DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2016 91. Jahrgang



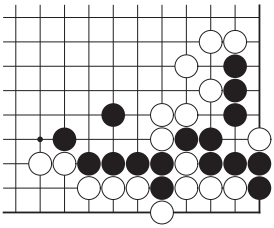
Inhalt

Schlingel (von Jürgen Siggemann) ... Titel
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten, Nachrichten ... 2–5
Turnierberichte ... 6–15
Impressum ... 7
Go-Senioren treffen sich ... 16
Wo komme ich her? ... 17
Nachdenken über Strategiespiele ... 18–20
codecentric Challenge 2016 ... 21–27
Der etwas andere Zug (15) ... 28–34
Kawabatas „Meijin“ ... 35
Anfängerprobleme ... 36–37
Kinderseite ... 38–39
Durchbruch zum 18. Kyu (4) ... 40–41
Pokale ... 42–43
Kommentierte Bundesliga-Partie (22) ... 44–47
Fernostnachrichten ... 48–52
Was ist ein guter Go-Spieler? ... 53
Go-Probleme ... 54–56
Das Fundstück ... 56
Mitgliedsantrag ... 57
DGoB-Organe ... 58
Anzeige: Hebsacker Verlag ... 59
Turnierkalender ... Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 31

von Yilun Yang



Gibt es eine Schwäche in der weißen Form, so dass Schwarz mit seiner Gruppe noch leben kann?
Lösung auf S. 34.

Vorwort

Der Herbst bringt klassisch die Entscheidung in der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft – so auch in diesem Jahr. Gratuliert sei Lukas Krämer 6d aus Bonn, der seinen Titel erfolgreich verteidigte!

Allerdings ist zum ersten Mal seit vielen Jahren nicht auch gleich eine kommentierte Partie aus der Meisterschaft in der DGoZ abgedruckt, denn „unsere“ Profispielerin Yoon Young Sun 8p hält sich derzeit in Korea auf, so dass zwei von ihr kommentierte Partien, eine von der DM-Endrunde und eine aus der codecentic Challenge, bei der Lukas Krämer gegen das Computer-Programm Zen verloren hat, erst im nächsten Heft abgedruckt werden können.

Aber wir haben ja wieder die Serie mit kommentierten Bundesliga-Partien vom vielfachen Deutschen Meister Franz-Josef Dickhut 6d im Programm, so dass das Heft nicht ganz ohne kommentierte Partien auskommen muss. Franz-Josef sei ausdrücklich für seine Bereitschaft gedankt, diese Serie wieder aufzunehmen, die einen Blick in den bunten Bundesliga-Alltag erlaubt …

Tobias Berben

Anfängerkurs des DGoB

Noch dieses Jahr startet ein wöchentlicher Anfängerkurs des DGoB. Der Kurs richtet sich an alle, die die Go-Regeln bereits kennen und mehr lernen wollen. Er ist anfangs für alle offen und wird später auf DGoB-Mitglieder eingeschränkt. Alle Lektionen sind live und interaktiv. Sie werden aber auch aufgezeichnet und auf der DGoB-Webseite verfügbar gemacht.

Als Go-Lehrer konnte der DGoB Benjamin Teuber, Stefan Budig und Rainer Rosenthal gewinnen. Das Angebot läuft zunächst zwei Jahre lang.

Der genaue Starttermin und ein Link zum Kurs werden auf der DGoB-Homepage veröffentlicht. Geplanter Starttermin ist Anfang Dezember.

Ein Aufruf an alle Go-Spieler: Bitte nutzt die Gelegenheit und weist Anfänger auf das neue Angebot hin! Werbeflyer, die Ihr dazu verwenden könnt, werden ebenfalls auf *dgob.de* veröffentlicht!

Marc Oliver Rieger

DGoB Jugend-Go-Event

Mehr als 20 Kinder und Jugendliche kamen vom 30.9. bis 3.10. zum Jugend-Go-Event nach Frankfurt, wo parallel das Frankfurter TipTap stattfand. Ein langes Wochenende mit Turnierpartien, Go-Seminaren, Partiebesprechungen und einem bunten Rahmenprogramm wartete auf alle. Die Seminare wurden dabei von Yoon Young Sun 8p und Janine Böhme 1d durchgeführt. Außerdem gab es einen Vortrag zum Thema „AlphaGo“, bei dem einer der Entwickler, Lucas Baker, zu einer Diskussion anwesend war.
Im Rahmenprogramm besuchten wir gemeinsam das „Experiminta“, ein naturwissenschaftlich-technisches Mitmachmuseum, spielten ein Crazy-Go-Turnier (mit Torus-Go, Keima-Go und Explosions-Go), sowie Eltern-Kind-Paar-Go. Und für etwas „Werwolf“ war auch noch Zeit …

Die Koordination des Zeitplans mit dem Hauptturnier stellte sich als nicht immer ganz einfach heraus, aber davon bekamen die Kids natürlich nichts mit und waren von dem Event begeistert. Ein Kurzvideo findet ihr unter tinyurl.com/GoFrankfurt !

Marc Oliver Rieger

Bester U16-Spieler beim TipTap:
Chen Feiyang (2d) (12. Platz)
Bester U12-Spieler beim TipTap:
Ferdinand Marz (8k) (49. Platz)

Crazy Go - Turnier

1. Emanuel Schaaf (1k)	5,0/5
2. Marc Oliver Rieger (7k)	4,0/5
3. Niels Schomberg (2d)	4,0/5
4. Chen Feiyang (2d)	3,0/5
5. Tom Winkler (11k)	3,0/5
6. Miao-Yan Law (20k)	3,0/5
7. Janntje Quathamer (10k)	3,0/5
8. Szymon Polanski (17k)	3,0/5

Eltern-Kind-Paar-Go
1. Ferdinand und Michael Marz

Marathon-Turnier

1. Angelika Rieger 12k	10 Punkte
2. Emilia Schaaf 17k	8,5 Punkte
3. Miao-Yan Law 20k	6 Punkte
4. Enrica Kocherscheidt 30k	6 Punkte



Nachwuchsförderung beim DGoB

Seit 2013 gibt es beim DGoB einen Auswahlkader und eine Jugend-Nationalmannschaft. Aufnahmekriterien sind Spielstärke und Alter. Momentan sind rund 40 Jugendspieler im Auswahlkader, die alle in der Jugendliga spielen können sowie weitere Fördermaßnahmen erhalten.

Bei den deutschen Jugendmeisterschaften 2013 und 2016 wurden alle Teilnehmer zu verschiedenen Aspekten rund um das Go-Spiel befragt. Die Ergebnisse zeigen nun, in welchen Punkten die Förderung erfolgreich war:

- Teilnehmer am Auswahlkader wurden signifikant schneller besser als Nicht-Teilnehmer – und zwar selbst unter Berücksichtigung von Alter und Spielstärke. Der Unterschied machte rund 4 bis 5 Rangstufen aus.
- Das Wissen über Jugendturniere, Go-Training und Informationsquellen hat bei den Geförderten stark zugenommen.

Im Diagramm sind die Bekanntheitsgrade in der aktuellen Umfrage zusammengefasst. Auffällig ist dabei, dass die Deutsche Jugendliga inzwischen fast allen Teilnehmern ein Begriff ist.

Schließlich fiel noch ein Nebenaspekt bei der Auswertung der beiden Umfragen von 2013 und 2016 auf: Während 2013 noch 47% der Teilnehmer regelmäßig auf einem Spieletreff (mit Erwachsenen) Go spielten, waren es 2016 nur noch 20%. Der Unterschied ließ sich auch nicht durch unterschiedliche Spielstärke- oder Alterszusammensetzung erklären. Das ist ein Hinweis auf einen raschen Bedeutungsverlust von klassischen Spieleabenden für Jugendspieler …

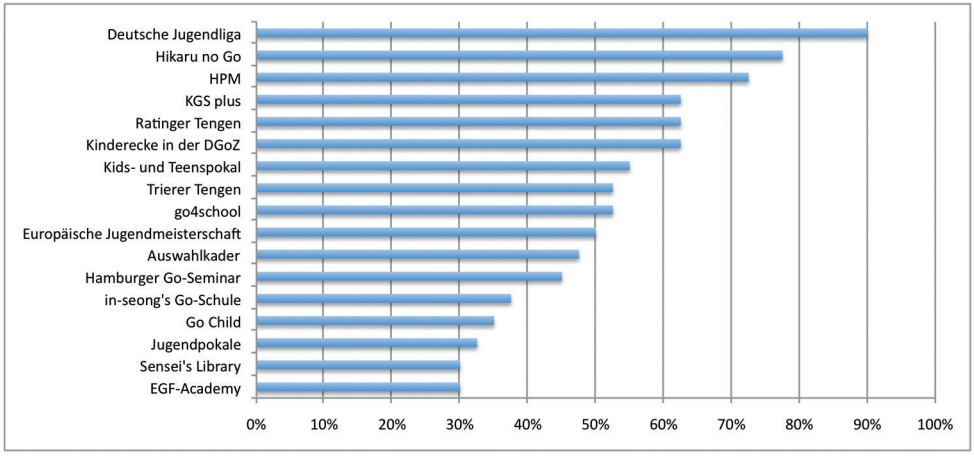
Marc-Oliver Rieger

Hamburger Paddel-Go

Bei bestem Wetter trafen sich am 28. August in Hamburg wie jedes Jahr um diese Zeit einige Go-Spieler, um entspannt auf der Alster zu paddeln. Dank der Hilfe von Thomas Nohr und Erich Conradi konnten wir die üblichen Kanus leihen. Ein für dieses Jahr neu ausgekundschafteter Einstiegspunkt gab uns drei Flussbiegungen und damit etwa eine halbe Stunde mehr Paddelzeit. Auf der Hälfte der Strecke wurde ein kleines Picknick gemacht und Proviant wurde, natürlich von Boot zu Boot, gemeinschaftlich geteilt.

Wer denkt, beim Paddel-Go ginge es nur ums Paddeln, hat weit gefehlt. Sobald die Boote wieder sicher vertäut waren, wurde Go gespielt bis zum Umfallen. Es hat mal wieder viel Freude bereitet. Danke, Thomas und Erich, für die Organisation und bis zum nächsten Jahr!

Timo Kreuzer



Wie viele Go-Spieler gibt es?

Go-Spieler weltweit?

Schätzungen dazu gibt es viele, meist „mehrere Millionen“. Das ist aber, wie wir nun wissen, deutlich zu niedrig gegriffen: Das Match Lee Sedol gegen AlphaGo verfolgten allein in China rund 100 Millionen Menschen live. Es ist davon auszugehen, dass diese fast alle Go spielen konnten, denn sonst wäre das wohl etwas langweilig gewesen. Außerdem haben sicherlich nicht alle Interessierten zuschauen können. Die Zahl der Go-Spieler in China muss also deutlich höher sein. Weltweit sind es dann natürlich nochmals mehr. Eine seriöse Antwort auf die Frage muss also lauten: Es gibt weltweit deutlich mehr als 100 Millionen Go-Spieler. Und vermutlich sind „mehrere hundert Millionen“ eine gute Schätzung.

Go-Spieler in Deutschland?

Die seriöseste Antwort auf die Frage geben nicht die Mitgliederzahlen von Go-Vereinen, denn die wenigsten spielen so ernsthaft, dass sie einem Verein beitreten wollen, nach Pi-mal-Daumen-Rechnungen, sondern eine repräsentative Umfrage unter deutschen Erwachsenen aus dem Jahr 2004, die im Auftrag des DGoB durchgeführt wurde.

Diese ergab seinerzeit ca. 3 Millionen Deutsche, die schon einmal Go gespielt haben. Die statistische Unsicherheit ist relativ hoch, aber es sind sicher deutlich mehr als eine Million. Wenn wir also von „Tausenden Go-Spielern in Deutschland“ (oder gar Europa) sprechen, dann verkaufen wir uns deutlich unter Wert!

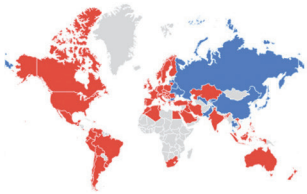
Weiter ergab die Umfrage, das ca. 750 000 „ab und an“ Go spielen.* Das kann ein Spiel zum Spaß einmal im Jahr gegen den Ehepartner sein oder ab und an mal mit dem Kind. Regelmäßige Turnierteilnehmer sind darunter offenbar deutlich die Minderheit. Drei Viertel der Befragten kannten Go aber gar nicht. Das wird sich inzwischen, nicht zuletzt durch die Berichterstattung über AlphaGo, wohl etwas verbessert haben, wie die Grafik unten mit ihren AlphaGo-Peaks zeigt.

Leute, die schon einmal Schach gespielt haben, gibt es übrigens etwa sieben Mal so viele wie Leute, die schon mal Go gespielt haben. „Ab und an“ spielen aber 25 mal mehr Leute Schach als Go. Entweder ist Go doch zu komplex und unattraktiv für die Mehrzahl oder es ist einfach schwieriger, später noch Gegner zu finden: Schachspieler – und auch ein Schachbrett – sind dagegen leicht zu finden.

Marc Oliver Rieger

*Hier ist die Unsicherheit noch größer, aber es wird ziemlich sicher eine sechsstellige Zahl sein.





Suchanfragen „Go“, „Chess“ und „Bridge“, weltweit seit 2011 (Quelle: Google Trends)

Turniernotizen

Herkules Cup Kassel

Den 4. Herkules Cup Kassel am 20. und 21. August gewann Martin Ruzicka 4d aus Freiburg unter 33 Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Geschlagen geben musste er sich nur in einer Partie, in der er Vorgabesteine geben musste. Auf den Plätzen folgten Felix Bernhauer 3d und Chafiq Bantla 3d.

3. Wuppertaler Tonshi

Chafiq Bantla (3d/Dinslaken) hat am 27. August in vier Runden ungeschlagen den Wuppertaler Tonshi gewonnen, bei dem 38 Spielerinnen und Spieler teilnahmen. Auf den Plätzen folgten Bernd Radmacher (4d/Meerbusch) und Niels Schomberg 2d/Meerbusch).

18. Paderborner Ponnuki

FJ Dickhut (6d/Lippstadt) hat am 3. und 4.9. das Paderborner Ponnuki gewonnen. Zweiter wurde Fujiwara Ikuroh (3d/Paderborn) vor Zhang Yi (3d/Detmold). 54 Spielerinnen und Spieler waren erschienen.

Trierer Sommer-Jugend- und Studententurnier

Bei perfektem Sommerwetter nahmen am 11. September insgesamt 16 Schüler und Studenten beim Trierer Sommerturnier teil. Gespielt wurde meist im Garten. Nach vier Runden mit voller Vorgabe siegte Yu-Kai Law (2d, Trier) vor Emanuel Schaaf (1k, Trier). Auf Platz 3 landete Max Herwig (9k, Mainz) vor Angelika Rieger (12k, Trier) und Thea Shi (29k, Trier). Alle fünf hatten jeweils 3 Punkte.

Berliner Herbstturnier

Bei wunderschönem sonnigem Herbstwetter trafen sich am 24.9. 36 Go-Spielerinnen und -Spieler vom 3. Dan bis 30. Kyu im Jugendclub E-Lok zum diesjährigen Herbstturnier. Viele kamen auch einfach vorbei, um die Regeln des Spiels zu erlernen, ein wenig zu spielen oder mit Freunden zu plaudern.

Den ersten Platz belegte ungeschlagen Andreas Urban (2k). Ebenfalls ohne Niederlage spielte Marijan Asanovic (20k) und belegte damit den zweiten Platz. Den dritten Platz errang Arved Pittner (3d). Axel Limbach (1k) folgte auf Platz 4 und Tomas Sturm (3k) auf Platz 5. Die ersten 3 Plätze erhielten das Preisgeld von insgesamt 70 Euro. Alle erhielten Urkunden und die Kinder kleine Sachpreise.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig für das Kochen, Maria Wohnig für die Urkunden, der HU für das Material und an den Jugendclub E-Lok für die Räumlichkeiten!

8. Bremer Shudan

Marco Meyenschein 4d (Bremen) gewann am 01. und 02.10. den 8. Bremer Shudan vor Adrian Ernst 3d (Hannover). Den dritten Platz sichert sich Gerd Mex vor Jürgen Meyer. Insgesamt waren 42 Spielerinnen und Spieler angetreten.

11. Pokal des Botschafters von Japan

Michael Palant ist Gewinner des 11. Pokal des Botschafters von Japan. Der Berliner gewann mit hauchdünnem Vorsprung vor Zhang Hangyu, Arved Pittner und Alexandru Arba. Ausgetragen wurde das Turnier am 1. und 2.10. mit 48 Teilnehmern. Arved Pittner konnte bereits am Freitag den 8. Jugendpokal des Botschafters gewinnen. Ein besonderes Highlight der diesjährigen Ausgabe war der Besuch des Nihon-Kiin-Profis Shiung Feng, der uns mit Vorträgen, Fragerunden, Partiekommentaren und Showpartien inspirierte.

Vielen Dank an die Botschaft von Japan, die dieses stimmungsvolle Turnier ermöglicht!

13. Stuttgarter Turnier

Bei bestem Spätsommerwetter trafen sich dieses Jahr leider nur 31 Teilnehmer zum 13. Stuttgarter Turnier. Es gab einen eindeutigen Sieger, Kim Seong-jin (7d, Karlsruhe), vor Jonas Fincke (4d, München) und Liang Tian (3d, Karlsruhe).

Interessante Kommentare und spannende Simultanpartien verdanken wir der aus Hamburg angereisten Yoon Young Sun 8p, die uns für unseren Fleiß lobte!

Weitere Preise, in Form von Online-Lehrpartien mit Yoon Young Sun, gingen an Tristan Kraus (3k, München) und Thomas Fuchsmann (4k, Stuttgart).

Ein Durchhalten bis zur Siegerehrung wurde mit der Teilnahme an einer Lotterie belohnt. Volker Maile gewann eine Online-Lehrpartie mit Yoon Young sun, die er postwendend an seinen Sohn Thomas weitergab.

Schweriner Drachenschlacht

Vom 16. bis 18.9.2016 fand in Schwerin die 14. Schweriner Drachenschlacht statt. Bereits am Freitag startete das Turnier mit zwei Seminaren, welche von Yoon Young Sun 8p geleitet wurden. Das direkt am Schweriner See gelegene Gelände des Kanu- und Kleinsegelvereins Schwerin e. V. bot neben einer Übernachtungsmöglichkeit auch Gelegenheit zu Fahrten mit dem Paddelboot.

Janet Weiher begrüßte am Samstagmorgen als Turnierleiterin pünktlich um 12:00 Uhr die Teilnehmer. Als Spielort stand wieder die im Jahr 1894 errichtete Volkshochschule zu Verfügung. Vor der offiziellen Turniereröffnung bot Yoon Young Sun Simultanpartien an. Acht Teilnehmer nahmen die Einladung dankend an. Nach den drei Samstagspartien traf sich fast das gesamte Teilnehmerfeld zum Abendessen im „Schweriner Schnitzelhaus". Trotz einer kurzfristigen Absage eines Übernachtungsquartiers konnten spontan alle Gäste ohne Buchung einer Unterkunft doch noch privat untergebracht werden.

Auf dem Siegerpodest standen die gleichen Go-Spieler wie im Vorjahr. Allerdings gewann der junge Arved Pittner aus Berlin, welcher nunmehr bereits als 3d antrat, das Turnier vor dem Vorjahressieger Bernd Lewerenz 3d aus Kiel. Dritter wurde erneut Gerd Mex 1d aus Göttingen. Die Sieger erhielten Geldpreise.

Einen wichtigen Beitrag zum Turnier leistete Hanne Lüthke-Steuber. Sie scheute keine Mühen, um am Samstag zum Turnierstart ein sehenswertes Büffet zu präsentieren. Auch Jan Schröder muss lobend erwähnt werden, weil er am Sonntag zur Mittagszeit Schweinebraten mit Reis anbot.

Hubert Marischen



Turnierleiterin Janet Weiher

Impressum DGoZ 5/2016

Titel: Deutsche Go-Zeitung, erscheint 6-mal im Jahr, ISSN 2197-8220
Herausgeber: Deutscher Go Bund e.V., Berlin, Postfach 605454, 22249 Hamburg
Redaktion & Layout: Tobias Berben (v.i.S.d.P.)
Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de
Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Franz-Josef Dickhut, Viktor Lin, Klaus Petri, Marc Oliver Rieger, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Mei Wang; Bundesliga: Pierre-Alain Chamot; Problemecke: Timo Kreuzer; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell
Beiträge: Ingo Althöfer, Corina Assmann, Fabian Bambusch, Tobias Berben, Stefan Budig, Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld, Lars Gehrke, Steffi Hebsacker, Mario Konrath, Markus Kraus, Timo Kreuzer, Hubert Marischen, Manja Marz, Marc Oliver Rieger, Peter Splettstösser, Heinrich Walter
Fotos: Tobias Berben, Lena Gauthier, Hubert Marischen, Marc Oliver Rieger, John Upham, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u. w. m.
Bilder & Cartoons: Andreas Fecke, Harald Germer, Angelika Rieger
Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, info@hebsacker-verlag.de
Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang
Druckauflage: 2.500 Exemplare
Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos.
Einsendeschluss für die DGoZ 6/2016: Mittwoch, der 7.12.2016

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

3. Potsdamer Peep

Arved Weigmann hatte am 16. und 17. Juli zum 3. Potsdamer Peep eingeladen und 35 Begeisterte aus mehreren Ländern (DK, PL, CZ, UK) sind gekommen. Leider musste er das Turnier mit einer traurigen Nachricht beginnen – mit einer Gedenkminute für Choi Youngsik 2d aus Berlin. Jener war nicht nur Go-Partner und väterlicher Freund für Arved, sondern hat auch die ersten beiden Turniere in Potsdam privat gesponsert.

Die Nähe zu Berlin hat Potsdam zwei echte 6d beschert: Atsushi Kawaguchi und Yin Xu. So gesehen erreicht dieses kleine nette Turnier wahrscheinlich die höchste Dan-Dichte in Deutschland, wenn nicht sogar in Europa. Diese beiden haben standesgemäß die ersten beiden Plätze unter sich ausgemacht. In diesem Fall hat Japan die Nase vorn, herzlichen Glückwunsch an Atsushi.

Markus Penner 4k und Paul Berthold 11k zeigten, dass nicht nur die starken Dan-Spieler aus Berlin gewinnen können. Beide haben mit 4:1 den Peep beendet. Arved Pittner, ebenfalls aus Berlin, hat zwar „nur“ 3:2 gespielt, musste sich aber seine Niederlagen bei beiden 6d abholen und hat alle anderen starken Gegner bezwungen. Damit landet er hochverdient auf dem 3.Platz des gesamten Turniers.

Nochmal das Thema Dan-Dichte: Es waren noch zwei weitere 4d aus Berlin angereist. Insofern beschränkte sich die Spitzengruppe nicht nur auf zwei Zufallsgiganten. Gigantisch war auch der Besuch eines sehr sympatischen chinesischen Profis, Li Cong 3p. Er stand beide Tage für Rede und Analyse in hervorragendem Englisch zur Verfügung.

Hervorragend waren die Organisation und die liebevoll geschmierten Brötchen. An beiden Tagen war mittags mehr als ausreichend Suppe im Angebot, übrigens vegetarisch. Daneben gab es noch einiges an weiteren Kalorien und Gesundem. An dieser Stelle sei der gesamten Familie Weigmann ein herzliches Dankeschön ausgesprochen. Die Hilfe ging bis zur Urahnin des Turnierleiters zurück. In Anbetracht von nur 10 Euro Startgeld haben daher viele gerne die aufgestellte Spendendose aufgefüllt. Ein großer Dank geht auch an Udo S. Seine Firma Kälte- und Klimatechnik aus Meyenburg hat alle Getränke gesponsert und darüber hinaus hat er am Sonnabend tatkräftig mitgeholfen.

Wichtig ist die familiäre Atmosphäre bei diesem Turnier. Gewinnen wollen wir alle, aber es war niemals verbissen. Passend dazu gab es noch weitere Sonderpreise:

Jugendpreis:	Arved Pittner
Anreise:	Gerry Gavigan aus London
Ü55:	Gerd Mex und ich waren Kandidaten. Ich hatte etwas mehr Glück und durfte eine Flasche Rotwein und Sekt in Empfang nehmen.

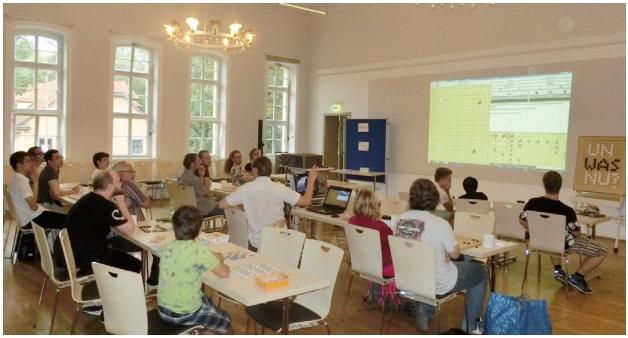
Mit guten Gefühlen sind wir alle nach Hause gefahren und viele wollen nächstes Jahr wieder dabei sein. Gern werden nächstes Jahr neue und alte Gesichter begrüßt.

Peter Splettstösser



4. Jenaer Kreuzschnitt

Im schönen Ambiente der Rosensäle fand vom 16. bis 18. September der Jenaer Kreuzschnitt statt. Mit 44 Teilnehmern war das Go-Turnier gut besucht und hat damit erneut den eigenen Teilnehmerrekord vom Vorjahr übertroffen. Es gab ein tolles Programm und uns wurde viel geboten.



Freitagabend war der Auftakt mit einem interessanten Seminar von Guido Tautorat 4d zum Thema „Direction of Play“ oder auch „Un was nu?“ gestaltet. Nach einer Einführung in das Thema wurden die Spieler in Paare aufgeteilt, um die neuen Konzepte auszuprobieren. Diese Partien wurden anschließend besprochen. In der Pause hatten wir viel Spaß beim Schrottwichteln und konnten tolle Geschenke beim Würfeln erhaschen.

Am Samstag und Sonntag gab es spannende Spiele zu verfolgen. Die Partien vom ersten Brett wurden live auf KGS übertragen, wobei viele Spieler online zuschauten. Da es durchaus nicht selbstverständlich ist, die Partien im Internet zu übertragen, wurde auch viel Lob von der KGS-Community ausgesprochen.

Am Ende gewann Zhihao Zhou 5d ungeschlagen auf Platz 1, gefolgt von Michael Palant 4d auf Platz 2 und Kuihong Chen 4d auf Platz 3.

In harmonischer Atmosphäre waren Guido und sein Jenaer-Team immer gerne bereit, Partien der Spieler zu kommentieren oder die Partie vom ersten Brett auf großer Leinwand zu analysieren. Wir haben viel dazugelernt!

In den Pausen konnten wir uns am Tsumego- oder dem Sunjang-Blitzmarathon beteiligen. Auch stand eine ganze Kiste voll mit Gesellschaftsspielen zur Verfügung. Die Verpflegung vor Ort war ausgezeichnet organisiert und wir konnten uns mit dem reichlich leckeren Essen den Bauch vollschlagen.

Gleichzeitig fand in Jena das Altstadtfest statt, auf dem es noch viel zu erleben gab. Nach den anstrengenden Partien konnte man dort zur Entspannung Kettenkarussell fahren.

Alles in allem ein sehr schönes und gelungenes Turnier! Wir danken Lena Gauthier, Guido Tautorat und allen anderen Helfern für diese angenehmen Stunden und freuen uns schon aufs nächste Jahr.

Corina Assmann & Markus Kraus



Hans-Pietsch-Memorial 2016

von Stefan Budig

1200 Partien … und ein Gefühl, als hätte ich sie alle selber gespielt. Drei Tage, fünf Stunden Schlaf und ständig unter Strom. Jetzt quäle ich mich mein Treppenhaus hoch wie ein Rentner. Zu viele Tische und Stühle geschleppt. Zu viele Sachen im Blick gehabt. Von allem ein bisschen zu viel, aber doch irgendwie glücklich. Das Hans-Pietsch-Memorial ist dieses Jahr an meiner winzigkleinen Grundschule einfach super gelaufen und das nur, weil ich über 20 hochmotivierte und engagierte Helfer hatte, ohne die ich an der einen oder anderen Stelle einfach gnadenlos abgebuddelt wäre.

132 Kids & Teens, zahlreiche Eltern, Betreuer, Helfer und Gäste haben die Hütte am 24. und 25. September zu einem lebendig vor sich hinbrodelnden Go-Klumpen werden lassen, in dem ich fleißig mitgewabert bin. Vier Turniere haben die Party am Laufen gehalten. Die offizielle Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft mit sechs und, als Hauptturnier, das HPM mit 38 Teams, ein Permanent-Blitz- mit 140 und ein Phantom-Go-Turnier mit 48 Teilnehmerinnen und Teilnehmern, das uns erst nachts um 1:30 Uhr einen Sieger bescherte.



Der norddeutsche Rundfunk filmte noch schnell einen Bericht für das Abendprogramm (*bit.ly/2dKOoke*) und fürs Radio gab es auch das eine oder andere Interview.

Wir hatten Schweineglück mit dem Wetter, man konnte draußen spielen. Wir hatten Schweineglück mit dem Essen, es war lecker und reichlich, von glücklichen Küchenfeen bereitet. Wir hatten Schweineglück mit den Kindern & Jugendlichen, die mit Feuereifer gespielt und gespielt haben. Wir hatten einfach Schweineglück! Es hat sich jede Minute von den endlos erscheinenden Stunden gelohnt, die ich mit der Wuselarbeit, dem Geplane, Geschleppe, Gequatsche, Gerenne und „Gewasweißichnichtnoch“ zugebracht habe. 1000 Dank an meine Mitstreiter, besonders auch von Go4school, die sich nie zu schade waren, über ihre eigene Arbeit hinaus noch bei uns mit

Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft

1. Platz: Friedrich-Wilhelm-Gymnasium (Trier)
   (Yukai Law 2d / Gabriel Wagner 2d / Shende Tao 3k)
2. Platz: Carl-Friedrich-von-Weizsäcker Gymnasium 1 (Ratingen)
   (Jannis Büscher 2k / Emre Cinar 2k / Kevin Zhu 13k)
3. Platz: Jenaplan-Schule Jena 1
   (Anton Kriese 1k / Bruno Birckner 8k / Moritz Birckner 13k)
4. Platz: Carl-Zeiss-Gymnasium 1 (Jena)
   (Gregor Semmler 4k / Roman Semmler 8k / Ferdinand Marz 8k)
5. Platz: Bertolt Brecht Schule Darmstadt
   (Domenico Spadavecchia 8k / Emma Stellwag 10k / Charlotte Scriba 12k)
6. Platz: Klosterschule Hamburg 1
   (Ling Xu 2k / Joschka Kübler 10k / Livia Kadenbach 17k)

Hans-Pietsch-Preis (Vorgabeturnier)

1 Carl-Friedrich-von-Weizsäcker Gymnasium 2, Ratingen (17k, 21k, 24k)
2 Mixmannschaft Ratingen, Ratingen (10k, 19k, 24k)
3 St. Joseph Schule Hamburg 4, Hamburg (25k, 25k, 25k)
4 Mixmannschaft Ratingen/Wuppertal, Ratingen (16k, 16k, 24k)
5 Anne-Frank-Gymnasium, Erding (16k, 20k, 25k)



anzupacken, wo es gerade brannte. Einfach toll und überhaupt nicht selbstverständlich!

Ich hatte mal wieder das Gefühl von einer großen harmonischen Familie, die gemeinsam ein großes Ding gewuppt hat. Das kann man mit Worten eigentlich gar nicht beschreiben. Auch wenn ich erstmal gar bin und die nächsten Go-Gerichte auf Sparflamme koche, motiviert mich dieses Ereignis, denn in glückliche Kinderaugen zu schauen, ihre übersprudelnden Geschichten zu hören und ihre grenzenlose Freude entschädigen, neben der Helfer-Harmonie, für alle Mühsal.

Wenn Hans dieses Turnier gesehen hätte, das zu seinen Ehren, nun mittlerweile schon zum 14. Mal, ausgetragen wurde, dann hätte er sicher mit der Zunge geschnalzt und ein Schlückchen Sake drauf gebechert. „Hans, wir haben uns alle Mühe gegeben und es hat geklappt. Auf das nächste HPM! Prost!"

P.S.: Kleiner Auszug aus einer Partiebeschreibung: „Ich hab gewonnen. Er hatte hier und hier Gebiet gemacht (*Hände fuchteln durch die Luft*), aber ich hatte die ganze Seite. Und dann hab ich bei ihm reingesetzt …"

P.P.S.: Alle Ergebnisse und Fotos unter *go4school.de*

Blitzturnier

a) Meiste Spiele
1. Maurice Adisa und Szymon Polanski (je 38)
3. Vincent Le (35)

b) Meiste Siege
1. Justin Dzioba und Nils Krüger (je 15)
3. Lukas Kulick (13)

c) Beste Erfolgsquote
1. Thorben Hellwig (90 %)
2. Magdalena Polaska (78 %)
3. Johannes Eberle (76 %)

Phantom-Go

1. Johannes Neneder (4:0)
2. Johannes Eberle (3:1)
3. Nils Krüger (3:1)
4. Magdalena Polanska (3:1)
5. Lasse Carbon (4:0/3:1)
6. Hannah Hebsacker (2:2)
7. Lucas Kastner (2:2)



Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft

Das Wichtigste zuerst: Es gibt wieder einen deutschen Blitz-Go-Meister! Das ist keine Selbstverständlichkeit, denn in den letzten Jahren hatte sich kein Ausrichter für das Turnier gefunden. Diesmal haben wir uns in Trier aber ein Herz genommen und das Turnier organisiert.

Neu war, dass nicht nur Spieler mit 3. Dan und höher teilnehmen durften, sondern auch die Sieger von Qualifikationsturnieren, die jeder Landesverband (und der DGoB) veranstalten darf. Hamburg, Hessen und Rheinland-Pfalz nahmen auch von dem Recht Gebrauch, ebenso der DGoB, der zwei Turniere auf KGS veranstaltete. Am Ende kamen trotz einiger terminbedingter Absagen sechs Go-Spieler an der Trierer Uni zusammen und spielten die vorgeschriebenen 20 (!) Runden gegeneinander. Robert Jasiek (5d, Berlin), Rekord-Zweiter und Favorit, konnte das natürlich nicht schrecken, während die Fehlerquote bei (fast) allen anderen Teilnehmern am Ende nach mehreren Stunden Blitzen doch etwas nach oben tendierte. Aber das echte Blitzerherz freut sich ja erst, wenn es richtig turbulent wird, und für die Zuschauer war so einiges geboten.

Zuschauer? Ja, die gab es tatsächlich, denn wir hatten einen Livestream aufgesetzt, so dass ein paar Go-Enthusiasten in ganz Deutschland zuschauten – sogar eine ganze Go-Gruppe bei ihrem Spieletreff (Grüße nach Karlsruhe!).

Außer Robert waren noch Andreas Götzfried (4d, Luxemburg) und Anton Grzeschniok (2d, Frankfurt) sowie die drei Trierer Youngstars Yu-Kai Law (2d), Gabriel Wagner (2d) und Emanuel Schaaf (5d) am Start. 5 Dan? Na ja, er hatte kurz vorher ein 5-Dan-Zertifikat in China verliehen bekommen – und auch wenn das natürlich nicht einem harten EGF-5-Dan entspricht, überredete ich ihn, die Zuschauer mit seinem neuen Rang in Aufregung zu versetzen, was auch ganz gut gelang. Auch Robert ließ sich davon wohl etwas anstecken, jedenfalls ließ er sich erst beinahe und dann sogar richtig von Emanuel bezwingen. Ein Achtungserfolg für den jüngsten Spieler im Feld!

Abschlusstabelle nach 20 Runden:

1. Andreas Götzfried 4d	18
2. Robert Jasiek 5d	16
3. Yu-Kai Law 2d	9
4. Gabriel Wagner 2d	7
4. Anton Grzschniok 2d	7
6. Emanuel Schaaf 5d	3

Am Ende gab es aber jemanden, der Robert wirklich stoppte: Andreas verlor zwar die erste Partie, gewann aber die drei folgenden und so schnappte er Robert den Titel weg und erhielt am Ende verdient die eigens angefertigte goldene Blitz-Trophäe. Hinter Robert landete Yu-Kai auf Platz 3.

Das Turnier testete sicher die Ausdauer der Spieler, aber unter dem Strich war die Bilanz positiv: Spaß gemacht hat es, den Ausrichtern auch, und im nächsten Jahr scheint es wieder eine Meisterschaft zu geben! Der neue Modus hat sich ebenfalls bezahlt gemacht, denn sonst wären nur zwei Spieler zum Turnier erschienen, so waren es sechs in der Endrunde, und – nicht zu vergessen – um die 30, die an den Qualifikationsturnieren teilgenommen haben!



Also, liebe Landesverbände: organisiert schon mal fleißig Qualifikationsturniere, damit Eure Spieler auch zur nächsten DM fahren können! Und vor allem, weil etwas Blitzen zwischendurch Spaß macht! Es müssen ja nicht gleich 20 Runden sein …

Marc Oliver Rieger

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft und Frankfurter TipTap

von Fabian Bambusch & Antonius Claasen

Die Mainmetropole Frankfurt war dieses Jahr vom 9. bis 11. September Schauplatz der Vorrunde und vom 30. September bis 3. Oktober Schauplatz der Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft (DGoEM). Bei der Vorrunde wurden sieben Teilnehmer für die Endrunde ausgespielt, die dann bei der Endrunde auf den Titelverteidiger Lukas Krämer 6d (Bonn) trafen. In sieben nervenaufreibenden Runden über vier Tage hinweg bewies dieser seine Stärke mit sieben Siegen und verteidigte damit klar seinen Titel. Zhang Yi 5d aus Leipzig wurde Zweiter mit sechs Siegen.

Am Montag spielte Benjamin Teuber (6d/Hamburg) gegen Zhang Yi um die Qualifikation zur DM-Endrunde 2017. Leider hat er es nach einen starken Kampf nicht geschafft und darf damit nächstes Jahr wieder an der Vorrunde teilnehmen. Zhang Yi hingegen wird auf jeden Fall in der nächstjährigen Endrunde mitkämpfen dürfen.



Lukas Krämer 6d hat seinen Titel souverän verteidigt

Johannes Obenaus (6d/Berlin), der bis zur vierten Runde als stärkster Konkurrent von Lukas Krämer galt, bekam am Sonntag die erste Niederlage gegen Teuber ab. Danach verlor er aber auch noch gegen den Meister und Vizemeister und kam damit nur noch auf Platz drei.

Ein weiteres Highlight war definitiv die Partie Teuber gegen Krämer in Runde sechs. Beide zeigten auch so spät im Turnier noch, was Kampfgeist bedeutet, als nach einem heroischen Streit das ganze Brett in Feuer stand und ein Semeai das andere jagte – ganz zu schweigen von den vielen Ko-Kämpfen.

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde)

Pl.	Name	Club	Level	1	2	3	4	5	6	Pkte	SOS
1	Obenaus, Johannes	Berlin	6 Dan	5+	4+	7+	2+	3-	8+	5	23
2	Zhang Yi	Leipzig	5 Dan	10+	9+	3+	1-	5+	4+	5	22
3	Teuber, Benjamin	Hamburg	6 Dan	6=	8+	2-	11+	1+	7+	4,5	21,5
4	Pankoke, Matias	Oldenburg	4 Dan	11+	1-	9+	13+	7+	2-	4	19,5
5	Kaitschick, Stefan	Hamburg	5 Dan	1-	12+	13=	6+	2-	11+	3,5	19
6	Radmacher, Bernd	Meerbusch	4 Dan	3=	7-	14+	5-	13+	10+	3,5	14,5
7	Ruzicka, Martin	Freiburg	4 Dan	12+	6+	1-	8+	4-	3-	3	22
8	Schütze, Bernd	Berlin	4 Dan	14+	3-	10+	7-	9+	1-	3	17,5
9	Marz, Manja	Jena	3 Dan	13+	2-	4-	10+	8-	14+	3	15,5
10	Petri, Klaus	Darmstadt	3 Dan	2-	11+	8-	9-	12+	6-	2	18,5
11	Beggerow, Joachim	Braunschweig	3 Dan	4-	10-	12+	3-	14+	5-	2	16
12	Müller, Pascal	Darmstadt	3 Dan	7-	5-	11-	14+	10-	13+	2	12
13	Götzfried, Andreas	Luxembourg	4 Dan	9-	14+	5=	4-	6-	12-	1,5	16
14	Ramlow, Uwe	Frankfurt	3 Dan	8-	13-	6-	12-	11-	9-	0	15

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde)

Pl.	Name	Club	Level	1	2	3	4	5	6	7	Pkte
1	Krämer, Lukas	Bonn	6 Dan	8+	6+	5+	7+	2+	4+	3+	7
2	Zhang, Yi	Leipzig	5 Dan	5+	7+	8+	6+	1-	3+	4+	6
3	Obenaus, Johannes	Berlin	6 Dan	7+	8+	6+	5+	4-	2-	1-	4
4	Teuber, Benjamin	Hamburg	6 Dan	6-	5+	7+	8=	3+	1-	2-	3,5
5	Radmacher, Bernd	Meerbusch	4 Dan	2-	4-	1-	3-	8+	7=	6+	2,5
6	Ruzicka, Martin	Freiburg	4 Dan	4+	1-	3-	2-	7+	8-	5-	2
7	Kaitschick, Stefan	Hamburg	5 Dan	3-	2-	4-	1-	6-	5=	8+	1,5
(8)	Pankoke, Matias	Oldenburg	4 Dan	1-	3-	2-	4=	5-	6+	7-	1,5

Parallel zur DM-Endrunde, jedoch mit einem Tag Verzögerung, wurde am Samstag zum zweiten Mal das Frankfurter TipTap-Turnier begangen. Dieses war im Vergleich zur DM natürlich weniger prominent besetzt, aber mit 83 Teilnehmerinnen und Teilnehmern gut besucht. Das hatte zur Folge, dass Kim Seong Jin 7d aus Korea ungeschlagen durchmarschierte und das Turnier mit sechs Siegen unangefochten gewann. Zweite wurde Yang Yi 3d aus Heidelberg mit zwei Niederlagen. Tobias Berben 4d aus Hamburg hatte zwar nur eine Niederlage, hatte aber eine Runde ausgesetzt, um bei der DM-Endrunde eine Partie mitzuschreiben, und kam so auf Platz drei.

Da der Montag dank Tag der deutschen Einheit arbeitsfrei war, erlaubte man sich einen entspannteren Zeitplan mit jeweils zwei Runden von Samstag bis einschließlich Montag. Organisator Benni Wirthmann, der alle drei Turniere (TipTap, Vor- und Endrunde) quasi im Alleingang ausrichtete, ließ sich Stress und Bammel zwar nicht selten anmerken, hatte aber immer ein ansteckendes Lachen auf den Lippen. Die tägliche Dosis selbstgebackener Kuchen und literweise Kaffee stillten den Energiebedarf und das gemeinsame Abendessen in nahegelegenen Restaurants diente als verdiente Belohnung bzw. willkommener Trostpreis nach einem langen Tag des geistigen Kräftemessens.



Darüber hinaus konnten sich die zahlreich angereisten Kinder in Nebenveranstaltungen austoben; besonders gut kamen das Vielseitigkeitsturnier, bei dem Go-Varianten gespielt wurden (Keima-Go, 1000-Volt-Go, etc.), und der Ausflug zum Mitmach-Museum Experimenta an. Auch Yoon Young Sun 8p ließ es sich natürlich nicht nehmen, beim Turnier vorbeizuschauen. Ihre Seminare für Anfänger und Fortgeschrittene waren wie immer sehr aufschlussreich.

Bochumer Bambus 2016

Das 65 Spieler große Teilnehmerfeld des Bochumer Bambus war in diesem Jahr (8. und 9.10.) sehr weit gefächert, vom 26. Kyu bis zum 7. Dan. Kim Seong Jin 7d aus Korea und mit Abstand stärkster Spieler des Turniers gewann natürlich ungeschlagen, Zweiter wurde Matias Pankoke 4d aus Oldenburg, Dritter Christopher Kacwin 3d aus Bonn.

Wieder war es eine Ehre für uns, dass Hwang Inseong (Foto rechts) extra mit dem Flieger aus Frankreich angereist war, um uns das ganze Wochenende lang mit Analysen und zwei Lectures zur Seite zu stehen. Diesmal hatte er zwei besonders interessante Unterrichtseinheiten vorbereitet: Am Samstagabend nach dem anstrengenden Turniersamstag ging es entspannt und unterhaltsam mit ungewöhnlichen Profi-Zügen los, die jetzt, in der neuen Zeitrechnung, sechs Monaten nach AlphaGo, erstmals von professionellen Go-Spielern ausprobiert wurden. Kurz nach dem Sieg der KI über Lee Sedol tat sich erst einmal wenig in der Art und Weise der Profipartien, aber nach 6 Monaten trauen sich mehr und mehr Profis neue Wege zu gehen. Inseong offenbarte zwei Arten von ungewöhnlichen Zügen, die von AlphaGo inspiriert worden sind und nachvollziehbar erschienen, aber nach der klassischen Go-Theorie weniger Sinn machten.

Am Sonntagmorgen, bei der zweiten Lecture ging es um die häufig bei europäischen Spielern vernachlässigte zweite Art von Stärke, die man beim Go haben kann: die „physikalische" Stärke. Viele Spieler seien wohl sehr gut darin die technische Stärke wie z. B. die Lehre der guten und schlechten Formen in ihren Spielen anzuwenden, vergessen dabei jedoch häufiger, dass auch eine andere Art von Kampfstärke existiert, bei der z.B. ein direktes Anlegen an gegnerische Steine vorteilhaft sein kann. Inseong wählte die Metapher eines Sumo-Ringers, der eine ganz besondere Art zu kämpfen besäße, die in manchen Situationen viel erfolgsversprechender sei als der Kampfstil eines alten Kung Fu-Meisters, der sich nur mit gezielten Bewegungen vorantastet. Außerdem betonte er die Wichtigkeit der psychologischen Kriegsführung, indem man beispielsweise eine angespannte Situation nicht durch lasche Züge entschärfe, sondern den Gegner absichtlich durch eine Aufrechterhaltung der Anspannung in eine Verteidigung zwinge. Koreanische Einflüsse eben! Es fühlte sich so an, als hätte er zum Krieg aufgerufen. Die Schädel qualmten, die Steine bluteten und das Chaos breitete sich auf den Schlachtfeldern aus. Jemand erzählte mir hinterher, dass er danach die komplizierteste Partie seines Lebens gespielt hätte.





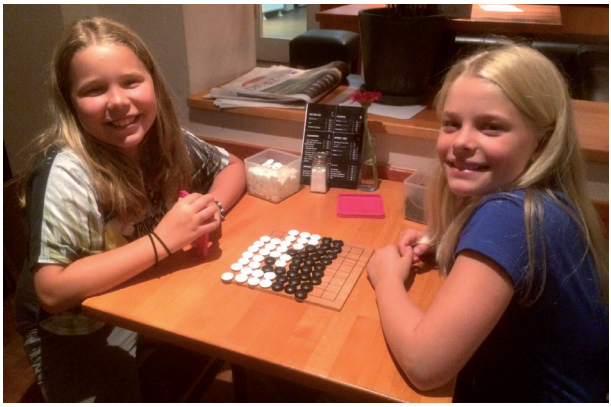
Lars Gehrke

Go-Senioren treffen sich …

von Steffi Hebsacker

Ja, Go-Senioren treffen sich – so sieht es aus, wenn besonders die jüngeren Go-Spieler vor ihren Rechnern versacken und sich nur selten vor die Haustür wagen. Da bildeten die beiden Go-begeisterten Mädchen auf dem Bild rechts, die neulich beim Spielabend in Bremen gesichtet wurden, einen angenehmen Kontrast.

Vor fast dreißig Jahren, ja, unglaublich, habe ich in Bremen angefangen Go zu spielen und natürlich besuchte ich auch den Spieleabend im Bürgerhaus Weserterassen. Damals leiteten noch Dieter Pfennig, schon vor Jahren verstorben, und Jochen Faßbender, der Hans Pietsch in seinen Go-Anfängen begleitete, den Spielabend in den Weserterassen. Damals war die Alterstruktur deutlich gemischt, kaum jemand hatte einen Computer und im Internet spielen gab es noch nicht. Inzwischen kennen und spielen sicher viel mehr Menschen Go als damals und erst vor wenigen Monaten hat AlphaGo dafür gesorgt, dass Go deutlich bekannter wurde, aber viele wohnen nicht in der Nähe eines Go-Spielabends. Für die ist das Spielen im Internet eine gute Alternative. Aber das Spielen an einem Brett, das Klicken der Steine, ihr Klappern in der Dose und der Umstand, dass man mit dem Menschen gegenüber auch mal ein Wort wechseln kann, vielleicht auch mal nicht nur über Go, ist durch nichts zu ersetzen.



Zwei Mädchen spielen begeistert Go



5er-Rengo-Partie mit Marko Maienschein (ganz links) als Zuschauer (v.l.n.r.): Martin Müller, Wolf-Dieter Wichmann, Steffi Hebsacker, Hartmut Kehmann und Tobias Berben

Und so lustige Runden wie an jenem Freitag in Bremen, an dem auch die beiden Mädchen miteinander spielten, möchte ich nicht missen. Der Spielabend an jenem Freitag im August setzte sich aus dort regelmäßig spielenden Bremern und außerdem Besuchern zusammen, die alle nach über 10 Jahren, ach was, eher 15 Jahren Abwesenheit mal wieder den Weg zum Spielabend fanden. Wirklich fast eine Senioren-Runde!

Eine zu fünft gespielte Rengo-Partie sorgte für viel Spaß, denn jeder zog abwechselnd schwarz und weiß – ein wirklich gutes Training, für Go und soziale Akzeptanz! So was geht eben nur live und es wäre schön, wenn zukünftig auch wieder mehr jüngere Spieler mit dabei wären. Vom reinen Spielen mal abgesehen, ist es schön, Menschen zu treffen, sich persönlich mit anderen zu unterhalten – von Angesicht zu Angesicht.

Steffi Hebsacker

Wo komm ich her? Wo gehe ich hin? Und wieviel Zeit werde ich noch haben?

von Manja Marz

Der letzte Zug wurde gespielt. Das Blättchen ist gefallen. Oje! War das jetzt vor dem Zug oder nicht? Während ich so nachdenke, werde ich aufs Böseste beleidigt, was mir denn einfallen würde, dass ich nicht aufgäbe und jetzt mir noch den Sieg erhaschen möchte. Ich weiß gar nicht, was ich sagen soll. Schockiert starre ich meinen Gegner an. Aber, wir haben doch nur so gespielt, es ist doch noch nicht mal eine Turnierpartie! Was regt mein Gegner sich nur so auf? – Aaaaaah! Ich bin auf einem Schachturnier! Das erklärt alles.

Schweißgebadet wache ich auf.

Wie gut, dass ich Go-Spielerin bin! Wie schön es ist, wenn beide noch einen Kaffee trinken, obwohl die Runde schon begonnen hat. Wie schön es doch ist, dass, wenn man während der Partie auf Toilette muss, der Gegner freundlich die Uhr anhält. Und beim Paargo – die Verwunderung (man nimmt oft spontane, unwillkürliche Luftausstöße wahr ;)) in einem Spiel über die gegnerischen wie auch partnerischen Züge – einfach großartig! Oder gerade bei der vergangenen DM-Endrunde: Ja, es darf mitten in der Partie gelacht werden und alle freuen sich mit …

Genau deswegen spiele ich Go! Ich liebe die Atmosphäre eines Go-Turniers. Und genau wegen dieser menschlichen Dinge ist Go mein Lieblingshobby. Vielleicht ist es so familiär, weil es einfach nicht so viele Go-Spieler gibt? OJEEEE! Was ist, wenn wir mehr und mehr Go-Spieler werden (das hoffe ich ja sehr)? Wird sich diese wunderbare Umgebung ändern? Ich habe nie daran geglaubt.

Die Go-Bundesliga ist, abgesehen vom EGC, das größte Turnier in Europa. Sie ist wegweisend. Es gibt Ligaleiter und ein Schiedsgericht. Ich denke, dass alle Beteiligten eine tolle Arbeit machen. Dort gibt es die Turnierordnung. Und ja, um es gleich vorweg zu nehmen, ich bin Deutsche und ich mag Regeln und auch Turnierordnungen. Weil es einfach praktisch ist, wenn man sich mal *nicht* einig ist, denn dann weiß man, wie man entscheiden soll. Aber wenn sich alle Parteien einig sind und keiner einen Schaden nimmt, darf man dann auch gegen eine Turnierordnung entscheiden dürfen? Für mich ist das klar: Natürlich! Wir sind doch keine Schach-Spieler. Genau deswegen ist die Go-Community doch so toll!

Jetzt aber ernster: In der vergangenen Saison gab es eine Begegnung, bei der sich alle Spieler beider Parteien geeinigt haben, den Spieltermin zu verlegen, weil sie so viel Freude am Spielen haben und nicht das ein oder andere Brett kampflos verlieren wollten. Nun besagt die Turnierordnung aber, dass man das Spiel nicht später, nicht mehr als eine Woche vorher und auch nicht an verschiedenen Tagen (bei Relegationsspielen) spielen darf. Da im besten Fall nur noch zwei von den nötigen drei Punkten erreicht werden konnten (der Verlust war also sicher), wurde mit zuvor angekündigtem Nichtantritt protestiert. Es stand also Spaß am Spiel gegen Einhaltung der Turnierordnung.

Ligaleiter und Schiedsgericht waren sich einig: Egal, ob ein Teilnehmer auf Klassenfahrt war und ob eine weitere Spielerin gerade ihr Kind entbinden musste, das Spiel muss laut Turnierordnung am Spieltag selbst gespielt werden. Trotz mehrfacher Nachfrage wurde mir schriftlich gegeben, dass die Einhaltung der Turnierordnung wichtiger ist als der Spaß am Spiel (eine Verlegung hätte niemandem geschadet). Noch dazu wurden alle (inkl. 10-jährigem Kind und die frischgebackener Mutter) für ihr Verhalten vom Schiedsgericht gerügt! Das muss man sich mal vorstellen, als könnte man die Geburt eines Kindes beeinflussen …

Für mich war der Entschluss nicht einfach. Aber ich bin mir ganz klar sicher, dass ich so meine Zeit nicht verbringen möchte. Ich werde unter diesen Bedingungen nicht mehr in der Bundesliga spielen. Ich hoffe, Go wird nicht wie Schach. Du hast das in der Hand. Und was ist dir wichtiger? Die Turnierordnung oder der Spaß am Spiel?

Cambridge und das Nachdenken über Strategie-Spiele

von Heinrich Walter

Am ersten Oktoberwochenende 2016 fand in Cambridge eine gemeinsame Konferenz von Schach- und Go-Spielern statt, die sich mit der Frage befasste, wie Strategiespiele am besten an Schulen vermittelt werden können. An der Tagung nahmen 40 Teilnehmer aus fast allen europäischen Ländern sowie aus den Vereinigten Staaten, Kenia, Südafrika und Süd-Korea teil.

„Der Mensch […] ist nur da ganz Mensch, wo er spielt" (Friedrich Schiller)

Schach, Go, Dame – bereits bei den Eingangsreferaten wurde deutlich, wie sich die Fragestellungen ähneln, die sich uns bei der Vermittlung von Spielen stellen.

Ob eine kurze historische Rundumschau über die Erfahrung des Spielens aus mehr als 2.000 Jahren skizziert wurde oder aus lernpsychologischem Blickwinkel verschiedene Ziele untersucht wurden, die beim Spielen verfolgt werden können; ob ganz konkret Fragen nach taktischen, nach strategischen Spielweisen, aber auch solche nach sozialen Aspekten des Spielens diskutiert wurden oder ob die Frage nach dem Nutzen des Spielens aus didaktischer Sicht befragt wurde – es ist erforderlich, sich mit dem Verhältnis von „Spiel" und „Leistung" zu befassen.

Wiederholt betonten Seminarteilnehmer die Notwendigkeit, dass die Vermittlung von Spielen Spaß bereiten müsse, wobei die Freude am Lernen ausdrücklich mit angesprochen ist. Das Ziel, die Spielstärke zu verbessern, ist auf Lehrer- wie auch auf Schülerseite naheliegend; allerdings sollte nicht der Wunsch im Vordergrund stehen, möglichst häufig zu gewinnen. Stattdessen beruht eine auf Entwicklung angelegte Geisteshaltung auf dem Willen, eigene Leistungen zu verbessern, was sich nicht zuletzt im positiven Umgang mit negativen Erfahrungen (z. B. verlorenen Partien) ausdrückt. Leistungswille in diesem Sinn ist gleichbedeutend mit einer positiven Haltung zum Lernen selbst, die auf lange Sicht in vielen Fällen auch zu hoher Spielstärke führen kann.

Wer Lernwilligkeit fördern möchte, muss geeignete Lernumgebungen bereitstellen. Daher zog sich die Frage wie ein roter Faden durch das Wochenende, wie es Schach- und Go-Lehrern gelingen kann, Zugang zu Bildungseinrichtungen zu erhalten. Wenn es gelingt, Schulleitungen von der Kraft des Strategiespiel-Unterrichts zu überzeugen, stellt sich sogleich die Frage nach der Rekrutierung des Personals, das in der Lage und befugt wäre, diesen Unterricht zu erteilen. Auch diese Frage wurde intensiv erörtert.



Die „Süd-Koreanerin" Daniela Trinks 4d bei der Konferenz

Professionalisierung des Unterrichtes

Während das Schach-Spiel und seine Vermittlung an Schulen oder in Vereinen fest im europäischen Alltag verankert ist, stellt sich Go mit seinen asiatisch geprägten Gepflogenheiten als Neuankömmling im Kulturraum der alten Welt dar. Eine gute Voraussetzung, um voneinander oder auch miteinander zu lernen! Wo Go-Lehrer nach Wegen suchen, ihr Spiel erst bekannt zu machen, stellt sich Schach-Lehrern eher die Aufgabe, ihre Präsenz an Schulen aufrecht zu erhalten oder zu verbessern.

Professionalisierung des Schach-Unterrichts ist eines der zentralen Themen, dem eine Reihe von Gedanken gewidmet waren. Wenn sich Schach- und Go-Lehrer als Dienstleister verstünden, die zunächst ermitteln, bei welchen Problemen sie ihren Ansprechpartnern an Schulen oder in Kindergärten helfen können, um ihnen dann passgerechte Lösungen anzubieten, dann könnten sie für diese Leistungen getrost Honorare einfordern.

Wenn Schulleiter im Ganztagsbetrieb sinnvolle Aktivitäten für ihre Schülerinnen und Schüler benötigen, aber keine ausreichende Personaldecke haben, dann kommt ein externes Angebot für die Einrichtung einer Schach-/Go-AG vielleicht gerade recht. Wenn im Curriculum der Umgang mit Koordinaten gefordert wird oder die Verwendung negativer Zahlen oder wenn der Gerbrauch verbaler Begründungsstrategien als Lernziel aufgeführt ist, dann bieten unsere Spiele vielfältige Möglichkeiten, solche Kompetenzen beiläufig zu entwickeln, beispielsweise, wenn bei der Nachbesprechung von Spielen begründende Erläuterungen zu eigenen und alternativen Spielverläufen gefordert werden.

Go-Spieler sind im Vergleich zu Schachspielern nicht sehr zahlreich in Europa, doch auch die Schachverbände haben mitunter Mühe, das nötige Personal für Angebote an Schulen zu finden. Daher gibt es Überlegungen, Studenten anzuwerben, denen in Crash-Kursen die Grundlagen des Spiels vermittelt werden, um diese dann an Schulen innerhalb oder außerhalb des regulären Schultages gegen eine Vergütung an Kinder zu vermitteln. Auf diese Weise profitierten nicht nur die Kinder, sondern auch die studentischen Hilfskräfte, denen selbst ein erster Zugang zum Strategiespiel ermöglicht würde.

Um den Zugang zu Bildungseinrichtungen zu erleichtern, wäre darüberhinaus die Möglichkeit



Konferenz mit Spieltisch

wünschenswert, ein anerkanntes Zertifikat als Strategiespiellehrer erwerben zu können, wie John Foley und Rita Atkins, zwei der Organisatoren der Konferenz, vorschlagen. Sie bieten Überlegungen an, wie ein Zertifizierungslehrgang aufgebaut werden könnte.

Beispiele für gute Go-Vermittlung

In Deutschland gibt es bereits etliche Beispiele für erfolgreichen Go-Unterricht. Günstig scheint sich auszuwirken, wenn nicht nur eine einzelne Bildungseinrichtung am Ort Go-Unterricht erteilt. Beispiele hierfür kann man seit langem in Berlin, Hamburg oder Ratingen finden. Die Existenz von Go-Unterricht an mehreren Schulen eröffnet dabei die Möglichkeit, motivationsfördernde und öffentlichkeitswirksame Turniere zu veranstalten, bei denen die jeweiligen Schulen miteinander im Wettstreit liegen – fast wie im klassischen Japan.

Zuletzt konnte ein sehr erfolgreiches Projekt aus Hüllhorst eine Reihe von Schulen für das Go-Spiel gewinnen (ein Bericht hierzu kann unter: *go-centre.nl/wp/portfolio/municipality-huellhorst/* aufgerufen werden).

Sehr erfolgreich arbeitet auch José Olivares in Grenoble. Ihm gelang es innerhalb kurzer Zeit, an 25 Schulen Go-Unterricht zu etablieren, indem er konsequent Schüler, Eltern und Lehrer zu gemeinsamen Aktivitäten anregte. Beispielsweise lässt er sie gegeneinander in Mannschafts-Turnieren spielen. Schülermannschaften, die gegen Elternmannschaften gewinnen!

Da er nicht an 25 Schulen Unterricht erteilen kann, trainiert er jährlich 30 Go-Lehrer oder Animatoren, wie er sie nennt. Im kommenden Jahr wird er dann folgerichtig Gastgeber der Jugend-Europameisterschaft sein.

Ausblick

Das „Seminar on Didactics of Strategy Games" soll eine gemeinsame Denkbewegung anregen, die darin besteht, dass Vertreter der unterschiedlichen Strategiespiele miteinander in beratenden Kontakt treten. Gewünscht ist, Möglichkeiten zu erforschen, wie die jeweiligen Spiele besser gefördert werden können.

Es ist daher daran gedacht, ähnliche Zusammenkünfte in Zukunft zu wiederholen. Dass dies sinnvoll erscheint, liegt nicht zuletzt an der guten Organisation der Cambridger Veranstaltung.

Stefan Löffler, John Upham sowie die bereits genannten John Foley und Rita Atkins haben eine inhaltlich reiche und in der technischen Umsetzung überzeugende Tagung in den den Geist anregenden Örtlichkeiten des Sidney Sussex Colleges in Cambridge geleitet.

Die an dem Wochenende gegebenen Präsentationen, eine Liste der Teilnehmer sowie schöne Fotos können unter *www.chessplus.net* studiert werden.



Schach und Go bei der Konferenz in Cambridge

codecentric Challenge 2016

von Ingo Althöfer

Frage an Radio Eriwan

Ist es ungewöhnlich, wenn in einem Best-of-5-Wettkampf Spieler A die erste Partie gewinnt und danach Spieler B die nächsten drei? Antwort: „Im Prinzip ja. Es sei denn, es handelt sich um eine codecentric Go Challenge. Da geht immer die eine Seite mit 1-0 in Führung, um insgesamt mit 1-3 zu verlieren." So war es im Herbst 2014 (gegen Crazy Stone) und 2015 (gegen Zen), als Franz-Josef Dickhut jeweils mit 3-1 siegte.

Die Vorgeschichte

2016 wurde es für den menschlichen Vertreter eine ganze Nummer härter: Die Computerseite hatte inzwischen aufgerüstet und war wohl durch die Erfolge von AlphaGo auch psychologisch im Vorteil. Es hätte einiges dafür gesprochen, wieder FJ gegen eine Blechkiste antreten zu lassen. Allerdings hätte schon im Jahr vorher der deutsche Meister von 2015 in der codecentric Challenge spielen sollen. Nur weil die Deutsche Go-Einzelmeisterschaft 2015 erst Ende November stattfand, sprang FJ als Sieger von 2014 erneut in den Ring. Aber jetzt, im September 2016, war es so weit: Lukas Krämer 6d, junger Seriensieger (seit 2013) bei den Deutschen Meisterschaften, stellte sich dem Elektronikmonster Zen. FJ Dickhut schrieb übrigens bei einer Gelegenheit, dass es für ihn vollkommen ok sei, dass Lukas spiele würde.

Dwango tritt auf

Organisatoren der Challenges sind Dr. Georg Snatzke 3d und ich, wobei Georg auch den Sponsor codecentric AG, seinen Arbeitgeber, repräsentiert. Kompliziert wurde die Vorplanung für uns, weil Zen als aktuell stärkster marktnaher Go-Bot seit März 2016 auch ein Programm im Stile von AlphaGo entwickelt, mit dem japanischen Konzern Dwango als Sponsor für die Software-Entwicklung und Hardware.

Es war nicht klar, wie bald diese Zen++-Superkiste verfügbar sein würde. Insbesondere sollte sie leistungsmäßig sehr viel stärker sein als die aktuelle kommerziellen Zen Version (Zenith 6). Im Sommer dauerte es mehrere Verhandlungs-Wochen, bis Dwango grünes Licht gab, dass der alte „Zen" bei der Challenge antreten dürfe.

Damit war die Situation aber auch noch nicht völlig geklärt. Denn 36 Stunden vor Beginn der ersten codecentric-Partie spielte auf KGS plötzlich der neue Zen (mit Namen Zen19K) auf starkem 8-Dan-Niveau. Und Lukas Krämer konnte es sich nicht verkneifen, die Partien von Zen19K live zu verfolgen. Natürlich machte er sich Gedanken, ob das vielleicht sein Gegner werden würde. Ich wusste es besser, konnte ihn aber nicht überzeugen, Zen19K am besten komplett zu ignorieren.

Äußere Bedingungen

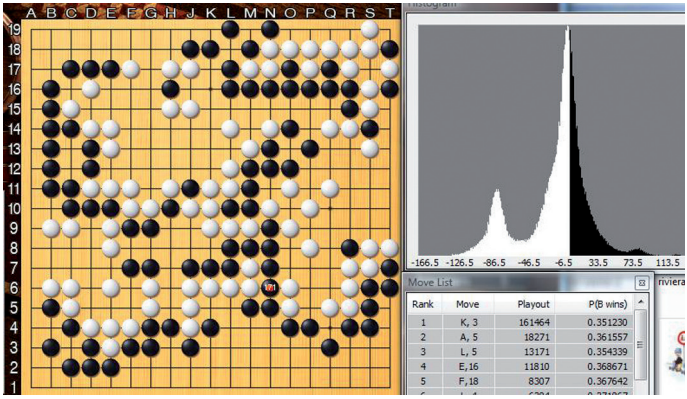
Die Challenge wurde im Computerraum von KGS ausgetragen. Im Unterschied zu den FJ-Kämpfen fanden die codecentric-Partien dieses Mal jeweils Sonntags abends statt. Beginn war um 18 Uhr unserer Zeit, was Montags 1 Uhr nachts in Japan bedeutete. Zen-Operator Hideki Kato, die treue Seele, saß Wochenende für Wochenende auf der Matte und kam immer erst gegen halb vier oder noch später ins Bett.

Die Bedenkzeit sah 60 Minuten Basiszeit vor und danach drei Byoyomi-Perioden a 60 Sekunden. Es war also die gleiche Regelung wie beim AlphaGo-Match gegen Lee Sedol und damit für den Menschen günstiger als bei den alten codecentrics, wo es nach den 60 Minuten nur drei Byoyomi-Phasen a 40 Sekunden gab. Gespielt wurde mit japanischen Regeln und 6,5 Komipunkten.

Muster in den Partien

Die Partien 1, 2 und 4 zeigten ähnliche Muster: Nach Eröffnungsnachteil schaffte es Lukas, Stellungen auf das Brett zu bringen, die Zen nicht gut verstand. Es gab auf dem Brett jeweils größere Lukas-Gruppen, die in der Gefahr standen, geschlachtet zu werden – ohne dass die Schlachtung wirklich passierte. Für Algorithmen auf Monte-Carlo-Basis sind solche Situationen schwierig, weil die

Verteilung der Scores bei den halb-zufälligen Playouts keine Glockenkurve ist, sondern ein Gebilde mit mehreren „Spitzen“. Diagramm 1 zeigt ein Beispiel aus Partie 1, für die Stellung nach Zug 171. Das Diagramm stammt aus einer Analyse des anderen starken kommerziellen Programms Crazy Stone, was ich meist live nebenebei „mitlaufen“ ließ.



Dia. 1: Partie 1 nach 175 Zügen

Spannend in Partie 1 war, dass Lukas zwischendurch wegen schlechter Netzanbindung aus seiner Wohnung raus und ins China-Restaurant musste. Für die Zuschauer bedeutete das eine bange Viertelstunde, weil die Umstände nicht klar und Lukas nicht per Handy zu erreichen war.

Auftritt Pippen in Runde 2

Diagramm 2 zeigt die Stellung nach Zug 215. Hier soll aber nicht Partie 2 diskutiert, sondern die zugehörige Episode aus dem Leben von Pippen erzählt werden. Im DGoB-Forum ist Pippen (mit einer realen Spielstärke im Bereich von 1-kyu bis 1-dan) als meinungsstarker Diskutant bekannt. Lange Jahre war er einer der größten Kritiker des Computer-Gos. Einige Tage vor Runde 2 hatte er sich den kostenlosen Bot Leela heruntergeladen und ließ im Chat alle anderen mit hoher Schlagzahl und im Detail (auch im Stile von „jetzt 35,47 Prozent für Schwarz“) wissen, wie Leela die Partiesituationen einschätzte.

Leider merkte Leela erst ganz spät, dass Lukas nach heftigem Kampf keine Chancen mehr hatte. Aber Pippen vertraute seinem neuen elektronischen Freund vorbehaltlos, obwohl „alle anderen“ (von fj über Gogonuts bis hin zu den Programmen CrazyStone und NiceGo) den kommenden Sieg von Zen schon auf dem Schirm hatten. Auch dezente Hinweise, dass manche Programme manchmal Stellungen falsch einschätzten, hielten Pippen nicht davon ab, Leelas Bewertungen in der Chatwelt mit Pauken und Posaunen zu proklamieren.

Hier sind Ausschnitte aus dem Chat, wobei zwar einige Sachen stilistisch geglättet sind, aber alles im sehr einfachen Englisch gelassen wurde. Die Namen anderer Chatanten sind – mit Ausnahme von mir selbst – anonymisiert.

Pippen: Leela 41,38% for White … Leela 35.83% for White

XYZ: The magic turning move number #150 is near.

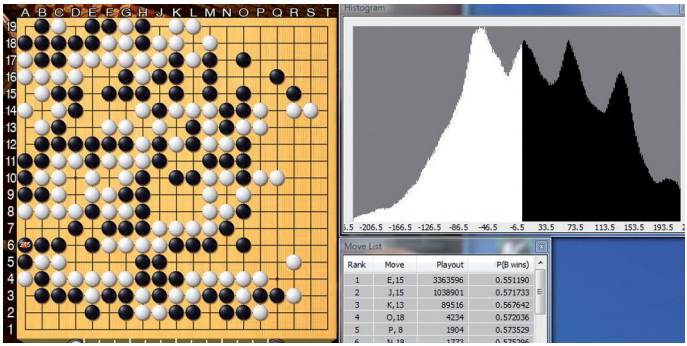
Ingo: Histograms of CrazyStone now getting kinky.

Pippen: Now Leela 62.00% for Black … First time Leela sees Black below 60%.

Ingo: Histogram of CS seems to indicate true chances for White.

Pippen: Here we go. White's on driver's seat... Leela says 50/50 again ... Leela Black 50.49%. Sounds adaequate.

Ingo: My CS gives 63 % for Black.



Dia. 2: Partie 2 nach 215 Zügen

Stellungs-Analyse mit Go-Programmen

Lässt man ein Go-Programm zu einer vorliegenden Stellung im Analyse-Modus rechnen, wird der nach Meinung des Programms beste Zug bestimmt. Das muss – weil die Programme nicht perfekt sind – natürlich nicht der absolut beste Zug sein. Neben dem Zugvorschlag oder dem Vorschlags-Ensemble werden oft weitere Informationen angeboten:

• Die meisten Analyse-Programme funktionieren im Anytime-Modus. Der Benutzer kann der wachsenden Analyse zuschauen und selbst entscheiden, wann er abbricht. Es gibt dabei nicht unbedingt einen besten Abbruchpunkt. Speziell unter Zeitdruck kann es eine nichttriviale Aufgabe sein zu entscheiden, für welche der Stellungen man wieviel von der Analysezeit „spendiert". Sehr relevant ist dieser Aspekt im Fernschach: In einem typischen Turnier hat man gleichzeitig 12 bis 15 Partien am Laufen. Wenn man sich pro Tag etwa eine Stunde vor dem Rechner „gönnt", muss man einen geeigneten 1+23-h-Modus finden, weil der Rechner ja auch arbeiten kann, wenn man nicht davor sitzt.

• Verschiedene (wiederholte) Analyse-Läufe für die gleiche Stellung können zu verschiedenen Ergebnissen führen. Das liegt in der stochastischen Natur der Monte-Carlo-Programme begründet. Mir selbst war das einmal extrem bei einer der Partien zwischen Lee Sedol und AlphaGo aufgefallen. Da gab es einen viel gerühmten Botzug (101. p10 oder so). Von meinem „alten" CrazyStone wurde dieser Zug immerhin in 3 von 20 Läufen gefunden.

• Es kann einen großen Unterschied machen, ob die Analyse in der Stellung frisch startet oder auf Analysen zu vorherigen Stellungen folgt („Warmstart"). Grund ist, dass der Speicher nach einer Analyse (der für die vorherige Stellung) vor dem Start der neuen Analyse nicht gelöscht wird.

• Die vom Programm angezeigten Prozentzahlen sind nicht wörtlich zu nehmen. Sie sagen erst einmal nur, dass die eine Seite bei den Quasi-Zufallspartien halt einen kleinen oder mittleren oder klaren Vorteil „hat". In vielen Situationen mit z.B. 75 % Gewinnanteil für Schwarz ist – aus Sicht eines erfahrenen Spielers – die Stellung ganz klar für Schwarz gewonnen. Die fehlenden 25 % kommen daher, dass von den Quasi-Zufallspartien ein nicht unerheblicher Teil für die „falsche" Seite gewonnen werden kann. Programmierer könnten natürlich die Prozentzahlen transformieren, aber das ist eine nichttriviale Aufgabe.

• Bekannt ist das „Laziness-Problem" von Programmen auf Monte-Carlo-Basis. Liegt eine Seite klar vorn, sind im Sinne von Gewinnprozenten oft viele Züge aus Sicht des Rechners gleichwertig, was beim menschlichen Betrachter zu Kopfschütteln führen kann.

• Das kommerzielle Programm „CrazyStone" zeigt neben den Zugkandidaten und Prozenten auch ein Histogramm an: Für jedes mögliche Score zeigt ein Balken, wie oft dieser Wert am Ende einer Pseudo-Zufallspartie vorkam. Normalerweise hat das Diagramm die Gestalt einer Glockenkurve. In Stellungen mit Semeais (Kämpfen auf Leben und Tod) kann es aber auch mehrere Peaks geben. In solchen Stellungen versteht das Programm gelegentlich nicht, um was es geht, und über- oder unterschätzt die Gefahren. Für Nutzer erfordert es Erfahrung, aus solchen Diagrammen (mit mehreren Peaks) die richtigen Schlüsse zu ziehen. Tendenziell hat ein menschlicher Spieler gegen ein Programm Chancen, wenn die Partie in Stellungen mit solchen Diagramm „rutscht". Insoweit hat es Lukas Krämer gut gemacht: In drei der vier Partien gab es Histogramme mit mehreren Peaks.

• Allgemein erfordert das „richtige" Interpretieren der Computer-Analyse Erfahrung, wie zum Beispiel auch Pippens Fehlgriffe während Partie 2 der Challenge zeigen.

Pippen: CS loves bots^^.

Pippen: Leela says 50.39% for Black. Well, but White looks better than Black now. Leela 50.06 for Black. Trust me, Leela thinks the upper white group alive or it wouldn't see it a 50/50 game.

Pippen: White has two game deciding ko's in backhand. Black is more over than White at this point. White is winning. It's not a done deal yet, but white looks slightly better.White has two big ko's and more ko threats.

Pippen: Here we go ... Leela 47% for Black ... Leela White 53.29%.

Ingo: CS 67 % for Black.

Pippen: Now I'd bet 900 on White out of 1000 bucks :)

XZ: Pippen, I'd take that bet.

Pippen: No way Black can do two of those ko's.

Pippen: Incredible... CS still thinks Black is ahead? YZ: There is no end until the fat group is singing.

Ingo: 58 % for Black now, according to CrazyStone.

Pippen: I'm so proud I didn't touch that program. I think I win my bet :) Pippen: Leela confused now.

XXY: Why Leela ? Ingo: Leela is the last hope.

Pippen: Leela gives black 62% again, but Black looks lost... HAHAHA.

Ingo: CS 66 percent for black, but confused.

Ingo: Now 57 % and lotus shape ;-) YYZ: lotus shape, lovely :)

Pippen: Leela thinks black will lose, so do I.

Pippen: Yeah, don't understand why White didn't play t15.

Pippen: Leela gives white 62% winning chance now.

Ingo: CS says "game over" - 81 % for Black.

Pippen: For whom game over? ... Wow, CS and Leela disagree.

XZ: Pippen, wanna follow-up on that bet ? ;)

Pippen: Well, White played some dubious moves, I think I don't, lgildas^^. White was in winning mode, but then lost the plot. Just like Zen lost it in game 1.

Pippen: Yeah, game over for White... sad.. Leela still thinks 54% only for Black.

Pippen: Now Leela gets a clue ... 68% for Black.

Ingo: CS is at 90 % for Black.

YZ: Ko at a15 confused Leela?

Pippen: It's amazing Leela still gives 31% to White ... Well, Leela just gives 73% to Black, so go go go Lukas^^.

YYY: Leela is bizarre.

Pippen: Yeah, Leela must see something.

ZZ: That's just Monte Carlo.

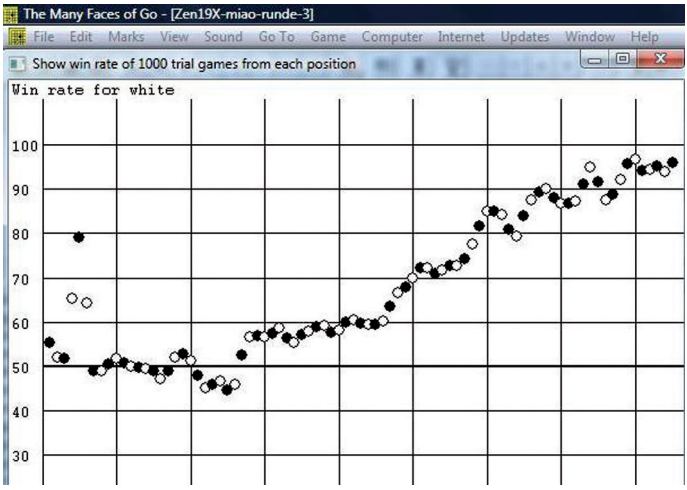
YZ: CS is also Monte Carlo, but it is better at keeping o8 in playouts it seems.

ZZ: Some random playouts do dumb things and lose, so percentages don't have to go to zero.

Pippen: Which is good, because it simulates what can always happen, even to bots: a blunder.

Der Chat-Ausschnitt zeigt die Gefahren, wenn jemand einem Go-Programm bedingungslos glaubt.

Dieser Absatz hat übrigens nicht die Intention, Pippen vorzuführen. Müsste ich eines Tages auf eine unbewohnte Südsee-Insel emigrieren und dürfte nur zehn Leute aus der Go-Szene mitnehmen, so wäre neben Hideki Kato, Aja Huang, FJ, Stefan Kaitschick, Martin Stiassny, Manja Marz, Rainer Rosenthal, Andreas Fecke und Jürgen Meyer definitiv auch Pippen dabei – einfach, damit es der Gruppe nicht langweilig wird ;-)



Dia. 3

Kurzer Blick auf Runde 3

Diagramm 3 aus dem Analyse-Modus von Many Faces of Go zeigt die Siegchancen von Weiß (= Zen) während der fortschreitenden Partie. Es sah nach einem klaren Durchmarsch des Programms aus. Auch im Chat und bei der Nachanalyse war es allgemeine Meinung, dass Lukas keinen guten

Tag erwischt hatte und nie richtig ins Spiel gekommen ist.

Aus dem Chat zu Partie 4

Vielleicht ist dies das erste Mal, dass der Großteil eines Artikels in der DGoZ aus Chat-Fetzen besteht. Es ist ein Versuch – und hoffentlich zumindest nicht langweilig. Gedacht ist er auch als Komplement zu Young Suns seriösen Analysen.[1] Es wurden Passagen ausgewählt und möglichst sinnwahrend ins Deutsche übersetzt. Manchmal wurde die zeitliche Reihenfolge etwas umgedreht, um verschiedene Kommentar-Stränge zu entwirren.

Wer im Chat ist wer? Die am häufigsten genannten Akteure sind Miao [6d]= Lukas Krämer, GoldenBear [1d] = Georg Snatzke, GoIngo = Ingo Althöfer, Gogonuts [3d] = Stefan Kaitschick, fj[4d] = Franz-Josef Dickhut, und gghideki= Hideki Kato, Mitprogrammierer und KGS-Operator von Zen, NiceGoAuthor = Detlef Schmicker, mmueller = Martin Müller (5-dan und Go-Programmierer-Urgestein). Pippen war bei dieser Runde nicht aktiv.

Nach Zug 8
GoIngo: Ist das eine moderne Eröffnung?
Gogonuts: Ja.

GoIngo: Auch von Pros gespielt?
Gogonuts: Ja; das ist auch ein Alphago-Effekt.

Interessant war – und wurde an verschiedenen Stellen diskutiert –, dass Lukas selbst in allen vier Partien einen Teil seiner Gedanken live im Chat offenlegte. Einige glaubten, dass er sich dadurch selbst abgelenkt habe. Andere haben sich über die Einblicke gefreut.

Nach Zug 18–25
Miao: c15 wäre etwas solider gewesen.
Gogonuts: Lukas sollte sich nicht um den Bot sorgen :-)
Miao: Ein Zug wie von Iyama Yuta. Insgesamt mag ich den Plan von Schwarz hier.
Gogonuts: Mein Gott, Lukas!

Nach Zug 31
Gogonuts: Zen hat den Chat analysiert.
GoIngo: Das wäre programmiertechnisch nicht so schwer. Chat mit typischer Chat-Grammatik ist einfacher als normale Sprache.

[1] Die Partie wird kommentiert in der kommenden Ausgabe präsentiert, da Yoon Young Sun 8p derzeit in Korea ist und diese Partie nicht, wie eigentlich geplant, bereits für diese Ausgabe kommentieren konnte.

Nach Zug 44
Gogonuts: Zum vierten Mal in Folge hat der Bot das Fuseki gewonnen!

Nach Zug 49
GoIngo: CrazyStone (CS) hält die Position für ausgeglichen.
Hannoskaj: Irgendwelche Peaks im Histogramm?

Nach Zug 51
GoIngo: CS versteht b7 von Weiß nicht …
Gogonuts: b7 ist der Kampfzug.

Nach Zug 62
Gogonuts: Die Position von Schwarz wird mehr und mehr wie ein Schraubstock. Weiß wird es wohl kaum vermeiden können, herumgeschubst zu werden.

Nach Zug 63
Pokamon: j3 sieht unmenschlich aus.
Gogonuts: Könnte von mir gewesen sein. :-)

Nach Zug 66
Asdewq: Die kommerzielle Version von Zen glaubt, dass a5 eine ausgeglichene Stellung verquast hat. Jetzt gibt das Progamm (Zenith6) 57 % für Schwarz.
GoIngo: CS sieht es ähnlich.
Asdewq: Ähnliche Hirne denken ähnlich … und die Prozente wachsen: jetzt 62 % für Schwarz.

Nach Zug 69
Gogonuts: 69.o5 (von Zen gespielt) sieht natürlich aus. Komisch, dass Lukas es nicht erwartet hatte.
Miao: Guter Zug!
Gogonuts: Lobt Lukas Zen oder sich selbst?
Zonked: Er preist o5.
Gogonuts: Glaub ich auch, aber er hätte diesen Zug wirklich auch erwarten sollen.

Nach Zug 79
Miao: Die Schwächen von Schwarz helfen meiner Gruppe.
Gogonuts: Schwarz ist ein Meister darin, die weißen Sorgen nicht zu seinen eigenen zu machen. Menschen dagegen machen diesen Fehler oft in guten Angriffspositionen.

Nach Zug 80
Hench: Zen macht Pläne, wirklich reale Pläne.
Gogonuts: Nene, genau anders herum. Es hat keine Pläne :-) Es sieht nur so aus, als hätte es perfekte Pläne. Aber es gibt keine Gründe hinter diesen Zügen.
Hannoskaj: Man könnte argumentieren, dass all die statistischen Informationen, die den Suchbaum formen, und die Playouts wie auch die AMAF-Heuristik äquivalent zu einem Plan sind. Natürlich nicht in Stein gemeißelt.

Nach Zug 89
Gogonuts: Ich weiß nicht, was diesen schwarzen Züge sollen. Immer noch lieben es Bots, von Zeit zu Zeit irrelevante forcierende Züge einzustreuen.

Nach Zug 97
GoIngo: Die aktuelle CS-Analyse interpretiere ich so, dass Lukas auf einem guten Weg ist.
Zonked: Dies fühlt sich an wie ein Erdrutsch, im wörtlichen Sinn. Die Dinge bewegen sich unaufhaltsam vorwärts, und rundherum hat man Kollateral-Schäden.
Gogonuts: Aber Zen hat in Partie 1 gezeigt, dass es auch mal gute Positionen wegschenken kann.

Nach Zug 105
Gogonuts: Weiß hat Augenpotenzial, und so wird Zen nicht versuchen zu töten. Es ist eher wie ein Wegezoll … (lustig mit Tippfehler im Englischen: Stefan schrieb „bridge troll“ statt „bridge toll“).

Nach Zug 107
Asdewq: Endlich ist Zen von 63 auf 65 Prozent geklettert.

Nach Zug 114-116
GoldenBear: Ingo, ich hab den Überblick verloren - was sagt die Bewertung von CS?
GoIngo: CS unterstützt mehr oder weniger Lukas' Optimismus. Vor ein paar Zügen waren es 55 % für Schwarz, jetzt ist es auf 59 angestiegen. Aber die Score-Verteilung im Histogramm wird interessant.
Asdewq: Was zeigt das Histogramm denn gerade?
GoIngo: Einen wachsenden Extra-Peak für Schwarz.
GoldenBear: Sicherlich gibt es Zufallspartien, wo der weiße Drache stirbt.
Gogonuts: Der Peak kommt von der abkratzenden weißen Zentrumsgruppe.
GoldenBear: Das könnte eine Chance für Lukas sein.
GoIngo: Der Zentral-Peak ist bei 0, der Seitenpeak bei +70.
GoldenBear: Gute Neuigkeiten für Lukas...
Asdewq: Ja, so muss es sein. :)
Gogonuts: Vielleicht hast Du recht, GoldenBear; man verkaufe Zen eine falsche Hoffnung :-) Aber die Zeiten, wo Zen den Angriff übertrieb, sind wirklich vorbei.

Nach Zug 118
GoIngo: Schade, dass ich das Histogramm nicht in den Chat einfügen kann.

Nach Zug 121
GoIngo: CS gibt jetzt 55 % für Schwarz. Zentral-Peak zugunsten von Weiß.
NiceGoAuth: NiceGo bewertet mit 51% für Schwarz.

Nach Zug 122
GoldenBear: Das muss der Plan sein. Wenn Zen glaubt, dass der weiße Drachen tot ist und deshalb Punkte wegwirft, kann Zen verlieren, wenn er die Gruppe nicht töten kann.
Gogonuts: Richtig.

Nach Zug 127
Gogonuts: Was macht der Seiten-Peak, Ingo?
GoIngo: Er ist vorhanden, aber noch schmaler als der weiße Peak.

Nach Zug 133
fj: And here we ko!
Guest2d: Mehrere Ko's.
[Erklärung: Bots kommen mit Kos und insbesondere mit zwei gleichzeitigen Kos nicht gut klar. „Manchmal“ denken sie, sie könnten beide Kos gewinnen.]

Nach Zug 138
NiceGoAuthor: Sollte M3 ohne Verlust von zu viel Punkten leben, glaube ich, dass Zen sich verrechnet hat. NiceGo hat es nur zu 80 % lebendig.
GoIngo: Der Peak auf der schwarzen Seite ist am Verschwinden.

Nach Zug 141
GoIngo: 57% von CS für Schwarz, aber mit Peak im weißen Bereich.
Gogonuts: Du hattest es geahnt.

Nach Zug 145
GoIngo: 144.o1 von Weiß ist ein Fehler, glaubt CS.
Hannoskaj: Ich glaube, 145.p4 bestätigt das.

Nach Zug 148
GoIngo: CS ist jetzt irgendwie durch den Wind.

Nach Zug 150
Gogonuts: Ein Beben geht durch die weiße Gruppe

Nach Zug 151
Gogonuts: r17 von Weiß hat wohl ziemlich versagt.
GoIngo: Scheint so. Und 144.o1 war zu defensiv.

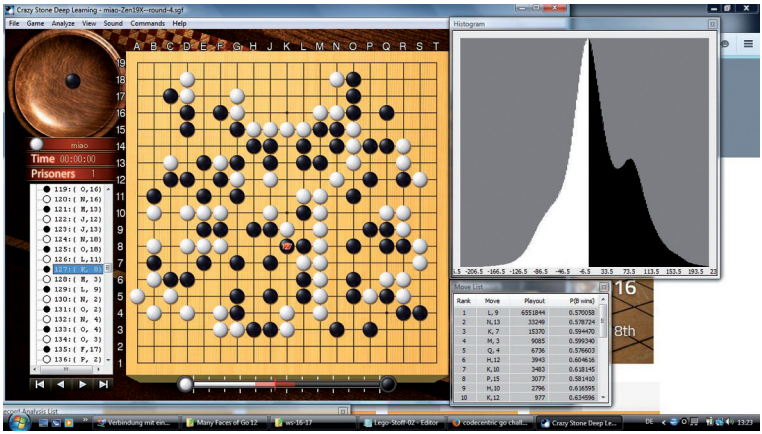
Nach Zug 152
GoIngo: Jetzt wieder zwei Peaks, wobei der im schwarzen Sektor höher ist.

Nach Zug 160
Gosei: Bin ich der Einzige, der glaubt, dass m3 hätte getötet werden können?

Nach Zug 162
Gogonuts: r16 ist schlecht.

Nach Zug 168
GoIngo: Jetzt sind beide CS-Peaks im Schwarzen.

Nach Zug 170
Zonked: Zen wird wieder nachlässig.
Gogonuts: k11 sieht schwach aus. Zonked: k11 hätte fast sicher nach q2 gehört.
Gogonuts: Zen im "happy mode".
NiceGoAuth: Jetzt habe ich 67 % für Schwarz.
Guest2d: Zen will wohl einfach nur 6,5 Punkte Vorsprung halten. Gosei: Er hat selbst vermieden, m3 zu töten...



Dia. 4: Partie 4 nach Zug 127

Nach Zug 182
Entity: Der neue Zen (= Zen19K2 aus dem Dwango-Projekt) is aktiv.
USSRMan [3d]: Es ist, als ob man "Terminator" schaut. Aber statt eines t-1000 haben sie Arnold zurückgebracht.
fj: Es ist, als ob man 2016 schaut, und sie bringen die UDSSR zurück - sollte für Dich verständlich sein ;-)
USSRMan: Nicht länger die SU, sondern die SR; von der Sowjetunion zu einer Sowjet-Reunion.

Nach Zug 186
GoIngo: CS durcheinander - vielleicht Zen auch.
NiceGoAuth: Wie ist CS durcheinander?
GoIngo: 2-Peak-Verwirrung.

Nach Zug 192
NiceGoAuth: Ingo, im Moment hab ich alles ziemlich stabil bei 68 % für Schwarz.
GoIngo: CS-Prozente sind ähnlich, aber immer noch mit komischem Histogramm.

Nach Zug 204
Medieval [3d]: Score Estimator sagt "Weiß +7.5".
IonutC [5k]: Hey. Redet nicht abfällig über den Score Estimator. Er ist besser als AlphaGo! Er kann sogar lebende Gruppen töten!

Nach Zug 217
Gosei: Wirklich, ein komisches Endspiel von Zen...

Nach Zug 225-228
Gogonuts: Bot-Entwickler sollten mehr in plausibles Endspiel investieren. Dies Endspiel ist wie in den schlechten alten Tagen. Gewinnen mit einem Punkt, oder vielleicht verlieren wegen falscher Zählung bei japanischen Regeln ist ein schlechter Witz.

Nach Zug 231
mmueller: Ich denke, Schwarz hat ein starkes Endspiel gespielt, und Weiß hat (noch) ein bisschen verloren. L19 war ein großer Fang. Q3 war überraschend, aber gutes Gyaku yose.
yoyoma: Was ist Gyaku?

Nach Zug 236
fj: Nein, Gosei, das war es nicht.
Gosei: Was?
fj: Zen bekam dafür das f1 Endspiel und Sente. Hat nix verloren, wenn überhaupt...

Nach Zug 242
mmueller: Ich habe nicht verstanden, wie man unter rechts spielen sollte. Aber was jetzt heraus gekommen ist, sieht schlecht für Weiß aus. Er hat die Ecke (auch) nach Punkten verloren.

Nach Zug 248-250
Hideki: mmueller, vielleicht T2 statt S2?
mmueller: Oder sogar S3? Oder Q3 spielen, bevor Zen es tat.
Gogonuts: Der Mensch gewann die erste Partie und verlor dann drei Mal - sehr komisch. Vielleicht sollten wir uns darauf konzentrieren, Lukas zu seinem Sieg in Partie 1 zu gratulieren.
Amenophis [2d]: Aha, die Regel bleibt bestehen: Wer das erste Spiel gewinnt, verliert die Serie.

Nach Zug 250
GoIngo: Es scheint, dass Hidekis Vorhersage korrekt war.
GoRo: Was hatte er vorhergesagt?
Pookpooi: Zwei mögliche Ergebnisse; 3-0 oder 3-1 für Zen.
Gogonuts: Jedenfalls bin ich nicht zufrieden damit, dass der Bot in allen vier Partien besser aus der Eröffnung kam.

Nach Zug 253
Gogonuts: Die Tatsache, dass Lukas Spiel 1 gewann, ohne dass es ihm half, zeigt, dass auch das 3-0 eine solide Prognose war.
Hideki: In Wirklichkeit erwartete ich ein 3-2 oder 2-3, habe aber 3-0 oder 3-1 gesagt.
Gogonuts: Soso, „Home team prediction“ :-)
Hideki: Ich hatte auf engere Spiele gehofft.
Gognuts: Aber so, wie es gelaufen ist, kann Lukas mit seinem einem Sieg zufrieden sein.
GoIngo: CS sah den Wendepunkt in dieser Partie bei 144.o1 .

Nach Zug 263
Gogonuts: Danke Hideki. Es ist unglaublich, dass Du so lange in der Nacht aufgeblieben bist.
Hideki: Ich habe noch ein Mixed-Turnier, Beginn in 40 Minuten.
GoRo: Zen-taur.
Pookpooi: Mixed-Turnier – ein erster Schritt in Richtung „gleiche Rechte für Computer“.

Nach Zug 270
ChtiGo: Gibt es ein Paper, was erklärt, wie der aktuelle Zen funktioniert?
Hideki: Vielleicht bald.
Pookpooi: Vor AlphaGo verwies Zen immer auf Rémi (Coulom), wenn jemand nach einem Paper fragte. Jetzt verweist Zen auf das Nature Paper zu AlphaGo.
Hideki: Zens Architektur stammt von Yamato. Ich weiß nur wenig darüber.

Nach Zug 274
ChtiGo: Gibt es irgendwelche Papers von Yamato?
Hideki: Ich glaube nicht. Er ist ein unabhängiger Programmierer, kein Wissenschaftler.
ChtiGo: Schade! Es wäre so interessant gewesen, in seine Arbeit eintauchen zu können.
GoIngo: In Schachprogrammierer-Kreisen gibt es einen Spruch: „Die, die schreiben, können nichts. Und die, die was können, schreiben nichts.“

Nach dem Auszählen der Partie
Miao: Gut gespielt von Zen :)

Zen siegte mit 4,5 Punkten.

Zur Zukunft der codecentric Challenges

Die Zukunft der codecentric Challenges ist finanziell gesichert. Gefragt ist aber nach passenden neuen Ideen, weil „bester Deutscher gegen bestes Go-Programm“ im Gleichauf-Modus nicht mehr wirklich interessant sein dürfte. Konkret wurde für das nächste Jahr unter anderem schon vorgeschlagen:

- Der Mensch bekommt Vorgabe.
- Der spielende Computer muss echt kommerzielle Software auf "normaler" Hardware nutzen.
- Bot soll auf Mobilphone spielen.

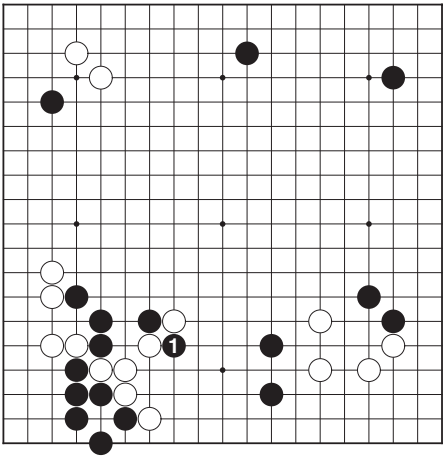
Weitere kurz- oder langfristige Ideen sind willkommen und können gerne an Georg Snatzke oder mich übermittelt werden.

Der etwas andere Zug (15)

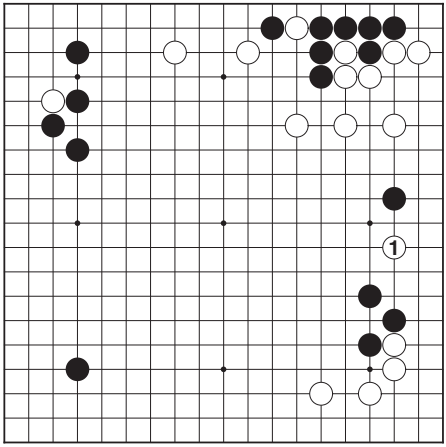
von Viktor Lin

Der Lauf der Steine bestimmt das Schicksal der Partie, doch das Schicksal der Steine bestimmt ihr! Versetzt euch in den folgenden Problemen in den Spieler, der am Zug ist, und überlegt, was ihr mit euren Steinen machen würdet, die der Gegner gerade anvisiert.

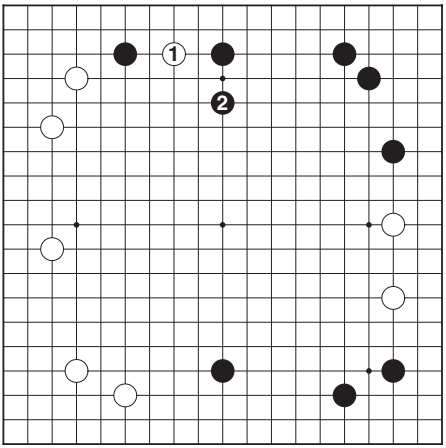
Der Schlüssel ist das Sprichwort „棄子爭先“, einer der zehn goldenen Grundsätze des Go.



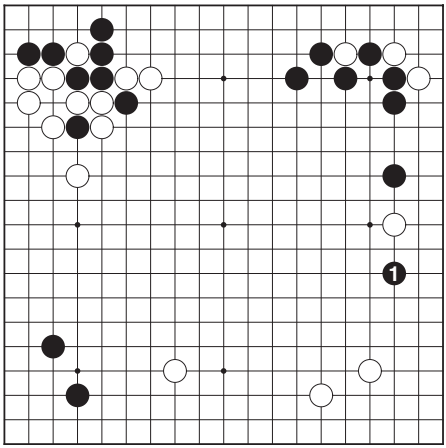
Problem 1: Weiß am Zug, nachdem Schwarz soeben die weiße Gruppe von der Außenwelt abgeschnippelt hat.



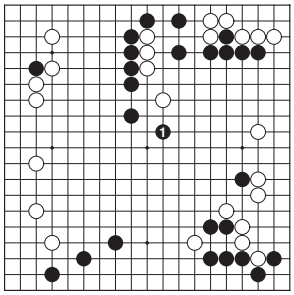
Problem 2: Mit der nördlichen Mauer als Absicherung möchte Weiß mit dieser Invasion Schwarz zerlegen. Das möge Schwarz nun verhindern …



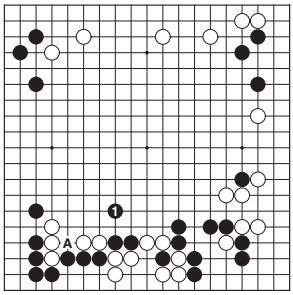
Problem 3: Was macht W mit seinem Invasionsstein?



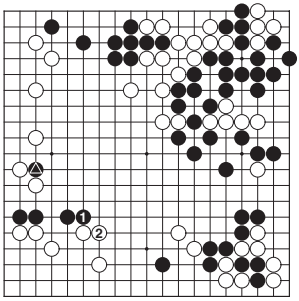
Problem 4: Nach S1 ist der einzelne weiße Stein am Rand vom Hauptquartier abisoliert. Wie soll Weiß ihn behandeln?



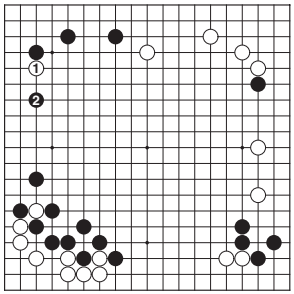
Problem 5: Weiß hat viel Gebiet, aber nach S1 sind die weißen Steine oben elendig schwach. Was nun?



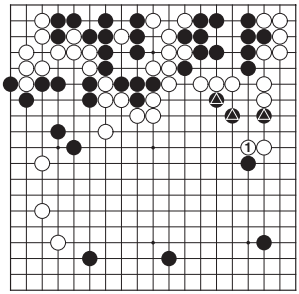
Problem 6: S1 macht den ersten Schritt im Wettrennen mit den weißen Steinen links. Durch den Schnitt bei A scheint Weiß sogar noch einen Schritt hinter Schwarz zu sein. Das muss unbedingt geändert werden.



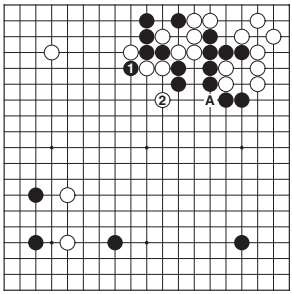
Problem 7: Hilft der markierte Stein dabei, die schwarze Stange zu stärken?



Problem 8: Wie setzt Weiß die Invasion jetzt am besten fort?



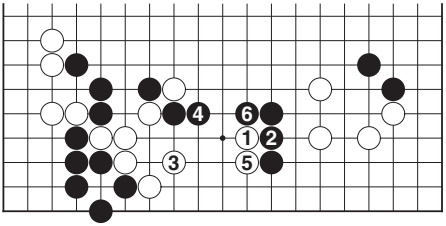
Problem 9: Offensichtlich hat es W1 auf die markierten Steine abgesehen. Schwarz sollte jetzt vorsichtig, aber intelligent vorgehen und den weißen Plan damit kontern.



Problem 10: Noch scheint Schwarz nicht in Schwierigkeiten zu sein, aber irgendwann wird der Schnitt auf A zum Problem. Jetzt hätte er die Gelegenheit, die Partie so zu drehen, dass er nie wieder Sorgen haben muss.

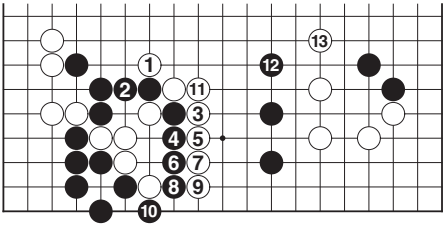
Vorsicht, nicht einfach umblättern, denn auf den folgenden Seiten sind alle Lösungen abgedruckt!



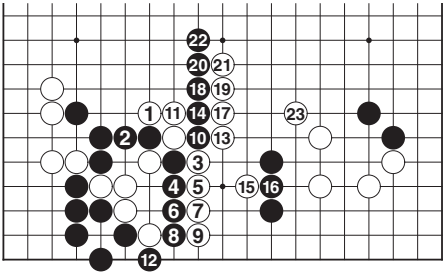


Dia. 1.1

Lösung 1: Weiß kann 1 und 3 in Vorhand abtauschen und dann wie in Dia. 1.1 leben. Doch das wäre sehr, sehr schlecht. Tatsächlich zahlt es sich mehr aus, in Dia. 1.2 oder 1.3 mit Atari und Atari etc. die paar Steine herzugeben. Ich denke, der Unterschied ist ersichtlich. Das Thema dieser Ausgabe ist also, dass ihr keine Angst davor haben sollt, dass eure Steine ab und zu gefangen werden. Wenn es die Mühe nicht wert ist, diese zu retten, ist aktive Sterbehilfe angesagt!

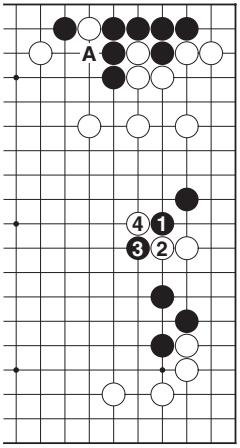


Dia. 1.2

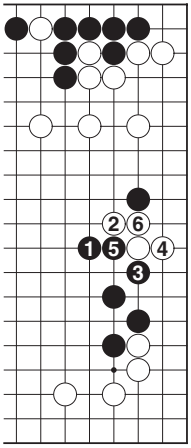


Dia. 1.3

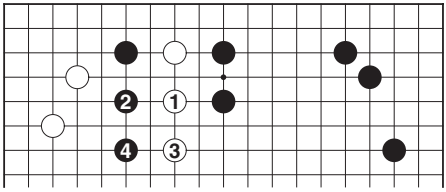
Lösung 2: Normalerweise würde man die weiße Invasion als Misclick einschätzen, doch hier in Dia. 2.1 kann W2 Schnipp und 4 Schnapp machen. Es wird unnötig kompliziert und im Laufe eines Kampfes kann Weiß dann auf A abzielen. Deswegen wird Dia. 2.2 empfohlen, um in Vorhand Komplikationen zu vermeiden.



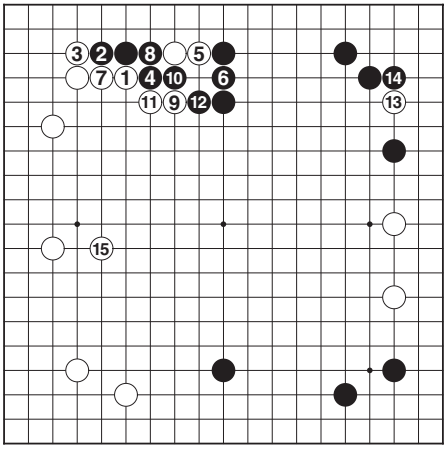
Dia. 2.1



Dia. 2.2



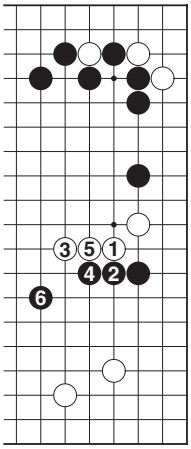
Dia. 3.1



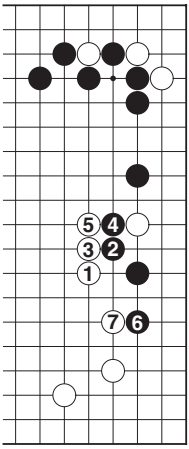
Dia. 3.2

Lösung 3: Weiß könnte in Dia. 3.1 ein Wettspringen gen Mitte machen, aber die weißen Steine sehen schwächer aus als die schwarzen. Stattdessen lohnt es

sich, in Dia. 3.2 den Gegner nicht ins eigene Moyo zu jagen und nebenbei das Zentrum einzupacken.

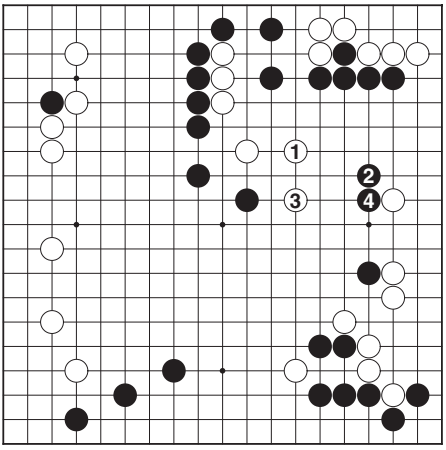


Dia. 4.1



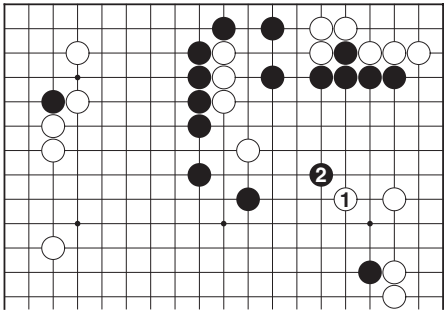
Dia. 4.2

Lösung 4: Hier macht es einfach keinen Sinn für Weiß, in Dia. 4.1 Steine aufs Brett zu pflanzen, die gegen die schwarze Festung oben rechts strahlen. Mit jedem Abtausch wird dabei auch die untere Seite kleiner. Mittlerweile wissen wir, dass wir den Stein abgeben sollen – und zwar mit der Sequenz in Dia. 4.2. Welch ein Unterschied!

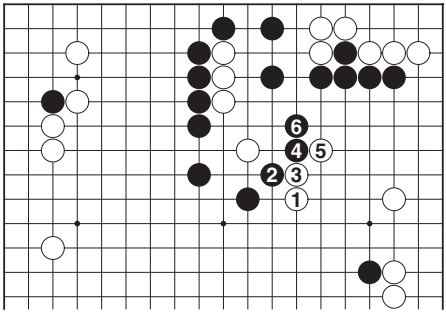


Dia. 5.1

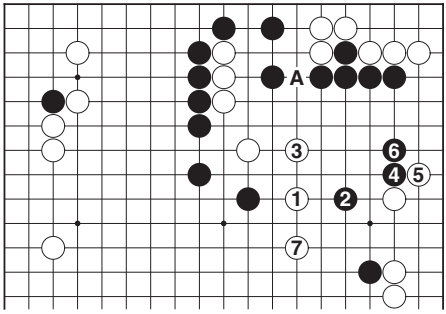
Lösung 5: Auch hier leidet Weiß in Dia. 5.1, wenn er ein paar Müllsteine rettet. Doch zu groß



Dia. 5.2

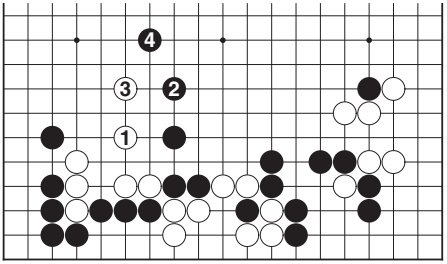


Dia. 5.3



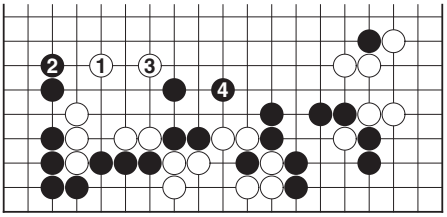
Dia. 5.4

sollte man sie in Dia. 5.2 auch nicht hergeben. Laut meinen Quellen ist der Zug in Dia. 5.3 der optimale Ausgangszug. Selbst mit seinen neuen Punkten kann S nicht mit W mithalten, weil W ja rechts auch etwas macht und auch noch den großen Zug W 7 ergattert. S wird wahrscheinlich in Dia. 5.4 kontern, und W geht es doch deutlich besser als in Dia. 5.1, vor allem, da die Schwäche bei A jetzt etwas macht.

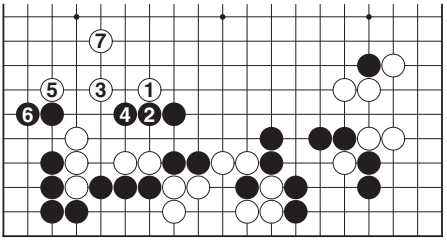


Dia. 6.1

Lösung 6: Wer Dia. 6.1 oder 6.2 spielt, hat Angst, Steine zu verlieren. Aber um alles zu retten, muss man in Kauf nehmen, deutlich langsamer als Schwarz zu sein und größere Schäden erdulden. Hier sollte Weiß in Dia 6.3 wie eine Eidechse den Schwanz abwerfen, um schneller voranzukommen. Nach W7 ist es mittlerweile wohl zu peinlich für Schwarz, noch einen Zug zu investieren, um diesen Schwanz aufzusammeln.

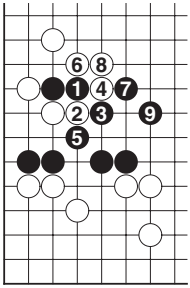


Dia. 6.2

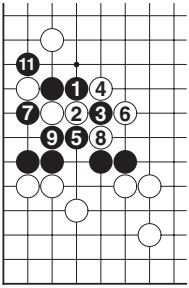


Dia. 6.3

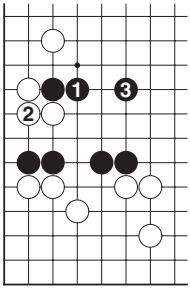
Lösung 7: Schwarz zieht in Dia. 7.1 den losen Stein raus, aber nicht, um ihn auch noch zu retten, sondern als Leckerli, um Weiß dazu zu verleiten, Schwarz gute Form zu verschaffen. Dabei kann Weiß nicht Atari auf 6 in Dia. 7.2 geben, denn dann würde Schwarz viele Augen mit vielen Punkten



Dia. 7.1

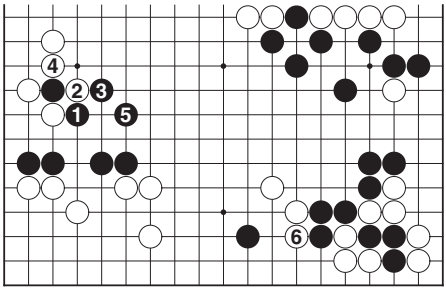


Dia. 7.2

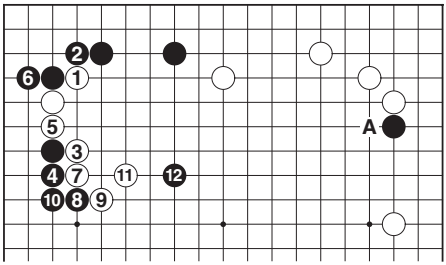


Dia. 7.3

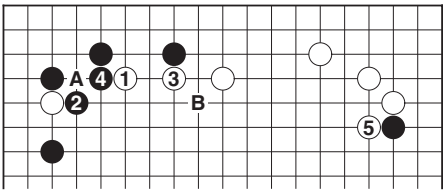
machen, während Weiß als Folge dramatisch selbst zur Beute wird. Wenn Weiß den Köder in Dia. 7.3 nicht annimmt, ist Schwarz mit der resultierenden Form auch glücklich, denn ansonsten müsste er sich mit der deutlich schlechteren Form in Dia. 7.4 zufrieden geben.



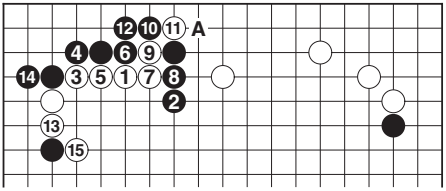
Dia. 7.4



Dia. 8.1

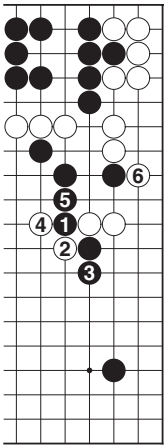


Dia. 8.2

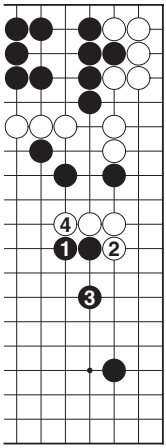


Dia. 8.3

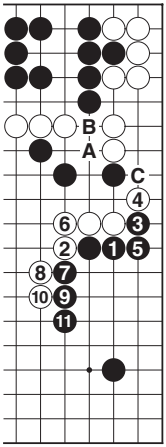
Lösung 8: Weiß folgt in Dia. 8.1 dem Joseki. Doch nach S 12 wird Schwarz, sofern dieser nicht dumm ist, in Vorhand Stärke aufbauen und dann auf A spielen. Danach hat Weiß nur mehr Löcher überall und wird den Rest der Partie leiden. Deswegen wird alternativ W1 in Dia. 8.2 vorgeschlagen. Schwarz kann dann zwar den Ausgangsstein fangen, aber Weiß blockt einfach mit W3. Wenn sich Schwarz mit 4 noch vor Schweinereien bei A verteidigt, ist Weiß mit 5 völlig zufrieden. Mit den Abtäuschen hat Weiß schon verhindert, dass Schwarz nach diesem Zug sinnvoll auf B spielen kann. Der Konter in Dia. 8.3 ist da schon spannender. Aber Weiß ist hiermit auch glücklich, denn im Unterschied zu Dia. 8.1 ist seine Form sehr viel stärker und Schwarz hat keine wirkliche Attacke auf Weiß, solange auf A ein schwarzer Zug fehlt.



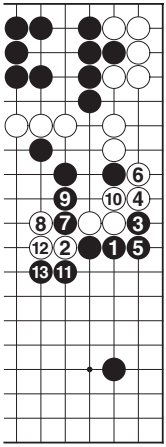
Dia. 9.1



Dia. 9.2



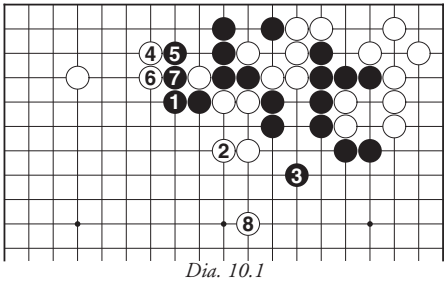
Dia. 9.3



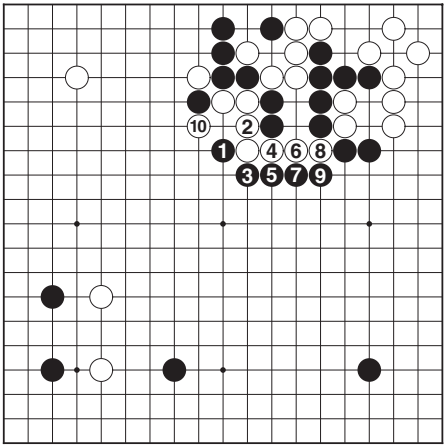
Dia. 9.4

Lösung 9: Das intuitive Blocken mit S1 Hane in Dia. 9.1 schreit durch die umliegenden weißen Mauern nur danach, geschnitten zu werden. In einem Kampf ist der weiße Stein auf 2 stärker als alle schwarzen zusammengenommen. Das heißt, es ist wieder an der Zeit zu opfern, aber mit dem Strecken in Dia. 9.2 allein hat Schwarz nach W4 keinen nächsten Zug. Der beste Zug ist hier in Dia. 9.3 direkt zu blocken. Weiß bekommt zwar das Hane auf den Kopf, aber Schwarz gibt sich mit dem neuen Gebiet rechts unten zufrieden. Außerdem verbindet die Sequenz A–C später die Steine wieder zurück. Verhindert W das prophylaktisch in Dia. 9.4, kann Schwarz noch viel besser opfern.

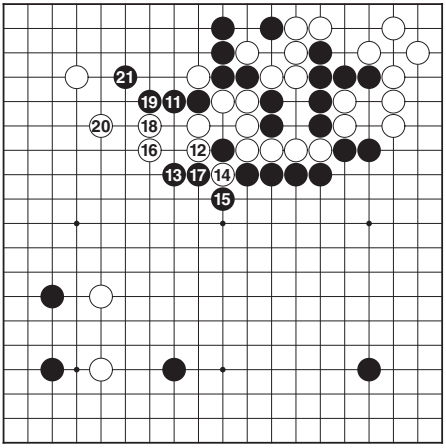
Lösung 10: Wenn Schwarz einfach normale Züge in Dia. 10.1 spielt, erreicht Schwarz am Ende nicht viel. Schwarz muss in Dia. 10.2 den Mut haben, sich abschneiden zu lassen. Es sterben zwar acht Steine, aber das Ponnuki in Vorhand in Dia. 10.3 macht den Verlust mehr als wett. Der schwarze Einfluss auf dem Brett ist überwältigend. Und der oberen schwarzen Gruppe kann Weiß auch nichts mehr anhaben. Weiß kann in



Dia. 10.1



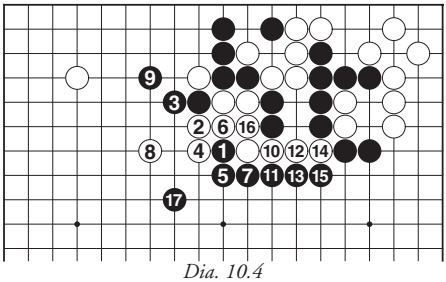
Dia. 10.2



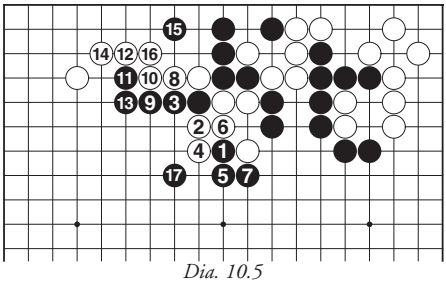
Dia. 10.3

Dia. 10.4 versuchen abzuweichen, kommt aber zu einem sehr ähnlichen Ergebnis. Dabei geht der weiße Konter in Dia. 10.5 nicht, denn Weiß geht dann selber drauf.

Das am Anfang erwähnte Sprichwort "棄子爭先" wird qì zǐ zhēng xiān ausgesprochen und besagt, dass man auch mal Steine opfern kann, um sich die Initiative zu schnappen. Ich denke, das wurde in den Problemen ausreichend demonstriert, und ich hoffe, ihr habt jetzt weniger Angst davor, Steine herzugeben. Denn je stärker man wird, desto mehr Steine traut man sich zu opfern.

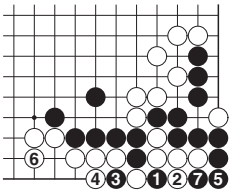


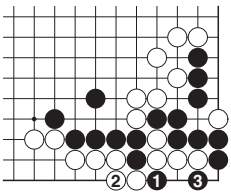
Dia. 10.4

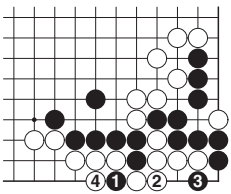


Dia. 10.5

Lösung zu Retten und Fangen 31







S1 und 3 im ersten Dia. sind die richtige Kombination, um die Schwächen der weißen Form auszunutzen. Mit 5 und 7 fängt Schwarz dann ein paar Steine, um selbst zu überleben.

Beantwortet Weiß den ersten Zug von Schwarz auf 2 im zweiten Dia., so schnappt mit 3 sofort eine Mausefalle zu.

S1 im dritten Dia. ist ein Einwurf auf der falschen Seite, denn Weiß kann einfach auf 2 decken und danach erreicht Schwarz nichts mehr gegen die weißen Steine.

Kawabatas „Meijin“

Es folgt ein weiteres Kapitel (Kapitel 24, S. 84 ff.) 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), bei Amazon (www.amazon.de) oder auf Bestellung im lokalen Buchhandel erworben werden kann.

Zweifellos war Kume hergekommen, weil die Kunde von der Erkrankung des Meijin nach Tokio gelangt war. Maeda Nobuaki 6-Dan, ein Schüler des Meijin, war ebenfalls hier. Die Schiedsrichter Onoda und Iwamoto waren an diesem 5. August beide zugegen. Takagi, der Renju-Meister, machte eine Zwischenstation auf seinem Weg durch Hakone, und Doi, 8-Dan im Shōgi, der in Miyanoshita weilte, machte ebenfalls einen Besuch. Im ganzen Gasthof wurde gespielt.

Der Meijin nahm Kumes Rat an und begnügte sich mit Mahjong, die Mitspieler waren Kume selbst, Iwamoto und Sunada, der Reporter von der Nichinichi. Die anderen spielten so behutsam, als wollten sie eine Wunde reinigen, der Meijin jedoch verlor sich im Spiel, so wie immer. Als Einziger von den vieren verbrachte er lange Zeit im Nachdenken versunken.

„Bitte“, sagte seine Frau beunruhigt, „wenn du es übertreibst, kommt die Gesichtsschwellung wieder.“

Er schien es nicht zu hören.

Ich lernte Idō Renju von Takagi Rakuzan, dem Meijin. Er war in allerlei Spielen sehr bewandert und offenbar auch ein Könner im Entwerfen von neuen. So war er eine Bereicherung für jede Zusammenkunft. Er erzählte mir von seinen Ideen für ein Puzzle mit dem Namen „Die wohlbehütete Tochter“[1].



Honinbo Shusai (von Harald Germer, haraldgermer.de)

[1] Dieses Schiebepuzzle erfordert eine verzwickte Umordnung von rechteckigen Teilen auf beschränktem Raum, die Lösung umfasst mindestens 93 Züge.

Nach dem Abendessen spielte der Meijin bis tief in die Nacht Ninuki Renju mit Yahata vom Nihon Ki-in und Goi von der Nichinichi.

Am Nachmittag ging Maeda, nachdem er kurz mit der Frau des Meijin gesprochen hatte. Da der Meijin sein Lehrer und Ōtake sein Schwager war, befürchtete er Missverständnisse und Gerüchte, weshalb er die beiden Spieler mied. Und möglicherweise erinnerte er sich an das Gemunkel, er hätte den bemerkenswerten Zug Weiß 160 in der Partie des Meijin gegen Go ersonnen.

Auf Vermittlung der Nichinichi kam am Morgen des Sechsten Dr. Kawashima aus Tokio, um den Meijin zu untersuchen. Die Aortenklappe schloss nicht richtig.

Kaum war die Untersuchung vorüber, saß der Meijin im Bett wieder beim Shogi. Sein Gegner war Onoda, er führte einen Angriff mit einem unbeförderten Silber. Später spielten Onoda und Takagi, der Renju-Meijin, eine Partie Koreanisches Schach. Der Meijin hatte sich auf eine Armlehne gestützt und schaute zu.

„Jetzt spielen wir eine Partie Mahjong“, sagte er, als ob er kaum das Ende abwarten konnte. Da ich selbst nicht spielte, fehlte einer.

„Kume-san?“, fragte der Meijin.

„Kume-sensei begleitet den Doktor zurück nach Tokio“.

„Iwamoto-san?“

„Er ist auch abgereist.“

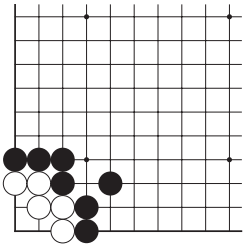
„Abgereist“, wiederholte der Meijin mit schwacher Stimme. Seine Enttäuschung berührte mich zutiefst.

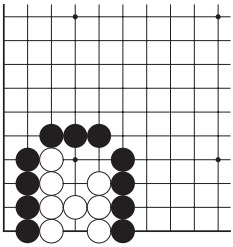
Ich selbst fuhr zurück nach Karuizawa.

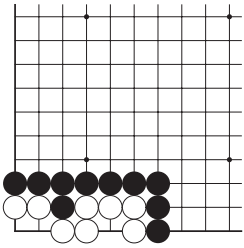
Kopfnüsse für Neueinsteiger

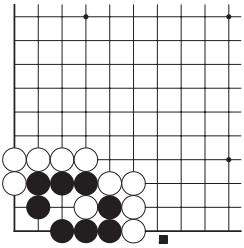
Schwarz am Zug (ca. 30k)

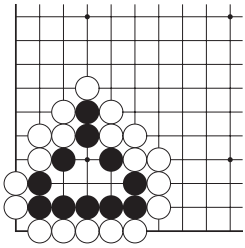
Heute geht es wieder mal ums pure Überleben. Schwarz ist jeweils am Zug. Viel Spaß!

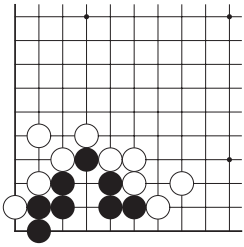


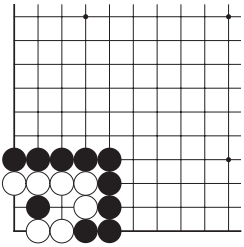


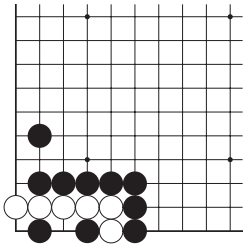


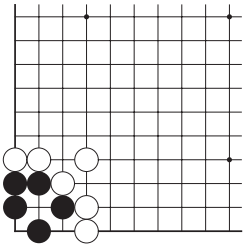


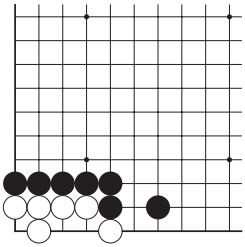


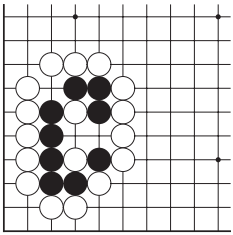






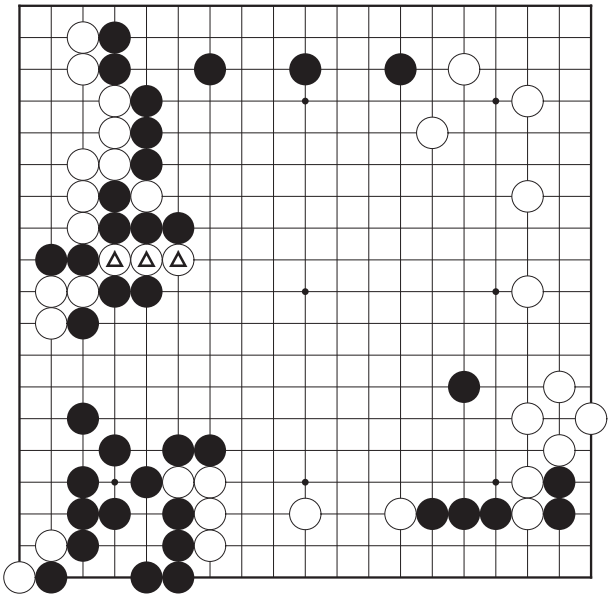






Kopfzerbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)



Heute gibt es für die Fortgeschrittenen nur eine Aufgabe – dafür eine anspruchsvolle! Kann Schwarz am Zug die drei weißen Steine in einer Treppe fangen?

Solche Treppenaufgaben sind eine ausgezeichnete Möglichkeit, das eigenen Vorstellungsvermögen auf dem Go-Brett zu trainieren. Bei einer Treppe geht es ja normalerweise immer in eine Richtung, ohne viele Varianten. Wichtig ist dabei nur, dass man immer den Überblick behält, wo welche Steine sind. Das ist allerdings weniger eine Frage der Spielstärke als mehr eine Frage der Ausdauer und der Übung. Teste also mal Deine Fähigkeiten und schau, was bei dieser Treppe passiert. Noch ein Tip: Denke daran, dass eine Treppe auch durchaus mal "abbiegen" kann …

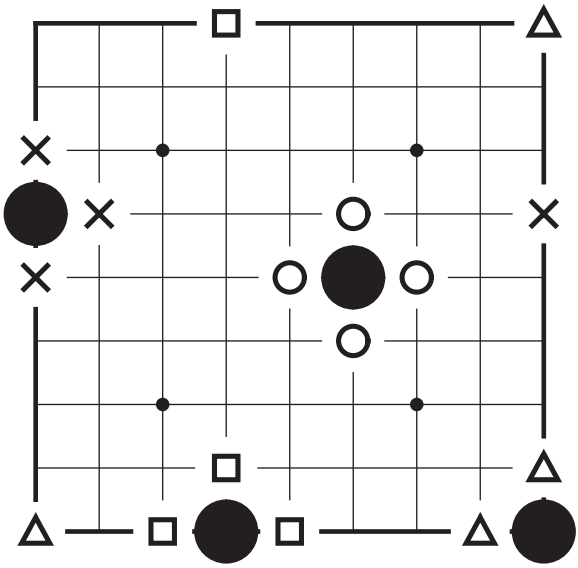
Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoz/tsumego

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!

Hallo, liebe Kinder!

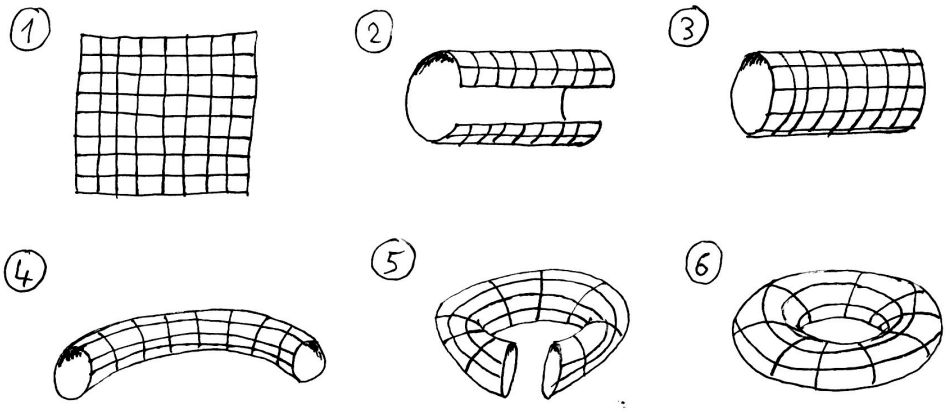
Letztes Mal hatten wir Euch erzählt, wie Torus-Go funktioniert. Ihr erinnert Euch: Die Punkte am linken Rand des Go-Brettes haben als Nachbarn einfach die Punkte am rechten Rand. Und die Punkte am oberen Rand haben als Nachbarn die Punkte am unteren Rand. Hier seht Ihr, dass dann auch Steine „am Rand“ oder „in der Ecke“ vier Freiheiten haben und welche das sind:



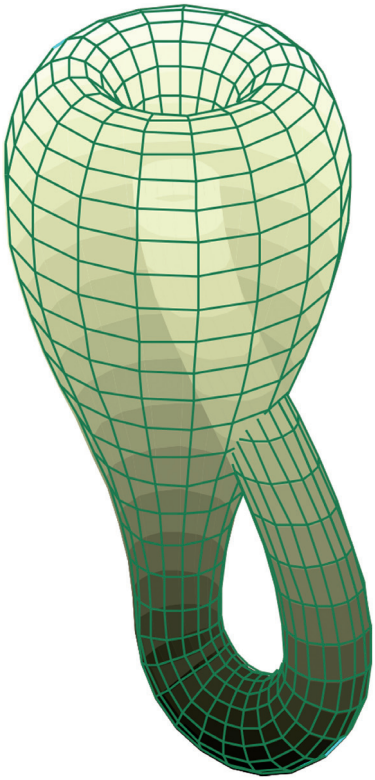
Wenn Ihr Euch das mal überlegt, stellt Ihr fest, dass der erste Zug beim Torus-Go also völlig egal ist, denn alle Punkte sind praktisch identisch! Ohne Rand zu leben, ist übrigens gar nicht so leicht. Ein Tip also: Versucht am Anfang erstmal zwei Augen zu machen. Dann habt Ihr schon fast gewonnen! Außer, Euer Gegner kennt den Trick auch …

Warum heißt das Spiel eigentlich „Torus-Go“? Nun, ein Torus ist so eine Art Kugel mit einem Loch in der Mitte, also so ein Rettungsring oder Donut. Und warum ist Torus-Go danach benannt? Stellt Euch mal vor, Ihr habt ein Go-Brett aus Gummi, das sich gut verformen lässt. Biegt den oberen Rand an

den unteren, so dass das Brett da einfach weitergeht. Danach biegt Ihr den linken Rand zum rechten. – Und schon entsteht genau so ein Torus:



Mathematiker haben übrigens jede Menge interessanter Dinge über Flächen herausgefunden, die durch ähnliche Methoden entstehen können. Man nennt dieses Gebiet der Mathematik übrigens „Topologie“. Sie haben zum Beispiel eine Fläche gefunden, die nur eine Oberfläche hat, also kein „Innen“ und „Außen“, aber trotzdem nirgendwo einen Rand. Sie heißt „Kleinsche Flasche“ (Abbildung rechts).



Auf so einer „Flasche“ könnte man auch Go spielen, aber das wird wohl zu kompliziert und vielleicht lassen wir es doch lieber beim normalen Brett – mit Rand und Ecken!

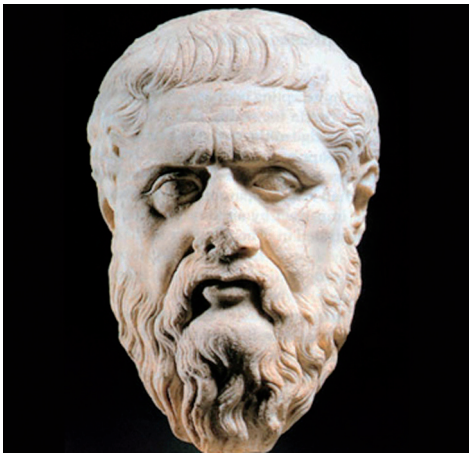


Euer 黑 Hej

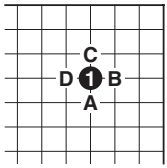
Der Durchbruch zum 18. Kyu (5)

von Klaus Petri

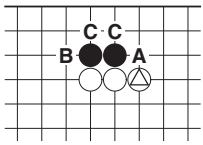
Gorgias von Leontinoi formulierte vor etwas mehr als 2400 Jahren drei Regeln, die man etwas frei wie folgt übersetzen könnte: Es gibt keine allgemeingültigen Regeln im Go. Gäbe es allgemeingültige Regeln, so könnten wir sie nicht erkennen. Könnten wir Regeln erkennen, so würden wir sie nicht befolgen.[1]



Gorgias von Leontinoi ist bekannt durch seinen Gespräch mit Sokrates in Platons „Gorgias"



Dia. 1



Dia. 2

Ich wollte ursprünglich diese Folge mit Beispielen aus meinen Partien beginnen. Typische Situationen, in denen mir klar war, dass ich die in der letzten Folge aufgestellten Gebote nicht befolgen muss, weil ich es als Dan-Spieler ja besser weiß. Material dazu hatte ich genug.[2] Aber es gibt Dringenderes zu tun: Ein Leser teilte mir mit, dass ihm unklar ist, wie man das sechste Gebot umsetzen solle. Wir erinnern uns: G6: Lege Steingruppen mit vielen Freiheiten. Meide Steingruppen mit 4 oder weniger Freiheiten. Zähle gelegentlich mal die Freiheiten der schon gelegten Steine. Stellen wir uns nun den angehenden 18k vor, der gerade einen Stein auf Hoshi[3] setzen möchte. Er erinnert sich an das sechste Gebot und ihm kommen Zweifel: Der Stein hat nur vier Freiheiten. Sollte ich solche Züge nicht vermeiden? Nein, denn der Stein ist ja ein einzelner Stein, er ist keine Gruppe.

Was ist denn der Unterschied? Wieso ist es schlimm, Steingruppen mit weniger als fünf Freiheiten zu haben, aber in Ordnung, einzelne Steine mit vier Freiheiten zu haben? Ein einzelner Stein hat mit seinen vier Freiheiten auch zugleich vier Bewegungsrichtungen, in die er Freiheiten gewinnen kann (vgl. Dia. 1). Bei anfänglich vier Richtungen zum Fortlaufen ist es eigentlich ein Wunder, dass in einer Partie überhaupt Steine geschlagen werden. Aber eine Gruppe mit höchstens vier Freiheiten hat fast immer nur noch drei Bewegungsrichtungen! (vgl. Diagramm 2) Ist der Gegner am Zug und kann eine dieser Richtungen blockieren (z.B. mit einem Zug auf A oder B), dann kann er sehr konkret wählen, wohin er mich drängen will. Das sollte ich vermeiden.

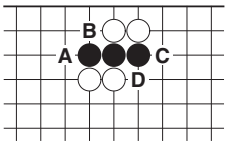
Ich gebe zu, dass es tatsächlich ohne Weiteres möglich ist, Steingruppen mit vier Freiheiten zu erfinden, die auch vier Bewegungsrichtungen haben (siehe Diagramm 3). Aber diese Fälle sind alle darauf zurückzuführen, dass ein Spieler den anderen durch eine enge Lücke laufen ließ. Hierfür verweise ich auf Folge 1. Tatsächlich ist das eine wichtige Erkenntnis: Durch eine enge Lücke zu laufen ist meistens wichtiger, als die fünfte Freiheit zu erzeugen. In Diagramm 4 ist A der bessere Zug als B, obwohl Schwarz nach A nur vier Freiheiten hat.[4]

[1] Eine etwas häufiger verwendete Übersetzung lautet: „Es gibt nichts. Wenn es etwas gäbe, so könnte es nicht erkannt werden. Wenn etwas erkannt werden könnte, so könnte es nicht mitgeteilt werden."

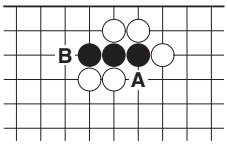
[2] Selbstverständlich ausnahmslos Beispiele, bei denen ich deutlich auf die Nase falle, weil die Gebote doch stimmen.

[3] „Hoshi" bezeichnet hier den in Dia. 1 abgebildeten Abstand zur Ecke.

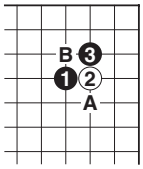
[4] In der endgültigen Version muss wohl Gebot Nummer 4 irgendwas mit engen Lücken werden. Die anderen Gebote müssen sich wohl mit Plätzen weiter hinten begnügen. Ich verweise noch mal auf Folge 1, nach der das wirklich Wichtige schon gesagt war.



Dia. 3



Dia. 4

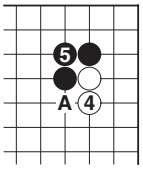


Dia. 5

Schaut unser einzelner Stein also von seinem Hoshi stolz über das ganze Brett und prahlt mit seinen vier Bewegungsrichtungen? Auch das ist nicht der Fall, denn sobald der Gegner einen Stein an unseren einzelnen Stein anlegt, sollten wir unbedingt[5] lokal antworten. Wieso? In einem Kampf um Freiheiten ist es besonders nützlich, sein Zugrecht einzusetzen! Mindestens kann ich dadurch die Richtung des Kampfes bestimmen und bestenfalls gegnerische Steine fangen.

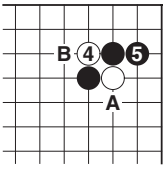
Dia. 5: Weiß hat mit 2 angelegt und Schwarz mit S3 geantwortet. Dadurch ist W2 mit seinen nur noch zwei Freiheiten mächtig unter Druck geraten. Was soll er machen? Er könnte mit A strecken, um Freiheiten zu gewinnen, oder mit B schneiden, um Schwarz weiter zu bedrängen.

Dia. 6: Weiß streckt mit W4. Hier kommt nun unser sechstes Gebot zum Tragen: Schwarz verbindet mit S5 und baut eine Steingruppe mit mehr als vier Freiheiten. Diese kurze Abfolge ist für Weiß so schlecht, dass sie in Partien starker Spieler quasi nur unter sehr besonderen Bedingungen vorkommt.[6] Aber wieso ist das so unerträglich für Weiß? Weiß könnte doch jetzt mit einem Zug auf A eine symmetrische Stellung erzeugen, in der beide Seiten die gleiche Form haben. Das mag dann zwar erträglich erscheinen, aber zwei wesentliche Punkte sprechen für Schwarz: Zum einen durfte er zu Beginn der Sequenz wählen, in welche Richtung er umbiegen möchte. Weiß bekommt dann nur die Seite, die übrig bleibt. In diesem Fall durfte Schwarz mit S3 wählen, ob er Weiß in die Ecke oder nach außen drängen möchte. Zum Anderen, und das erscheint mir noch wichtiger, ist Schwarz nach dem weißen Stein auf A in Dia. 6 am Zug und kann dadurch den weiteren Fluss der Partie bestimmen.



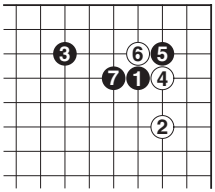
Dia. 6

Gehen wir zum Anfang zurück und lassen es Weiß mit dem Kreuzschnitt in Dia. 7 versuchen. Klappt das besser? Schwarz reagiert, indem er mit S5 seinem schwächeren Stein weitere Freiheiten verschafft. Er hat zwar noch unter fünf Freiheiten und muss also aufpassen, aber die einzelnen weißen Steine haben ja jeweils nur zwei Freiheiten. Tatsächlich kann Schwarz, wenn er keinen Fehler macht, mit A oder B einen der beiden weißen Steine fangen.



Dia. 7

Ein Kreuzschnitt verursacht bei manchen von euch eventuell noch Verwirrung und Unsicherheit. Diese solltet ihr konkret bekämpfen. Nehmt euch die Stellung in Diagramm 7 und probiert verschiedene Zugfolgen aus, in denen Weiß versucht, beide Steine zu retten. Beim Legen dieser Sequenzen könnt ihr auch gleich das Freiheiten zählen üben. Schwarz sollte bedingungslos einen der beiden weißen Steine fangen. Anschließend spielt ihr die Stellung gegen den stärksten Gegner aus, der Lust hat mitzuspielen. Wenn ihr es nach einer Weile immer schafft, einen der beiden weißen Schnittsteine zu fangen,[7] habt ihr einen Teil dieser Unsicherheit besiegt und seid einen Schritt weiter auf dem Weg zum 18k. Probiert das Fangen dann einfach auch nochmal in Dia. 8 – 4 oder 6 sollten euch gehören.



Dia. 8

[5] Wie schon in der letzten Folge erwähnt, werden solche oder ähnliche Regeln über Go nur in höchstens 93,5% der Fälle zutreffen.
[6] Z.B. wenn in Wahrheit Weiß zuerst in der Ecke stand und der Stein auf Hoshi als Kodrohung oder Treppenbrecher gespielt wurde, die Weiß nicht lokal beantwortet hat.

[7] Zum Glück ist Go ein lustiges Spiel und kein einfaches. Wir können also keinesfalls davon ausgehen, dass wir bei jedem Kreuzschnitt irgendeinen gegnerischen Schnittstein fangen können. Aber in Diagramm 7 solltet ihr das können. Diagramm 8 ist eine weitere solche Übung: Schwarz kann W4 oder W6 fangen, egal wie gut Weiß spielt.

Deutschlandpokal 2016

Zwischenstand nach 11 von 12 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (101 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	SN	F	HB	Summe
1	Mex, Gerhard	1d	3	0	3	-	-	2	0	2	3	-	2	13
2	Pittner, Arved	2d	2	2	2	-	-	-	4	2	0#	-	-	12
3	Drewitz, Michael	2k	-	-	4	-	-	-	4	-	0	-	-	8
4	Meyer, Jürgen	1d	0	4	0	-	-	-	-	-	-	-	2	6
5	Hartmann, Kirsten	2k	3	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	6
	Walde, Tashi	3d	2	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	6
7	Chen, Luxiaoji	3d	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	6
	Xu, Ling	2k	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	-	6
9	Sander, Volker	1k	2	-	0	-	-	-	3	-	-	-	-	5
10	Blarr, Nils	2d	-	-	-	-	3	-	-	-	-	2	-	5

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

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	SN	F	HB	Summe
1	Quathamer, Casjen	4k	6	0	-	-	-	6	-	-	-	-	-	12
2	Schwartz, Manuel	9k	-	-	6	-	-	-	-	-	2	-	2	10
3	Cech, Tim	3k	-	-	4	-	-	-	-	-	2	3	-	9
4	Weigmann, Arved	4k	-	4	0	-	-	0#	-	2	-	-	-	6
5	Cinar, Kasim	5k	-	-	2	-	-	4	0#	-	-	-	-	6
6	Dittberner, Markus	7k	6	-	-	-	-	0#	-	-	-	-	-	6
	Gehrke, Lars	7k	2	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	6
8	Semmler, Gregor	6k	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
9	Blumberg, Klaus	4k	-	-	-	-	-	-	-	-	2	3	-	5
	Hertzberg, Christoph	7k	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	1	5
	Schlipf, Jan	7k	2	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	5

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (34 Platzierte):

Pl.	Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	SN	F	HB	Summe
1	Wiese, Sascha	13k	6	-	4	-	-	4	-	-	-	-	-	14
2	Zhu, Kevin	18k	6	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	8
3	Hartig, Silvia	10k	4	3	-	-	0	-	0	-	-	0	-	7
4	Nitsch, Bruno	11k	3	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	7
5	Rieger, Angelika	12k	2	-	-	3	-	-	-	-	-	1	-	6
6	Winkler, Tom	12k	-	-	-	5	-	-	-	-	-	0	-	5
7	Kullik, Bettina	11k	-	-	0	-	-	-	-	-	2	-	2	4
	Urmoneit, Regina	13k	-	0	-	-	2	-	2	-	-	-	-	4
9	Dahmen, Fabian	11k	4	-	-	-	-	0	-	-	-	-	-	4
	Sievers, Christian	10k	-	-	-	-	-	-	0	-	-	-	4	4
	Wandelt, Lukas	10k	-	-	-	-	-	0	-	-	-	-	4	4

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

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

Georg Ulbrich

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. Denkt bitte daran, uns rechtzeitig die Adresse mitzuteilen, damit wir die Preise Anfang 2017 auch zuschicken können.

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

Wir möchten deshalb 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 auch jederzeit selber anmelden! Bitte schreibt uns den Namen, das Geburtsjahr und am besten, auf welchen Turnieren Ihr gespielt habt.



Die ausführlichen aktuellen Tabellen findet ihr unter *www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal/*.

Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns.

Ihr erreicht uns unter: kiri@dgob.de oder auf facebook unter „Kids- und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

Maria & Sabine Wohnig

U 12

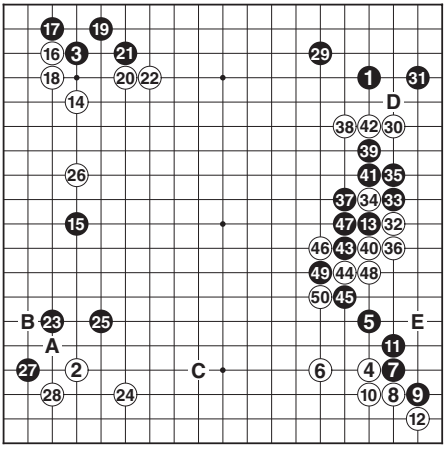
Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	2d	13	36
2	Rieger	Angelika	2006	12k	10	24
3	Schaaf	Emilia Yuan	2005	17k	6	11
4	Li	Shizhao	2006	19k	4	10
5	Dottan	Adam	2010	20k	3	9
6	Zhu	Kevin	2006	15k	3	8
7	Pittner	Arwen	2007	20k	7	8
8	Semmler	Gregor	2004	6k	4	7
9	Marz	Ferdinand	2006	9k	4	7
10	Chen	Feiyang	2004	2d	2	6

U 18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Weigmann	Arved	1999	4k	11	20
2	Pankoke	Matias	1999	4d	7	19
3	Schaaf	Emanuel Jun	2003	5d	8	15
4	Schomberg	Jan	2001	12k	8	15
5	Bantla	Chafiq	1998	3d	9	14
6	Cinar	Emre	2002	5k	5	14
7	Bensel	Naomi	1998	7k	4	10
8	Law	Yu Kai	1998	2d	5	9
9	Wagner	Gabriel	1998	2d	6	9
10	Thörner	Vanessa	1999	7k	5	9

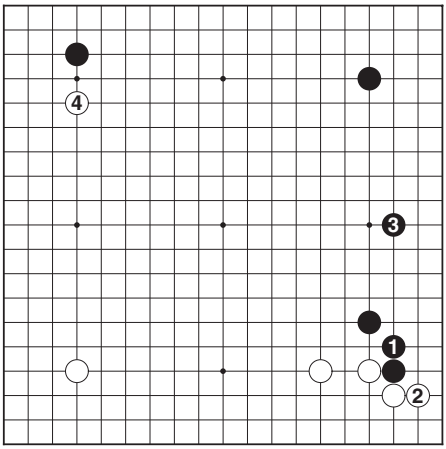
Die kommentierte Bundesligapartie (22)

Partie: 3. Liga (B), 1. Spieltag, Brett 3, 22. September 2016
Weiß: Hans Zötzsche 1d (Leipzig Glückauf)
Schwarz: Jürgen Bierbrauer 1d (Rhein-Neckar-Team)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: Weiß gewinnt mit 6 Punkten.
Kommentar: Franz-Josef Dickhut 6d (www.fjdickhut.de)

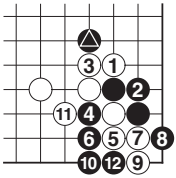


Figur 1 (1–50)

5: Unüblich, eher tief. Und der linke Rand sieht aufgrund des Komoku interessanter aus, also auf 23.



Dia. 1



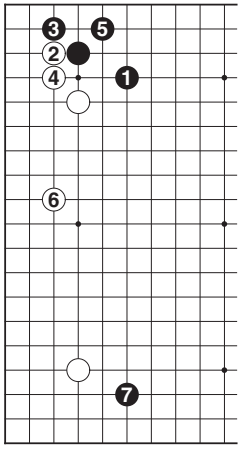
Dia. 2

9: Der muss auf 11. Es folgt normalerweise Dia.1, wonach aber Weiß nicht unzufrieden ist, da er auf 4 spielen kann.

10: Auf den Bluff reingefallen?! Hier kann man und muss man mit 1 und 3 in Dia.2 den Schwarzen trennen. Das Ergebnis bis 12 ist Sente und ein voller Erfolg, da der markierte Stein nutzlos an der starken weißen Gruppe klebt.

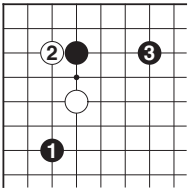
12: Der ist momentan noch etwas zu klein und es ist auch nicht gesagt, dass der Austausch W12-S13 gut für Weiß ist.

13: Den sollte man eher tief spielen, damit sich die Steine ggf. besser verbinden lassen. So bleibt ein unangenehmes Loch bei 48. Unangenehm vor allem deshalb, weil Schwarz unten kein Aji mehr in der Ecke hat.



Dia. 3

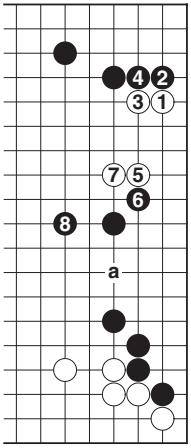
15: Das ist ebenfalls unüblich, denn ein wirklicher Angriff auf W14 ist das nicht. Normalerweise kann man hier eine einfache Sente-Variante wie in Dia.3 wählen, obwohl man in modernen Profipartien eher sowas wie in Dia.4 gezeigt bekommt.



Dia. 4

20: Finde ich in dieser Stellung nicht so gut, da Weiß dort weder ein Moyo bekommt noch S15 gut angreifen kann, der nach beiden Seiten Platz und nach W22 den ersten Zug dort hat. Lieber die gewöhnliche Ausdehnung links von 26.

26: Nach 25 sollte Weiß zur Stabilisierung der Ecke W auf A gegen S auf B abtauschen. Schwarz

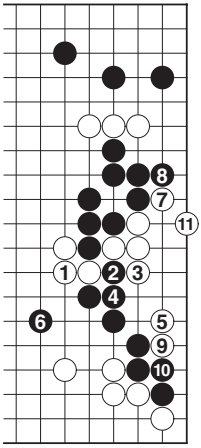


Dia. 5

bringt die Stärkung weniger Vorteile als Weiß.

28: Besser wäre wohl – da ein Zug auf 3-3 für Schwarz angesichts der ohnehin sicheren vier Steine nur groß, aber bestimmt nicht wichtig oder gar dringend ist – ein Zug auf C, denn das entwickelt gleichzeitig neben der linken auch die rechte Ecke mit.

30: Mit 1–5 in Dia. 5 bekommt man wohl schneller eine Basis. Allerdings bleibt auch dieser Aufbau eine schwache Gruppe und die Zugfolge hilft dem Gegner, das Loch bei a aktiv zu stopfen.



Dia. 8

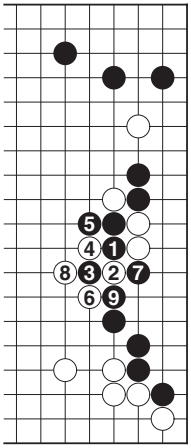
markierten Steinen von Schwarz. Somit ginge die Initiative nun an Weiß.

39: Schwarz muss sofort schlagen! Denn nach 40/41 sieht der Peep 39 nicht sinnvoll aus, aber …

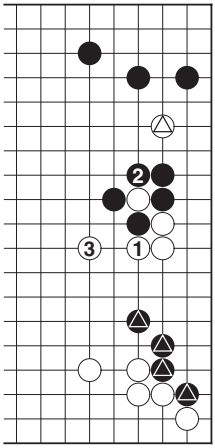
42: … es ist nach wie vor völlig übertrieben, dort auf den Peep zu decken.

48: Weiß könnte versuchen, wie in Dia. 8 zu leben oder stattdessen wie in Dia. 9 zu opfern.

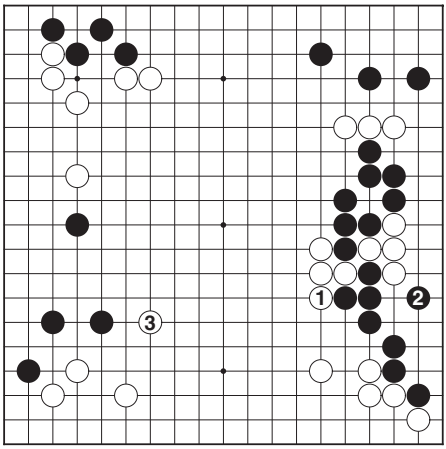
50: Wenn Weiß die fünf Steine am Rand nicht aufgeben will, könnte er noch einen Zug auf E versuchen, um zu leben.



Dia. 6



Dia. 7



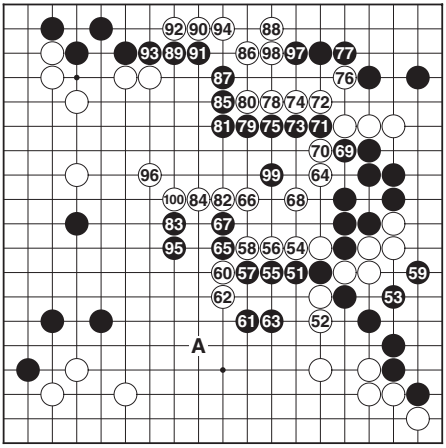
Dia. 9

31: Der Diagonalzug D lässt Weiß weniger Möglichkeiten, flexibel zu reagieren.

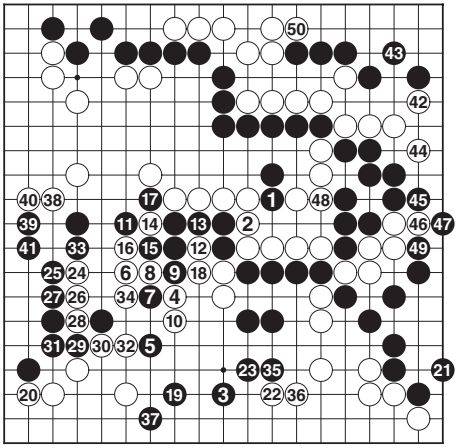
37: Muss auf 40, um Weiß dort einzuschließen. Das Ponnuki, welches Weiß wie in Dia. 6 bekommen kann, ist nicht so toll.

38: Was?! Jetzt W30 auch noch retten zu wollen, ist bestenfalls Träumerei. Dia. 7 ist da wesentlich besser für Weiß. Dort sieht man auch, dass der eine markierte Stein von Weiß nun plötzlich sehr klein ist und auf kleinem Raum gefangen würde, insbesondere im Vergleich zu den vier nun abgeschnittenen

GO
BUNDESLIGA



Figur 2 (51–100)



Figur 3 (101–150)

54: Eigentlich scheint die Partie entschieden zu sein. Die nächsten paar Züge reißen Weiß nur tiefer ins Verderben.

59: Warum streckt Schwarz jetzt nicht einfach weiter? Nach S53 sind die weißen am Rand tot. Nicht einmal Ko-Aji verbleibt, wie Dia.10 bzw. der etwas trickreichere Versuch in Dia.11 zeigen.

69: Hier zu trennen und einen weiteren Kampf zu starten, ist eigentlich nicht nötig. Und besonders im Hinblick auf das spätere Drama wäre SA eine weisere Entscheidung gewesen.

99: Fragwürdig, und nach wie vor sieht SA besser aus.

103: Da Weiß am rechten Rand gefangen ist, braucht Schwarz hier eigentlich nicht zu spielen. Interessanter sieht ein Zug einen Punkt unter 105, oder das Anlegen über 138 aus.

105: Auf 116 würde das Desaster im Keim unterbinden.

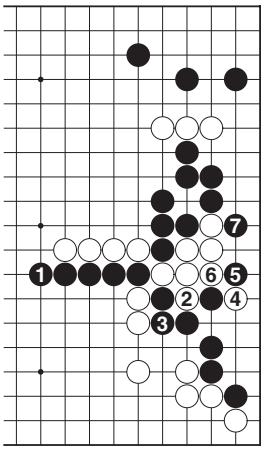
110: Weiß kann auch sofort auf 112 spielen.

112: Das ist schon mal ein Erfolg für Weiß, …

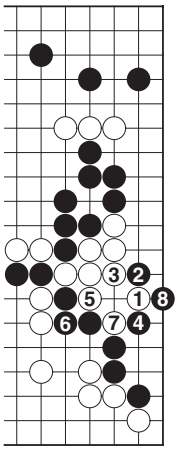
113: … der durch diesen Zug noch vergoldet wird! Spielt Schwarz stattdessen wie in Dia.12, wäre noch nicht viel passiert, Schwarz bliebe in Front.

118: Nun steht Weiß klar besser.

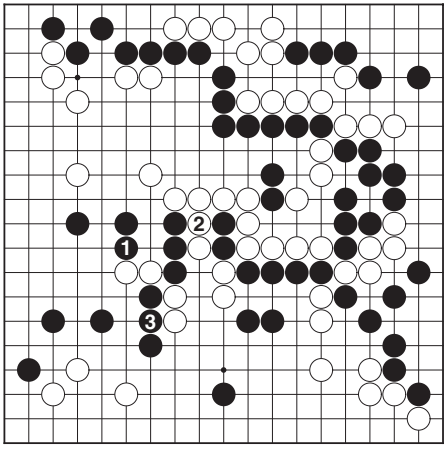
121: Und es sieht so aus, als würde sich Schwarz in die Niederlage fügen.



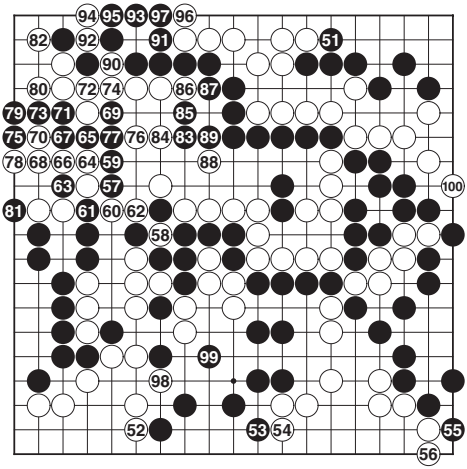
Dia. 10



Dia. 11



Dia. 12



Figur 4 (151–200)

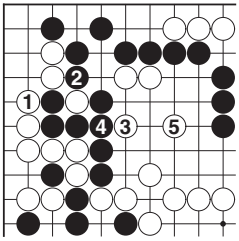
160: Das ist übertrieben. Auf 166 oder 167, und die Partie plätschert dem Ende entgegen.

163ff.: So wird es nochmal wild und unübersichtlich. Das Beste, was Schwarz passieren kann.

172: W173 sieht immer noch nach einem weißen Sieg aus (Dia.13)

181: Schwarz gewinnt das Semeai mit einer Freiheit. Ein klarer Erfolg, wäre da nicht der Schaden, den seine Stellung außen in Kauf nehmen musste …

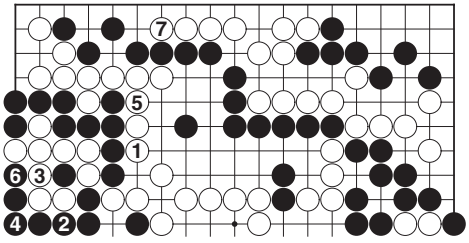
184: Weiß kann auch im Semeai Freiheiten nehmen und sich so sicher und in Vorhand verbinden, und dann wie in Dia. 14 mit W7 zum tödlichen Schlag ausholen.



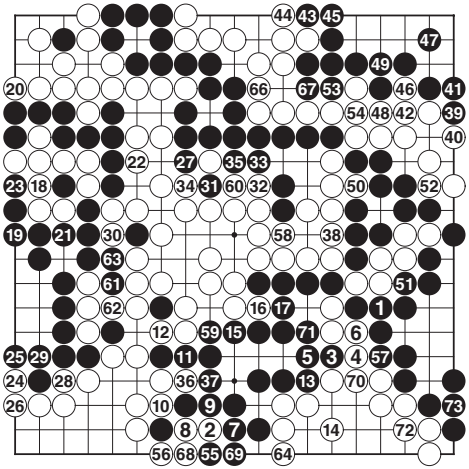
Dia. 13

190: Aber auch mit 190 auf 191 wäre die schwarze Gruppe noch tot.

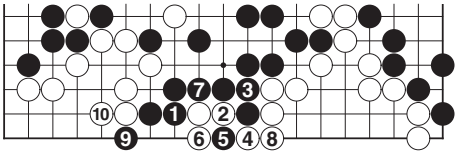
197: So lebt sie letztendlich, und die Partie geht bis zum Ende.



Dia. 14



Figur 5 (201–273)
65 deckt über 31



Dia. 15

201: Ist nicht notwendig

207: Hier geht die Partie dann endgültig an Weiß. Spielt Schwarz wie in Dia.15, wäre sie weiter extrem knapp.



Fazit: In der ersten Ecke ist Schwarz mit einem heftigen Overplay (9) davon gekommen, aber erst danach bekam er eine immer bessere Stellung, insbesondere durch die groben Overplays von Weiß (38, 42, 48). Weiß versuchte danach, die Partie kompliziert zu halten, und gerade in dem Moment, als die Versuche nur noch Verzweiflung zu sein schienen, gelang ihm eine Aktion im Zentrum, die Schwarz dann durch Unachtsamkeit zu einem Riesenerfolg machte.

Die Partie schien komplett gekippt, aber es gab weitere Verwicklungen mit Chancen auf beiden Seiten. Am Ende war jedoch Weiß der glückliche Gewinner.

International

von Lars A. Gehrke

11. Koreanischer Premierminister-Pokal

Dieses Jahr fand zum 11. Mal der Koreanische Premierminister-Pokal statt. Zwischen dem 5. und 7. September trafen 54 nationale Repräsentanten im Julpo Naturpark aufeinander, um sich in sechs Runden Schweizer System beweisen zu können. Überraschenderweise kam der Großteil der Spieler (über 30) aus Europa, mit Stärken zwischen 6d und 10k und einer Bandbreite beim Alter von 17 bis 71 Jahren.

Das Turnier fand statt im Buan-Landkreis, der eine spezielle Beziehung zum koreanischen Baduk besitzt. Es ist der Geburtsort von Cho Nam-cheol, dem Gründer des modernen koreanischen Go, dem ersten Insei von Kitani Minoru und dem Onkel des berühmten professionellen Go-Spielers Cho Chikun 9p. Auch einer der weltbesten Spieler Lee Changho 9p wurde in Buan geboren. Kein Wunder, dass



Die Atmosphäre im Buan-Landkreis – der Naesosa Tempel



Gruppenfoto beim Premierminister-Pokal

der Landkreis sich als „das Mekka des koreanischen Baduk“ bezeichnet.

Den ersten Platz belegte der Chinese Rundong Yang 6d, der als einziger Teilnehmer ungeschlagen blieb. Fünf Siege und damit auf den Plätzen 2-5 erreichten Yu-Cheng Lai 7d (Taiwan), Heesoo Kim 7d (Korea), Yongfei Ge 7d (Kanada) und Vorawat Tanapatsopol 5d (Thailand). Die besten Europäer sind mit vier Siegen Jan Hora 6d aus Tschechien (Platz 7), Reem Ben David 4d aus Israel (Platz 8), Tanguy Le Calve 6d aus Frankreich (Platz 9) und Grigorii Fionin 6d aus Russland (Platz 11), Mykhailo Halchenko 5d aus der Ukraine (Platz 13), Weiying Sorli 6d aus Schweden (Platz 16), Sergiu-Dan Iugulescu 3d aus Rumänien (Platz 19) und Gabriel Mercier 2d aus Belgien (Platz 20). Insgesamt traten 54 Teilnehmer an. Für Deutschland nahm die in Korea lebende Daniela Trinks 4d am Turnier teil, da die in Deutschland lebenden starken Spieler aufgrund der DM-Vorrunde vor einem Terminkonflikt standen. Sie spielte 2:4 und belegte den 37. Platz. Die gesamte Tabelle findet man unter *kpmc.kbaduk.or.kr/eng/result/gameTable.asp.*

21. Samsung Cup

Zwölf Spieler aus elf Nationen konkurrierten bei der Samsung Cup World Division, einer der 19 Abteilungen der Vorrunde des Samsung Cups in Seoul, Korea vom 17. bis 20. Juli 2016. In der ersten Runde am 17. Juli besiegte Burzo Gheorghe Cornel 6d (Rumänien) Fei Yang Ho 5d (Singapur), Manuel Velasco 6d (Kanada) schlug Luciano Salerno 2d (Argentinien), Pavol Lisy 1p (Slowakei) übertraf Karuehawanit Wichrich 4d (Thailand) und Mateusz Surma (Polen) gewann die Partie gegen Khanh Lam Bui Le 5d (Vietnam). Eric Lui 1p (USA), Ali Jabarin 1p (Israel), Andrew Huang 7d (Kanada) und Guang Chow 7d (Südafrika) stiegen allesamt direkt in der zweiten Runde als Gegner für die Sieger der ersten Runde ein. Schließlich spielten ab der dritten Runde am 19. Juli nur noch Europäer: Cornel gegen Jabarin und Lisy gegen Surma. In der letzten Vorrunde am 20. Juli gewann letztlich Ali Jabarin gegen Pavol Lisy.

Die beiden Runden der Gruppenphase des offiziell als „Samsung Feuer- und Marine-Versicherung Baduk-Weltmeisterschaft“ bezeichneten Turniers fanden vom 6. bis 8. September als doppeltes Eliminationsturnier statt. Doch Ali Jabarin hatte in seiner ersten Partie ein schweres Los: Sein Gegner war kein Geringerer als Lee Sedol 9p. Nach der Niederlage gegen Sedol traf Jabarin im Verlierer-Zweig von Gruppe C auf den Chinesen Liao Xingwen 6p, gegen den er ebenfalls unterlag.

Im Halbfinale des Samsung Cups, das Ende Oktober/Anfang November in Taejon, Korea ausgetragen wird, werden jeweils drei Runden gespielt. Genau wie letztes Jahr treffen im Halbfinale erneut die beiden Rivalen und gleichzeitig derzeit stärksten Spieler der Welt, Lee Sedol 9p und Ke Jie 9p, aufeinander. Die andere Halbfinalbegegnung wird zwischen den beiden Chinesen Fan Yunruo 5p und Tuo Jiaxi 9p ausgetragen.



Teilnehmer des Samsung Cups 2016

Japan

von James Brückl

Kisei

Die Kisei-Liga konnte nunmehr beendet werden und Kono Rin sowie Yamashita Keigo (beide 9p) haben sich aus dem Kreis der Aspiranten hervorgetan und belegen die ersten beiden Plätze. Beendet wurde aber tatsächlich nur die höchste der Kisei-Ligen. Der Herausforderer des Titelträgers wird nun erst in einem Herausfordererturnier ermittelt, in dem die Sieger der verschiedenen Kisei-Ligen (auf-

steigend nach Qualität (Liga C, Liga B-1 und B-2, Liga A, Liga S) aufeinandertreffen. In den ersten Runden dieses fünfrundigen Ausscheidungsturniers spielen zunächst die Sieger der schwächeren Ligen gegeneinander. Hier konnte sich Yuki Satoshi 9p in den ersten beiden Runden durchsetzen. Sodann stoßen die Sieger der höheren Ligen dazu. Dies hat zum Ergebnis, dass Yamashita Keigo bereits für das Halbfinale und Kono Rin, als Bester der Liga S, sogar bereits für das Finale gesetzt ist. Er mag damit die besten Aussichten haben, Iyama Yuta 9p um den Kisei-Titel herauszufordern, sicher ist das aber natürlich nicht.



Kono Rin 9p hat beste Chance, Kisei-Herausforderer zu werden

Meijin

Derweil hat Iyama Yuta die größten Schwierigkeiten, den Meijin-Titel zu verteidigen. Denn nachdem Takao Shinji 9p sich das Recht erkämpft hatte, den Titelträger herauszufordern, legte er auch gleich energisch los und entschied noch im August und September die ersten drei Treffen (vom 30./31.08., 14./15.09. und 20./21.09.) für sich und ist nun bei einer 3:0 Führung bei diesem Best-of-Five nur noch eine Partie vom Titelgewinn entfernt.

Eine Entscheidung konnte Iyama Yuta mit Siegen am 04./05.10. und am 12./13.10. noch hinauszögern und auf 3:2 verkürzen. Bereits zur Drucklegung dieser Zeitschrift kann sich alles in der Partie vom 26./27.10., ausgetragen in Kawatsu in der Präfektur Shizuoka, entschieden haben. Aber vielleicht gelingt es ja dem Meijin ein weiteres Mal, die Entscheidung hinauszuzögern und den Titelkampf spannend zu halten.

Oza

Yu Zhengqi 7p besiegt Takao Shinji 9p und ist nun Herausforderer von Iyama Yuta 9p. Das erste Spiel fand am 17.10. statt und Iyama gewann knapp mit 1,5 Punkten.



Oza-Herausforderer Yu Zhengqi

Tengen

Ichiriki Ryo 7p setzt sich in der Liga erst gegen Murakawa Daisuke 8p und sodann gegen Yamashita Keigo 9p durch. Der Fehdehandschuh ist dem amtierenden Tengen, Iyama Yuta 9p, entgegen geworfen und der Titelkampf beginnt schon im Oktober mit einem Spiel am 21.10. Der Terminkalender von Iyama Yuta füllt sich damit zusehends …

NHK-Cup

Suzuki Ayumi 7p verliert in der zweiten Runde gegen Yu Zhengqi 7p. Damit verbleibt Xie Yimin als einzige Frau in diesem Turnier. Ihr Zweitrundenspiel findet erst am 30.10. statt. Allerdings gegen niemanden geringeren als Cho U 9p.

Frauen-Honinbo

Xie Yimin, wie Iyama Yuta Inhaberin aller großen Titel, sieht sich den gleichen Problemen wie dieser ausgesetzt: eben noch die Titelvereinigung gefeiert, erwachsen ihr neue (alte) starke Gegner. So konnte Xie Yimin zwar am 13.09. die erste Begegnung für sich entscheiden. Die Spiele vom 26.09. und 03.10. gingen aber an ihre junge Herausforderin, Fujisawa Rina 3p, die somit in den verbleibenden zwei Spielen eine Chance zum Titelgewinn hat.

Frauen-Meijin

Fujisawa Rina 3p führt die Liga unangefochten mit drei Siegen aus bisher drei Spielen an.

Korea

von Tobias Berben

Erfolgsbilanzen

Viele Turniere laufen derzeit nicht in Korea. Da hat man Zeit, einen Blick auf die Erfolgsbilanzen der Spieler in diesem Jahr zu werfen (ausgewertet bis 09.10.) und sich die unbekannteren Namen in der Liste vielleicht mal genauer anzusehen. Angeführt wird die Liste von einer Frau, Choi Jung 6p, die nicht nur die meisten Siege errungen hat, sondern dabei auch die Top-Quote von 75% hält.

Pl.	Name	Siege	Niederlagen	Quote
1	Choi Jung 6p	51	17	75%
2	Park Junghwan 9p	48	19	72%
3	Leeponghoon 8p	42	19	69%
4	Lee Sedol 9p	41	21	66%
5	Kim Jiseok 9p	38	13	75%
	Shin Jinseo 6p	38	13	75%
7	Byun Sangil 5p	36	14	72%
	Shin Minjun 5p	36	16	69%
	O Yujin 3p	36	24	60%
10	Won Sungjin 9p	33	16	67%
	Park Yeonghun 9p	33	17	66%
12	Cho Hanseung 9p	31	16	66%
13	Song Jihoon 2p	30	10	75%
	An Sungjoon 7p	30	12	71%
15	Na Hyun 7p	27	10	73%
16	Lee Younggu 9p	26	12	68%
	Park Hamin 2p	26	21	55%
18	Yoo Byeongryong 4p	24	11	69%
	Han Seongjoo 4p	24	13	65%
	Choi Cheolhan 9p	24	17	59%
	Kang Pongyun 9p	24	19	56%



Choi Jung 5p

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Nach der Sommerpause werden die Ligaspiele fortgesetzt. Bis 08.10. wurden 14 Runden absolviert.



Park Junghwan 9p gegen Jiang Weijie 9p

Trotz einer Niederlage des Hauptspielers Park Junghwan 9p gegen Jiang Weijie 9p aus Shandung konnten die Titelverteidiger aus Hangzhou ihre knappe Führung halten. Der Titelkampf wird aber immer unübersichtlicher.

Die Tabelle nach 14 Runden sieht so aus:

Team	Punkte	Siege
Supor Hangzhou	27	32
Jiangsu	25	32
Chongqing	25	32
Beijing Citic	25	30
Wuhan	23	30
Chengdu	22	29
Yunnan	22	26
Beijing Minsheng Bank	20	29
Shandong	20	28
Zhuhai	19	29
Hebei	15	21
Zhejiang	9	18



Chen Yaoye 9p (l.) gegen Ke Jie 9p beim Agon Cup

18. Agon Cup

Am 29.09. fand das Finale des Agon Cups in Shijiazhuang zwischen Ke Jie 9p und Chen Yaoye 9p statt. Eine Woche davor trafen beide Spieler im Finale des Bailing Cups aufeinander und Chen führte mit 2:0 und stand kurz vor dem Titelgewinn. Der Agon Cup in China ist im Vergleich zu Japan ein Blitzturnier und diesmal war das Glück auf der Seite von Ke Jie. In einem entscheidenden Ko-Kampf hat er die richtige Entscheidung getroffen und am Ende deutlich gewonnen. Das war sein erster Titel in diesem Jahr.



Mi Yuting 9p (l.) gegen Ke Jie 9p beim Lanke Cup

6. Lanke Cup

Vom 12. bis 15.10. fand der Lanke Cup in Quzhou statt. Ke Jie 9p und Mi Yuting 9p kamen am Ende ins Finale.

Vor dieser Begegnung hatte Ke fast alle Partien gegen Mi gewonnen und Mi wartete immer noch auf seinen Durchbruch. In einem Finale aber kann alles passieren. Nach einer populären, an AlphaGo angelehnten Eröffnung war die Situation zunächst unklar und bis zum Endspiel sehr ausgeglichen, am Ende aber konnte Mi doch eine gute Lösung finden und gewann durch mehr Ko-Drohungen.

Was ist ein guter Go-Spieler?

von Mario Konrath

Da ich momentan in einer Phase der Selbstfindung bin, war die Frage auch nicht weit, wie wichtig Go für mich persönlich ist und wieviel Raum ich dem Spiel geben sollte. Welche Vorteile und welche Nachteile bringen mir die Auseinandersetzung mit diesem besonderen Spiel? Bei dem Text wird es sich um eine grobe Skizzierung handeln, die die Möglichkeit offen lässt, die verschiedenen angesprochenen Argumentationspunkte weiter auszuführen.

Was macht mich zu einem guten Go-Spieler und was macht mich zu einem schlechten Go-Spieler, ist also die Kernfrage meines Gedankenganges.

Goal Setting

Ich werde konstant versuchen, einen Bezug zum praktischen und gutem Leben herzustellen.

Für die Meisten machen ein gutes Leben die Zwecksetzung, die Zielsetzung und das Erreichen eines bestimmten Standards aus. Ich stecke mir ein Ziel und verfolge es bis zu seiner Erfüllung. Der Moment der Erfüllung wird von uns dann als Erfolg gefeiert. Das Nichteintreten des zu erwarteten Ergebnis wird dann als Misserfolg und als Leid angesehen.

Zeitverschwendung

Gehen wir mal davon aus, ich nutze das Goal Setting und stelle mir vor, dass ich Go-Profi werden möchte. Oder doch einfach nur 5. Dan. Man kann jetzt natürlich sagen, dass es sich um ein unrealistisches Ziel handelt, weil mehrere Faktoren dazu kommen, die uns daran hindern würden. Nicht selten habe ich den Gedanken gehabt, dass Go Zeitverschwendung sein könnte. Dort zu sitzen, Minuten zu Stunden, Stunden zu Tagen und Tage zu Monaten. Etwas, was mir am Ende keine Bereicherung gibt und eventuell noch eine Packung Frustration oben drauf packt.

Die Angst vorm Versagen

Wie können wir also eine Lösung finden? Vorab würde ich sagen, dass wir uns von dem Gedanken, immer erfolgreich sein zu wollen, lösen sollten. Wenn ich Misserfolg erfahre, ist dies der Prozess, um zu der Erkenntnis zu kommen, es nochmals zu versuchen. Seine Perspektive auf den gerichteten Gegenstand zu ändern ist äußerst wichtig. Man kann keinen Erfolg ohne Misserfolg haben.

Es gibt, wenn man zum Verständnis dieser erzeugten Dualität kommt, nur den Weg zu einer Nichtdualität. Denn Versagen ist Erfolg und Erfolg ist Versagen. Wir können der Angst des Versagens nur Bedeutung beimessen, wenn wir auch dem Erfolg Bedeutung beimessen. Somit können wir auch der „ladder anxiety" einen neuen Ansatz geben.

Das Rangsystem und Ladder Anxiety

Wir können uns nicht mehr schlecht fühlen, wenn wir der Einbildung von einer nötigen Aufteilung von gut und schlecht, stark und schwach, Energie geben.

Sich zu lösen von dem Zwang, mit anderen mithalten zu müssen, erzeugt eine innere Ruhe und kann uns neue Kraft spenden. Die Trennung von anderen führt zu Verlangen und zu Leid. Wenn wir uns alle als eins sehen, können das Verlangen und das Leid aufgelöst werden.

Das Anhaften an einen Status (Rang)

Natürlich kann jetzt nicht jeder als Asket tief in den Bergen zurückgezogen leben. Der eine Asket, der sich mit der Befreiung von der Anhaftung an Dingen, Gedanken, Ideen, Meinungen und Status auseinandersetzt. Welches in der Wurzel auch nur eine erzeugte Dualität wie im vorhergegangenen Beispiel des Erfolgs und Misserfolgs ist. Alles ist verbunden, alles ist eins.

Go kann dazu führen, sich mehr auf die nicht materialistischen Dinge zu konzentrieren. Der Austausch unserer Gedanken, verbal und nonverbal, führt zu einer Annäherung und eventuell zu einer Auflösung bestehender Grenzen.

Fazit

Wenn also Erfolg und Misserfolg gleich sind, dann können auch Go und das Leben gleich sein. Und ermöglicht uns somit einen Zugang zu neuen Informationen.

Ein guter Go-Spieler ist also jemand, der nicht an seinem Rang anhaftet, sondern Erfolg und Misserfolg als ein und dasselbe ansieht und sich und andere Go-Spieler als eine Einheit anerkennt.

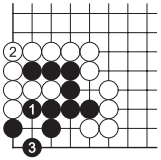
Problemecke

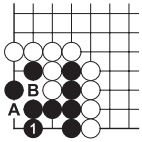
von Timo Kreuzer

Der Gewinner dieser Ausgabe der Problemecke ist Anton Grzeschniok. Herzlichen Glückwunsch! Ich bedanke mich für die vielen eingesendeten Lösungen. Die neue Ausgabe enthält hoffentlich wieder genug Probleme für alle. Viel Spaß!

Lösungen 4/2016

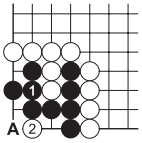
Lösung 1:
Korrekt. Die Ecke ist klein, doch es reicht gerade so für zwei Augen.

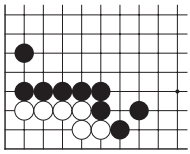




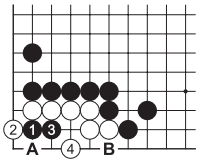
Lösung 2:
Korrekt. Nach Schwarz 1 sind A und B miai. Die Gruppe lebt.

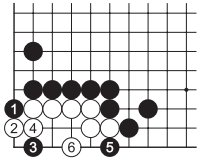
Falsch. Wenn Schwarz zu gierig ist, spielt Weiß selbst mit 2 auf den vitalen Punkt. Zum Leben muss Schwarz nun schon auf A ein Ko spielen.





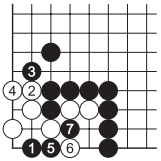
Lösung 3:
Korrekt. Es wurde gefragt, ob die weiße Gruppe lebt. Tatsächlich kann Weiß jegliche Mordversuche von Schwarz mit gutem Gegenspiel vereiteln, sodass die Frage mit einem Ja beantwortet werden kann.
Variante 1. Hier ein Versuch von Schwarz. Nach 4 sind A und B miai und die weiße Gruppe lebt.

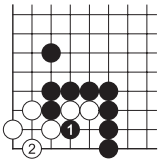




Variante2. Auch in dieser Variante lebt die weiße Gruppe.

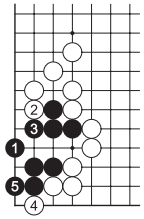
Lösung 4:
Korrekt. Direkt auf den vitalen Punkt zu spielen ist hier die Lösung. Wenn Weiß sich mit 2 auf die Suche nach einem zweiten Auge begibt, kann Schwarz seinen Stein aus der Ecke herausziehen.

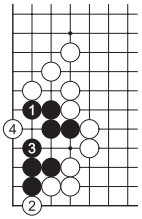




Falsch. Zwei Steine in Vorhand zu fangen ist nicht schlecht, aber es geht besser.

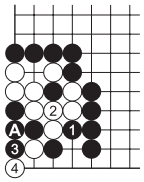
Lösung 5:
Korrekt. Nur Schwarz 1 führt zum Leben.

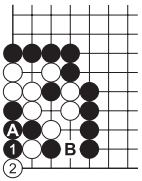




Falsch. Vielfach vorgeschlagen wurde diese Variante, die leider nicht zum Leben reicht.

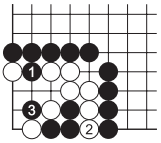
Lösung 6:
Korrekt. Wahrscheinlich für viele Spieler wenig intuitiv wird die weiße Gruppe nach 1 und 2 mit der Kombination Schwarz 3, Weiß 4, Schwarz A zerlegt. Ein großes Lob an die vielen Problemeckenteilnehmer, die genau diese Sequenz vorgeschlagen haben.

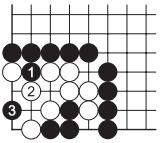




Falsch. Zugumstellung ist hier keine gute Idee. Spielt Schwarz nach dem Abtausch 1 und 2 auf A, kann Weiß mit B kontern und lebt.

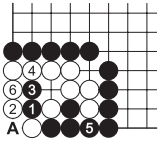
Lösung 7:
Korrekt. Der Trick ist, die drei schwarzen Steine nicht zu retten.





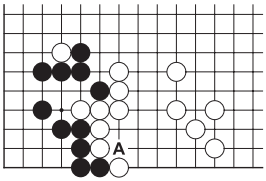
Variante. Wieder werden die drei bedrohten schwarzen Steine ignoriert und es wird auf die vitalen Punkte gespielt.

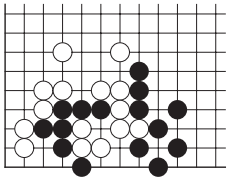
Falsch. Ein Start mit Schwarz 1 ist nicht optimal, denn nach Weiß 6 bleibt Schwarz nur noch ein Ko auf A, um die weiße Gruppe zu töten.



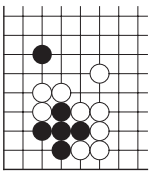
Probleme 5/2016

Problem 1:
Funktioniert ein schwarzer Zug auf A? (3P)



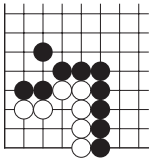


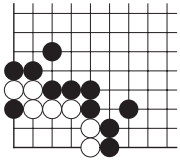
Problem 2:
Bei diesem Problem sollen die beiden schwarzen Gruppen verbunden werden. (3P)



Problem 3:
Schwarz kann in der Ecke leben oder nach außen verbinden. Doch wie? (4P)

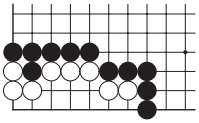
Problem 4:
So ganz lebt die weiße Gruppe noch nicht. (4P)

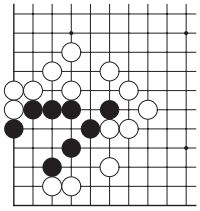




Problem 5:
Was kann Schwarz hier erreichen? (5P)

Problem 6:
Auch in dieser weißen Stellung gibt es noch Schwächen. (5P)





Problem 7:
Schwarz lebe mit so vielen Punkten wie möglich. (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 (07.12.2016) an:

Timo Kreuzer
Kroosweg 38
21073 Hamburg

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

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



Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte
Grzeschniok, Anton (6)	3d	4/16	28	443
Ewe, Thorwald (3)	8k	4/16	28	439
Urmoneit, Regina	13k	4/16	28	438
Schreiber, Burkhard (2)	3k	4/16	28	438
Döring, Andreas	4k	4/16	30	426
Berg, Christoph (1)	1d	4/16	18	418
Gabe, Axel	5k	4/16	22	399
Kehmann, Hartmut	1d	4/16	34	386
Schönfeld, Ralf (2)	8k	4/16	18	366
Herter, Rainer (2)	4k	4/16	28	342
Herwig, Berhhard (3)	1d	3/16	-3	339
Millies, Oliver	3d	4/16	28	334
Gorenflo, Helmut (2)	9k	4/16	14	308
Koch, Kris (1)	3k	6/15	-3	274
Reimpell, Monika (8)	2d	4/16	28	270
Mienert, Michael (2)	2k	4/15	-3	259
Pauli, Robert (7)	1d	4/16	34	257
Reinicz, Thomas	3k	4/16	34	255
Lorenzen, Klaus (2)	2k	4/16	14	248
Schlipf, Jan	8k	4/16	22	232
Wacker, Klaus	8k	4/16	14	228
Busch, Rainer (1)	6k	4/16	18	224
Mertin, Stefan (1)	8k	4/16	20	215
Herwig, Max (2)	17k	3/16	-3	213
Wimmer, Axel	7k	2/16	-3	212
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	2/16	-3	210
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	4/16	14	181
Schunda, Peter	12k	4/16	10	171
Xu, Mei De (1)	3k	4/16	28	168
Loose, Jörg	3k	6/15	-3	158
Wirth, Alexander	1k	4/16	28	154
Hell, Otto (4)	3k	4/16	14	136
Ellenberg, Jens	4k	4/16	24	135
v. Erichsen, Svante (2)	2d	3/16	-3	132
Gawron, Christian (8)	2d	4/16	28	109
Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	4/16	28	106
Hartmann, Kirsten	1k	4/16	30	95
Otte, Henning	5k	4/16	34	86
Weigelt, Timo	1d	5/15	-3	43
Hüsing, Johannes	6k	4/16	21	21
Tron, Raphael	17k	1/16	-3	5
Weickert, Thomas	10k	2/16	-3	5
Schlösser, Franziska (1)	5k	2/16	-3	0
Amhof, Christina (1)	1d	6/15	-3	0
Lass, Detlef (4)	1d	3/16	-3	0

Das Fundstück



Mitgliedsantrag

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im nachstehend angekreuzten Landesverband des Deutschen Go-Bundes e. V.:

O Baden-Württemberg **O** Bayern **O** Berlin **O** Brandenburg /Sachsen/Thüringen **O** Bremen **O** Hamburg **O** Hessen **O** Mecklenburg-Vorpommern **O** Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt) **O** Nordrhein-Westfalen **O** Rheinland-Pfalz (mit Saarland) **O** Schleswig-Holstein

Angaben zur Person*

Vorname, Name: _____ Geburtsjahr: _____
Straße: _____ Spielstärke: _____
PLZ, Ort: _____ Go-Club: _____
Telefon: _____ E-Mail: _____

O	V	Vollmitglied	Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)
O	E	Ermäßigtes Mitglied	Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)
O	J	Jugendmitglied	Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)
O	F	Fördermitglied	Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ)
O	Z	Zweitmitglied	Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ)

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):
O 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 **O** an mich **O** 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: Siegmar 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 Ensch (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, Schenkendorfstr. 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 Scheeßel, 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, Germanenstraße 51, 44629 Herne, Tel.: (0178) 5562243, Email: lv-nrw@dgob.de
Rheinland-Pfalz (mit Saarland): Horst Zein, Marienholzstr. 59, 54292 Trier, Email: lv-rp@dgob.de
Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Holtenauer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ

Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, 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
Go-Spielmaterial & -Bücher

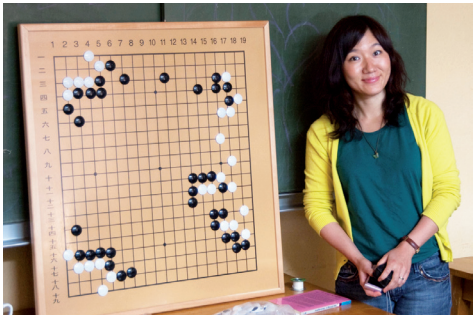
Go-Seminar im März 2017





Mit Rabatten für Frühbucher (30.11.), DGoB-LV-Mitglieder und Jugendliche





Unser 10. Go-Seminar vom 11. bis 18.3.2017 in Dörverden bietet:

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

Alle Infos und Anmeldung: *www.hebsacker-verlag.de/seminar2017*

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*

November

12/13 Düsseldorf
10. Japanischer Generalkonsul-Pokal, Cecilien-Gymnasium, Schorlemerstraße 99, Kontakt: Andreas Neumann, hommenouveau@hotmail.fr, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

13 (So) Düsseldorf
10. Japanischer Generalkonsul-Pokal- 13x13-Turnier, Cecilien Gymnasium, Schorlemerstraße 99, Anmeldung: bis 4.11. an HelmutHeidrich@ish.de

18-20 Berlin
19. Go to Innovation, Innovationspark Wuhlheide, Gewerbezentrum „Manfred von Ardenne“ Köpenicker Straße 325 (Haus 40), Kontakt: Martin Sattelkau, kontakt@mSattelkau.de, 0177 / 30 34 566, Anmeldeschluss: 17:15 Uhr

19/20 Wien (A)
Austrian Open

26/27 Berlin
XXXVII. Berliner Kranich

Dezember

3/4 Tokio (JP)
27th International Amateur Pair Go Championship

4 (So) Tokio (JP)
4th International Student (Amateur) Pair Go Championship

10 (Sa) Berlin
Berliner Nikolausturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 180 59 02, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

Januar

6–8 Karlsruhe
Karlsruhe Go Open Winter 2017

7/8 Heerlen (NL)
37e toernooi van Heerlen

7/8 Orsay (F)
21ème tournoi d’Orsay

21/22 Essen
Essener Go Turnier, Studentenwohnheim „Die Brücke“, Uni Essen,Universitätsstraße 19, Kontakt: Michael Wagner, 0152/31982923, michaelwagner317@t-online.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

Februar

4/5 Antony (F)
32ème tournoi d’Antony

11/12 København (DK)
Ambassador’s Cup 2017

18-20 (Fr-Mo) Grenoble (F)
EYGC - Championnat d’Europe Jeunes

März

4/5 Hamburg
Harburger Mausefalle

25/26 Bonn
38. Bonner Go-Turnier, Ev. Kirchengemeinde, Adelheidisstraße 72, Bonn-Beuel, Kontakt: Regina Quest und Jens Vygen, jens@vygen.de, 0179-9430871, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 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!

9 772197 822000