

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2017

92. Jahrgang

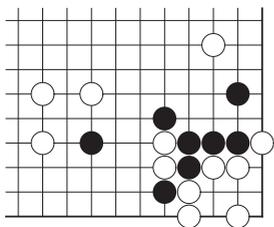


Inhalt

Alter Go-Tisch (von Kirsten Grimm).....	Titel
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten, Nachrichten	2–7
Turnierberichte	8–17
Ausschreibung: Damen-DM.....	10
Kawabatas "Meijin"	18–19
Go-Bundesliga-Protokoll	19–20
Kinderseite.....	21
Anfängerprobleme	22–23
Durchbruch zum 18. Kyu (8)	24–25
EGC Oberhof Timetable	26–27
Pokale	28–29
Yoon Young Sun kommentiert (34, 1+2) ...	30–38
Kommentierte Bundesliga-Partie (25)	38–42
Fernostnachrichten	43–46
Impressum	46
Go-Probleme	47–48
Mitgliedsantrag	49
DGoB-Organen	50
Anzeige: Hebsacker Verlag	51
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 34 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. 15.

Vorwort

Nun ist es nicht mehr lange hin bis zum Go-Kongress Ende Juli in Oberhof. Vorfreude ist angesagt! Aber auch Hilfe ist noch erforderlich, im Vorfeld wie dann vor Ort beim Kongress selbst. Dazu ist ein Aufruf auf S. 6f. abgedruckt. Überlegt doch bitte alle, ob Ihr nicht zum Erfolg des Kongresses beitragen könnt.

In der Hefmitte können Neugierige schonmal den Zeitplan des EGC mit allen seinen Haupt- und Nebenveranstaltungen studieren.

Tobias Berben

EGF Academy

Die EGF Academy lädt alle DGoZ-Leser ein, den Fortschritt der zukünftigen europäischen Top-Spieler mitzuverfolgen. Unterstützer des Projekts können Hunderte Partiekomentare und Lektionen von den Academy-Lehrern sehen! Mehr Infos dazu auf eurogofed.org/academy.

Victor Lin

EGC 2017 – das Großereignis rückt näher

Am 22. Juli fällt der Startschuss: Der europäische Go-Kongress 2017 beginnt im thüringischen Oberhof. Wir hatten ja schon in den beiden letzten Ausgaben der Deutschen Go-Zeitung darüber berichtet, aber über das Großereignis mit an die 1000 Teilnehmer, das nur so selten in Deutschland stattfindet, gibt es natürlich noch mehr zu berichten.

Wie ist der aktuelle Stand?

Bereits Anfang März wurde die magische Zahl von 500 Voranmeldungen durchbrochen. Ende April waren es dann sogar schon an die 700. Aktuell deuten Hochrechnungen auf einen großen Kongress mit 800–1000 Teilnehmern hin. Das ist eine gute Nachricht, denn Platz genug ist im Hotel Panorama und mehr Spieler bedeuten mehr Gegner in der richtigen Spielstärke und Altersgruppe sowie mehr internationale Gäste.

Das Orga-Team unter der Leitung von Manja Marz ist derweil kräftig am Vorbereiten und hat den

Rückstand durch die späte Vergabe des Kongresses an Deutschland schon vollständig aufgeholt. Vor Ort werden natürlich noch viele helfende Hände gesucht, aber alles deutet darauf hin, dass wir einen gelungenen Kongress haben werden.

Inzwischen ist es auch gelungen, im Oberhofer Sportgymnasium für Teilnehmer, die mit Isomatte und Schlafsack anreisen, Übernachtungsplätze zur Verfügung zu stellen – und das für nur 50 Euro pro Person für zwei Wochen! Damit bieten wir nun vom luxuriösen Hotelzimmer mit Panoramablick bis zur Low Budget Unterkunft für jeden etwas Passendes!

Was erwartet die Teilnehmer?

Wie immer wird es eine Vielzahl von Turnieren, Profi-Lektionen, Simultanpartien und Rahmenprogramm geben.

Schon jetzt haben sich viele Profis aus Fernost, aber auch ganz Europa angemeldet und werden auch für Partiekommentare zur Verfügung stehen. Weitere Gäste aus Fernost werden u.a. von der Nie Weiping Go School anreisen. Highlights im Rahmenprogramm sind die Europapremiere des Films "The Surrounding Game", eine russische Nacht, ein großes Brettspiel-Event (unterstützt von "Spiel des Jahres"), ein Go-Lehrer Workshop, Teeverkostungen, Shogi- und Xiangqi-Einführungen und

vielen mehr. Aber auch Fun-Events wie das wohl weltweit erste Biathlon-Go-Turnier, Crazy Go oder Cosplay Go sind geplant. Sportmöglichkeiten und Ausflüge wird es ebenfalls geben.

Und dann sind da all die Überraschungen, die wir erst in den nächsten Wochen ankündigen können. Es lohnt sich also, den EGC-Newsletter zu abonnieren, um regelmäßig per Email über alle Neuigkeiten informiert zu werden!

Loht es sich, spontan zu kommen?

Ja! Unbedingt! Die Teilnahmegebühr erhöht sich nicht, Zimmerkapazitäten sind in Oberhof ausreichend vorhanden und wir freuen uns über jeden spontanen Teilnehmer! Eine Teilnahme ist auch nur für einzelne Veranstaltungen oder Tage möglich. Bitte in diesem Fall am besten vorher den Preis erfragen!



Stimmung beim EGC – lange Reihen mit Go-Brettern und konzentrierten Menschen



Das Sportgymnasium in Oberhof bietet Platz für Backpackers (Foto: Störfix)

Gerade auch Anfänger sollten einen Blick auf unsere Nebenturniere werfen: Da gibt es zum Beispiel ein 9×9 und ein 13×13-Turnier, beide mit Vorgabe, und auch beim Biathlon-Go geht es nicht nur um Spielstärke, sondern auch um etwas Fitness ...

Schließlich freut sich eine Armada von hilfreichen Go-Spielern, angeführt von den schon erwähnten Profis, jedem Anfänger mit Tipps und Tricks zu Rate zu stehen und die Teilnahme am europäischen Go-Kongress zu einem spannenden Go-Erlebnis zu machen.

Und dann haben wir noch gar nicht erwähnt, dass man hier zwei Wochen Zeit hat, um Menschen aus aller Welt kennenzulernen,

Gemeinsames zu erleben und Freundschaften zu schließen. Das alles im idyllischen Thüringer Wald, direkt vor unserer Haustür!

Also: Nichts wie hin! Wir sehen uns in Oberhof!

Marc Oliver Rieger

P.S. Das vorläufige Programm des Kongresses findet man in der Mitte dieser DGoZ-Ausgabe oder unter www.egc2017.eu/events – schon zum Bersten voll, aber es kommt noch einiges dazu: Profi-Lektionen, Simultanpartien, Sportprogramm, Exkursionen und etliche Überraschungen!

The Surrounding Game kommt nach Europa

Nach einer Reihe von Vorführungen in den USA wird der erste Dokumentarfilm über Go mit dem Titel "The Surrounding Game" in diesem Sommer in Europa uraufgeführt.

Der Film, entstanden unter der Regie von Will Lockhart 4d und Cole Pruitt 1d, folgt dem Leben von drei jungen Amerikanern, die miteinander wetteifern, um erster westlicher Profi-Go-Spieler zu werden. Zugleich erzählt der Film die Geschichte des Spiels in Ostasien und erforscht seine gegenwärtige kulturelle Verwurzelung – dabei werden Weltklasse-Spieler wie Lee Sedol 9p, Nie Weiping 9p, Cho Hunhyun 9p und Otake Hideo 9p interviewt.

Der Film erlebt am 7. Juli in Barcelona seine Europapremiere, gefolgt von Vorführungen auf dem ganzen Kontinent, unter anderem beim Europäischen Profi-Qualifikationsturnier in Pardubice, Tschechien, und beim Europäischen Go-Kongress in Oberhof. Hier der komplette "Tourplan":

7. Juli	Barcelona
14. Juli	Pardubice
18. Juli	Berlin
20. Juli	Amsterdam
24. Juli	Oberhof

Tickets und weitere Informationen über die Vorführungen findet man auf der Website zum Film: www.surroundinggamemovie.com

Will Lockhart



The Surrounding Game

Ein Film über das Brettspiel Go von Will Lockhart und Cole Pruitt



Aufruf zur Mitarbeit beim EGC 2017 in Oberhof

Wieder einmal findet der Europäische Go-Kongress in diesem Jahr in Deutschland statt, in Oberhof im Thüringer Wald. Am Samstag, den 20. Mai, zur Deligiertenversammlung des DGoB waren wir vor Ort und hatten somit die Möglichkeit, den Kongressort ausführlich zu besichtigen. Er ist toll! Das wird mit Sicherheit ein großartiger Kongress!

Aber, ... so ein Kongress organisiert sich nicht von alleine und es werden noch dringend weitere Helfer gesucht. Die Hauptorganisatorin Manja Marz hat für Euch Mitglieder die entsprechenden Punkte aufgelistet – schaut doch bitte mal, ob da nicht etwas für Euch dabei ist. Es gibt dann auch, je nachdem,

wieviel man hilft, einen Reisekostenzuschuss und für ganz eifrige Helfer zusätzlich noch eine kostenlose Unterkunft in einer Turnhalle.

So eine Kongress-Organisation macht echt eine Menge Spaß! Man lernt viel und arbeitet im Team, ohne den Druck, den man im Berufsleben vielleicht hat. Es gibt Aufgaben verschiedenster Art, mit ganz unterschiedlichem Zeitaufwand. Also, rafft Euch auf und meldet Euch bei Manja Marz oder einem der vielen für einen der Teilbereiche verantwortlichen Helfer.

Und dann sehen wir uns hoffentlich in Oberhof!

Eure DGoB-Funktionäre

Liebe Go-Spielerinnen und -Spieler,

auch wenn wir schon in Gedanken fast alles vorbereitet haben und vieles schon sehr gut läuft, so fehlen uns doch noch einige Helfer. Im Folgenden möchte ich die Organisationsstruktur des EGC kurz wiedergeben und aufzeigen, an welchen Stellen noch Hilfe benötigt wird. Die mit einem Stern (*) gekennzeichneten Posten genießen höhere Priorität. Insbesondere die Punkte 12 und 14 "brennen" derzeit.

1. Bereich Webpage (Dennis Fischer)

Hier benötigen wir, soweit wir informiert sind, derzeit keine Unterstützung

2. Bereich News (Fabian Bambusch)

Wir benötigen vor Ort beim Kongress Berichterstatter. Jeder, der Lust hat, beim Bloggen, beim Berichte auf Facebook verfassen etc. zu helfen, ist herzlich eingeladen. Gern könnt ihr auch Fotos zur Verfügung stellen.

3. Bereich Anfragen (Bernd Radmacher)

Bernd Radmacher beantwortet Anfragen, die auf info@egc2017.eu eingehen. Michael Palant erstellt Visa, Max Gronau kümmert sich um Übernachtungshilfen. Hier wird derzeit keine Hilfe benötigt.

4. Bereich Registrierungen (Martin Hershoff)

Hier brauchen wir an den heißen Tagen der Registrierung (freitags, samstags) ca. 5 bis 8 Helfer, die Einweisung erfolgt vor Ort, es ist kaum Vorbereitung notwendig, feste Zusagen sind erwünscht, Helfer können am Turnier teilnehmen.

5. Bereich Profibetreuung (Pierre Alain Chamot)

** Hier benötigen wir Aussagen, wer wann über Frankfurt mit dem Auto fährt und noch Platz im Auto hat. Wir würden gern Euch als Chauffeur unserer Profis gewinnen.

6. Bereich Technikteam (Benjamin Teuber)

*** Wir brauchen einen weiteren Helfer für die Technik. Diesen brauchen wir ganztags und ganz besonders am Anfang und beim Aufbau. Programmierkenntnisse sind dabei gewünscht, eine Vorbereitung im Vorfeld sinnvoll.

** Wir brauchen weitere zwei Helfer bei akuten Technikanfragen (z. B. Betreuung der Live-Interviews, die ca.



11 Uhr stattfinden). Man muss nicht programmieren können, aber mal eine Runde aussetzen.

* Wir benötigen noch für jede der zehn Runden des Hauptturniers jeweils vier Personen, die auf KGS und evtl. auf Pandanet Partien übertragen.

7. Bereich Sport (Guido Tautorat)

Hier kann für einzelne Veranstaltungen/Sport-Turniere Unterstützung hilfreich sein.

8. Bereich Turniere (Michael Marz)

** Wir brauchen noch einen Turnierleiter für das Paar-Go-Turnier (das ist gar nicht so einfach).

*** Wir brauchen dringend für jede der Hauptrunden und fürs Wochenende vier Schiedsrichter. Wir haben bisher keinen. Der Schiedsrichter kann nicht mitspielen, sollte wissen wie die Uhren zu stellen sind (wird erklärt) und einfach präsent sein. Wenn ihr nur mal rundenweise zur Verfügung stehen wollt, wäre das auch hilfreich.

9. Bereich Schatzmeister

Hier gibt es nichts zu tun. Alles läuft hervorragend.

10. Bereich Spielmaterial und Gestaltung (Marieke Ahlborn)

*** Hier brauchen wir 3 bis 4 Personen, die *jetzt* Plakate, Bilder etc. gestalten. Bis Kongressbeginn gibt es ziemlich viel zu tun.

*** Während des Kongresses benötigen wir sehr viel Hilfe mit kreativen, geschickten Händen, um den Kongress mit vielen Kleinigkeiten zu etwas ganz besonderem zu machen.

11. Bereich Ausflüge (Ngoc-Chi Banh)

Das Hotel wird die Ausflüge verwalten. Allerdings ist das nicht so ganz Go-kompatibel. Hier brauchen wir im Vorfeld jemanden, der alles Go-gerecht aufbereitet.

12. Bereich Eröffnungsfeier/Zwischenfeier/Abschlussfeier (N.N.)

*** Hier brauchen wir ganz, ganz dringend jemanden, der sich den Chef-Hut aufsetzt.

*** Hier brauchen wir ganz dringend auch noch eine zweite Person, die der ersten hilft. Es gilt hauptsächlich, jetzt viel zu durchdenken. Moderieren müssen diese beiden Personen nicht zwingenderweise, aber man muss jemanden finden, der dann moderiert. Man darf einfach nichts vergessen. Vorbereitung ab jetzt wäre sinnvoll. Es gibt dafür Listen aus den Vorjahren.

13. Bereich Sponsoren (Marc-Oliver Rieger)

Wer Ideen hat, welche Sponsoren man gewinnen könnte (auch 250 Euro helfen oder nahezu jegliche Sachspende), dann melde derjenige sich bitte direkt bei Marc Rieger.

14. Bereich Info-Desk (N.N.)

*** Wir brauchen ganz, ganz dringend 3 bis 4 Helfer am Info-Desk. Zwei davon sollten nicht das Hauptturnier mitspielen und alle Aushänge aktuell halten und den Tag vorbereiten. Diese beiden sollten auch möglichst lange Zeiten am Stand direkt helfen. Die anderen beiden können einfach nach ihrer Hauptrunde aushelfen. Oder auch einfach nur tages- oder zeitweise.

Ist da etwas für Euch dabei? Dann meldet Euch bitte direkt bei mir unter mamarz@dgob.de oder bei der Person, der Ihr gerne helfen wollt.

Vielen Dank!

Eure Manja Marz



Harburger Mausefalle

Und wieder ist ein Turnier vorbei ...

Die Harburger Mausefalle am 4. und 5. März war mit 85 Teilnehmern wieder recht gut besucht. Lu Ji, 4d aus Hamburg, konnte erneut den 1. Platz belegen, und das insgesamt schon zum fünften Mal, Platz 2 wurde von Martin Ruzicka, 4d aus Freiburg, errungen und auf dem 3. Platz landete André Städtler, 4d aus Jena. Gratulation!

Die beiden Sonderpreise des Norddeutschen Jugendpokals des DGoB inkl. eines zusätzlich

gespendeten 50-Euro-Gutscheins für beide Jugendkategorien gewannen in der U12-Kategorie Vincent Le 16k und in der U16-Kategorie Arved Pittner 3d.

Und bei der Siegerhrung gab es dann auch noch wie immer eine Lotterie für alle Vorangemeldeten, wobei nur Anwesende gewinnen konnten und etliche anfangs Geloste leider schon abgereist waren.

Es hat offensichtlich den meisten viel Spaß gemacht und so werden wir uns wohl auch im nächsten Jahr am ersten Märzwochenende wieder in Hamburg-Harburg zur dann 17. Mausefalle treffen.

Steffi Hebsacker



Impressionen von der 16. Harburger Mausefalle

1. Jenaer Frühjahrsturnier

"Och, das wird ein gemütlicher Tag mit ein paar Go-Partien in netter Runde und einem Bierchen und ein paar Gesellschaftsspielen am Abend, um den Tag ausklingen lassen" – so in etwa lautete die "Planung" (Planung? Welche Planung???) für unser 1. Jenaer Frühjahrsturnier.

Nachdem ich jedoch zwei Tage vor dem Turnier bereits 17 Voranmeldungen erhalten hatte, zwei darunter sogar aus München (!), habe ich schon so bei mir gedacht: Na, so ganz klein wird es wohl doch nicht werden. Ach, aber egal, je mehr Leute kommen, desto besser und lustiger wird es doch ...

Was für eine (unerwartete) Überraschung, als am Sonntag, den 12. März, kurz vor 11 Uhr dann 31 Teilnehmer in der Liste standen. Ach du Schreck! Nicht nur, dass der Drucker nicht funktionieren wollte und so Tobias seine Losung für die erste Runde vorlesen musste – nein, viel schlimmer: Die Go-Steine wollten bei weitem nicht für so viele Spieler reichen! (Ha, da seht ihr mal, warum in der Ausschreibung "Voranmeldung erleichtert die Planung" gestanden hat). Gott sei Dank, dass das Café Immergrün (unser wöchentlicher Go-Treff) nicht weit war. Wir also im Dauerlauf und einer Kiste in den Händen schnell rüber, um noch fix sechs weitere Sets Go-Steine auszuleihen. Zurück ging

es dann allerdings nicht mehr im Dauerlauf. So viele Go-Steine machen doch ganz schön Krach, wenn man versucht mit ihnen durch die Gegend zu rennen. Na, wie dem auch sei, wir haben es dennoch recht zeitnah zurück geschafft, so dass auch die letzten Partien mit nur 15 Minuten Verzögerung starteten und ein normaler Turnier-Tag mit 4 Runden folgen konnte.

Um mal ein etwas anderes Turnier zu spielen und auch schwächere Spieler und totale Anfänger für ein Turnier begeistern zu können, haben wir ein Vorgabe-Turnier mit vollem Handicap veranstaltet und es war auch möglich, drei 13×13-Partien anstatt einer 19×19-Partie zu spielen. Bei 30 Minuten Grundbedenkzeit und einem recht harschen Byoyomi von 25 Steinen in 5 Minuten blieb nach Runde 2 ausreichend Zeit für eine längere Mittagspause. Gut gesättigt und gestärkt ging es weiter. Nach Runde 3 gab es genau drei Spieler mit 3 Siegen.

Die beiden Spielstärkeren, Martin Thaumiller (2k aus Halle) und Gregor Semmler (4k aus Jena) haben das Finale untereinander ausgespielt und am Ende setzte sich Gregor als Sieger durch. Herzlichen Glückwunsch für den ersten Platz!

Aber nicht nur Gregor blieb ungeschlagen. Auch Tim Lippert (20k aus Jena) gewann seine letzte Partie und errang somit den 2. Platz. Der dritte Platz ging an André Städtler (4d aus Jena), 4. wurde Michael Marz



(2d aus Jena). Martin, der nach der 3. Runde ja noch Chancen auf den Turniersieg hatte, landete letztendlich auf dem 5. Platz. André und Micha erspielten in der 4. Runde ihren dritten Siegpunkt und da beide spielstärken-technisch stärker waren als Martin, musste er sich leider auf Platz 5 verweisen lassen.

Da unerwartet viele Teilnehmer kamen, konnten sich die drei Erstplatzierten trotz geringem Startgeld über ein Preisgeld von insgesamt 50 Euro freuen. André hat seinen Gewinn auch gleich nutzbringend eingesetzt: Er hat fast das gesamte Bier, das für den Abend bereitgestellt war, bezahlt und somit für alle ausgegeben. Leider haben davon ausschließlich die Jenaer Spieler profitiert, denn sonst ist kaum jemand zum Spielabend geblieben. Hier wurde noch bis spät

in die Nacht Städte gebaut und Schlachten gekämpft, Karten gespielt – und Bier getrunken.

Herzlichen Dank an Tobias, der zum ersten Mal ein Go-Turnier gelost und das super hinbekommen hat – und auch für die unheimlich tollen Urkunden! Herzlichen Dank an alle Jenaer Go-Spieler (und Hendrik aus Erfurt) für das Helfen bei Auf- und Abbau. Und herzlichen Dank an Manja und Micha, die das Go-Material gefahren haben.

Alles in allem war es ein wundervoller Tag und ein schönes Turnier. Schöööö! Herzlichen Dank an alle, dass ihr gekommen seid. Ich hoffe, ihr hattet genauso viel Spaß und einen so schönen Tag wie ich und vielleicht sehen wir uns ja wieder beim nächsten Mal!

Lena Gauthier

Ausschreibung

zur Deutschen Damen-Go-Meisterschaft am 30. September und 1. Oktober in Bochum

Ort: Max-Kade-Hall, Laerholzstr.80, 44801 Bochum
Kontakt: Sascha Hempel, Tel. 0173-5419476, bambus.bochum@gmail.com
Web: www.dgob.de/lv-nrw/bochum/?Turnier:Damen_DM_2017
Anmeldeschluss: Samstag, 30. September, 11:30 Uhr

Die Deutsche Damen-Go-Meisterschaft ist für das gleiche Wochenende geplant wie die Endrunde zur Deutschen Einzelmeisterschaft. Sollte sich eine für die Damenmeisterschaft spielberechtigte Dame für die Endrunde qualifizieren, so wird die Damenmeisterschaft verlegt. Ein Ausweichtermin wird in dem Fall zeitnah nach der Vorrunde bekannt gegeben.

Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

30. September: 1. Runde: 12:00 Uhr, 2. Runde: 15:00 Uhr, 3. Runde: 18:00 Uhr
1. Oktober: 4. Runde: 11:30 Uhr, 5. Runde: 14:30 Uhr, Siegerinnenehrung: 17:00 Uhr

Die Teilnahme ist kostenlos. An der Deutschen Damen-Go-Meisterschaft kann jede Go-Spielerin teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllt:

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

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

Fahrtkostenzuschüsse können beim FS-Meisterschaften (fs-meisterschaften@dgob.de) beantragt werden. Wir können eine begrenzte Menge an kostenlosen Übernachtungspätzen anbieten (Isomatte/Schlafsack mitbringen!); bei Bedarf bitte rechtzeitig melden.

Bonner Go-Turnier

Das mittlerweile 38. Go-Turnier in Bonn fand am letzten Wochenende im März statt. Und das allererste Mal mit mir als Teilnehmer. Und ich war super vorbereitet: ich hatte mir jede Menge Taschentücher eingepackt.

Bereits im Hotel wurde ich auf das in wenigen Stunden beginnende Turnier eingestimmt: in Form eines Glückskekses, der sich in meinem Zimmer auf dem Kopfkissen des Bettes befand. Alleine wollte ich diesen auf keinen Fall öffnen, also hatte ich es noch eilig, zum Austragungsort zu fahren.

Dort angekommen sah ich schon ein paar bekannte Gesichter und öffnete in Gegenwart einiger Spieler aus Darmstadt, die ich regelmäßig auf den dortigen Spielabenden sah, den Glückskeks. Er enthielt folgende Botschaft:

**GUT, DASS SIE IHRE ZIELE BEHARR-
LICH WEITERVERFOLGEN**

Das gibt einem doch schon Hoffnung. Schnell meinen Glücksbringer Goala neben das Brett gesetzt

und schon wurde es Zeit für die erste Runde, die ich gegen eine 17. Kyu spielen durfte – frei nach dem Motto: Wir geben dir erst mal einen Gegner, der dreimal so stark ist wie du, dann bist du schon mal an Niederlagen gewöhnt. Es wurde eine richtig spannende Partie. Und wir beide hatten ziemlich viel Spaß. Meine Uhr ist immer mal wieder stehen geblieben, bis wir dann mal auf die Idee kamen zu überprüfen, ob sie überhaupt aufgezogen ist. Wie einfach doch manche Dinge zu lösen sind ...

Der erste Sieg des Tages ging an meine Gegnerin. Als sie mein trauriges Gesicht sah, haben wir uns darauf geeinigt, dass das Ergebnis ein unentschieden mit einem Vorteil von 43 Punkten für sie ist. Damit war ich dann auch zufrieden.

Die zweite Runde absolvierte ich gegen einen 20. Kyu, den ich kurze Zeit vorher erst kennengelernt hatte. Und er spielte richtig, richtig gut, brachte mich einige Male in Bedrängnis und gewann am Ende verdient.

Nun wurde es aber Zeit für die Gemüsesuppe, die die Küchencrew für uns gekocht hatte. Ein



Jens Vygen 4d eröffnet das Bonner Turnier bei bestem Wetter

Turnierberichte

ultradickes Lob. Sie war absolute Spitze. Und auch die ganzen anderen Leckereien wie Kuchen und Brötchen waren es wert, dass man sie probiert. Ich bin ja dafür, dass die Runden der kommenden Jahre allesamt in der Küche ausgetragen werden.

Die letzte Partie vom Samstag durfte ich abermals gegen eine 20. Kyu spielen, wobei ich zum ersten Mal an diesem Tag mit den weißen Steinen spielte. Und auch dieses Spiel war spannend und stellte uns beide zufrieden. Im Verlauf der Partie entschied ich mich dann todesmutig dazu, „der Igel wohnt jetzt hier“ auszuprobieren und ich schaffte es tatsächlich, dass mein Igel keine Räumungsklage bekam. Der erste Sieg des Samstages war mit vier Punkten ziemlich knapp. Ohne Komi wäre das meine dritte Niederlage gewesen.

Glücklich über drei richtig tolle, spannende und aufregende Partien fuhr ich noch etwas essen und legte mich früh ins Bett. Immerhin wurde uns in dieser Nacht eine ganze Stunde gestohlen, da die Uhren umgestellt wurden. Das musste man berücksichtigen.

In der ersten Partie am Sonntag erlebte ich ein Déja vu. Meine Mitspielerin erschien nicht. Das kannte ich doch schon von



Harald Schwarz 6k vom Küchenteam

einer Partie in Essen und einer in Göttingen. Dabei

wollte ich doch auf diesem Turnier alle Runden durchspielen und nicht schon wieder aussetzen. Nachdem die schwarzen Steine in der Schale komplett in meinen Tränen schwammen, fasste sich meine Gegnerin ein Herz und erschien doch noch. Auch dieses Spiel gewann ich und somit rückte ein 3:3 näher.

Die vorletzte Runde spielte ich



Die Bonner Lokalmatadore Jonas Welticke 6d (l.) und Lukas Krämer 6d kämpfen bereits in Runde 2 um den Turniersieg

gegen Yiheng Shen 20k, der mir erst mal zeigte, was asiatische Gelassenheit bedeutet. Er ließ sich gar nicht aus der Ruhe bringen, guckte immer kurz aufs Brett, legte seinen Stein und entspannte sich. Dumm nur, dass er mich damit voll nervös machte. Irgendwann begann ich mich zu fragen, warum ich überhaupt auf die Uhr drückte, wenn er für seinen Zug eh nur 27 Millisekunden benötigt. Nichtsdestotrotz war auch dieses Spiel spannend und unterhaltsam und brachte meinem Gegenüber den nächsten Sieg.

Die Wartezeit bis zur letzten Runde war ziemlich lang. Ich vertrieb sie mir mit der fantastisch schmeckenden Hackfleisch-Lauch-Suppe und einer Partie Finger-Rengo. Diese war absolut chaotisch und wir haben alle vier sehr gelacht. Kurzzeitig mussten wir die Partie unterbrechen, da Melanie einen Lachflash bekam, von dem sie sich nur schwer wieder erholte. Selber schuld, warum guckt sie mich auch an?

Vor meiner letzten Gegnerin wurde ich schon in der Pause gewarnt. Ich sollte sie nicht unterschätzen, auch wenn sie als 19. Kyu antrat. Und als wir dann gegeneinander spielten, erkannte ich, dass die Warnungen gerechtfertigt waren. Sie machte Züge, die sogar die Schweizerischen Bundesbahn innerhalb

von fünf Minuten in den Konkurs treiben würde. Logisch, dass ich gegen sie nicht den Hauch einer Chance hatte.

So endete dieses Turnier für mich mit einem Ergebnis von 2:4. Aber das machte überhaupt nichts, denn ich hatte sehr viel Spaß und Partien an diesem Wochenende, mit denen meine Gegner und ich sehr zufrieden waren.

Das ganze Drumherum stimmte ebenfalls. Der Spielort war super, die Organisation hervorragend, das Frühstück am Sonntag toll und zwischen den Runden blieb genug Zeit, um mit den anderen Spielern zu reden und die eine oder andere Partie außer der Reihe zu spielen.

Und es war richtig toll, dass es so viele Spieler gab, die sich als Belohnung für ihre Anstrengung, vier und mehr Partien gewonnen zu haben, ein Buch aussuchen konnten.

Vielen Dank an alle, die –egal mit welcher Aktion– bei diesem Turnier mitgeholfen haben. Go-Spieler sind eine so unglaublich tolle Gemeinschaft. Ich bin sehr froh, dass ich zu ihnen gehören darf und sehe gespannt meinem kommenden Turnier – den Darmstädter Go-Tagen – entgegen!

David Turman

Berliner Frühlingsturnier 2017

Kein Aprilscherz: Am 1. April 2017 kamen 48 Go-Spielerinnen und -Spieler vom 3d bis 30k in den Jugendclub E-Lok, um bei schönster Sonne unter blühenden Bäumen Go zu spielen. Damit haben wir einen neuen Spielerrekord für unser Jahreszeitenturnier aufgestellt! Die Teilnehmerzahl hat sich damit zu den Anfangsjahren verdoppelt. Es waren sogar Teilnehmer aus München, Jena und Hamburg angereist, es wurde deutsch, englisch und polnisch gesprochen. Es gab spannende Partien, leckeres Essen und das schönste

Frühlingswetter in der zwölfjährigen Turniergeschichte! Denn bereits 12 Jahre lang – seit dem Winterturnier 2005 – organisiere ich jetzt viermal bzw. fünfmal im Jahr dieses eintägige Turnier, auf welchem vier Runden mit 30 Minuten Bedenkzeit gespielt werden. Im Jahr 2008 kam auf Wunsch



Turnierberichte

einiger Turnierteilnehmer das Nikolausturnier dazu, das seitdem immer am Samstag nach dem Nikolaustag stattfindet.

Als ich das Turnier 2004 als Anfänger kennenlernte, fand es in der kühlen unbehaglichen Garderobe der Humboldt-Universität statt. Als es vom Berliner Go-Verband abgesetzt werden

„Das Frühlingsturnier war übrigens der perfekte Spaß für die ganze Familie, inklusive Rikus jüngeren Bruder. Danke für all die Mühen, die ihr euch damit gemacht habt!“

„Danke wieder mal an dich Sabine Wohnig. Dass du alles immer so toll organisierst. Sind immer so tolle und entspannte Tage!“



Solche Aussagen nach dem Turnier motivieren doch immer wieder, weiter zu machen. Wenn unsere Familie jedes Jahr aufs Neue überlegt, ob wir für ein weiteres Jahr die 5 Termine festlegen und damit die viele Arbeit auf uns nehmen, dann denke ich daran, dass es viele Spieler gibt, die sich sehr auf dieses kleine Turnier freuen. Mein

sollte, übernahm ich spontan die Organisation. Ein Jahr lang spielten wir im gemütlichen China-Restaurant „Hot Spot“, das Buffet war sehr lecker, aber leider bescherten die Go-Spieler dem Restaurant nicht genügend Umsatz. Seit Herbst 2009 haben wir nun einen perfekten Ort gefunden: Im Jugendclub E-Lok haben wir einen Raum zum Spielen, einen Aufenthaltsraum und eine Küche, um eine warme Mahlzeit zu kochen. Dazu können wir den großen Garten nutzen, wo besonders die Kinder zwischen den Runden Bewegung finden und im Sommer gespielt und auch gegrillt werden kann. Wenn die Teilnehmerzahl weiter steigen sollte, werde ich anfragen müssen, ob wir weitere Räume nutzen können.

Es macht viel Arbeit, aber dank vieler Helfer klappt es doch jedesmal wieder. Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig für das Kochen, Maria Wohnig für die Urkunden, der Humboldt-Universität für die Bereitstellung des Spielmaterials!

Ziel war es, ein Turnier zu organisieren, das für jeden erschwinglich ist, bei dem der Spaß am Go und die Begegnung mit Menschen unterschiedlichster Herkunft im Vordergrund steht – und das scheint anzukommen. Dass sogar Familien extra aus anderen Städten anreisen, Menschen verschiedener Herkunft und Hautfarbe in unterschiedlichen Sprachen miteinander kommunizieren und gemeinsam am Go-Brett einen schönen Tag erleben, sehe ich als meinen winzigkleinen Beitrag, die Welt ein bisschen schöner zu machen.

Und nun schnell die Fakten: Den ersten Platz beim Frühlingsturnier 2017 belegte mit vier Siegen Arved Pittner 3d. Den zweiten Platz belegte ebenfalls ungeschlagen Anton Sarow 12k, den dritten Platz errang Daniel Krause 2d. Manuel Jacobsen 1k folgte auf Platz 4 und Markus Penner 3k auf Platz 5. Die ersten 3 Plätze teilten sich das Preisgeld von insgesamt 110 Euro. Alle Teilnehmer erhielten wie immer Urkunden.

Ich hoffe, wir sehen uns alle wieder beim Sommerturnier am 1. Juli 2017!

Sabine Wohnig

Turniernotizen

Berliner Winterturnier

Am 11. Februar 2017 kamen 33 Go-Spieler vom 3d bis 35k in den Jugendclub E-Lok zum diesjährigen Winterturnier.

Den ersten Platz belegte ungeschlagen Paul Berthold 9k. Ebenfalls ohne Niederlage spielte Melanie Henze 18k und belegte damit den zweiten Platz. Den dritten Platz errang Alexander Kurz 3d. Arved Pittner 3d folgte auf Platz 4 und Jakob Tu 12k auf Platz 5. Die ersten drei Plätze erhielten das Preisgeld von insgesamt 80 Euro. Alle Teilnehmer erhielten Urkunden.

Göttinger SanRenSei

André Städtler (4d/Jena) hat am 11. und 12. Februar ungeschlagen den diesjährigen Göttinger SanRenSei gewonnen. Auf den Plätzen folgen Marlon Welter (4d/Göttingen) und Hinnerk Stach (2d/Göttingen).

In der Gruppe B, in der sieben Runden gespielt wurden, siegte Leon Rückert (5k/Göttingen) vor Klaus Blumberg (4k/Braunschweig).

Hessenmeisterschaft

Die diesjährige Hessenmeisterschafts-Vorrunde fand am 26.02. in Darmstadt statt und wurde von Nils Blarr 3d gewonnen. Er wird damit dieses Jahr gegen den Titelverteidiger Felix Bernhauer 3d antreten, der Termin steht noch nicht fest.

31. Erlanger Go-Turnier

Zum Erlanger Go-Turnier am 25./26. März konnten 42 Teilnehmer begrüßt werden. In diesem Jahr setzte sich Jonas Finke (4d, München) gegen seine Gegner mit 5 Siegen durch und wurde damit eindeutiger Sieger. Auf den zweiten Platz kam mit 4 Siegpunkten Wei Zhu (4d, Nürnberg). Den dritten Platz teilten sich Norbert Jendrusch (3d, München) und Thomas Kettenring (3d, München). Die Turnierleitung entschied, dass der dritte Platz geteilt wird, da beide jeweils drei Siegpunkte und nicht direkt gegeneinander gespielt hatten und der SOS Score sich nur um einen halben Punkt unterschied. Ein weiterer Spieler, Patrick Gemander (8k, Erlangen), erreichte ebenfalls fünf Siegpunkte. Mit jeweils vier Siegpunkten waren Arved Weigmann

(3k, Potsdam), Rafal Sajak (14k, München) und Hans-Klaus Koch (25k, Erlangen) sehr erfolgreich.

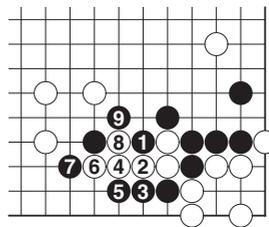
Europäische Paar-Go-Meisterschaft

Natalia Kovaleva 5d und Dmitry Surin 6d aus Russland sind die europäischen Paar-Go-Meister 2017. Bei der Entscheidung am 1. und 2. April in Strasbourg haben die für Deutschland angetretenen Zhao Pei 6d und Lukas Krämer 6d den zweiten Platz erreicht. Dritte wurden Svetlana Shikshina 7d und Ilya Shikshin 7d aus Russland.

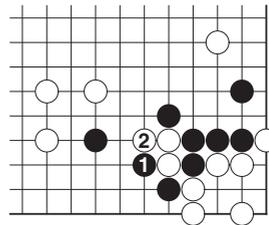
5. Harburger Schnell-Go-Turnier

Am 1. April wurde in Hamburg das 5. Harburger Schnell-Go-Turnier mit 22 Spielerinnen und Spielern ausgetragen. Siegerin wurde Birgit Schendel (8k, Hamburg) gefolgt von Myung Soon Jung (30k, Hamburg) und Zion Kim (25k, Hamburg).

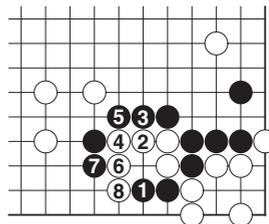
Lösung zu Retten und Fangen 34



Schwarz 1 greift die weißen Steine von der richtigen Seite aus an. 3 und 5 sorgen danach unten für mehr Freiheiten und 7 bereitet den Squeeze zum Fangen mit 9 vor.



Mit 1 im zweiten Dia. kommt Schwarz von der falschen Seite und kann die weißen Steine nicht fangen.



1 im dritten Dia. wirkt zwar schlau, aber Weiß kann mit 2 entkommen und am Ende mit 8 die zwei schwarzen Steine fangen.

EYGC 2017 in Grenoble

von Isabel Donle (und Sabine Wohnig)

Vom 18. bis 20.2. fand die Jugend-Go-Europameisterschaft in Grenoble/Frankreich statt. Als Besonderheit begann diesmal die erste Runde erst am Samstag und entsprechend die letzte Runde am Montag. Wir sind, um rechtzeitig da zu sein, Freitag schon um 2:00 Uhr nachts mit dem Auto losgefahren. Völlig zerknittert erreichten wir um 14:00 Uhr Grenoble.

So früh hatte aber noch niemand mit Gästen gerechnet. Die Organisatoren waren noch beim Zimmer putzen und gerieten in helle Aufregung, uns zu sehen. Immerhin konnten wir uns schon anmelden und hatten dann noch genug Zeit, das einheimische Pokémon aus der Arena zu schmeißen. Uns wurden dann Schlafsäcke geschenkt und wir gerieten ins Grübeln, wie wohl die Zimmer aussehen würden. Die restliche Zeit nutzten wir dazu, die nahegelegende Bastille zu besichtigen. Wir fuhren mit der Seilbahn hoch und hatten einen wunderschönen Blick auf Grenoble und die umliegenden Berge. Die angenehm warme Frühlingsluft war nicht mit dem nasskalten Wetter in Berlin zu vergleichen.

Zurück in der Unterkunft konnten wir endlich in unsere Zimmer, bekamen noch Namensschildchen und ein Kopfkissen. In den Zimmern lebten eigentlich Studenten. Diese hatten aber für uns Bett und Schreibtisch freigeräumt.

Am nächsten Morgen haben wir einen ersten Einblick in die französische Küche erhalten. Die Organisatoren hatten total leckere Schokocroissants zum Frühstück besorgt. Wir machten uns gemeinsam auf den Weg zur Straßenbahn, die zum Spielort fuhr. Während wir noch versuchten, dem Fahrkartenautomaten einen Schein zu entlocken, fuhr die gesamte Gruppe ohne uns los. Doch zum Glück zeigte uns der freundliche Zugführer der nächsten Bahn, was wir tun mussten und so kamen wir dann schließlich auch an unser Ziel!

Der Spielort war eine alte, riesige Schule. Um hinein zu kommen, wurden wir einer Taschenkontrolle unterzogen, ähnlich wie am Flughafen. Im Foyer hingen viele Go-Plakate, dort kam dann die erste Go-Stimmung auf. Als dann um 10 Uhr die erste Runde



starten sollte, verzögerte sich das ganze um ein paar Stunden nach hinten. Es wurde noch die Anwesenheit aller geprüft und nochmal Steine gezählt.

Die erste Runde gewann ich, Isabel Donle, dann. Die zweite Runde am Samstag verschob sich um 2,5 Stunden, so hatten wir Zeit, Yumi Hotta (Autorin von „Hikaru no Go“) in der Bibliothek zu sehen. Leider verstanden wir nicht so viel, da nur vom Japanischen ins Französische übersetzt wurde. Doch gelohnt hatte es sich trotzdem, da wir eine wunderschöne Ausgabe von „Hikaru no Go“ signiert bekamen. Abends haben wir einen Stadtbummel gemacht und in einem indischen Restaurant gegessen.

Sonntag waren die Organisatoren eingespielt und die erste Runde startete pünktlich. Nachmittags spielte dann Yumi Hotta noch gegen einige Kinder auf dem 13×13-Brett eine Partie Go. Später gab es noch ein Treffen mit ihr und allen Kindern, bei dem dann auch ins Englische übersetzt wurde. Sie erzählte, dass sie im Go-Club ihres Stiefvaters regelmäßig alle Partien verlor und sich dann vorstellte, wie schön es wäre, wenn ihr ein Geist gute Züge vorsagen würde. So kam sie auf die Idee mit Sai.

Montag war dann schon der letzte Tag. Wie zuvor gewann ich eine Partie und verlor die andere. Am Ende hatte ich ein ausgeglichenes Ergebnis erreicht. Die Siegerehrung fand in einem edlen Hotel in der Nähe statt. Bevor es zur Sache kam, hielten der Vorsitzende des europäischen Go-Bundes, die Vorsitzende des Französischen Go-Bundes und der Vorsitzende des Grenobler Go-Vereins endlos scheinende Reden, wie schön Go doch sei. Ich nutzte die Zeit, um mit meiner Nachbarin Go auf meinem Handy zu spielen.

Als erstes wurden die Sieger der European Youth Go Team Championship geehrt. Das Team aus Russland gewann diese Meisterschaft, auf Platz 2 folgte Deutschland und Platz 3 belegte Ungarn.

Und das sind die Sieger der EYGC 2017:

- In der U12-Kategorie: 1. Platz - Ivan Klochikin (4k, Russland), 2. Platz - Stefan-Adrian Rotarita



Yumi Hotta, die Autorin von "Hikaru no Go", mit begeisterten Kindern

(5k, Rumänien), 3. Platz - Polina Krushelnyska (8k, Ukraine)

- In der U16-Kategorie: 1. Platz - Oscar Vasquez (3d, Spanien), 2. Platz - Valerii Krushelnyskyi (4d, Ukraine), 3. Platz - Kim Shakhov (4d, Russland), 4. Platz - Arved Pittner (3d, Deutschland)
- In der U20-Kategorie : 1. Platz - Vjacheslav Kajmin (5d, Russland), 2. Platz - Grigorij Fionin (6d, Russland), 3. Platz - Anton Chernykh (5d, Russland)

Jetzt wurden noch die besten Teilnehmer zur Weltmeisterschaft bestimmt bzw. ausgelost.

Als wir nach der Siegerehrung wieder beim Auto ankamen, stellte ich mit Entsetzen fest, dass ich mein Handy nicht finden konnte. Ich musste es irgendwo verloren haben! Wir fuhren zurück zum Hotel, doch bei der Siegerehrung war es nicht liegen geblieben. Als wir es anrufen wollten, ging nur der Anrufbeantworter an. Jemand musste es gefunden und ausgeschaltet haben. Genug Strom hatte es allemal. Der Veranstalter versprach danach zu suchen, doch große Hoffnung habe ich nicht, es wiederzusehen.

Wir stiegen gegen 20 Uhr ins Auto, fuhren die Nacht durch und kamen etwas gerädert gegen 8 Uhr zu Hause an.

Ein weiterer sehr schöner Artikel zur EYGC 2017 findet sich im Internet unter <http://www.eurogofed.org/index.html?id=107>

Kawabatas „Meijin“

Es folgt ein weiteres Kapitel (Kapitel 35, S. 126ff.) aus dem Roman „Meijin“ von Kawabata Yasunari, der im Verlag Brett und Stein erschienen ist und für 19,90 Euro direkt beim Verlag

(www.brett-und-stein.de), im Onlineshop des Hebsacker Verlags (www.hebsacker-verlag), bei Amazon (www.amazon.de) oder auf Bestellung im lokalen Buchhandel erworben werden kann.

Am verabredeten Tag, dem 25. November, wurde die Partie wieder aufgenommen, eine volle Woche nach dem letzten Spieltag. Nachdem die Schiedsrichter Onoda und Iwamoto beide zurzeit nicht mit dem Herbst-Oteaï befasst waren, waren sie am Vorabend angekommen.

Ein Kissen aus leuchtend rotem Damast, eine purpurrote Armlehne – der Sitz des Meijin sah aus wie der eines Priesters. Und tatsächlich waren alle in der Erbfolge der Honinbo Geistliche gewesen, seit der Zeit ihres Gründers Sansa, dessen geistlicher Name Nikkai war.

Yahata vom Nihon Ki-in erklärte, dass der Meijin tatsächlich die Priesterweihe empfangen und den Namen Nichion angenommen habe und dass er Priestergewänder besitze. An einer Wand über dem Goban hing eine gerahmte Inschrift von Hanpo: „Mein Leben – ein kleiner Mosaikstein in einer

Landschaft“. Als ich diese sechs etwas nach unten absteigenden Kanji anstarrte, erinnerte ich mich an einen Zeitungsbericht, dass ebendieser Dr. Takada Sanae schwer erkrankt war. An einer anderen Wand hing ein historisches Dokument über die zwölf Siege von Ito, von Mishima Ki, der den Künstlernamen Chushu verwandte. Im Acht-Matten-Raum nebenan war eine Schriftrolle mit einem chinesischen Gedicht aus der Feder eines Bettelmönchs aufgehängt.

Der Meijin hatte ein großes ovales Kohlenbecken aus Paulownienholz neben sich stehen. Da er fürchtete, sich zu erkälten, ließ er auf einem weiteren, rechteckigen Becken in seinem Rücken Wasser verdampfen. Auf Otakes Ermunterung hin hatte er einen dicken Wollschal umgeschlungen, und als weiteren Schutz gegen die Erkältung war er tief in einen gefütterten Überwurf eingehüllt. Er sagte, dass er leichtes Fieber hätte.



Kitani (l.) gegen Shusai (von Harald Germer, haraldgermer.de)

Der Abgabebzug Schwarz 105 wurde eröffnet. Der Meijin benötigte lediglich zwei Minuten für Weiß 106, und für Otake begann eine weitere Phase des Nachdenkens.

„Nicht zu fassen“, murmelte Otake wie in Trance. „Mir geht die Zeit aus. Typisch für den großen Helden, ihm geht die Zeit aus, ganze vierzig Stunden. Unglaublich, so etwas gab es in der ganzen Geschichte des Spiels noch nie. Du verschwendest gerade schon wieder deine Zeit, nicht wahr? Ich hätte nach einer Minute ziehen sollen, nicht später.“

Unter dem bewölkten Himmel zwitscherten und riefen die Bülbüls. Ich ging auf die Veranda und sah, wie eine Azalee beim Teich austrieb und tatsächlich schon zwei unzzeitige Blüten hervorgebracht hatte. Eine graue Stelze lief auf die Veranda zu. Schwach war aus der Ferne das Geräusch einer Motorpumpe zu hören, die das Wasser von der heißen Quelle herbeischaffte.

Otake verwandte für Schwarz 107 eine Stunde und drei Minuten. Der Zug Schwarz 101, der in die rechte untere weiße Stellung eindrang, war Sente und hatte sicher einen Wert von vierzehn oder fünfzehn Punkten. Und Schwarz 107 war zwar Gote, vergrößerte aber das schwarze Gebiet links unten und war etwa zwanzig Punkte wert. Für uns Zuschauer schien es so, dass Schwarz beide

Male etliche Punkte errang und beide Male von der Reihenfolge der Züge profitierte.

Jetzt hatte Weiß Sente. Mit ernstem und gespanntem Gesichtsausdruck schloss der Meijin die Augen, er atmete tief. Im Verlauf des Spieletags war sein Gesicht kupfern errötet. Seine Wangen zuckten. Weder den Wind noch das vorüberziehende Trommeln eines Nichiren-Mönchs schien er wahrzunehmen. Dennoch nahm er sich siebenundvierzig Minuten für seinen nächsten Zug. Das war seine einzige längere Phase der Überlegung in Ito. Otake verbrauchte 2 Stunden 43 Minuten für Schwarz 109, den Abgabebzug. Heute war die Partie lediglich um vier Züge vorangekommen. Otake hatte 3 Stunden 46 Minuten verbraucht, der Meijin lediglich 49 Minuten.

„Jetzt ist alles möglich“, sagte Otake halb im Scherz, als er den Raum zur Mittagspause verließ. „Es ist mörderisch.“

Weiß 108 hatte mehrere Zielrichtungen: die schwarze Ecke links oben zu bedrohen und gleichzeitig den Einfluss von Schwarz in der Mitte auszulöschen, aber auch die weiße Stellung am linken Rand zu festigen. Der Zug war ein geschickter Kunstgriff.

Go bemerkte in seinem Kommentar: „Weiß 108 war ein außerordentlich schwieriger Zug. Es war eine sehr spannende Frage, wo er zu liegen käme.“

Ein Go-Bundesliga-Protokoll: Giessen gegen Giftzwerge Kassel

von Norman Ulbrich

Letzte Saison war alles anders: Gießen 1 spielte in Liga 4, Gießen 2 in Liga 5. Dann hat die erste Mannschaft die Relegation verloren und wurde (unabhängig davon) wegen Spielermangels aufgelöst. Wegen Rückzugs einer anderen Mannschaft rückten zwei Relegationsverlierer nach und Pierre hat uns als "Nachfolgemannschaft" unter dem Namen Gießen in Liga 4 eingeteilt.

Die "üblichen" Spieler hatten für diesen Spieltag wieder zugesagt. Unsere Gegner waren nominell etwa so stark wie wir; es waren also spannende Spiele zu erwarten. Donnerstags ist unser Spieleabend und wir spielen die Bundesliga immer gemeinsam in der

Kneipe. Alles ist verabredet und als ich gegen Viertel nach Acht ankomme, ist bereits ein Mitspieler dort an seinem Computer. Ich fange an, auch meinen Laptop aufzubauen.

20:21 – Spieler drei trifft ein – erfreulich früh, wenn ich bedenke, wie nervös ich schon oft war, wenn es knapper war.

20:24 – Unser vierter Spieler ist da. Schön, dass niemand zu Hause geblieben ist und wir mal wieder alle zusammen spielen.

20:28 – Wir diskutieren über Kugel- und Torus-Go.

20:30 – Unsere Schwarz-Spieler eröffnen die Spiele. Kurz darauf gibt es die ersten Züge.

20:45 – Mein Gegner denkt länger nach als ich. Ich werde nervös, denn das bin ich nicht gewöhnt.

20:48 – Ein Kakari – diese Seite will ich halten, also klemme ich. Kakari auf der anderen Seite. Das Joseki hab' ich schonmal gesehen; soweit okay.

20:50 – Nobi oder Hane, welcher war hier richtig? Hane gespielt und "gehofft."

20:58 – "Fehler wurden begangen" sagt ein Mitspieler, als er merkt, dass er nicht fangen kann, sondern selbst zwei Steine verliert.

21:01 – Jetzt droht ein Schnitt. Hmm, diese Antwort sollte ihn decken und den gegnerischen Einfluss begrenzen.

21:06 – Ich schaue auf das Nachbarbrett und hätte anders gespielt. Allerdings bin ich schwächer und er wird schon wissen, was er tut. Hoffe ich ...

21:09 – Mal gezählt, bin etwa zwanzig Punkte hinten. Ach, ich bin ja der stärkere! Soll ich dann was riskieren? Lieber sicher; sieht groß genug aus.

21:12 – "Worüber brütest Du?" fragt mein Mitspieler? Ich erläutere meine Überlegungen und strecke den Stein; der andere ist mir zu unsicher.

21:16 – Ach! Diesen Zug habe ich nicht erwartet. Hätte er sich nicht schieben lassen sollen? Nach dem Springen könnte jetzt was gehen.

21:19 – "Ich glaube, es ist gut, wenn ich mal das Aji hier wegnehme, oder?" – "Pff, is' Dein Spiel", antwortete ich. "Ich glaube, ich nehme das Aji hier weg."

21:25 – Hmm, knapp. Eigentlich zu knapp ...

21:30 – Neues Getränk kommt. Ich hatte schon Durst.

21:31 – Wenn ich nicht da spiele, kann er was fangen. Mit diesem Zug ist es hoffentlich Vorhand für mich.

21:36 – Erst jetzt sehe ich, dass er auf meine "Vorhand" gar nicht reagiert hat. – Aber ich muss erst selbst verteidigen.

21:37 – Brett 1 freut sich über den Sieg: "Ein Punkt! Ich hab' doch gesagt, ich lieg' vorne! – Ich habe vergessen, dass das Komi so hoch war."

21:39 – Ignorieren! Mein Zug sieht größer aus!

21:41 – Ja, er deckt! Nachdenken und dann Endspiel spielen.

21:53 – Ich sehe keinen besseren Zug als Hane.

21:57 – Mein Zeitvorsprung ist inzwischen weg.

22:01 – "Liege ich etwa immer noch hinten?", frage ich mich.

22:09 – Angriff! Mal schauen, ob da noch was geht.

22:12 – Brett 4 ärgert sich mit ungewohnt harten Worten über die Niederlage. Ebenfalls nur ein Punkt.

22:25 – Ich habe ebenfalls verloren – und im Endspiel sogar noch Punkte abgegeben.

22:35 – Auch das letzte Spiel ist seit einigen Minuten beendet. Auch hier haben wir verloren. Wir "jammern" gemeinsam über die Niederlage.

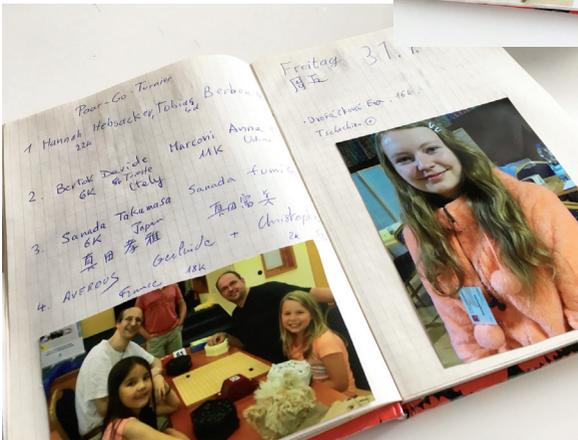
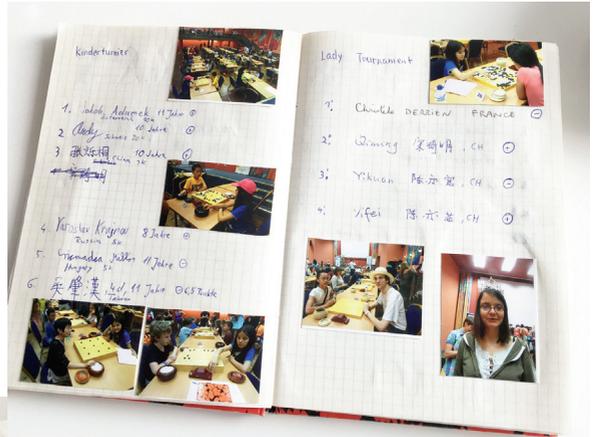
Anschließend analysiere ich noch mit einem Mitspieler seine Partie. Wenn er an einer Stelle nicht deckt, sondern streckt und einen Stein schlagen lässt, behält er mehr Gebiet als in der Partie. Das wäre mehr als der eine Punkt gewesen. Damit hätte die Mannschaft ein Unentschieden geholt. Nun ja, hoffentlich beim nächsten Mal ...



Hallo, liebe Kinder!

Der Europäische Go Kongress steht kurz bevor, am 22. Juli geht's los! Bai und ich freuen uns schon und viele von Euch werden sicher auch kommen. Was Euch dabei so alles erwartet, hatten wir Euch ja schon das letzte Mal erzählt.

Heute wollen wir Euch zeigen, was eine junge Go-Spielerin beim europäischen Go-Kongress vor zwei Jahren gemacht hat: Sie hat ein Foto-Tagebuch angelegt! Darin hat sie alle ihre Gegner unter-



schreiben lassen und auch Fotos von ihnen gemacht und später eingeklebt. Außerdem steht da natürlich auch, aus welchem Land sie kamen. Am Ende hatte sie 17 Länder zusammen!

Wollt Ihr so etwas in diesem Jahr beim Go-Kongress vielleicht auch machen? Dann kauft Euch einfach vor dem Kongress ein kleines Buch mit leeren Seiten und reserviert am besten für jede Turnierpartie eine Seite, damit auch noch Platz für viele, schöne Fotos ist.

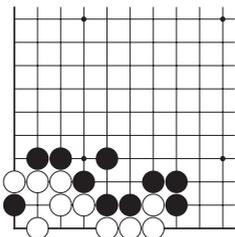
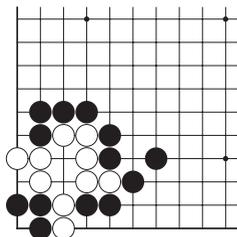
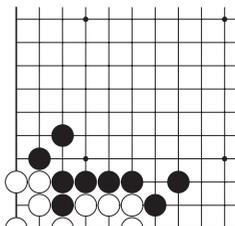
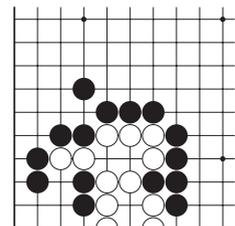
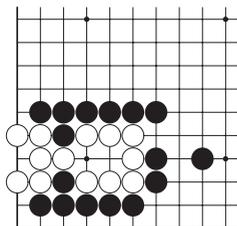
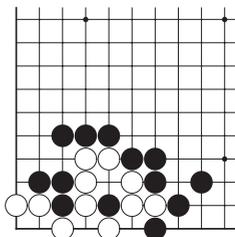
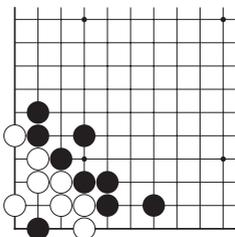
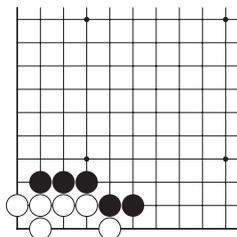
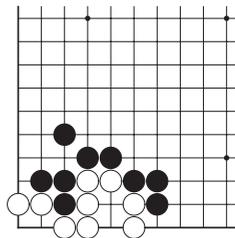
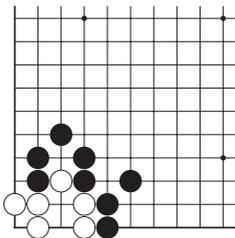
Wir sehen uns in Oberhof!



Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

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

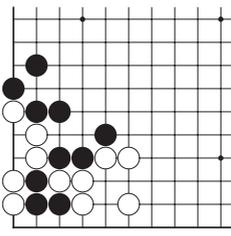
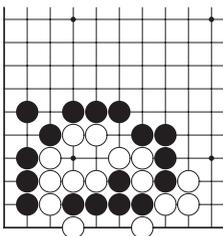
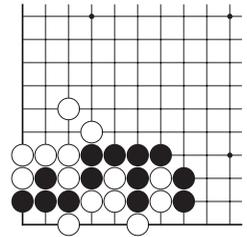
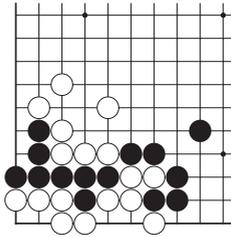
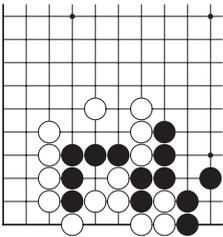
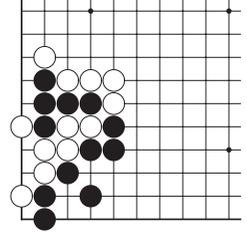
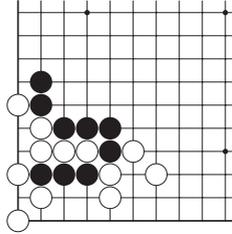
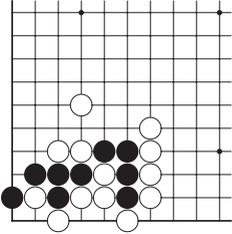
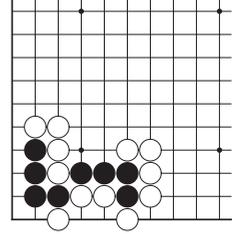
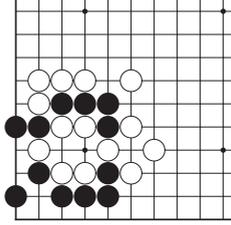


Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoz/sumego

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!

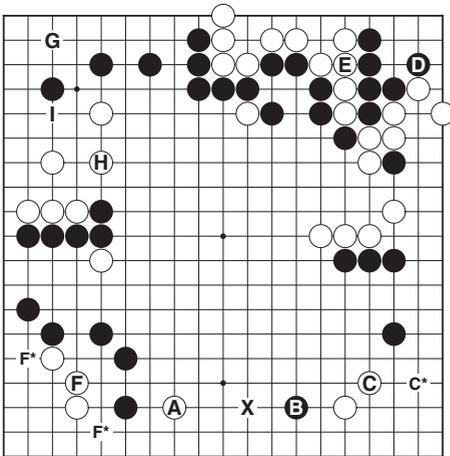
Shende Tao

Der Durchbruch zum 18. Kyu (8)

von Klaus Petri

Dies ist meine letzte Folge zu diesem Thema – in der nächsten Go-Zeitung beginne ich voraussichtlich eine neue Kolumne über den Durchbruch zum 12-Kyu.

Im Wesentlichen habe ich mich bisher bemüht darzustellen, wie vielseitig das Go-Spiel ist, und dem angehenden 18-Kyu freigestellt, sich für Details seiner Wahl zu interessieren. Die vielen Facetten des Go-Spiels sind mir wichtig und ich glaube, dass sie unabhängig von der Spielstärke zu einer lebenslangen Begeisterung für unser Spiel führen können. Eine frühzeitige Einschränkung des Blickwinkels wäre schade. Nun aber, in der letzten Folge, möchte ich die meiner Meinung nach entscheidenden drei Themen benennen, die dazu beitragen, andere 18-Kyus in Gleichaufpartien regelmäßig zu schlagen.



Dia. 1

Betrachten wir eine Stellung aus einer 18-Kyu-Partie. Es gibt viele interessante Dinge, über die man nachdenken kann:

Die Steine A und B haben noch keine Freunde und nicht genug Platz. Also ist es vermutlich wichtig, einen Stein in der Region von X zu setzen.

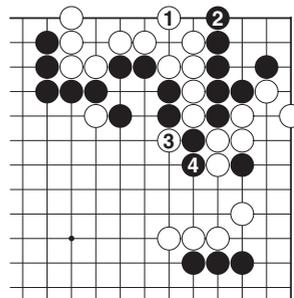
Die weißen Gruppen C und F haben noch nicht genug Raum, um sicher zu leben. Aus diesem Grund kann Schwarz sie mit C* oder F* bedrängen, dabei Raum gewinnen und Weiß sollte wahrscheinlich kleinlaut antworten und um sein Leben betteln.

In der Region von G hat Schwarz sichere Punkte, die er vermutlich verteidigen möchte. Die weiße Gruppe H daneben ist nicht hundertprozentig sicher. Aus diesem Grund könnte Weiß versuchen, mit dem Anleger auf I seine Gruppe zu stärken. Schwarz bekäme dadurch keine neuen Punkte, sondern nur die, welche er eh schon haben will.

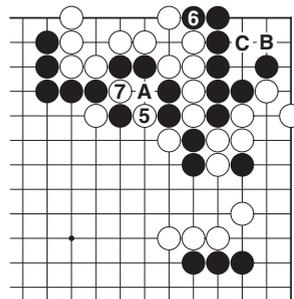
Über so etwas denke ich nach und finde es spannend. Ist von diesen Gedanken für den Durchbruch zum 18-Kyu irgendetwas wichtig? Nein! Ist irgendetwas von dem obigen leicht verständlich oder leicht in

Partien umzusetzen? Nein! Über solche lustigen Dinge nachdenken hilft kaum bei der Bewegung vom 30. Kyu zum 18. Kyu.

Worum also geht es? Betrachten wir die Diagramme 2 und 3 mit der Zugfolge der Partie. Beide Spieler beschäftigen sich zu recht mit den Gruppen D und E, die ihnen nicht sicher erscheinen. Das ist schon mal gut und zeigt, dass es sich um fortgeschrittene Spieler handelt.



Dia. 2



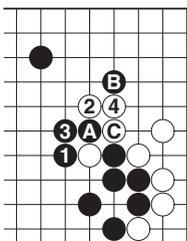
Dia. 3

Solche Zugfolgen sind entscheidend! Man kann sie gut analysieren, weil es um einen sehr lokalen Bereich geht. Alle Pointen ergeben sich nach weni-

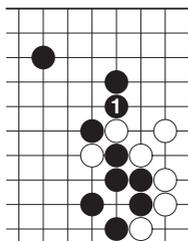
gen Zügen. Es geht um eine Menge Punkte. Hier gibt es also etwas, was erstens sehr wichtig für den Spielerfolg und zweitens relativ konkret erlernbar ist.

In der Zugfolge ist tatsächlich jeder Zug falsch.¹ Aber die Fehler sind unterschiedlich wichtig. Zum Glück sind die wichtigen Fehler leichter zu verstehen und zu vermeiden. Besonders schlimm sind die Züge 6 und 7. Zug 6 ist schlimm, weil er den Weißen, wenn dieser keinen Fehler macht, eigentlich dazu zwingt, auf A zwei Steine zu schlagen. Weiterhin verliert die Gruppe, zu der S6 gehört, eine wichtige Freiheit, was es für Weiß einfacher macht, sie mit z. B. einem Zug auf B oder C töten zu wollen.² Zug 7 ist schlimm, weil er die Schlagdrohung von Schwarz übersieht. Auf so etwas gilt es zu achten, wenn man erfolgreicher spielen will, alles andere ist Pillepalle.

Wie lernt man das? Mein Vorschlag ist, eine Weile lang nach jedem gegnerischen Zug kurz darüber nachzudenken, welche Steine und Steingruppen gerade eine Freiheit verloren haben und wie viele Freiheiten sie jetzt noch haben. Ich nenne das Freiheiten zählen. Wichtig dabei ist, dass man nicht unbedingt allen Steinen mit wenig Freiheiten helfen muss, aber man muss nach jedem Zug kurz zählen und erkennen, welche Steine wenig Freiheiten haben. Solange das noch nicht klappt, passieren einfach zu



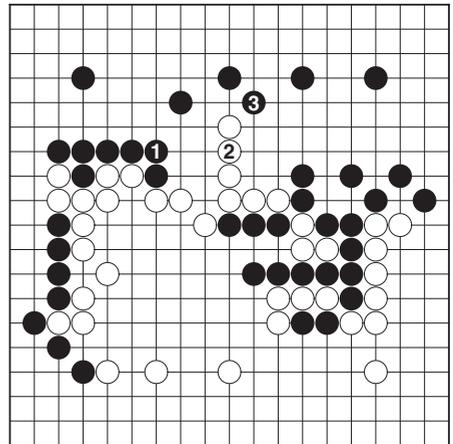
Dia. 4.1



Dia. 4.2

viele Katastrophen wie in der Partiefolge.³ Dies ist das erste und wichtigste Thema, was zu meistern ist.

Betrachten wir für das zweite Thema Diagramm 4.1. Schwarz ist nicht ganz zufrieden mit der Stellung und entschloss sich, mit S1 einen weißen Stein zu fangen. Daraufhin kann Weiß mit der Zugfolge bis 4 durchbrechen. Die schwarzen Steine A und B sind nun getrennt und da Schwarz eigentlich keinen der beiden opfern möchte, ist das ein Problem. Die Steine C, 2 und 4 laufen wie ein weißes Messer durch die schwarze Butter. Enge Durchbrüche sind zu vermeiden, wenn man keine der Seiten opfern möchte. Was hätte also Schwarz spielen sollen? Am Besten wäre es, mit einem eigenen Zug 1 in Dia. 4.2 den Durchbruch ein für alle Mal zu stoppen. Das droht auch gleich, einen Stein zu schlagen. Ich verstehe, dass der Schwarze wohl eher daran dachte, einen weißen Stein zu fangen, aber es ist halt am Wichtigsten, zunächst Freiheiten zu zählen und dann Durchbrüche zu vermeiden oder zu spielen.



Dia. 5

Kommen wir mit einem letzten Diagramm zum dritten Thema. Schwarz hat gerade mit S3 verteidigt. Wo sollte Weiß ziehen?⁴ Ich danke meinen Lesern für ihre Geduld!

⁴ Ich verschiebe die Auflösung übrigens nicht deswegen in das nächste Heft, um den Leser neugierig zu machen, sondern um zu verhindern, dass man nach Lesen der Auflösung nicht mehr über die Problemstellung nachdenkt.

¹ Das ist durchaus ernstgemeint. Auch z. B. der gute Zug W5 ist nicht der beste.

² Ohne die Freiheit tötet verblüffender Weise C nun bedingungslos, wohingegen mit der Freiheit B nur ein Ko erzeugt. Das muss man als angehender 18 kyu noch nicht verstehen, aber man kann leicht verstehen, dass es nur von Vorteil sein kann, eine Freiheit mehr zu haben.

³ Eventuell komme ich in der Kolumne „Der Durchbruch zum 7-Kyu“ darauf zurück, wieso tatsächlich alle Züge der gezeigten Folge falsch sind.

Stand vom 25. Mai 2017

EGC Oberho

	09:30	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	
Fri 21-07									
Sat 22-07	Pandamet European Team's Finals #2					Pandamet European Team's Finals #3			
	Registration								
Sun 23-07	Open European Championship #1								
	European Championship #1								
Mon 24-07	Open European Championship #2								
	European Championship #2								
	Children 9*9								
Tue 25-07	Open European Championship #3								
	European Championship #3								
Wed 26-07	Rengo #1				Rengo #2		Rengo #3		
	Biathlon Go				Chess & Go #1		Chess & Go #2		
	Turkish Treasure Hunt								
	Teachers Workshop								
Thu 27-07	Open European Championship #4								
	European Championship #4								
Fri 28-07	Group Picture	Open European Championship #5							
		European Championship Quarterfinals							
Sat 29-07	Weekend #1				Weekend #2				
	European Championship Semifinals								
Sun 30-07	Weekend #4				Weekend #5				
	European Championship Finals								
Mon 31-07	Open European Championship #6								
	Children 19*19 Preliminaries								
Tue 01-08	Open European Championship #7								
	Children 19*19 Preliminaries (Ctd.) and								
Wed 02-08	Team/Relay: Team #1		Team/Relay: Relay #1		Team/Relay: Team #2		Team/Relay: Relay #2		
	Science and Computer Go								
	Referee Workshop								
Thu 03-08	Open European Championship #8								
	Open European Championship #8								
Fri 04-08	Open European Championship #9								
	Open European Championship #9								
Sat 05-08	Open European Championship #10								
	Open European Championship #10								
Sun 06-08	Departure								

f – Timetable

17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	...	0:00
		Pandamet European Team's Finals #1				
		Opening		Registration		
	Rapid #1	9*9 Preliminaries				Midnight Madness #1
Rapid #2	9*9 Finals		Cinema: The Surrounding Game			Midnight Madness #2
	Sunjang Baduk #1	Sunjang Baduk #2	Sunjang Baduk #3			
Rapid #3	Phantom Rengo #1	Phantom Rengo #2	Phantom Rengo #3			Midnight Madness #3
	AGM					
	Rengo #4	Chess & Go #3				Midnight Madness #4
	Russian Night					
Rapid #4	Lightning Preliminaries					Midnight Madness #5
	Special Board Games Night					
Rapid #5	Crazy Go		Lightning Finals			Midnight Madness #6
	Ladies #1	Ladies #2	Ladies #3			
	Weekend #3					
	Tsume Pair Go		Prizegiving			Midnight Madness #7
Rapid #6	13*13 Preliminaries					Midnight Madness #8
				Cinema: The Surrounding Game		
Rapid #7	13*13 Finals					Midnight Madness #9
Finals						
	Team/Relay: Team #3					Midnight Madness #10
	Turkish Night with Cosplay Go					
Open Europ. Pair's #1	Open Europ. Pair's #2	Open Europ. Pair's #3	Open Eur. Pair's Last 16			Midnight Madness #11
Pair Go Handicap #1	Pair Go Handicap #2	Pair Go Handicap #3				
Open Europ. Pair's QF	Open Europ. Pair's SF		Open Europ. Pair's Final			Midnight Madness #12
Pair Go Handicap QF	Pair Go Handicap SF		Pair Go Handicap Final			
Rapid #8	Yose Go #1	Yose Go #2	Yose Go #3			
Rapid #9	Prizegiving, Closing					

Marathon

Deutschlandpokal 2017

Zwischenstand nach 4 von 13 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (61 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	Summe
1 Naumann, Christoph	1d	3	4	-	-	7
2 Pittner, Thomas	1k	-	4	2	0	6
3 Cech, Tim	1k	-	-	-	4	4
Wagner, Gabriel	2d	-	4	-	-	4
Weiß, Christian	2k	-	4	-	-	4
6 Pittner, Arved	3d	-	1	2	0	3
7 Weber, Helmut	2d	-	3	-	-	3
8 Drewitz, Michael	2k	-	2	-	0	2
9 Cinal, Tarik	1d	-	-	2	-	2
Gronau, Max	1d	-	2	-	-	2
Heinrich, Sören	2d	-	-	-	2	2
Jendrusch, Norbert	3d	-	-	2	-	2
Kegelmann, 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
Zhao, Zhiqian	3d	-	-	-	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 (75 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	Summe
1 Horatschek, Martin	9k	-	4	2	4	10
2 Weigmann, Arved	4k	-	1	2	2	5
3 Quathamer, Janntje	8k	-	4	-	1	5
Wälde, Simone	4k	3	-	2	-	5
5 Gehrke, Lars	4k	-	5	-	-	5
6 Reinke, Hendrik	3k	-	4	0	-	4
Würfel, Tim Robert	5k	-	2	-	2	4
8 Bensel, Rolf	3k	4	-	-	-	4
Disselkamp, Tilman	9k	-	-	-	4	4
Hartig, Silvia	9k	-	-	4	-	4
Huber, Alexander	3k	-	-	4	-	4
Krebs, Martin	4k	-	-	-	4	4
Kuo, Victor	4k	-	-	-	4	4
Quathamer, Frank	8k	-	4	-	-	4
Stellwag, Emma	8k	-	4	-	-	4
Wandelt, Lukas	3k	-	-	-	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 (28 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	Summe
1 Bros, Manuel	11k	-	4	-	2	6
Dahmen, Fabian	10k	-	4	-	2	6
Klupsch, Christina	18k	-	4	-	2	6
4 Zhao, Guozhang	20k	-	-	-	6	6
5 Papachristopoulos, A.	12k	-	4	-	0	4
6 Müller, Marcus	10k	-	-	-	4	4
Urmoneit, Regina	13k	-	-	4	-	4
8 Höhne, Franziska	11k	-	-	-	3	3
Weber, Jens	13k	-	3	-	-	3
10 Kullik, Bettina	10k	-	0	-	2	2

Georg Ulbrich

* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2017 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.

Wir möchten noch einmal alle Turnierveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden, wenn sie teilnehmen möchten. Ihr könnt Euch natürlich auch jederzeit selber anmelden! Bitte schreibt uns den Namen, das Geburtsjahr und am besten, auf welchen Turnieren Ihr gespielt habt.

Die ausführlichen aktuellen Tabellen findet ihr unter: <http://www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal/>

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

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

*Maria & Sabine
Wohnig*

U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arwen	2007	19k	6	12
2	Zhao	Guozhang	?	16k	4	11
3	Rieger	Angelika	2006	13k	3	8
4	Zhao	Guozheng	?	20k	4	8
5	Hebsacker	Hannah	2006	20k	4	7
6	Li	Shizhao	2006	13k	2	6
7	Kocherscheidt	Enrica	2008	30k	2	5
8	Kobayashi	Riku	2010	11k	2	4
9	Zhang	Shukai	?	7k	1	3
10	Yuan	Giselle	2006	19k	1	3

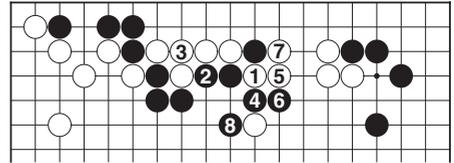
U 18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	3d	6	16
2	Weigmann	Arved	1999	4k	7	15
3	Pankoke	Matias	1999	4d	3	9
4	Chen	Feiyang	2004	2d	2	6
5	Jacobsen	Manuel	2003	1k	2	6
6	Semmler	Gregor	2004	4k	2	5
7	Donle	Isabel	2002	8k	3	5
8	Weber	Jens	2003	13k	2	5
9	Schaaf	Emanuel	2003	1k	2	3
10	Thörner	Vanessa	1999	5k	1	3

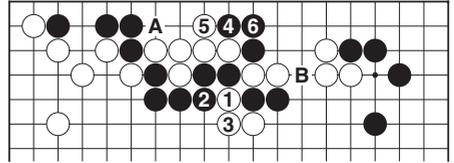


Yoon Young Sun kommentiert (34, 1+2)

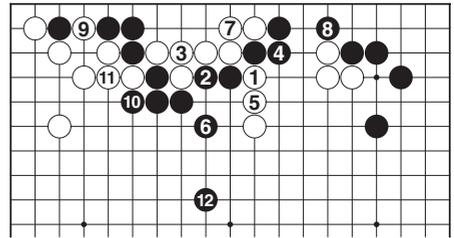
Partie: World Go Championship, 3. Runde
 Weiß: Iyama Yuta 9p (Japan)
 Schwarz: DeepZen
 Komi: 6,5 Punkte
 Ergebnis: 235 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
 Kommentar: Yoon Young Sun 8p



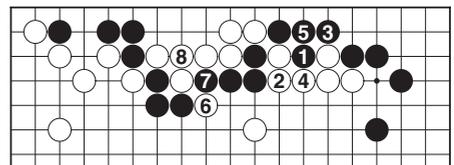
Dia. 3



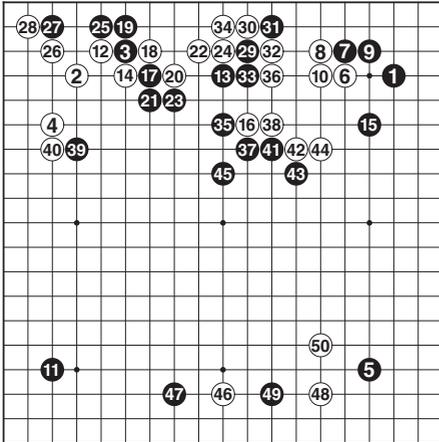
Dia. 4



Dia. 5

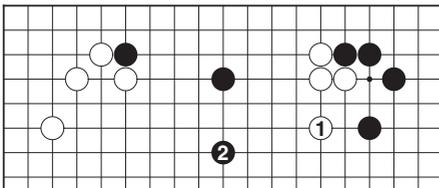


Dia. 6

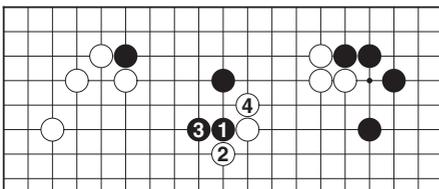


Figur 1 (1–50)

16: Ein ungewöhnliches und gutes Haengma. 1 in Dia. 1 ist zu langsam. Schwarz wäre nach 2 zufrieden. Zum Zentrum hin kann sich Schwarz nach 16 nicht richtig entwickeln, wie Dia. 2



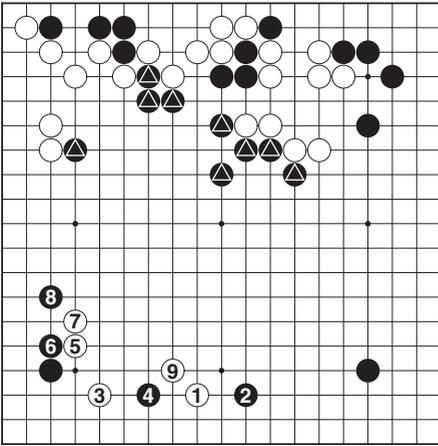
Dia. 1



Dia. 2

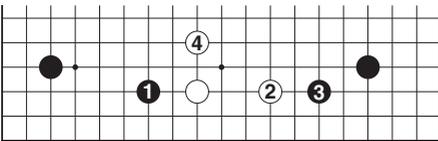
zeigt. Mit 4 hat Weiß mehr Kraft und Schwarz ist schwer.

- 19: Ein Opfer.
- 30: Was passiert eigentlich, wenn Weiß auf 1 in Dia. 3 schneidet? Nach 6 sollte Weiß auf 7 sichern, denn wenn er stattdessen auf 1 in Dia. 4 schneidet, spielt Schwarz auf 4 und hat nach 6 ein wunderschönes Miai mit A oder B.
- 32: Das andere Atari auf 1 in Dia. 5 funktioniert nicht richtig für Weiß, denn er fängt zwar auf der linken Seite, ist aber rechts mit seinen Steinen abgeschnitten.
- 35: 1 in Dia. 6 wäre übertrieben, weil Weiß auf 6 schneiden kann und Schwarz auseinanderfällt.

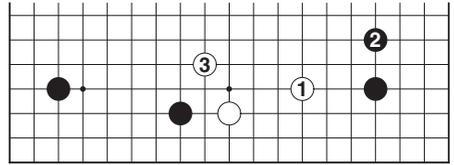


Dia. 7

- 45: Weiß hat jetzt ein sicheres Gebiet und Schwarz hat Einfluss und Potenzial zur Mitte hin bekommen. Weiß kann oben ca. 45 Punkte für sich verbuchen.
- 46: Weiß hätte besser auf 1 in Dia. 7 spielen sollen. Wenn Schwarz dann von rechts kommt,

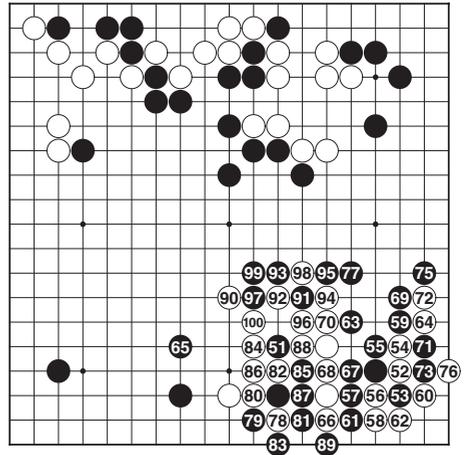


Dia. 8



Dia. 9

ist Weiß nach 9 besser gegen den schwarzen Zentrumseinfluss aufgestellt. Kommt Schwarz dagegen von links, dann entsteht erst gar nicht so etwas wie ein Moyo für Schwarz.

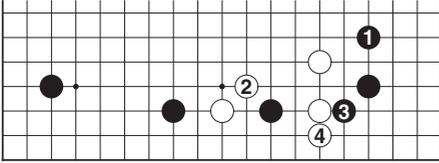


Figur 2 (51-100)
74 auf 53

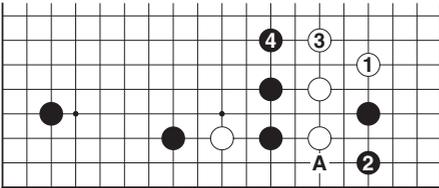


Links spielt DeepZen, es zieht der Autor Kato Hideki, gegen Iyama Yuta 9p und rechts Mi Yuting 9p gegen Park Yunghwan 9p

48: Mit Blick auf die weitere Entwicklung nach 51 würde ich alternativ über 1 in Dia. 9 nachdenken, da Weiß nach 3 auch eine passable Stellung gegen die schwarze Zentrumsstärke aufgebaut hat.

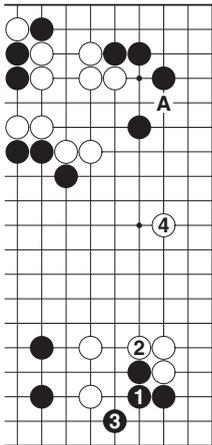


Dia. 10



Dia. 11

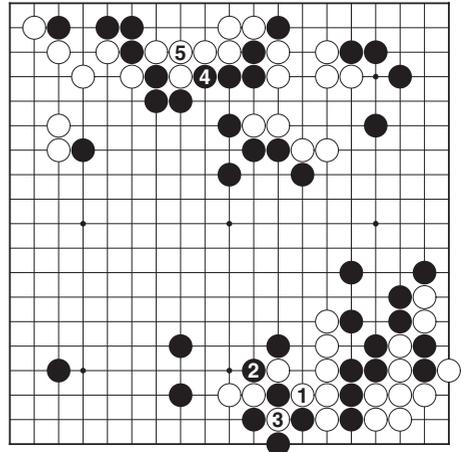
51: Normal wäre eigentlich die Entwicklung aus Dia. 10, die Iyama wohl auch erwartet hat. Der von Schwarz gespielte Zug passt aber sehr viel besser zum schwarzen Einfluss im Zentrum (markierte Steine in Dia. 7).



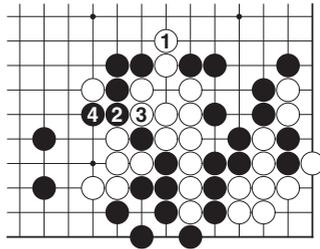
Dia. 12

52: Nach langer Überlegung hat sich Weiß zu diesem Zug entschieden. Wenn er stattdessen mit 1 in Dia. 11 die Ecke angreift, dann verteidigt Schwarz erst mit 2, was eine Verbindung auf A ermöglicht, baut dann mit 4 seinen Einfluss aus und die weiße Gruppe ist immer noch nicht wirklich stabil.
55: Deckt Schwarz dagegen auf 1 in Dia. 12, ist Weiß mit der Ausdehnung auf 4 zufrieden. Und es droht danach zudem noch das Aji auf A.

84: Eigentlich möchte Weiß erst auf 1 in Dia. 13 Atari geben, Schwarz deckt und Weiß spielt dann erst auf 84 in der Partie, aber Schwarz kann auf 2 im Dia. Ko spielen, da Weiß nach 6 keine Ko-Drohung hat.



Dia. 13 (6 schlägt 3)

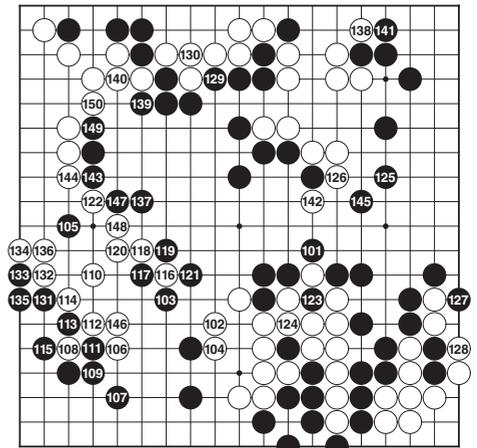


Dia. 14

89: Schwarz hat nun keine Schwäche mehr auf dem Brett.

97: Ein guter Zug! Wenn er gleich auf 98 deckt, kommt Weiß zu dem guten Zug auf 99.

100: Jetzt auf 1 in Dia. 14 zu strecken wäre übertrieben. Nach 2 und 4 hat Weiß nichtmal ein Auge.



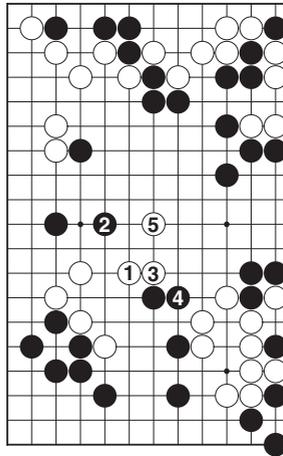
Figur 3 (101–150)

105: Weiß hat insgesamt ca. 59 Punkte. Das Gebiet von Schwarz ist noch unklar. Wenn Schwarz 125 bekommt, wird die rechte Seite ca. 35 Punkte groß. Die Mitte ist wenigstens 15 Punkte wert. Wenn Schwarz auf der linken und unteren Seite ca. 20 Punkte bekommt, wäre das genug für einen Sieg. Also ist in den folgenden Zügen relativ entscheidend, wer Zug 125 spielen kann.

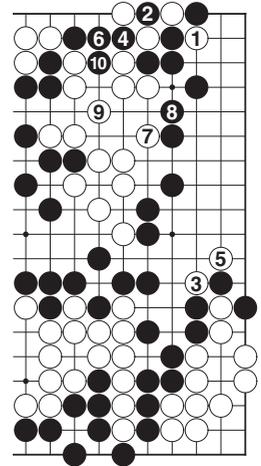
116: Weiß opfert diesen Stein, um mit 120 und 122 den linken Rand zu sichern. Das Ergebnis sieht eigentlich gut für Weiß aus, aber Weiß hat am linken Rand ca. 15 Punkte mehr bekommen, Schwarz bekommt Vorhand und die Mitte wird in der Folge deutlich größer als 15 Punkte. Statt 116 hätte Weiß vielleicht 1 in Dia. 15 spielen sollen. Nach 5 wird die weiße Gruppe schon nicht sterben und die schwarze Mitte wird dadurch deutlich kleiner.

137: Schwarz hat die großen Züge 125 und 137 bekommen. Rechts ca. 35 Punkte, in der Mitte ca. 20 Punkte und unten ca. 30 Punkte, damit hat Schwarz ca. 85 Punkte und Weiß nur ca. 75 Punkte.

184: Wenn Weiß jetzt einfach auf 193 deckt, verliert er die Partie sang und klanglos mit 10 Punkten. Wie Dia. 16 zeigt, kann Weiß das Ko nicht gleich starten. Schwarz schlägt dann einfach mit 4 durch und, wenn Weiß dann seine Ko-Drohung um-



Dia. 15



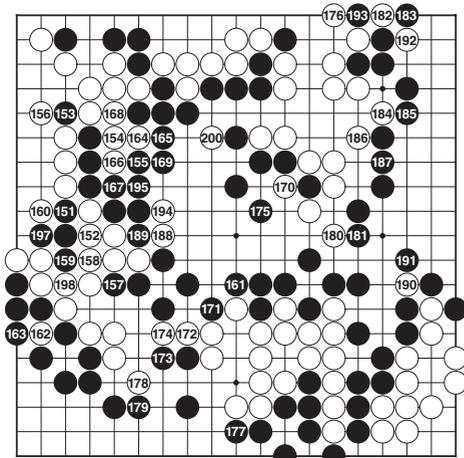
Dia. 16

setzt, dann kann Schwarz die weiße Gruppe mit 6 abtrennen und zugleich töten. Also bereitet Weiß das Ko mit 184 und 186 vor. Und 188 und 190 sollen die jeweiligen Ko-Drohungen vergrößern.

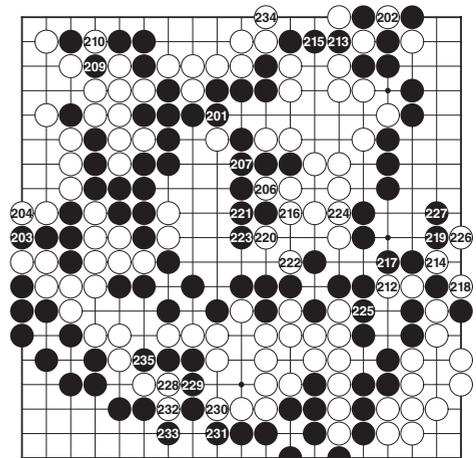
212: Diese Ko-Drohung ist groß, aber nicht groß genug.

215: Dieser Zug ist Vorhand gegen die weiße Gruppe.

219: Die Partie ist entschieden. DeepZen hat in diesem Spiel ein besseres Endspiel gespielt als in den ersten beiden Runden. Aber bereits mit dem Sprung auf 51 in Fig. 2 hatte sich die Partie zu Gunsten von Schwarz entwickelt.



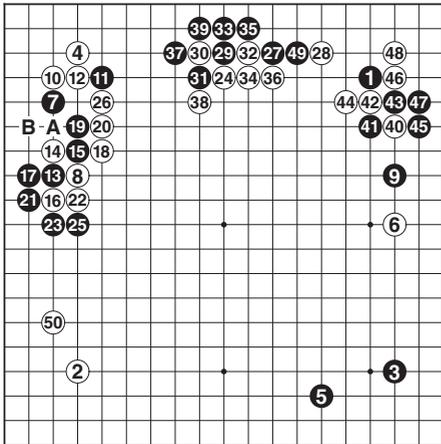
Figur 4 (151–200)
196 auf 182; 199 auf 193



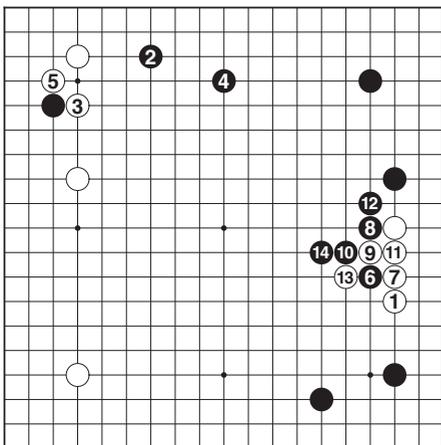
Figur 5 (201–235)
205 und 211 schlägt 202; 208 auf 202

Profipartie

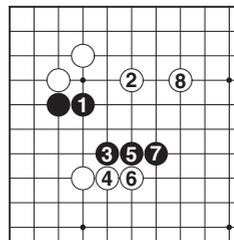
Partie: World Go Championship, 3. Runde
Weiß: Park Junghwan 9p (Korea)
Schwarz: Mi Yuting 9p (China)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 190 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



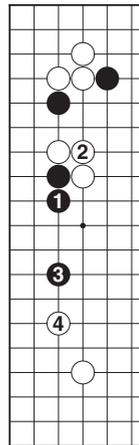
- 10: Auf 9 fernzubleiben sieht man in letzter Zeit häufig. Bisher wäre 1 in Dia. 1 üblich gewesen und Schwarz hat dann vermutlich die Entwicklung bis 14 geplant gehabt.
 11: Einfach auf 1 in Dia. 2 zu strecken und mit 3 wegzuspringen wäre etwas schwerfällig.



Dia. 1



Dia. 2

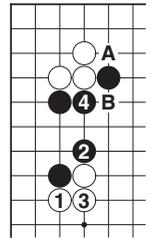


Dia. 4

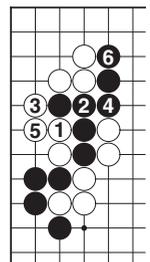
wohl die Züge 2 und 4 von Schwarz gefolgt. Danach sind A und B für Weiß möglich.

15: Jetzt ist auch ein Zug auf 1 in Dia. 4 denkbar. Mit dem Ergebnis könnte Weiß wegen der Dicke oben zufrieden sein.

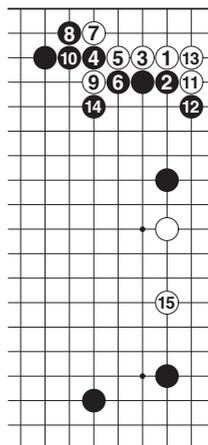
24: 1 in Dia. 5 funktioniert nicht, denn nach 2 sind 3 und 4 Miai. In der Stellung nach 6 kann Schwarz deutlich besser kämpfen.



Dia. 3

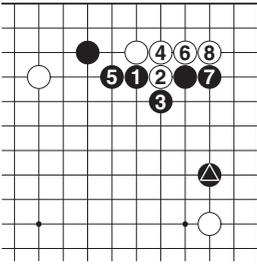


Dia. 5



Dia. 6

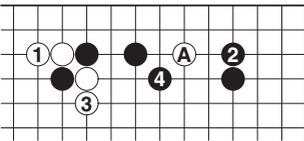
27: Weiß kann jetzt zwar auf A fangen, aber dann wird Schwarz zu der für ihn guten Ausdehnung auf 50 „genötigt“. Andersherum wird Schwarz, wenn Weiß sich jetzt auf 50 ausdehnt, zur Sicherung auf B „gezwungen“. Beides ist also Miai. Daher ist 27 einfach der größte Zug.



Dia. 7

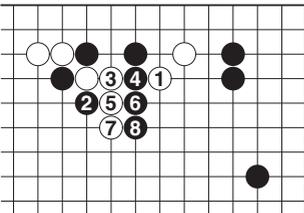
28: Man denkt bei dieser Stellung eigentlich an eine Invasion auf den 3-3-Punkt, wiesie in Dia. 6 gezeigt wird, aber Park Yunghwan hatte offensichtlich etwas anderes vor. 29: Einfach auflegen auf 1 in Dia. 7 funktioniert nicht gut, denn am Ende

steht Schwarz mit 1, 3, 5 und 7 sowie dem markierten Stein doch etwas überkonzentriert da.



Dia. 8

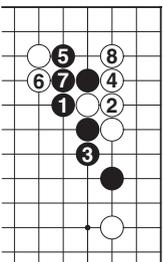
32: Nach einem Kreuzschnitt ist eigentlich das Strecken eines Steines normal – wie in Dia. 8. Wenn Weiß dann mit 3 auch noch streckt, kassiert Schwarz mit 4 den weißen Stein A ein und ist zufrieden. Zieht Weiß dagegen dann mit 1 in Dia. 9 raus,



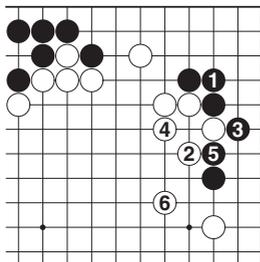
Dia. 9

kann Schwarz mit 2 bis 8 ein wunderschönes Haengma spielen.

- 39: Weiß hat die obere Seite verloren, aber ...
- 40: ... der Plan war, hier zu invadieren und dadurch 6 sinnvoll einzubinden.
- 43: Schwarz kann jetzt nicht auf 1 in Dia. 10 von oben Atari geben, denn nach 8 ist die Ecke

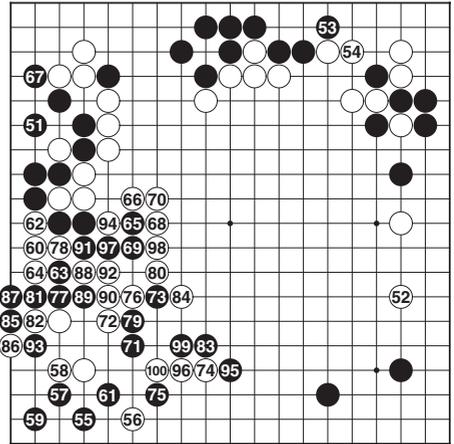


Dia. 10

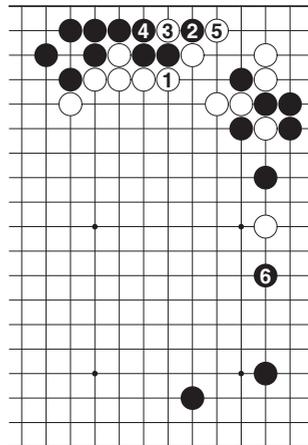


Dia. 11

- komplett weg und seine eigene Gruppe immer noch schwach.
- 45: Wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 11 deckt, bekommt Weiß gute Form und passenden Einfluss.

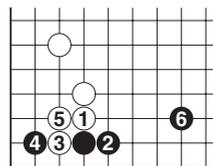


Figur 2 (51–100)



Dia. 12

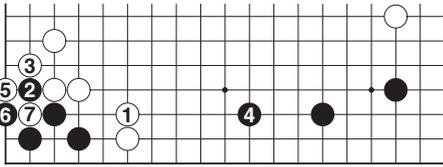
52: Dieser Zug war eine Überraschung! Normal wäre wohl 1 in Dia. 12, um den eigenen Einfluss zu behalten, aber dann kann Schwarz nach 5 Tenuki spielen und den großen Punkt auf 6 nehmen.



Dia. 13

56: Das übliche Josekiaus Dia. 13 scheint Schwarz nicht gefallen zu haben.

60: Dia. 14 zeigt auch ein übliches Joseki, bei dem Schwarz dann 4 spielen kann, weil es danach mit 6 noch Ko-Aji in der Ecke gibt.



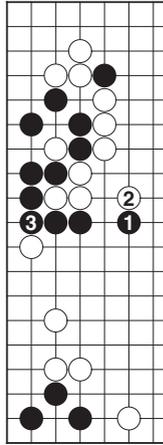
Dia. 14

61: Das ist wohl übertrieben, denn ...

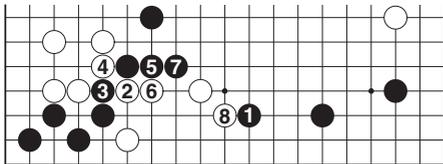
62: ... dieser Schnitt ist jetzt Vorhand für Weiß, da er noch auf 67 verteidigen muss. Extrem schmerzhaft für Schwarz! Ich hätte nach 1 für 2 in Dia. 15 einfach auf 3 gedeckt, wenn dann die schwarze Gruppe sicher ist, kann Weiß das Zentrum für sich nicht so groß machen.

70: Jetzt sieht man das Potential, das für Weiß im oberen Zentrum entstanden ist, deutlich.

75: 1 in Dia. 16 sieht jetzt verlockend aus, aber dafür ist Schwarz links zu dünn. Weiß kann einfach noch mit 2 bis 8 schneiden, was Schwarz nicht gefallen kann.



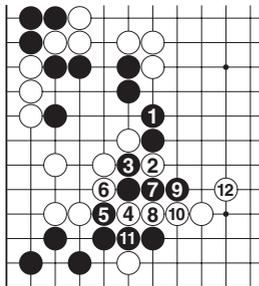
Dia. 15



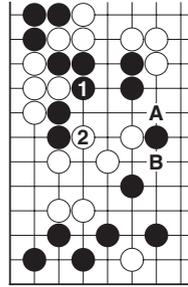
Dia. 16

96: Das ist ein Testzug. Wenn ...

97: ... Schwarz mit 1 in Dia. 17 simpel antwortet, kann Weiß mit dem Tesuji 4 und der Sequenz bis 12 wieder schneiden.



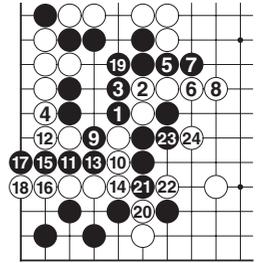
Dia. 17



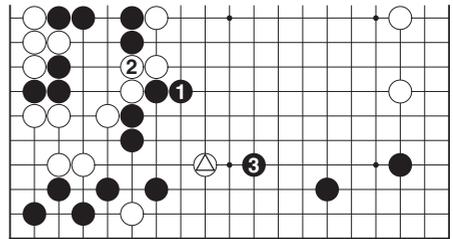
Dia. 18

79: Ein Zug auf 1 in Dia. 18 würde es Weiß zu einfach machen, denn nach 2 sind A und B für ihn Miai für das Entkommen.

80: Ein starker Zug! Wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 19 schneidet, dann fängt am Ende Weiß mit 22 und 24. Zu allem Überfluss ist dann auch noch Aji mit dem Einwurf A, Weiß auf B, Atari auf C, so dass Schwarz zur Mitte hin auf seine Freiheiten achten muss.

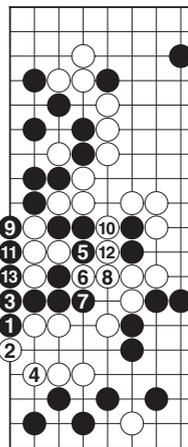


Dia. 19

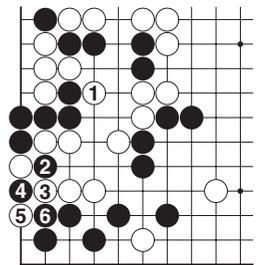


Dia. 20

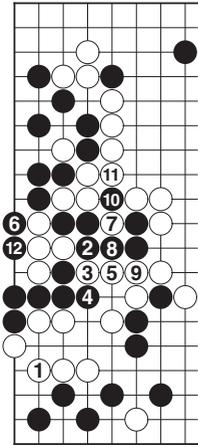
81: Schwarz sollte besser auf 1 in Dia. 20 strecken und dann den markierten Stein mit 3 angreifen. Danach gibt es auch noch das Aji mit 1 in Dia. 21. Denn



Dia. 21



Dia. 22



Dia. 23

bis 13 bindet Schwarz die meisten Steine wieder an. Und wenn Weiß mit 4 auf 1 in Dia. 22 spielt, kann Schwarz mit 2, 4 und 6 ein Ko installieren. Da sich Schwarz aussuchen kann, wann er das Aji mit 1 in Dia. 21 nutzen will, wird er wohl dann auch genügend Ko-Drohungen haben, wenn es zu diesem Ko kommt.

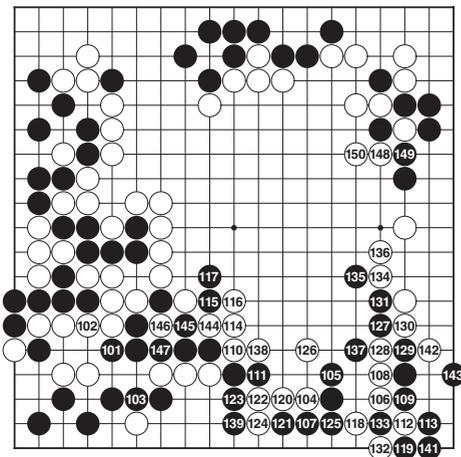
84: Dieses Atari ist schmerzhaft für Schwarz, da es das Potential von Weiß in der Mitte vergrößert.

88: Auf 1 in Dia. 23 zu decken funktioniert knapp nicht.

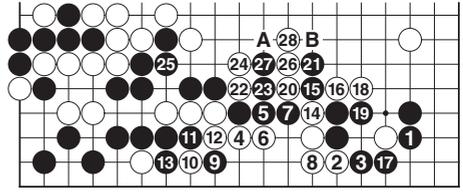
96: Ein sehr starker Zug, den sonst niemand gesehen hat. Weiß kann in der Folge Schwarz zu dem Abtausch 101 für 102 nötigen, was das Ko in der Stellung darüber beseitigt.

104, 106: Eine wunderschöne Kombination und ein gutes Timing!

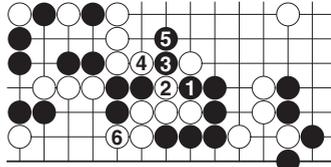
107: Wenn Schwarz die Ecke mit 1 in Dia. 24 verteidigt, dann entkommt Weiß mit 14 bzw. kann nach 28 auf A oder B fangen. Und deckt Schwarz mit 9 auf 14, dann kann Weiß komfortabel auf 10 leben.



Figur 3 (101–150)
140 auf 112



Dia. 24



Dia. 25

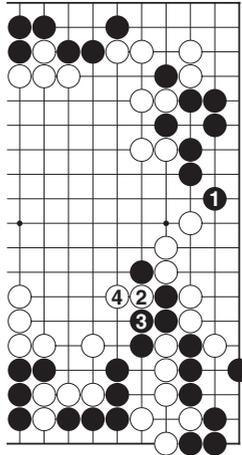
127: Der Schnitt mit 1 in Dia. 25 funktioniert leider nicht, da Weiß mit 6 einfach fängt.

132: Dieses Ko-Aji ist das Problem von Schwarz!

148: Ein Angriffszug!
151: Normal wäre 1 in Dia. 26, aber dann wird mit 2 und 4 die weiße Mitte viel zu groß. Schwarz muss auf Risiko spielen.

152: Weiß will trotzdem nicht töten. Das heißt, dass er sich deutlich vorne sieht.

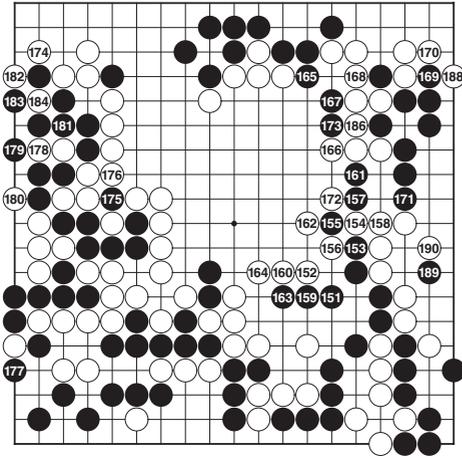
173: Wenn Schwarz jetzt Tenuki z. B. auf 1 in Dia. 27 spielen würde, dann könnte



Dia. 26

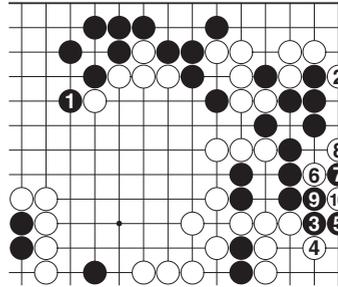


Park Junghwan gewinnt die Weltmeisterschaft ungeschlagen



Figur 4 (151–190)

185 deckt über 177; 187 schlägt 184



Dia. 27

Weiß bis 10 noch ein Ko installieren. 178: Ein schöner Zug, um die Gruppe zu fangen bzw. sie auf Ko zu stellen.

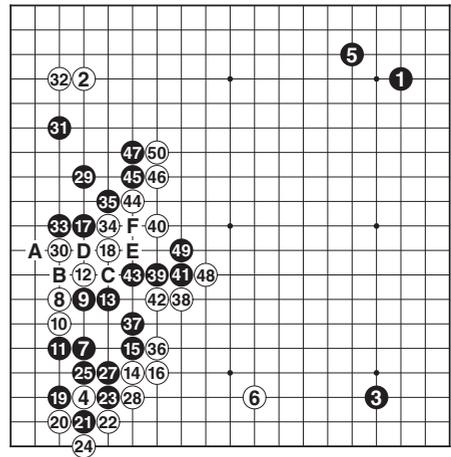
184: Ein Ko, aber

die Partie ist schon längst entschieden. Schwarz hätte mit 61 auf 62 verbinden sollen. Und Weiß hat mit 96 und der Kombination 104 und 106 sehr gute Züge gespielt und somit sicher auch verdient gewonnen.

Die kommentierte Bundesligapartie (25)

- Partie:** 3. Liga (B), 8. Spieltag, Brett 3, 6. April 2017
Weiß: Kjeld Petersen, 1k, Moin Moin Hamburg
Schwarz: Christian Ruf, 1d, Bremer Shodan Showdown
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: Schwarz gewinnt mit 13 Punkten.
Kommentar: Franz-Josef Dickhut 6d (www.fjdickhut.de)

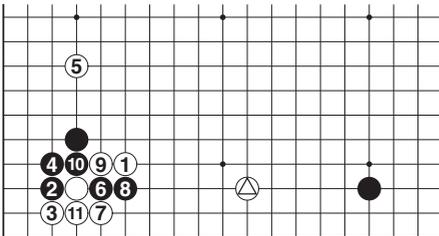
- 6: Das ist schon etwas ungewöhnlich, vielleicht eine spezielle Strategie. Meist spielt Weiß ein Kakari unten rechts oder ein Shimari unten links.
 8: Ist zwar auch ein guter Zug, aber ich hätte aufgrund von W6 jetzt mit dem Plan aus Dia. 1



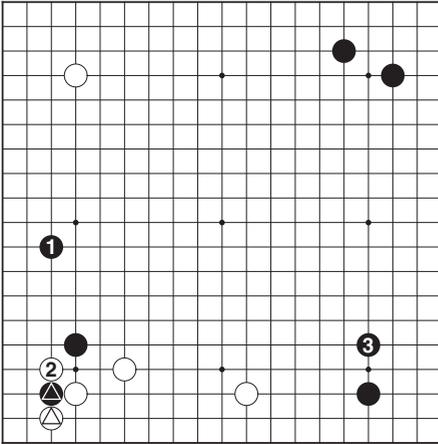
Figur 1 (1–50)

26 auf 21

gerechnet. Dort steht der markierte Stein am Ende sehr hilfreich. Darum kommt es auch meist nicht so weit, und Schwarz geht entweder mit Dia. 2 Komplikationen aus dem Weg oder zumindest spielt er statt 6 in Dia. 1 doch nur links von 3.

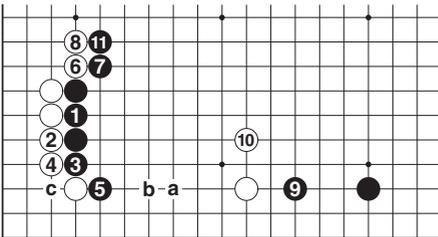


Dia. 1

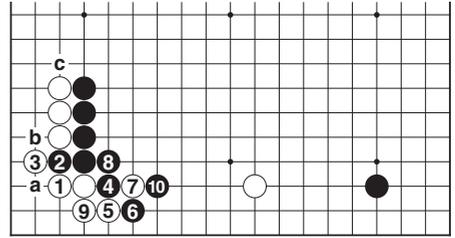


Dia. 2

- 9: Ein seltenes Joseki und damit eine interessante Idee bis zum Gegenangriff S17, der aber eigentlich lieber einen schwarzen Stein oben auf 2 als Unterstützung hätte. So ist der Angriff auf Weiß nicht allzu stark.
- 10/12: Nochmals eine komische Reihenfolge. Zumindest war ich verblüfft zu sehen, dass das

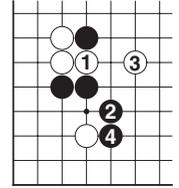


Dia. 3



Dia. 4

tatsächlich auch schon von Profis so gespielt wurde. Ich denke aber, in dieser Stellung spricht nichts gegen W12 zuerst, das gibt Schwarz auch weniger Optionen.



Dia. 5

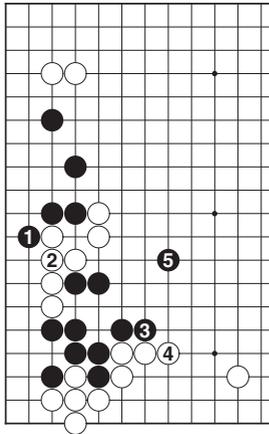
- 11: Insbesondere da Weiß angrenzend in der Übermacht ist, kann man (sollte man?) überlegen, ob man Weiß nicht einfach verbinden lässt, um einem härteren Kampf aus dem Wege zu gehen. So viel Gebiet bekommt Weiß in Dia. 3 auch nicht. Dort sollte W10 übrigens nicht auf a gespielt werden, denn Schwarz würde mit b kontern, woraufhin auch ein schwarzer Zug auf c in der Ecke droht. Weiß könnte sich überlegen, statt wie in Dia. 3 vielleicht mit 6 in der Ecke runter zu ziehen oder statt 10 auf 11 umzubiegen, was dann doch wieder ein Kampf würde. W4 aus Dia. 3 aber auf 1 in Dia. 4 zu spielen wäre keine gute Idee, denn Schwarz hat ein schönes Doppelhane als Konter und wegen der verbleibenden Schnitte a und b ist Weiß schon fast gezwungen, noch mit c fortzusetzen.
- 12: Wenn man schon mit W10 beginnt, warum stößt Weiß nun nicht durch mit W1 aus Dia. 5? Das Ergebnis sieht mir aber gut genug für Schwarz aus – vielleicht war das der Grund.
- 13: Schwarz hat nun seinerseits die Möglichkeit, auf 14 oder 23 erst mal die Ecke zu befragen und Weiß eine so schöne Stellung am Rand wie nach 16 zu verwehren.
- 14: Nun sieht wieder alles vertraut aus.
- 19-27: Das wirkt etwas verfrüht. Eventuell möchte man später mal statt 21 oder 23 lieber in der Ecke links von 20 spielen. Deshalb sollte man sich jetzt noch nicht festlegen.
- 29: Hier kann Schwarz zunächst mal A spielen, was eine weiße Antwort auf B erfordert. Danach



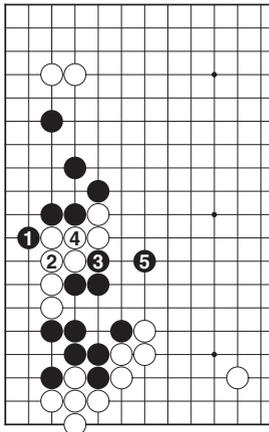
BUNDESLIGA

kann man dann gleich auf 31 spielen und kann sich 29 sparen.

35: Hane auf A ist jetzt der vitale Punkt – wie soll Weiß reagieren? Es bleibt nach wie vor fast nur B und das macht W30 zu einem sehr schlechten Zug. Danach hat Schwarz am Rand keine Sorgen mehr, und kann sich um seine Gruppe unten kümmern, eventuell sogar zu einem Angriff auf die weiße Gruppe übergehen und so die Kontrolle im Zentrum übernehmen. Dia. 6 veranschaulicht diese Idee.



Dia. 6



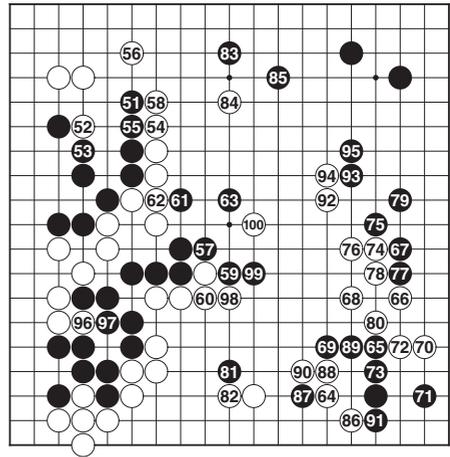
Dia. 7

36: Ein wichtiger Punkt!

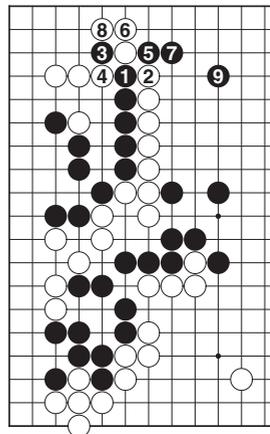
37: Das wirkt fast wie Aussetzen, zumindest aber sehr schwerfällig. Es ist nach 36 allerdings auch nicht einfach für die schwarze Gruppe, gute Form zu machen. Dia. 7 wäre ein gelungener Versuch, aber schon W2 auf 3 dort macht den Zentrumskampf deutlich unangenehmer für Schwarz. Als Trost bleibt dann aber der Peep links von 2, der nicht nur punktemäßig groß ist, sondern auch mit der Drohung auf Verbindung etwas besseres Augenpotenzial für die Gruppe unten schafft.

43: Hier in Nachhand zu verbinden tut weh – konkrete Schmerzen verursacht dabei vor allen Dingen, dass man später 48 auf 49 beantwor-

ten muss. Aber es gäbe ein Gegenmittel: 43 auf C spielen, gefolgt von D-E-F und dann selbst auf 48.



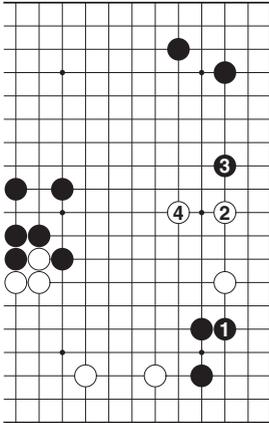
Figur 2 (51–100)



Dia. 8

53/55: Auch hier ist Schwarz ziemlich passiv. 53 könnte z. B. im Zentrum mit S61, W62, S54 die Initiative ergreifen. 55 sollte zumindest – statt brav zu decken – selbst auf 56 spielen, dann kann Weiß nämlich auch nicht sinnvoll schneiden (links die Gruppe lebt und S51/56 sind sicher, weil die weiße Ecke ja auch erst mal leben muss).

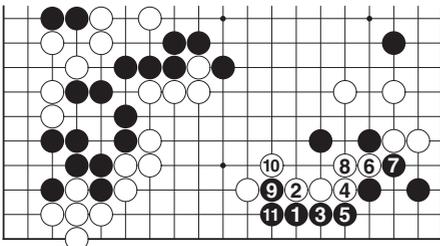
64: Da die Ausdehnung W6 und 16 aus Figur 1 inzwischen nicht mehr invadierbar ist, ist eine Ausdehnung in die andere Richtung von W6, welche unter anderen Umständen die Lücke links entschärft hätte, nun auch nicht mehr so wichtig. Ein Kakari bei 65 oder ein Zug mittig am rechten Rand sind größer. Auch oben ist aufgrund der Schnittmöglichkeiten bei 56 und der noch recht augenlosen Gruppe



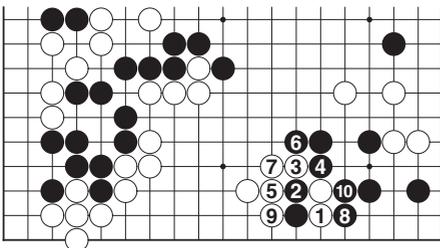
Dia. 9

die schwarze Ecke unten wieder angreifbar. Also sollte man auch das entspannte Dia. 9 in Erwägung ziehen.

- 73: Wieder zeigt sich Schwarz übertrieben zurückhaltend. Ein schönes Tesuji für diese Situation zeigt Dia.10, Dia.11 zeigt eine Variante. Beide sind im Ergebnis deutlich besser als die Partie.
- 83: Jetzt wäre der Angriff aus Dia. 8 interessanter, aber auch das Placement aus Dia. 10 ist wirkungsvoll, solange Weiß noch nicht 86 gespielt hat.

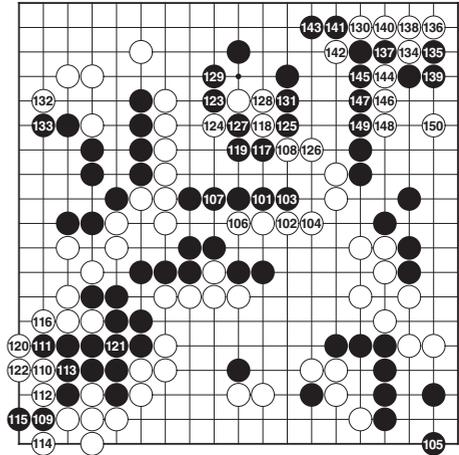


Dia. 10



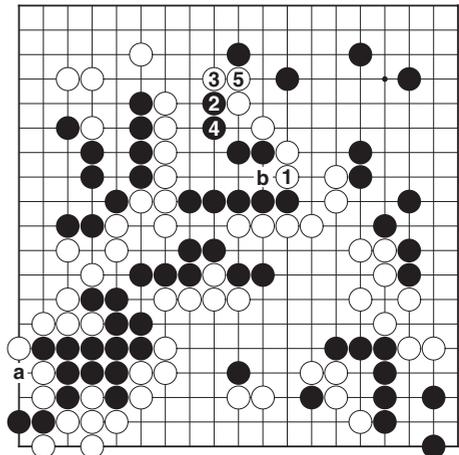
Dia. 11

- 88: Unangenehm und guter Konter von Weiß.
- 90: Ab hier in etwa ist ein Bruch im Spiel und die passiven oder schwächeren Züge kommen nun von Weiß. Jetzt könnte man z.B. schon mit einem Zug im Zentrum – etwa zwei links von 68 – einen harten Angriff gegen die Eckgruppe führen, denn W90 oder unter 87 sind Miai zum Verbinden.



Figur 3 (101–150)

- 105: Wirkt lebendig, ist es aber (lokal) nicht.
- 116: Unnötig! Warum nicht im Zentrum mit W119 das zweite Auge verhindern, wenn es am Rand eh nur eines wird?



Dia. 12

122: Das sind zwar an die 15 Punkte verglichen mit einem schwarzen Zug dort, aber es wäre eben auch nur ein Nachhandauge für Schwarz. Spielt Weiß stattdessen wie in Dia. 12, sehe ich für Schwarz bestenfalls mit b ein zweites Nachhandauge. Schwarz wäre also tot.

123/125: Schöne Kombination!

129: Schwarz hat die erste große Krise überstanden.

130: Ein gelungener Versuch, Verwirrung zu stiften.

131: Ein Zug auf 142 würde den drei weißen Steinen im Zentrum ebenfalls keine Möglichkeit zur Flucht geben und gleichzeitig die Ecke stärken.

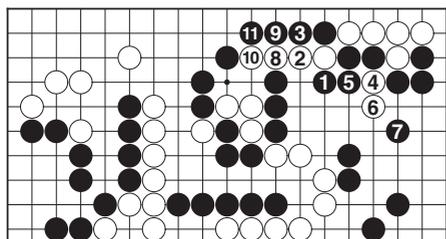
133: Wenn rechts oben nichts mehr geht, ok, aber so ganz in trockenen Tüchern ist das noch nicht.

134: Guter Versuch!

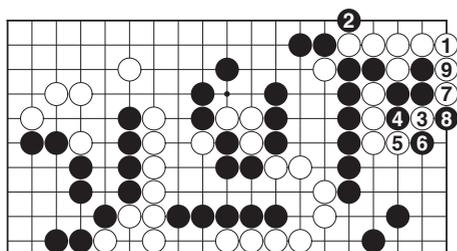
136: Auf 137 wäre mehr Hoffnung.

141: Weiß hat nicht genug Platz für zwei Augen.

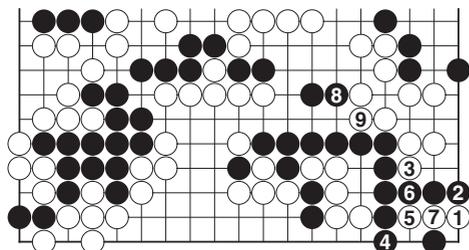
43: Fehler. Dia. 13 hält die Gruppe tot.



Dia. 13



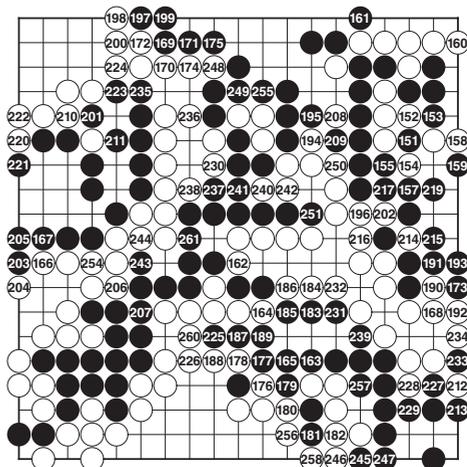
Dia. 14



Dia. 15

144: Jetzt kann Weiß zumindest etwas retten – entweder in der Ecke leben oder die Steine um 144 anbinden – eigentlich...

150: Der „Tötungszug“ für die Eckgruppe. Weiß hätte wie in Dia. 14 leben können, denn Schwarz kann eigentlich nicht mit 2 den Augenraum verkleinern.



Figur 4 (151–261)

156 auf 151; 208 auf 214;

252 deckt neben 214; 253 auf 212

161: Nun ist Schwarz gut im Rennen, nur die Gruppe unten rechts muss noch überleben, was bei einem Angriff auf dem 2-1-Punkt aber ein zweites Auge im Zentrum erfordert. Das wäre aber alles andere als einfach.

169: Gute Gelegenheit, etwas für die Gruppe unten rechts zu tun. Und für 173 gilt das ebenso.

183: Letzte Aufforderung an Weiß, die Gruppe wie in Dia. 15 zu töten.

184: Aber Weiß übersieht diese Chance und Schwarz bekommt das notwendige Ersatzauge im Zentrum. Die Partie ist nun endgültig gelaufen.

Fazit: In der Eröffnung kam es früh zu schwachen Gruppen, die ins Zentrum liefen. Dieser Kampfsah mal Schwarz, mal Weiß im Vorteil. Insbesondere Schwarz hat sich am Anfang etwas herumschubsen lassen bzw. Konterchancen liegen gelassen (35, 37, 53). Weiß hatte deshalb eine angenehme Ausgangsposition und viele gute Gelegenheiten, insbesondere ab Zug 100 viele Leben-und-Tod-Chancen, aber letztlich keine davon genutzt. So stehen am Ende ein Partieverlauf und ein Ergebnis, die einem vorgaukeln, es sei nichts los gewesen.

International

von Lars A. Gehrke

China erzielt überragenden Sieg im 18. Nongshim Pokal

Dank der sieben Siege in Folge (die beste Siegesserie in der Geschichte dieses Turniers) von ihrem Spieler an Platz 1, Fan Tingyu 9d, dominierte China die ersten zwei Phasen des 18. Nong Shim Pokals. Die erste Phase fand letztes Jahr Ende September in Yanji, China, statt. In der ersten Runde trat Lee Sedol 9d gegen den Japaner Ichiriki Ryo 7d an und unterlag mit einem halben Punkt. In der zweiten Runde verlor Ichiriki Ryo gegen den bereits erwähnten Fan Tingyu 9d durch Aufgabe. Die beiden letzten Runden gewann Fan



Lee Sedol (rechts) wird besiegt von dem japanischen 7-Dan Ichiriki Ryo

seine bemerkenswerte Siegesserie fort und gewann nacheinander gegen Kang Dongyu 9d (Korea), Kono Rin 9d (Japan), Kim Jiseok 9d (Korea) und Murakawa Daisuke 8d (Japan). Am letzten Tag, in der letzten Runde der zweiten Phase, konnte schließlich einer der stärksten Go-Spieler unserer Zeit, Park Junghwan 9d aus Korea, der Siegesserie von Fan Tingyu ein Ende setzen.

Die dritte Phase fand in Shanghai, China, am 21. und 22. Februar 2017 statt. Dort besiegte der fünfte und letzte Spieler der koreanischen Mannschaft, Park Junghwan, das renommierte Schlusslicht der japanischen Mannschaft, den bekannten Iyama Yuta 9d, und warf damit die japanische Mannschaft aus dem Turnier. Anschließend allerdings verlor auch Park Junghwan gegen den gerade mal zweiten Spieler der chinesischen Mannschaft, Fan Yunruo 5d, mit 1,5 Punkten.



Lee Donghoon 8d (rechts) verliert gegen Fan Tingyu 9d

Tingyu gegen Lee Donghoon 8d von der koreanischen und gegen Cho U 9d von der japanischen Mannschaft. Auch wenn Cho U ursprünglich aus Taiwan stammt, ist er inzwischen mit einer sehr starken japanischen Go-Spielerin verheiratet, nämlich Izumi Kobayashi, nimmt regelmäßig an den japanischen Titelkämpfen teil und spielt auch beim Nongshim Pokal für das japanische Team.

Die zweite Phase des 18. Nongshim Pokals fand in Pusan, Korea, vom 25. bis 29. November 2016 in fünf Runden (an jedem Tag eine Runde) statt. Hier setzte Fan Tingyu



Fan Yunruo 5d gewinnt den Nongshim Pokal für das Team China im Februar 2017

Alle anderen Spiele, bis auf das erste, wurden mit Aufgabe beendet. Die anderen Spieler im chinesischen Team, die nicht zu spielen brauchten, waren: Tuo Jiayi 9d, Lian Xiao 7d und Ke Jie 9d. So gewann China überragend schon in der zweiten von fünf ursprünglich geplanten Runden der dritten Phase den 18. Nongshim Pokal und bekam ein Preisgeld von 500 Mio. Won (ca. 400.000 Euro) überreicht.

Der Nongshim Pokal ist ein Mannschaftsevent zwischen China, Japan und Korea. Der Sponsor, Nongshim, ist ein Koreanischer Instant-Nudel-Hersteller. Das Turnier verwendet ein Gewinn- und-Fortsetzung-Format, was typisch ist für solche Mannschaftsturniere. Jede Mannschaft hat eine feste Reihenfolge mit fünf Spielern und es spielt immer der oberste, noch im Turnier verbliebene Spieler gegen die anderen solange, bis nur noch eine Mannschaft übrig bleibt, die dann das Turnier gewinnt. Die Gewinn-Verlust Rechnung der drei Mannschaften für den 18. Nongshim Pokal ist: China 8-1, Korea 2-5 und Japan 1-5. China hat nun den Nongshim Pokal vier Jahre in Folge gewonnen. Insgesamt dominiert zwar immer noch Korea mit elf Siegen, aber China hat nun auf sechs Siege aufgeholt. Japan ist weiterhin weit abgeschlagen mit nur einem Sieg im Jahr 2006.

Park Jungwhan gewinnt die World Go Championship

Der Koreaner Park Jungwhan 9p hat ungeschlagen die in Japan für vier Teilnehmer ausgeschrie-

bene World Go Championship gewonnen und damit ein Preisgeld von umgerechnet ca. 250.000 Euro kassiert. Aus den drei großen Go-Nationen China, Japan und Korea war jeweils ein Spieler eingeladen und zusätzlich nahm mit DeepZenGo erstmals ein sehr starkes Computerprogramm an einem Profiturnier teil. Mi Yuting 9p aus China verlor nur gegen den Sieger und landete damit auf Platz 2. Der Teilnehmer aus Japan, Iyama Yuta 9p, kam komplett unter die Räder, denn er verlor nicht nur jeweils knapp gegen seine Opponenten aus China und Korea, sondern auch noch als einziger der drei Menschen gegen die künstliche Intelligenz. Das Programm DeepZenGo konnte somit nun schon mit Cho Chikun 9p und Iyama Yuta zwei starke 9-Dan-Profis jeweils einmal gleichauf schlagen – AlphaGo ist nicht mehr allein!

Auf Youtube finden man alle Partien des Wettkampfs aus den Live-Übertragungen mit Kommentaren von Michael Redmond 9p und Antti Tormanen 1p:

- <https://www.youtube.com/watch?v=i0hS6jbLOoA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=S0T0acLbmSc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=9MtjV-uTPDo>

1. World Go Championship

Name	1	2	3	4	Siege	Pl.
DeepZenGo (AI)	x	0	0	1	1	3
Mi Yuting (CN)	1	x	0	1	2	2
Park Junghwan (KR)	1	1	x	1	2	1
Iyama Yuta (JP)	0	0	0	x	0	4



Japan

von James Brückl

Meijin-Liga

In der Meijin-Liga konnte Iyama Yuta 9p seine Ausgangslage noch verbessern. Als einziger steht er nun 4:0. Ähnlich gut steht nur noch Yamashita Keigo 9p (4:1). Da überhaupt sonst kein anderer Spieler noch ein positives Ligaergebnis aufweisen kann, liegt bei

vier bzw. noch drei ausstehenden Spielen die Vermutung nahe, dass einer dieser beiden der Herausforderer von Takao Shinji 9p werden wird.



Kisei

Stand Iyama Yuta im Titelkampf zuletzt noch 2:1 gegen Kono Rin 9p, konnte letzter

zwar das vierte Spiel wieder für sich entscheiden, erneut folgten aber zwei Siege Iyamas, der damit seinen Titel im sechsten Spiel verteidigt hat. Iyama Yuta bleibt damit amtierender Kisei.

Judan

In der Judan-Liga hatte sich Yu Zhengqi 7p das Recht zur Herausforderung Iyama Yutas erkämpft. In dem von Anfang März bis Ende April ausgetragenen Titelkampf siegte aber Iyama Yuta nonchalant mit 3:1 und verteidigte auch hier seinen Titel.

NHK-Cup

Von den sieben großen Titeln hält Iyama Yuta weiterhin sechs inne und eine Herausforderung des amtierenden Meijin scheint ebenso wahrscheinlich. Trotzdem kann man ja noch weitere Titel ansammeln. Also schlägt Iyama Yuta im Viertelfinale Kono Rin 9p und sodann in Folge Ida Atsushi 8p und im Finale Ichiriki Ryo 7p und sichert sich damit den NHK-Cup.

Honinbo-Liga

In der Honinbo-Liga verliert zwar Motoki Katsuya 7p gegen seinen ärgsten Rivalen, Hane Naoki (9p),

erringt aber mit dem besten Ligaergebnis von 6:1 die Herausfordererstellung. In den ersten Spielen ab Mitte Mai gegen Iyama Yuta wird in diesem Titelkampf über sieben Spiele der neue Titelträger entschieden.

Meijin der Frauen

Die Herausforderin Fujisawa Rina besiegt Xie Yimin Anfang März glatt mit 2:0 und ist damit nicht nur Honinbo der Frauen, sondern nun auch Meijin. Hier könnte sich eine Wachablösung mit der bislang so dominierenden Yie Yimin andeuten.

Korea

von Tobias Berben

22. GS Caltex Cup

Den Titel hat An Kukhyun 6p mit 3:2 gegen Kim Jiseok 9p gewonnen. Das stellt seinen bisher größten Erfolg dar. Bisher hatte er es nur einmal in das Playoff der Myungin-A-Liga geschafft, hatte da aber gegen Lee Changho 9p verloren. An Kukhyun wurde 1992 geboren, 2009 zum 1p und mit seinem Turniersieg vom 6p zum 8p befördert.

Koreanische Rangliste, Mai 2017

Pl. Spieler	+	-	%
1 Choi Jung 7d	20	4	83%
O Yujin 5d	20	6	77%
3 An Kukhyun 8d	15	4	79%
Byun Sangil 5d	15	4	79%
Kim Jaeyoung 3d	15	5	75%
Kim Dayoung 1d	15	9	63%
7 Kim Myeonghoon 5d	13	1	93%
Yun Junsang 9d	13	3	81%
Shin Minjun 5d	13	6	68%
11 Hong Sungji 9d	11	4	73%
Shin Jinseo 8d	11	4	73%
Kim Yunyoung 4d	11	5	69%
14 Cho Hyecheon 9d	10	2	83%
Sul Hyunjun 3d	10	5	67%
Kim Jiseok 9d	10	6	63%
17 Lee Younggu 9d	9	3	75%
An Sungjoon 7d	9	3	75%
Heo Yeongho 9d	9	5	64%
O Junga 3d	9	9	50%

China

von Liu Yang

29. Mingren

Zwischen dem 6. und 9. März fand das Finale des Mingren (Meijin) in Yanting statt. Für den leicht favorisierten Zhou Ruiyang 9p ist es die zweite Finalteilnahme nach 10 Jahren. Der amtierende Mingren Lian Xiao 8p gewann das Turnier im Jahr 2015 gegen Chen Yaoye 9p und konnte im Vorjahr auch gegen Chen seinen Titel verteidigen.



Lian Xiao 8p

Seit letztem Jahr ist das Finale von 5 auf 3 mögliche Partien gekürzt. Nach den ersten beiden Partien stand es 1:1. In der Entscheidungspartie haben die beiden einen sehr komplizierten Kampf ausgekämpft. Trotz eines Nachteils bei der Kampfstellung konnte Lian die Ruhe aufbewahren und setzte sich am Ende glücklich durch.

31. Tianyuan

Das Tianyuan-Finale (Tengen) fand Mitte April traditionell in Tongli statt. Für den Rekordmeister Chen Yaoye 9p war die Aufgabe im Jahr besonders schwierig. Durch den Verlust im letzten Jahr beim Mingren entwickelt sich der Herausforderer Lian Xiao 8p langsam zum Angstgegner von Chen.

Das Finale verlief einseitig. Lian konnte sich in beiden Partien trotz Anfangsschwierigkeiten durch Kampf im Mittelspiel einen Vorteil verschaffen und gewann an Ende glatt mit 2:0. Damit verlor Chen seinen letzten Titel und der Rekord bleibt bei acht Siegen hintereinander.

Impressum DGoZ 2/2017

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: Isabel Donle, Gunnar Dickfeld, Steffi Hebsacker, Victor Lin, Will Lockhard, Manja Marz, Marc Oliver Rieger, David Turman, Norman Ulbrich, Sabine Wohnig
Fotos: Tobias Berben, Lena Gauthier, Michael Marz, Regina Quest, Marc Oliver Rieger, Sabine Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u. w. m.

Bilder & Cartoons: Andreas Fecke, Angelika Rieger, Maria Wohnig

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 3/2017:

Dienstag, der 20.06.2017

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

Problecke

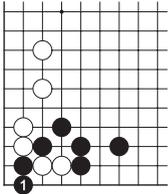
von Timo Kreuzer

Herzlichen Glückwunsch an Andreas Döring! Durch eine regelmäßige Teilnahme hat er sich an die Spitze der Punkteliste setzen können und ist damit der Gewinner in dieser Ausgabe.

Trotz meiner Bemühungen, die Probleme in jeder Ausgabe mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad zu präsentieren, ist anscheinend Problem 4 in den meisten Ausgaben die härteste Nuss. Ich bin gespannt, ob es auch dieses Mal so sein wird. Wie immer ist bei allen Problemen Schwarz am Zug.

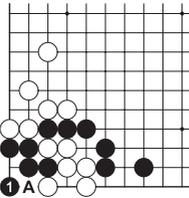
Viel Spaß!

Lösungen 1/2017



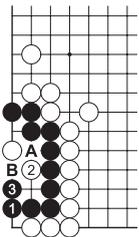
Lösung 1:

Korrekt. Schwarz nutzt die Eigenart der Ecke und gewinnt den Freiheitenwettlauf.



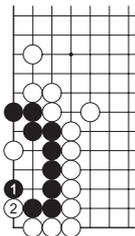
Lösung 2:

Korrekt. Nach Schwarz auf 1 hat Weiß Probleme, sich auf A anzunähern.



Lösung 3:

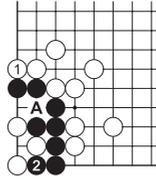
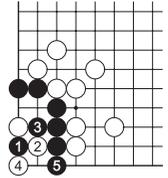
Korrekt. Mehr als ein Seki war hier nicht herauszuholen. Nach 3 sind A und B miai.



Falsch: Bekommt Weiß selbst den wichtigen Punkt auf 2, ist der Augenraum für ein Seki zu klein geworden und Schwarz kann nur noch bestenfalls mit einem Ko leben (Wer sieht es?).

Lösung 4:

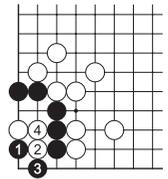
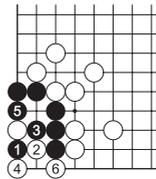
Korrekt. Schwarz kann ohne Ko leben, wenn 1, 3 und 5 wie im Diagramm gespielt werden.



Korrekt (Fortsetzung).

Mit Weiß 1 droht eine Mausefalle auf A, die Schwarz nicht decken darf, wenn er leben möchte. Schwarz 2 baut zwei Augen in der Ecke.

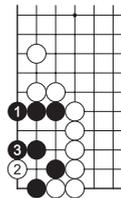
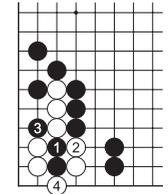
Falsch 1. Schwarz 3 führt zu einem Ko.



Falsch 2. Eine weitere Variante mit einem Ko.

Lösung 5:

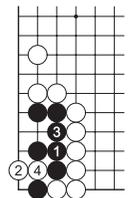
Korrekt. Die Frage in der letzten Ausgabe war "Kann Schwarz töten?" und nun können wir sie mit einem "Ja" beantworten. Nach der Sequenz im Diagramm spielt Schwarz einen Einwurf auf 1.



Lösung 6:

Korrekt. Strecken zum Rand war die Lösung des Problems. Auch auf den vital aussehenden Zug Weiß 2 hat Schwarz nun dank des großen Augenraumes eine gute Antwort.

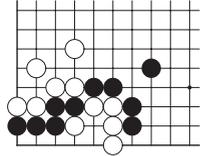
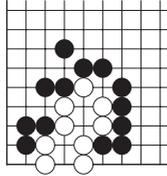
Falsch. In dieser Variante gerät die schwarze Gruppe in Freiheitennot und kann leider nicht leben.



Probleme 2/2017

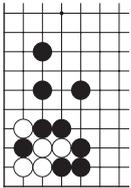
Problem 1:

Ein Klassiker. (3P)



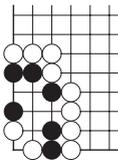
Problem 2:

Hier gilt es einen Freiheitenwettbewerb zu gewinnen. Zum Glück ist Schwarz zuerst dran! (3P)



Problem 3:

Einmal töten bitte. (4P)

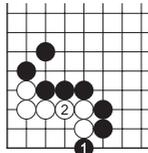


Problem 4:

Zwei Augen braucht die schwarze Gruppe. (5P)

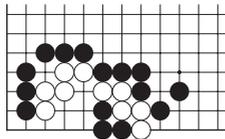
Problem 5:

Im Diagramm versteckt sich eine für erfahrene Spieler bekannte Form. Schwarz 1 sollte töten, doch Weiß spielt überraschend 2. Wie geht es weiter? (5P)



Problem 6:

Wie immer ist Schwarz am Zug. (5P)



Pauli, Robert (7)	1d	1/17	30	351
Reinicz, Thomas	3k	1/17	21	335
Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/16	-3	333
Reimpell, Monika (8)	2d	1/17	16	319
Schlipf, Jan	8k	1/17	25	306
Lorenzen, Klaus (2)	2k	1/17	16	306
Mertin, Stefan (1)	8k	1/17	30	288
Wacker, Klaus	8k	1/17	16	286
Koch, Kris (1)	3k	5/16	-3	283
Xu, Mei De (1)	3k	1/17	30	266
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	5/16	-3	251
Busch, Rainer (1)	6k	1/17	15	248
Wirth, Alexander	1k	1/17	25	239
Herwig, Max (2)	17k	1/17	21	228
Schunda, Peter	12k	1/17	11	223
Wimmer, Axel	7k	5/16	-3	221
Hell, Otto (4)	3k	1/17	21	209
Wolfgramm, Jens	4k	1/17	21	203
Gaßmaier, Bernhard (4)	1d	1/17	25	199
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/16	-3	195
v. Erichsen, Svante (2)	2d	1/17	30	191
Hartmann, Kirsten	1k	1/17	30	184
Gawron, Christian (8)	2d	1/17	16	158
Loose, Jörg	3k	6/15	-3	149
Otte, Henning	5k	4/16	-3	77
Weickert, Thomas	6k	6/16	-3	38
Gronau, Max	1d	6/16	-3	33
Urmoneit, Regina (1)	13k	1/17	16	32
Wagner, Gabriel	3d	1/17	30	30
Kapitzke, Jonas	8k	6/16	-3	27
Schomberg, Niels	2d	6/16	-3	24
Hildebrandt, Alexander	9k	1/17	20	20
Schreiber, Burkhard (3)	3k	1/17	20	20
Hüsing, Johannes	6k	4/16	-3	12

Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte
Döring, Andreas	4k	1/17	25	511
Ewe, Thorwald (3)	8k	1/17	21	502
Kehmann, Hartmut	1d	1/17	27	476
Berg, Christoph (1)	1d	1/17	25	476
Gabe, Axel	5k	1/17	30	473
Herter, Rainer (2)	4k	1/17	26	424
Schönfeld, Ralf (2)	8k	1/17	11	417
Millies, Oliver	3d	1/17	21	384
Herwig, Bernhard (3)	1d	1/17	21	354

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (20.06.2017) 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.

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

Vizepräsident: Frank Quathamer, Rudolphstraße 4, 34131 Kassel Tel.: (0163) 709 19 14

Schatzmeisterin: Ilona Crispian, Eugenstr. 33, 72072 Tübingen, Tel.: (07071) 5496511, icrispian@dgob.de

Schriftführer: Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter, Tel.: (0174) 7898610, bkraft@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmund 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

Conventions: Chelsea Albus; Stefanie Binder; Peggy Fischer, Schirmerstraße 15, 04318 Leipzig, Tel.: (0171) 7497709, fs-conventions@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

Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wohnig, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de

Nachwuchsförderung: Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: fs-nachwuchs@dgob.de; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de

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

Profifaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorfsr. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721 Email: fs-profi@dgob.de

Regeln: Robert Jasiek, Aaraauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de

Spitzensport: Benjamin Teuber, Mühlenstr. 11, 22049 Hamburg Tel.: (0179) 2377310, Email: fs-spitzensport@dgob.de

Turniere: Martin Langer, Dorstener Str. 15, D-45657 Recklinghausen, Tel.: (02361) 48 66 74, , Email: fs-turniere@dgob.de

Werbematerial: Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: fs-werbematerial@dgob.de



Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, Holunderweg 39, 55128 Mainz, Tel.: 06131/5701833

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

DGoB-Landesverbände

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

Bayern: Philip Hiller, Nymphenburger Straße 59, 80335 München, Tel.: (089) 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, Holtener Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ

Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846; Email: dgoz@dgob.de

DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

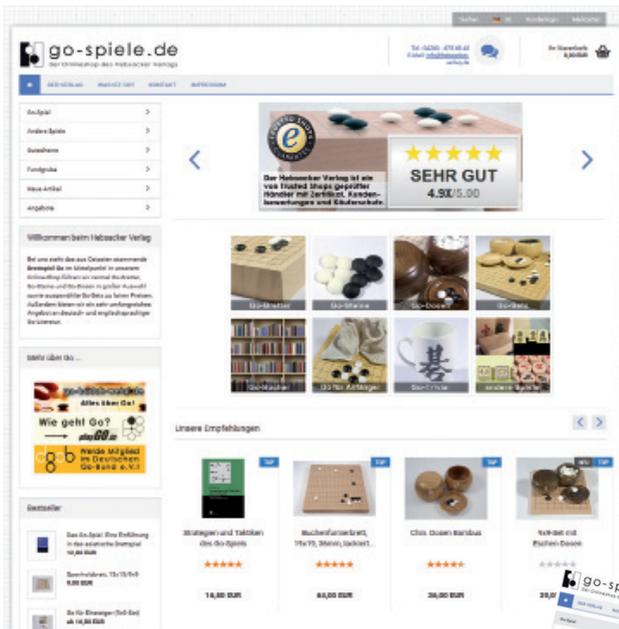
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Neuer Shop unter www.go-spiele.de



- Einfache & intuitive Bedienung
- Übersichtliche Produktpräsentation
- Responsives Design für die Nutzung auf Mobilgeräten
- Komplette SSL/TSL-gesicherter Webshop
- Nutzerkonten des alten Shops weiterhin nutzbar
- Einkauf als Gast ohne Kundenkonto möglich

5-Euro-Begrüßungsgutschein*
für DGoZ-Leser mit
»dgoz-gutschein2017«



* gültig bis Ende Juli 2017

www.go-spiele.de • www.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*

Juni

3–5 (Pfungsten) Hamburg

9. Kido-Cup, Gymnasium Klosterschule, Westphalensweg 7, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 04263-6756847, tobias@berben.org, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

(Do) 15 (Fronleichnam) Darmstadt

Darmstädter Go-Tage / Seminar, Oetinger Villa, Kranichsteiner Straße 81, Kontakt: Max Gronau, max.gronau@yahoo.de, Beginn: 11:30 Uhr

(Fr) 16 Darmstadt

Darmstädter Go-Tage / Rengo, Oetinger Villa, Kranichsteiner Straße 81, Kontakt: Max Gronau, max.gronau@yahoo.de, Beginn: 16:00 Uhr

17/18 Darmstadt

Darmstädter Go-Tage / Turnier, Oetinger Villa, Kranichsteiner Straße 81, Kontakt: Max Gronau, max.gronau@yahoo.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

24/25 Leipzig

43. Leipziger Bergmannsturnier, Ostdeutscher Jugendpokal des DGoB, VILLA, Lessingstraße 7, Kontakt: Hans Zötzsche, EHSSZ@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:45 Uhr

24/25 Kiel

38. Kieler Go-Turnier, Christian-Albrechts-Universität, Wilhelm-Seelig-Platz 3, Kontakt: Heike Rotermond, 0170-4839414, Go-Turnier.Kiel@web.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

25-13 Osaka (JP)

Osaka Go Camp 2017

Juli

1 (Sa) Berlin

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

1/2 Sankt Augustin

Köln/Sankt Augustiner Gemeinschaftsturnier, Mehrzweckhalle Mülldorf, Bonner Straße 102,

Kontakt: Barbara Knauf, barbara@mgoetze.net, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

1/2 Scheeßel

1. Osterveseder Sommerturnier, im Garten des Hauses Benkeloher Str. 12, Kontakt: Tobias Berben, 04263-6756847, tobias@berben.org, Anmeldeschluss: 12:00 Uhr

8/9 Stuttgart

Stuttgarter Turnier, Deutschland-Pokal, Forum3, Gymnasiumstrasse 21, Kontakt: Thomas Schmid, thomas@tschmid.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

9 (So) Ratingen

12. Ratinger Tengen, Anne-Frank-Schule, Mühlheimerstr. 47, Kontakt: Helmut Heidrich, 0211-656325, HelmutHeidrich@ish.de

14–17 Takarazuka (JP)

2nd Japan Go Congress 2017

15/16 Potsdam

4. Potsdamer Peep, Kontakt: Arved Weigmann, toved@gmx.net

22–29 Ischgl/Tirol (A)

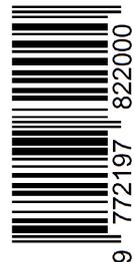
Go und Bergwandern, Kontakt: Thomas Pfaff, Tel. 0631-13698, info-ischgl@go-in-kaiserslautern.org

22. Juli–6. August Oberhof

61st European Go Congress, Treff Hotel Panorama Oberhof, Dr.-Theodor-Neubauer-Straße 29, Kontakt: Manja Marz, mamarz@dgo.de

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

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



9 772197 822000