

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2017

92. Jahrgang

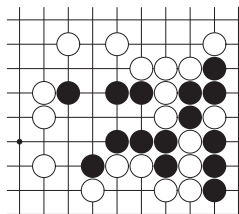


Inhalt

Hikaru und Sai (von Jürgen Siggemann) .. Titel	
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten,	
Nachrichten	2–7
Turnierberichte	7–9
Go für Manager	10
Ausschreibung: Paar-DM	11
60 Leuchtraketen zu Neujahr 2017	12
Koreanische Profis zu AlphaGo	13–18
1. Shanlü Cup in China	19–22
Ausschreibung: DM-Vorrunde	23
Der etwas andere Zug (17)	24–31
Ausschreibung: Blitz-DM	31
Anfängerprobleme	32–33
Durchbruch zum 18. Kyu (6)	34–35
Pokale	36–37
Yoon Young Sun kommentiert (33, 1+2) ...	38–44
Impressum	41
Kommentierte Bundesliga-Partie (24)	45–48
Fernostnachrichten	48–52
Kinderseite	53
Go-Probleme	54–56
Das Fundstück	56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Organen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag	59
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 33 von Yilun Yang



Es sieht so aus, als seien die schwarzen Steine in Not. Gibt es noch eine Möglichkeit, sie zu retten? Lösung auf S. 11.

Vorwort

Wer über den Jahreswechsel auf dem koreanischen Tygem- oder dem chinesischen Fox-Go-Server unterwegs war, kam aus dem Staunen kaum heraus, denn dort trieb eine unbekannte Go-Software unter dem Namen „Master(P)“ ihr Unwesen – ein Top-Profi nach dem anderen wurde von ihr besiegt. Relativ schnell aber stellte sich heraus, dass es sich dabei um AlphaGo handelte, das die Top 20 der Welt mal eben mit 60:0 abfertigte. Boahhh!

Detail dazu in diesem Heft ...

Tobias Berben

Mit der Familie zum EGC ...

„Go-Kongress? Das ist sicher was für Dan-Spieler (m, Single).“ Wie gut kann ich solche Gedanken nachvollziehen, denn genauso hatte ich auch einmal gedacht!

Rückblick:
Das Jahr 2012, der Europäische Go-Kongress findet in Deutschland statt, in Bonn sogar, also nur zweieinhalb Stunden Bahnfahrt von uns. Allerdings – wir waren damals alle Anfänger. Sicher, ich spielte schon länger, aber



sehr schlecht. Meine Tochter, noch im Kindergarten, spielte erst seit einem dreiviertel Jahr Go. Und war natürlich noch schlechter als ich. Und meine Frau hatte überhaupt gerade erst mit Go angefangen. Warum sollten ausgerechnet wir also zum Go-Kongress? Andererseits: So nah würde er nie wieder stattfinden. Wir fanden einen Kompromiss und fuhren nur ein paar Tage nach Bonn. Zwei Wochen schien uns viel zu lang. Immerhin:

Zum 9x9-Turnier und zum Kinder-Turnier waren wir also da. Und für das Wochenende oder wenn unsere Kleine zu viel vom Go haben würde, hatte ich schon diverse Aktivitäten für sie geplant. In Bonn und Umgebung gab es ja viel Spannendes zu sehen für Kinder.

Doch dann kam es ganz anders: Zuerst einmal waren wir überrascht, wieviele Familien an dem Kongress teilnahmen und wie schnell man sich kennenlernte. Und dann fielen sämtliche geplanten



EGC in Oberhof: Was gibt es für Familien?

Wir wollen, dass der diesjährige Go-Kongress als familienfreundliches Event allen in guter Erinnerung bleibt. Dazu bieten wir einiges:

- Kinder bis 11 Jahre oder jünger spielen kostenlos!
- Kinder von 12-17 Jahren zahlen nur 66% der Teilnahmegebühr.
- Eltern-Babysitter-Ermäßigung: Bei Eltern mit kleinen Kindern, die sich abwechselnd um ihre Kleinen kümmern und daher nicht gleichzeitig an Go-Events teilnehmen können, berechnen wir nur eine Teilnahmegebühr, d.h. beide Eltern melden sich an und zahlen nur 50% der regulären Teilnahmegebühr. Sie können dann frei entscheiden, wer im Turnier spielt und wer sich um die Kleinen kümmert.

Durch die Wahl des Panorama Hotels in Oberhof als Austragungsort des diesjährigen EGC haben wir die Grundlage für einen familienfreundlichen Kongress gelegt:

- Im Hotel und der unmittelbaren Umgebung gibt es zahlreiche Spiel- und Sportmöglichkeiten für die Kleinen – Spielplatz, Schwimmbad, Minigolf und mehr.
- Das Panorama Hotel bietet für seine Gäste ein kostenloses Betreuungsprogramm für Kinder an.

- Im Hotel gibt es auch Apartments mit einer Küche.
- Kleine Kinder können kostenlos im Hotelzimmer Ihrer Eltern übernachten.
- Für Sparfüchse: Oberhof hat auch viele Pensionen, die gerade im Sommer sehr günstige Preise bieten!
- Oberhof liegt inmitten von jeder Menge Natur: Wandern, Schnitzeljagden, Mountain Biking – all das und viel mehr wartet auf Familien. Langweilig wird den Kinder definitiv nicht werden! Auf der Webseite des EGC haben wir jede Menge Freizeittipps zusammengestellt!
- Beim EGC selbst gibt es eine Reihe von Events, die speziell für Kinder und Jugendliche interessant sind, z.B.:

- ein 9×9-Kinder-Turnier, ein 19×19-Kinder- und Jugendturnier, Biathlon-Go, Crazy-Go und natürlich auch Paar-Go (mit Mama oder Papa als Mitspieler) und einiges mehr
- eine große Brettspielveranstaltung mit vielen Spielen zum Ausprobieren für Jung und Alt wird die Kinder (und nicht nur die!) auch begeistern. Das Event wird übrigens vom Verein „Spiel des Jahres“ gefördert.

Nicht-Go-Aktivitäten für uns flach, denn unsere Tochter war so begeistert, dass sie kaum mehr vom Go-Brett wegzubekommen war!



So ein Go-Kongress ist ja auch etwas tolles: Da gibt es Go-Lektionen von Profis, bei denen man auch mal mitmachen konnte (Foto), Simultanpartien, große Turniere und kleine Turniere, und vor allem hunderte von Go-Spielern aller Spielstufen und aus aller Herren Länder, bei denen jeder einen Gegner findet. Meine Tochter war meist mit ihrem 9x9-Brett unterwegs und suchte sich unentwegt neue Gegner! Zuhause hatte sie nur Mama, Papa und ein paar andere Kinder, denen ich Go beigebracht hatte. Hier aber gab es praktisch unendlich viele Mitspieler!

Unser einziger Fehler war damals, dass wir nur für wenige Tage unser Hotel gebucht hatten, denn eigentlich wären wir gerne noch viel länger geblieben.

Der Europäische Go-Kongress ist also genau das richtige für Familien: Er bietet unendlich viel Abwechslung für Klein und Groß. Man hat viel Zeit und nicht die Hektik eines normalen Wochenendturniers. Man hat einzigartige Erlebnisse, lernt Menschen aus aller Welt kennen, andere Go-Familien.

Kurz und gut: Der Go-Kongress ist nicht nur etwas für „Dan-Spieler (m, Single)“, sondern ein großes Fest für die ganze Familie!

Schon jetzt haben sich wieder viele Go-Familien für den EGC in Oberhof angemeldet. Wir werden viele gute Bekannte treffen und sicher auch wieder etliche neue Familien kennenlernen. Kommt doch auch! Wir freuen uns auf Euch!

Marc Oliver Rieger

Go-Kongress in Deutschland – na und?

Ich hatte in der letzten Ausgabe ja schon einiges über die Kongressvergabe geschrieben, insbesondere darüber, dass der Europäische Go-Kongress (EGC) in diesem Jahr mitten in Deutschland stattfindet. Aber warum eigentlich, warum haben wir uns so sehr um den Kongress bemüht? Und was bedeutet das für die deutschen Go-Spieler?

Wir haben als mit Abstand größter europäischer Verband eine Verantwortung gegenüber unseren und den anderen europäischen Go-Spielern. Das klare Abstimmungsergebnis in Europa hat gezeigt, dass die europäischen Go-Spieler eine Alternative zu zweimal Russland hintereinander wollen und diese in Deutschland sehen. Und das trotz 150.000 Euro Sponsorgeld in Russland, von dem wir in Deutschland nur träumen können. Wir werden natürlich alles tun, um diesem Vertrauen dennoch gerecht zu werden.

Und natürlich ist so ein Kongress im eigenen Land auch eine Riesenchance für die eigene Go-Gemeinde. In der deutschen Go-Szene ist in den letzten Jahren richtig viel passiert. Die Zahl der jugendlichen Dan-Spieler wächst – und Jugendspieler stürmen die Endrunde der Deutschen Einzel-Meisterschaft. Wir haben eine Generation neuer, echter bzw. potenzieller 6-Dans (Lukas, Johannes, Jonas, Matias, Martin und wer weiß, wer noch kommt) und wir hatten sogar zweimal hintereinander je zwei Deutsche auf der Jugend-Weltmeisterschaft. Ihnen und denjenigen, deren Vorbilder das mal werden können, müssen wir eine Bühne bieten. Das geht in Oberhof viel besser als in Sotschi. Ein Go-Kongress in Deutschland ist nun mal ein Mittel, mit dem man mit viel Aufwand superviel erreichen kann.

Denn ein Go-Kongress ist auch ein gutes Sprungbrett für Go-Aktivisten. Es werden in Oberhof Leute in verantwortungsvollen Rollen agieren, die noch nicht einmal zwanzig Jahre alt sind und wir arbeiten an einem Konzept, auch unsere „Kleinen“, die 10- bis 14-jährigen, mit in die Organisation einzubinden, wenn sie das wollen. Hier wachsen nicht nur Spieler, sondern auch Go-Aktivisten nach! Ob die sich dann später im DGoB, in einem



EGC 2012 in Bonn

Landesverband oder einfach in einer Schul-AG engagieren, spielt dabei kein Rolle.

Ich schreibe diesen Artikel exakt zwei Wochen nach Eröffnung der Anmeldung und freue mich über die 299. Anmeldung. Knapp 300 Anmeldungen nach nur zwei Wochen – unser Angebot wird angenommen und es wird eine große Veranstaltung (*mittlerweile sind es sogar knapp 500, Anm. der Red.*)! Auch daher mein Aufruf an die deutschen Go-Spieler, egal ob alt oder jung, Dan oder Kyu, Einsteiger oder Veteran, mit Familie oder ohne:

Kommt zum Go-Kongress zu eurer deutschen und internationalen Go-Familie. Trefft alte Freunde (aber nicht beim Biathlon-Schießen!) und findet neue. Denn ich verspreche euch einen tollen Kon-

gress: Manja, die Kongressleiterin, hat das komplette Wissen über vier der letzten fünf Kongresse (inkl. dem in Bonn) und mit unserem tollen Helfer-Team werden wir für euch etwas Tolles auf die Beine stellen. Das Helfer-Team, das sich nach wie vor über Zuwachs freut!

Michael Marz

Deutsches Jugendteam ist Vize-Europameister

Mit zwei Siegen über Rumänien und Ungarn sowie einer Niederlage gegen Russland erreichte das deutsche Jugend-Team bei der EM den zweiten Platz hinter dem Titelverteidiger Russland. Im deutschen Team kamen in der U20 Matias Pankoke 4d und Martin Ruzicka 4d, in der U16 Arved Pittner 3d, Feiyang Chen 2d und Emre Cinar 1k sowie in der U12

Immanuel Dottan 5k, Ferdinand Marz 7k und Angelika Rieger 12k zum Einsatz. Bester deutscher Spieler war wieder Feiyang Chen, der alle drei Partien gewann. Matias Pankoke gewann bei seinen zwei Einsätzen ebenfalls beide Partien.

Die Pokalverleihung findet beim EYGC in Grenoble statt. Ein Bericht folgt in der nächsten Ausgabe der DGoZ.

Teamleiter Marc Oliver Rieger hat die Mannschaft nun an seinen Nachfolger übergeben: Der elffache deutsche Meister Franz-Josef Dickhut wird sich nun um das Jugendteam kümmern – und vielleicht schaffen es die Kids mit ihm ja sogar einmal, den EM-Titel zu erobern!

Marc Oliver Rieger

Go-Turniere in Deutschland 2016

Pl.	Ort	Monat	Teilnehmer	Sieger	Grad
1	Hamburg (Kido Cup)	Mai	186	Ilja Shikshin	1p
2	Berlin (Kranich)	November	135	Xu Yin	6d
3	Bonn	Februar	123	Lukas Krämer	6d
4	Düsseldorf (JGP)	November	102	Lu Ji	4d
5	Essen	Januar	101	Franz-Josef Dickhut	6d
	Erdingen	Februar	101	Lothar Spiegel	5d
	Mannheim	Oktober	101	Kim Seong-Jin	7d
8	Hamburg (Kido Rengo)	Mai	90	Su Yuanlong/Arved Pittner	5d/2d
9	Frankfurt	Oktober	83	Kim Seong-Jin	7d
10	Recklinghausen	April	80	Tashi Walde	3d
11	Darmstadt	Mai	79	Johannes Obenaus	5d
12	Hamburg (Mausefalle)	März	75	Lu Ji	4d
13	Bochum (Bambus)	Oktober	65	Kim Seong-Jin	7d
14	St. Augustin	Juni	63	Jonas Welticke	5d
15	München	November	62	Tian Liang	4d
16	Köln	Juli	57	Jonas Welticke	5d
17	Paderborn	September	54	Franz-Josef Dickhut	6d
18	Hannover	April	53	Lisa Ente	3d
19	Braunschweig	Dezember	49	Frank Maurer	4d
20	Berlin (JBC)	Oktober	48	Michael Palant	4d
21	Karlsruhe	März	45	Andreas Götzfried	4d
22	Jena	September	44	Zhou Zhihao	5d
23	Berlin (Frühling)	April	43	Arved Pittner	2d
24	Bremen	Oktober	42	Marco Meienschein	4d
25	Jugend-DM	Mai	40	Martin Ruzicka	4d
26	Göttingen (A+B)	Februar	39	Arved Pittner	2d
	Dortmund	November	39	Franz-Josef Dickhut	6d
28	Erlangen	März	38	Felix Bernhauer	3d
	Wuppertal	August	38	Chafiq Bantla	3d
30	Dresden	Mai	36	Chen Luxiaoji	3d
	Berlin (Herbst)	September	36	Andreas Urban	2k
32	Berlin (Sommer)	Juni	35	Tomas Sturm	4k
	Potsdam (Peep)	Juli	35	Kawaguchi Atsushi	6d
34	Bochum (Sprosse)	April	34	Tashi Walde	3d
	Schwerin	September	34	Arved Pittner	2d
36	Freiburg	Juni	33	Tian Liang	3d
	Kassel	August	33	Martin Ruzicka	4d
	Berlin (GoToInnovation)	November	33	Kim Seong-Jin	7d
39	Kassel (Schnell-Go)	Juni	31	Franz-Josef Dickhut	6d
	Stuttgart	September	31	Kim Seong-Jin	7d
41	Kiel	Juni	26	Zhihong Wu	3d
42	Halle	Oktober	24	Manuela Marz	3d
43	Berlin (Winter)	Februar	23	Peter Dichristin	12k
44	Leipzig (A+B)	Juli	17	Arved Pittner	2d
45	Paar-DM	Mai	16	Barbara Knauf/Torsten Knauf	3d/3d
46	Hamburg (Schnell-Go Jan.)	Januar	15	Steffi Hebsacker	4k
47	Hamburg (Schnell-Go Jun.)	Juni	14	Victor Kuo	4k
	DM-Vorrunde	September	14	Johannes Obenaus	5d
49	Damen-DM	Oktober	10	Manuela Marz	3d
50	DM-Endrunde	Oktober	8	Lukas Krämer	6d
51	Blitz-DM	September	6	Andreas Götzfried	4d

Berlin 2017 – immer eine Go-Reise wert

Mit zwei Top Events geht es Ende April in Berlin weiter, wieder im Chinesischen Kulturzentrum in der Klingelhöferstr. 21, 10785 Berlin:

- 3. Grand Slam Turnier, für 12 europäische Spitzenspieler, 1. Preis 10.000 Euro
- 2. Internationales Städtemannschaftsturnier / 8. China Cup

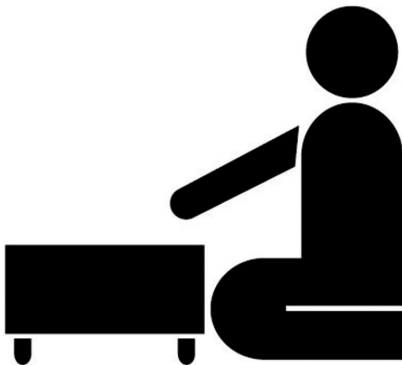
Das Mannschaftsturnier, in dieser Form einzigartig in Europa, wird als sechs- bzw. achtründiges Turnier gespielt, in vier unterschiedlichen Turniergruppen vom 29. April bis 1. Mai.

Hier ist die Möglichkeit für Bundesligateams, endlich auch Wettkämpfe an richtigen Brettern auszutragen. Ein Team besteht aus drei Spielern und einem Ersatzspieler. Regionale Teams (z.B. Schwarzwald, Ruhrpott) sind auch zugelassen (Radius 75 km). Teams müssen bis Freitagabend (28.4.) angemeldet werden.

Jeder kann mitspielen! Einzelspieler werden am Samstagmorgen in Mannschaften integriert. Anmeldeschluss für Einzelspieler ist am Samstag um 9:30 Uhr. Weitere Informationen unter teamcup.eurogofed.org.

Organisiert werden die beiden Turniere von der Europäischen Go-Föderation und dem Go-Verband Berlin. Ein weiteres Highlight des Go-Jahres 2017!

Martin Stiassny



Turniernotizen

Karlsruhe Go Open Winter 2017

Martin Ruzicka (4d/Freiburg) hat das Eröffnungsturnier der Saison am 7. und 8. Januar gewonnen. Nur durch SOS geschieden folgen Matthias Terwey (4d/Münster), Antoine Fenech (5d/Strasbourg) und Christoph Naumann (1d/Trier).

RLP-Meisterschaft

Andreas Götzfried (4d, Luxembourg) verteidigte am 15. Januar in Trier erfolgreich seinen Titel als Meister des Landesverbands Rheinland-Pfalz. Im Finale setzte er sich diesmal gegen Gabriel Wagner (2d, Trier) durch. Den dritten Platz teilten sich Tobias Dietz (3d, Koblenz) und Yu-Kai Law (2d, Trier).

4. Trierer Winter-Go-Turnier

Einen kleinen Überraschungssieger gab es beim 4. Trierer Winter-Go-Turnier am 15. Januar: Der 12-jährige Chen Feiyang 2d aus Frankfurt siegte unter 24 Teilnehmern mit 3:1 und besserem SOS vor Liu Rui 4d aus Mannheim. Dritter wurde Vorjahressieger Emanuel Schaaf (1k, Trier). Zwei Spieler schafften ein 4:0, nämlich Alexander Korf 6k aus Mainz und Frederik Riemenschneider 20k aus Trier. Beim 9×9-Marathonturnier gewann Melvin Schäfer 20k vor Matthias Baur 25k und Enrica Kocherscheidt 30k, alle aus Trier.

4. Harburger Schnell-Go-Turnier

Unter 20 Teilnehmerinnen und Teilnehmern siegte am 14. Januar Matthias Winzer (6k, Harburg) vor Victor Kuo (4k, Hildesheim) und Wiebke Jürgens (11k, Hamburg).

20. Erdinger Go-Turnier

Beim 20. Erdinger Go-Turnier am 4. und 5. Februar nahmen 110 Go-Spielerinnen und Go-Spieler teil. Es siegte Viktor Lin, 6 Dan, vor Lothar Spiegel, 5 Dan, und Schayan Hamrah, 5 Dan, alle aus Wien. Bester Deutscher wurde Arved Pittner, 3 Dan aus Berlin, auf Platz 5. Beim parallel stattfindenden 13×13-Turnier siegte Stephanie Ames, 18 Kyu, mit insgesamt 14 Siegen. Fleißigster Spieler war Daniel Tchoudvski, 20 Kyu, mit 18 Spielen.

Essener Go-Turnier

Könnt ihr euch noch an euer erstes Turnier erinnern, bei dem ihr mitgespielt habt? Was für Ziele hattet ihr? Sind eure Erwartungen erfüllt worden? Wie war eure Stimmung?

Bei mir war es Mitte Januar soweit. In Essen wartete eine neue Herausforderung auf mich. Natürlich war ich aufgeregt, aber im Grunde hatte ich nur zwei wirkliche Ängste. Die erste war, nicht genug Schlaf zu bekommen. Und die zweite war, während einer Partie ins Byoyomi zu rutschen. 20 Steine in fünf Minuten – da würde sicher Hektik ausbrechen. Und der wollte ich mich in meinem ersten Turnier sicher nicht aussetzen, schließlich hatte ich schon genug damit zu tun, die Spiele mitzuschreiben. Denn das wollte ich unbedingt.

Nach unglaublichen acht Stunden Schlaf und einem grandiosen Frühstück in meinem Hotel ging es dann zum Studentenwohnheim „Die Brücke“. Ganz viele unbekannte Gesichter begegneten mir, aber nach und nach gesellten sich dann auch Spieler dazu, die ich von Spielabenden her kannte. Die Stimmung war total locker und entspannt und für diejenigen, die sich zehn Minuten vor Turnierbeginn noch neue Joseki aneignen wollten, konnte der Hebsacker-Verlag mit vielen Büchern und anderen Dingen behilflich sein.

Nach einer kleinen Verzögerung – vermutlich war ein weißer Stein entlaufen – startete die erste Runde, in der ich gegen eine 20k-Spielerin antreten sollte. Auf einer Liste standen die Namen der Teilnehmer, deren Gegner und an welchem Brett die Partie ablaufen sollte. Natürlich wuselte ich erst einmal wie vom Atari gejagt durch die Gegend, um mein Brett zu finden. Und beinahe hätte ich dabei noch vergessen, meinen Glücksbringer Goala mitzunehmen.

Dann ging es endlich los. Goala wurde auf die Uhr gesetzt (Foto), damit er beim Spiel zuschauen und mir gelegentlich Tipps geben konnte. Und meine Sorge, dass ich nach meinen Zügen vergessen würde, die Uhr zu drücken, erwies sich als unbegründet – denn tatsächlich war ich es, der für meine

Mitspielerin mehrmals die Uhr betätigen musste, damit meine Züge nicht auf ihre Zeit gingen.

Und schon in dieser ersten Partie wurde ich zum Ende hin ziemlich unruhig. Auf dem Brett war klar zu erkennen, dass ich in Führung lag, aber meine Mitspielerin hat weder gepasst noch aufgegeben, sondern munter weiter Steine auf das Brett gesetzt. Als ich sie darauf aufmerksam machte, meinte sie zu mir, dass ihr klar sei, dass sie das Spiel verloren habe. Aber sie wolle aus meinen Zügen lernen und sehen, wie ich auf ihre Züge reagiere.

Also haben wir uns darauf verständigt, das Ergebnis schon mal in die Tabelle einzutragen und dann die Partie noch aus Spaß weiterzuspielen. Die erste Runde ging also schon mal an mich. Kein schlechter Auftakt!



Die zweite Runde bestritt ich gegen einen 20k, der ebenfalls das erste Mal auf einem Turnier war und mit dem ich mich schon ein wenig unterhalten hatte. Die Partie lief recht locker ab, doch nach meinem 181. Zug passierte es – genau das, was ich befürchtet hatte! Ich rutschte ins Byoyomi ...

Doch zu meinem großen Erstaunen, war es gar nicht so schlimm, wie ich befürchtet hatte. Und der Trick, dass man die fürs Byoyomi benötigten Steine aus der Schale nimmt und dann den Deckel auf die Schale legt, ist ziemlich clever. Nach weiteren 17 Steinen von mir war die Partie beendet und mein Mitspieler und ich zählten die Punkte. Und zählten noch einmal. Und zählten noch einmal. Aber es än-

derte sich überhaupt nichts am Ergebnis. Wir hatten beide 76 Punkte erzielt. Ein Jigo, gleich in meiner zweiten Runde! Ich dachte mir: unentschieden gespielt – ja, gut, nix besonderes. Hinterher musste ich mir dann aber erklären lassen, dass ein Jigo zu erzielen ungefähr das gleiche war, wie die Namen und Adressen der beim Unglück der Titanic ertrunkenen Menschen auswendig aufzusagen zu können.

Jetzt hatte ich schon mehr erreicht als geplant und ich war in absoluter Hochstimmung. Die dritte Runde konnte kommen. Und sie kam. Sie kam in Gestalt von Arwen Pittner. Ich hatte die Ehre, gegen ein Mitglied des Pittner-Clans spielen zu dürfen!

Falls der Name nicht jedem von euch ein Begriff ist: das sind die, denen man nachsagt, dass sie die Niagarafälle hochschwimmen können.

Es war zwar noch früh am Abend, aber dennoch ging es Arwen wie mir – wir waren beide schon ein wenig müde. Und das schlug sich dann auch auf unser Spiel nieder. Von beiden Seiten wurden Situationen übersehen. Dennoch gaben wir unser Bestes, was für mich aber nicht reichte. Ich gab schließlich auf. Arwen hatte einfach besser gespielt und sie hat ohne Druck, aber dennoch zielstrebig die dritte Runde für sich entschieden.

Ein Spiel gewonnen, eines verloren, eines unentschieden gespielt – mein Körper entschloss sich, bei der Produktion von Glückshormonen zahlreiche

Überstunden einzulegen. Dennoch war ich ziemlich erledigt, als ich wieder in meinem Hotel ankam. Nach einem leckeren Abendessen sorgte ich dafür, dass ich mindestens sechs Stunden Schlaf bekam.

Als ich am nächsten Morgen wieder ins Studentenwohnheim kam, lagen einige noch in den Schlafsäcken. Ich nutzte die Zeit bis zur vierten Runde, um das zu tun, was an diesem Wochenende zu kurz kam – ich spielte Go.

Nach der schönen Redensart, dass man am Tag mit dem anfangen solle, mit dem man am Abend zuvor aufgehört hat, begab ich mich zu meinem Brett, das gleiche wie in der letzten Runde am Vortag. Nur – meine Mitspielerin tauchte nicht auf. Es wäre eine interessante Partie geworden. Sie war 25k und ich musste ihr vier Steine Vorgabe geben – etwas, was ich bis dahin auf dem großen Brett noch nie getan hatte.

Leider gewann ich diese Runde kampflos, denn auch eine Stunde später war von meiner Gegnerin nichts zu sehen. Schade, ich hätte gerne gegen sie in einem richtigen Spiel gewonnen oder auch verloren, Hauptsache, wir hätten gespielt.

In der letzten Runde durfte ich dann gegen eine 18k antreten, die mich ohne viel Federlesens umzingelte und einigen meiner Steine zeigte, wie der Schalendeckel von innen aussieht. Auch hier musste ich schließlich aufgeben.

Fazit: Ein Wochenende, wie es besser nicht hätte sein können. Ich war mit dem Ergebnis meiner Runden sehr zufrieden. Ich hatte riesigen Spaß, habe neue Go-Spieler kennengelernt und interessante Gespräche geführt. Aber dieses Wochenende war auch recht anstrengend, was ich aber erst gemerkt habe, als ich abends in der Bahn saß, die mich nach Hause bringen sollte. Dort schlief ich dann erst einmal ein wenig. Aber die Hochstimmung über meine Leistung auf diesem Turnier sollte ganze fünf Tage anhalten.

Vielen Dank an die Ausrichter, Helfer und Teilnehmer für zwei super Tage! Und über eine Sache müsst ihr euch jetzt im Klaren sein: ihr habt mich jetzt am Hals und werdet mich auch im nächsten Jahr nicht los ...

David Turman



Go für Manager – Ein exklusives Hobby für den Sprung von einer 08/15-Führung zum Top-Mann

von Ingo Althöfer

Die gute Nachricht zuerst: Krautmöllers Manager-Gehalt wurde erhöht. Die schlechte: Er hatte keine Ahnung, was tun mit der Extrakohle. So würden sich wohl Finanzamt und seine bessere Hälfte den Geldsegen teilen.

Aber dieses Mal hatte seine Frau einen anderen Plan: „Schatz, warum finanzierst Du mit dem Geld nicht ein schönes Hobby?“ Er: „Hobby? Ich dachte, Du brauchst neue Schuhe.“ Sie klärte ihn auf: In der „Cosmopolitan“ stünde, dass erst ein Hobby aus einem Manager einen Top-Mann mache – und die Nachbarin, deren Gatte immerhin schon CEO sei, hätte das auch gesagt. Das Hobby würde der Business-Persönlichkeit ein gewisses exotisches Etwas verleihen, was aus einer Person einen Charakter mache.

Krautmöller suchte Ideen, die aber allesamt von ihr verworfen wurden:

- Tennis – nur noch ein schlechter Witz in Weiß
- Kitesurfen – riecht zu sehr nach neureich
- Oldtimer sammeln – wie hoch war noch mal die Gehaltserhöhung?

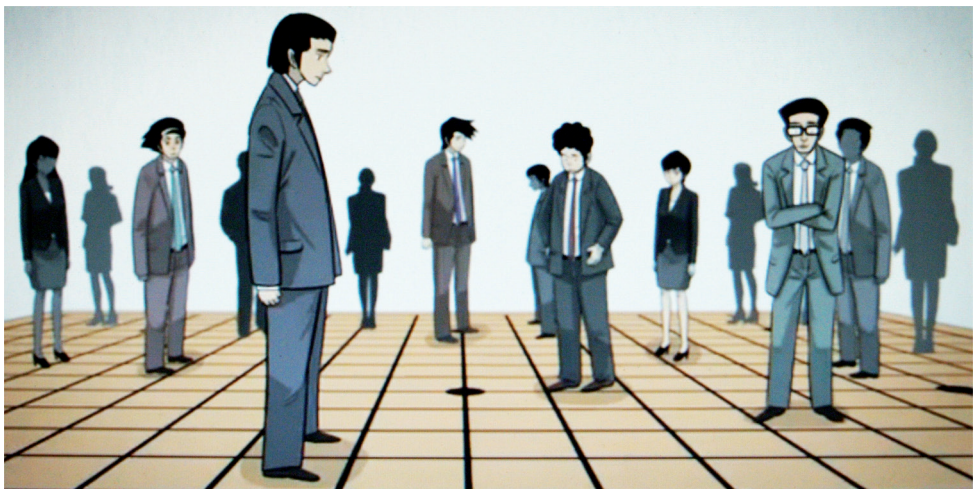
Nach einem Moment der Stille sagte sie das Zauberwort: Go! Sehr exklusiv, dabei reich an Tradition. Und seit AlphaGo auch global akzeptiert, mit genau

dem richtigen Schuss Snobismus. Und Hierarchien gebe es im Go auch, und zwar nicht zu flach.

Tags darauf googelte Krautmöller einen Händler und bestellte das Nötigste: ein japanisches Go-Tischchen, Schalen aus Palisanderholz, Go-Steine aus Naturkoralle (weiß) und indonesischem Vulkanbasalt (schwarz), eine digitale Go-Uhr und die 19-bändige Lehrbuch-Reihe: „In 80 Tagen vom Anfänger zum 1-Dan“.

Die Lieferung kam prompt. Rein zufällig war Krautmöller daheim, als der Paketbote klingelte. Er baute alles sehr schön im Wohnzimmer auf, um seine Frau zu überraschen. Doch als sie kam, gab es ein böses Erwachen: „Unser Nachbar, der CEO, spielt jetzt auch Go. Damit ist das für Dich natürlich gestorben! Schick den Go-Krempel zurück und lass Dir das Geld wiedergeben. Ich brauche neue Schuhe!“

Mein Dank an Klaus Werle für die Anregungen durch sein tolles Manager-Büchlein „Ziemlich beste Feinde“, vor allem durch die Geschichte „Kochen ist das Tennis der Nullerjahre“. Dank auch an Bruce Wilcox, der schon vor über 30 Jahren das Go-Spiel in Managementkursen eingesetzt hat.



Ausschreibung

zur Deutschen Paar-Go-Meisterschaft am 16./17. September in München

Ort: Pelkovenschlössl, Moosacher St.-Martins-Platz 2, 80992 München
 Kontakt: Philip Hiller, 0171-4071966, philip.hiller@gmail.com
 Anmeldeschluss: Samstag, 16. September, 12:30 Uhr, 1. Runde um 13:00 Uhr

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

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

Bei sechs oder weniger teilnehmenden Paaren wird „jedes gegen jedes“ gespielt. Bei sieben oder mehr werden fünf Runden Schweizer System gespielt.

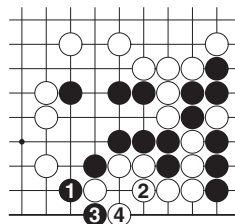
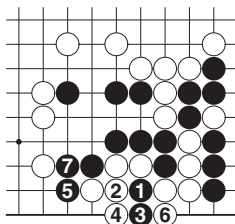
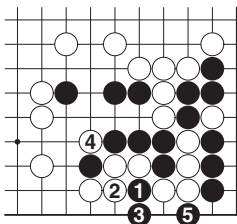
Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten ohne Byoyomi. Weiß erhält 7 Komi. (Die Turnierordnung und die aktuelle Setzliste stehen unter der Rubrik „Meisterschaften“ auf den Webseiten des DGoB.)

Jedes teilnehmende Paar muss alle Runden mitspielen, es wird kein Startgeld erhoben. Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 200/100/50 Euro je Paar aus. Für die teilweise Erstattung der Fahrtkosten können Zuschüsse beim FS Meisterschaften, fs-meisterschaften@dgoeb.de, beantragt werden. Jeder Teilnehmer hat Anspruch auf einen Fahrtkostenzuschuss in Höhe von 50% der Fahrtkosten, maximal jedoch 50 Euro. Das Siegerpaar erhält einen Zuschuss für die Teilnahme an der Paar-Go-Europameisterschaft 2018 von max. 50% der angefallenen Kosten bis maximal 200 Euro pro Spieler.

Für die Teilnahme an der Meisterschaft kann ein Fahrtkostenzuschuss beantragt werden. Übernachtungswünsche bitte rechtzeitig vor der Meisterschaft anmelden.

Lösung zu Retten und Fangen 33

Schwarz 1 und 3 im ersten Dia. stellen einen scharfen Angriff dar. Weiß muss mit 4 nachgeben und dem



Schwarzen mit 5 vier Steine überlassen. Denn sollte Weiß versuchen, die beiden Steine 1 und 3 wie im zweiten Dia. mit 4 zu fangen, kann Schwarz mit 5 und 7 die weiße Gruppe einschließen und dann komplett fangen, denn die eingeschlossene Gruppe hat keine

zwei Augen. Schwarz 1 im dritten Dia. ist ein Fehler, denn Weiß kann mit 2 und 4 antworten und bekommt noch ein Ko, was gegenüber den ersten beiden Dia. einen Erfolg darstellt.

60 Leuchtraketen zu Neujahr 2017

von Rainer Rosenthal

Zum Jahreswechsel 2016/2017 ereignete sich ein großes Nachbeben zu den Durchbrüchen von AlphaGo im Herbst 2015 (5:0 gegen Fan Hui) und März 2016 (4:1 gegen Lee Sedol). Ich erinnere mich daran beim Lesen der Beiträge im DGoB-Forum unter www.dgob.de. Unser Go-Globus-Seismograph Tom Rohde (Bonobo) meldete in aller Frühe des Silvestertages von einem unglaublich starken Spieler, der lauter Siege gegen die besten der besten Profi-Spieler eingefahren habe. Unter dem Namen Master(P) hatte er auf dem koreanischen Go-Server Tygem bereits 27 Siege in Blitzpartien und noch keine Niederlage. Es gab nur Gerüchte zu Master(P) und in Toms erster Meldung war von einer „angeblich chinesischen AI“ die Rede. AI steht für Artificial Intelligence, also die künstliche Intelligenz eines Go-Programms. Es war bereits von mehreren chinesischen Go-Programmen die Rede, die stärker als das japanische Programm Zen spielen und ähnlich stark wie AlphaGo seien sollen.

Bereits zur Mittagszeit wurde dann eifrig im DGoB-Forum diskutiert und in Anspielung auf „mongolische Horden“ und „AlphaGo“ rief Prof. Ingo Althöfer (Ingo im Forum, Spezialist in Sachen Schach- und Go-Programmierung) im Scherz: „Hilfe, die Alphagolen kommen!“

Die Nachrichten über die neue AI elektrisierten mich und ich begann, im Internet und auf dem Tygem-Server Genaueres über die Spiele herauszufinden. Mir fiel ein, dass auf KGS ein mysteriöser Spieler "GodMoves" das bärenstark spielende Programm Zen mit 3:0 abgefertigt hatte und als GoRo äußerte ich im Forum meinen Verdacht, dass das auch ein „Alphagole“ gewesen sein könne.

Sonst beteiligte ich mich nicht weiter an den Mutmaßungen über die Identität von Master(P) oder an den Befürchtungen um die Zukunft des menschlichen Go, aber ich konnte bald eine Liste der bis dahin gespielten 27 Tygem-Partien liefern.

Das neue Jahr begann und Master(P) setzte seine Siegesserie fort. Nach dem glatten 30:0 auf Tygem wechselte es zum chinesischen Fox-Go-Server. Den kannte ich noch nicht, aber es war ein Kinderspiel, sich dort zu registrieren. Die Zeit muss verfliegen sein wie nichts, denn ich kann es fast nicht glauben, dass die letzte der insgesamt 60 Partien erst am 4.



Januar gespielt worden war. Mein Beitrag vom Nachmittag beweist es aber:

„Jetzt ist Zug 68 gespielt, Gu Li hat dem Master alle 4 Ecken gelassen und holt sich ein gewaltiges Zentrum. Zumindest will er das und Master(P) piekst oben schon mal rein ... Zug 137, uijui, Gu Li holt auf und nimmt sich die Ecke rechts unten ... In einem fürs bloße Auge packenden Finish holte sich Master(P) den Sieg und gewann mit 2,5 Punkten. Das 60:0 von Master(P) gegen den Rest der Welt ist perfekt.“

Das Jahr 2017 hat für mich als Go-Freund aufregend begonnen. Wie sich herausstellte, war der geheimnisvolle Spieler Master(P) die neueste Version von AlphaGo. Es wird eingewendet, das 60:0 gegen die Go-Elite sei ja „nur“ im Blitz-Modus erkämpft worden, aber bis zur nächsten Partie mit langer Bedenkzeit wird AlphaGo bestimmt nicht dümmen werden ...

Alle 60 AlphaGo-Partien können unter www.go-baduk-weiqi.de/masterp-alias-mastergo-spielt-60zu0/ nachgespielt und auch als SGF im Zip heruntergeladen werden.

Reaktionen koreanischer Go-Profis auf AlphaGo

von Kang Hwan Kuk

Wie die meisten schon wissen, ist AlphaGo wieder aufgetaucht. Es ist Ende Dezember und Anfang Januar auf dem koreanischen Go-Server „Tygem“ und auf dem chinesischen Server „Han-Q“ erschienen und hat die gesamte Weltelite mit dem unglaublichen Ergebnis von 60:0 deklassiert.



Kim Seong Ryong 9p analysiert die Partien in seiner Küche

Zu den unterlegenen Spielern gehört auch Park Jung Hwan, die Nr. 1 der koreanischen Rangliste. Er hat sich fünf Mal an AlphaGo versucht, konnte aber keine einzige Partie siegreich gestalten. Ke Jie, dem Welttranglistenersten, erging es auch nicht besser. In drei Partien unterlag er AlphaGo

und er war nach der 3. Partie angeblich so wütend, dass er wegen Magenbeschwerden ins Krankenhaus eingeliefert werden musste.

Es dauerte nicht lange, bis die Reaktionen der Profis zu hören waren. Am 12. und 13. Januar veröffentlichte Baduk-TV, der offizielle Fernsehkanal des koreanischen Baduk-Verbands, eine Sendung über AlphaGo. Dabei wurde ersichtlich, dass der kommentierende Profi, Cho Han Seung 9p, viele Züge von AlphaGo nicht interpretieren konnte. In einem Telefoninterview während der Sendung meinte Park Jung Hwan 9p, dass er mit Schwarz ohne Komi durchaus Chancen sähe, aber damit steht er ziemlich alleine, wie die folgenden Interviews zeigen werden.

Allerdings meinte er auch, dass er keine Schwächen bei AlphaGo ausfindig machen konnte und dass er in den meisten Partien nach der Eröffnung schon schlechter stand.

Kim Seong Ryong 9p, ein populärer Go-Kommentator, veröffentlichte eine der ersten Analysen über AlphaGos Partien. Abgesehen davon, dass AlphaGo einige Josekis „neu interpretiert“ hat, sieht man, dass AlphaGo erstaunlich wenige „neue“ Techniken präsentiert hat, es keine Züge produziert, die der Mensch nicht kennt. Allerdings wendet es diese Züge so gut an, dass es damit jeden Menschen schla-



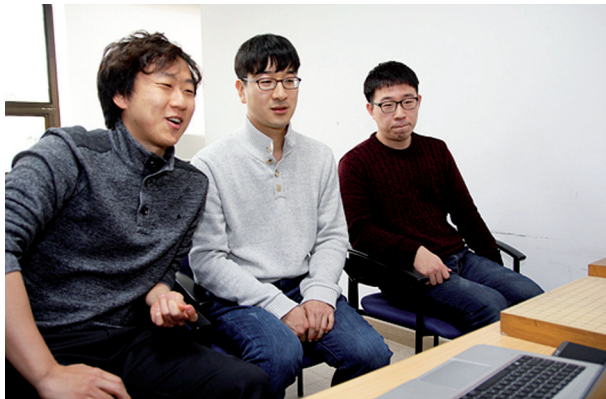
Fernsehsendung von Baduk-TV zu AlphaGo

gen kann. Außerdem sei die Stellungsbeurteilung so präzise, dass es genau weiß, ob es noch etwas „tun“ muss oder ob es einen Gang zurückschalten kann.

Abschließend meinte er, dass zwei Steine Vorgabe durchaus vorstellbar seien, aber dass der Unterschied zwischen zwei und drei Steinen so groß sei, dass es selbst für einen AlphaGo kaum zu überbrücken sei.



V.l.n.r.: Cho Jung 7p, die Nr. 1 unter den koreanischen Frauen, Shin Jin Seo 6p, Koreas Nr. 2, und Nationaltrainer Mok Jin Seok 9p



V.l.n.r.: Choi Cheol Han 9p, Park Young Hun 9p und Won Sung Jin 9p, drei Spieler aus den Top Ten, die alle schon zumindest einmal ein internationales Turnier gewonnen haben

Ein paar Tage später trommelte Cyberoro fünf Nationalspieler und den Nationaltrainer zusammen, um sie über AlphaGo sinnieren zu lassen.

Mok Jin Soek: AlphaGo spielt nur korrekte Züge, niemals Overplays, aber gewinnt jedesmal. Das ist einschüchternd. Es spielt keine erstaunlichen Tesujis oder hat völlig neue Perspektiven im Fuseki aufgezeigt,

sondern folgt einfach den „Go-Gesetzen“. Es versteht „Dicke“ sehr gut, viel besser als ein Mensch. Es findet erstaunliche Wege, um im Zentrum Punkte zu holen. Hier ist es dem Menschen deutlich überlegen. Es spielt überall stark, aber im Fuseki ist es am stärksten, besonders wenn es Weiß hat. Die meisten Profis waren schon nach 50 Zügen besiegt.

Choi Cheol Han: Für einen Menschen ist es schwer zu beurteilen, wann die Partie „gewonnen“ ist und man einen Gang zurückschalten muss. Wenn zwei Menschen spielen, denken sie, die Partie ist noch recht knapp, aber AlphaGo weiß einfach, dass die Partie vorbei ist. Wenn man sich dieses „Value Network“, das für die Stellungsbeurteilung verantwortlich ist, zu eigen machen kann, kann man durchaus noch mit AlphaGo mithalten.

Park Young Hun: AlphaGo versteht etwas von „Dicke im Zentrum“. Dicke kann man nicht leicht sehen. Noch schwerer ist es, sie in Punkte umzurechnen. AlphaGo spielt sehr viele dicke Züge in der Eröffnung und später zeigt es, dass diese Züge einen Sinn ergeben. Sehr erstaunlich!

Won Sung Jin: Go Seigen meinte einst, dass die Steine irgendwann ins Zentrum streben werden. Er hat wohl recht gehabt.

Mögliche Schwächen von AlphaGo?

Shin Jin Seo: AlphaGo spielt viele Shoulder-Hits, um das Zentrum zu betonen. Es spielt keine erstaunlichen Züge, daher ist es gar nicht einfach festzustellen, ob ein Mensch spielt oder eine KI. Keine komplizierten Kämpfe

sind notwendig, es gewinnt extrem leicht. Im Endspiel könnte man vielleicht Schwächen finden. Wenn es besser steht, spielt es zu nachlässig. Es ist schwer festzustellen, ob das absichtlich geschieht oder ob es im Endspiel ein paar Schwächen hat. In einer Partie gegen Park Jung Hwan 9p hatte man den Eindruck, dass AlphaGo etwas verwirrt war.

Park Young Hun (bekannt als der größte Endspielexperte der Welt): Nur im Endspiel kann man eventuelle Schwächen finden. Aber die Partien waren alle nach 50 Zügen bereits entschieden ...

Wo hatte der Mensch eine Chance?

Park Young Hun: Iyama Yuta hat am Anfang sehr gut gespielt.

Shin Jin Seo: Genau, die Partie war gut! Auch Park Jung Hwan hat in einer Partie gut dagegehalten.

Choi Choel Han: Iyama hat die Eröffnung gut gespielt, ist aber später zusammengebrochen.

Mok Jin Soek: Iyama hat mit Weiß die schwarzen Steine überkonzentriert. Das sah sehr ineffizient aus für ihn.

Wie viele Steine liegen zwischen einem Top-Profi und AlphaGo?

Choi Cheol Han: Mit Steinen wird es interessant.

Park Young Hun: Mit 2 Steinen gewinnen wir noch, allein mit Schwarz aber haben wir keine Chance. Sehr viel später? Mit sechs Steinen gewinnen wir immer, bei vier Steinen bin ich mir nicht sicher ...



Iyama Yuta, der Held der Menschheit



Alphago, ein Reinkarnation Go Seigens?

Choi Jung: Bei 2 Steinen denke ich, dass ich nicht verlieren werde, aber wer weiß ...

Shin Jin Seo: Bei zwei Steinen haben wir eine Chance von 50 %.

Won Jung Jin: 50% haben wir bei Schwarz mit 3 Rückkomi.

Shin Jin Seo: 2 Steine: 20 Punkte, 3 Steine: 30+x Punkte , 4 Steine: 40+x Punkte. Es ist kein großer Unterschied zwischen 4 und 5 Steinen. Und 6 Steine sind mehr als 90 Punkte wert. Bei 6 Steinen setze ich nicht nur Geld, sondern auch mein Leben gegen AlphaGo.

Won Sung Jin: Für mich sind 2 Steine 19 Punkte, 3 Steine sind 33 Punkte, 4 Steine sind 50 Punkte wert. Kein AlphaGo der Welt wird einem Profi 6 Steine vorgeben können. Nur, wenn es übernatürlich unsere Sinne beeinflusst.

Choi Cheol Han: Die Bedenkzeit spielt auch eine Rolle. Viel Zeit bedeutet bessere Partien.

Park Young Hun: Ja, zwischen Langzeit- und Kurzzeitpartien ist qualitativ ein Unterschied von 4 bis 5 Punkten.

Choi Jung über das Geschlecht AlphaGos: AlphaGo spielt weder männlich noch weiblich, sondern neutral. „Männliches“ Go ist tiefgründig und soft.



Choi Jung 7p, beste Frau Koreas

Weibliches Go dagegen ist aggressiv und kampfberent. AlphaGo kann beides sehr gut. Die Partien haben mich sehr berührt. Es hat ein „natürliches“ Go gespielt, so wie ich es immer erträumt habe. Eine absolute Harmonie, wie Go Seigen sie immer betont hat. Bei AlphaGo hatte ich das gleiche Gefühl, das ich hatte, als ich Takemiyas Partien zum ersten Mal gesehen habe. Wenn ich was neues ausprobiert habe, haben mich die Leute ausgelacht. Das hat mich



Koreas Nationalspieler bei der Analyse von AlphaGo-Partien

eingeschüchtert. Nun kommt AlphaGo, spielt einen komischen Zug nach dem anderen und gewinnt damit auch noch ...

Wird der Mensch mit der KI kooperieren?

Won Sung Jin: Die Go-Theorie war in den letzten Jahren ein wenig in Stillstand geraten. Das wird sich nun ändern.

Park Young Hun: Nun wird es viele Chancen geben, gegen die KI zu spielen. Wir werden diese Partien extrem intensiv studieren. Irgendwann werden wir eine Schwäche finden. Ich will die KI so lange herausfordern, bis ich sie einmal, zumindest einmal geschlagen habe.

Choi Cheol Han: So eine KI ist sehr positiv für die Verbreitung des Go weltweit. Der Go-Markt könnte größer werden. Gut, aber was sollen wir Profis machen? Brauchen wir nun einen neuen Job?

Choi Jung: Eine starke KI ist gut für das Go, aber ich bin dagegen, dass sich eine KI so schnell weiterentwickelt. Was ist mit den geistigen Errungenschaften des Menschen?

Mok Jin Soek: Der Mensch ist immer noch groß, schließlich basieren AlphaGos Züge alle auf menschlichen Ideen.

Park Young Hun: AlphaGo hat einige Stereotypen, Klischees des menschlichen Go aufgebrochen. Oft haben wir gedacht: „Aber der Zug, der ist doch seltsam, so kann man doch nicht spielen?“ Nun haben wir die Chance, mutig und selbstbewusst solche Züge auszuprobieren. Der Mensch hat keine

Fesseln mehr. AlphaGo hat uns die Freiheit zurück gegeben!

Interview mit Cho Hye Yeon 9p

Cho Hye Yeon 9p, laut Go-Rating die Nr. 1 der Frauen im Jahr 2005, hat vor gefülltem Haus am 19. Januar die Partien von AlphaGo kommentiert und war anschließend bereit, einige Fragen zu beantworten, die ihr aus Deutschland gestellt wurden.

Hat AlphaGo hauptsächlich durch besseres positionelles Verständnis oder durch bessere taktische Fähigkeiten gewonnen?

Beides. Es hat nicht nur eine ausgezeichnete Stellungsbeurteilung, sondern ist auch taktisch sehr stark. Menschen spielen viele Josekis, bei denen die eine Seite „Einfluss“ bekommt. AlphaGo lässt diesen scheinbaren Einfluss zu, um danach zu zeigen, dass „ein Einfluss ohne zwei Augen nur eine schwache Gruppe“ ist. Und auch AlphaGos Verständnis von „Dicke“ ist den Theorien der Menschen überlegen.

Hat AlphaGo grundlegend neue Konzepte angewendet oder war es eher eine inkrementelle Verbesserung gegenüber den bestehenden Theorien?

Das heutige AlphaGo benutzt keine völlig neuen Theorien. Das heißt, es wendet konventionelle menschliche Theorien an, aber hat diese Ideen weiterentwickelt. Wenn AlphaGo keine einzigen menschlichen Partien studiert hätte, würde es wahrscheinlich völlig neuen Theorien anwenden, aber das AlphaGo im Januar 2017 hat, obwohl es einige Josekis radikal neu interpretiert hat, eher die menschlichen Theorien verstärkt. Wie ich schon in einer Tageszeitung berichtet habe, hat AlphaGo „streng die Go-Gesetze befolgt“.

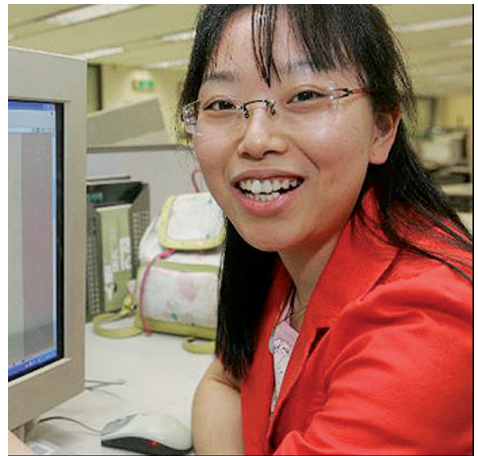
Was sehen Sie als das korrekte Handicap zwischen AlphaGo und den Top-Profis an?

Basierend auf den 60 gespielten Partien ist AlphaGo mehr als einen Stein stärker als seine Gegner es waren. Manche Profis reden auch von zwei Steinen, aber im Monte-Carlo-Verfahren muss AlphaGo Overplays spielen, wenn er hinten liegt. Ich denke, dass das richtige Handicap irgendwo dazwischen liegt, also

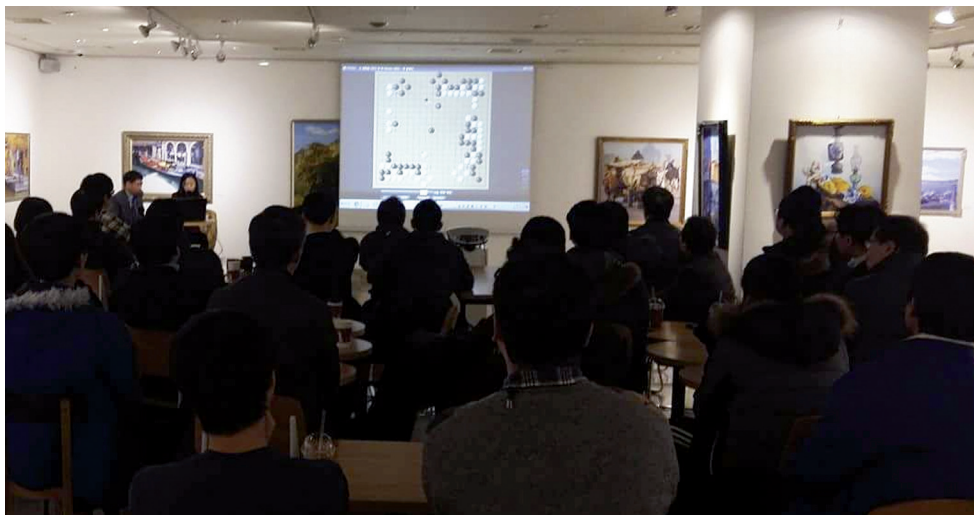
so bei 1,5 Steinen. Aber da AlphaGo sich ständig weiterentwickelt, gehe ich davon aus, dass es bald den Topprofis zwei Steine vorgeben kann.

Werden die Profis von AlphaGo lernen und irgendwann wieder in einer Gleichauf-Partie eine Chance haben?

Wir Profis werden von AlphaGo lernen und unser Spiel verbessern. Aber die Lerngeschwindigkeit eines Menschen wird AlphaGo niemals folgen können, daher glaube ich nicht, dass wir irgendwann noch einmal gleichauf gewinnen können.



Cho Hye Yeon 9p



Um wie viele Steine kann sich AlphaGo noch verbessern?

AlphaGo kann noch ewig weiterwachsen. Seit März 2016, als AlphaGo gegen Lee Sedol 9p gespielt hat, haben wir eine enorme Weiterentwicklung erlebt. Da wäre es doch seltsam, wenn es sich nicht noch weiter entwickelt. Ich denke, irgendwann kann AlphaGo auch dem AlphaGo von Januar 2017 zwei Steine vorgeben.

Ist AlphaGo für die Profis eine Chance oder eine Bedrohung?

Beides. AlphaGo ist auf jeden Fall eine Chance. Profis können von AlphaGos Partien lernen und werden daran wachsen. Allerdings ist es auch eine Bedrohung. Zum Beispiel gab es nach März 2016 in Korea nur ein einziges nationales Profiturnier (GS Caltex-Cup). Alle anderen Turniere wurden abgeschafft. Die Sponsoren interessieren sich jetzt sehr für AlphaGo, aber kaum noch für das „menschliche“ Go. Profis stehen daher vor einer großen Herausforderung. Nur wer sich dieser Veränderung schnell und flexibel anpassen kann, wird überleben können.

Sind die Profis von den Partien eher frustriert oder fühlen sie sich herausgefordert?

Beides. Als AlphaGo auf Online-Servern aufgetaucht ist, haben alle Topprofis außer Lee Sedol 9p AlphaGo herausgefordert. Aber sie waren alle von der enormen Stärke von AlphaGo frustriert. Lee Sedol hat zwar nicht selbst gespielt, hat aber die Partien mit anderen Profikollegen live analysiert. Auch er war sich sicher, dass er nicht hätte gewinnen können. Im Go-Bereich hat die menschliche Intelligenz vor der künstlichen Intelligenz kapituliert.

Wird das Medieninteresse langfristig zu einem nachhaltigen Wachstum der Go-Welt führen?

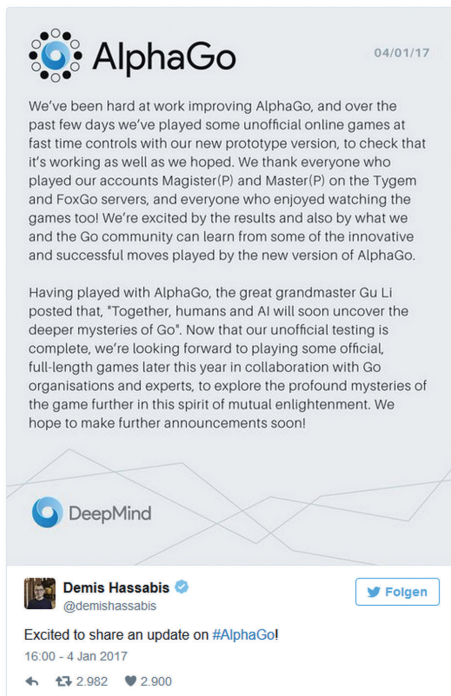
Ich denke ja. Denn AlphaGo leistet einen entscheidenden Beitrag, Go global zu vermarkten. Der Go-Bildungsmarkt ist nach AlphaGo deutlich gewachsen und die Erscheinung AlphaGos war genau das, was den Popularitätsschwund des Go aufhalten konnte. Im Moment gibt es nicht mehr so viele Profiturniere und viele Profis haben Probleme, über die Runden zu kommen. Aber da AlphaGo als Botschafter des Go fungiert, denke ich, dass die Anzahl von starken Spielern global wachsen wird.

In welchem Bereich war AlphaGos Überlegenheit gegenüber den menschlichen Profis am größten, Joseki, Fuseki, Taktik, Stellungsbeurteilung?

Ich denke, das ist die Stellungsbeurteilung. Im taktischen Bereich könnte ich nicht unbedingt sagen, dass AlphaGo dem Menschen überlegen war. Allerdings ist seine Stellungsbeurteilung so gut, dass er zum Beispiel auch radikale Stellungsveränderungen zulassen kann, während ein Mensch eher zögern würde, weil er die entstehende Stellung nicht so leicht bewerten kann. In keiner der 60 Partien stand ein Mensch auch nur einmal wirklich besser. Diese unglaublich starke Stellungsbeurteilung machte AlphaGo unbesiegbar.

Was ist die Schwäche von AlphaGo? Nicht leicht zu beantworten, weil es keine einzige Partie verloren hat ...

Eine Schwäche ist schwierig auszumachen, aber ich denke, dass ein komplizierter Kampf im Zentrum die einzige Schwäche von AlphaGo sein könnte – so wie in der 4. Partie gegen Lee Sedol 9p. Ich vermute, dass dort die einzige Schwäche versteckt liegt. Allerdings ist das nur eine persönliche Vermutung.



The image shows a screenshot of a tweet from Demis Hassabis (@demishassabis) dated 04/01/17. The tweet text reads: "We've been hard at work improving AlphaGo, and over the past few days we've played some unofficial online games at fast time controls with our new prototype version, to check that it's working as well as we hoped. We thank everyone who played our accounts Magister(P) and Master(P) on the Tygem and FoxGo servers, and everyone who enjoyed watching the games too! We're excited by the results and also by what we and the Go community can learn from some of the innovative and successful moves played by the new version of AlphaGo." Below the text is a quote from grandmaster Gu Li: "Having played with AlphaGo, the great grandmaster Gu Li posted that, 'Together, humans and AI will soon uncover the deeper mysteries of Go'. Now that our unofficial testing is complete, we're looking forward to playing some official, full-length games later this year in collaboration with Go organisations and experts, to explore the profound mysteries of the game further in this spirit of mutual enlightenment. We hope to make further announcements soon!" The tweet is from DeepMind and has 2,982 retweets and 2,900 likes.

1. Shanglü Cup International City Go Tournament

von Benjamin Teuber

Ende September bekam ich von Michael Marz, dem Präsidenten des Deutschen Go-Bunds, in meiner Funktion als FS-Spitzensport eine Mail mit einer Turniereinladung aus Hangzhou, China, mit der Frage, ob ich dieses Turnier für förderungswürdig halte. Laut Einladung sollte der Sieger des Turniers den Profititel bekommen – klang also nach einer hinreichend starken Besetzung. Außerdem wurden Ausländer ausdrücklich erwünscht und mit freier Unterkunft unterstützt. Passt. Ich bejahte die Frage also, schlug aber vor, einfach Jonas Welticke hinzuschicken, der ja ohnehin derzeit in Beijing am Go lernen sei. Der hatte allerdings schon eine Turniernominierung dieses Jahr, und so erläuterte Michael Marz, dass zuerst Lukas Krämer und dann ich selbst gefragt werden würde. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte ich nicht einen einzigen Gedanken dran verschwendet, dass ich selbst derjenige sein könnte, dem ich gerade einen Gratisflug bewilligt hatte ...

Hmm, China? Will ich da hin? Tatsächlich war ich letztes Jahr nach dem Turnier in Xi'an recht genervt – der Lärm, der chaotische Verkehr, die Luftverschmutzung, das langsame und zensierte Internet, die harten Betten, die vielen Kleinigkeiten,

die immer und überall nicht funktionierten, puh, erstmal tief durchatmen ... Vielleicht sollte ich lieber jemanden fliegen lassen, der das besser wertzuschätzen weiß?

Dagegen standen einige sehr positive Erfahrungen mit China – unter anderem mein erster Hangzhou-Besuch im Jahr 2008. Allein die Erinnerung an diese köstlichen runden kleinen Teigtaschen mit dem didaktisch sinnvollen Namen „Nicht-Beißen“ (da sie heiße Flüssigkeit enthalten) ließ mir das Wasser im Munde zusammenlaufen. Doch, Hangzhou, das konnte ich mir vorstellen. Und vielleicht könnte ich ja die negativen Aspekte diesmal etwas gelassener hinnehmen als im Vorjahr. Ich sagte also zu, denn Lukas war gerade zu sehr mit seinem Studium beschäftigt, und so beantragte ich in sprichwörtlich letzter Minute ein Visum, bevor ich arbeitsbedingt einen Zug nach Schweden bekommen musste. Zwei Wochen später saß ich mal wieder im Flieger nach Asien und genoss Rotwein und schnulzige Filme an Bord.

Ich kam einen Tag früher an und plante, mich selbst zum Spielorthotel durchzuschlagen, wo ich für die Extranacht selbst ein Zimmer gebucht hatte. Aber zuerstmal Geld abheben. Oh Mist,

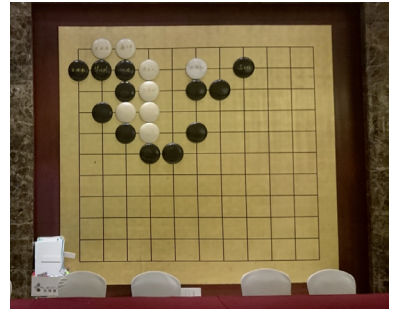


Die Skyline von Hangzhou



Das Go-Zentrum von Hangzhou – der Tianyuan Tower

meine Standard-Auslands-Geldabhebe-Karte vergessen! Ach kein Problem, ich hatte ja noch meine EC- und Kreditkarten dabei. Nur dumm, wenn man die PIN seiner Visa-Karte nicht kennt. Noch dümmer, wenn auf der EC-Karte nicht mehr dieselben Symbole wie früher abgebildet sind und in China offenbar mit VPay – was immer das ist – nix zu holen ist. Sieben Automaten später war ich



Dieses Go-Problem hängt in der Lobby des Go-Zentrum

komplett in Panik. Sollte es diesmal keine 30 Minuten dauern, bis China mich zur Verzweigung bringt? Soviel zum Thema Gelassenheit.

Zum Glück hatte ich noch 150 Euro in bar dabei, die zumindest fürs Erste reichen würden. Auf dem Weg zur Wechselstube passierte ich die inzwischen leere Ankunftshalle. Eine Chinesin kam auf mich zu: “Were you coming from Amsterdam?” - “Yes” - “Are you Benjamin?” - “Yes” - “We are here to pick you up.” Erleichterung, Dankbarkeit, gemischt mit Scham. Ich hätte ja zumindest spaßeshalber mal nach-



Eine Luxus-Suite im Go-Zentrum



Auch Mönche können Go spielen ...

sehen können, ob da jemand auf mich wartet. Aber in meinem Xi'an-Groll schien ich die chinesische Gastfreundschaft komplett vergessen zu haben. Ich entschuldigte mich demütig und wir fuhren los.

Auf der Fahrt unterhielt ich mich nett mit Ken, einem Neuseeländer chinesischer Herkunft, der momentan in Beijing Bioinformatik studiert und etwa meine Spielstärke hat. Eine knappe halbe Stunde später erreichten wir den Tianyuan Tower, das wohl abgefahrenste Gebäude, das sich ein Go-Spieler nur irgendwie vorstellen kann: ein 34-stöckiges Hochhaus, das komplett dem Go gewidmet ist! Tatsächlich kannte ich das Gebäude schon von 2008 und dennoch kam ich aus dem Staunen einfach nicht heraus. Vor dem Eingang ein Springbrunnen mit Go-Steinen, auf dem Dach ein sich drehendes Panoramarestaurant, das von außen aussieht wie eine Go-Dose, in der Lobby ein großes Poster der vierten Partie AlphaGo vs. Lee, diverse eindrucksvolle Go-Museen, eine riesige Go-Bibliothek mit Büchern aus ganz Asien, sogar diversen englischen, draußen ein kleiner Park mit Go-Skulpturen und -Partien, alle Etagen voller Bilder von Profis und Events – selbst meine japanische Lehrerin Kobayashi Chizu war auf einem davon verewigt. Etwa die Hälfte der Etagen werden als gewöhnliches Hotel betrieben, doch

auch dort ist alles voller Go-Motive. Der Rest des Gebäudes beherbergt über 100 Profis, ebensoviele Profi-Schüler (6d aufwärts), diverse Turnier- und Studienräume, vier Büro-Etagen des Qi-Yuan (des chinesischen Go-Verbandes) und eben besagte Museen, Bibliotheken und so weiter – ein totaler Wahnsinn, einfach nur Wahnsinn!

Mir wurde natürlich auch schon für die erste Nacht ein Zimmer gestellt, daher hatte ich die Extranacht leider vergebens bezahlt, naja, egal. Ich tauschte in der Bank nebenan meine 150 Euro und ließ mir erklären, dass meine EC-Karte leider in ganz China nicht funktionieren würde. Das konnte ja noch lustig werden. Dann lernte ich Peter kennen (seinen chinesischen Namen kann ich nicht wiedergeben), einen Angestellten des Qi-Yuan, der hervorragend Englisch spricht und sich meinen ganzen Aufenthalt über rührend um mich kümmern würde. Peter schlug vor, ich sollte noch einmal den Geldautomaten in der Eingangslobby ausprobieren. Mir war klar, dass das nichts bringen würde, aber um ihn glücklich zu machen, probierte ich es nochmal. PIN eingegeben, Default-Account ausgewählt, Geldbetrag ausgesucht. Warten. Der Automat fing an zu rattern, ich war gerettet und

konnte mich von nun an aufs Spielen und Genießen konzentrieren.

Am Abend nahm Peter mich in den Go-Club mit, wo ich meine erste – aber nicht letzte – Partie um Geld spielen durfte, was in China durchaus üblich ist. Leider erfuhr ich erst nach Partiebeginn, dass mein Gegner stadtbekannt und entsprechend stark war, und auch wenn ich mich bis ins Endspiel ganz gut wehrte, waren die ersten 100 Yuan (ca. 14 Euro) futsch. Zurück im Zimmer merkte ich, dass mein Bett mal wieder ganz schön hart war – aber ich konnte trotzdem erstaunlich gut schlafen, vielleicht auch, weil ich diesmal mein Lieblingskopfkissen von Zuhause mitgebracht hatte. Am nächsten Tag lernte ich die beiden einzigen weiteren westlichen Teilnehmer kennen: Meinen Zimmernachbarn Manuel aus Kanada, der derzeit in Korea Go studiert, sowie Guillaume, einen Franzosen, der mit seiner chinesischen Frau in Hangzhou lebt und gerade die einzige Absinth-Bar der Stadt eröffnet hat. Ich war also mit Abstand der Teilnehmer mit der weitesten Anreise – schade, ich hoffe, es werden nächstes Jahr mehr, denn es lohnt sich!

Pünktlich zu Turnierbeginn bekam ich wie fast jedes Mal meinen routinemäßigen China-Schnupfen. Ich vermute, es liegt an der Mischung aus Jetlag, Flugzeugklimaanlage und Smog. Auch wenn man fairerweise sagen muss, dass der Smog in Hangzhou sehr viel weniger schlimm ist als in Beijing und gefühlt auch in Xi'an – ja, ab und an konnte man sogar blauen Himmel sehen! Aber für den Himmel war erstmal keine Zeit, denn zunächst mussten neun Partien in vier Tagen gespielt werden. In der ersten Runde kam ich gleich gegen Ken und konnte gewinnen, danach ging es munter auf und ab

bei mir. Es waren durchaus genug schwächere, aber auch viele stärkere Spieler vor Ort. Einige davon mal wieder erschreckend jung. Beispielsweise verlor ich verdient gegen eine junge Frau um die 16 und einen Jungen, der maximal 12 Jahre alt sein konnte. Die Partie gegen Letzteren war bereits nach ca. 30 Zügen aufgabereif – der Kleine hat Potential! Am Ende spielte ich 5:4, wobei die letzte Runde leider ein kampfloser Sieg war.

Anschließend hatte ich noch eine Woche Urlaub in Hangzhou. Endlich entdeckte ich auch die Restaurantkette mit den „Nicht-Beißern“, wo ich mir fortan entsprechend oft den Magen vollschlug. Die restliche Zeit verbrachte ich viel mit Peter und anderen netten Chinesen, die ich vor Ort kennenlernte. Karaoke (was in China „KTV“ heißt), Hot Pot und unzählige leckere Restaurants standen auf dem Programm, aber auch ein Besuch in Guillaumes Absinth-Bar mit anschließendem Gitarren-Abend in dessen Wohnung im Künstlerviertel von Hangzhou. Und selbstverständlich besuchte ich auch weitere Go-Clubs und duellierte mich mit lokalen Größen. Tatsächlich konnte ich am Ende einen anderen, in Hangzhou berühmten, aber nicht mehr in Topform spielenden Gegner bezwingen und so meine Gesamtbilanz auf minus 50 Yuan (= ca. 7 Euro) verbessern.

Am Ende war ich tatsächlich traurig, wieder heim zu müssen. Doch auch dieses Problem löste sich, als ich es zum ersten Mal in meinem Leben schaffte, meinen Flug zu verpassen, und so noch eine Woche anhängen konnte. Glück gehabt! Doch auch diese Woche ging vorbei – und nun bin ich wieder daheim und plane bereits eine Hangzhou-Studienreise mit ein paar deutschen Spitzenspielern. Hach, China, gerne wieder!



„Nicht-Beißern“

Ausschreibung

zur Vorrunde der Deutschen Go-Einzel-Meisterschaft 2017 vom 25. bis 27. August 2017

Ort: Bertolt-Brecht-Schule, Kranichsteiner Str. 84, 64289 Darmstadt
Kontakt: Klaus Petri, 06151-9674362, 0159-03561410 , Petri_K@web.de
Anmeldeschluss: 25. August, 18:30 Uhr

Achtung: Der Interimsbau ist besser über die Arheilger Straße zu erreichen. Parkplätze sind am Nordbad in der Alsfelder Str. Die Anreise bitte mit mir absprechen. Kurzfristig Anreisende sollten auf dem Handy anrufen.

An der Vorrunde zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB,
- sportliche Qualifikation, erworben durch
 - a) Teilnahme an der Endrunde des Vorjahres oder
 - b) ein DGoB-Rating im November 2016 von mindestens 2287 Punkten (siehe unten),
- keine sportliche Überqualifikation (Deutscher Meister oder Vizemeister 2016),
- deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland.

Falls einem Mitglied eines Landesverbands des DGoB kein DGoB-Rating zugeordnet werden kann oder die derart ermittelte Ratingzahl unrealistisch ist, so kann der DGoB auf Antrag für dieses Mitglied eine Ratingzahl festlegen.

Ein Startgeld wird nicht erhoben. Die Vorrunde wird in sechs Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Weiß erhält 7 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten plus jeweils 15 Steinen in 5 Minuten Byoyomi.

Folgender Zeitplan ist vorgesehen: 1. Runde: 25.8., 19:00 Uhr, 2. Runde: 26.8., 9:30 Uhr, 3. Runde: 26.8., 14:30 Uhr, 4. Runde: 26.8., 18:30 Uhr, 5. Runde: 27.8., 9:30 Uhr, 6. Runde: 27.8., 14:40 Uhr.

Die besten sechs Spieler der Vorrunde qualifizieren sich für die Endrunde, die vom 30. September bis 3. Oktober in Frankfurt stattfinden wird. Das Abschneiden bei der Deutschen Meisterschaft wird bei Nominierungen für internationale Meisterschaften und wichtige Turniere berücksichtigt.

Für die Teilnahme an der Vorrunde können beim Fachsekretariat Meisterschaften, fs-meisterschaften@dgo.de, Fahrtkostenzuschüsse beantragt werden.

Wer einen Übernachtungsplatz benötigt, meldet sich bitte rechtzeitig unter o.g. E-Mail-Adresse an. Bei später Anmeldung kann ein privater Übernachtungsplatz nicht garantiert werden.

Qualifiziert für die Vorrunde sind: Jin Zou (2609), Christoph Gerlach (2575), Johannes Obenaus (2573), Jonas Welticke (2568), Pei Zhao (2567), Benjamin Teuber (2558), Franz-Josef Dickhut (2540), Marco Firnhaber (2467), Ji Lu (2462), Michael Palant (2450), Bernd Radmacher (2435), Robert Jasiek (2430), Bernd Schütze (2427), Martin Ruzicka (2427), Matias Pankoke (2425), Marlon Welter (2419), Kevin Sanow (2395), Stefan Kaitschick (2394), Meng Lu (2388), Stefan Budig (2384), Hui Fu (2382), David Seibt (2377), Leon Stauder (2376), Uwe Behnke (2368), Jonas Fincke (2364), Peter_von Milczewski (2363), Liang Tian (2361), Jie Guo (2361), Christopher Lieberum (2361), Ronny Treyße (2354), Oliver Wolf (2351), Matthias Terwey (2351), Manja Marz (2347), Yi Chen (2347), Volkmar Liebscher (2346), André Städler (2344), Johannes Gast (2342), Sebastian Koller (2335), Michael Budahn (2332), Klaus Petri (2329), Malte Weiß (2326), Lisa Ente (2324), Barbara Knauf (2324), Luxiaoji Chen (2321), Martin Dieterich (2311), Tobias Berben (2310), Christoph Kerkmann (2309), Peter Stackelberg (2308), Bernd Lewerenz (2302), Torsten Knauf (2298), Arved Pittner (2298), Kai Meemken (2298), Malte Gerhold (2295), Friedhelm Meyer (2292), Stefan Schiller (2291), Uwe Ramlow (2291), Jens Henker (2288), Tobias Dietz (2287).

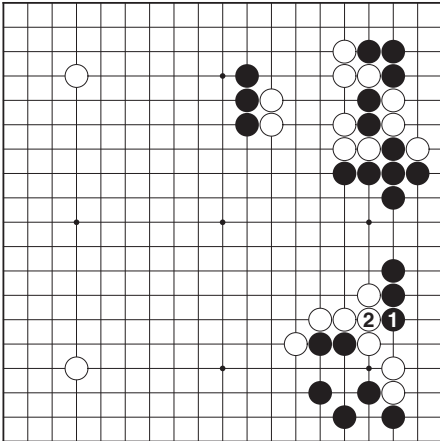
Aufgrund ihrer Erfolge bei der letzten Meisterschaft sind Lukas Krämer und Zhang Yi bereits für die Endrunde 2017 in Frankfurt vom 30. September bis 3. Oktober qualifiziert und dürfen nicht an der Vorrunde teilnehmen. Zur Berechnung des Schwellenwerts wurden ausschließlich Spieler berücksichtigt, die aktuell in der EGD als deutsch gelistet sind und von denen das FS Meisterschaften Kenntnis über deren Mitgliedschaft in einem DGoB-Landesverband hat. Das heißt nicht, dass andere deutsche oder in Deutschland lebende Spieler nicht ebenfalls mitspielen dürfen. Dies betrifft zum Beispiel die unter Dänemark, den Niederlanden bzw. Italien geführten Arne Ohlenbusch (2412), Sören Ohlenbusch (2373), Andreas Drost (2346), Tashi Walde (2340). Ebenso dürfen auch diejenigen teilnehmen, die zurzeit nicht Mitglied in einem DGoB-Landesverband sind, dies aber bis zur Vorrunde werden.

Der etwas andere Zug (17)

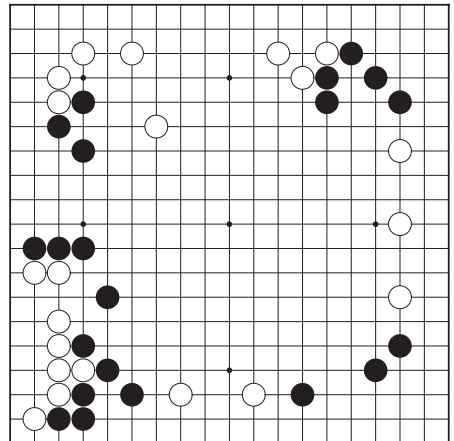
von Viktor Lin

Dieses Mal geht es um attackierende Züge, die einen Schritt weiter gehen als „normale“ Züge. Jeder von euch hat sicher schon einmal sogenannten Einfluss gebaut, indem der Gegner Gebiet bekommen hat. Das ist natürlich immer eine Investition – und

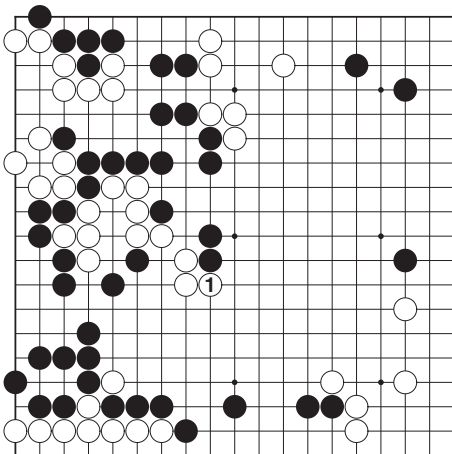
wenn man woanders am Brett dieselben Züge spielt, die man auch ohne den Einfluss gespielt hätte, nutzt man diesen nicht gut aus. Ich hoffe, dass diese Folge euer Horizont erweitert und euch neue Ideen gibt.



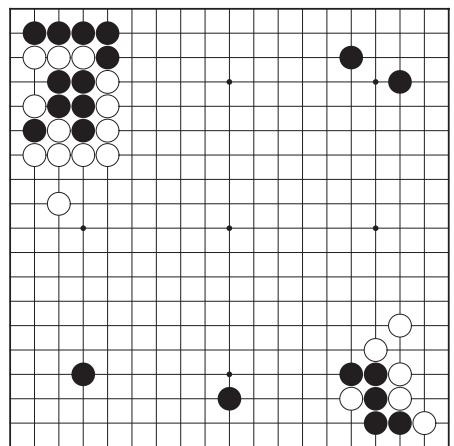
Problem 1: Rechts unten ist so eine komische weiße Gruppe, die Schwarz verprügeln kann.



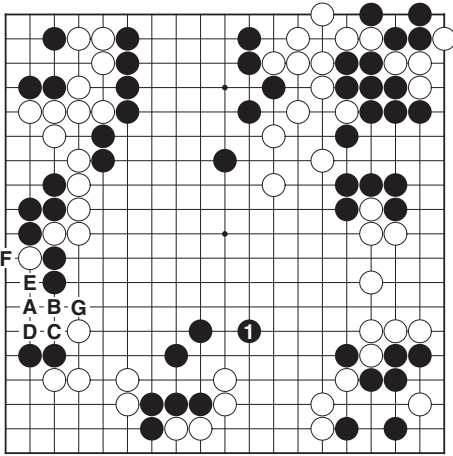
Problem 2: Man kennt ja allerlei Züge, um eine Zweipunkt-Ausbreitung zu attackieren. Was kann Schwarz bei einer Doppelausbreitung rechts machen?



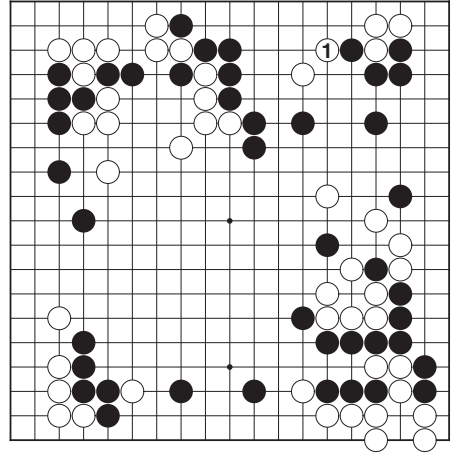
Problem 3: Wie kann man diese weiße Schlange in der Mitte effektiv bedrücken?



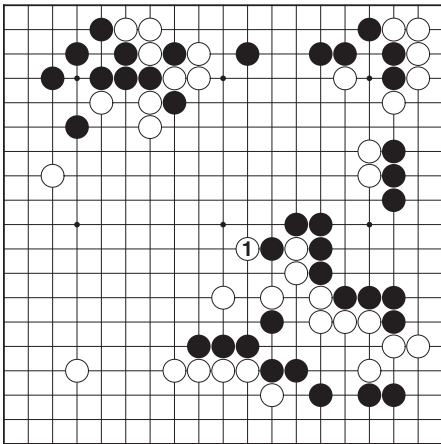
Problem 4: Schwarz hat es verpasst, sich mit den Steinen links oben auszubreiten. Was kann Weiß nun tun?



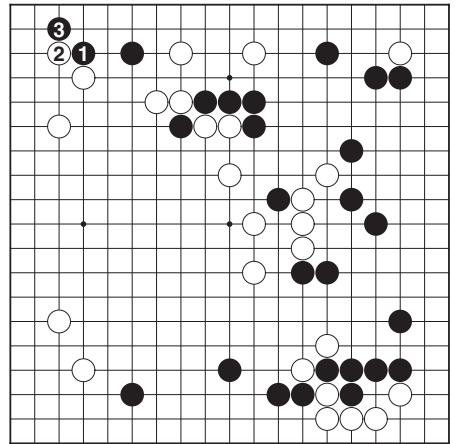
Problem 5: Man beachte, dass Weiß jederzeit A bis G einschieben kann, also ist da eine unsichtbare Mauer: Wie kann Weiß die schwarze Gruppe nach 1 also angreifen?



Problem 6: Schwarz soll verhindern, dass Weiß einfach so in seinem Gebiet lebt. So eine Unverschämtheit!



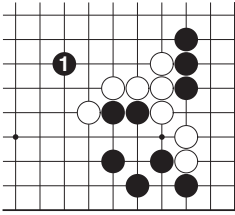
Problem 7: Die Zeit ist reif, auf die flüchtende weiße Gruppe draufzuhauen.



Problem 8: Weiß unterbindet eine einfache Basis für Schwarz, die dieser sich mit dem Doppelhane erhofft.

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

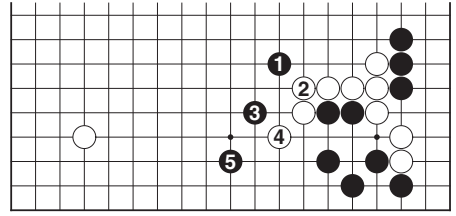




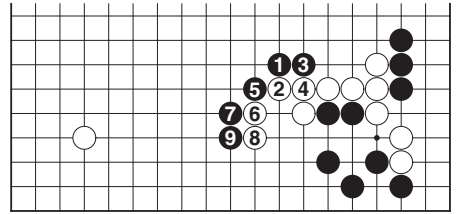
Dia. 1.1

Lösung 1: Dieser schiefe Peep ist der Zug, der am meisten auf die Augen geht. Schwarz soll keinesfalls in Dia. 1.2 oder 1.3 unten Gebiet bauen, sondern Weiß jagen. Ob Weiß in Dia.

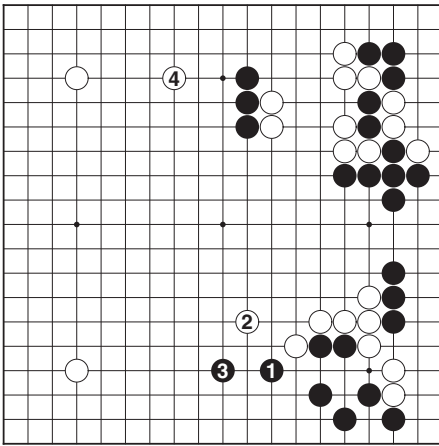
1.4 verbindet oder sich in Dia. 1.5 quält, Schwarz wird diese Gruppe noch länger quälen können, sofern sie nicht draufgeht. So macht Go doch Spaß!



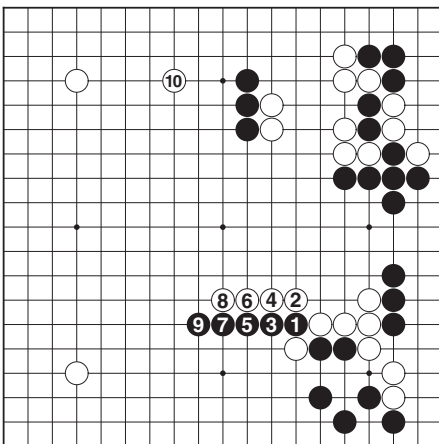
Dia. 1.4



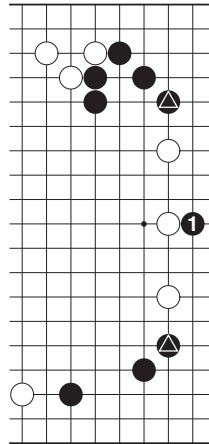
Dia. 1.5



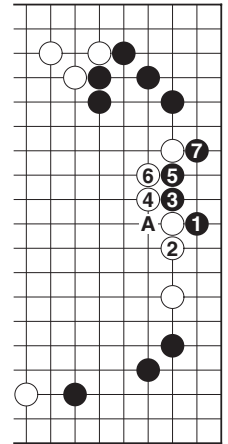
Dia. 1.2



Dia. 1.3

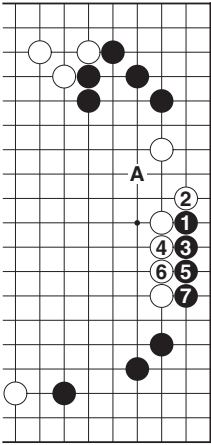


Dia. 2.1

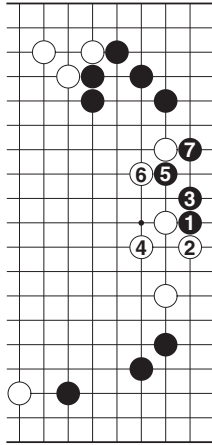


Dia. 2.2

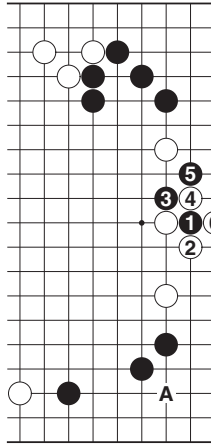
Lösung 2: Dadurch, dass Schwarz rundherum so stark ist und u. A. die beiden markierten Steine hat, kann er die scheinbar solide Doppelausbreitung mit 1 von innen wegsprengen. Wenn Weiß in Dia. 2.2 auf eine Seite streckt, kann Schwarz locker nachhause verbinden. Als nächstes droht auch noch ein fataler Schnitt auf A. Auf ein Hane in Dia. 2.3 und 2.4 kann Schwarz den Stein rausstrecken und ist ebenfalls verbunden. Manchmal ist das Gegenhane in Dia. 2.5 eine Idee, aber hier zählt es sich nicht so aus.



Dia. 2.3

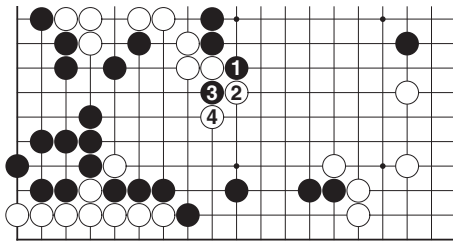


Dia. 2.4

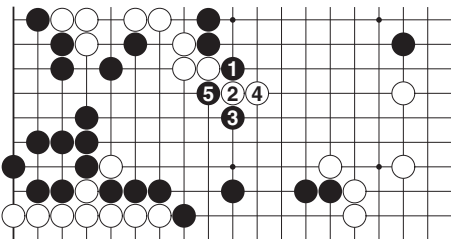


Dia. 2.5

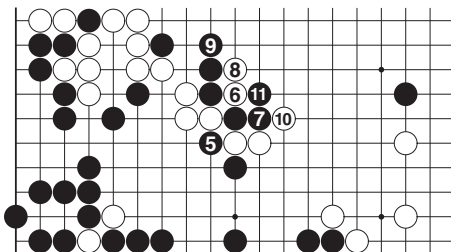
Lösung 3: Schwarz fängt mit dem Hane am Kopf an. Leider wird der direkte Schnitt in Dia. 3.1 geleitert (selber rechnen). Aber Schwarz kann vor dem Schneiden wie in Dia. 3.2 klemmen! Der Stein wird dann nicht mehr geleitert und auch außen in Dia. 3.3 gehen alle Leitern für Schwarz. Weiß muss wohl wie in Dia. 3.4 mühsam ein Auge machen und unsaubere Sachen bei A hinterlassen. Dia. 3.5 wäre zu nachgiebig für Weiß.



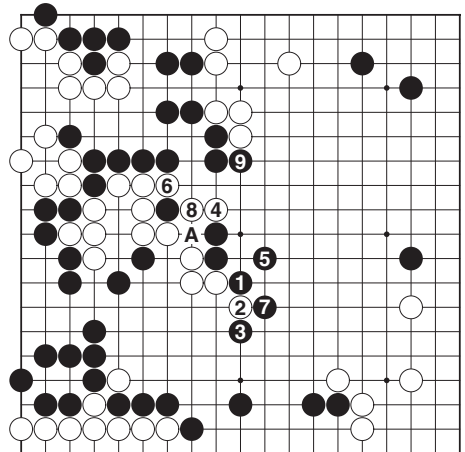
Dia. 3.1



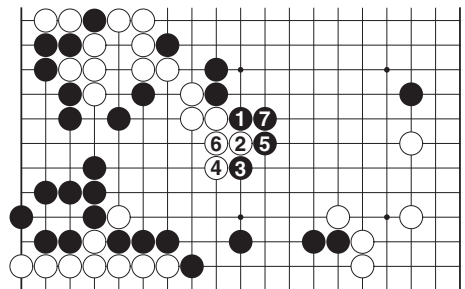
Dia. 3.2



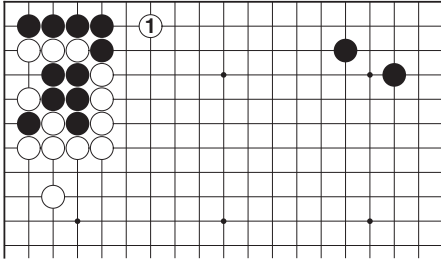
Dia. 3.3



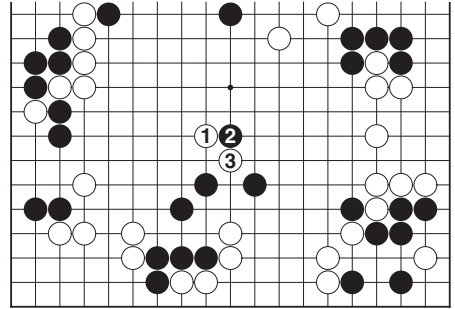
Dia. 3.4



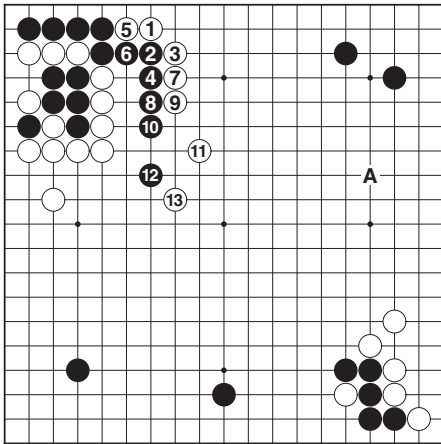
Dia. 3.5



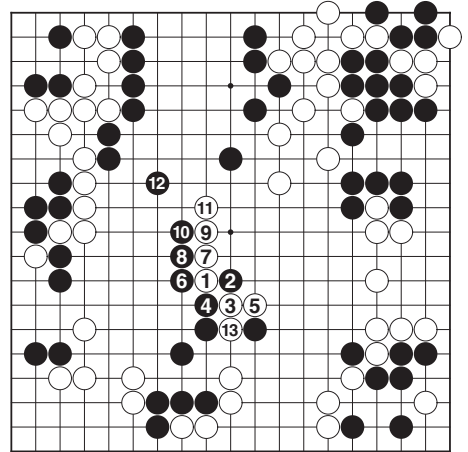
Dia. 4.1



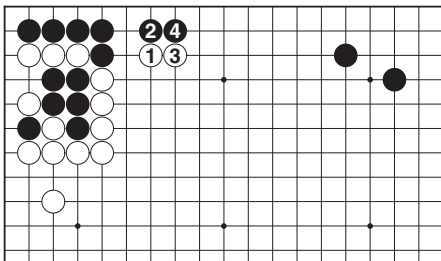
Dia. 5.1



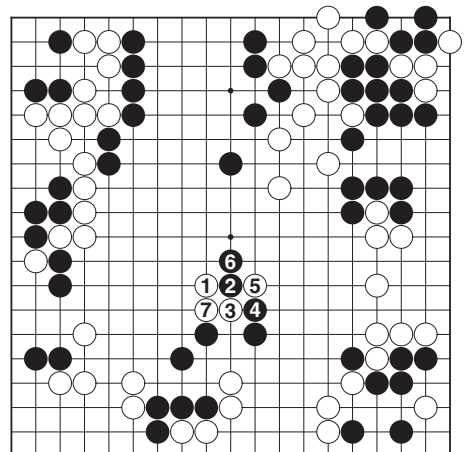
Dia. 4.2



Dia. 5.2



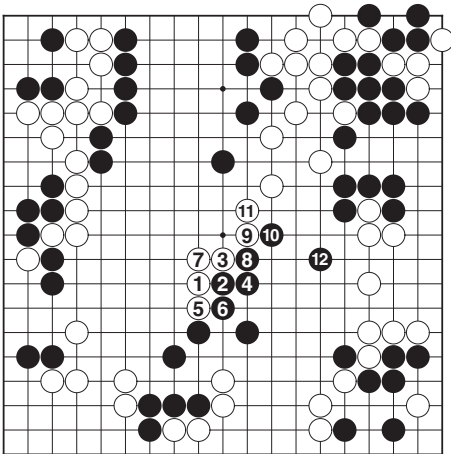
Dia. 4.3



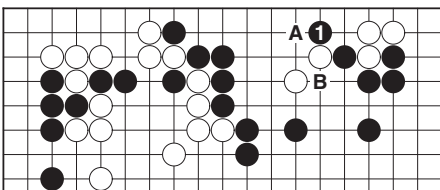
Dia. 5.3

Lösung 4: Obwohl rechts oben eine schwarze Ecke ist, kann Weiß mithilfe der Megawand da oben die feindliche Basis mit 1 von unten wegpusten. Wir sehen in Dia. 4.2, dass Schwarz dann entlangelatscht wird und Weiß am Ende mit einer Ausbreitung um A herum ein cooles Moyo machen kann. Dia. 4.3 wäre der übliche Zug, um Schwarz plattzudrücken, aber das lässt ihn hier zu einfach davonkommen.

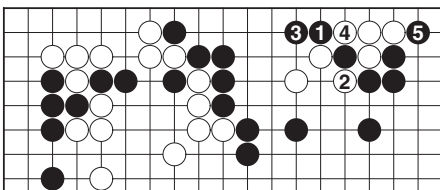
Lösung 5: Der Cap ist der Keypoint in der schwarzen Form und auf den schwarzen Anleger 2 kann Weiß dann brutal mit 3 schneiden. Weiß schnippelt damit den Stein ab und, nachdem Schwarz in Dia. 5.2 zurückgerannt ist, noch mit 13 einen weiteren Stein und baut sich somit ein ansehnliches Gebiet, das in der Ausgangsstellung noch nicht da war. Blockt Schwarz in Dia. 5.3 rechts, drohen ihm noch größere Probleme. Was auch immer passiert, Weiß soll hier nicht mit dem gewöhnlichen Hane in Dia. 5.4 Steine auf die andere Seite platzieren. Denn Schwarz verbindet zurück und Weiß zieht daraus keinen Profit.



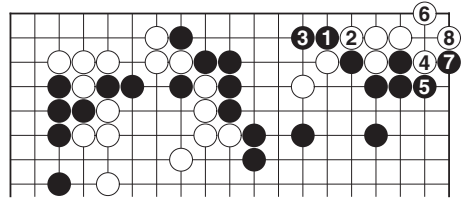
Dia. 5.4



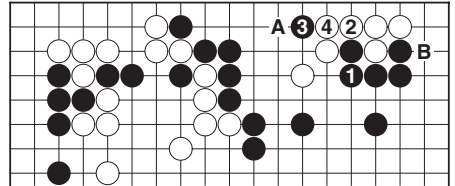
Dia. 6.1



Dia. 6.2

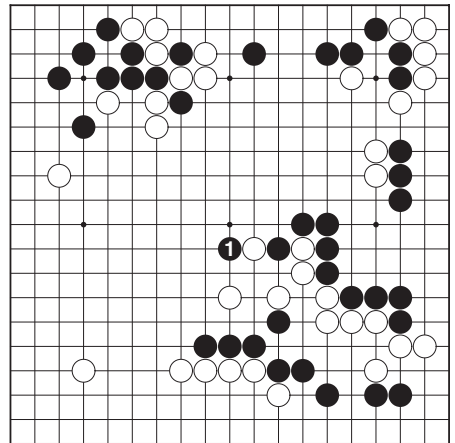


Dia. 6.3



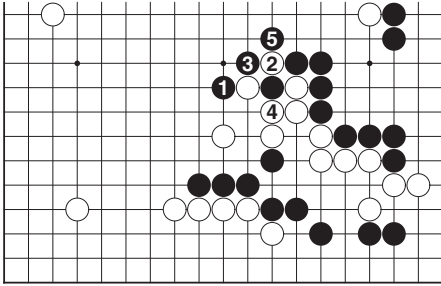
Dia. 6.4

Lösung 6: Hier funktioniert das Hane, denn wenn Weiß auf A blockt, verbindet und trennt Schwarz alles mit B. Weiß kann mit Dia. 6.2 den Stein fangen, der aber nur ein falsches Auge bringt und um die ganze Gruppe wird es brenzlich. Wahrscheinlich ist es das Beste für Weiß, wie in Dia. 6.3 ein Ko zu bauen. Wenn Schwarz ohne Nachdenken in Dia. 6.4 den Stein verbindet, lebt Weiß dann mit A oder B.

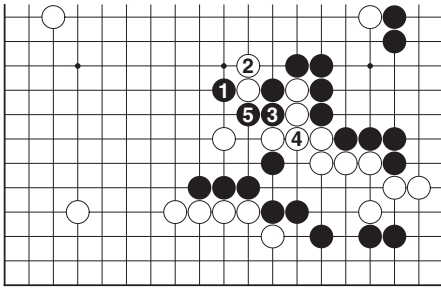


Dia. 7.1

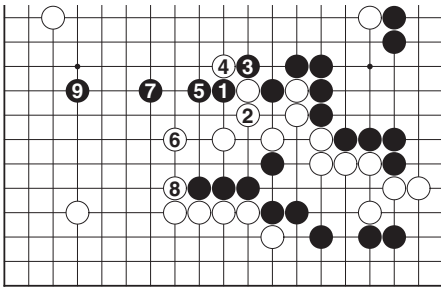
Lösung 7: Schwarz klemmt selber auf den Klemmstein! Weiß kann ruhig den einen Stein in Dia. 7.2 fangen, denn da wird er einfach eingepackt. Wenn Weiß stattdessen in Dia. 7.3 hinwegstreckt, ist



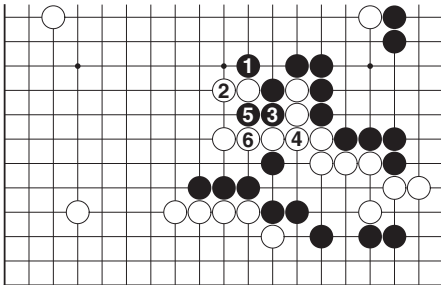
Dia. 7.2



Dia. 7.3

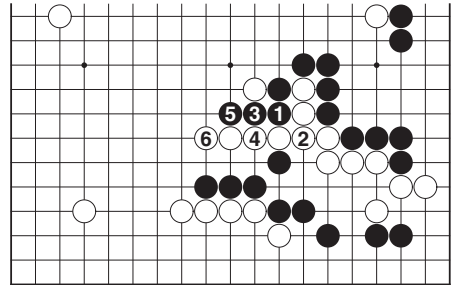


Dia. 7.4

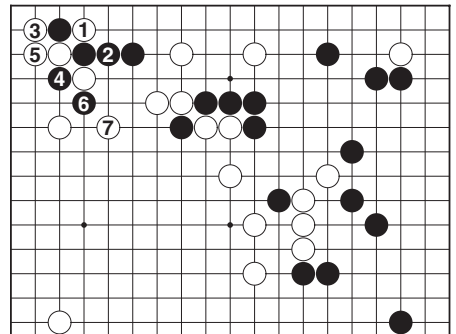


Dia. 7.5

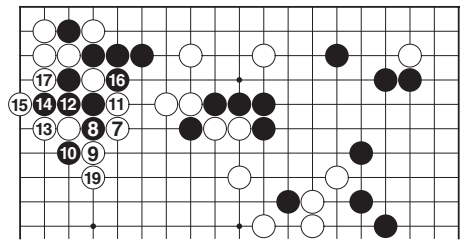
Schwarz auf 3 Atari und Weiß zerfällt. Weiß kann versuchen, Schwarz in Dia. 7.4 zu zerschneiden, aber es ist nicht schwierig für Schwarz, den abgetrennten Stein zu stärken und den Schnitt zu entwerten. Egal was Weiß macht, Schwarz kommt immer zu einem besseren Ergebnis als mit dem Hane in Dia. 7.5. Plump mit dem Atari in Dia. 7.6 durchzugehen ist auch nicht so gut (vgl. Dia. 7.3).



Dia. 7.6

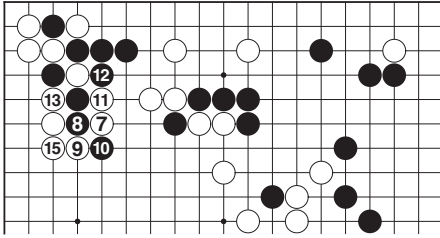


Dia. 8.1

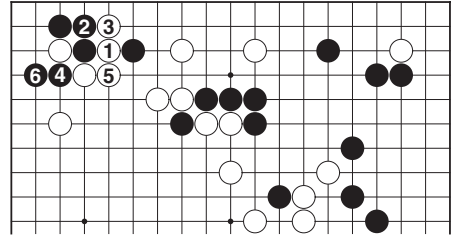


Dia. 8.2 (18 deckt)

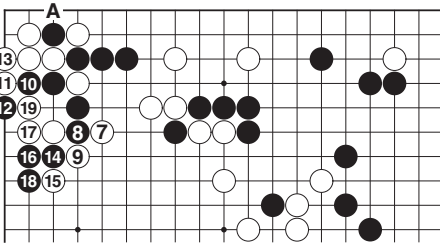
Lösung 8: Man bringt den Leuten immer bei, Weiß dürfe nicht den einen Stein fangen, doch genau das soll er hier machen! Denn auf das Gegenatari mit 6 kann



Dia. 8.3 (14 deckt)



Dia. 8.5



Dia. 8.4

Weiß durch die Außensteine die Gruppe einsperren und wahrscheinlich fangen. In den Dias. 8.2 und 8.3 schneidet Schwarz auf einer Seite, und 11 ist das Schlüssel-Atari, das alle Sequenzen ermöglicht. Wenn Schwarz in Dia. 8.4 blockt und auf A droht, die Ecke zu töten, kann Weiß das auch mit dem Hane 11 lösen. Dia. 8.5 zeigt, was passiert, wenn Weiß die Umgebungssteine nicht ausnutzt und ein schnödes Joseki spielt. Was für ein gewaltiger Unterschied!

Ausschreibung

**zur Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft 2017
am 2. September 2017**

Ort: Wunstorfer Str. 60, 30453 Hannover
 Kontakt: Jürgen Breuer, jbl48@gmx.de
 Anmeldeschluss: Samstag, 2. September, 12:30 Uhr.
 Der Beginn der ersten Runde ist für 13 Uhr angesetzt.

Die Teilnahme ist kostenlos. An der Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des Deutschen Go-Bunds.
- Spielstärke mindestens 3-Dan oder Gewinner eines lokalen Qualifikationsturniers.
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Wohnsitz in Deutschland.

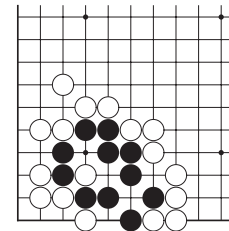
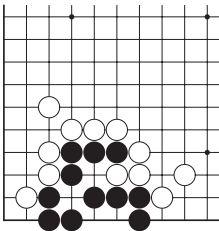
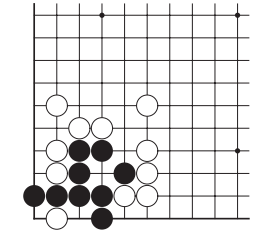
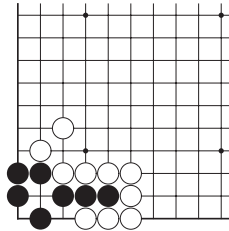
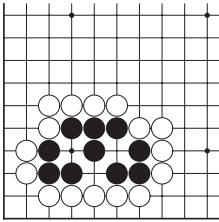
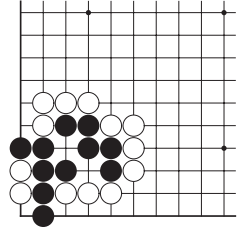
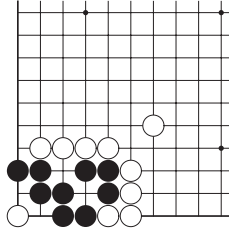
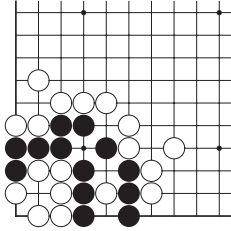
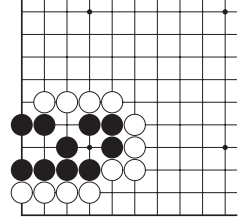
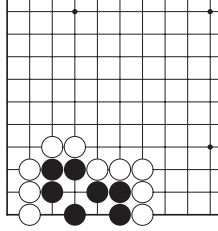
Bei 10 oder weniger Teilnehmern wird doppeltes (bzw. vierfaches, sechsfaches, ...) „jeder gegen jeden“ gespielt. Es gibt so viele Runden wie möglich, jedoch höchstens 20, und keinen Rundenüberhang im doppelten „jeder gegen jeden“. Bei 11 oder mehr Teilnehmern werden 16 Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Weiß erhält 7 Komis. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 10 Minuten und kein Byoyomi.

Bei acht oder mehr Teilnehmern stellt der DGoB ein Preisgeld von 75/50/25 für die ersten drei Plätze.

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

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

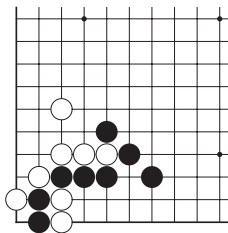
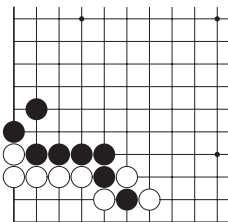
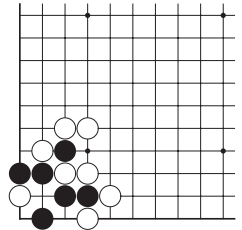
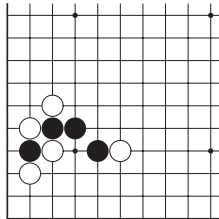
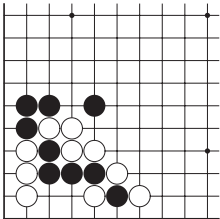
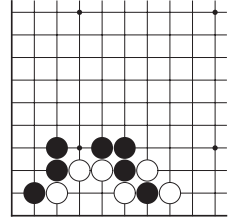
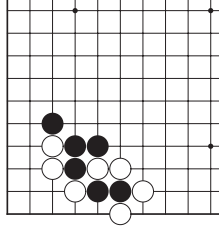
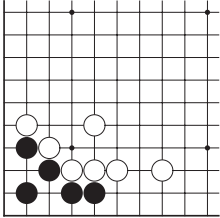
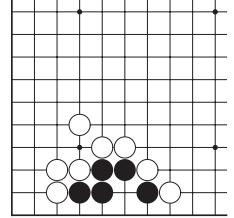
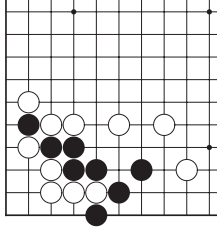


Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoz/sumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Die etwas fortgeschrittenen Anfänger sollen dieses Mal weiße Steine fangen. Viel Vergnügen!



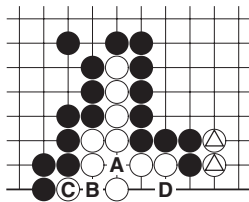
Alle Go-Probleme auf diesen beiden Seiten stammen aus der Buchserie „Level Up!“, erschienen im Verlag Baduktopia. Vielen Dank für die Genehmigung, diese hier verwenden zu dürfen!

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

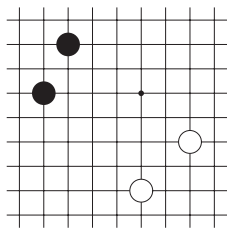
Der Durchbruch zum 18. Kyu (7)

von Klaus Petri

Vor kurzem hatte ich das Vergnügen, eine lebhafteste Partie auf dem großen Brett zwischen zwei angehenden 18. Kyus zu beobachten.¹ Die beiden spielten eine Menge guter Züge und hatten noch mehr gute Ideen. Viele Steine wurden sinnvoll verbunden, Gebiete entstanden und verschwanden harmonisch. Nach einer Weile kam es an einem Rand zur Stellung in Diagramm 1. Schwarz fragte mich: „Die weiße Gruppe kann ich doch jetzt nicht mehr fangen, oder? Ich kann ja weder auf A noch auf B einen Stein setzen.“ Da es sich um eine freie Partie in der Go-AG der Bertolt-Brecht-Schule handelte und beide Spielerinnen befreundet sind, traute ich mich zu antworten: „Du hast recht, dass du nicht auf A setzen kannst. Aber auf B kannst du setzen, weil du damit den Stein auf C schlägst.“ Das schien ihr eine sehr hilfreiche Information zu sein



Dia. 1

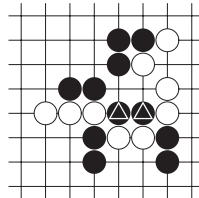


Dia. 2

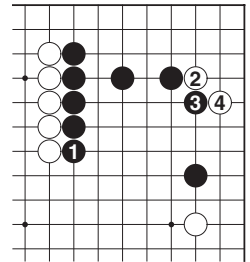
und sie schlug fröhlich den Stein auf C. „Och menno!“ meinte ihre Gegnerin. Tatsächlich wäre es sogar noch besser gewesen, auf D zu spielen, was alle weißen Steine in einem Zug fängt.²

Immer wieder denke ich, diese Folge wird die letzte. Das liegt daran, dass ich tatsächlich nichts benennen könnte, was ein 18. Kyu unbedingt können müsste. In Diagramm 1 gibt es aber tatsächlich verschiedene interessante Dinge zu lernen. Wann genau darf man einen Stein ohne Freiheiten setzen? Was ist ein Auge? Welche Steine oder Gruppen sind geschlagen, welche gefangen und was ist der Unterschied zwischen Schlagen und Fangen? Aber muss ein

18. Kyu das können? Nicht unbedingt. Die beiden Spielerinnen können offensichtlich eine Menge Dinge, die mancher 15. Kyu nicht kann. Beide spielen z.B. lieber ein Keima als ein Elefantentor (siehe Diagramm 2)³. Gleichzeitig können sie sehr unterschiedliche Din-



Dia. 3



Dia. 4

ge: Die weiße Spielerin sieht z.B. Mausefallen

(siehe Diagramm 3)⁴. Sie hat auch ein gutes Gespür dafür, an welchen Stellen sie noch invadieren sollte, bevor die Mitspielerin da zu viele Punkte macht. Auch ist sie munter bereit, Steine zu opfern. Die Zugfolge in Diagramm 4 ist für einen zweistelligen Kyu aus meiner Sicht schlichtweg genial. Weiß wird hier schon irgendetwas bekommen, egal was. Wer hier nicht spielt, verliert zwar keine Steine, aber übergibt dem Gegner alle Punkte in dieser Ecke auf dem Silbertablett.

Die schwarze Spielerin agiert dagegen eher stoisch. Fast könnte man meinen, sie sei einfalllos oder untalentiert. Weit gefehlt! Tatsächlich hat sie die Fähigkeit, ihre Steine fest zu verbinden, wie man in den Diagrammen 1 und 4 ansatzweise erkennen kann. Sie sucht nach klaren Lösungen und meistens kann sie ein Chaos wie in Diagramm 3 vermeiden. Aber einen Zug wie Weiß 2 in Diagramm 5 lässt sie nicht unbestraft und bricht gnadenlos wie in Diagramm 6 zwischen den Weißen durch.⁵ Ich

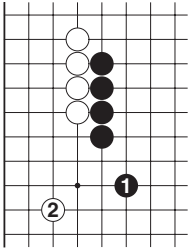
³ Die schwarze Form nennt man Keima, die weiße ein Elefantentor. In der Regel ist die schwarze Form besser als die weiße, weil man mit Schwarz genau zwischen die weißen Steine setzen kann und diese dadurch trennt. Als Faustregel ist das sehr nützlich.

⁴ Weiß kann die markierten schwarzen Schnittsteine mit einer sogenannten Mausefalle fangen. Dazu opfert man einen weißen Stein auf dem Feld, auf dem Schwarz seine Steine fest verbinden könnte, um dann drei Schwarze zurückschlagen zu können.

⁵ Man beachte, dass Schwarz hier einen sehr konkreten Plan hat, falls Weiß es wagen sollte, auf A zu schneiden.

¹ Die ersten sechs Diagramme dieser Folge stammen aus meinen Erinnerungen an diese Partie. Alle Angaben ohne Gewähr.

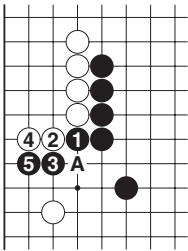
² Außer den Steinen mit Dreieck natürlich.



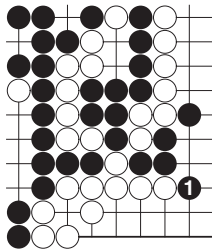
Dia. 5

hätte sehr lange keine Prognose abgeben können, wer wohl am Ende die Nase vorn hat.

Aber kehren wir zurück zu Dir, lieber Leser. Womit muss sich ein 18. Kyu unbedingt auseinandersetzen? Ich würde sagen, genau mit dem, was er als nächstes lernen möchte! Ich kann mir gut vorstellen, dass



Dia. 6



Dia. 7

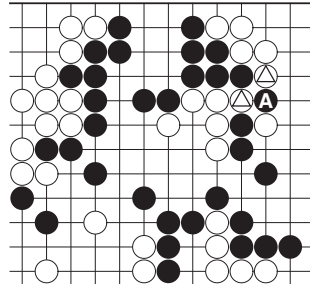
es möglich und sinnvoll ist, Dinge zu benennen, die ein echter Shodan beherrschen sollte.⁶ Aber ein angehender 18. Kyu sollte meines Erachtens am besten lernen, was ihm interessant vorkommt. Du interessierst dich für Formen? Super! Oder willst du doch lieber Zugfolgen rechnen und Steine fangen? Auch gut!⁷

Wichtig ist eigentlich nur, sich für irgendetwas zu interessieren. Wer denkt: „Oh Hilfe, das muss ich auch noch verstehen!“ – der verbaut sich dadurch den Blick auf etwas, was ihn interessieren könnte. Natürlich gibt es viele, wodurch man einen oder gar mehrere Ränge stärker werden kann, wenn es sinnvoll umgesetzt wird. So wäre es natürlich schön, wenn solche frechen Züge wie 1 in Diagramm 7 gegen Partieende nicht manchmal leben würden. Und es gibt einfache Regeln für solche Fälle.⁸ Aber gerade weil es viele Faustregeln für viele interessante Themen am

⁶ Kann das mal jemand machen? Ich wüsste gerne, was davon ich schon kann ...

⁷ Du willst gerne flotte Partien auf dem großen Brett spielen? Mach das! Du möchtest lieber auf dem 9x9 Brett über deine Züge nachdenken? Ja, das ist eine gute Möglichkeit. Du interessierst dich dafür, wie man am Ende der Partie Gebiete möglichst groß abschließt? Dann ist genau das jetzt wichtig für Dich. Möchtest du darüber nachdenken, wie man im Fuseski Steine auf der dritten und vierten Reihe verteilt und wann man dann doch auf die verflixte zweite Reihe soll? Das ist ein spannendes und lohnendes Thema.

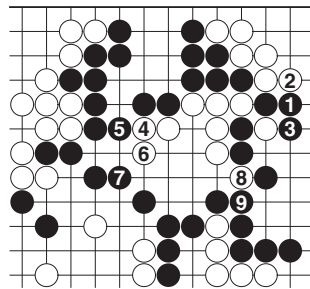
⁸ Die tatsächlich in den ganz unverschämten Fällen zum Töten reichen: Erstens alle eigenen Schnittstellen beachten, zweitens den denkbaren



Dia. 8

Go-Brett gibt, darf man sich auf dem Weg zum 18. Kyu für genau die interessieren, die einen gerade ansprechen!⁹

Eigentlich hätte die Kolonne an dieser Stelle enden sollen, aber weil noch Platz ist und ich gerade Partien von einem 20. Kyu bekommen habe, möchte ich kurz noch erwähnen, was im Regelfall hilft, um Partien zu gewinnen.



Dia. 9

Hierzu gibt es vor allem zwei Ideen, alles andere verwirrt nur.¹⁰ Wichtig sind die schon in Folge 1 genannten Durchbrüche. Noch wichtiger ist aber das Zählen von Freiheiten. Wir betrachten Diagramm 8: Für Weiß sind die markierten Steine gefühlt verbunden, da er ja den Stein A gefangen hat. Er kennt schon die Idee, dass man nicht jeden Stein schlagen muss, weil das einen Zug kostet. Aber Schwarz läuft los! Diagramm 9 zeigt die Zugfolge der Partie. Wer die Situation mal an einem Brett hinlegt und nach S1 die Freiheiten aller an S1 anliegenden weißen Gruppen zählt, kann leicht einen besseren Zug als W2 finden.¹¹ Nun ist die Seite aber voll und ich habe euch hoffentlich neugierig auf die nächste Folge gemacht!

Augenraum des Gegners so weit wie möglich begrenzen und drittens verhindern, dass dieser Augenraum unterteilt werden kann.

⁹ Ich denke übrigens auch, wer angehende 18. Kyus anleiten möchte, sollte nicht frühzeitig darauf bestehen, dass irgendein Thema jetzt aber besonders wichtig sei und unbedingt gemeistert werden müsse. Unser Spiel hat einfach zu viel zu bieten, als dass ich das im Bereich der zweistelligen Kyus glauben könnte.

¹⁰ Das meine ich ernst: Viele Konzepte sind interessant, aber Partien werden bei angehenden 18. Kyus quasi immer durch Freiheiten oder Durchbrüche entschieden. Alles andere ist Kleinkram.

¹¹ Auch das spielerisch entscheidende S9 lässt sich natürlich durch Freiheiten zählen verbessern.

Deutschlandpokal 2017

Zwischenstand nach 3 von 13 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (50 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	Summe
1 Naumann, Chr.	1d	3	4	-	7
2 Pittner, Thomas	1k	-	4	2	6
3 Wagner, Gabriel	2d	-	4	-	4
Weiß, Christian	2k	-	4	-	4
5 Pittner, Arved	3d	-	1	2	3
6 Weber, Helmut	2d	-	3	-	3
7 Cinal, Tarik	1d	-	-	2	2
Drewitz, Michael	2k	-	2	-	2
Gronau, Max	1d	-	2	-	2
Jendrusch, Norbert	3d	-	-	2	2
Kegelman, Mathias	2k	-	-	2	2
Law, Yu-Kai	2d	-	2	-	2
Napora, Dawid	1k	-	2	-	2
Quathamer, Casjen	1k	-	2	-	2
Schomberg, Niels	2d	-	2	-	2
Weigelt, Timo	1d	-	2	-	2
Werner, Wolfgang	2d	-	-	2	2

In diesem Jahr nehmen die folgenden Turniere am Deutschlandpokal teil:

- Karlsruhe
- Essen
- Erding
- Hamburg
- Erlangen
- Hannover
- Recklinghausen
- Kassel
- Bochum
- Bremen
- Stuttgart
- Jena
- Berlin

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (54 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	Summe
1 Horatschek, Martin	9k	-	4	2	6
2 Wälde, Simone	4k	3	-	2	5
3 Gehrke, Lars	4k	-	5	-	5
4 Reinke, Hendrik	3k	-	4	0	4
5 Bensel, Rolf	3k	4	-	-	4
Hartig, Silvia	9k	-	-	4	4
Huber, Alexander	3k	-	-	4	4
Quathamer, Frank	8k	-	4	-	4
Quathamer, Janntje	8k	-	4	-	4
Stellwag, Emma	8k	-	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

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (15 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	Summe
1 Bros, Manuel	11k	-	4	-	4
Dahmen, Fabian	10k	-	4	-	4
Klupsch, Christina	18k	-	4	-	4
Papachristopoulos, A.	12k	-	4	-	4
Urnoneit, Regina	13k	-	-	4	4
6 Weber, Jens	13k	-	3	-	3
7 Hildebrandt, A.	10k	-	-	2	2
Ringborg, Rebecca	19k	-	2	-	2
Ruzicka, Michael	12k	2	-	-	2
10 Polanski, Szymon	16k	-	-	1	1



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

Kids- & Teenspokal 2016/2017

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

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

Für das Jahr 2016 stehen jetzt die Gewinner fest. Arved Pittner gewinnt in der Kategorie U12, er hat an 26 Turnieren teilgenommen. In der Kategorie U18 gewinnt Matias Pankoke, er spielte in 14 Turnieren mit. Wir gratulieren ganz herzlich!

Die ersten 3 Plätze erhalten einen Geldpreis, wir möchten Euch bitten, Eure Kontodaten der Schatzmeisterin Ilona Crispian zukommen zu lassen. Bitte setzt Euch mit ihr per E-Mail in Verbindung: icrispian@dgoB.de



U 12						
Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	3d	26	66
2	Pittner	Arwen	2007	20k	18	28
3	Rieger	Angelika	2006	12k	12	27
4	Marz	Ferdinand	2006	7k	11	18
5	Dottan	Adam	2010	14k	8	17
6	Semmler	Gregor	2004	4k	9	16
7	Dottan	Immanuel	2006	5k	10	16
8	Li	Shizhao	2006	15k	6	14
9	Schaaf	Emilia Yuan	2005	17k	6	13
10	Arnhold	Moritz	2004	14k	3	9

U 18						
Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pankoke	Matias	1999	4d	14	35
2	Weigmann	Arved	1999	4k	19	30
3	Quathamer	Janntje	1999	7k	13	27
4	Bantla	Chafiq	1998	3d	14	25
5	Schomberg	Jan	2001	9k	12	24
6	Schaaf	Emanuel Jun	2003	1k	11	23
7	Wagner	Gabriel	1998	2d	10	16
8	Ahlborn	Marieke	1998	1k	9	15
9	Cinar	Emre	2002	1k	6	15
10	Thörner	Vanessa	1999	5k	7	13

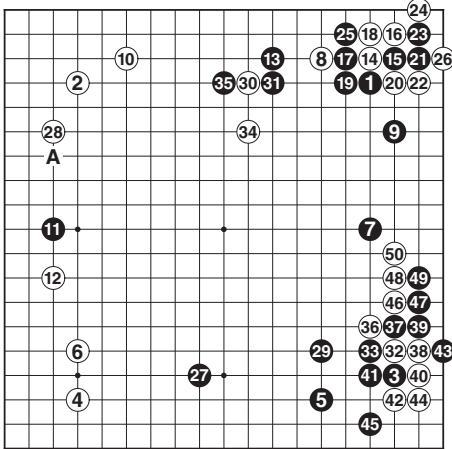
Die ersten 20 Plätze erhalten einen Sachpreis, eine Go-Tasse. Und alle Teilnehmer erhalten eine Urkunde mit Angabe der Start- und Endspielstärke. Die Preise werden in der nächsten Zeit verteilt bzw. verschickt.

Wir möchten noch einmal alle Turniervoransteller 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.

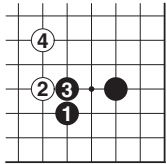
*Maria & Sabine
Wohnig*

Yoon Young Sun kommentiert (33, 1+2)

Partie: AlphaGo-Blitz-Marathon
Weiß: AlphaGo 9p
Schwarz: Park Jungwan 9p
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 261 Züge. Weiß gewinnt mit 0,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

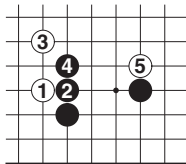


Figur 1 (1-50)

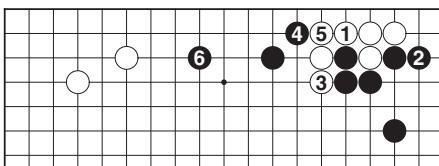


Dia. 1

gramm bewertet wohl die Stellung nach dem Schulterschlag 1 und der Antwort 3 für 4 als überkonzentriert. In einer seiner Partien



Dia. 2



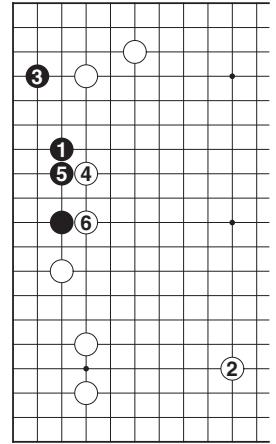
Dia. 3

hat AlphaGo beim großen Shimari den Schulterschlag auf 1 in Dia. 2 gespielt und nach 4 später noch auf 5 angelegt, um das Aji in der Ecke zu nutzen.

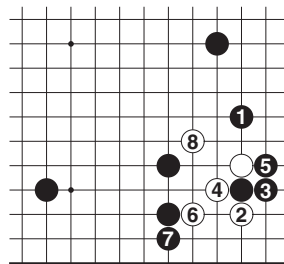
13: Ein Zug auf A wäre eigentlich normal, aber heutzutage wird gerne Tenuki gespielt.

20: Das Joseki aus Dia. 3 würde für Schwarz jetzt nicht so gut passen. Nach 6 steht Schwarz auf beiden Seiten solide und die weiße Gruppe ist noch nicht sicher.

27: Die Frage ist jetzt, ob A oder 27 attraktiver ist. Wenn Schwarz nun auf 1 in Dia. 4 spielen würde, dann kann Weiß mit 2 das schwarze Potential der Steine am rechten Rand reduzieren und nach 3 zugleich selbst mit 4 und 6 ein Moyo aufziehen.



Dia. 4



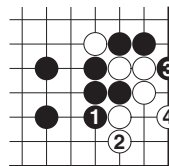
Dia. 5

30: Dieser Zug ist überraschend gut! Der Schulterschlag scheint der Lieblingszug von AlphaGo zu sein. In diesem Fall reduziert er gleichzeitig das schwarze Moyo und baut das eigene aus.

32: Ein Testzug!
 33: Wenn jetzt Schwarz auf 1 in

Dia. 5 antwortet, funktioniert 2 ganz gut, denn nach 8 ist die weiße Gruppe nicht wirklich leicht anzugreifen.

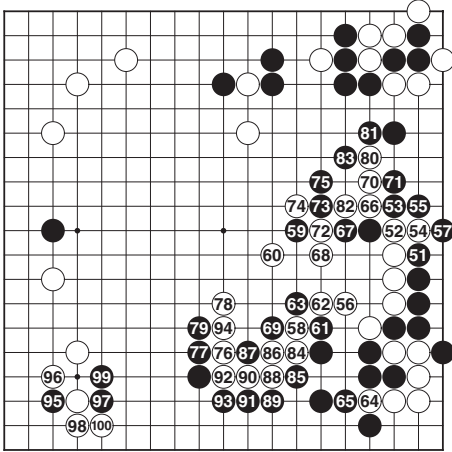
43: Das ist der richtige Zug, um die Ecke zu fangen. Wenn



Dia. 6

er stattdessen erst 1 für 2 in Dia. 6 abtauscht, dann lebt die weiße Ecke nach 3 einfach mit 4.

45: Weiß kann in der Ecke nicht leben.

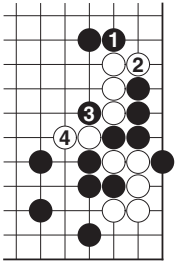


Figur 2 (51–100)

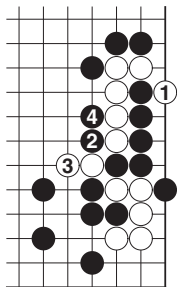
51: Er muss noch einmal schieben – 1 in Dia. 7 funktioniert nicht, denn nach 4 werden die schwarzen Steine mit nur drei Freiheiten gefangen.

56: Jetzt reicht es für Schwarz, denn wenn Weiß nun auf 1 in Dia. 8 eine Freiheit nimmt, wird er nach 4 selbst gefangen.

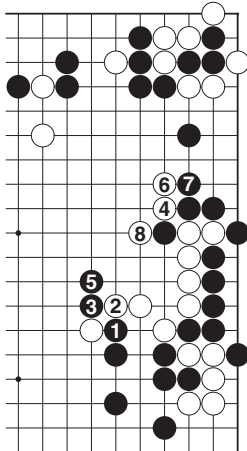
Der erste Kampf ist vorbei. Und wer steht besser? Die schwarze Stellung sieht nicht



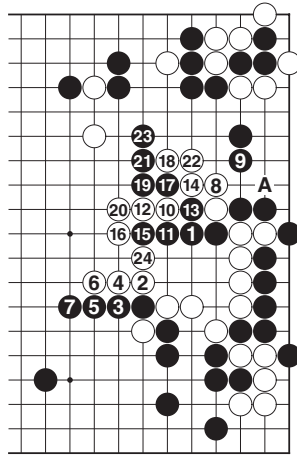
Dia. 7



Dia. 8



Dia. 9



Dia. 10

schlecht aus. Die weiße Ecke ist tot und die weiße Gruppe im Zentrum ist nicht sicher.

58: Das ist ein überraschender Zug, an den man eigentlich nicht denkt, da er einen Schnitt anbietet. Was aber passiert, wenn Schwarz tatsächlich schneidet? Weiß kann dann die schwarze Schwäche auf 4 nutzen und ist nach 6 und 8

hinreichend stabil und zufrieden. Spielt Schwarz nicht auf 5, sondern streckt auf 1 in Dia. 10, dann sind nach 8 die beiden Züge A und 10 Miai für Weiß. Nach 24 zeigt sich, dass Weiß mehr Freiheiten hat ...

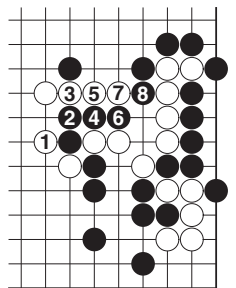
60: Weiß macht eine hervorragende Form. Das sieht alles ganz natürlich und sehr schön aus.

63: Dieser Schnitt geht, da der Schnittstein selbst nicht direkt gefangen werden kann, wie Dia. 11 zeigt, denn schneidet Weiß nach 8, setzt er sich damit auf Selbsttari.

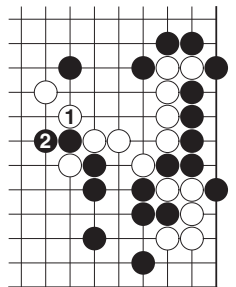
64: Jetzt einfach Atari auf 1 in Dia. 12 zu spielen, würde Weiß mit schlechter Form zurücklassen, aber ...

66/68: ... diese Zugkombination ist atemberaubend gut!

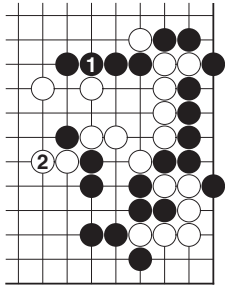
72: Weiß hat dies schwarze Form kaputt gespielt. Will Schwarz das absolut nicht zulassen, kann er statt 69 auf 1 in Dia. 13 spielen, dann



Dia. 11



Dia. 12



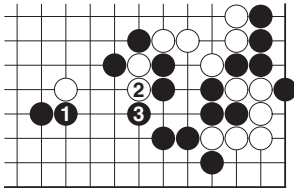
Dia. 13

aber wird der Schnittstein von Zug 63 doch einfach mit 2 gefangen.

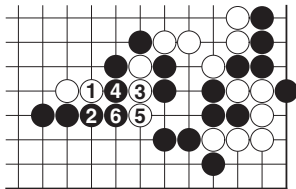
76: Und schon wieder spielt AlphaGo einen Schulterschlag zur Reduktion.

77: Schwarz zeigt Kampfgeist, aber das folgende Ergebnis ist alles andere als gut für ihn. Er hätte einfach auf 1 in Dia.

14 antworten sollen, weil dann die Treppe nach 2 mit 3 noch funktioniert. Vor 1 in Dia. 15

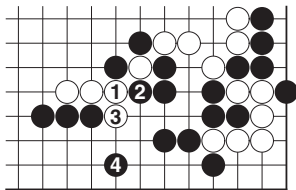


Dia. 14



Dia. 15

hätte Schwarz dabei keine Angst haben müssen, denn er kann auf 2 antworten. Zieht Weiß dann seinen Stein raus, kann Schwarz auf 4 und 6 antworten und es ist kein Aji für Weiß mehr in der Stellung. Zieht Weiß nach 2 in Dia. 15 auf 1 in Dia. 16, dann ist nach 2 und 3 der Zug auf 4 das richtige Tesuji für Schwarz.

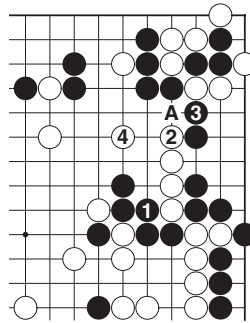


Dia. 16

81: Schwarz kann jetzt nicht einfach auf 1 in Dia. 17 decken, denn dann kann Weiß mit 2 und 4 entkommen und es bleibt zudem noch der Schnitt auf A zurück, der Schwarz Kopfzerbrechen bereiten kann.

84: Ein wirklich starker Zug!

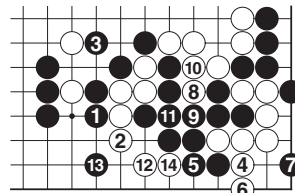
89: Jetzt auf 1 in Dia. 18 zu spielen wäre wirklich übertrieben. Wichtig ist dabei, dass 6 in der Ecke Vorhand ist und Schwarz dadurch das Semeai der beiden Gruppen verliert, wie man



Dia. 17

nach 14 unschwer erkennen kann.

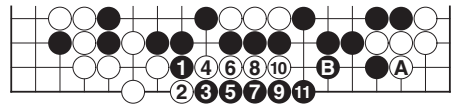
94: Nach diesem Kampf führt Weiß deutlich. Wahrscheinlich ist die Partie schon entschieden. Schwarz hat seit 58 nichts Besonderes erreicht, aber Weiß hat in der Mitte ca. 15 Punkte bekommen und alle seine Steine sind jetzt sicher.



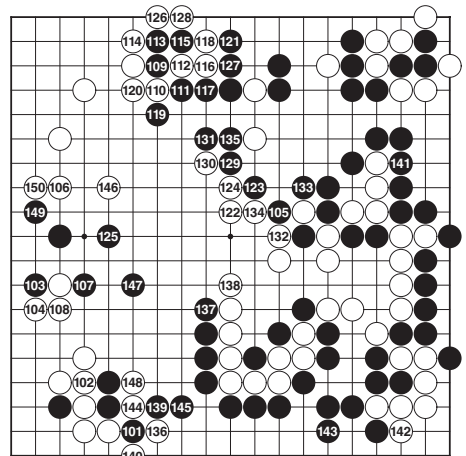
Dia. 18

126: Vermutlich wäre es jetzt größer, auf 129 zu spielen, aber AlphaGo wird berechnet haben, dass es auch so zu einem sicheren Sieg ohne Komplikationen reicht.

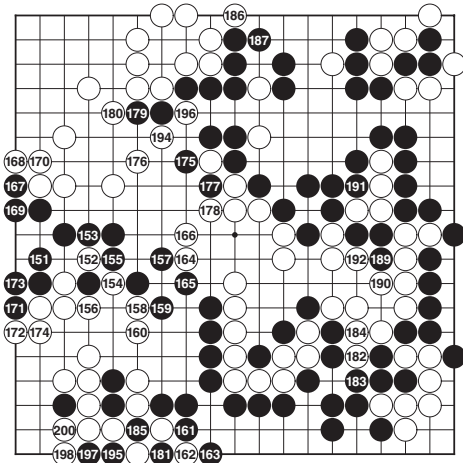
142/143: Dieser Abtausch ist nicht gut für Weiß, da er dazu führt, dass Schwarz nun nach 1 und 2 in Dia. 19 auf 3 davor gehen kann, was nicht möglich gewesen wäre, wenn A und B nicht auf dem Brett wären.



Dia. 19



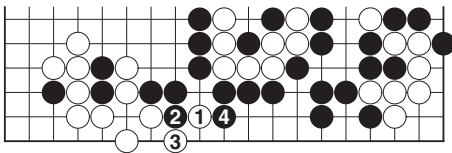
Figur 3 (101-150)



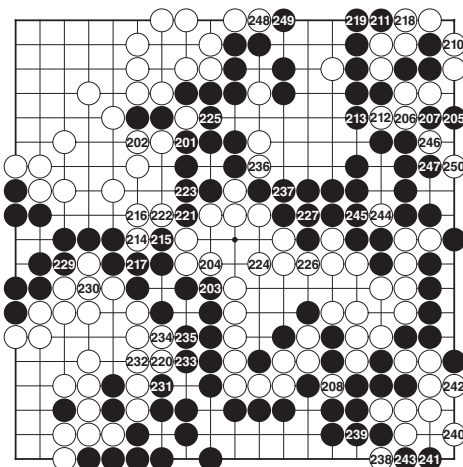
Figur 4 (151–200)

188 schlägt zurück, 193 auf 185, 199 deckt

152: AlphaGo hat irgendwie im Endspiel mehrmals komisch gespielt. So hätte er jetzt einfach zuerst mit Vorhand auf 1 in Dia. 20 spielen sollen, aber das hat auch so gereicht, um mit einem halben Punkt zu gewinnen ...



Dia. 20



Figur 5 (201–261)

Impressum DGoZ 1/2017

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, Shende Tao, 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, Tobias Berben, Gunnar Dickfeld, Kang Hwan Kuk, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, Rainer Rosenthal, Martin Stiassny, Benjamin Teuber, David Turman

Fotos: Tobias Berben, Steffi Hebsacker, Marc Oliver Rieger, Benjamin Teuber, David Turmann, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u. w. m.

Bilder & Cartoons: Andreas Fecke, 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.

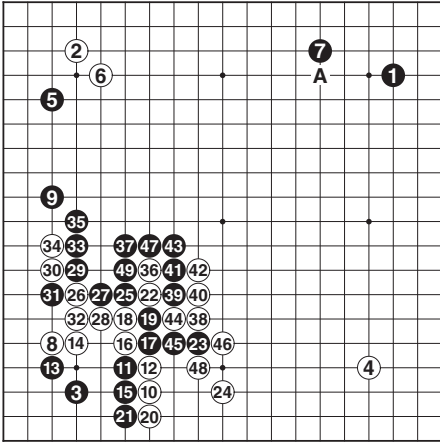
Einsendeschluss für die DGoZ 2/2017:

Mittwoch, der 12.04.2017

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

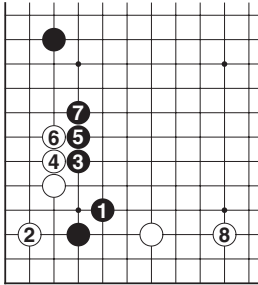
Profipartie

Partie: AlphaGo-Blitz-Marathon
Weiß: Iyama Yuta 9p
Schwarz: AlphaGo 9p
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 135 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

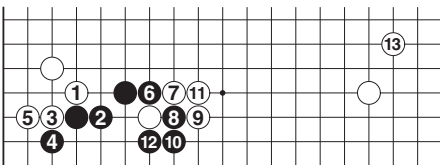


Figur 1 (1-50)
50 auf 22

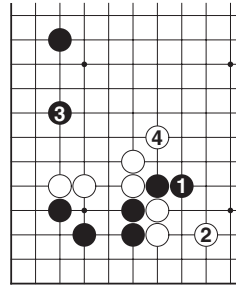
- 7: AlphaGo spielt sehr häufig 7 oder A.
- 11: Dieser Zug ist ungewöhnlich. Üblich wäre wohl das Joseki aus Dia. 1, aber AlphaGo bewertet die Entwicklung wohl als zu langsam für Schwarz, und ich vermute, das liegt daran, dass es Komi gibt.



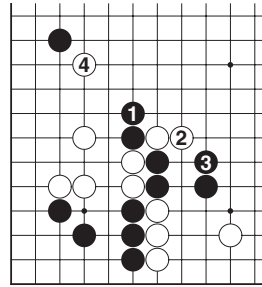
Dia. 1



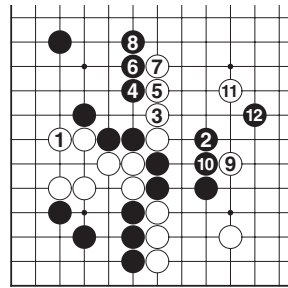
Dia. 2



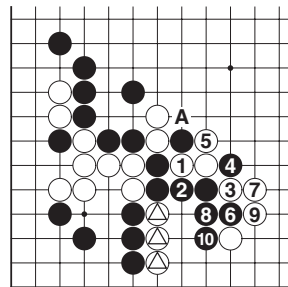
Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5



Dia. 6

12: Weiß kann sich alternativ auch überlegen, auf 1 in Dia. 2 zu spielen. In der Zugfolge bis 12 hätte Weiß Vorhand und könnte dann auf 13 spielen. Das Ergebnis ist wohl ausgeglichen. 19: Was wäre jetzt normal? 19 oder 45? Eigentlich spielt man

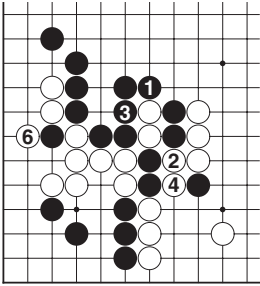
für Schwarz 1 und 3 in Dia. 3, doch AlphaGo hat sich stattdessen für 19 entschieden.

27: Auch dieser Zug ist unerwartet. Üblich wäre wohl eher 1 in Dia. 4, aber wahrscheinlich fand AlphaGo den Schulterschlag auf 4 zu gut für Weiß.

30: Einfach auf 1 in Dia. 5 zu strecken würde es Schwarz zu einfach machen, denn er kann mit 2 zuerst in der Mitte ziehen und sich bis 12 relativ einfach und gut entwickeln.

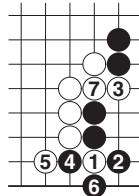
38: Ein gutes Tesuji!

40: Der Schnitt auf 1 in Dia. 6 funktioniert nicht. Nach 10 sind die drei markierten weißen Steine gefangen und auf A gibt es noch einiges Aji. 42: Weiß hat einen netten Plan. Wenn Schwarz gleich mit 1 in Dia. 7 fängt, kann Schwarz mit 2 und



Dia. 7 (5 deckt)

4 schneiden und mit 6 sichern – mit dem Ergebnis wäre er zu Recht sehr zufrieden. 51: Weiß hat zwei Steine geopfert, dadurch Schwarz sehr schwer gemacht (51 und die markierten Steine) und selbst ein eindrucksvolles Moyo bekommen.



Dia. 9

Man denkt eigentlich, dass Weiß richtig erfolgreich war. Aber es war nicht so wie wir dachten. Wir vermeiden die hässliche Form, aber AlphaGo zeigt in dieser Partie, dass man mit schlechter Form trotzdem gewinnen kann.

56: Dieser Zug zeigt, dass Weiß in dieser Ecke Vorhand haben möchte. Hätte er das „normale“

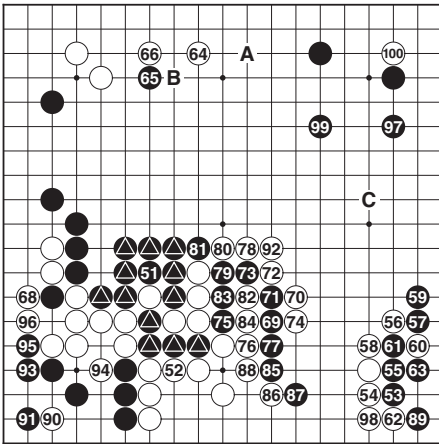
Joseki aus Dia. 8 gespielt, wäre Schwarz zu dem großen und dringenden Zug auf 8 gekommen und hätte nach der Zugfolge bis 14 sowohl links als auch oben großes Potential entwickelt.

60: Weiß tauscht 60 für 61 ab, um 62 zu bekommen. Spielt er erst auf 1 in Dia. 9, kann Weiß nach 3 durch das Fangen mit 4 und 6 in der Ecke mit Vorhand leben und in der oberen linken Ecke spielen. Spielt er gleich oben auf 64, dann streckt Schwarz sofort auf 62, was Iyama zu Recht gar nicht gefallen hat.

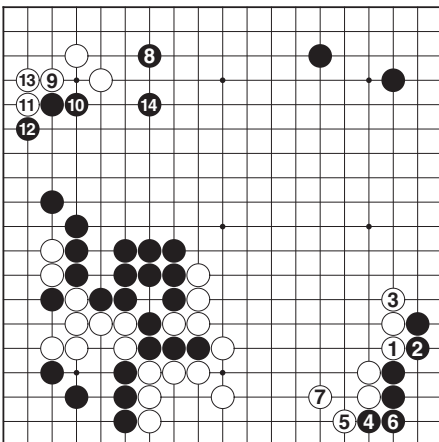
64: Das ist der größte Zug!

65/66: Einen solchen Abtausch machen Menschen nicht, weil es noch Aji an dieser Stelle gibt, wenn Schwarz sich auf A ausdehnt. AlphaGo forciert aber häufig solche Abtäusche.

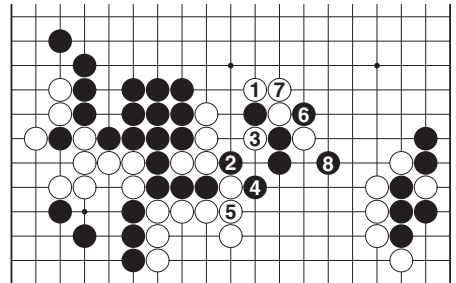
69: Dieser Zug ist überraschend gut, weil Weiß eigentlich keine gute Antwort hat. 85 wäre jetzt z. B. viel zu passiv, da Schwarz dann einfach auf 75 schneidet.



Figur 2 (51–100)
67 deckt

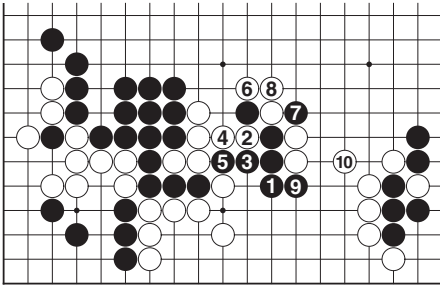


Dia. 8



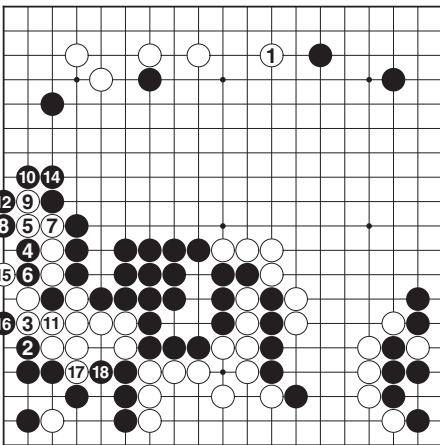
Dia. 10



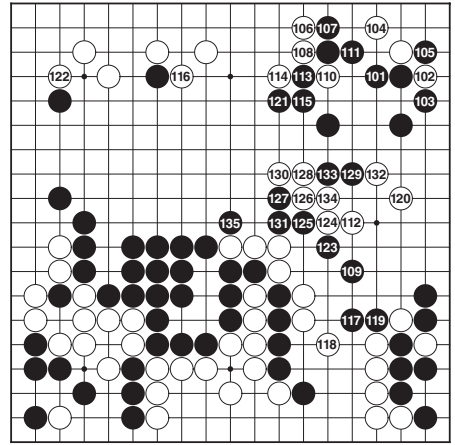


Dia. 11

- 70: Das ist sicher die stärkste Antwort.
- 74: Jetzt direkt auf 1 in Dia. 10 zu spielen wäre übertrieben, denn in der Kombination bis 8 kann Schwarz einfach ausbrechen.
- 75: Und jetzt wäre es übertrieben von Schwarz, noch auf 1 in Dia. 11 zu strecken, weil Weiß ihn dann einsperren und er nicht leben kann.
- 89: Wie ist das Ergebnis, wer führt? Schwarz hat ca. 55 Punkte und einen Schnitt bei 92, Einfluss durch B und potientes Gebiet mit C. Und Weiß hat ca. 55 Punkte plus Komí. Weiß hat mehr Punkte, aber hat kein weiteres Potenzial.
- 94: Weiß sollte jetzt nicht Tenuki spielen, wie Dia. 12 zeigt – wenn Weiß z. B. auf 1 spielt, ist nach der Zugfolge bis 18 seine Gruppe einfach tot.
- 97: AlphaGo zeigt mit diesem Zug, dass er führt.
- 99: Dieser komische Zug war ein Fehler des Übertragenden. AlphaGo hätte eigentlich auf 109 spielen wollen. Am Ausgang der Partie ändert das allerdings nichts ...

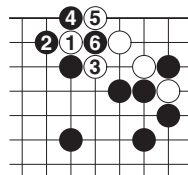


Dia. 12

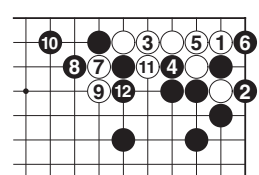


Figur 3 (101–135)

- 101: Hier spielt AlphaGo zu sanft, finde ich. Man denkt eher an 102 oder 105, um die Ecke besser angreifen zu können.
- 106: Iyama könnte mit 1, 3 und 5 in Dia. 13 ein Ko erreichen, aber Schwarz hat mehr Ko-Drohungen, so dass das nicht sinnvoll ist. Und nach 1 in Dia. 13 mit 1 in Dia. 14 fortzusetzen bringt nichts, da 3 keine Vorhand für den Schnitt auf 7 ist – Schwarz kann mit 6 töten und Weiß kann daraufhin trotzdem nicht ausbrechen.
- 113/119: AlphaGo spielt nur noch stabil und auf einen sicheren Sieg.
- 127: Das ist ein starker Angriff von AlphaGo, den er sich leisten kann, da er keine Schwächen mehr in seiner Stellung hat.
- 135: Wahrscheinlich ist die weiße Gruppe um 126 schon tot, da sie nicht mehr leben und ausbrechen kann. Die Profispieler haben den Verlustzug von Weiß nicht gefunden. Weiß sollte nach dem ersten Kampf besser stehen, aber das war wohl nicht so. Vielleicht wäre es doch besser gewesen, B nicht für C abzutauschen, damit Schwarz die untere Seite nicht so gut reduzieren kann wie in der Partie.



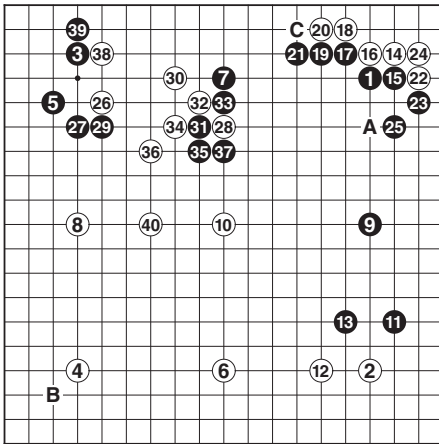
Dia. 13



Dia. 14

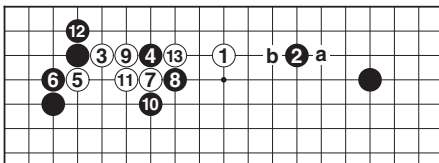
Die kommentierte Bundesligapartie (23)

Partie: 3. Liga (B), 1. Spieltag, Brett 3,
22. September 2016
Weiß: Colin-Marius Dock 1d (Göttinger Samurai Mammut)
Schwarz: Yu-Kai Law 2d (TriLux)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Franz-Josef Dickhut 6d
(www.fjdickhut.de)



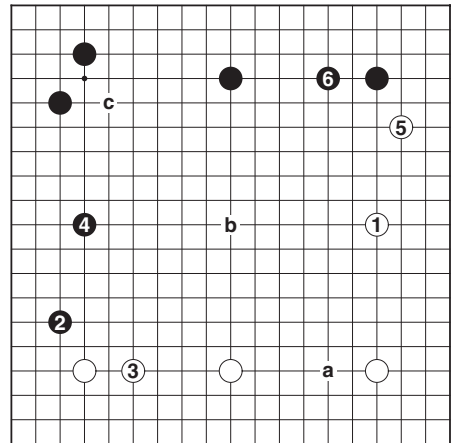
Figur 1 (1–40)

- 6: Häufiger sieht man W1 aus Dia. 1, aber das ist Geschmackssache. S2 und die Folge im Diagramm sind auch nur ein Beispiel. 2 sieht man auch auf a, b oder 13 und statt W3 geht natürlich auch W4.



Dia. 1

- 7: Wenn Weiß nicht an diesem Rand spielt, scheint es nur natürlich, hier nun mit Schwarz zu spielen, aber der Eckangriff auf 11 sieht mindestens genauso gut aus.
8: Hier würde ich auf jeden Fall die andere Seite bevorzugen, also 9. Der Grund ist in Dia. 2 zu finden: An dem Rand von 8 hat Weiß nämlich



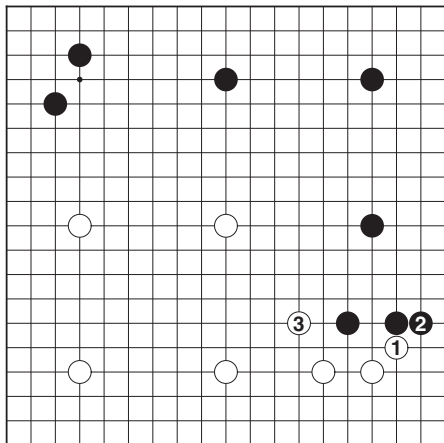
Dia. 2

in der Partie keine druckvolle Fortsetzung gegen das tiefe Shimari, während im Dia. 2, sollte Schwarz analog zur Partie mit S2 und S4 einen Kakari mit Ausdehnung spielen, Weiß dann ein ebenso gutes Kakari auf 5 bleibt – und er kann dann nach 6 auch noch je nach Vorliebe a, b oder c spielen.

- 13: Ein guter Zug, aber das schwarze Moyo ist durch W10 schon eingedämmt. Somit reduziert S13 eigentlich nur das weiße Moyo – und es ist fraglich, ob das schon notwendig ist. Man könnte auch auf A spielen oder direkt auf B invadieren.
14: Die Ecke ist natürlich verlockend, aber mit Weiß würde ich jetzt wie in Dia. 3 fortsetzen und die Ecken links unten und rechts oben als Miai betrachten. W14 ist aber auch ok.

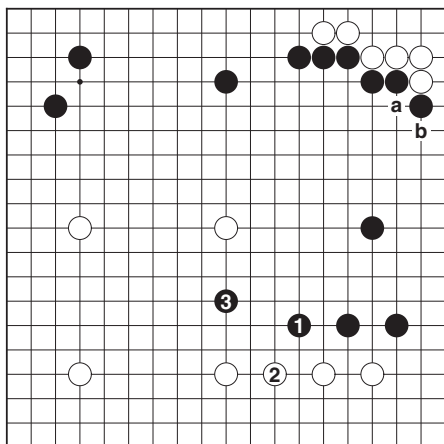


BUNDESLIGA

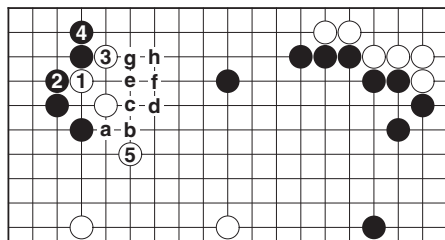


Dia. 3

- 22: Jetzt könnte man Tenuki spielen und z. B. wie in Dia. 3 fortsetzen.
- 25: W22 und auch jetzt dieser Zug werden seit AlphaGo wieder genauer untersucht, dabei galten sie seit Jahrhunderten als Joseki. Es ist aber wohl so, dass einerseits der Abtausch, selbst wenn er Vorhand für Weiß ist, auch schaden kann und andererseits nichts derart Schlimmes droht was ein schwarzes Tenuki komplett verbietet, weshalb (AlphaGo mit) Weiß ihn wohl gerne weglässt. Hier z. B. könnte Schwarz auch Dia. 4 in Erwägung ziehen. Der Schnitt auf a fängt erst mal nichts, und b wäre nur ein (großes!) Endspiel.

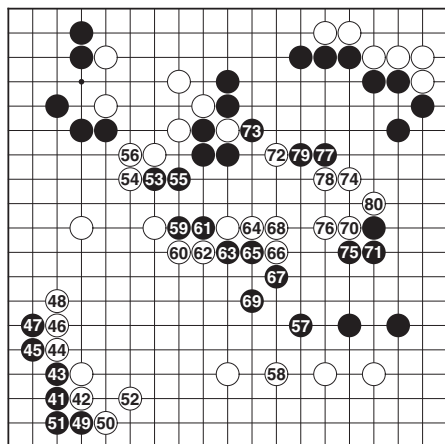


Dia. 4

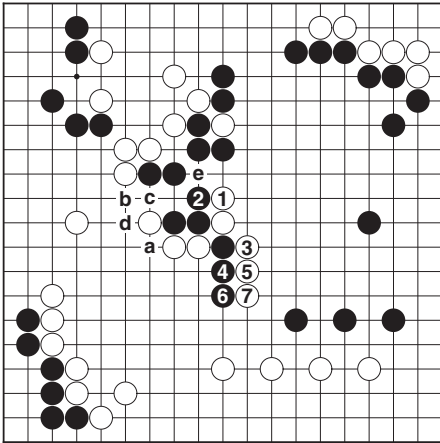


Dia. 5

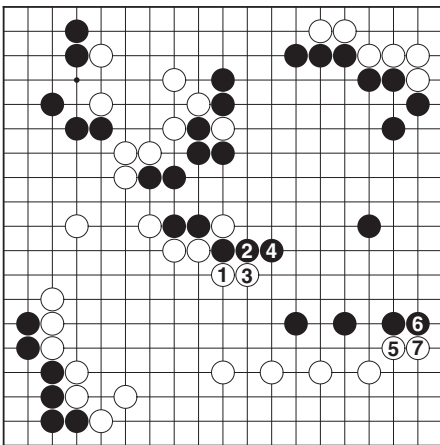
- 26: Hier beginnt Weiß sich aktiv zu schaden. Diese Reduktion ist jetzt unnötig, denn dank 10 und 20, letzterer schaut mit C in das potenzielle Randgebiet, ist die schwarze Stellung ohnehin schon limitiert. Immer noch winkt die Folge aus Dia. 3. Gerne auch nur das Keima auf 3 dort.
- 28: Eine Art Mittelspiel-Joseki zeigt Dia. 5. Dann wäre man schnell wieder draußen (wo man eigentlich gar nicht erst hätte rein wollen sollen). Als Fortsetzungen sollte Weiß vorbereitet sein, nach S auf a und W auf b, S auf c dann mit d bis h zu opfern. Und falls Schwarz mit dem Peep e beginnt, nicht zu decken, sondern auf c zu antworten.
- 30: Einen Schnittpunkt weiter rechts anlegen ist vermutlich besser. Die Züge zuvor haben die Lage für Weiß aber schon sehr unangenehm gemacht.
- 40: Ich hätte den wohl eher als 1-Punkt-Sprung von 36 aus gespielt, aber die Gruppe oben hat das Größte erstmal überstanden und die Partie ist halbwegs ausgeglichen. Allerdings würde ich lieber Schwarz spielen, da Weiß doch recht dünn ist.



Figur 2 (41–80)



Dia. 6

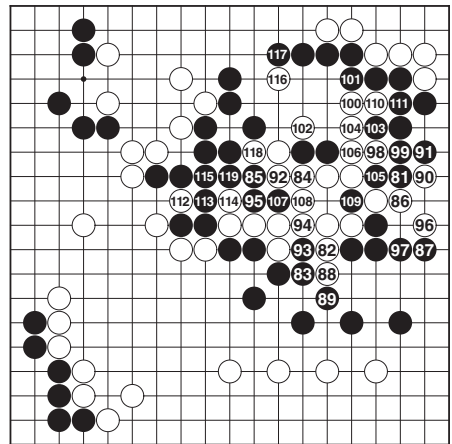


Dia. 7

- 49/52: Auch hier sieht 57 wichtiger aus. Wobei ich dann, wenn tatsächlich einer der beiden dort gespielt hätte, vermutlich gemosert hätte, dass sich nun anscheinend jeder für AlphaGo hält ... ;-)
- 64: Dieser Zug kann angesichts der schwarzen Stärke rund herum eigentlich nicht funktionieren. Dennoch ist dies der richtige Zeitpunkt und der richtige Ort für einen letzten Kampf. Statt 64 scheint mir aber Dia. 6 bessere Aussichten zu haben. Sorgen machen dabei allerdings die Defekte a und b im Hinterland. Übrigens kann Schwarz statt 2 nicht auf c die beiden Steine in Sente anbinden, denn Weiß antwortet einfach

auf d und es droht dann immer noch ein weißer Zug auf e, wonach Schwarz nicht die Mausefalle und den Schnitt gleichzeitig decken kann. Statt 64 oder Dia. 6 wäre Dia. 7 vielleicht die korrekte Fortsetzung, das zementiert jedoch nur die Niederlage. Das ist also keine echte Option, wenn man noch etwas erreichen möchte.

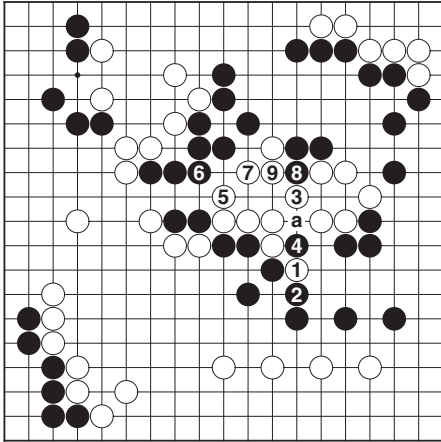
- 69: Die vier weißen Steine sind nun auf sich allein gestellt.
- 74: Bis hierhin ein guter Shinogi-Ansatz, also der Versuch, in der gegnerischen Anlage zu leben. Aber darauf, dass es für zwei Augen reicht, sollte man noch nicht wetten.
- 75: Dieser Zug hilft eher Weiß. Der härteste Angriff scheint mir eher 76 zu sein, aber auch nach 80 sähe ich noch kein Leben. Und ein Zug auf 80 hätte den Vorteil, dass man schon mal das Randgebiet behalten würde, was im Falle eines Ko-Lebens oder eines Nachhand-Lebens von Weiß, bei dem vielleicht das Zentrum oder auch der untere Rand geschwächt bzw. geschädigt werden, die Möglichkeit zu Kompromissen lässt. Nach 80 hängt der Ausgang der Partie fast unumstößlich am Status der weißen Gruppe.



Figur 3 (81–119)

- 81: Hier muss Schwarz eigentlich darauf vertrauen, dass es am Rand kein zusätzliches Auge für Weiß gibt und z.B. auf 84 spielen. Denn nach S81 hat Weiß ...
- 82: ... die Chance zu leben! Dia. 8 zeigt, dass Weiß mit dem wichtigen Kikashi 1 und dem Augenzug 3 ein Leben basteln kann. Nach 9 kann Schwarz nicht auf a spielen, um ein Auge

unecht zu machen. 82 aus der Partie verpasst diese Chance und danach sehe ich keine echte Chance mehr auf zwei Augen, auch wenn Weiß nah dran war...



Dia. 8

Fazit: In der Eröffnung, so normal sie auch aussah, gab es einige Stellen, die nicht zuletzt dank AlphaGo wieder interessante Ideen und neue Optionen anbieten, insbesondere bei den 3-3-Invasionen. Und wir sehen dabei, wie wichtig besonders in solchen Moyo-Partien die Vorhand ist. Strategisch war die Reduktion W26 unangebracht und Schwarz war spätestens nach dem Schnitt S63 im Vorteil. Am Ende hing der Ausgang der Partie wie so oft am Schicksal einer Gruppe. Das ist für beide Seiten immer eher eine kleine Lotterie. Allerdings ist es bei einem Angriff auf das Leben einer einzelnen Gruppe in der Regel schwieriger für den Angreifer, die Gruppe auch wirklich tot zu halten, selbst wenn der Start die klar besseren Bedingungen für den Angreifer zu bieten scheint. So hatte auch in dieser Partie Weiß für einen kurzen Augenblick, mit W82, die Chance zu leben. Nachdem diese aber verpasst war, hat Schwarz alle weiteren Halbchancen eindrucksvoll abgewehrt.

International

von Lars A. Gehrke

18. Agon Japan-China Pokal

Der Agon Kiriyama Pokal wird sowohl in China als auch in Japan ausgetragen und vom gleichen Sponsor finanziert. Es ist ein einfaches K.O.-System mit einem Preisgeld von 10.000.000 Yen. Seit 2000 spielt der Gewinner des japanischen Turnieres gegen den Sieger der chinesischen Ausgabe eine einzige Partie. 2014 besiegte dort der zur damaligen Zeit 17-jährige Ke Jie aus China den bekannten japanischen Go-Profi Iyama Yuta. Die ersten vier Austragungen dieses japanisch-chinesischen Duells konnte noch ein japanischer Profi für sich entscheiden, allerdings gewannen seit 2004 nur noch chinesische Profis. Daher war es 2015 umso bemerkenswerter, als Iyama Yuta sich für seine Niederlage im Vorjahr revanchierte, den Chinesen Huang Yunsong besiegte und damit nach über zehn Jahren den Sieg wieder nach Japan holte.

Ausgetragen wurde das Entscheidungsspiel zwischen Japan und China für den 18. Agon Kiriyama Pokal am 11. Dezember 2016 im Hauptquartier



Ke Jie 9p, Weltranglistenester

der Religionsvereinigung Agon Shu in Kyoto. Der Repräsentant aus China, Ke Jie 9p (W) besiegte Kono Rin durch Aufgabe nach 150 Zügen. Damit erlangte Ke seinen zweiten und China den 13. Sieg in dieser Auseinandersetzung.



Hauptsitz der Agon Shu in Kyoto

Bei der Preisverleihung würdigten Vertreter der beiden Länder den Beitrag des mit 95 Jahren verstorbenen Kiriyama Seiyu, Gründer und Oberhaupt der Agon Shu, den er bis zu seinem Tode am 29. August 2016 zur Verbreitung von Go und der Förderung der chinesisch-japanischen Freundschaft geleistet hat.

3. Bailing Pokal

Der Bailing Pokal ist ein alle zwei Jahre stattfindendes Turnier, das 2012 von dem chinesischen Pharmakonzern Guizhou Bailing Group ins Leben gerufen wurde, und verspricht ein strenges K.O.-System mit 64 Spielern. 15 Plätze werden fest vergeben, die Besetzung der übrigen 49 Plätze wird durch eine Qualifikationsphase entschieden. Hier ist das Besondere, dass vier Plätze für das weibliche Geschlecht und ein Platz für taiwanische Profis

reserviert sind. Die drei Vorrunden für die acht taiwanischen Profis, die um den einen Platz kämpften, fanden letztes Jahr am 23., 24. und 26. Januar statt. Bei der weiblichen Vorrunden-Gruppe gab es insgesamt 62 Spielerinnen und vier Vorrunden (11.-14. März), wobei die beiden chinesischen Spielerinnen Song Ronghui 5p und Xie Shaobo 2p jeweils die erste Runde übersprangen. Letztlich qualifizierten sich dort die Koreanerin Kim Yunyoung 4p, und die drei Chinesinnen Yu Zhiying 5p, Tang Yi 2p und Li He 5p. Die anderen 88 Teilnehmer der Vorrunde spielten drei Qualifikationsrunden, wobei aufgrund der hohen Anzahl an Spielern die erste Runde am 11. und teilweise noch am 12. März, die zweite und dritte Runde am 13. und 14. März ausgetragen wurde. Die ersten drei Runden des eigentlichen Turnieres wurden am 28. Juni, 30. Juni und 2. Juli in Beijing/Peking, China, veranstaltet. Das Viertelfinale am 25. August in Guiyang, China, gewann Ke Jie 9p (China), Won Sungjin 9p (Korea), Shin Jinseo 6p (Korea) und Chen Yaoye 9p (China). Ende August wurde das Halbfinale durch ein Best-Of-Three-Match entschieden, aus dem Ke Jie mit 2:1 und Chen Yaoye mit 2:0 siegreich hervorgingen.

Somit wurde das Finale diesmal eine rein chinesische Auseinandersetzung im Modus Best-Of-Five. Nach den zwei Siegen von Chen Yaoye am 20. und 22. September startete Ke Jie eine Aufholjagd mit einem Sieg am 14. Dezember, scheiterte aber zwei Tage später, als er schließlich wieder verlor. Damit gewann Chen Yaoye 3:1 gegen Ke Jie und sicherte sich somit den 3. Bailing Pokal.

21. LG Pokal

Der LG Pokal ist mit dem Samsung Pokal eines der höchstdotierten internationalen Go-Turniere und wurde 1996 ins Leben gerufen. Das Preisgeld für den Gewinner liegt bei 300.000.000 Won, das entspricht ca. 250.000 Euro. Das Hauptturnier ist ein 32-Spieler-K.O.-System, wobei im Finale drei Partien gespielt werden. Vor dem 11. LG Pokal wurden im Finale noch fünf Partien gespielt. Die Hauptbedenkzeit sind drei Stunden mit einem Byoyomi von fünf einminütigen Perioden. Auch bei diesem Turnier gibt es eine Vorrunden-Phase, in der u. a. auch taiwanische Profis wieder

um eine gesonderte Qualifizierung für das Hauptturnier kämpfen. Dies geschah in drei Runden am 5., 15. und 17. Februar 2016 mit dem Gewinner Lin Junyan 6d. Die 304 anderen Teilnehmer der Vorrunden spielten vom 31. März bis zum 5. April bis zu vier oder fünf Partien, um sich für einen der 16 freien Plätze zu qualifizieren. Im Hauptturnier flog diesmal der Gewinner vom 20. LG Pokal, Kang Dongyun 9p aus Korea, schon in der ersten Runde aus dem Turnier, weil er gegen den Chinesen Meng Tailing 6p verlor.

Die ersten beiden Runden des 21. LG Pokals fanden am 30. Mai und am 1. Juni in Cheongju, Korea, statt. Im Viertelfinale am 14. November in Hangzhou, China, wurde Meng Tailing von Shin Jinseo 6p (Korea) besiegt. Weitere Gewinner des Viertelfinales sind Dang Yifei aus China, Park Junghwan 9p aus Korea und Zhou Ruiyang 9p aus China. Im Halbfinale am 16. November gewannen Dang Yifei und Zhou Ruiyang. Dafür, dass der 2010 zum 4. Dan aufgestiegene Dang Yifei zum zweiten Mal in seiner Karriere das Finale

eines internationalen Turniers erreichte, wurde ihm der 9. Dan verliehen. Zur Überraschung vieler, die den nach Elo-Punkten deutlich stärkeren Zhou Ruiyang als Favoriten sahen, gewann Dang Yifei am 6. und 8. Februar 2017 in Hwaseong, Korea, zwei von drei Partien und wurde damit Gewinner des 21. LG Pokals. Er ist am 17. Juni 1994 geboren und aktuell 22 Jahre alt.

Japan

von James Brückl

Liga-Nachrichten

Hatte Hane Naoki 9p zuletzt noch die besten Aussichten in der Honinbo Liga, er stand hier 3:1, konnte er sich aber nicht weiter verbessern. Er wurde daher von Motoki Katsuya 7p überholt, der nun 4:1 steht. Unter anderem diese beiden müssen



Dang Yifei ist der Gewinner des 21. LG Pokals

aber noch gegeneinander spielen. In der Judan-Liga konnte sich aus dem Kreis der Aspiranten (wie zuletzt berichtet) Yu Zhengqi 7p durchsetzen. Er ist nun der Herausforderer von Iyama Yuta und wird die ersten Titelpartien im März austragen.

Meijin-Liga

Iyama Yuta 9p steht in der Liga 2:0. Bei insgesamt 8 Spielen ist aber natürlich noch vollkommen offen, wer der Herausforderer von Takao Shinji 9p wird.

Tengen

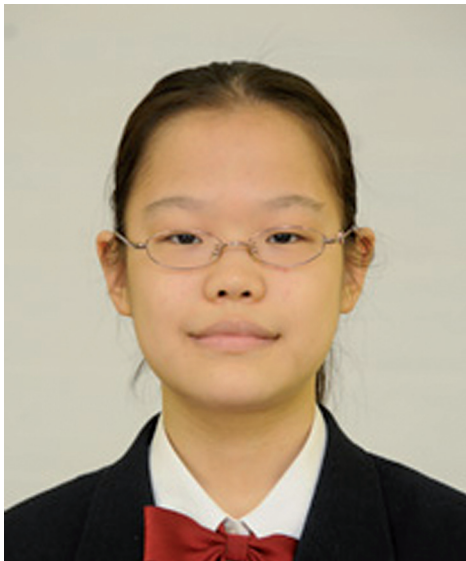
Bereits am 12.12.2016 gewann Iyama Yuta 9p das vierte Spiel gegen Ichiriki Ryo 7p und verteidigt damit seinen Titel.

NHK-Cup

Auch im NHK-Cup ist Iyama Yuta gut im Rennen und steht zum Datum 13.02.2017 als erster im Viertelfinale.

Kisei

Kono Rin 9p, der sich das Recht der Herausforderung erkämpft hatte, gewann Mitte Januar das erste Spiel gegen den Titelträger Iyama Yuta 9p. Dieser entschied aber die zwei nachfolgenden Begegnungen



Nyu Eiko 1p

für sich. Dennoch ist in diesem siebenrundenigen Titelkampf aber noch alles offen.

Frauen-Meijin

Fujisawa Rina ist die Herausforderin von Xie Yimin. Die Daten der Titelpartien stehen mittlerweile fest. Die Titelträgerin wird in den Spielen vom 01., 08. und 15.03.2017 bestimmt werden.

Frauen-Kisei

Die jugendliche Nyu Eiko 1p (geb.12.05.1999) hatte es unternommen, Xie Yimin um den Kisei-Titel herauszufordern. In den drei Spielen, die jeweils durch Aufgabe entschieden wurden, konnte aber Xie Yimin die erste und dritte Partie für sich entscheiden. Neue und alte Titelträgerin ist daher Xie Yimin.

Korea

von Tobias Berben

Erfolgsbilanzen 2017

Die Liste der bisherigen Siegbilanzen zeigt, dass die großen Titel jeweils noch nicht in der heißen Phase sind, denn die Liste wird von den unteren Dan-Spielern dominiert, die in den Qualifikationsrunden ihre Lorbeeren sammeln.

Pl.	Name	Siege	Niederlagen	Quote
1	Kim Myeonghoon 5p	7	0	100%
2	Sul Hyunjun 3p	6	2	75%
3	An Kukhyun 6p	4	0	100%
	Shin Jinseo 6p	4	1	80%
	Han Seongjoo 4p	4	1	80%
	Shin Minjun 5p	4	2	67%
	Park Hamin 2 p	4	4	50%
8	Kim Jiseok 9p	3	0	100%
	Park Junghwan 9p	3	0	100%
	Hong Sungji 9p	3	1	75%
	Byun Sangil 5p	3	1	75%
	Choi Youngchan 1p	3	1	75%
	Park Sangjin 1p	3	1	75%

China

von Liu Yang

29. Mingren

Am 12.01. fand das Herausforderer-Finale des Mingren (Meijin) in Beijing statt. Zhou Ruiyang 9p gewann gegen Mi Yuting 9p und kam nach 10 Jahren wieder in das Finale eines Titelkampfs.

Von 10 Jahren verlor er als Shooting-Star gegen Gu Li 9p. Dieses Mal sollte es mit seinen Chancen gegen Lianxiao 8p besser stehen. Das Finale wird im März ausgetragen.



Yu Zhiying 5p



Zhou Ruiyang 9p

ründigen Qualifikationsturnier konnte sie gegen alle männlichen Spieler gewinnen und kam überzeugend ins Hauptturnier.

Vor drei Jahren hat sie schonmal den Shinjin-O gewonnen. Warum nicht diesmal auch den Changqi Cup?

Erfolgsbilanzen 2017

	+	-	Quote
1 Mi Yuting 9p	9	2	82%
2 Zhang Tao 5p	6	1	86%
Zhou Ruiyang 9p	6	3	67%
Li Weiqing 4p	6	3	67%
5 Fan Yin 6p	5	1	83%

31. Tianyuan

Bei Zhou Ruiyang 9p läuft momentan einiges gut. 10 Tage nach dem Mingren folgte das zweite Herausforderer-Finale im Tianyuan Cup (Tengen) für ihn. Leider konnte er seine Siegserie aber nicht fortsetzen und verlor gegen Lian Xian 8p. Der Finaltermin gegen den achtmaligen Titelverteidiger Chen Yaoye 9p steht allerdings noch nicht fest.

14. Changqi Cup (Ing Cup)

Yu Zhiying 5p gelingt im Changqi Cup die nächste Sensation. Im vier-



Lian Xian 8p

Hallo, liebe Kinder!

Heute wollen wir Euch zu etwas ganz besonderem einladen: dem Europäischen Go-Kongress! Was ist denn das? Nun, stellt Euch vor, Ihr könntet ein paar hundert Gäste aus aller Welt einladen, die alle Go spielen können. Darunter viele Kinder und ein paar Go-Profis. Und dann würdet Ihr zwei Wochen lang Urlaub mit ihnen verbringen. Jeden Tag Go spielen – mal auf dem großen, mal auf dem kleinen Brett, mal schnell, mal langsam, mal mit Erwachsenen, mal nur mit Kindern. Und zwischendurch könntet ihr jede Menge spaßige Sachen machen, wie zum Beispiel ein Biathlon-Go-Turnier, bei dem es darum geht, möglichst schnell im Ziel anzukommen und dabei möglichst viele Go-Probleme richtig zu lösen, oder ein Crazy-Go-Turnier, bei dem auf seltsamen Go-Brettern oder mit lustigen Regeln gespielt wird. Und dann gäbe es da noch ein Schwimmbad, eine Minigolf-Anlage, jede Menge Wald und sogar einen kleinen Zoo. Klingt toll, gibt es aber leider nicht?

Doch! Und das ganze heißt eben “Europäischer Go-Kongress” und findet diesen Sommer praktisch vor Eurer Haustür statt: in Oberhof in Thüringen, also nur ein paar Bahnstunden von Euch entfernt!

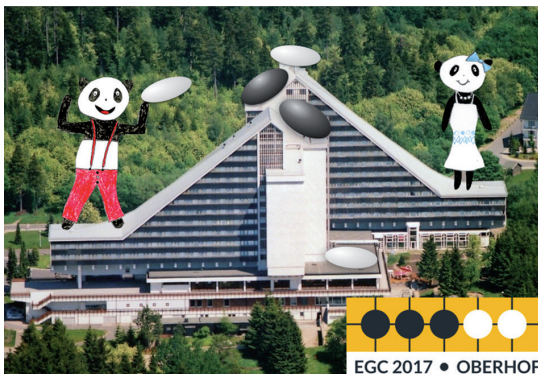
Wir freuen uns schon riesig darauf! Und viele Kinder haben sich auch bereits angemeldet! Was es alles für Kinder, Jugendliche und Familien besonderes gibt, könnt Ihr hier nachlesen (auf Englisch):

www.egc2017.eu/tourism/families/

Also: Fragt doch Eure Eltern, ob Sie mit Euch nicht die Sommerferien mit Go und ein paar hundert Go-Spielern verbringen wollen!

Wir spielen inzwischen schon ein wenig auf dem Hotel in Oberhof...

Bis dann in Oberhof!



Euer **白 Bai und 黑 Hej**

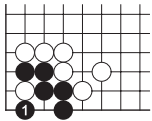
Problemecke von Timo Kreuzer

Gratulation an Burkhard Schreiber, den Gewinner der Problemecke dieser Ausgabe!

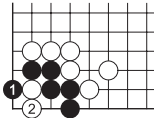
Bei den neuen Problemstellungen ist hoffentlich wieder für jeden etwas dabei. Bei allen Problemen ist Schwarz am Zug. Viel Spaß!

Lösungen 6/2016

Lösung 1:



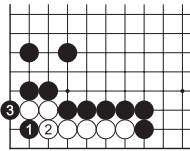
Korrekt. Schwarz teilt den Augenraum in zwei und lebt.



Falsch: Auf diese Weise bekommt Schwarz nur ein Auge und die schwarze Gruppe ist tot.

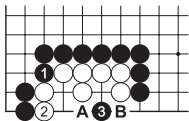
Lösung 2:

Korrekt. Das Tesuji auf 1 ist die Lösung. Danach droht ein Schnitt auf 2 und eine Verbindung auf 3. Im Diagramm deckt Weiß den Schnitt und Schwarz spielt die Verbindung. Weiß ist tot.

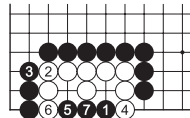


Lösung 3:

Korrekt. Schwarz 1 tötet. Nach 3 sind A und B miai.

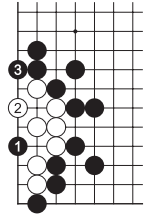
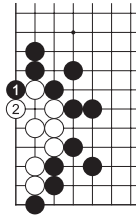


Falsch. Wenn Weiß selbst auf den wichtigen Punkt 2 spielen kann, führt das in der Folge nur noch zu einem Seki.



Lösung 4:

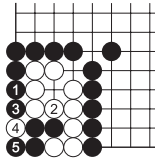
Korrekt. Schwarz 1 tötet. Spielt Weiß auf 2, muss Schwarz mit 3 kontern.



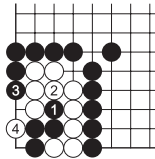
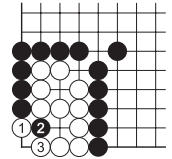
Falsch. Spielt Schwarz Atari, ist er in die Falle getappt. Weiß nimmt die Einladung zum Ko dankend an.

Lösung 5:

Korrekt. Schwarz kann bestenfalls ein Ko erreichen. Schwarz 1 und 3 im Diagramm können auch in umgekehrter Reihenfolge gespielt werden.



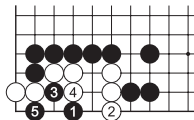
Korrekt(Fortsetzung). Weiß schlägt vier schwarze Steine. Darauf folgt das Ko.



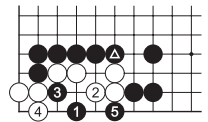
Falsch. Schwarz 1 funktioniert leider nicht. Nach Weiß 4 lebt die weiße Gruppe.

Lösung 6:

Korrekt. Schwarz spielt auf den vitalen Punkt. Es folgt ein Ko.

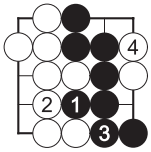
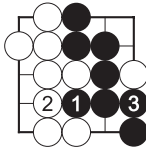


Variante. Weiß kann versuchen das Ko mit der Kombination 2 und 4 zu verhindern. Eine gute Idee, doch wegen des markierten schwarzen Steines hat Weiß ein Freiheitenproblem, welches Schwarz mit 5 ausnutzen kann. Weiß ist tot.



Lösung 7:

Korrekt. Das Diagramm zeigt die beste Zugfolge für beide. Weiß hat 4 Punkte. Schwarz hat 5 Punkte. Wie von einigen Teilnehmern angemerkt, gilt dies nur nach japanischer Zählweise. Frage an den informierten Leser: Kann Schwarz nach chinesischer Zählweise gewinnen?

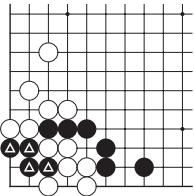
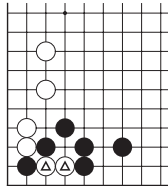


Falsch. Schwarz 3 führt leider nicht zum Sieg, denn nach Weiß 4 gehören die Punkte in der rechten oberen Ecke nicht mehr Schwarz.

Probleme 1/2017

Problem 1:

Man fange die markierten Steine. (3P)



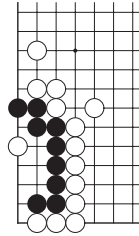
Problem 2:

Die markierten Steine sollen so gut es geht gerettet werden. (3P)



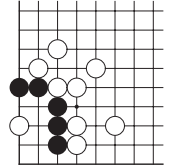
Problem 3:

Schwarz soll leben. (4P)



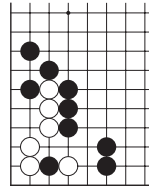
Problem 4:

Auch hier ist eine schwarze Gruppe in Bedrängnis. (5P)



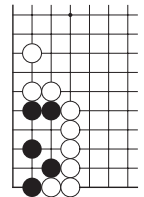
Problem 5:

Weiß hat Tenuki gespielt. Kann Schwarz töten? (5P)



Problem 6:

Schwarz soll leben, wenn möglich ohne Ko. (5P)



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 (12.04.2017) an:

Timo Kreuzer

Kroosweg 38

21073 Hamburg

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

problemecke@dgo.de

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

Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte	Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte
Schreiber, Burkhard (2)	3k	6/16	31	492	Xu, Mei De (1)	3k	6/16	36	236
Döring, Andreas	4k	6/16	28	486	Busch, Rainer (1)	6k	6/16	12	233
Ewe, Thorwald (3)	8k	6/16	18	481	Wimmer, Axel	7k	5/16	-3	224
Berg, Christoph (1)	1d	6/16	36	451	Wirth, Alexander	1k	6/16	36	214
Kehmann, Hartmut	1d	6/16	36	449	Schunda, Peter	12k	6/16	26	212
Gabe, Axel	5k	6/16	19	443	Herwig, Max (2)	17k	3/16	-3	207
Schönfeld, Ralf (2)	8k	6/16	16	406	Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/16	20	198
Herter, Rainer (2)	4k	6/16	28	398	Hell, Otto (4)	3k	6/16	27	188
Millies, Oliver	3d	5/16	-3	363	Wolfgramm, Jens	4k	6/16	15	182
Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/16	8	336	Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	6/16	36	174
Herwig, Berthard (3)	1d	3/16	-3	333	v. Erichsen, Svante (2)	2d	5/16	-3	161
Pauli, Robert (7)	1d	6/16	36	321	Hartmann, Kirsten	1k	6/16	36	154
Reinicz, Thomas	3k	6/16	27	314	Loose, Jörg	3k	6/15	-3	152
Reimpel, Monika (8)	2d	6/16	36	303	Gawron, Christian (8)	2d	6/16	36	142
Lorenzen, Klaus (2)	2k	6/16	27	290	Otte, Henning	5k	4/16	-3	80
Koch, Kris (1)	3k	5/16	-3	286	Weickert, Thomas	6k	6/16	19	41
Schlipf, Jan	8k	6/16	22	281	Gronau, Max	1d	6/16	36	36
Wacker, Klaus	8k	6/16	19	270	Kapitzke, Jonas	8k	6/16	30	30
Mertin, Stefan (1)	8k	6/16	25	258	Schomberg, Niels	2d	6/16	27	27
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	5/16	-3	254	Urmoneit, Regina (1)	13k	6/16	16	16
					Hüsing, Johannes	6k	4/16	-3	15

Das Fundstück



In Japan ist die Swastika (Hakenkreuz) ein im Buddhismus gebräuchliches Symbol, das auch heute noch auf Karten genutzt wird, um die Lage von Tempeln zu kennzeichnen, was bei westlichen Touristen oft zu Irritationen führt.

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

- | | | | |
|-----------------------|---|---------------------|--|
| <input type="radio"/> | V | Vollmitglied | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | E | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | J | Jugendmitglied | Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | F | Fördermitglied | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | Z | Zweitmitglied | Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ) |

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten vom DGoB zum Zweck der Kontaktaufnahme an andere Go-Spieler und -Interessierte weitergegeben werden.

Datum/Ort

Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

* Die hier erhobenen persönlichen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und nicht zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.

** Bei Kindern und Jugendmitgliedern ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig.

Einzugsermächtigung

Hiermit bevollmächtige ich den oben angekreuzten Landesverband, die fälligen Go-Mitgliedsbeiträge des Antragstellers von dem folgenden Konto bis auf Widerruf einzuziehen.

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

Bitte füllen Sie den Antrag vollständig aus und senden Sie ihn an den zuständigen Landesverband. Die Adressen stehen auf der folgenden Seite.

Ich bin Mitglied in einem Landesverband des DGoB und habe das Neumitglied geworben:

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Die Prämie, ein Go-Anfängerbuch, soll an mich an das Neumitglied gehen.

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., c/o Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena

Internetadressen: www.dgob.de, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate), funktionaere@dgob.de (alle Funktionäre)

Bankverbindung: IBAN: DE 4810 0100 1001 2691 4100, BIC: pbnkdeff (Postbank Berlin)

DGoB-Vorstand

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

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

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

Schatzmeister: Frank Quathamer

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

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmur Steffens, Heidekampweg 47c, 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: Michael Marz (mit Martin Langer), s.o. Go und Internet: Joachim Beggerow, Breite Str. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de

Hikaru no Go: Christoph Gerlach, In der Steinriede 3, 30161 Hannover, Tel.: (0511) 7000552, Email: fs-hikaru@dgob.de

Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wohnig, Schönfelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-klpokal@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, Lönssstr. 14, 21077 Hamburg, fs-presse@dgob.de

Profiaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorfsr. 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: Wasyl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Uhländstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de

Bayern: Philip Hiller, Nymphenburger Straße 59, 80335 München, Tel.: (089) 12749237, 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, Laerholzstr. 80, 44801 Bochum, Email: lv-nrw@dgob.de; Barbara Knauf (Vizepräsidentin), Tel.: (0221) 71903782

Rheinland-Pfalz (mit Saarland): Horst Zein, Marienholzstr. 59, 54292 Trier, Email: lv-rp@dgob.de

Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Holtenuer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ

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



Hebsacker Verlag

Go-Spielmaterial & -Bücher

Attraktive Go-Sets aus unserem Angebot:



9×9-Set zum Spezialpreis

9×9-Brett, 13mm Buchenfurnier,
21,5×8mm-Steine, Eschenholz-Dosen
39,00 €



9×9-Tisch-Set

9×9-Tisch, Buchenfurnier, 21,5×8mm
Glassteine, Lindenholzdosen
89,00 €



Go-Box

Holzklappbrett, 11mm Multiplex Birke,
mit 21,5×6mm Kunststoffsteinen oder
20,5×8mm-Glassteine
36,00 € / 46,00 €



Yunzi-Set Bambus

Bambus-Klappbrett, 2cm,
9,8mm Yunzisteine, Bambusdosen
(12 % Rabatt auf die Einzelpreise)
117,92 €

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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

März

18/19 Nijmegen (NL)
44e Keizer Karel Go Toernooi

25/26 Bonn
38. Bonner Go-Turnier, Ev. Kirchengemeinde, Adelheidsstraße 72, Bonn-Beuel, Kontakt: Regina Quest und Jens Vygen, jens@vygen.de, 0176-43414049, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

25/26 Erlangen
31. Erlanger GO-Turnier, Pacelli-Haus, Sieboldstraße 3, Kontakt: Gerd Heinrich, 09131-58003, gerd.heinrich_go@franken-online.de, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

April

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

1/2 Karlsruhe
Karlsruhe Go Open Spring 2017, Achat Plaza Karlsruhe, Mendelssohnplatz, Kontakt: Wilhelm Bühler, 0721-389583, karlsregion@posteo.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

1/2 Strasbourg (F)
Championnat d'Europe de pair-go

2 (So) Bochum
3. Bochumer Sprosse, Max-Kade-Hall, Laerholzstr. 80, Kontakt: Sascha Hempel, bambus.bochum@gmail.com, 0173-5419476, Nachmeldeschluss: 10:00 Uhr

8/9 Plzen (CZ)
Plzenský turnaj

8/9 Ecublens (CH)
Open IGC 2017

15-17 Paris (F)
45ème Tournoi International de Paris

22/23 Hannover
57. Messeturnier Hannover, Ort: Conti-Hochhaus der Universität Hannover, Königsworther Platz 1, 14. Stock, Kontakt: Christoph Gerlach, 0511 7000552, christoph@cgerlach.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

22/23 Praha (CZ)
Korean Ambassador Cup

28-1 Berlin
Grand Slam (Einladungsturnier), Chinesisches Kulturzentrum, Klingelhöferstr. 21, Rundenbeginn jeweils 10:00, Videübertragung

29-1 Berlin
2. Internationales Städtemannschaftsturnier / 8. Chinacup – Chinesisches Kulturzentrum, Klingelhöferstr. 21, K.: Martin Stiasny, president@eurogofed.org, 0170 4966056, Anmeldeschluss Sa 10:00

29 Ulm
2. Süddeutsches Schüler-Go-Turnier, Schubart-Gymnasium, Innerer Wallstr. 30, Rainer Rosenthal, r.rosenthal@web.de, Beginn: 11:00 Uhr

Mai

6/7 Recklinghausen
7. Recklinghäuser Go Turnier, Gemeindehaus St. Peter, Kirchplatz 4, Jutta Vagedes, 02361 486674, vagedes.langer@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

6/7 Dresden
30. Dresdner Go-Turnier, Ruderbootshaus des USV TU Dresden, Heinrich-Schütz-Str. 2, Kontakt: Stephan Wagner, 0173/1793063, wagner_stephan@gmx.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

13/14 Waldbröl
Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft, Jugendherberge Waldbröl „Panarbora“ Naturerlebnispark, Nutscheidstr. 1, Kontakt: Michael Marz, MiMarz@dgoB.de

* 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!

