) hat am Wochenende 16. und 17. April beim Turnier in Recklinghausen

die Ü50-Wertung gewonnen und darf sich über eine Flasche Whisky freuen. Bruno Nitsch (11k/Emden) setzte sich in der U18-Wertung durch und bekommt ein Jahr lang die Startgelder aller Turniere in Deutschland ersetzt an denen er teilnimmt. Die U16 hat er nebenbei auch noch mitgenommen. Frank Quathamer (8k/Kassel) hat im Marathonturnier alle Sprintwertungen für sich entschieden und auch den Gesamtsieg davongetragen.

Tashi Walde (3d/Bonn) hat punktgleich aber mit leichtem SOS-Vorsprung vor FJ Dickhut (6d/Lippstadt) das Hauptturnier gewonnen. Den dritten Platz konnte sich Michael Palant (4d/Berlin) sichern, gefolgt von Bernd Radmacher (4d/Meerbusch), Matthias Terwey (4d/Münster) und Helmut Weber (2d/Bonn).

56. Messeturnier Hannover

Lisa Ente (3d, Hannover) siegte am 23. und 24. April bei 53 Teilnehmern nach Drittwertung vor Arved Pittner (2d, Berlin) und Frank Maurer (4d, Braunschweig), nachdem sich die drei im Kreis geschlagen hatten.

2. European Go Grand Slam Tournament

Ali Jabarin (1p/IS) hat das zweite europäische Go-Grand-Slam-Turnier gewonnen. Zweiter wurde Artem Kachanovskiy (1p/UA), den dritten Platz belegte Pavol Lisy (1p/SK). Die Partien wurden auf KGS unter GrandSlam1 bis GrandSlam4 übertragen.

Internationales Städtemannschaftsturnier Chinacup Berlin

Beim Chinacup Berlin hat die Mannschaft Bonn (Andrii Kravets, Lukas Krämer, Jonas Welticke) den ersten Platz in der Gruppe A belegt. Zweite wurden das Team Leipzig (Xu Yin, Zhang Yi, Dixin Li). Platz 3 belegte das Team Strasbourg/Rhein (Thomas Debarre, Antoine Fenech, Martin Ruzicka).

In Gruppe B hat die Mannschaft Berlin–yet another Go team (Johannes Gast, Nils Ole Timm, Michael Budahn) gewonnen. In Gruppe C gewann die Mannschaft Berlin–Zebrapinguine II (Thomas Pittner, Zacharias Fisches, Dima Fella).

29. Dresdner Go-Turnier

36 Spieler nahmen beim Turnier am 7. und 8. Mai trotz oder vielleicht auch gerade wegen des Brückentages teil, den wir in der Terminplanung im letzten Jahr irgendwie übersehen haben. Luxiaoji Chen (3d, Dresden) erreichte als einziger Spieler fünf Punkte und gewann das Turnier souverän vor Arved Pittner (3d, Berlin) und Dixin Li (3d, Leipzig). Die anderen Spieler haben sich nichts geschenkt, so dass nur Stephan Wagner (3k, Dresden) und Frank Engelmann (11k, Dresden) vier Punkte erzielen konnten.

Das Wetter war an beiden Tagen außergewöhnlich schön. In den Pausen und am Abend waren Spaziergänge an der Elbe und das Sonnenbad auf der Terrasse beliebt. Die Verpflegung war sehr gut, am Samstagabend wurde gegrillt.

45. Amsterdamer Go-Turnier

Thomas Debarre (6d/Strasbourg) hat in 6 Runden ungeschlagen das diesjährige Amsterdamer Turnier am Himmelfahrtswochenende gewonnen. Zweiter wurde Dominik Bovíz (6d/Székesfehérvár) vor Tanguy Le Calvé (6d/Nantes), Stanislaw Frejlik (5d/Warszawa) und Fu Yaqi (6d/Stockholm).

Tournoi de Strasbourg

Kim Seongjin (7d/Republik Korea) hat das Strasbourg Turnier gewonnen. Zweiter wurde Katayama Hiroyuki (7d/Japan). Lukas Krämer (6d/Bonn) erreichte Platz 7, Jonas Welticke (5d/Bonn) Platz 8, Leon Stauder (4d/Ludwigshafen) Platz 9.

Darmstädter Go-Turnier

Das Begleitturnier der Jugendmeisterschaft, also das Darmstädter Go-Turnier am 28. und 29. Mai, gewann Johannes Obenaus (5d/Berlin) in fünf Runden ungeschlagen. Auf den Plätzen folgen Jonas Welticke (5d/Bonn), Lucas Neiryck (5d/Liège) und Michael Palant (4d/Berlin).

37. World Amateur Go Championship

Bai Baoxiang (8d/China) hat in acht Runden ungeschlagen die Amateur Go-Weltmeisterschaft in Wuxi gewonnen. Zweiter wurde mit einer Niederlage Kim Kibaek (6d/Republik Korea). Hsu Chia Cheng (7d/Taiwan) musste

sich nur den beiden ersten geschlagen geben und wurde Dritter.

Bester Europäer wurde Andrii Kravets (6d/Ukraine) auf Platz 4. Lukas Krämer (6d/Bonn) erreichte mit 5:3 den zwölften Platz.

St. Augustiner Go-Turnier

Jonas Welticke (5d/Bonn) hat ungeschlagen das St. Augustiner Turnier am 11. und 12. Juni gewonnen. Zweite wurde Lu Meng (4d/Münster). punktgleich folgen auf den weiteren Plätzen Bernd Radmacher (4d/Meerbusch), Christopher Lieberum (3d/Göttingen) und Deniz Ervens (1d/Köln).

2. Kasseler Schnell-Go-Turnier

Franz-Josef Dickhut (6d/Lippstadt) gewann am 19. Juni ungeschlagen das 5-Runden-Turnier, gefolgt von Christoph Gerlach (6d/Hannover) auf dem 2. Platz. Zuletzt spielten die beiden 2009 gegeneinander. Auf dem 3. und 4. Platz zwei Göttinger: Hinnerk Stach (2d) und Gerd Mex (1d). 31 Teilnehmer kamen nach Kassel und genossen spannende Spiele.

Leserbrief

Lieber Tobias Berben,

in der aktuellen Ausgabe der DGoZ (= Heft 2/2016) ist auf Seite 36 ein japanischer Holzdruck von Kuniyoshi Utagawa abgebildet. Die Beschreibung ist weitgehend korrekt, aber bei der Datierung ist scheinbar etwas schief gelaufen, da dort das Entstehungsjahr mit 1840 angegeben ist. Dieser Druck befindet sich auch in meiner Sammlung und er kann durch einen Zensorstempel (der im abgebildeten Ausschnitt nicht zu sehen ist) eindeutig ins Jahr 1858 (sogar der Monat Juli ist bestimmbar) datiert werden. Eine unabhängige Quelle, die das selbe Datum angibt, ist z.B. das *Museum Of Fine Art Boston* (Accession Number 11.37979). Ich hoffe diese Anmerkungen sind hilfreich.

Beste Grüße,

Erwin Gerstorfer

Kawabatas „Meijin“

Es folgt ein weiteres Kapitel (Kapitel 14, S. 56ff.) aus dem Roman „Meijin“ von Kawabata Yasunari, der im Verlag Brett und Stein erschienen ist und für 19,90 Euro direkt beim Verlag (www.brett-und-stein.de), im Onlineshop des Hebsacker Verlags (www.hebsacker-verlag.de), bei Amazon (www.amazon.de) oder auf Bestellung im lokalen Buchhandel erworben werden kann.

Kapitel 14

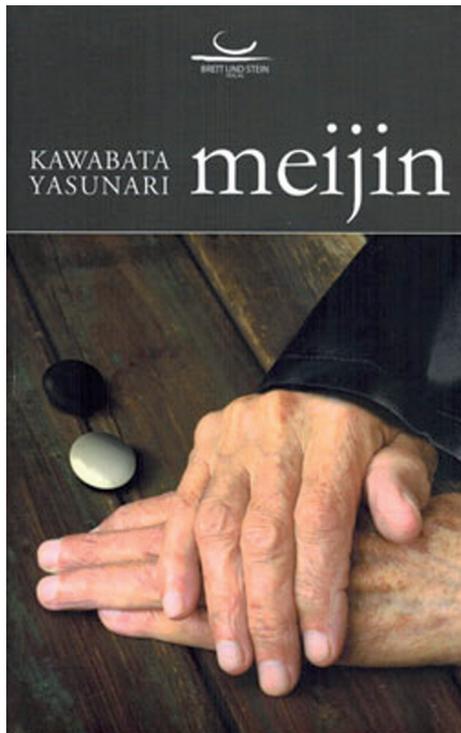
An jenem Morgen zogen wir in den Gasthof Naraya um. Am nächsten Tag, dem Elften, nach einer Unterbrechung von zwölf oder dreizehn Tagen, wurde die Partie in einem Nebengebäude wieder aufgenommen. Der Meijin war nun richtig in der Partie angekommen, und seine Eigenwilligkeiten hatten ihn verlassen. Tatsächlich war er so ruhig und fügsam, als hätte er die Sorge für seine Person den Veranstalter übertragen.

Die Schiedsrichter der letzten Partie des Meijin waren Onoda und Iwamoto, beide 6-Dan. Iwamoto kam am Elften um ein Uhr nachmittags an. Er nahm sich einen Stuhl auf der Veranda und blickte unverwandt die Berge an. Es war laut Kalender der Tag, an dem die Regenzeit endet, und tatsächlich schien zum ersten Mal seit einigen Tagen die Sonne. Äste warfen ihre Schatten auf den feuchten Boden, und goldfarbene Karpfen schimmerten im Teich. Als die Partie erneut begonnen wurde, war der Himmel wieder leicht bewölkt. Es kam ein Wind auf, stark genug, dass sich die Blumen in der Schmucknische bogen.

Abseits des Wasserfalls im Garten und des Flusses dahinter wurde die Stille lediglich durch die entfernten Klänge durchbrochen, die vom Meißel eines Steinmetzen herüberschallten. Der Duft roter Lilien wehte aus dem Garten herein. In der fast zu perfekten Stille segelte ein Vogel eindrucksvoll über die Dächer hinweg. Im Lauf des Nachmittags wurden sechzehn Züge gespielt, vom Abgabezug Weiß 12 bis zum Abgabezug Schwarz 27.

Nach einer viertägigen Pause fand am 16. Juli der zweite Spieltag in Hakone statt. Die junge Frau, die die Partie mitschrieb, hatte bislang immer einen dunkelblauen Kimono mit weißen Punkten getragen. Heute trug sie Sommerkleidung, einen Kimono aus feinem weißen Leinen.

Das Nebengebäude lag über den Garten fast hundert Meter vom Hauptgebäude entfernt. Die Mittagspause kam, und die Gestalt des Meijin zog meinen Blick an, wie er allein den Weg hinunterging. Unmittelbar nach dem Tor des Nebengebäudes ging es ein kurzes Stück bergan, und der Meijin beugte sich vor, als er hinaufstieg. Ich konnte die Linien in den Flächen seiner kleinen Hände nicht erkennen, die er leicht auf dem Rücken gefaltet hielt, doch das Netz der Venen wirkte fein und verzweigt. Er trug einen geschlossenen Fächer. Sein Körper, von den Hüften an nach vorn geneigt, war völlig gerade, was seine Beine noch unzuverlässiger wirken ließ. Von unterhalb des Dickichts aus Zwergbambus entlang der



Hauptstraße hörte man Wasser einen schmalen Graben hinabfließen. Das war alles, und doch ließ mir die entschwindende Gestalt des Meijin Tränen in die Augen steigen. Ich war tief gerührt, ohne selbst zu verstehen warum. In dieser Gestalt, die gedankenverloren den Spielort verließ, lag die stille Traurigkeit einer anderen Welt. Der Meijin wirkte wie ein Relikt, das aus der Meiji-Zeit zurückgeblieben war.

„Eine Schwalbe, eine Schwalbe“, sagte er mit schwacher heiserer Stimme, als er stehenblieb und in den Himmel hinaufschaute. Hinter ihm stand ein Stein mit der Inschrift, dass der Kaiser des Meiji einst geruht hatte, hier im Gasthof abzusteigen. Über ihn breiteten sich die Äste einer Kräuselmirte, die noch nicht in Blüte stand. Das Naraya war einst eine Absteige für den Kriegeradel und sein Gefolge gewesen.

Onoda kam hinter dem Meijin her, als wollte er ihn vor etwas beschützen. Die Frau des Meijin war zu der steinernen Brücke gekommen, die über den Teich führte, um ihn abzuholen. Morgens und nachmittags begleitete sie ihn zum Partieraum und schlüpfte wieder hinaus, wenn er vor dem Goban Platz genommen hatte. Mittags und am Ende des Spieltags erwartete sie ihn immer an dem Teich, der vor ihrem Zimmer gelegen war.

Die Gestalt des Meijin sah von hinten merkwürdig unbalanciert aus. Er war noch nicht aus seiner Versenkung zurückgekehrt, und die aufrechte Haltung von Rumpf und Kopf wirkte so, als säße er noch immer vor dem Goban. Er schien unsicher auf den Beinen. In diesem Zustand der Abwesenheit ließ er an einen feinen Geist denken, der über einem leeren Raum schwebte – und doch waren die Konturen der Gestalt, die wir am Goban sahen, ungebrochen. Sie ließen einen schwindenden Duft erspüren, wie ein Nachglimmen.

„Eine Schwalbe, eine Schwalbe.“ Womöglich wurde dem Meijin nun, als er die Worte heiser aus seiner Kehle presste, zum ersten Mal bewusst, dass sein Körper noch nicht wieder in der normalen Haltung war. So war das mit dem betagten Meijin. Meine Zuneigung zu ihm und die Nostalgie, die er hervorruft, sind in seiner Fähigkeit begründet, mich in solchen Augenblicken anzurühren.

Rezension

Lee Jae-Hwan, *Level Up. 20k bis 10k, 5+1 Bde., 168 Seiten pro Bd., Baukoptia, 65 Euro im Set.*

Gleich vorneweg: Wer Sorge davor hat, dass die Bücher auf Englisch sind, sei beruhigt. Das benötigte Englisch ist recht simpel und es steht nur wenig Text in den Büchern. Und selbst den braucht man nicht wirklich, da jede Theorie ausführlich mit Bildern und den darauf abgebildeten einzelnen Schritten beschrieben ist.

Meine persönliche Ausgangssituation

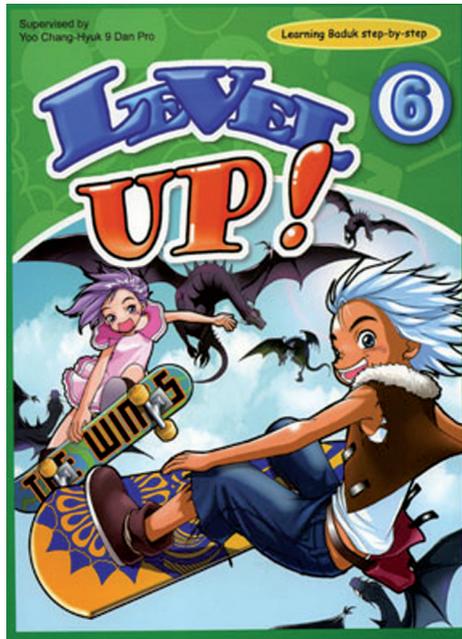
Ich hing für ein gutes dreiviertel Jahr auf einem Ranking von 18k fest. Wie für viele nachvollziehbar sein dürfte, war ich frustriert und wurde zunehmend unzufrieden. Ich hatte von Anfang an Go-Bücher gelesen und mich verbessert, doch ich war an einem Punkt angekommen, an dem mir mein bisheriges Vorgehen nicht mehr half, nachhaltig besser zu werden. Die einzelnen Ansätze und Theorien waren schnell wieder aus dem Kopf und das, obwohl ich gezielt versucht habe, sie in Spielsituationen herbei zu führen und anzuwenden. Mir wurde klar, dass ich ein Trainingsbuch brauchte. Eines in dem Ansätze und Vorgehensweisen nicht nur erläutert werden, sondern diese dann durch vorgegebene Szenarien geübt werden können.

Nach kurzer Recherche fand ich die Level-up-Serie von Lee Jae-Hwan. Ich stellte fest, dass diese Buchreihe darauf ausgelegt ist, dass sich die Leser in ihrem Rang schrittweise von einem Kyu zum nächsthöheren verbessern. Das fand ich toll. Also kaufte ich mir die Reihe von Buch Nr. 5–10 und das Review-Heft. Diese Bücher sind für 20k–10k ausgelegt. Die ersten Bücher waren also unterhalb meines Rangs 18k. Ich kann wirklich nur empfehlen die gesamte Serie von 20 bis 10k zu nehmen. Vermutlich gilt dies auch für die 30-20k und 10k-1k. Jedoch habe ich diese nicht gelesen. Die Bücher für 30k-20k wären vermutlich zu einfach und wenig gewinnbringend für meinen Rang gewesen, daher habe ich sie übersprungen. Ausführliche Inhaltsverzeichnisse sind unter folgendem Link zu finden und so kann jeder selbst entscheiden: senseis.xmp.net/?LevelUp.

Rückblick nach dem Durcharbeiten

Ich bin mittlerweile mit den Büchern Nr. 5–10 und der Review durch und kann sagen, dass es sich absolut lohnt! Schon bei Band 7 stellte ich fest, dass ich in Online-Spielen plötzlich deutlich stärker geworden war. Ich entdeckte Möglichkeiten, die mir vorher komplett entgangen wären. Interessant fand ich, dass ich beim Durcharbeiten der Bücher nicht den Eindruck hatte, dass mich die Aufgaben sonderlich herausgefordert hätten. Ein Prinzip wird erläutert und dann intensiv geübt. Da man die Idee sofort verstanden hat, sind die meisten der gestellten Aufgaben recht trivial. Spannend finde ich, dass das trotzdem absolut durchschlagende Effekte für das Lernen hat.

Ich empfehle jedoch, die Aufgaben auch mit anderen Lösungsansätzen als den aktuell beschriebenen durchzuspielen. Der Lerneffekt ist so viel größer. Über die Bücher hinweg wiederholen sich Situation und Aufgaben früherer Themen, jedoch ohne erneute Theorie, sodass man von selbst drauf kommen muss, wie es zu lösen ist. Auch das finde ich super, denn Dinge nochmal anschauen, die ich bereits bearbeitet habe, motiviert mich nicht so. Bei den durchzuarbeitenden Situationen sind immer wieder auch schwerere dabei. Schwerer fand ich sie, weil ein intensiveres „auslesen“ der Situation erforderlich war. Das finde ich persönlich eine sehr schöne Sache. Man kommt beim Bearbeiten der Bücher gut voran und ab und zu hat man mal eine wirkliche Herausforderung. Das ist sehr motivierend und es macht Spaß sich an manchen Szenarien die Zähne auszubeißen.



Auch gibt es immer wieder Szenarien, die nach der Standardlösung aussehen, aber stattdessen anders zu lösen sind. Da denkt man „ist doch klar“ – schaut in die Lösung und stellt fest, dass man in eine Falle getappt ist. Das erzieht zum konsequenten Durchdenken aller Aufgaben.

Vielleicht kennen auch Sie das Phänomen, dass Sie in Livepartien ab und zu denken: „Ach ja, das ist eine Standardsituation“, nur um dann festzustellen, dass es doch nicht so war. Die Mischung bei den Aufgaben stimmt meines Erachtens und ist didaktisch sinnvoll.

Auch im Review-Heft gibt es neben der Wiederholung bekannter Ansätze immer wieder Neues zu lernen. Das finde ich klasse!

Auswirkung auf mein Spielniveau

Richtig überrascht war ich, als ich nach Buch 9 mal wieder live in einem Go-Club gespielt habe.

Ich besiegte einen 14k mit 20 Punkten und gegen einen 8k verlor ich nur mit 46 Punkten (ich spiele grundsätzlich ohne Stein-Vorgaben). Dieses Resultat konnte ich nach nur 3 Monaten erreichen, in denen ich jeden Abend ca. 10-15 Minuten in den Büchern „gelesen“ habe. Lesen im üblichen Sinn kann man nicht wirklich sagen, es ist mehr ein Durcharbeiten der Aufgaben nach kurzen Theorie-Einheiten. In Bezug auf Go also doch wieder „lesen“. Wenn ich das mit dem dreiviertel Jahr zuvor vergleiche, in denen ich mich kaum verbessert habe, bin ich hoch zufrieden.

Kleine Kritikpunkte

Es mag den ein oder anderen verwirren, dass es eine Buchreihe „Level up 1-10“ und eine Reihe „JUMP

Level up 1–5“ gibt. Letztere ist für 10k–1k. Warum man in der Namensgebung nicht einfach mit "Level up 11–15" weiter gemacht hat, weiß ich nicht. Es ist jedoch wichtig zu wissen, wenn man sich die Bücher zulegen möchte.

Die Komplettlösungen sind für die Reihen „Level up 1–10“ (30–10k) als Download zur Verfügung gestellt (baduktopia.co.kr/asaprof/board/list.htm?bn=pdf). Man kann sie sich platzsparend ausdrucken und mitführen. Bei den Downloadlösungen gibt es einen kleinen Wermutstropfen. Es haben sich Fehler eingeschlichen. Die dargestellte Lösung stimmt hin und wieder nicht mit der Situation der Aufgabe überein. Hier scheinen Lösungen an falsche Stellen gerutscht zu sein. Das kommt allerdings selten vor. Meist ist es irrelevant, da die Lösung klar ist. Wenn ich mich recht erinnere, hat es nur einmal eine der komplexeren Aufgaben betroffen.

Für die Reihe „JUMP Level up 1–5“ (von 10k–1k) gibt es ein Lösungsbuch. Das finde ich eine schöne Sache. Zum Lösungsbuch selbst kann ich allerdings noch nichts sagen.

Eine Warnung zum Themenabschnitt der Ko-Kämpfe möchte ich aber aussprechen. Das war eine Sache, an der ich echt hängen geblieben bin und die ich nur durch den Ratschlag eines Bekannten lösen konnte. Speziell zu Beginn des Kapitels wird in allen Szenarien eine Ko-Drohung genutzt, die in der dargestellten Situation vorhanden ist. Leider verändern sich die Szenarien dann ohne Vorwarnung. Und es wird plötzlich davon ausgegangen, dass man beim Lösen der Aufgaben anderweitige Ko-Drohungen hat, die nicht darge-

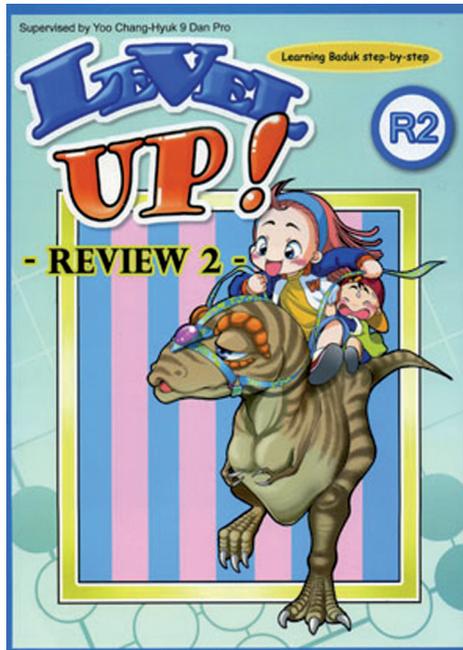
stellt sind, aber genutzt werden müssen, um die Situation zu lösen. Sprich, die Ko-Drohung, die man nutzen muss, ist nicht mehr Teil der dargestellten Situation. Ohne dieses Wissen wird man an manchen Aufgaben scheitern. Hier wäre es für den Übergang in derartige Situationen gut gewesen, eine Gesamtsituation auf einem 19×19 Brett darzustellen. Oder zumindest auf diese Vorannahme hinzuweisen. Dies geschieht leider nicht. Ich vermute, das liegt daran, dass die Bücher als unterrichtsbegleitendes Material genutzt werden. Wenn man dieses „Problem“ aber für sich gelöst hat, versteht man den Ansatz und kann die Aufgaben lösen. Beim Thema Ko-Kämpfe muss ich jedoch zugeben, dass mir die schwierigeren Aufgaben dann öfter doch „zu hoch“ waren. Wenn ich zur Lösung davon ausgehen muss, dass ich vier oder mehr anderweitige Ko-Drohungen

habe, dann übersteigt das meinen momentanen Go-Horizont doch spürbar. Aber wie gesagt, das sind nur einzelne Aufgabenstellungen, die hin und wieder vorkommen und auch nur beim Thema Ko.

Fazit

Bei der Level-up-Serie von Lee Jae-Hwan (Bände 5–10) handelt es sich um eine hervorragende Buchreihe, deren Bände aufeinander aufbauen und durch die man sich spürbar verbessern kann. Ich würde sie wieder kaufen und (für mich wichtiger) meine Zeit in sie investieren. Ich freue mich schon auf die nächsten Bücher der Jump-Level-Up-Reihe für 10–1k!

Marc Bayer



Vertretungsstunden mit Go

von Carmen Pilny

Dank der unkomplizierten Unterstützung von Philip Hiller, Steffi Hebsacker und Manja Marz über- rasche ich seit Dezember 2015 etliche Klassen des Willibald-Gluck-Gymnasiums (WGG) in Neu- markt damit, dass ich in den Vertretungsstunden mit einem Koffer voller Go-Übungsbrettern und Steinen auftauche und den Schülern erkläre, dass ich ihnen in dieser Stunde das Go-Spiel näherbringen möchte.

Nachdem die erste Ver- wirrung („Was ist denn das?“) beseitigt ist und ich die Regeln mit Hilfe eines Magnet-Spielbretts erklärt habe, sind alle Feuer und Flamme, das so einfach anmutende Spiel selbst auszuprobieren. Und immer wie- der ist es faszinierend zu sehen, wie die Schüler schon nach nur wenigen Zügen bemerken, dass die Regeln des Spiels zwar wirklich sehr einfach sind, die Komplexität des Spieles insgesamt aber sehr groß ist. Doch der Eifer ist bei allen groß.

Ich wusele durch die Reihen, um Fragen zu beantworten, Spielsituationen zu bewerten, den ein oder anderen toten Stein vom Brett zu nehmen und genieße die lockere Atmosphä- re, in der die Kinder vollkommen vertieft sind. Dass es für sie anstrengend ist, merkt man nach ca. 30 Minuten, wenn es an der Zeit ist, anzuregen, auch mit anderen zu spielen. Und natürlich stelle ich dann auch mich als Spielpartner zur Ver-

fügung. Auch wenn nicht alle bis zum Schluss wirklich „durchhalten“, so ist doch ein Großteil der Klasse ein- schließlich mir selbst vom Stundengong überrascht, so dass schnell die Mate- rialien wieder eingepackt werden. Und es vergeht eigentlich keine Stunde, in der mich nicht mindestens ein Schüler fragt, woher man das Spiel bekommt, ob man das öfters spielen kann und so weiter.

Jedes Mal zeigt sich aufs Neue, dass Go eine wunderbare Möglichkeit ist, vom regulären Unterricht etwas Abstand zu gewin- nen und dennoch viel zu lernen. Man begegnet auf dem Spielbrett nicht nur dem Gegner, sondern auch immer wieder sich selbst, mit all seinen Ecken und Kanten. Und mit jedem Zug lernt man – für das Spiel, für sich selbst, fürs Leben.

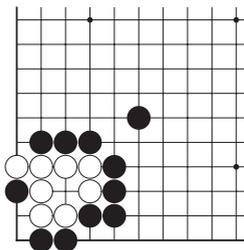
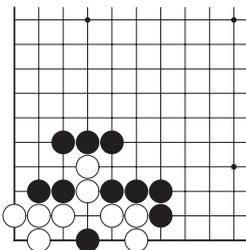
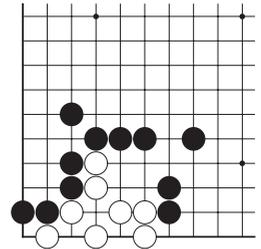
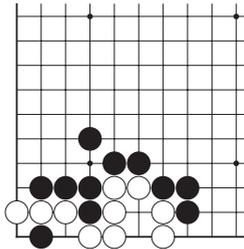
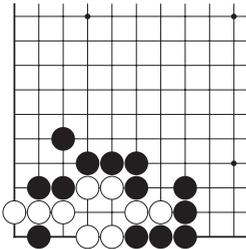
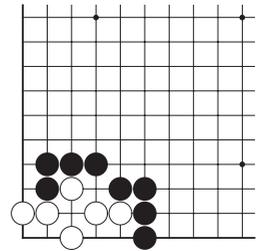
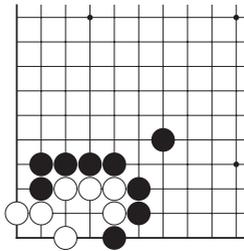
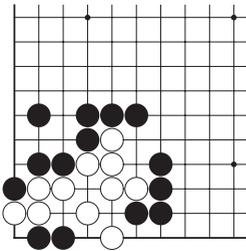
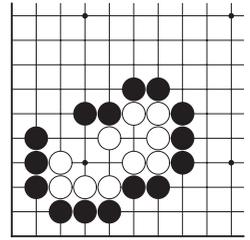
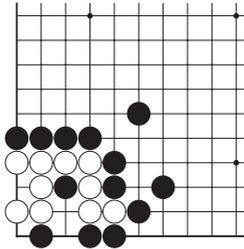
Natürlich versäume ich es nicht, dafür zu werben, im näch- sten Schuljahr meinen Wahlkurs zu besuchen. Und auch am Schul- fest im November 2015 habe ich Go angeboten sowie zum Tag der offenen Tür im April. Denn mit meinen Bemühungen, Go an unserer Schule bekannt zu machen, verfolge ich meinen Traum, Go als Wahlfach in den nächsten Jahren am WGG etablieren zu können. Und ich hoffe, dass Schüler des WGG in absehbarer Zeit mit von der Partie sein werden, wenn die Schulmannschaften sich wieder zu einem Turnier treffen.



Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Heute geht es bei allen Problemen für Neueinsteiger und Fortgeschrittene um falsche Augen ... Viel Spaß!



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!

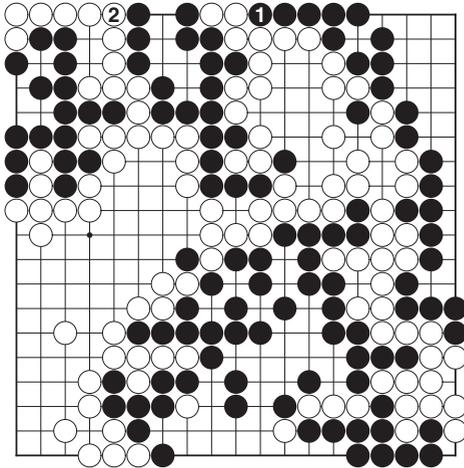
Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Der etwas andere Zug (14)

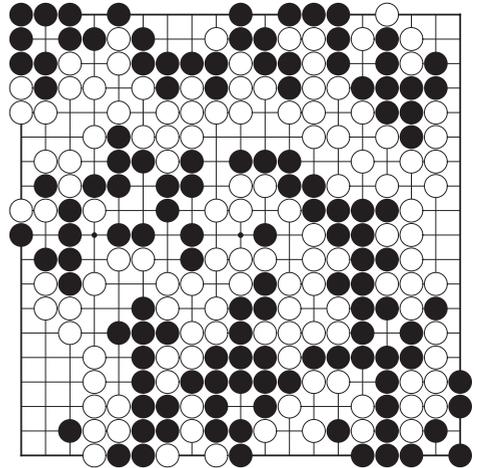
von Viktor Lin

Kennt ihr diese Anfängerpartien, in denen die Spieler am Ende der Partie noch ins bereits festgekloppelte gegnerische Gebiet setzen, in der Hoffnung, der Gegner übersieht etwas? Anscheinend geschieht das auch manchmal bei Profis, dass sie ganz am Ende

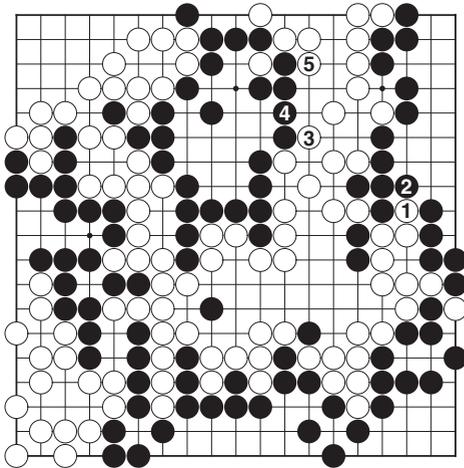
noch etwas übersehen. Im folgenden hab ich ein paar Stellungen zusammengesucht, in denen noch etwas ins Gebiet drinnen hingezaubert werden kann. Dabei sind die letzten Züge markiert, so diese bekannt sind. Viel Spaß!



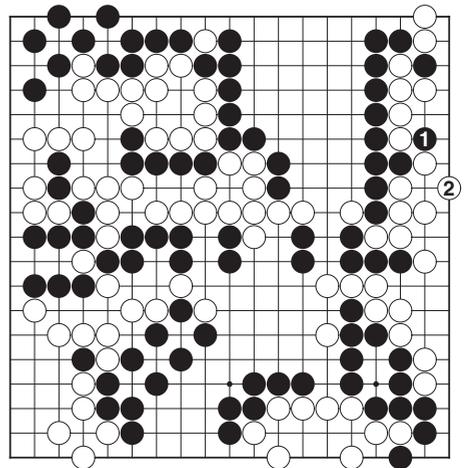
Problem 1: Die Spieler haben angefangen, die neutralen Punkte aufzufüllen. Doch nach S1 hat sich etwas geändert ...



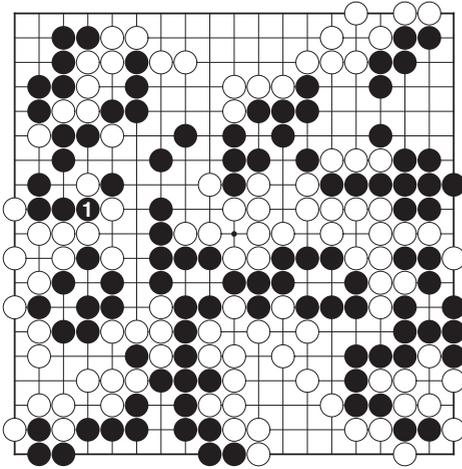
Problem 3: Schwarz am Zug macht ... etwas.



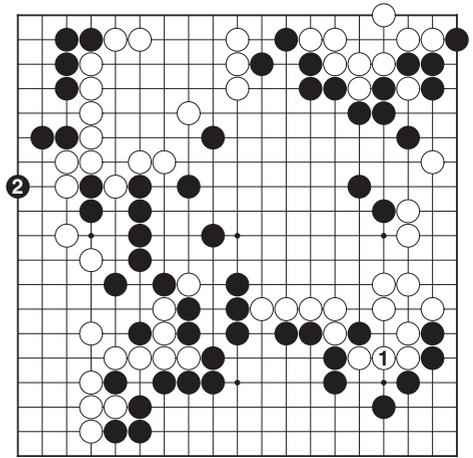
Problem 2: Weiß am Zug. Es gibt nur noch kleine Züge am Brett. Oder?



Problem 4: Schwarz tauscht – aus Langeweile oder Zeitdruck – das Atari aus und merkt plötzlich, dass etwas nicht stimmt.



Problem 5: Schwarz hat soeben zwei lose Steine fürs Endspiel abgeschnitten. Was macht Weiß?



Problem 6: Weiß am Zug in einer bekannten Stellung, die ich in mindestens 5 Büchern gefunden habe.

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

Ausschreibung

**zur Deutschen Damen-Go-Meisterschaft 2016
am 29. und 30. Oktober**

Ort: Barockschloss Mannheim, Bismarckstraße, 68161 Mannheim
Anmeldeschluss: Samstag, 29. September, 10:30 Uhr
 Anmelden unter mannheimer-go.jimdo.com/deutsche-damenmeisterschaft-2016
Kontakt: Matthias Armbruster, orga@mannheimer-aji.de, 0176 20164702

Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

29. Oktober 1. Runde: 11:30 Uhr, 2. Runde: 14:30 Uhr, 3. Runde: 17:30 Uhr

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

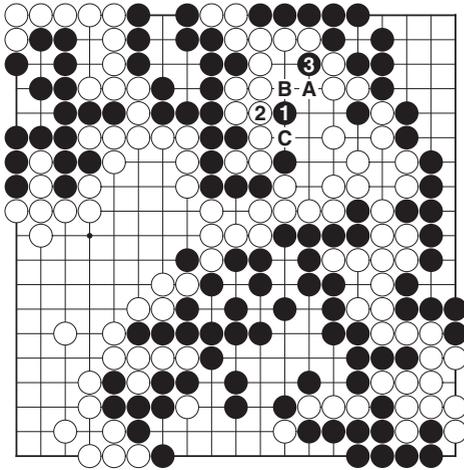
Der Profispieler Pavol Lisý wird anwesend sein und für Partieanalysen zur Verfügung stehen. Die Teilnahme ist kostenlos. An der Deutschen Damen-Go-Meisterschaft kann jede Go-Spielerin teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllt:

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

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

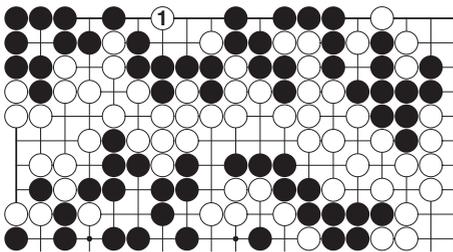
Jede Teilnehmerin muss alle Runden mitspielen.

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

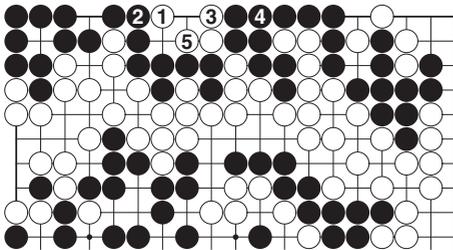


Dia. 1.1

Lösung 1: Weiß hat übersehen, dass Schwarz mit der Kombo 1 bis 3 direkt Steine fangen kann. Weder A, B noch C gehen sich für Weiß (selber ausprobieren!). Und damit wurde die Partie, die Weiß mit einem halben Punkt gewinnen konnte, wenn er innen gedeckt hätte, das Klo runtergespielt.

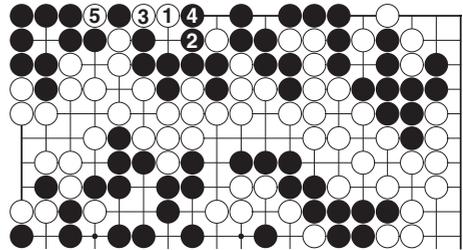


Dia. 2.1

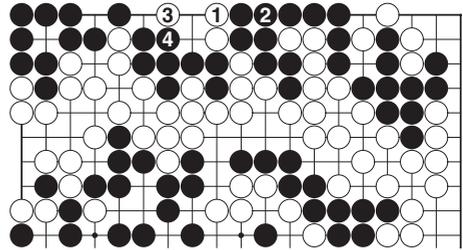


Dia. 2.2

Lösung 2: Mit dem Peep W1 in Dia. 2.1 entscheidet Weiß die Partie auf einen Schlag für sich. Schwarz hat nun die Wahl zwischen Seki-Pest (Dia. 2.2) oder

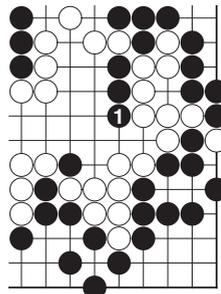


Dia. 2.3



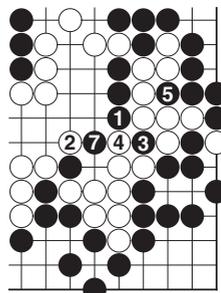
Dia. 2.4

Ko-lera (Dia. 2.3), was beides nicht siegführend ist. Man beachte, dass W1 in Dia. 2.1 der einzige Zug ist. Sollte Weiß die Reihenfolge in Dia. 2.4 vertauschen, verpufft die ganze Sequenz.

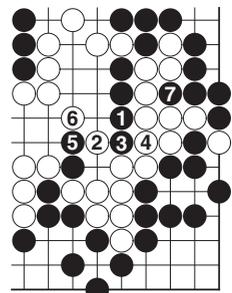


Dia. 3.1

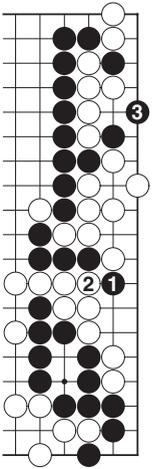
Lösung 3: S1 und die Zombiesteine erwachen zum Leben. Dia. 3.2 ist nämlich ein pöses Snapback. Wehrt sich Weiß mit Kosumi in Dia. 3.3, greift S7 von hinten an. Kaputt!



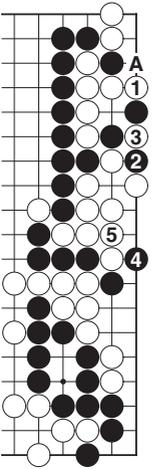
Dia. 3.2



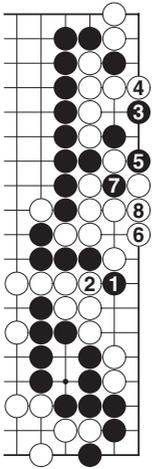
Dia. 3.3



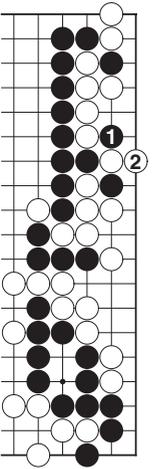
Dia. 4.1



Dia. 4.2



Dia. 4.3

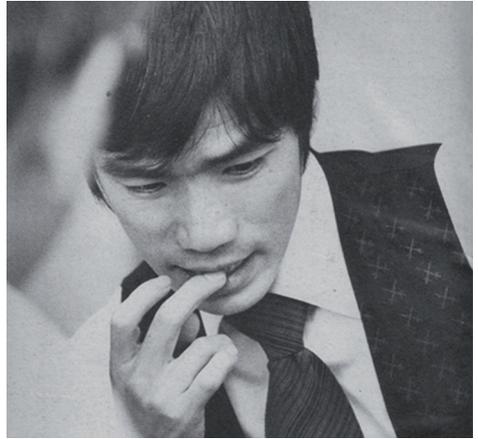


Dia. 4.4

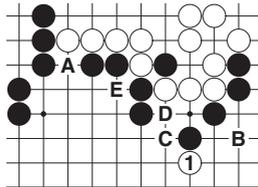
Lösung 4: Mit der Kombo S1 bis 3 ist ein Ko unvermeidbar. Nachdem Weiß in Dia. 4.2 gegen A gedeckt hat, kann Schwarz einwerfen und hat sogar eine lokale Drohung. In der Partie hat Weiß nach Dia. 4.3 nachgegeben, weil er meinte, es sei punktetechisch am besten. Das Schöne für S ist jetzt, dass S nicht mehr weiterspielen muss. W müsste nochmal 2 Züge ins eigene Gebiet setzen, um die Punkte zu haben, mit denen er in der Ausgangsstellung gerechnet hat. W hätte übrigens in

der Problemstellung wie in Dia. 4.4 strecken sollen, dann wäre nichts gewesen.

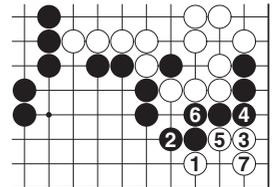
Lösung 5: Sofort nachdem Schwarz mit 1 geschnitten hat, holt sich Weiß mit 2 den Stein wieder zurück. Denn wenn S3 zwei Steine fängt, kann Weiß mit 4 und 6 den Schnittstein fangen. Wenn sich Schwarz in Dia. 5.3 oder 5.4 zu stark wehrt, geht er selber drauf.



Der junge Kato Masao



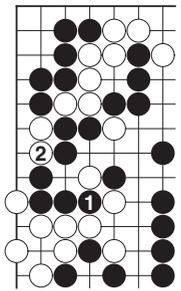
Dia. 6.1



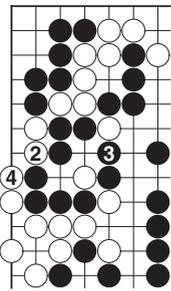
Dia. 6.2

Lösung 6: Mit dem legendären Anleger W1 verwendet Kato Masao sämtliche Schwachpunkte von

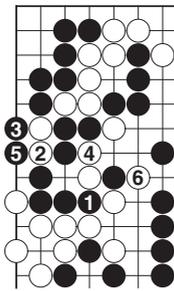
Schwarz auf höchst effiziente Weise. Die folgenden Diagramme beweisen, dass Schwarz bei keiner Antwort unbeschadet aussteigt: Mit dem Strecken in Dia. 6.2 und 6.3 kann Weiß entweder sofort leben oder ein Ko spielen, das total schreck-



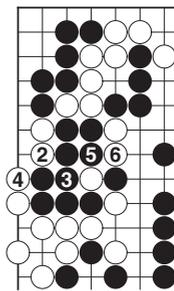
Dia. 5.1



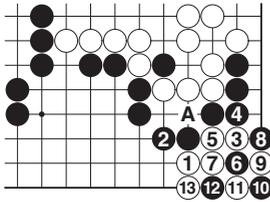
Dia. 5.2



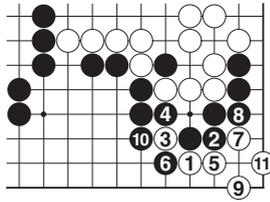
Dia. 5.3



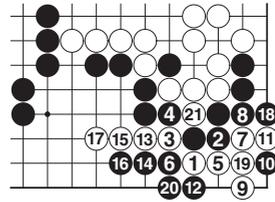
Dia. 5.4



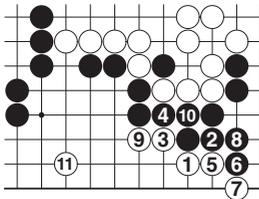
Dia. 6.3



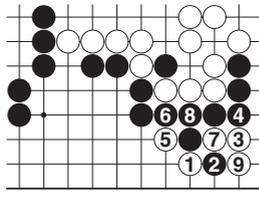
Dia. 6.4



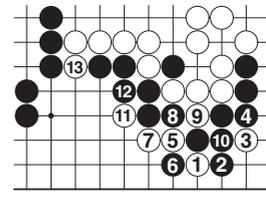
Dia. 6.5



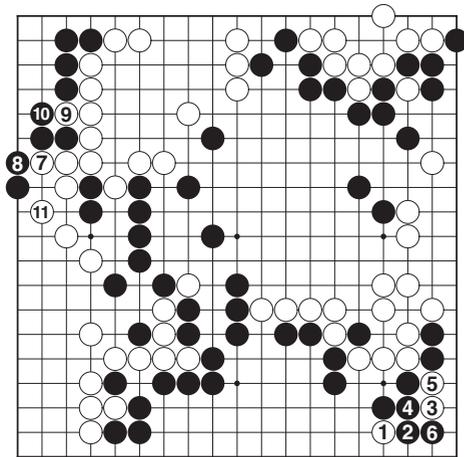
Dia. 6.6



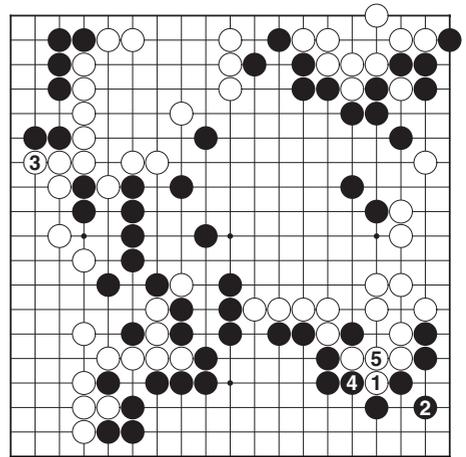
Dia. 6.7



Dia. 6.8

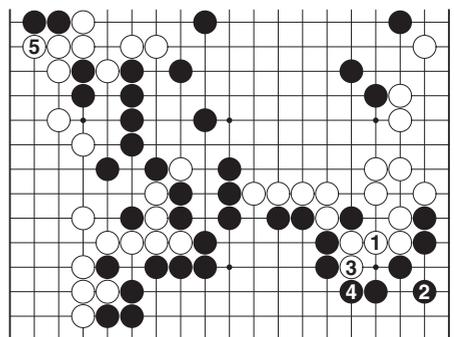


Dia. 6.9



Dia. 6.10

lich für Schwarz ist. Auf das Hane in Dia. 6.4 kann Weiß auch direkt leben, denn das Ko kann Schwarz hier nach wie vor nicht spielen, und mit aller Kraft in Dia. 6.5 zu töten geht auch nicht gut für Schwarz aus. In Dia. 6.6 und 6.7 lebt W auch direkt; und in Dia. 6.8 ist es schrecklich genug für S, dass W in Vorhand in das Gebiet runterrast. Also entschied sich Katos Gegner, Kobayashi Koichi, für einen Kompromiss in Dia. 6.9. Wobei „Kompromiss“ ein ziemlicher Euphemismus dafür ist, W gratis einen 10-Punkte-Zug zu lassen. Doch wieso spielt W überhaupt W 1 im Problemdiagramm und nicht Dia. 6.10, das eindeutig Vorhand ist?



Dia. 6.11

So schlau, wie Kato ist, ist er davon ausgegangen, dass Dia. 6.11 auch Vorhand ist. Und sein Zug ist um einen Punkt und ein paar Ko-Drohungen besser als 6.10.

Dragon Fly - zwischen Avangarde und Klassik

von Gunnar Dickfeld

Was erwartet einen wohl, wenn man zu einem Japanischen Festival „Dragon Fly“ eingeladen wird? Gemäß dem bekannten Go-Spruchwort „erst schneiden, dann denken“ haben wir zugesagt und geschaut was passiert.

Erste Libelle

begrüßt neues Jahr und tanzt

Schönheit über Schnee

Das Festival fand am 9. Januar in der Darmstädter Oettinger Villa statt, das vielen von den Darmstädter Go-Tagen her bekannt sein dürfte.



Ziel der Veranstalter war es, den Teilnehmern die dunkle und die helle Seite Japans näher zu bringen, die unbekannteren Kunstformen wie zum Beispiel Rakugo zu genießen, Tee zu trinken und den „Tänzen der Dunkelheit“ (Butoh) zu lauschen. Wo es um helle und dunkle Seiten geht, kann und darf Go natürlich nicht außen vor bleiben. So gab es auch einen entsprechenden Bereich, wo wir ein paar Partien spielen wollten und ggf. einigen Neugierigen die Regeln erklären würden.

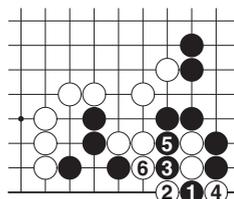
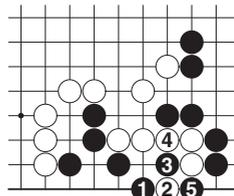
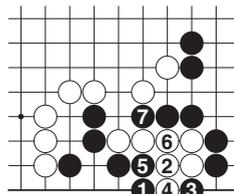
Es kam natürlich ganz anders, denn wir haben dann doch nur vielen, vielen Neugierigen die spannende Welt der schwarzen und weißen Steinchen erklärt und ihnen bei den ersten Partien mit Rat und Tat zur Seite gestanden.

Unterbrechen ließen wir uns nur von den Rakugo-Aufführungen. Japan ist ein faszinierendes Land mit vielen Facetten und einzigartigen Kunstformen. Rakugo ist eine davon und hierzulande noch relativ unbekannt. Es ist eine japanische Theater-Form, meist witzig und raffiniert, basierend auf Texten und Geschichten, die von einem einzigen Schauspieler gesprochen werden. „A sitcom with one person playing all parts.“ Gespenstergeschichten sind dabei besonders beliebt.

Natürlich gab es noch viel mehr zu erleben, aber lasst euch nächstes Jahr ebenso überraschen, wie wir uns dieses Jahr!

Lösung zu Retten und Fangen 29

Der erste Zug im ersten Diagramm ist der einzige mögliche Startzug, woraufhin Weiß natürlich mit 2 getrennt halten will. Daraufhin aber droht S3 die Verbindung erneut an und nach 4 gerät Weiß mit 5 und 7 in einen echten Freiheitsmangel und verliert seine Steine.



Nach dem ersten Schwarzen Zug kann Weiß auch auf 2 im zweiten Dia. antworten, aber nach 3 kann Weiß die Verbindung nicht mehr verhindern.

Zug 1 im dritten Dia. dagegen funktioniert nicht, denn Weiß kann durch das Opfern von zwei Steinen mit 6 getrennt halten.

Der Durchbruch zum 18. Kyu (3)

von Klaus Petri

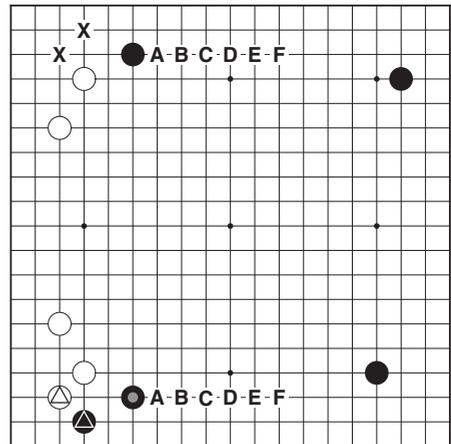
Eigentlich wollte ich dieses Mal eine ganz andere Kolumne schreiben. Über Balance. Mit klaren Regeln. Du sollst dich nicht zu weit und nicht zu eng ausdehnen. Das wollte ich dann mit ganz einfachen Gedanken erläutern. Man beachte Diagramm 1, unten. Welche Ausdehnung sollte Schwarz am unteren Rand spielen, um seinen Steinen einen guten Augenraum zu sichern? Das plante ich dann mit klaren Überlegungen einprägsam zu gestalten. Ich wollte erläutern, wieso A und B zu eng sind, weil sie weniger Platz sichern, als das aktivere C. Andererseits sind D, E und F zu weit und erlauben dem Gegner jetzt oder leider auch später eine unangenehme Invasion auf B. Nach einem weißen Zug auf B sind die beiden markierten Steine unten nicht klar am Leben und kommen ins Rudern. Das ist schlecht für Schwarz und leicht verständlich.

Aber wenn ich ehrlich bin, ist Go nicht so einfach. Betrachten wir den oberen Rand. Schwarz hat hier keine Züge auf × abgetauscht.¹ Auch der Stein am rechten Rand steht minimal anders. Plötzlich scheint jede Ausdehnung spielbar. Jede! Wie soll ich das nun erklären? Na gut, A und B sind auch oben schlechte Züge. Nur wie schlecht ist B überhaupt? *Go ist verwirrend und bleibt es auch!*

Eine der Besonderheiten am Go-Spiel ist, wie lange einen bestimmte Themen begleiten. Ein Go-Schüler stellte nach der Besprechung einer meiner Partien fest: „Du machst ja genau die gleichen Fehler wie ich!“ Recht hatte er. Ich spiele manchmal zu vorsichtig und klammere mich an meine erhofften Gebiete und Steine. Dann spiele ich zu wild und will unbedingt noch etwas beweisen, was gar nicht möglich sein sollte. Ich rechne an den falschen Stellen und noch dazu die falschen Varianten. Ich verzichte auf die „normalen“ Züge, weil ich eine total schlaue, „bessere“ Idee gefunden habe.

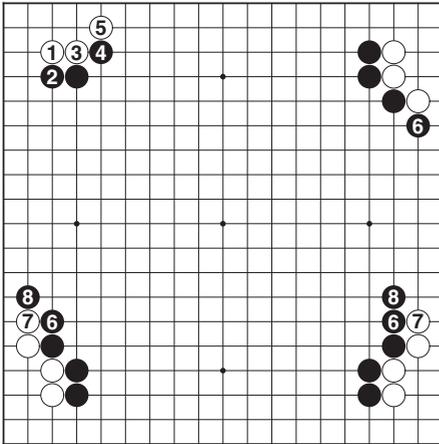
¹ Soll ich nun darüber schreiben, wann man die Züge auf × abtauschen soll und was diese verändern? Spätestens seit ich die erste Propartie nachgelegt hatte, in der ein Spieler diese Züge abtauschte, um dann Tenuki zu spielen, ist mir das leider auch eher unklar.

Man kann an all diesen Themen ein Leben lang arbeiten, ohne ein endgültiges Ziel zu erreichen, was ja jede weitere Entdeckungsreise unterbinden würde. Eines dieser ewigen Themen und zugleich eines der wichtigsten Elemente des Go-Spiels ist die oben genannte Suche nach der richtigen Balance. Sie beschäftigt Schüler ebenso wie Meister und Profis. Was meine ich mit Balance? Auch innerhalb dieses Themas gibt es viele Bereiche. Wie weit oder wie nah beieinander sollten meine Steine stehen? Wie oft und wann soll ich den Ort auf dem Brett wechseln? Welche Züge soll ich noch beantworten und welche ignorieren? Welche Steine darf ich aufgeben und welche soll ich verteidigen? Wie weit vom Rand entfernt sollten meine Steine stehen?



Dia. 1

In jedem dieser Fälle ist es hilfreich, sich erst einmal klarzumachen, dass es um Balance geht. Es gibt also keine richtigen Antworten wie: „Du musst dich immer genau zwei Punkte weit auf der dritten Reihe ausdehnen.“ Selbst eine Regel wie: „Diese Art von Zügen muss man immer beantworten!“, funktioniert nicht. Nein, wir suchen nach Balance und versuchen, normale Antworten auf besondere Stellungen zu finden. Wann immer



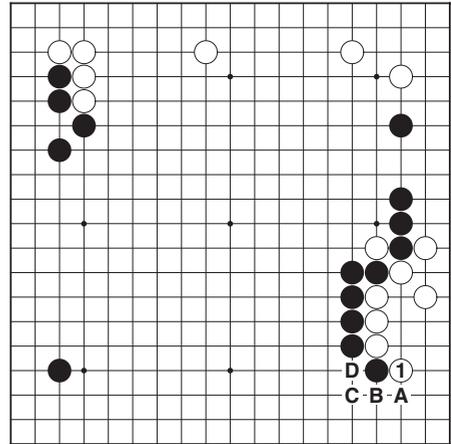
Dia. 2

wir uns an einer Antwort festkrallen, haben wir schon einen Teil des unendlichen Spiels aus dem Blick verloren.

„Aber für einen 30. Kyu gibt es doch klare Regeln, wie man besser wird!“, wird mir nun mancher Leser entgegenen. Das mag stimmen. Aber es gibt auch eine klare Geisteshaltung, welche das Spiel spannend und spielenswert macht. Wir bleiben auf der Suche. Kleine unscheinbare Details können die Antworten verändern und das ist schön so!

Wie lernt man die richtige Balance zu suchen? Je nach Lerntyp gibt es auch hier viele Antworten. Spannend ist auf jeden Fall, mit anderen Spielern darüber zu reden, was diese an verschiedenen Stellen für die richtige Balance halten. Ich mache das, wenn möglich, nach jeder gespielten Partie. Man kann anhand von Profipartien² erleben, was starke Spieler für ausgewogene Züge halten. In zahlreichen Büchern kann man Überlegungen zur Balance nachlesen.³ Wirklich wichtig erscheint mir dabei nur, auf der Suche zu bleiben, egal ob man nun Dan- oder Kyuspieler ist.

Die fundamentale Regel für den Durchbruch zum 18k ist das Rumprobieren. Nicht immer auf



Dia. 3

die gleiche Art zu reagieren und weiter zu suchen. Probiert mal, ein paar Partien lang möglichst immer auf die gegnerischen Züge zu antworten und schaut, wie die Partien laufen. Dann testet einige Partien lang, wie euer Go aussieht, wenn ihr so oft wie möglich Tenuki⁴ spielt. Nach diesen Versuchen habt ihr etwas mehr Informationen über die richtige Balance beim Beantworten oder Ignorieren von gegnerischen Zügen. Natürlich verliere ich eine Menge Partien beim Rumprobieren, aber zumindest bin ich ehrlich auf der Suche nach der richtigen Balance und behaupte nicht, die richtigen Züge zu kennen.

Zum Abschluss noch zwei Beispiele zur Suche nach ausbalancierten Formen. Diagramm 2 zeigt den Verlauf einer 3-3-Invasion unter einem 4-4 Stein. Links oben ist die Grundstellung. In genau einer der drei Ecken verfehlt Schwarz die richtige Balance und will zu viel oder zu wenig. Das zweite Beispiel ist aus einer Partie zwischen zwei KGS 17kyu-Spielerinnen.⁵ Welcher Zug bietet die richtige Balance zwischen sicherer Verbindung und Kampf um die Ecke? Ja, auch die Frage nach den richtigen Formen ist letztendlich eine Frage der Balance.

² Siehe auch Folge 2 in der letzten Go-Zeitung.

³ Ich erlaube mir hier eine kleine Empfehlung: Wer des Englischen mächtig ist, könnte zum Durchbruch zum 18k „First Fundamentals“ von Robert Jasiek lesen.

⁴ Tenuki nennt man einen Zug, der nicht in der gleichen Region wie der letzte Zug des Gegners gesetzt wird.

⁵ Ich vermute, dass ein KGS-17-Kyu den Durchbruch zum 18. Kyu noch nicht ganz geschafft hat.

Deutschlandpokal 2016

Zwischenstand nach 7 von 12 Turnieren*

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

Pl. Name	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	Summe
1 Pittner, Arved	2d	2	2	2	-	-	4	10
2 Mex, Gerhard	1d	3	0	3	-	2	0	8
3 DREWITZ, Michael	2k	-	4	-	-	-	4	8
4 Hartmann, Kirsten	2k	3	-	-	-	3	-	6
Walde, Tashi	3d	2	-	-	-	4	-	6
6 Xu, Ling	2k	-	6	-	-	-	-	6
7 Sander, Volker	1k	2	0	-	-	-	3	5
8 Meyer, Jürgen	1d	0	4	0	-	-	-	4
9 Jacobsen, Manuel	1k	-	4	-	-	-	-	4
10 Blarr, Nils	2d	-	-	-	3	-	-	3
Hensel, Rainer	1k	3	-	-	-	-	-	3
Herwig, Bernhard	1k	-	-	-	3	-	-	3
Meyer, Friedhelm	3d	-	-	3	-	-	-	3
Wirth, Alexander	2k	-	-	3	-	-	-	3

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (107 Platzierte):

Pl. Name	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	Summe
1 Quatham, Casjen	4k	6	0	-	-	6	-	12
2 Cinar, Kasim	5k	-	2	-	-	4	0#	6
3 Dittberner, Markus	7k	6	-	-	-	0#	-	6
Gehrke, Lars	7k	2	-	-	-	4	-	6
5 Schwartz, Manuel	9k	-	6	-	-	-	-	6
Semmler, Gregor	6k	6	-	-	-	-	-	6
7 Steinbuch, Jonathan	3k	-	0	-	-	4	0	4
Weigmann, Arved	4k	-	4	0	-	0#	-	4
Würfel, Tim Robert	7k	2	-	0	-	2	-	4
10 Langer, Martin	6k	0	4	-	-	-	-	4
Rosenschein, Fabian	4k	-	2	-	-	-	2	4
Tawussi, Frank	6k	-	2	-	-	-	2	4
Thörner, Vanessa	7k	0	-	-	-	-	4	4

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (27 Platzierte):

Pl. Name	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	Summe
1 Wiese, Sascha	13k	6	-	4	-	4	-	14
2 Zhu, Kevin	18k	6	-	-	-	2	-	8
3 Hartig, Silvia	10k	4	3	-	0	-	0	7
4 Nitsch, Bruno	11k	3	-	-	-	4	-	7
5 Rieger, Angelika	12k	2	-	3	-	-	-	5
6 Winkler, Tom	12k	-	-	5	-	-	-	5
7 Urmonéit, Regina	13k	-	0	-	2	-	2	4
8 Dahmen, Fabian	11k	4	-	-	-	0	-	4
9 Schneider, André	16k	-	2	-	-	0	-	2
Wang, Mei	14k	2	-	0	-	-	-	2

Bemerkung:

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

Kürzel:

- nicht teilgenommen
keine Punkte, da nicht hoch-/runtergestuft

Georg Ulbrich

* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2016 sind unter www.dgob.de/pokal zu finden.

Kids- & Teenspokal 2016

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

Es zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnislisten bekommen habe.

47 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 24 Teilnehmer*innen und in der U 18 spielen bisher 23 Jugendliche mit.

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



U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	2d	8	25
2	Rieger	Angelika	2006	12k	5	11
3	Zhu	Kevin	2006	15k	2	7
4	Schaaf	Emilia Yuan	2005	17k	3	5
5	Semmler	Gregor	2004	6k	1	4
6	Broswitz	Miro	2007	27k	2	4
7	Kocherscheidt	Enrica	2008	30k	3	4
8	Chen	Feiyang	2004	2d	1	3
9	Pittner	Arwen	2007	23k	3	3
10	Marz	Ferdinand	2006	9k	1	3

U 18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Weigmann	Arved	1999	4k	6	13
2	Pankoke	Matias	1999	4d	4	12
3	Cinar	Emre	2002	5k	3	9
4	Jacobsen	Manuel	2003	2k	3	7
5	Thörner	Vanessa	1999	7k	3	7
6	Schomberg	Jan	2001	12k	3	7
7	Schnelle	Matteo	2001	7k	2	6
8	Asanovic	Marijan	2003	20k	2	5
9	Büscher	Jannis	1999	3k	3	4
10	Schaaf	Emanuel Jun	2003	1k	2	3

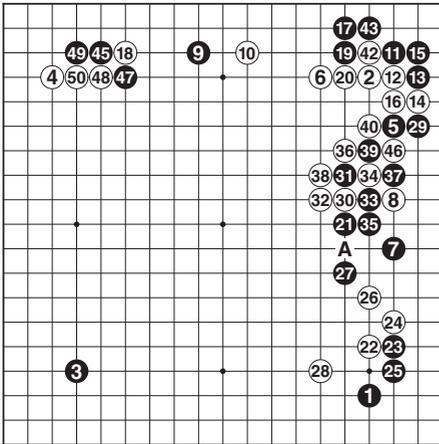
auch jederzeit selber anmelden! Bitte schreibt uns den Namen, das Geburtsjahr und am besten, auf welchen Turnieren Ihr gespielt habt. Und am Jahresende wäre eine Adresse gut, damit wir Euch die Urkunden und Preise auch zusenden können.

Links die jeweils ersten zehn Plätze, mehr im Web unter www.dgob.de.

Maria & Sabine
Wohnig

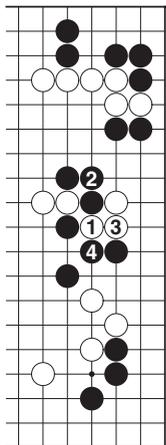
Yoon Young Sun kommentiert (30, 1+2)

Partie: Kidocup 2016, Top 8, 3. Runde
Weiß: Ali Jabarin 1p (Israel)
Schwarz: Mateusz Surma 1p (Polen)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 281 Züge. Weiß gewinnt mit einem halben Punkt.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1–50)
41 auf 31, 44 auf 34

8: Weiß hatte geplant, auf 8 zu invadieren, daher hat er auf 6 hoch gespielt. Es gibt viele Profipartien, in denen genau so gespielt wurde.



Dia. 1

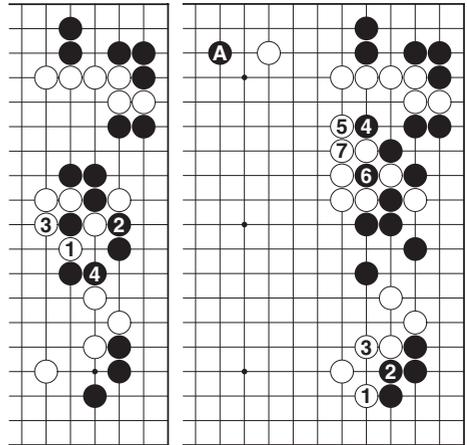
9: Das ist eher ungewöhnlich. Normalerweise wird auf A, 21 oder 22 reagiert.

10: Wenn ich Weiß wäre, würdest du jetzt direkt auf 21 spielen, um das Moyo von Schwarz zu reduzieren und gleichzeitig ein eigenes Moyo aufzubauen. 10 und 18 am oberen Rand sind Miai, daher ist diese Gegend nicht so wichtig.

17: Nun stehen die beiden weißen Steine 6 und 10 etwas merkwürdig.

21: Ein sehr guter Zug!

31: Wow! Ein sehr starker Zug.
34: Atari von der anderen

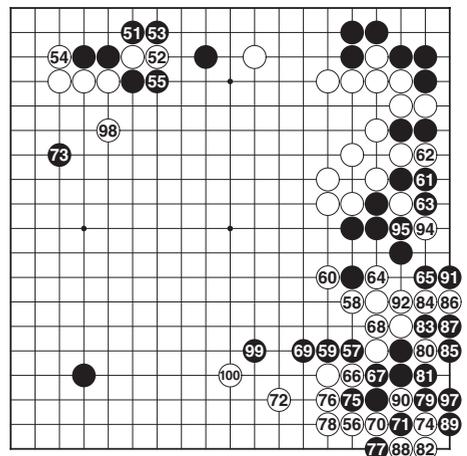


Dia. 2

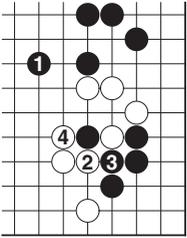
Dia. 3

Seite und dann wie in Dia. 1 spielen wäre klar zu gut für Schwarz. Und auch 3 in Dia. 1 auf 1 in Dia. 2 führt zu keinem besseren Ergebnis. Beide Male wäre Schwarz absolut zufrieden.

40: Weiß könnte wie in Dia. 3 spielen. Das Ergebnis nach 7 wäre für beide Seiten zufriedenstellend, da Schwarz Punkte gesichert hat, aber der markierte Stein allein im weißen Einfluss steht und schwach ist.

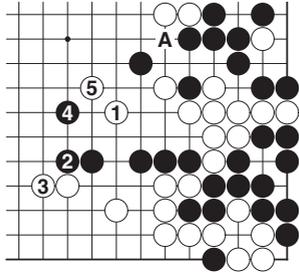


Figur 2 (51–100)
93 auf 71; 96 auf 90

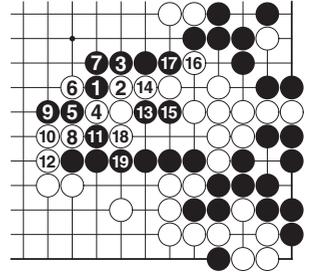


Dia. 4

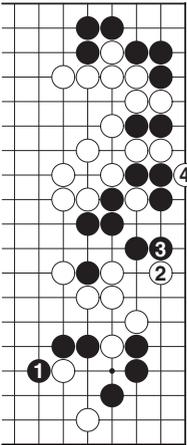
55: Das Ergebnis ab 31 ist etwas besser für Schwarz. Und es gibt noch Aji mit 61, so dass Schwarz mit seiner Gruppe am rechten Rand eine Basis bekommen kann.



Dia. 6



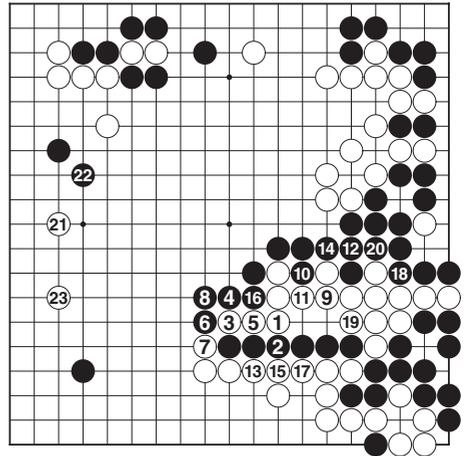
Dia. 7



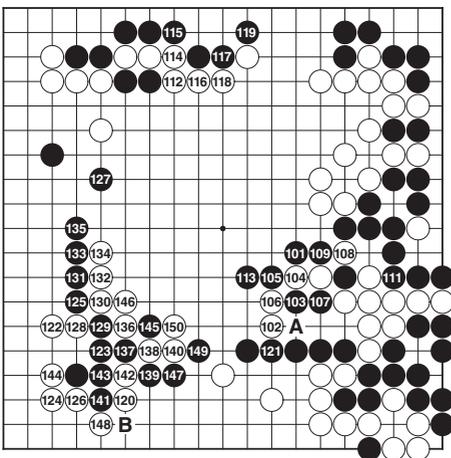
Dia. 5

58: Weiß hat wohl gedacht bzw. gehofft, dass es wie in Dia. 4 weiter geht. Aber wegen des Aji auf 61 kann Schwarz es sich leisten, auf 59 zu antworten.

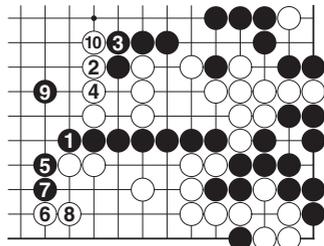
65: Wenn Schwarz jetzt nicht antwortet, ist seine Gruppe nach 2 und 4 in Dia. 5 nicht mehr lebendig. 103: Ein Gegenangriff! Vermutlich hat Weiß damit nicht gerechnet. Gehofft hatte er wohl auf eine einfache Antwort auf 121, um dann mit 105 gute Form zu machen. Statt auf 102 zu spielen, hätte Weiß mit 1 in Dia. 6 wegläufen können. Das wäre deutlich besser gewesen als die



Dia. 8



Figur 3 (101–150)
110 deckt



Dia. 9

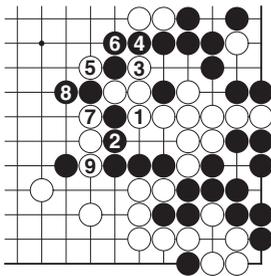
Partie. Und nach 5 droht gegen Schwarz auch noch ein weißer Schnitt mit A. Weiß sollte nicht gleich 3 auf 5 spielen, da dann Schwarz selbst erfreut auf 3 spielen kann. Als starke Gegenwehr kann Schwarz statt 4 in Dia. 6 auf 1 in Dia. 7 spielen. Wenn Weiß dann simpel weiterspielt, gewinnt Schwarz in der Zugfolge bis 19 locker. Daher sollte Weiß statt 2 in Dia. 7 zu spielen erst auf 1 in Dia. 8 peepen. Dann entsteht in der Zugfolge bis 20 ein Vorhand-Seki für Weiß und nach

z.B. 21 und 23 steht Weiß gut. Daher muss Schwarz 3 in Dia. 8 auf 1 in Dia. 9 beantworten. Das Ergebnis nach W10 sähe dann ausgeglichen aus.

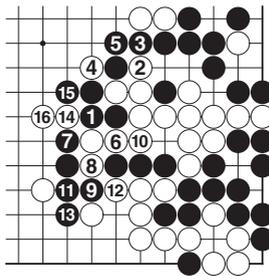
Profipartie



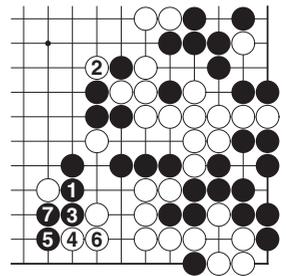
Timo Kreuzer überträgt die Kidocup-Partie Jabarin vs. Surma



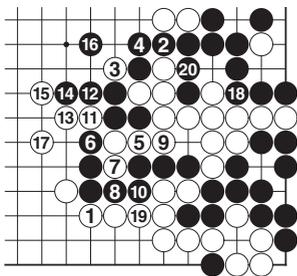
Dia. 10



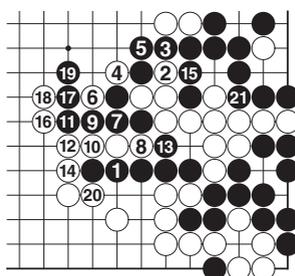
Dia. 11



Dia. 12

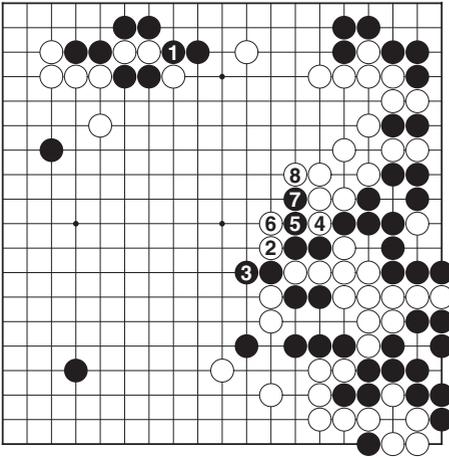


Dia. 13



Dia. 14

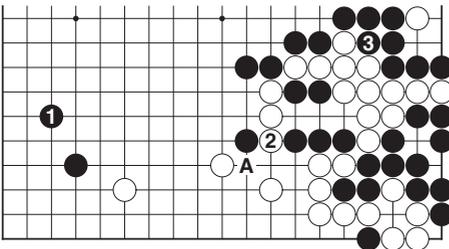
106: Was passiert eigentlich, wenn Weiß stattdessen auf 107 spielt? Immerhin eine Überlegung wert! Schwarz hätte dann mit 106, 121 und A drei Antwortmöglichkeiten. Dia. 10 zeigt, dass Weiß einfach fünf Steine fängt, wenn Schwarz den weißen Zug 1 auf 2 beantwortet. Antwortet Schwarz statt auf 2 in Dia. 10 auf 1 in Dia. 11, fängt Weiß mit 12 dieses Mal zwar nur



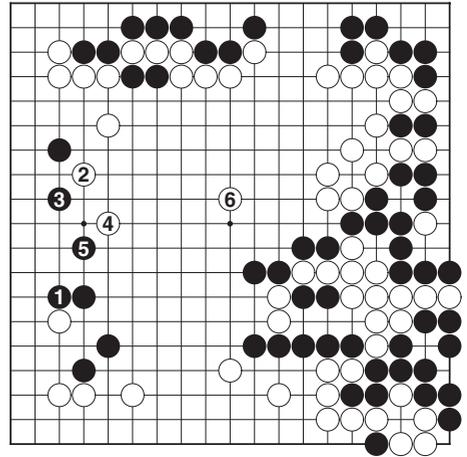
Dia. 15

drei und nicht fünf Steine, aber es verbleibt dazu noch der Schnitt auf 14 und ein komplizierter Kampf nach 16. Schwarz kann aber nach 2 in Dia. 11 erstmal mit 1 in Dia. 12 eine kleine Zwischenfrage stellen. Wenn Weiß diese dann mit 2 ignoriert, sollte Schwarz nach 7 zufrieden sein. Antwortet Weiß allerdings auf 1 in Dia. 13, dann gewinnt Schwarz nach der Abfolge bis 20 knapp das Semeai, da Weiß mit 17 keine der beiden Freiheiten A oder B direkt nehmen kann, da Schwarz dann mit einem Zug auf den jeweils anderen Punkt ausbrechen kann. Aber auch, wenn Schwarz auf 1 in Dia. 14 antwortet, kann Schwarz bis 21 den Wetlauf für sich entscheiden.

- 111: Wenn Schwarz jetzt gleich auf 113 spielt, gewinnt Weiß mit einem Zug auf 121 einfach das Semeai.
- 113: Wenn Schwarz nun auf 1 in Dia. 15 antworten würde, könnte Weiß mit 2 bis 8 eine Treppe aufsetzen, die aufgrund des Abtauschs oben plötzlich für Weiß läuft.



Dia. 16

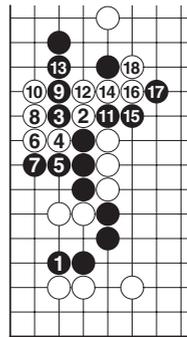


Dia. 17

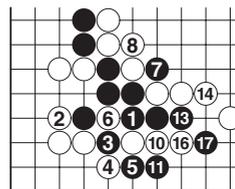
121: Das war der Verlustzug der Partie! Besser wäre es gewesen, wie in Dia. 16 zu antworten und Weiß zu 2 kommen zu lassen, da Schwarz ja nur eingeschlossen wird, aber das Semeai mit 3 immer noch gewinnt. Außerdem hat er zudem später noch Aji auf A. Nun würde es so stehen: Schwarz hat rechts unten ca. 38, rechts oben ca. 7, oben ca. 7 und links ca. 8

Punkte, was zusammen ca. 60 Punkte wären. Weiß hat rechts oben ca. 15, oben ca. 20 und unten ca. 16 Punkte, was zusammen ca. 51 Punkte. Schwarz führt also auch trotz Komis.

122: Es ist zu schmerzhaft für Schwarz, dass Weiß hier plötzlich einen Doppelangriff auf die Ecke bekommt. 127: Normal wäre wohl ein Zug auf 1 in Dia. 17, aber dann wäre nach 2, 4 und 6 die weiße Mitte zu groß geworden.



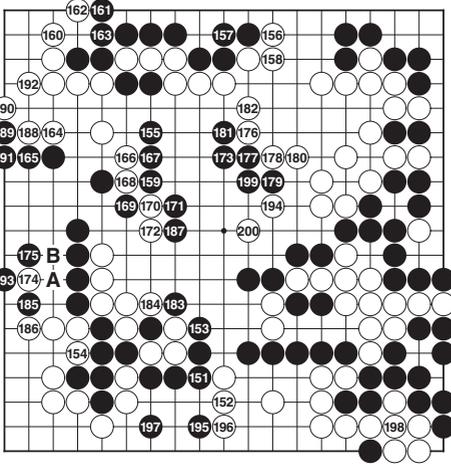
Dia. 18



Dia. 19

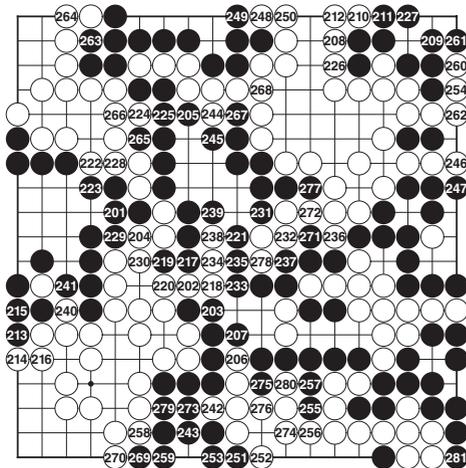
135: Schwarz möchte jetzt eigentlich auf 1 in Dia. 18 trennen, aber dann funktioniert nach 2 und 3 das Reinschneiden auf 4 für Weiß und die schwarzen Randsteine werden gefangen.

- 141: Mit 1 in Dia. 19 wäre es mit einem Ko zumindest etwas komplizierter für Weiß gewesen. Leider hat Schwarz nach 17 keine adäquate Ko-Drohung mehr.
- 148: Wenn Weiß auf 149 streckt, kann Schwarz mit B fangen und zugleich leben.



Figur 4 (151–200)

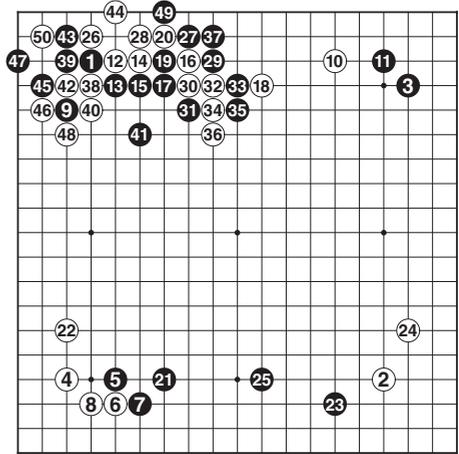
- 176: Ein Zug auf A wäre jetzt wegen des schlechten Ajis gegen die schwarze Gruppe quasi Vorhand und eine Antwort auf B wäre ratsam.
- 186: Weiß sollte jetzt auf 187 schieben und dann auf C spielen. Er war etwas nachlässig und hätte eigentlich höher gewinnen können.



Figur 5 (201–281)

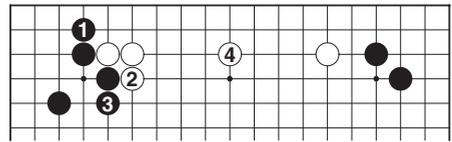
Partie: Kidocup 2016, Top 8, 6. Runde
Weiß: Ilya Shikshin 1p (Russland)
Schwarz: Ali Jabarin 1p (Israel)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 208 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.

Kommentar: Yoon Young Sun 8p

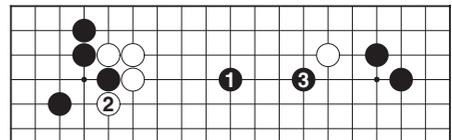


Figur 1 (1–50)

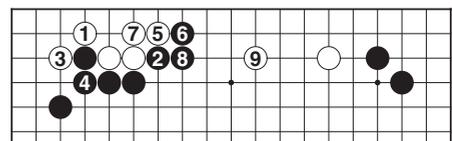
- 15: Normalerweise wird jetzt auf 1 in Dia. 1 gespielt, 2 auf 3 beantwortet und nach 4 hat Schwarz Vorhand. Oder Schwarz antwortet nicht auf 3



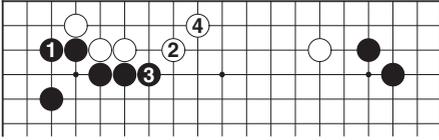
Dia. 1



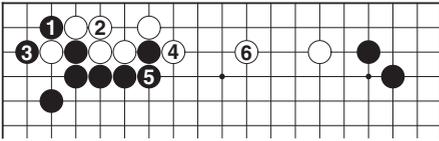
Dia. 2



Dia. 3

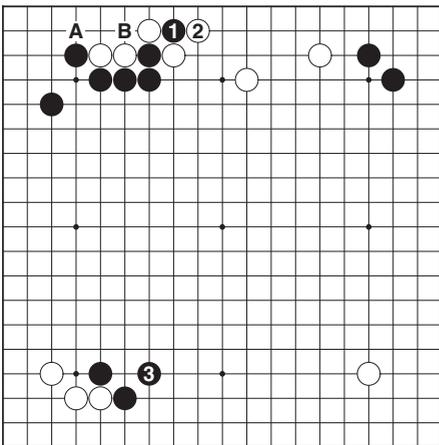


Dia. 4

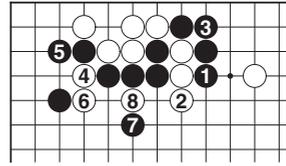


Dia. 5

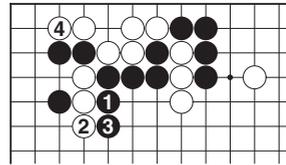
- in Dia. 1, sondern nimmt Weiß mit 1 in Dia. 2 die Ausdehnung und greift mit 3 rechts an.
- 16: Da Schwarz den Punkt nicht gespielt hat, sollte Weiß jetzt eigentlich auf 1 in Dia. 3 spielen. Nach der Zugfolge bis 8 lebt die weiße Ecke schon und er kommt auch noch zu 9. Weiß hätte damit durchaus zufrieden sein können. Aber auch wenn Schwarz einfach auf 1 in Dia. 4 mitstreckt, kann Weiß mit dem Ergebnis nach 4 zufrieden sein. Gleiches gilt für die Endstellung nach 6 in Dia. 5, wenn Schwarz nach 5 in Dia. 3 auf 1 in Dia. 5 reinschneidet.
- 21: Weiß sollte unbedingt zunächst 1 für 2 in Dia. 6 abtauschen und dann erst auf 3 spielen, damit das Umbiegen auf A nicht mehr möglich ist, weil dann als Antwort B droht.
- 27: Mit diesem Zug fängt ein großer Kampf an.



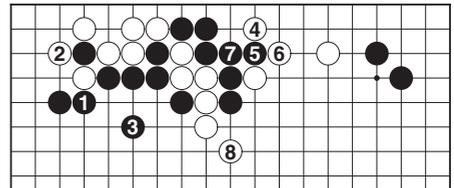
Dia. 6



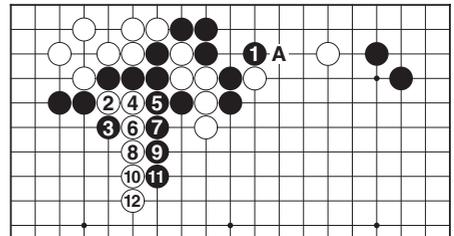
Dia. 7



Dia. 8

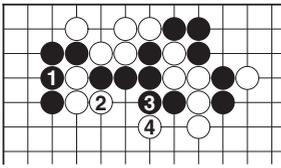


Dia. 9

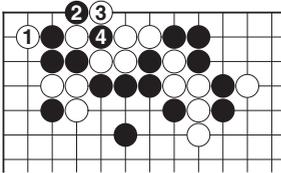


Dia. 10

- 30: Einfach auf 39 zu spielen wäre eine Alternative gewesen, die ich selbst dem Zug in der Partie vorgezogen hätte.
- 31: Jetzt auf 1 in Dia. 7 zu spielen würde nur Weiß helfen. Nach 6 hat Schwarz keinen guten Zug mehr, denn nach 7 sind seine zentralen Steine in einem Kranichnest gefangen und nach 1 in Dia. 8 sichert Weiß zunächst mit 2 seine Steine außen und mit 4 die Steine am Rand und steht dann einfach gut.
- 39: Schwarz zeigt jetzt echten Kampfgeist! 1 in Dia. 9 wäre keine wirkliche Alternative, denn nach 8 hätte Schwarz mit dem von ihm angezettelten Kampf nichts gewonnen, eher im Gegenteil. Und wenn Schwarz versucht, dem Schwermachen mit 4 in Dia. 9 zuvorzukommen, indem er 1 in Dia. 10 spielt, dann schneidet Weiß auf 2 und nach 12 hat Schwarz zwei schwache Gruppen und rechts kann Weiß noch leicht mit A gute Form machen.



Dia. 11



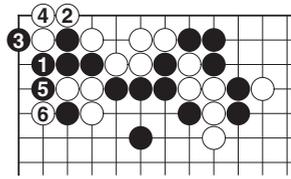
Dia. 12

41: Schwarz würde jetzt natürlich gerne auf 1 in Dia. 11 decken, aber das geht gar nicht, denn nach 2 sind die Steine im Zentrum schlicht gefangen.

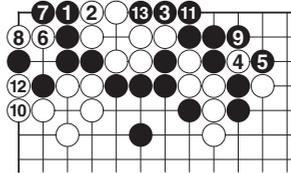
44: Weiß könnte jetzt mit dem bekannten Tesuji 1 in Dia. 12 ein Ko erreichen, dann hätte er aber nach 4 keine Ko-Drohung auf Lager.

1 in Dia. 13 wäre dagegen nicht die richtige Antwort auf das Tesuji, denn nach 6 wären die schwarzen Steine gefangen.

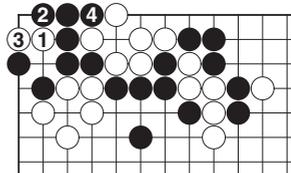
49: Ich finde 1 in Dia. 14 jetzt besser, denn sollte Weiß einfach auf 2 antworten, gewinnt Schwarz das Semai in der Zugfolge bis 13. Deshalb müsste Weiß 1 in Dia. 14 auf 1 in Dia. 15 beantworten. Nach 4 entsteht auch ein Ko, aber dieses Mal kein direktes, was natürlich viel besser für Schwarz ist.



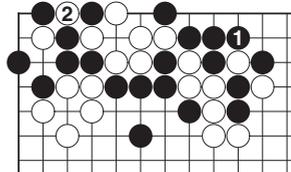
Dia. 13



Dia. 14



Dia. 15



Dia. 16

52: Das Ko wird vorbereitet.

54: Das ist jetzt aber ein direktes Ko.

57: Schwarz muss durchschlagen, denn nach 1 in Dia. 16 schlägt Weiß das Ko und Schwarz hat keine Drohung mehr.

60: Schwarz hat oben links ca. 20, Weiß oben ca. 15 und links ca. 2 Punkte bekommen. Das Ergebnis sieht insgesamt etwas besser für Weiß aus.

69: Statt ins Zentrum zu springen, würde ich lieber zunächst auf 1 in Dia. 17 peepen, um dann mit 3 zu verbinden und zugleich die weiße Eckgruppe einzuschließen. Nach 5 gibt es

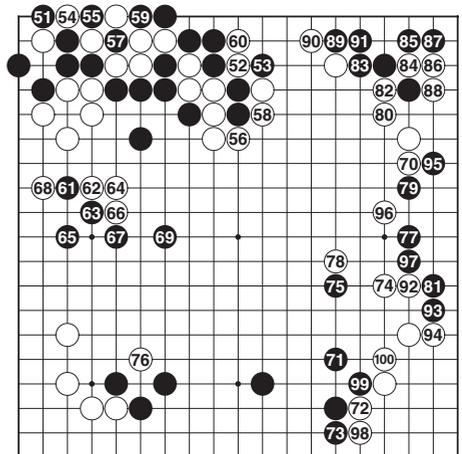
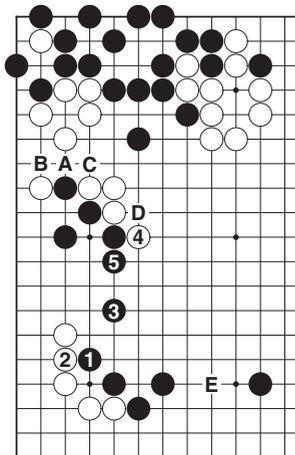


Figure 2 (51-100)

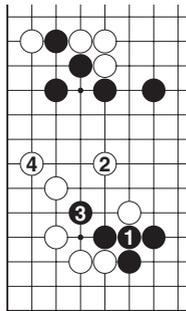


noch eine Menge Aji auf A bis D und deshalb keine echte Invasionsdrohung mehr auf E.

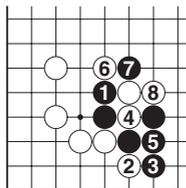
76: Nach diesem Zug kann Schwarz die Mitte nicht mehr groß machen. Wenn Schwarz auf 1 in Dia. 18 deckt, kann Weiß leicht mit 2 und 4 verbinden. Und 1 in Dia. 19 funktioniert nicht,



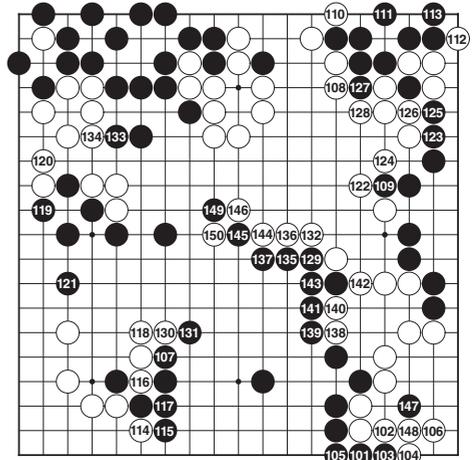
Dia. 17



Dia. 18



Dia. 19



Figur 3 (101-150)

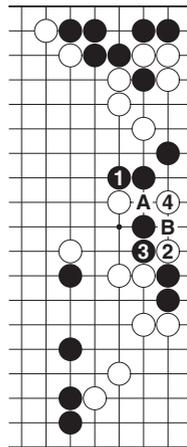
denn nach dem Abtausch 2 für 3 kann Weiß mit 4 schneiden und dann mit 6 fangen.

97: 1 in Dia. 20 geht nicht, denn nach 4 sind A und B Miai.

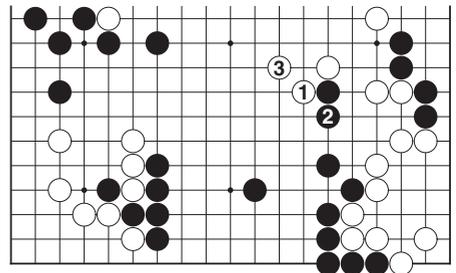
122: Ich persönlich finde ein Hane auf 1 in Dia. 21 wichtiger. Weiß schließt zwar Schwarz in der Folge oben rechts ein, kann aber ...

129: ... nach diesem Zug kein Gebiet mehr in dieser Gegend erwarten.

137: Mit diesem Zug reagiert Schwarz deutlich zu nachgiebig. Dadurch wird dieser Zug zum Verlustzug der Partie. Er hätte einfach



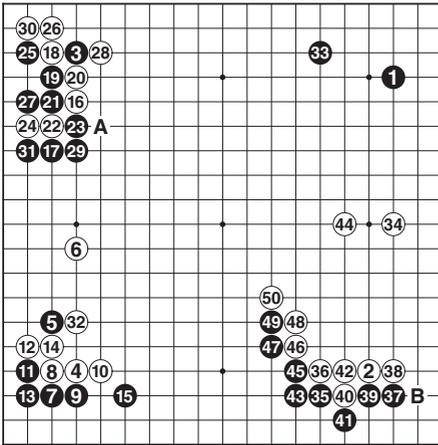
Dia. 20



Dia. 21

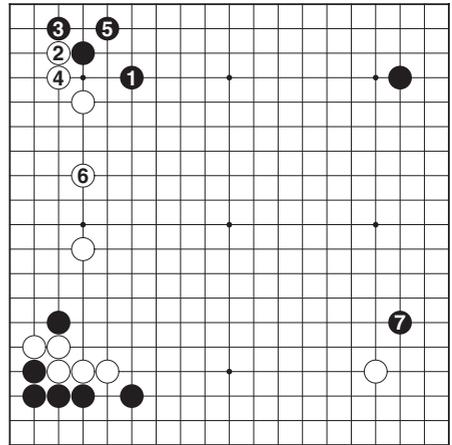
Die kommentierte Bundesligapartie (21)

Partie: 4. Liga (A), 9. Spieltag, Brett 2,
19. Mai 2016
Weiß: Klemens Hippel 1d (Berlin
Slaugtherlake)
Schwarz: Vincent Vannier 1d (Westfalen 2)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: Weiß gewinnt mit 12 Punkten.
Kommentar: Franz-Josef Dickhut 6d
(www.fjdickhut.de)

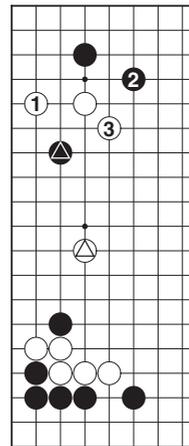


Figur 1 (1–50)

- 17: Schwarz gönnt seinem Gegner nicht den linken Rand. Dabei könnte man das für eine sichere Vorhand durchaus machen, wie in Dia. 1 zu sehen. Außerdem hat S17 wegen W6 auch eigentlich zu wenig Platz am Rand.
- 18: Weiß sollte deshalb auf jeden Fall trennen wie in Dia. 2.
- 28: Die Alternative wie in Dia. 3 funktioniert zwar für Weiß, da die Treppe gut für Weiß ist (wenn S nach W1 in Dia. 3 fest deckt, droht eine Treppe durch S6 oder das Fangen der drei Steine um W1). Sie ist aber nicht sonderlich attraktiv, weil der markierte Stein (W6 aus der Partie) dann etwas überkonzentriert steht.
- 29: Dieser Zug stellt den Versuch dar, einen Zug zu sparen bzw. Weiß die Vorhand A zu nehmen. Allerdings wird dadurch W30 Sente, was ein sehr großes Endspiel ist.
- 30: Dennoch ist es eine Überlegung wert, diese Vorhand nicht zu spielen. Zum einen gibt es noch ein schö-



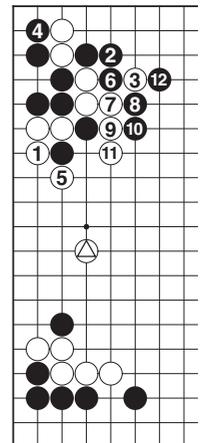
Dia. 1



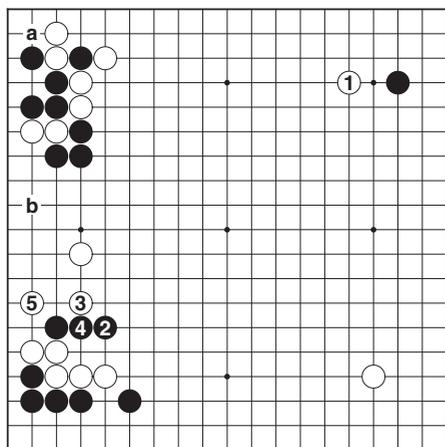
Dia. 2

nes Kakari oben rechts, zum anderen macht die Stärkung der schwarzen Stellung zum rechten Rand hin mit 31 das Aji von S5 ziemlich scharf. In Dia. 4 ist eine mögliche Fortsetzung zu sehen, und wenn Weiß wieder z.B. noch einen Sentezug bei b hat (weil er nicht a gespielt hat), lindert das doch die größten Sorgen.

- 37: Etwas näher am Standard wäre wohl Dia. 5.
- 43: Sollte wohl eher fest decken, denn die Schnitte lassen sich schön nutzen, siehe Dia. 6.
- 44: Zu passiv, besser Dia. 6.
- 48: Auch zu passiv. Hier geht, immer mit dem Schnitt aus Dia. 6, auch ein Doppelhane auf 49.

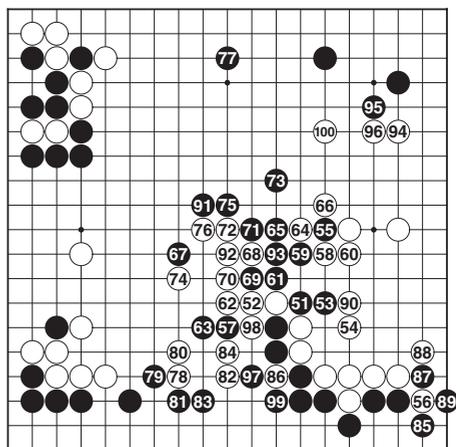


Dia. 3



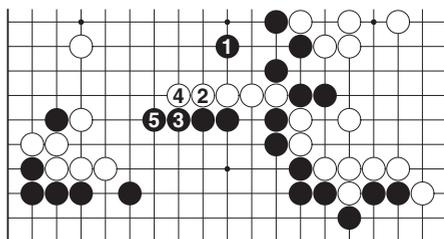
Dia. 4

- 49: Um dieses lästige Schnittaji loszuwerden, sollte S vielleicht mal ein Sagari auf B einstreuen. Nach 44/48 will Weiß vermutlich die 25 Punkte am Rand nicht mehr hergeben, und so könnte das sogar Vorhand sein ...
- 50: ... und um dem zuvorzukommen, sollte Weiß spätestens jetzt dort (links von 41) anfragen.
- 56: Ist jetzt etwas am Thema vorbei. Weiß sollte auf das Anlegen von 55 antworten, egal ob mit Strecken nach unten oder Hane oben.
- 57: So bekommt Schwarz zwei Züge im Zentrumskampf.
- 67: Overplay! Schwarz sollte ganz entspannt wie

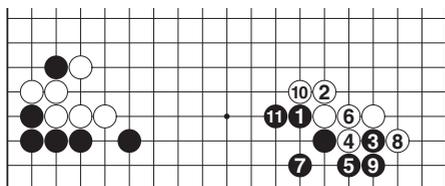


Figur 2 (51-100)

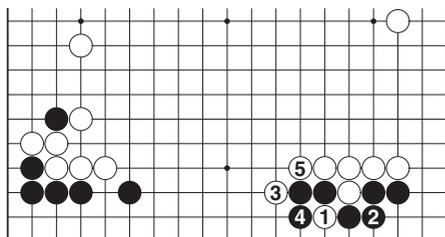
in Dia. 7 spielen und Weiß die Dachdeckerarbeiten für den unteren Rand erledigen lassen.



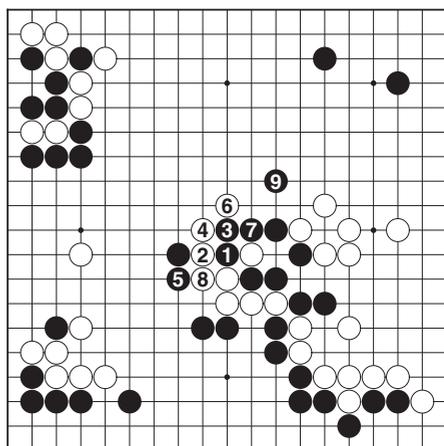
Dia. 7



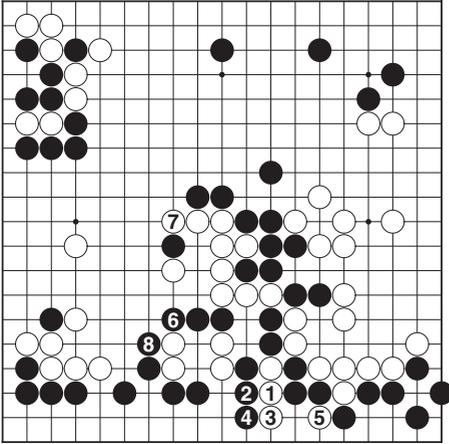
Dia. 5



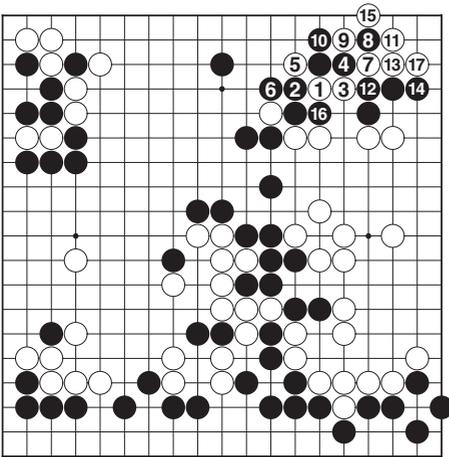
Dia. 6



Dia. 8

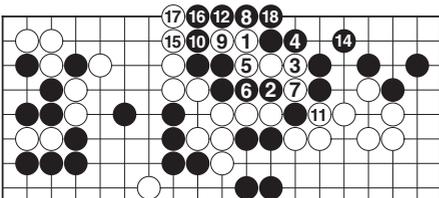


Dia. 9

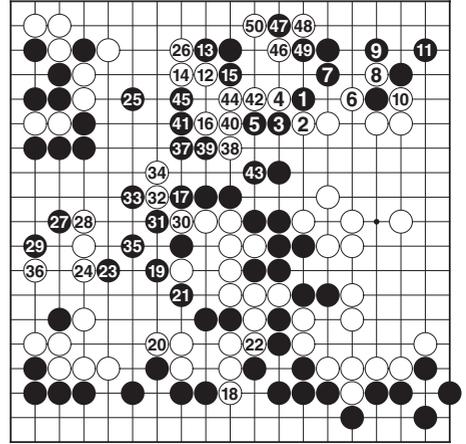


Dia. 10

- 68: Ist aber ein Fehler, erst auf 92 wäre richtig.
 71: Doch Schwarz nutzt es nicht aus. Hier wäre der Schnitt aus Dia. 8 gegangen.
 76: Hier kann und sollte man umbiegen (auf 91)!

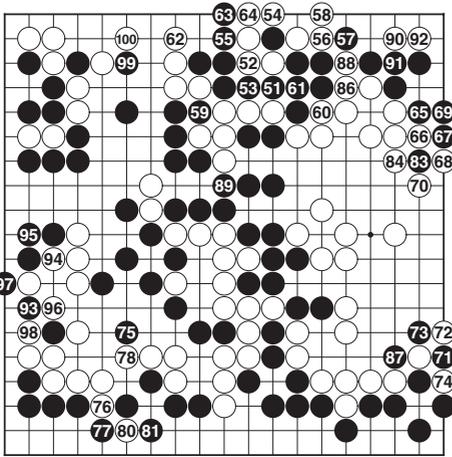


Dia. 11 (13 deckt)



Figur 3 (101-150)

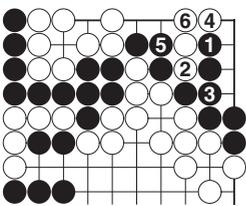
- 84: Zu brav, sofort auf 98!
 91: Die Ausdehnung vom Shimari (eins unter 94) sieht größer aus.
 98: Man könnte den Stein 86 auch rausziehen, was aber auf Kosten des Zentrums geht, z.B. Dia. 9.
 103: Die Stellung oben hat ein paar Defekte.
 106: Interessanter wäre W107 wie in Dia. 10. Das Ergebnis ist aber auch nur ein Eckleben in Nachhand.
 112: Nur auf 126 ist besser.
 125: Provoziert nur W126. Soviel ist das Zentrum (noch nicht) wert.
 130ff.: Das hilft dem Gegner nur, eventuelle Defekte zu decken, die Schwarz nach dem Decken des von 19/21 in Atari gestellten Steines bekommen könnte. Lieber nur auf 136 spielen.
 139: Baut sich selbst eine Freiheitsnot. Also einfach weglassen!
 145: Angesichts der immer noch vorhandenen Lücken oben wäre auch diese „Vorhand“ besser ungespielt geblieben. Stattdessen auf 146 decken!
 148: Besser auf 150, wie in Dia. 11. Schwarz kann seine Steine zwar retten, aber nur in Nachhand.
 173: Wenn Schwarz jetzt einfach das Ko deckt, sollte er knapp führen.
 187: Schwarz muss die Ko-Drohung beantworten und dann einfach nachgeben (decken diagonal unter 174). Dann gewinnt Weiß zwar das Ko, aber Schwarz behält Sente und kann das Endspiel noch gewinnen. Ich vermute, Schwarz hat nicht rechtzeitig realisiert, dass Weiß mit 190/192 die komplette Ecke einsackt. Auch Dia. 12 kann das nicht verhindern.



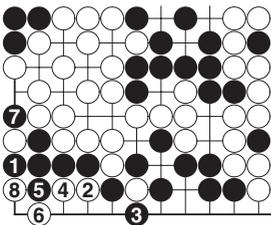
Figur 4 (151–200)

79 auf 71; 82 auf 74; 85 auf 71

- 225: Schwarz sollte 223 besser diagonal sichern, dann wäre die Partie noch etwas knapper geblieben.
 275: Korrekt wäre zwei weiter rechts. Dann ist es sehr wahrscheinlich, dass Schwarz am Rand das Atari geben kann und somit einen Punkt mehr hätte. Aber immerhin nicht direkt geblockt, denn dann gäbe es nochmals ein teures Ko (Dia. 13)
 295-300: 301 wäre jetzt ein weiterer Punkt für Weiß, denn Schwarz müsste nach dem Decken noch zwei weitere Deckungszüge investieren.

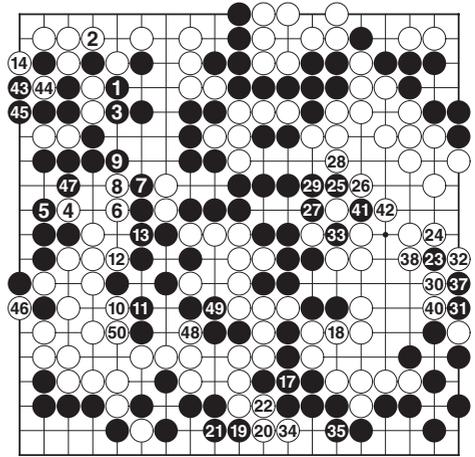


Dia. 12



Dia. 13

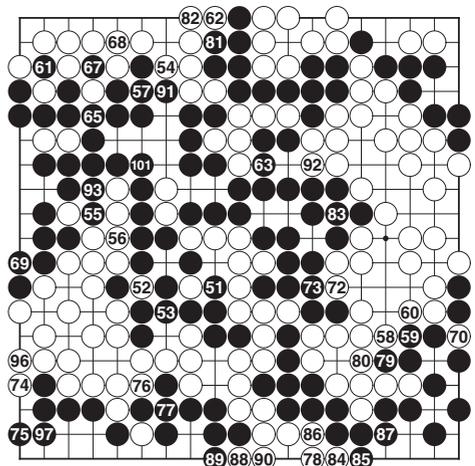
Fazit: Am Anfang der Partie ist Schwarz mit einigen leichteren Overplays davongekommen, aber auch ohne einen entscheidenden Vorteil erringen zu können. Die Partie wogte sanft hin und her. Nach den Kämpfen im Zentrum stand Schwarz aber letztlich, nachdem Weiß die Fehler 139/145 nicht optimal ausgenutzt hatte, etwas besser. Nur um es mit



Figur 5 (201–250)

einem übertriebenen (weil er eigentlich besser stand) Ko wieder zu riskieren. Leider hat er dann zu allem Überfluss wohl auch noch das Preisschild an der Ko-Drohung falsch gelesen, und somit konnte Weiß die Führung übernehmen.

Zum Glück (für Westfalen) gewannen aber die Teamkollegen, und man konnte sich dank des 3:1 am letzten Spieltag noch ans rettende Ufer in der Liga retten. Insgesamt war der Abstiegskampf in Liga 4A ein Fotofinish, das Slaughterlake 2 leider auf einem Abstiegsplatz erwischte.



Figur 6 (251–301)

300 passt

International

von Lars A. Gehrke

Baoxiang Bai gewinnt die Amateur-Weltmeisterschaften

Der Chinese Baoxiang Bai gewann zum zweiten Mal die Amateur-Weltmeisterschaften mit einem perfekten Ergebnis von 8 zu 0. Zweiter wurde der Koreaner Kibaek Kim und Dritter wurde



Baoxiang Bai gewinnt die Amateur-Weltmeisterschaften 2016

Chia Cheng Hsu aus Taiwan. Der Beste Europäer, Andrii Kravets aus der Ukraine, hat es auf Platz 4 geschafft. Lukas Krämer hat als deutscher Vertreter den 12. Platz belegt, dicht gefolgt vom US-Amerikanischen Spieler, Benjamin Lockhart, auf Platz 13. Das Turnier fand vom 5. bis zum 8. Juni in Wuxi statt. Wuxi hat sechs Millionen

Einwohner und ist leicht nordwestlich von Shanghai gelegen.

Im Interview erzählt Baoxiang Bai, wie er mit fünf Jahren angefangen hat Go zu spielen und mit zehn Jahren den 5. Amateur-Dan-Rang erreichte, weil er zu einer normalen Schule gegangen war, die auch Go unterrichtete. Er ging nach Beijing und besuchte fünf Go Dojos mit der Hoffnung auf eine professionelle Karriere. Als er 16 Jahre alt war, wollte er an dem Qualifikationsturnier für die professionelle Laufbahn teilnehmen, wurde aber abgewiesen, weil das in dem Jahr eingeführte Verfahren der Knochenanalyse für die Alterseinschätzung ihn als 18 ½ auswies. So blieb er schließlich bis heute im Amateur-Bereich, hat sich aber nach der anfänglichen Enttäuschung damit abgefunden und ist inzwischen glücklich über sein Leben als Amateur-Go-Spieler.

Yu Zhiying und Ke Jie gewinnen die Paar-Go Weltmeisterschaft 2016

Das chinesische Paar-Go-Team Yu Zhiying und Ke Jie hat die diesjährige Paar-Go-Weltmeisterschaft und damit ein Preisgeld von 10 Millionen Yen (ca. 90 000 Euro) gewonnen. Im Finale setzten sie sich gegen Joanne Missingham und Chen Shih luan aus Taiwan durch. Das Turnier fand von Samstag,



Hsieh Yi Min und Iyama Yuta in traditioneller Kleidung während der ersten Runde



Ke Jie und Yu Zhiying im Finale der Paar-Go Meisterschaften

den 9., bis Sonntag, den 10. Juni 2016, in Tokyo statt. Den dritten Platz hat das koreanische Team bestehend aus Choi Jeong und Park Junghwan belegt. Die beiden europäischen Teams verloren in der ersten Runde: Natalia Kovaleva und Ilya Shikshin verloren gegen die späteren Gewinner, Yu Zhiying und Ke Jie, und Rita Pocsai und Ali Jabarin verloren gegen Mukai Chiaki und Ichiriki Rui aus Japan. Insgesamt gab es 32 Spielerinnen und Spieler organisiert in 16 Teams, von denen drei aus Japan, jeweils zwei aus China, Korea, Taiwan und Europa und eins jeweils aus Nordamerika, Zentral/Südamerika, Ozeanien/Afrika sowie Asien kamen, sowie ein Team der Nation, die beim letzten Mal gewonnen hat (Korea). Am Sonntag, wo nur noch das Halbfinale und Finale ausgetragen wurde, haben die schon ausgeschiedenen übrigen Paar-Go-Spielerinnen und -Spieler an einem einzigartigen durchgemischten Freundschaftsspiel teilgenommen, bei dem die Partner zufällig durchgemischt wurden und ganz neue Paarungen entstanden sind.

Japan

von James Brückl

Die Titelvereinigung – Judan Titelkampf

Wie zuletzt berichtet, war Iyama Yuta nur noch einen Sieg davon entfernt, alle sieben großen Titel auf sich zu vereinen. Schon am 20.04.2016 war es dann so weit und Iyama Yuta besiegte Ida Atsushi im entscheidenden Spiel des Judan-Titelkampfes, eroberte sich den vor über einem Jahr verlorenen Titel zurück und erfüllt die in ihn gesetzten Erwartungen. Iyama Yuta hält somit alle sieben großen Titel (Kisei, Meijin, Honinbo, Oza, Tengen, Gosei und eben Judan). Wir gratulieren! Die Frage ist nun, wie lange hält er die Titel und wie stark ist die Konkurrenz in Japan?

Gosei

Im Gosei-Titelkampf scheint sich Iyama Yuta jedenfalls behaupten zu wollen. Hier hatte sich in der Liga endgültig Murakawa Daisuke 8p gegen Yamashita Keigo

9p durchgesetzt. Der Herausforderer verlor aber am 25.06. bereits das erste Spiel gegen den Titelträger.

Honinbo

Noch deutlicher sieht es im Honinbo-Titelkampf aus. Hier wurde Takako Shinji 9p der Herausforderer. Er konnte sogar das erste Spiel am 10.05. gegen Iyama Yuta gewinnen. Iyama Yuta denkt aber gar nicht daran, so einfach zu stracheln, setzte sich in den Spielen vom 24.05., 03.06. und 14.06. gegen Takako Shinji durch und hat nun drei Möglichkeiten, sich mit einem weiteren Sieg die Titelverteidigung in diesem Best-of-Seven zu sichern.

NHK-Cup

In diesem publikumswirksamen Fernseh-Turnier ist erwähnenswert, dass sich drei von vier Frauen in der ersten Runde gegen ihre männlichen Konkurrenten durchsetzen konnten, Xie Yimin 6p gegen Seto Taiki 8p, Fujisawa Rina 3p gegen O Meien 9p und Suzuki Ayumi 7p gegen Awaju Shuzo 9p. Nur O Keii 2p musste sich gegen Sonoda Yuichi 9p geschlagen geben. Mal sehen, wie es weitergeht. Zuletzt war für Fujisawa Rina im Shinjin O nach der zweiten Runde Schluss.



Lee Donghoon hat den GS Caltex Cup gewonnen

Korea

von Tobias Berben

Maxim Cup

Lee Sedol 9p gewinnt den Maxim Cup im Best-of-Three-Finale mit 2-0 gegen Won Sungjin 9p.

GS Caltex Cup

Im 21. GS Caltex Cup Finale konnte sich Lee Donghoon 5p glatt mit drei Siegen in Folge gegen Yun Chanhee 5p durchsetzen.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Bis 11.07. wurden elf Runden in der 1. Go-Liga absolviert. In diesem Jahr gibt es in den Mannschaften große Personaländerungen. Daher war es vor dem Start sehr unübersichtlich. Dank der guten Leistung des Hauptspielers Park Junghwan 9p ging der Titelverteidiger aus Hangzhou in Führung. Der Abstand zu den folgenden Mannschaften ist aber sehr knapp. Die Tabelle nach 11 Runden sieht so aus:

Team	Punkte	Siege
Supor Hangzhou	23	26
Jiangsu	21	26
Chongqing	20	25
Wuhan	18	24
Beijing Citic	18	22
Chengdu	17	23
Shandong	17	23
Zhuhai	16	24
Yunnan	15	19
Beijing Minsheng Bank	13	21
Hebei	13	17
Zhejiang	7	14

1. Frauen-Go-Liga

Die Frauen-Go-Liga geht auch schon in das 4. Jahr. Es gibt immer mehr Sponsoren, die Frauen-Go gerne unterstützen, und die Liga ist dadurch auf 10 Mannschaften angewachsen.

Favorit ist natürlich die Mannschaft aus Jiangsu mit Yu Zhiying 5p, die bereits bei vielen Turnieren gegen starke männliche Spieler gewonnen hat. Viele glauben, dass sie die Führung im Bereich Frauen-Go bereits von Rui Naiwei 9p übernommen hat. Die Tabelle nach acht Runden sieht so aus:

Team	Punkte	Siege Brett 1
Jiangsu	13	8
Hangzhou	10	4
Xiamen	10	4
Shanghai	9	5
Zhejiang	8	5
Guangdong	7	3
Beijing	7	3
Luoyang	7	2
Hunan	5	2
Qingchuan College	4	4

13. Changqi Cup (Ing Cup)

Zwischen dem 09.07. und 11.07. fand das Halbfinale des Changqi Cups in Toronto statt. Neben dem Hauptturnier gibt es auch die Welt-Studenten-Meisterschaft. Der Titelverteidiger Lian Xiao 7d setzte sich glatt mit 2:0 gegen den Ex-Mannschafts-

kollegen Wu Guangya 6p aus der Go-Liga durch und kam zum 3. Mal ins Finale. Als er gefragt wurde, warum er im Turnier so gute Leistung hat, sagte er: „Weil ich in den anderen Turnieren schlecht gespielt habe.“ Sein Finalgegner ist Tou Jiaxie 9p, der 2:0 gegen Tang Weixing 9p gewonnen hat.



Lian Xiao 7d



Yu Zhiying 5p

Hallo, liebe Kinder!

Am Wochenende waren wir bei der Deutschen Jugendmeisterschaft in Darmstadt. Es war eine tolle Veranstaltung und einen kompletten Bericht dazu könnt Ihr weiter vorne in dieser DGoZ lesen. Hier haben wir ein paar Fotos für Euch. – Wenn Ihr die seht, wollt Ihr sicher nächstes Jahr auch selbst mitmachen!

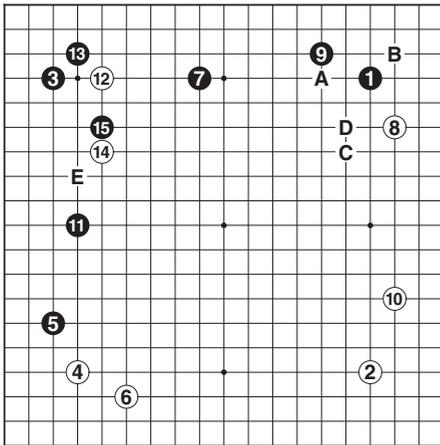
 Eure  Bai  und Hej



AlphaGo vs. Lee Sedol (Teil 2)

von Laurent Heiser

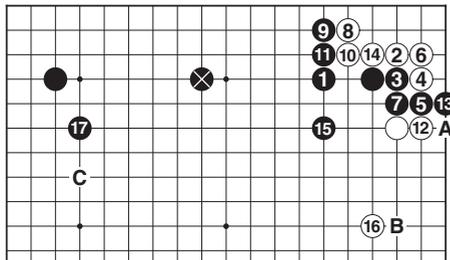
Vor der 3. Partie hatte Ke Jie immer noch die Hoffnung, Lee Sedol würde durch den Ruhetag aus seinem Tilt-Modus herausfinden und endlich eine Partie so spielen, wie er dies seit zig Jahren sehr erfolgreich gegen Menschen tut. Der letzte Funke dieser Hoffnung verglimmte aber wohl bereits nach nur 15 Zügen.



Figur 1 (1–15)

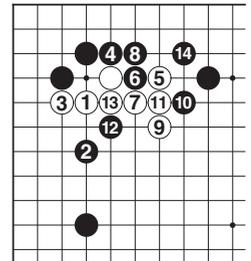
Partie 3: Overplay!

Bereits nach S9 bekam Ke Jie erste Zweifel, ob Lee Sedol diese Partie normal spielen würde. Dieser Zug wird in dieser Stellung (Kampfstellung) auf dem Niveau von Lee Sedol und Ke Jie eigentlich immer auf A gespielt. A hat zwar den Nachteil, dass Weiß, wenn er will, sofort auf B invadiert



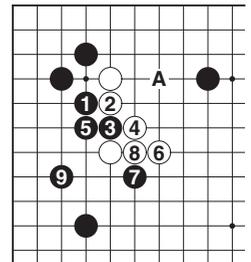
Dia. 1

kann, da S7 aber nicht auf der 3., sondern auf der 4. Linie steht, gibt es keinen Grund für Schwarz, damit unzufrieden zu sein. Invadiert Weiß nämlich tatsächlich sofort auf Sansan, wie in Dia. 1, so kann Schwarz entweder ganz solide mit S13 (zwingt Weiß mit W14 zu leben) und S15 spielen oder aber S13 auf A und nach Weiß B aggressiver und schneller auf C spielen. In beiden Fällen steht der markierte Stein besser auf der 4. Linie. Nun ist S9 in der Partie zwar kein (grober) Fehler, Ke Jie wies aber im Verlaufe der Partie immer wieder darauf hin, dass er diesen Zug gar nicht mag – zum einen, weil W8 dadurch leichter wird (schwieriger angreifbar), zum anderen, weil man ein eventuelles schwarzes Moyo nicht so gut entwickeln kann, da die schwarze Stellung nach einem Zug auf C deutlich schwächer wäre als mit S9 auf A.



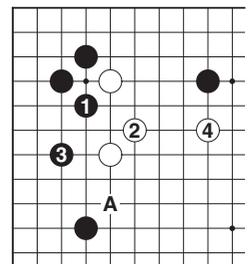
Dia. 2

W10 passt jetzt sehr gut zu dem leichten W8 und nun ist es Weiß, der eine sehr gut passende Fortsetzung hat mit D. S11 wird seit einiger Zeit immer öfter auf E gespielt, ist aber ganz normal. W14 ist ein guter, leichter Zug, der zu dieser Stellung passt. Weiß könnte auch wie in Dia. 2 spielen, bekäme dann aber eine schwerfällige, angreifbare Gruppe.

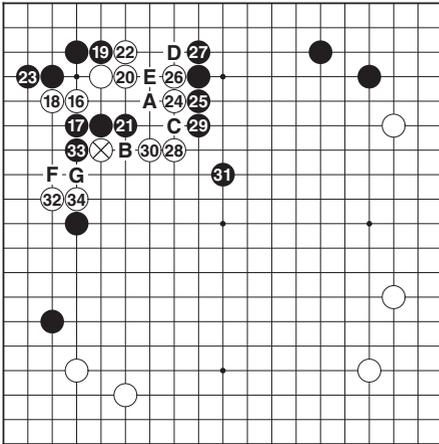


Dia. 3

Als Ke Jie allerdings S15 sah, meinte er sofort: Ein Overplay,



Dia. 4



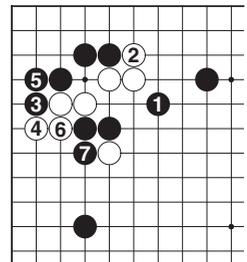
Figur 2 (16–34)

das er auf Top-Profi-Niveau nicht spielen würde. Bis W28 spielte AlphaGo dann genau so, wie Ke Jie gespielt hätte, und Lee Sedol stand bereits wieder schlecht.

Normal wäre S15 wie in Dia. 3 gewesen: Antwortet Weiß fest mit W2, so folgt die Sequenz bis S9, wobei Schwarz vor S9 auch erstmal auf A spielen kann. Antwortet Weiß leichter, wie in Dia. 4, so

kann er nach S3 entweder mit W4 oder A fortsetzen. Beide Diagramme würden zu einer normalen, ausgeglichenen Partie führen.

Wichtig für Weiß ist es, den in Figur 2 markierten Stein leicht zu behandeln, da dies nicht der Stein ist, den Schwarz angreifen möchte. Deshalb wäre es falsch, Hane auf 17 oder 21 zu spielen, da Schwarz mit einem Gegen-Hane darüber antworten würde und sein Ziel, den oberen weißen Stein anzugreifen, optimal erreichen würde. Deshalb ist W16 genau richtig und obwohl es so aussieht, als würde die weiße Stellung zerschnitten, ist es eher Schwarz, dessen Stellung schwach wird. S21 ist dann der Zug, der die Stellung definitiv schlecht für Schwarz macht. Hier hätte Lee Sedol entweder ganz aggressiv und seinem Stil entsprechend auf A weiter angreifen oder aber auf B spielen müssen. Auf A würde wohl Dia. 5 folgen, wonach Weiß eingeschlossen leben muss und Schwarz Einfluss bekommt. Die Stellung wäre zwar immer noch etwas besser für



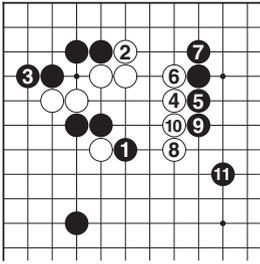
Dia. 5



Weiß, aber trotzdem viel spielbarer als die Partie. Auf B würde wohl Dia. 6 folgen und anders als in

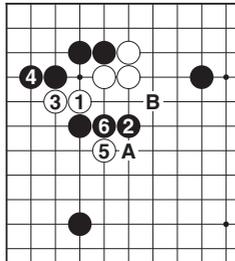
der Partie könnte Schwarz jetzt problemlos den wichtigen S11 spielen. Auch diese Stellung wäre lediglich ein klein wenig besser für Weiß.

Da Schwarz nach W22 auf S23 antworten muss, ergibt



Dia. 6

sich quasi Dia. 7: Es ist so, als hätte Schwarz W1 mit S2 beantwortet (anstatt viel besser auf 3), sich also seine eigene Stellung zerschneiden lassen und W5 ist dann lediglich ein Kikashi, das Weiß noch benutzen kann.

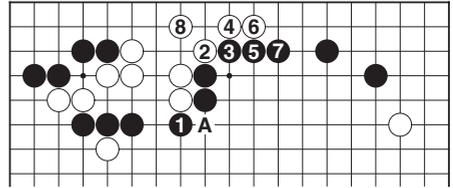


Dia. 7

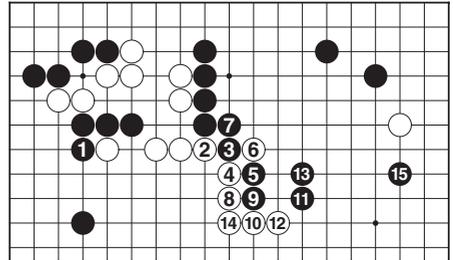
Stünde S2 aber auf A oder B, so hätte der Abtausch W5/S6 etwas gekostet.

Schließt Schwarz die weiße Gruppe mit S27 auf C ein, so kann Weiß problemlos wie in Dia. 8 leben und hinterlässt außerdem noch eine Schwäche auf A. Deswegen muss Schwarz selbst S27 spielen und Weiß mit W28 ins Zentrum springen lassen. Nach S29 wäre es eigentlich korrekt, fest auf C zu verbinden, da in der Partie Schnitt-Aji auf A blieb und Schwarz außerdem mit dem Abtausch D-E die weiße Augenform in Vorhand zerstören könnte. Selbst nach dem festen Verbinden mit W30 auf C würde Ke Jie mit Schwarz auf 33 decken, nach W30 wäre dies aber auf jeden Fall erforderlich. Danach würde nach der Sequenz in Dia. 9 Weiß zwar auch besser stehen, es wäre aber noch ein weiter Weg bis ins Ziel.

Selbst wenn Weiß mit 32 einfach nur den normalen Zug auf F spielt, wäre es ein sehr schlechter Kampf für Schwarz. W32 ist aber auch ein sehr guter Zug und obwohl es unklar ist, was dabei herauskommen würde, versteht Ke Jie nicht, warum Lee Sedol mit S33 nicht

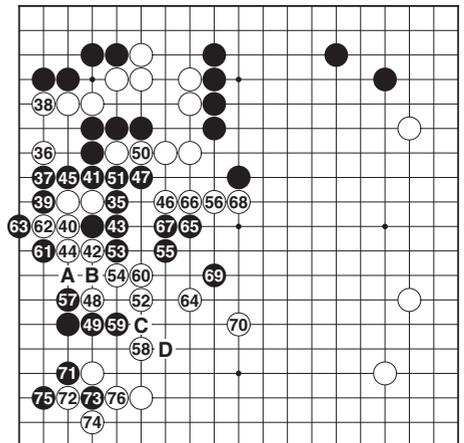


Dia. 8



Dia. 9

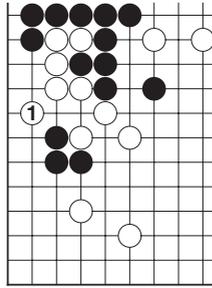
wenigstens die Stellung mit G richtig kompliziert macht. So aber, nach dem erneuten Overplay S31 sowie dem einfachen S33 ist Lee Sedol nach W34 (ähnlich wie in der 1. Partie) erstmal wieder für die nächsten 40 Züge mit dem Löschen seiner selbst entfachten Brände beschäftigt, während AlphaGo die Partie vereinfachen kann. Als Lee mit S75 unter sehr viel Aufwand, aber wenig Ertrag (kaum Gebiet, den Gegner sehr gestärkt und Schwächung der eigenen Ecke) dies so in etwa erreicht hat, führt AlphaGo nach



Figur 3 (35–76)

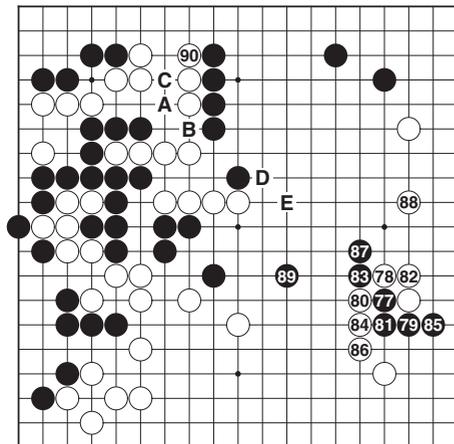
W76 bereits wieder un- einholbar.

Dabei ist W58 ein ty- pischer AlphaGo-Zug. Menschen würden wohl wie in Dia. 10 spielen: Die schwarzen Steine tren- nen damit Schwarz zwei schwache Gruppen behält. Auch dies wäre sicherlich sehr schlecht für Schwarz, AlphaGo hingegen ist völlig zufrieden damit, den Geg- ner klein leben zu lassen und sich selbst weiter zu stärken. Da Weiß S59 nicht mit C beantworten kann, wäre die „menschliche“ Form für W58 außerdem auf 59 oder D. Da Schwarz seine Gruppen jetzt aber eh erstmal mit Nachhand verbinden muss und Weiß zu dem guten W64 kommt, ist auch W58 völlig in Ordnung.



Dia. 10

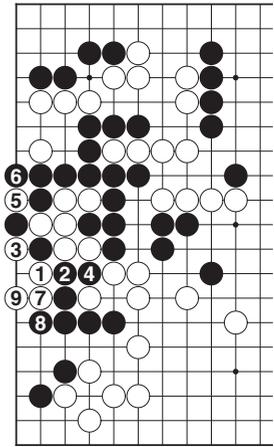
S63 hingegen ist wieder ein Zug, den Lee mit Si- cherheit niemals gegen einen Menschen spielen würde, sondern immer erstmal den Abtausch A für B. In der Partie bleibt nämlich das Ko aus Dia. 11, das Weiß irgendwann spielen könnte. Da Schwarz den A-B- Abtausch nach S63 nicht mehr so schnell mit Vorhand machen kann (in dem Stadium zu klein), kann sich Weiß den Zeitpunkt aussuchen, wann er dieses für Schwarz sehr gefährliche Ko anfängt. Da es aber gar keinen Grund gibt, den A-B-Abtausch nicht vor S63



Figur 4 (77-90)

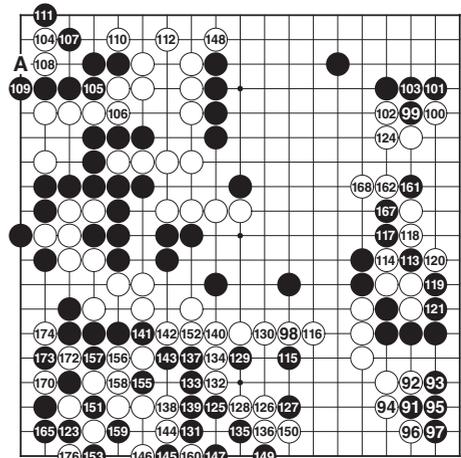
zu spielen, muss Lee Sedol wohl auf eine große Ko-Schwäche bei AlphaGo gehofft haben.

Mit S77 sieht Lee Sedol wohl seine letzte Chance darin, die große weiße Gruppe oben doch noch zu fangen, nach W90 ist aber auch diese Hoffnung dahin. Schwarz hätte natürlich jederzeit mit Vorhand A für B und 90 für C ab- tauschen können, um die Augen zu nehmen, dann hätte Weiß aber statt W90 auch mit D oder E seine Gruppe ausreichend stärken können.



Dia. 11 (10 schlägt 5)

Lee Sedol schafft es zwar noch, unten ein Ko an- zuzetteln (da er mit S113 Tenuki gespielt hat, droht aber noch mit A ein Ko um die Ecke), dieser Kampf ist aber nicht mehr entscheidend, da AlphaGo hier gar nicht zu töten braucht. Dass auch AlphaGo dies so bewertet hat, erklärt wohl, warum es mit W148 mitten in diesem „Kampf“ Tenuki spielte ...



Figur 5 (91-176)

122 auf 113; 154 schlägt 151; 163 auf 145; 164 auf 151; 166 auf 160; 169 auf 145; 171 auf 160; 175 schlägt 172

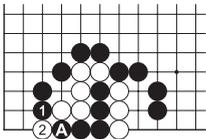
Problemecke

von Timo Kreuzer

Die Gewinnerin dieser Ausgabe ist Franziska Schlöser. Herzlichen Glückwunsch! Die neuen Probleme sollten etwas leichter als die letzten sein. Stärkere Spieler und welche, die es noch werden wollen, können versuchen, die Probleme komplett im Kopf zu lösen. Bei allen Problemen ist wie immer Schwarz am Zug. Viel Spaß!

Lösungen 2/2016

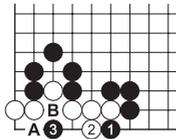
Lösung 1:



Korrekt. Schwarz 1 tötet. Schlägt Weiß dann mit 2, kann Schwarz auf A einwerfen.

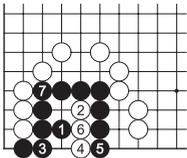
Lösung 2:

Korrekt. Zuerst den Augenraum reduzieren und dann auf den vitalen Punkt spielen. Nach 3 sind A und B miai.

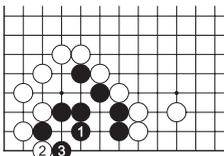
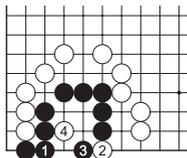


Lösung 3:

Korrekt. Hier waren mehrere Züge möglich. In dieser Variante erreicht Schwarz ein Seki.

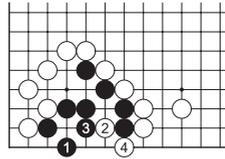


Falsch. Obwohl der Augenraum recht groß ist, kann die schwarze Gruppe noch sterben – in dieser Variante klassisch mit der toten Fünf.



Lösung 4:

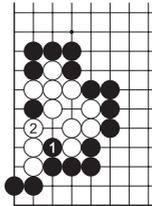
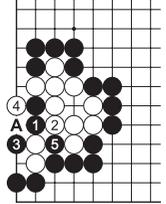
Korrekt. Mehr als ein Ko wird es nicht.



Variante. Schwarz 1 ist zu optimistisch. Weiß 4 setzt zwei Steine in Atari und das Spiel ist aus.

Lösung 5:

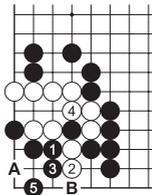
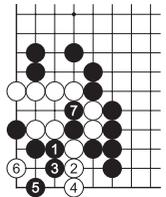
Korrekt. Nur Schwarz 1 tötet. Spielt Weiß nach der Sequenz auf A weiter, wirft Schwarz auf 1 ein und Weiß kann dann wegen Selbstatari nicht 3 schlagen.



Falsch. In diesem Diagramm kann Weiß überraschend auf 2 antworten und lebt.

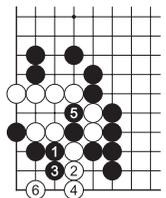
Lösung 6:

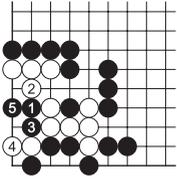
Korrekt. Schwarz bastelt einen Freiheitenwettlauf, den er mit einer Freiheit gewinnt.



Variante. Weiß entscheidet sich mit 4 einen Stein zu schlagen, doch nach 5 sind A und B miai. Schwarz lebt in der Ecke oder verbindet am Rand (ohne Ko).

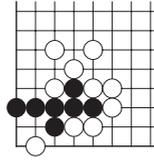
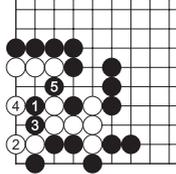
Falsch. Verfrühtes Schlagen mit 5 führt nicht zum Ziel, da Weiß das Tesuji auf 6 hat.





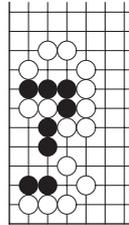
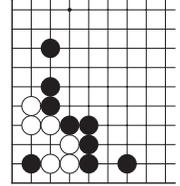
Lösung 7:
Korrekt. Schwarz 1 tötet. In diesem Diagramm gewinnt Schwarz alle Freiheitenwettläufe.

Variante. Eine weitere Variante, in der die weiße Gruppe dem Untergang geweiht ist.

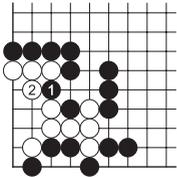


Problem 4:
 Wie fast immer kommt es auf die Reihenfolge an. (4P)

Problem 5:
 Die weiße Gruppe lebt, oder? (4P)



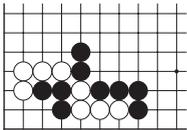
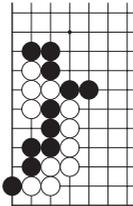
Problem 6:
 Hier ist mal wieder Fingerspitzengefühl gefragt, denn ganz so einfach ist es nicht. (5P)



Falsch. Dieser erste Zug von Schwarz funktioniert nicht. Nach 2 kann Schwarz probieren, was er will, es endet immer mindestens in einem Ko.

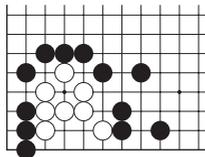
Probleme 3/2016

Problem 1:
 Die schwarzen Steine sind zu retten. (3P)

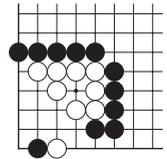


Problem 2:
 Auch hier gilt es einen Freiheitenwettlauf zu gewinnen. (3P)

Problem 3:
 Ein Auge hat die weiße Gruppe schon. Man verhindere ein Zweites. (3P)



Problem 7:
 Rätselprofis lösen das Problem im Kopf. Wer kann's? (6P)



Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (20.08.2016) 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.dgob.de/dgoz bereit.

Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte	Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte
Schlösser, Franziska	5k	2/16	18	438	Herwig, Max (2)	17k	6/15	-3	208
Lass, Detlef (3)	1d	2/16	24	434	Wacker, Klaus	8k	6/15	-3	203
Urmoneit, Regina	13k	2/16	30	395	Pauli, Robert (7)	1d	2/16	32	190
Ewe, Thorwald (3)	8k	2/16	15	393	Busch, Rainer (1)	6k	2/16	14	189
Grzeschniok, Anton (6)	3d	2/16	32	392	Schlipf, Jan	8k	2/16	25	184
Schreiber, Burkhard (2)	3k	2/16	14	387	Mertin, Stefan (1)	8k	1/16	-3	181
Döring, Andreas	4k	2/16	25	376	Loose, Jörg	3k	6/15	-3	164
Berg, Christoph (1)	1d	2/16	24	372	Fiedler, Wolfgang (1)	6k	2/16	13	153
Gabe, Axel	5k	2/16	18	355	Tawussi, Frank	8k	3/15	-3	152
Schönfeld, Ralf (2)	8k	2/16	20	337	Schunda, Peter	12k	2/16	11	147
Herwig, Berthard (3)	1d	6/15	-3	328	Xu, Mei De (1)	3k	2/16	24	112
Kehmann, Hartmut	1d	2/16	20	315	Wirth, Alexander	1k	2/16	30	108
Millies, Oliver	3d	6/15	-3	309	Hell, Otto (4)	3k	2/16	14	107
Herter, Rainer (2)	4k	2/16	34	282	Ellenberg, Jens	4k	2/16	22	103
Koch, Kris (1)	3k	6/15	-3	280	v. Erichsen, Svante (2)	2d	1/16	-3	102
Gorenflo, Helmut (2)	9k	2/16	11	279	Hermes, Christoph	5k	2/15	-3	55
Mienert, Michael (2)	2k	4/15	-3	265	Tolstoy, Stefan	5k	3/15	-3	54
Reinicz, Thomas	3k	2/16	26	224	Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	2/16	28	49
Lorenzen, Klaus (2)	2k	2/16	21	223	Weigelt, Timo	1d	5/15	-3	49
Wimmer, Axel	7k	2/16	14	218	Gawron, Christian (8)	2d	1/16	-3	48
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	2/16	19	216	Hartmann, Kirsten	1k	2/16	34	34
Reimpell, Monika (8)	2d	1/16	-3	209	Otte, Henning	5k	1/16	-3	23
					Tron, Raphael	17k	1/16	-3	11
					Weickert, Thomas	10k	2/16	11	11
					Amhof, Christina (1)	1d	6/15	-3	0



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: pbnkdeff (Postbank Berlin)

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mimarz@dgob.de

Vizepräsident: Pascal Müller, Richard Wagner Str. 25, 66265 Heusweiler, Tel.: (0151) 12785995, Email: pmueller@dgob.de

Vizepräsident: Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: mrieger@dgob.de

Schatzmeister: Frank Quathamer

Schriftführer: Manuela Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mamarz@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmur 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, Brüdener Str. 10, 71554 Weissach im Tal, 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.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de

Pressearbeit: Antonius Claasen, Lönsstr. 14, 21077 Hamburg, fs-presse@dgob.de

Profiaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorfrstr. 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: Bernhard Herwig, Holunderweg 39, 55128 Mainz, Tel.: 06131/5701833

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

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Uhlandstrasse 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, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheefel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846, 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, Rollstraße 23 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: lv-ns@dgob.de

Nordrhein-Westfalen: Mario Konrath, Germanenstr. 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, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheefel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846; Email: dgoz@dgob.de

DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

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

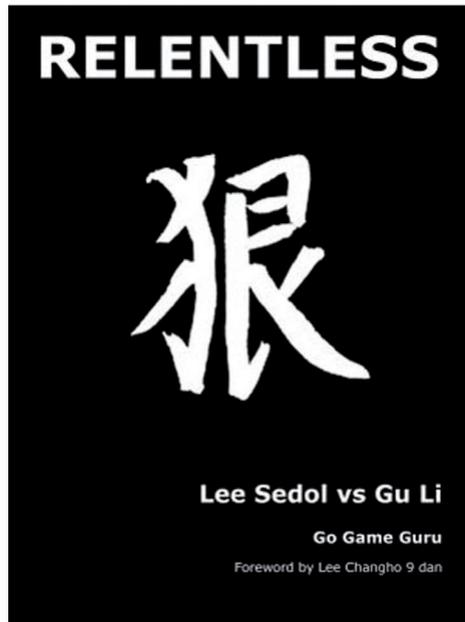
Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



Hebsacker Verlag, Hamburg

Go-Spielmaterial & -Bücher

Neu auf dem Go-Buch-Markt:



Dieses Buch von An Youngil 8p und David Oremond enthält auf über 600 großformatigen Seiten die Analyse von 48 Partien zwischen zwei Top-Go-Spielern des frühen 21. Jahrhunderts, aber es ist nicht nur ein weiteres Buch mit Kommentaren, es ist vielmehr die Geschichte der Rivalität und Freundschaft zwischen Lee Sedol und Gu Li, eine Geschichte ihres unerbittlichen Wettkampfs und ein Versuch, die in ihren Partien versteckten Geheimnisse zu lüften. Das Buch gliedert sich in zwei Teile. Im ersten Teil, dem Kern des Buches, wird sehr detailreich das 10-Spiel-Match (Jubango) zwischen Lee Sedol und Gu Li aus dem Jahr 2014 analysiert. Im zweiten Teil werden alle anderen bis 2015 zwischen diesen beiden Ausnahmepspielern gespielten offiziellen Partien vorgestellt.

Hardcover79,00 Euro
Softcover49,00 Euro

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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

August

- 20/21 Kassel**
4. Herkules Cup, Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, 5 Runden MacMahon, 45 Min+ 10-15-20-25/5, 6,5 Komi, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr
- 20-25 Lunteren (NL)**
Zomergo
- 23-1 Tokio (JP)**
Nihon Ki-in Summer Go Camp
- 21 (So) Leipzig**
Leipziger Sommerturnier
- 27 (Sa) Wuppertal**
3. Wuppertaler Tonshi, Asta-Räume in der Universität Wuppertal, 4 Runden Mac Mahon, Fischerzeit: 30 Minuten / 10 Sekunden, Anmeldeschluss: 9:45 Uhr

September

- 3 Trier**
Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft, Universität Trier, Campus I, Raum C9, 10 Minuten absolut, 7 Komi, je nach Teilnehmerzahl bis zu 20 Runden, Anmeldeschluss: Fr 2. 9. 12:00 Uhr
- 3/4 Paderborn**
18. Paderborner Ponnuki, Katholische Hochschulgemeinde, Gesellenhausgasse 3, 5 Runden MacMahon, 45 Minuten Bedenkzeit +20 Steine/5 Minuten, 6 Komi, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr
- 9-11 Frankfurt**
Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde), Saalbau Bornheim, Arnsburger Str. 24, 6 Runden Schweizer System, 90 Minuten Bedenkzeit, 15 Steine/5 Minuten Byoyomi, 7 Komi, Anmeldeschluss: Fr. 9.9. 18:00 Uhr
- 11 Trier**
Trierer Sommer-Jugend- und Studententurnier, Zum Sarkbrunnen 9, 4 Runden mit voller Vorgabe, CH-System, 30 Minuten SD, Anmeldeschluss: Fr. 9.9.
- 16 Jena**
4. Jenaer Kreuzschnitt/Seminar, Rosensäle, Fürstengraben 27, Beginn: 18:00 Uhr

16 (Fr) Schwerin

14. Schweriner Go-Turnier/Seminare, Kanu- und Kleinsiegelverein e. V. Schwerin (KuK), Bornhövedstraße 101a, Beginn: 13 Uhr 4 Kyu bis -1 Dan, 17 Uhr ab 17 Kyu

17/18 Jena

4. Jenaer Kreuzschnitt, Rosensäle, Fürstengraben 27, 5 Runden MacMahon, 60 Min + 10/15/20...Steine/5 Min., 7 Komi, Anmeldeschluss: 11:15 Uhr

17/18 Schwerin

14. Schweriner Go-Turnier, Volkshochschule Schwerin, Puschkinstraße 13, 5 Runden MacMahon, 60 Minuten Bedenkzeit + 20/5, 6,5 Komi, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

23 (Fr) Stuttgart

Stuttgarter Turnier/Workshop, Ort wird noch bekannt gegeben, Beginn: 19:00 Uhr

24 (Sa) Berlin

Berliner Herbstturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, 10245 Berlin, 4 Runden Schweizer System, 30 min Bedenkzeit, 6,5 Komi, Byoyomi 20 Steine/5 min., Erste Runde: 11:00 Uhr

24/25 Hamburg-Wandsbek

14. Hans Pietsch Memorial, St. Joseph Schule, Böhmestr. 3-5, Mannschaften mit drei Schülern/innen, Eintreffen: 11:30 Uhr

24/25 Stuttgart

Stuttgarter Turnier, Forum3, Gymnasiumstrasse 21, 5 Runden MacMahon, 6,5 Komi, 60min und 5min/20 Steine Byoyomi, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

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

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

