

DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2017

92. Jahrgang

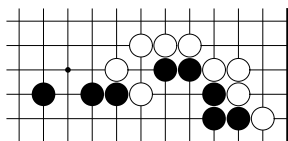


Inhalt

Go-Steine (von Tobias Berben)	Titel
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten, Nachrichten	2–4
Turnierberichte	5–14
Impressum	4
Lee Hajin, Gleichgewicht.....	15
Jugend-DM in Waldbröl.....	16–19
Kinderseite.....	20–21
Anfängerprobleme	22–23
Der etwas andere Zug (19).....	24–33
Pokale	34–35
Yoon Young Sun kommentiert (35, 1+2) ..	36–44
Kommentierte Bundesliga-Partie (26).....	45–47
Fernostnachrichten	48–50
Go-Probleme	51–52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Organe	54
Anzeige: Hebsacker Verlag	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 35 von Yilun Yang



Dieses Mal geht es wieder um das Retten. Kann Schwarz seine fünf Steine noch anbinden? Die Lösung steht auf S. 33.

Vorwort

Der Kidocup in Hamburg, seit vielen Jahren das größte Wochenendturnier Europas (wenn man das EGC-Wochenendturnier mal als Sonderfall betrachtet), beherrscht seit vielen Jahren inhaltlich die dritte DGoZ des Jahres – so auch dieses Mal mit sieben Seiten Bericht und Fotos sowie zwei kommentierten Partien.

Im kommenden Jahr folgt dann schon der 10. Kidocup, das Jubiläum, zu dem sich das Orga-Team um Steffi Hebsacker, Yoon Young Sun und mich einige Besonderheiten einfallen lassen will. Auf jeden Fall soll versucht werden, die Teilnehmerzahl wieder, wie beim ersten Kidocup, auf insgesamt über 250 Teilnehmer zu bringen, möglichst sogar auf über 300, damit der Sponsor nicht auf die Idee kommen kann, sein Engagement nach dem Jubiläumsturnier einzustellen. Wer Tipps hat, wie wir die ohnehin schon hohe Attraktivität dieses Turniers noch steigern können, der kann sich gerne an uns wenden. Und erscheint nächstes Jahr zahlreich, damit wir dem Sponsor zeigen, dass uns, den Teilnehmern und den Organisatoren, dieses Turnier im letzten Jahrzehnt sehr ans Herz gewachsen ist!

Tobias Berben

Wer kennt noch nicht das Fachsekretariat Werbematerial?

Dieses FS wird von mir, Steffi Hebsacker, betreut und als Mitinhaberin des Hebsacker Verlages kenne ich mich nicht nur mit der Herstellung von Druckprodukten aus, sondern habe auch noch die Möglichkeit, diese großen Mengen an Material zu lagern und auch zu versenden. Eine Kooperation von DGoB und Hebsacker Verlag, der auch einige Werbemittel produzieren lässt, ist also naheliegend.

In den letzten Wochen und Monaten hat sich beim Fachsekretariat Werbematerial so einiges getan. Es wurde die Auswahl an bestellbaren Produkten ausgeweitet und außerdem 20.000 neue Anfängercomics und 10.000 neue Pappsets

produziert. Da kamen bei uns so einige Paletten an. Ein neuer DGoB-Flyer wird derzeit konzipiert und gestaltet – und sollte absehbar verfügbar sein.

Im ersten Halbjahr 2017 gab es bereits fast 70 Bestellungen, während es im Vergleichszeitraum 2016 nur um die 50 waren, es sind dieses Jahr also schon ca. 40% mehr Bestellungen als im Vorjahr. Das ist viel und zeigt, dass es zunehmend mehr Go-Spieler und -Spielerinnen gibt, die im Bereich Go-Verbreitung aktiv sind. Die Art und Weise, wie sie das tun, ist vielfältig. Neben Aktivitäten an Schulen in Form von AGs oder auch Go als Teil des Unterrichts gibt es Go-Info- und Spielstände auf Kulturveranstaltungen, Straßenfesten, es werden Workshops organisiert und Kurse z. B. über die Volkshochschulen angeboten. Auch Betriebssportgruppen wurden schon ins Leben gerufen. Und jeder Go-Mensch hat die Möglichkeit, sich für derartige Aktivitäten unterstützendes Werbematerial beim Fachsekretariat zu bestellen und/oder Anfänger-Spielmaterial auszuleihen. Schickt einfach eine Mail an fs-werbematerial@dgoB.de und nennt die gewünschten Materialien mit Wunschmenge und natürlich eine Anschrift, an die das Paket gehen soll.



Kostenlose Verbrauchsmaterialien des DGoB:

- 9×9-Pappsets
- Anfängercomics „Stones“ von Andreas Fecke
- Jugend-Go-Flyer
- DGoZs (sofern vorrätig)

Kostenlose Verbrauchsmaterialien des Hebsacker Verlages:

- Go-Anfängerbücher „Das Go-Spiel“
- Plakate „Was ist Go“, Format Din A3
- Plakate „Was ist Go“, Format Din A2
- Lesezeichen-Flyer mit Go-Spielregeln

Kostenlose Leihmaterialien des DGoB

- 9×9-Magnet-Demofolie mit Steinen
- AG-Koffer mit Spielmaterial, Inhalt:
 - 4 Satz 9×9
 - 3 Satz 13×13
- Schul-Go-Koffer mit Spielmaterial, Inhalt:
 - 15 Satz 9×9
- Workshop-Set 6, Inhalt:
 - 6 Satz 9×9
- Workshop-Set 8, Inhalt:
 - 8 Satz 9×9

Letzteres Material kann, z.B. für Schulen, auch unter go-spiele.de käuflich erworben werden.

Steffi Hebsacker

DGoZ-Bücher

Alle zwei Monate erscheint die Deutsche Go-Zeitung – und das schon seit vielen Jahren. Wer diese sammelt, sieht sich schnell damit konfrontiert, dass viele Einzelhefte entweder an allen möglichen Stellen liegen oder aber in einer Schublade ziemlich viel Platz wegnehmen. Gut stapeln lassen sich die Ausgaben auf keinen Fall.

David Turman aus Frankfurt hat dafür eine Lösung gefunden. Er hat sich die Go-Zeitungen von 2000 bis 2016 jahrgangswise als Buch binden lassen (siehe unten). Zwar durfte er für jeden Jahrgang 17 Euro an den Buchbinder zahlen, aber jetzt hat er die Go-Zeitungen als Bücher in seinem Regal stehen, wo sie – jeweils mit Volume und Jahresangabe auf dem Buchrücken geprägt – eine gute Figur machen. Und ordentlicher als herumfliegende Hefte sieht es allemal aus.

Wer diese Idee nachahmen möchte, muss sich nur an eine Buchbinderei in seiner Nähe wenden ...

Die Vorrunde der Deutschen Go- Einzelmeisterschaft

wurde verschoben!

Neuer Termin:

8. bis 10. 9. in Kassel
Bürgerhaus Waldau
Kasseler Straße 35
34123 Kassel

Eine ausführliche Ausschreibung
kann man hier finden:

www.asbh-nordhessen.de/VorrundeDM.html

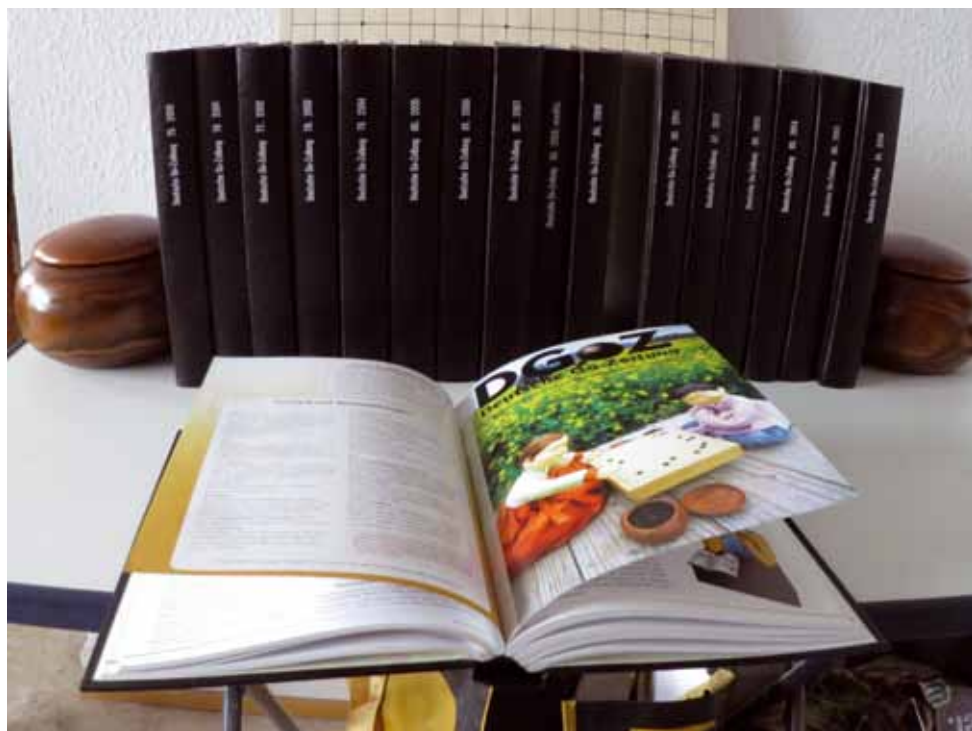
Kontakt:

Martin Bussas

go@asbh-nordhessen.de

Frank Quathamers

frank@quathamers.de



Turniernotizen

Düsseldorfer Meijin - Kinderturnier

Beim 1. Düsseldorfer Meijin (Mingren) Mitte Juni nahmen 43 Kinder aus der nahen und weiten Umgebung teil – die meisten davon aus chinesischen Familien. Das Turnier war damit wohl deutschlandweit das einzige mit chinesisch als offizieller "Turniersprache". Gespielt wurde in fünf Spielstärkegruppen. In der Top-Gruppe ("Meijin") gewann nach 13 Runden auf 9×9 am Ende Li Shizhao (10k, Wuppertal) vor Anthony Chen (Neuss). Auf Platz 3 folgte Angelika Rieger (10k, Trier), die zugleich bestes Mädchen wurde. In der D-Gruppe gewann Leo Liu, in der C-Gruppe Chen Lixian, in der B-Gruppe Zhou Wendi, in der A-Gruppe Chen Ziyang. Abgeschlossen wurde das von Cheng Ying organisierte Turnier mit Eltern-Kind-Paargo.

Kieler Go-Turnier

Das diesjährige Go-Turnier am 24. und 25. Juni im Rahmen der Kieler Woche hatte nach spannendem Verlauf keinen eindeutigen Sieger, da Guo Jie und Arne Ohlenbusch (beide 4 Dan) nach vier Runden exakt das gleiche Ergebnis aufwiesen. Mit insgesamt 20 Teilnehmern war das Turnier dieses Jahr etwas schwächer besucht als üblich, wies aber an der Spitze der Meldeliste 5 Spieler mit einer Spielstärke von 3 Dan oder stärker auf. Preise für besonders positive Ergebnisse erhielten außer den beiden Siegern Fenja Severing 9 Kyu, Sören Ohlenbusch 3 Dan, Matthias Hödtke 4 Kyu und Micha Eggen 6 Kyu.

NRW-Meisterschaft 2016

Am Wochenende 24. und 25.6. wurde in den Räumen der TEAM GmbH in Herteln die NRW-Meisterschaft 2016 nachgeholt. Jonas Welticke (6d/Bonn) konnte seinen Titel erfolgreich verteidigen. Zweiter wurde FJ Dickhut (6d/Lippstadt) vor Chafiq Bantla (3d/Dinslaken).

Leipziger Bergmannsturnier

Zhou Zhihao (5d/Dresden) hat am 24. und 25. Juni das Leipziger Turnier gewonnen. Zweiter wurde Michael Palant (5d/Berlin) vor Arved Pittner (3d/Berlin). In der Gruppe B wurden 7 Runden gespielt und hier siegte Horst Hübner (4k/Dresden).

Impressum DGoZ 3/2017

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: Tobias Berben, Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld, Steffi Hebsacker, Lee Hajin, Sören Magerkort, Marc Oliver Rieger, David Turman

Fotos: Tobias Berben, Antonius Claasen, Steffi Hebsacker, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, David Turman, 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 4/2017:

Dienstag, der 20.08.2017

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

Kidocup 2017

von Antonius Claasen

Wie in jedem Jahr ist für mich die Vorbereitung für das Turnier relativ einfach – bis zum Tag bevor die Teilnehmer kommen, denn dann gilt es, die Spielräume vorzubereiten, was ein harter Job ist. Tische tragen und etwa 8 Kilometer zu Fuß gehen nur am Freitag. Während des ganzen Turniers lief ich dann im Durchschnitt etwa 6 Kilometer am Tag. Eine meiner Aktivitäten war, einige Gedanken und Eindrücke über den Kidocup für einen Bericht zu sammeln.

Als erstes lasse ich den Organisator des Kinderturniers am Sonntag zu Wort kommen. Stefan Budig 4d, Deutschland: "Es gibt nichts Besseres, als spielend zu lernen!"

Kindern, Eltern und Spielern helfen, neuen wie erfahrenen, Batterien wechseln, neue Uhren besorgen, Aufräumen und viele weitere Aufgaben gab es, die

ich als Best Boy der Kidocups erledigen durfte. Meine Belohnung war wie immer das Lächeln auf den Gesichtern, wenn die Probleme gelöst waren.



Das Kinderturnier beim Kidocup



Der große Spielsaal beim Kidocup

180 Teilnehmer hatten wir dieses Jahr insgesamt. Im Hauptturnier starteten 165 Spieler, 40 waren Frauen. Die Top-8-Spieler traten in einem eigenen Turnier jeder gegen jeden gegeneinander an. Und zum ersten Mal in sieben Jahren, seit wir das Top8-Turnier (vorher zwei Mal Top-16)

Hauptturniers und der Top 8 gespielt. Abends folgte ein Poker-Turnier und die legendäre Baduk-Party mit Simultanpartien, Freibier und guter Laune. Der kleine Fußballplatz auf dem Schulhof wurde genutzt, um zu Gitarrenmusik zusammen zu sitzen, Lieder zu singen und das ein oder andere Bier zu trinken.



Mit Jonas Welticke 6d konnte sich erstmals ein deutscher Spieler für die Top-8 qualifizieren

ausspielen, konnte sich ein deutscher Go-Spieler, Jonas Welticke 6d, für dieses Turnier qualifizieren.

Erster Reservespieler war im dritten Jahr in Folge Benjamin Teuber 6d, der dieses Jahr wieder im Hauptturnier spielen konnte, diesmal als einer der Favoriten für den ersten Platz, weil viele andere Top-Spieler bei der Amateur-Weltmeisterschaft in China waren, die in diesem Jahr zeitgleich zum Kidocup stattfand.

Am Samstag wurden die ersten beiden Runden des

Am Sonntag gab es ein Kinderturnier. Wir hatten sieben ganz junge Spielerinnen und Spieler, die auf dem 9x9-Brett um den Sieg kämpften. Mehr Kinder hätten in diesem Turnier spielen können, aber die meisten etwas älteren Kinder nahmen bereits am Hauptturnier teil.

Emma 35k, Deutschland: "Ich liebe es."



Wie jedes Jahr: Übernachtung in der Turnhalle direkt am Turnierort



Das Omikron-Rengo-Turnier war wieder sehr beliebt

1. Veronica 36 Kyu
2. Emma 35 Kyu
3. Platon 37 Kyu

Alle Kinder spielten auch bei Simultanveranstaltungen gegen die Gastpros und starke Amateurspieler aus Korea. Und zwischen den Spielen gab es noch freie Zeit zum Fußball spielen auf dem Schulhof.

Die Spieler genossen am Samstag auch das leckere koreanische Mittagessen, das dank des koreanischen Kulturclubs in Hamburg serviert werden konnte.

Am Sonntag spielten die Top-8-Spieler noch drei Runden. Am Ende des Tages hatten die drei besten Spieler im Feld alle ein Spiel verloren, so dass der Montag die Entscheidung bringen musste.

Am Sonntagabend begann ein großes Sonder-Event: 34 Zweier-Teams spielten das Omikron Rengo-Turnier aus.

Die Preise wurden in zwei Kategorien vergeben, die ersten drei Mannschaften im Turnier und die drei besten gemischten (Frau/Mann) Mannschaften im Turnier. Für gemischte Teams war es dabei wie immer möglich, doppelt abzustauben.

Barbara Knauf 3d, Deutschland: "Ich liebe das Rengo-Turnier am Sonntag!"

Einer der Organisatoren, Tobias Berben 4d, spielte beim Rengo-Turnier zusammen mit seiner Tochter Hannah 20k.

Hannah Hebsacker 20k, Deutschland: "Es macht sehr viel Spaß!!!"

Im Omikron Rengo-Turnier wurden die ersten drei Platz wie folgt aufgeteilt:



Es gab wieder einen großen Bücher- und Materialstand



Lee Hyuk 7d analysierte Partien am Demobrett

1. Dobranis / Dobranis
 2. Knauf / Bantla
 3. Hamrah / Pittner
- Gemischte Teams:
1. Knauf / Bantla
 2. Jürgens / Wolff
 3. Stellwag / Teuber

Am Montagmorgen haben die Top-3-Spieler der Top-Gruppe alle ihr erstes Spiel gewonnen, so dass alles in der letzten Runde entschieden werden musste. Alexandr Dinerstein musste sein letztes Spiel gewinnen, um seine Chance auf den Turniersieg zu wahren, sonst würde der Sieger der Partie Ilja Shikshin gegen Pavol Lisy das Turnier gewinnen. Am Ende gewann Dinerstein sein Spiel gegen Dominik Boviz und Lisy gewann gegen Shikshin, so dass Alexandr in diesem Jahr den Kidocup gewinnen konnte. Viele spannende Partien, speziell für die Mitschreiber.

Mateusz Surma 1p, Polen: "Sehr gut organisiertes Turnier, keine Verzögerungen :-)"



Park Jang Hee 5d, der großzügige Sponsor des Kidocups



Das koreanische Essen war sehr beliebt

Jonas Welticke 6d, Deutschland: "Es ist ein bisschen unfair, dass du alle 7 Spiele verlieren kannst. Bitte ändern!"

Ilja Shikshin 1p, Russland: "Ich mag den Kidocup, denn das Turniersystem ist das beste, um den stärksten Spieler zu ermitteln."

Die koreanischen Profis und einige starke Amateure spielten während des Wochenendes in mehreren Simultanveranstaltungen. Und mit Hilfe von Yoon Young Sun 8p wurden mehrere Partien aus den Top-8 und dem Hauptturnier an einem Demobrett für alle analysiert.

Ein Journalist aus Korea besuchte das Turnier und interviewte mehrere Leute, insbesondere Herrn Park als Hauptsponsor. Geplant ist ein Artikel über seine Eindrücke vom europäischen Baduk.



Am Freiluft-Simultan erfreuten sich besonders die Kinder

Kidocup European Top-8

Pl.	Name	Grad	Rating	1	2	3	4	5	6	7	Pkte
1	Dinerchtein, Alexander	3 Pro	2719	3+	8+	5+	2+	4-	6+	7+	6
2	Lisy, Pavol	1 Pro	2755	6+	7+	3+	1-	5+	8+	4+	6
3	Surma, Mateusz	1 Pro	2719	1-	5+	2-	4+	6+	7+	8+	5
4	Shikshin, Ilja	1 Pro	2791	8+	6+	7+	3-	1+	5+	2-	5
5	Kachanovskiy, Artem	1 Pro	2741	7+	3-	1-	8+	2-	4-	6+	3
6	Frejlak, Stanislaw	6 Dan	2572	2-	4-	8+	7+	3-	1-	5-	2
7	Boviz, Dominik	6 Dan	2588	5-	2-	4-	6-	8+	3-	1-	1
8	Welticke, Jonas	6 Dan	2568	4-	1-	6-	5-	7-	2-	3-	0

Hyuk Lee
7d, Korea:
"Ein schönes
Turnier
in der schönen
Stadt
Hamburg."
Lee So
Yong 6dan:
"Es war
beeindruckend
zu sehen, dass
so viele Leute
so ernst spielen"

Park Chi Moon 7d aus Korea war einer der starken Amateure, die in diesem Jahr am Kidocup teilnahmen. Er hat ein Buch über das erste Ing-Cup-Finale zwischen Cho Hun-Hyeon und Nie Weiping geschrieben, von dem er vier Exemplare für die Lotterie bei der Siegerehrung gestiftet hat.

Oh Kyu Chul 9p: "Es war beeindruckend zu sehen, wie so viele Leute es genießen, gemeinsam Baduk zu spielen. Ich wünsche mir, dass sich dieses Turnier auf diese Weise weiterentwickeln wird und noch mehr Baduk-Spieler im nächsten Jahr kommen werden."

Young Sun Yoon 8p, Korea: "Das beste Turnier in Deutschland!"



Der Turniersieger Alexandr Dicherstein 3p



Mr. McMahon: Andreas Ensch

und noch ihre Partien genießen. Ich hoffe, nächstes Jahr werden noch mehr Aktivitäten wie Simultanpartien organisiert."

Last but not least haben wir natürlich Herrn Park Jang Hee 5d, CEO von der Firma Kido Industrial Co., Ltd, zu danken, der als Hauptsponsor und Baduk-Fan alle drei Tage vor Ort war, um Baduk zu spielen und die Turnieratmosphäre zu genießen.



Vladimir Danek 5d aus Tschechien brachte ein cooles Auto und viele Ladies mit zum Turnier

Park Jang Hee 5d, Korea: "Alte und neue Freunde treffen, gemeinsam Spaß beim Baduk-Spielen haben!"

Der beste Teil des Wochenendes kam am Ende, als Herr Park bei der Preisverleihung verkündete, dass im nächsten Jahr der 10. Kidocup wieder in Hamburg stattfinden werde. Überwältigender Applaus der anwesenden Spielerinnen und Spieler war die Reaktion auf seine erneute Großzügigkeit. Die Organisatoren planen



für das Jubiläum bereits besondere Aktivitäten. Und als Zielmarke ist eine Teilnehmerzahl von mindestens 250 gesetzt.

Im Hauptturnier gab es natürlich über sechs Runden auch zahlreiche spannende Zusammenstöße. Rote Gesichter an allen Brettern, jede Menge Aufregung, als eine große Gruppe plötzlich vom Brett verschwand oder plötzlich mit nur einem Auge dem Tod ins Auge schaute, ... der Geruch

Kidocup Hauptturnier

Pl.	Name	Grad	Rating	1	2	3	4	5	6	Pkte	SOS	SOSOS
1	Hamrah, Schayan	5 Dan	2521	5-	7+	9+	2+	6+	3+	5	163	977
2	Teuber, Benjamin	6 Dan	2535	4+	5+	3+	1-	7+	8-	4	166	972
(3)	Ruzicka, Martin	4 Dan	2447	7+	6+	2-	8+	4+	1-	4	166	972
4	Kacwin, Christopher	4 Dan	2363	2-	13+	6+	5+	3-	10+	4	161	964
5	Danek, Vladimir	5 Dan	2495	1+	2-	14+	4-	15+	7-	3	162	957
6	Staedtler, Andre	4 Dan	2386	9+	3-	4-	19+	1-	16+	3	162	948
7	Oh, Lluís	6 Dan	2581	3-	1-	24+	9+	2-	5+	3	161	965
8	Zaloudkova, Klara	3 Dan	2210	15+	12+	10+	3-	9+	2+	5	159	949
9	Kaitschick, Stefan	5 Dan	2384	6-	10+	1-	7-	8-	25+	2	160	943
10	Bantla, Chafiq	3 Dan	2326	14+	9-	8-	24+	13+	4-	3	154	935
11	Knauf, Barbara	3 Dan	2283	12-	14-	15-	18+	17+	13+	3	150	903
12	Pittner, Arved	3 Dan	2249	11+	8-	16-	25+	26+	15+	4	150	900
13	Dobranis, Denis	3 Dan	2258	17+	4-	25+	14+	10-	11-	3	154	907
14	Budahn, Michael	3 Dan	2317	10-	11+	5-	13-	16-	18+	2	153	919
15	Sambale, Bernd	2 Dan	2234	8-	37+	11+	16+	5-	12-	3	153	912
16	Dobranis, Darius	1 Dan	2110	29+	18+	12+	15-	14+	6-	4	151	904
17	Arba, Alexandru	1 Dan	2110	13-	33+	27+	28+	11-	20+	4	145	858
18	Wolff, Martin	3 Dan	2124	22+	16-	21+	11-	23+	14-	3	148	871
19	Franke, Lutz	5 Dan	2393	-	-	-	6-	-	-	0	147	882
20	Sander, Volker	1 Kyu	2009	23+	21-	38+	27+	28+	17-	4	141	839

von Ko und Zeitdruck war Teil des Parfums in allen Räumen. Alle Spieler, die in der Sporthalle der Schule schliefen, mussten viel duschen, um diesen Geruch wieder los zu werden.

Am Ende konnten wir einen Gewinner des Handtuchwettbewerbs ermitteln: Die Männer gewannen gegen die Frauen bei liegengelassenen Handtüchern klar mit 7:0. Also können wir im nächsten Jahr einige frisch gewaschene Handtücher zum Verkauf anbieten!

Das Hauptturnier endete mit einem Sieg für Hamrah Schayan 5d aus Wien, der mit fünf Siegen das Turnier beendete.

Benjamin Teuber 6d aus Hamburg erreichte nur vier Siege, da er seine letzte Partie gegen Klara Zaloudkova 3d aus Prag verloren hat. Somit landete er auf dem zweiten Platz. Martin Ruzicka aus Freiburg belegte mit ebenfalls vier Siegen den dritten Platz.

Am Ende gewannen 24 Spieler einen Preis für vier Siege und weitere 12 Spieler einen Preis für fünf Siege. Eine vollständige Liste mit den Ergebnissen des Hauptturniers findet man auf dgob.de.

Auch beim permanenten Blitzturnier wurden in drei Kategorien Preise vergeben. Die meisten Partien (25) spielte Justin Dzioba 15k. Frank Tawussi 6k konnte 100% seiner vierzehn Partien gewinnen. Und den Sieg in der Kategorie "meiste gewonnene Partien" teilten sich die beiden, da beide 14 Spiele gewonnen hatten.

Einige Spieler des Hauptturniers waren so freundlich, mir einen kurzen Kommentar zum Kidocup zu geben:

Lukas 13k, Deutschland: "Das Badukspielen hat mir Spaß gemacht."

Adriana Tomsů 1d, Tschechische Republik: "Lost and found. Danke! :)"

Kristin 20k, Deutschland: "Immer wieder eine neue Herausforderung."

Matthias 4k, Deutschland: "Das Turnier mit dem besten Best Boy!"

Jana Hricova 2k, Tschechische Republik: "Dieses Turnier ist einfach toll, wie immer."

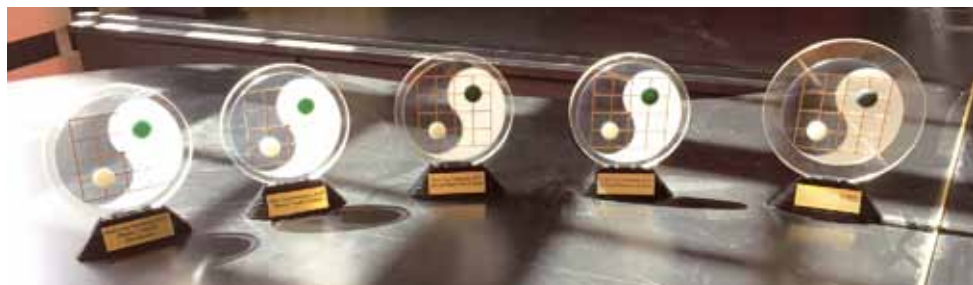
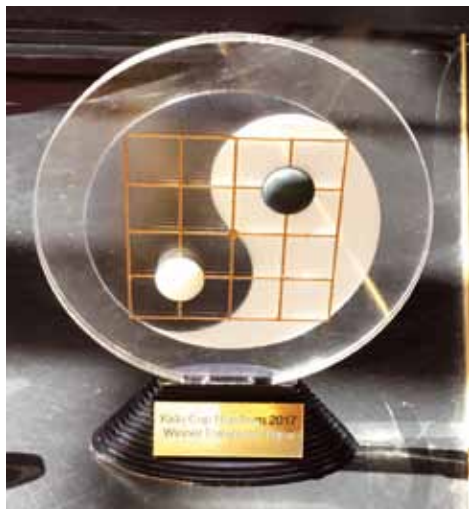
Arwen Pittner 18k, Deutschland: "Ich finde das Turnier sehr gut, weil es gut organisiert ist und es Nebenturniere gibt."

Engin Keles 3k, Deutschland: "Das geilste Turnier, das ich jemals besucht habe !!"

Marieke Ahlborn 1k, Deutschland: "Super angenehme Atmosphäre, so dass man sich gut auf die Partien konzentrieren kann, mit sehr toller Organisation."

Joachim Neumann 6k, Spanien: "Mein Lieblings-Turnier!"

Gerry Gavigan 10k, Großbritannien: "Hamburg ist sehr freundlich und ein guter Platz für ein Turnier."



Die von Fabian Dahmen neu gestalteten Kidocup-Pokale

Die Darmstädter Go-Tage

von Sören Magerkort

Dieses Jahr durfte ich das erste Mal die Darmstädter Go-Tage besuchen. Schon vor der Fahrt wurde mir von der besonderen Atmosphäre dieses Turniers berichtet. Nun kann ich bestätigen: In Darmstadt ist fast alles anders!

Die Anreise aus Kassel verlief sehr entspannt, so dass wir noch vor dem Beginn der Seminare eintrafen. Der Spielort (die Öttinger Villa) wirkt auf den ersten Blick eher wie ein besetztes Haus und nicht wie eine Go-Spielstätte. An allen Wänden sind politische Aufkleber angebracht, das Geschirr in der Küche ist nicht besonders sauber und auch die Toiletten wirken nicht sehr einladend. Doch nicht alle ersten Eindrücke waren negativ: Selbstbedienung bei den Getränken, freie Wahl der Schlafplätze sowie eine sehr freundliche Begrüßung zeigen direkt, was das Darmstädter Turnier ist: Ein Treffen von Gleichgesinnten, die zusammen Spaß haben wollen.

Zu Beginn wurden alle Spieler – je nach Spielstärke – in fünf verschiedene Gruppen eingeteilt. Diese besuchten dann jeweils vier verschiedene Seminare. Begonnen habe ich – als 12 Kyu – mit Matthias Terweys Seminar zu Fragezügen. Hier wurden mir schnell meine Grenzen aufgezeigt. Die einfachen Züge konnte ich verstehen, später wurde

es aber zu kompliziert. Danach durften wir lernen, was Sabaki (Jun Tarumi) ist. Dies war besonders für uns schwächere Spieler hilfreich, weil wir häufig jeden einzelnen Stein verteidigen wie eine Mutter ihr neugeborenes Baby. Sehr innovativ war das Seminar von Thomas Kettenring zum Endspiel. Teilnehmer mussten schnell und intuitiv entscheiden, wie groß bestimmte Endspielzüge sind. Man denkt, dass dies relativ einfach ist, uns zeigte das Seminar aber nur, wie schlecht unser Endspiel wirklich ist. Als letztes ging es zu Chafiq Bantla, der über die Lieblingseröffnung der Darmstädter referierte: 5-4. Leider war ich gegen Ende des Seminars schon sehr müde. Das sollte sich am Samstag rächen. Das Seminar von Martin Ruczika konnten wir nicht besuchen.

Freitag ist in Darmstadt immer Ausflugstag. Dieses Jahr war ein Schwimmbadbesuch geplant. Das Wetter war leider nur mittelmäßig, so dass ich mich kurzfristig dazu entschied, mit vier anderen Spielern das Vivarium (eine Art Zoo) zu besuchen – außerdem kann man mich immer mit Krokodilen ködern. Dies war eine schöne Abwechslung vom sonst doch anstrengenden Go. Am Abend wurde ein Rengo-Turnier gespielt. Da ich noch keinen Partner gefunden hatte, wurde mir ein netter 9-Kyu-Spieler zugelost. Nachdem wir die erste

Partie wegen mir ziemlich klar verloren hatten, konnte meine Geheimwaffe uns zu Siegen in Runde 2 und 3 verhelfen: Alkohol. Wegen der hohen Müdigkeit setzten wir dann die vierte Runde aus. Insgesamt machte das Turnier viel mehr Spaß als ich vorher gedacht hatte, weil man nie weiß, ob der Partner versteht, warum man einen bestimmten Zug gespielt hat, und so sehr viele witzige Situationen entstehen. Gewinnen konnten das Turnier zwei Paare: Chafiq Bantla und Emma Stellwag sowie Sebastian Hüttel und Steffen Kuchelmeister.



Benjamin Teuber 6d (l.) spielt am ersten Brett gegen Matthias Terwey 4d

Am Samstag begann das Hauptturnier mit insgesamt 93 Spielern. Mein Ziel war es, mein 11-Kyu-Rating zu festigen. Zusätzlich wollte ich einmal versuchen, mit 3-3 zu eröffnen. Runde 1 verlor ich, weil ich Chafiq am Donnerstag nicht richtig zugehört habe und so meiner Gegnerin aus Darmstadt, die mit 5-4 eröffnete, schon zu Beginn ein sehr großes Gebiet gab. Bei einer Invasion machte ich zusätzlich einige Fehler und ließ eine Gruppe sterben. Mein nächster Gegner: Ein Spieler aus Darmstadt, der mit 5-3 eröffnete. Spielen die da denn kein „normales“ Go? Eine Analyse durch die Profispielerin Yoon Young Sun zeigte, dass ich zu defensiv spielte. Runde 3 verlief zwar ohne einen deutlichen Fehler, aber auch hier spielte ich strategisch schlecht und verlor mit 8 Punkten.

Tagesfazit: Drei Niederlagen gegen 12-Kyus und trotzdem nicht frustriert, da alle Gegner immerhin nett waren. Trotzdem nahm ich mir vor, am nächsten Tag besser zu spielen. Deshalb entschied ich mich spontan, privat auf einem Sofa zu übernachten, um einen ruhigen Schlaf zu haben und mit einer Katze zu kuscheln.

Ausgeschlafen kam ich am Sonntag am Turnierort an und durfte gegen einen 12-Kyu spielen, gegen den ich in letzter Zeit immer gewinnen konnte. Ich war also optimistisch. Aber auch das half nicht. Da ich das Spiel nicht auszählen wollte, spielte ich auf einen neutralen Punkt, um 15 Steine auf Selbst-Atari zu setzen. Bei normalem Endspiel hätte ich das Spiel immerhin höchstwahrscheinlich auch mit einem Punkt verloren. Zu diesem Zeitpunkt erfuh ich, dass man bei keinem Turnier mehr als 100 Ratingpunkte verlieren kann und war erleichtert. In der letzten Runde konnte ich also neue Züge ausprobieren. Hier durfte ich gegen einen sehr netten 16-Kyu spielen, der alle vorherigen Partien gewonnen hatte. Meine Gelassenheit brachte mich dazu, vernünftig zu spielen und gegen ihn meinen

einzigsten Sieg einzufahren. Gewinnen konnte das Turnier Benjamin Teuber 6d vor Christopher Kacwin 4d und Chafiq Bantla 3d, der auch bester Jugendspieler wurde. Beste weibliche Spielerin war Marieke Ahlborn. Daneben gab es noch sehr viele Spieler mit vier Siegen, die jeweils einen 15-Euro-Gutschein vom Hebsacker Verlag erhalten haben.



Früher hieß es "Mafia", heute wird "Werwölfe" in großer Runde gespielt

Den Preis für das 13×13 Marathon-Turnier gewann sehr überraschend Frank Quathamer.

Ich kann das Darmstädter Turnier jedem Go-Spieler empfehlen. In diesem Bericht konnte ich nicht einmal annähernd alle positiven Punkte erwähnen. Beispielsweise gab es jeden Tag selbstgekochtes Essen sowie Frühstück für einen fairen Preis, auch das Spielen anderer Spiele wie Werwolf oder Port Royal sollte hier positiv erwähnt werden.

Wer kostenlose Umarmungen bekommen möchte oder wer erfahren will, wie ein Go-Spieler außerhalb des Turnieres ist, sollte unbedingt die Darmstädter Go Tage besuchen.

Einen besonderen Dank will ich hier aussprechen an Max, von dem man nicht merkte, dass es sein erstes Mal als Turnierorganisator war, Pascal und Vivien für die Arbeit in der Küche, Dave für die großzügige Spende für das Turnier, Frank dafür, dass er mich mitgenommen hat, Charlotte für die Übernachtungsmöglichkeit sowie allen Helfern und Spielern, die das Turnier zu so einer tollen Erfahrung gemacht haben.

Ich komme definitiv wieder. Ihr solltet es auch tun!

Gleichgewicht

von Lee Hajin

Zum EGC in Oberhof erscheint im Verlag Brett und Stein das Buch "Jenseits des Bretts" von Lee Hajin, in dem sie über ihr Leben als Baduk-Profi in Korea berichtet und ihren Weg in ein neues, facettenreiches Leben. Es folgt der exklusive Vorabdruck eines Kapitels aus diesem Buch.

17. April 2010 – Es ist Samstag nach der Woche der Zwischenklausuren. Ich bin um 6:30 Uhr aufgestanden, um früh mit dem Zug nach Seoul zu fahren. Ich dachte daran, dass alle meine Kommilitonen um diese Zeit wohl schliefen, und hatte gehofft, auch im Bett bleiben zu können. Aber es war der erste Tag der Vorrunde der Internationalen Baduk-Meisterschaft LG-Pokal. Ich hatte zwar eigentlich nach meinen ersten richtigen Prüfungen ein entspanntes Wochenende nötig, aber ich war froh, dass ich diesen Wettkampf spielen konnte, ohne dass mein Studium beeinträchtigt wurde.

Im Gebäude des KBA war so ein Gedränge, da waren nicht nur koreanische Spieler, sondern auch Profi-Spieler aus China, Japan und Taiwan. Der LG-Pokal ist eines der wenigen Turniere, deren Vorrunden allen Profi-Spielern offenstehen, egal welcher Nationalität. Auch wenn mir die Namen der meisten ausländischen Profis nichts sagten, einige bekannte Spieler ausgenommen, so hatten doch alle durchaus die Ausstrahlung von Profi-Spielern, und machten einen ersten Eindruck.

Ich begrüßte freudig meine Mitspieler und setzte mich an den Platz mit meinem Namensschild. Das Brett vor mir war leer und blank. Neben dem Brett zeigte eine silbrige Digitaluhr drei Stunden plus fünfmal sechzig Sekunden Zeitzuschlag pro Spieler an. Als ich auf das leere Holzbrett blickte, war mir plötzlich, als schaute das Brett mich fragend an: „Wo warst du denn?“ Ich wusste nicht, was ich sagen sollte.

Ich bin jetzt seit anderthalb Monaten College-Studentin. Verglichen mit den fünf Jahren meiner Karriere im professionellen Baduk ist ein halbes Semester nur eine kurze Zeit. Trotzdem fühle ich mich an der Uni bereits wohler als früher auf Turnieren. Das erste Mal in meinem Leben gehe ich richtig an eine Schule, ohne Vorbehalt. Auf der anderen Seite habe ich im März drei Turniere ausgelassen, und zwei weitere im April, weil ich meine Kurse nicht versäumen wollte. Mich für etwas anderes zu entscheiden als meine Wettkämpfe bedeutete für mich

eine einschneidende Veränderung, aber ich hatte beschlossen, dass Baduk für mich nicht mehr oberste Priorität hat.

Ich weiß nicht recht, was für eine Rolle Baduk in meinem Leben einnehmen sollte. Gleichgewicht und Harmonie sind die wichtigsten Konzepte im Baduk, und ich habe mich darin geübt, das stets im Blick zu haben. Vielleicht ist es Zeit, dass ich diese Praxis des Gleichgewicht-Haltens aufs wirkliche Leben übertrage. Genauso wie ich auf dem Baduk-Brett zwischen Gebiet und Potenzial Gleichgewicht

halte, werde ich zwischen Baduk und allem anderen Gleichgewicht halten müssen. Ich glaube, mit meinem Leben an der Universität lasse ich die Turnierszene hinter mir, aber in meinem Denken bin ich immer noch Profi-Spielerin. Mein Selbstverständnis, Profi-Spielerin zu sein, wird sich aber ändern müssen. Ich verlor meine heutige Partie, aber ich war nicht so traurig wie früher. Ich vermute, für mich ist es Zeit, mein neues Gleichgewicht zu finden.



Jugend-DM 2017 in Waldbröl

von Marc Oliver Rieger

Neuer Teilnehmerrekord, bestes Wetter, jede Menge Spaß und überraschende Sieger: die Jugend-DM war ein voller Erfolg! Der exotische Austragungsort, der Freizeitpark "Panabora" in Waldbröl, setzt statt Achterbahn und Hightech-Action auf Naturerlebnis: ein Waldwipfelpfad (Foto) ist das

Die 52 Kids, die mit Eltern und Geschwistern die "Dörfer" mit den schönen Namen "Asien" und "Südamerika" komplett für das Deutsche Go einnahmen, legten schon am Freitag Abend mit Go los, gleich nachdem die Bretter im sehr angenehmen und nagelneuen Seminarraum der Jugendherberge aufgebaut waren. Daneben wurde in der Grillhütte für alle gegrillt, und Benjamin und Emma sorgten für die passende Gitarren-Begleitung dazu. Schön, dass auch das Wetter mitspielte.

Am Samstag begann dann das Turnier. Drei Runden waren zu spielen, die letzte davon nach dem (recht frühen) Abendessen. Während die Größeren danach noch die halbe Nacht durchmachten, war das für die Jüngeren eine

Highlight des Parks und übernachten kann man zum Beispiel in mongolischen Jurten (Foto). Das Thema "Wald" passte natürlich prima zu den Go-Brettern, und so geht ein großes Lob an Michael Marz, der diese Location ausfindig machte und darüber hinaus die Jugend-DM souverän organisierte. (Mit Unterstützung vieler Helfer, denen ebenfalls ein großes Dankeschön gebührt!)





Herausforderung, und es gab sogar ein "technisches K.O." bei einer Partie durch Einschlafen des kleinen Go-Spielers ... Am nächsten Morgen war der Kleine aber wieder fit und gewann gleich wieder.

Erstaunlich wie ruhig und konzentriert diesmal im Turniersaal gespielt wurde. Ob es die moderne Atmosphäre des Seminarraums war, oder die Tatsache, dass dort wirklich nur Turnierpartien gespielt wurden, und sämtliche andere Aktivitäten draußen stattfanden? Jedenfalls war der Kontrast zu manch anderer Jugendmeisterschaft enorm!

Etliche Jugendspieler beflügelte die Meisterschafts-atmosphäre so sehr, dass sie im Verlauf des Turniers ihren Rang um ein bis zwei kyu verbesserten, wie wir noch sehen werden ...

Am Ende des ersten Tages standen dann die Halb-finalisten in den drei Altersgruppen fest. Die Spiele der Finalrunde fanden in "Süd-amerika" statt und wurden von da z.T. per Internet live übertragen. Mit Jonas Welticke 6d, Benjamin Teuber 6d, Tobias Berben 4d und Martin

Ruzicka 4d stand ein illustres Team dafür zur Verfügung. Jonas, Benni und Martin analysierten das ganze Wochenende auch Partien von Jugendspielern – ein Service, der weidlich genutzt wurde.

In der U11 gab es dieses Jahr einige neue Gesichter, nachdem die gesamte Finalrunde des Vorjahres in den verdienten "Ruhestand"

(d.h. die U15) gegangen war. Am Ende siegte Shukai Kirby Zhang (7k vor dem Turnier und 6k danach, Frankfurt), der erst vor einem Jahr sein erstes Turnier gespielt hatte, im Finale gegen Shizhao Li (10k, Wuppertal). Dritter wurde Riku Kobayashi (11k, Berlin), der übrigens noch

Ein glücktes Experiment:

Die Deutsche Jugendmeisterschaft mitten im Wald

Traditionell findet die Jugend-DM dort statt, wo man kostenlosen Platz für Isomatte und Schlafsack findet, also in Schulen oder Jugendzentren. Leider ist es nicht immer einfach, solch einen Platz zu finden, und so entschlossen wir uns diesmal, etwas Neues auszuprobieren und die Meisterschaft in einer Jugendherberge auszurichten. Aber das sollte natürlich nicht irgendeine langweilige Jugendherberge sein, sondern etwas besonderes. Und so etwas Besonderes fand Michael dann auch mit dem Panarbora in Waldbröl. Das war zum einen attraktiv, aber es war auch unklar, ob sich die Übernachtungskosten negativ auf die Teilnehmerzahl auswirken würden. Das war aber offenbar nicht der Fall – der neue Teilnehmerrekord spricht für sich!

Die Location kam auch bei den meisten Kids gut an, denn alle (außer vielleicht Byoyomi-Spezialisten, die bei so einem Turnier ohnehin nur für Go und Essen Zeit haben) waren begeistert vom reichhaltigen Freizeitangebot im Park.

Insgesamt ein glücktes Experiment also!

in den Kindergarten geht, und gerne alleine Profipartien nachlegt. Sein Papa hat bei genügend Vorgabesteinen manchmal noch eine Chance gegen ihn. – Vielversprechende Talente also bei den Kleinen!

Im Halbfinale der U15 gab es dann auch die erste faustdicke Überraschung, als Vorjahressieger Feiyang Chen (2d, Frankfurt) gegen Emanuel Schaaf (vor dem Turnier 1k und danach 1d, Trier) unterlag. So kam es dann zur Wiederholung des Finales von 2013 (damals noch in der U11): Arved Pittner (3d, Berlin) gegen Emanuel Schaaf. Diesmal setzte sich jedoch Arved durch und wurde damit Deutscher Jugendmeister.

Feiyang hatte einen rabenschwarzen Tag und unterlag im Spiel um Platz 3 auch noch gegen Manuel Jacobsen (1k, Hamburg). Arved, Emanuel und Manuel vertreten Deutschland damit für eine mögliche Japanreise zum LIFE-Event. Genau diese drei nahmen übrigens schon einmal zusammen daran teil! (Stefan Budig hatte dazu einen amüsanten Artikel in der DGoZ 5/2014 und 6/2014 geschrieben.)



Und während der Siegerehrung der "Kleinen" kamen auch die Helden der U19 gerade aus Südamerika zurück: Matias Pankoke (4d, Oldenburg) und Chafiq Bantla (3d, Dinslaken). (Sie hatten im Halbfinale die beiden Trierer Yu-Kai Law (2d) und Gabriel Wagner (3d) bezwungen.) Ihre Ankunft gab erst einmal eine Runde Applaus für den neuen Deutschen Juniorenmeister. Doch wir wollten dann schon alle wissen, wer von beiden denn eigentlich gewonnen hatte: Es war Chafiq, der gegen den favorisierten Matias (immerhin



U19 (Junioren)

Pl. Name	Rang	Ort
1 Chafiq Bantla	3d	Dinslaken
2 Matias Pankoke	4d	Oldenburg
3 Gabriel Wagner	3d	Trier
4 Yu-Kai Law	2d	Trier
5 Jannis Büscher	1k	Ratingen
6 Marieke Ahlborn	1k	Karlsruhe
7 Emre Cinar	1k	Ratingen
8 Cui Yani	2d	Salem
9 Vanessa Thörner	4k	Gütersloh
10 Alexander Korf	5k	Mainz
11 Bruno Birckner	6k	Jena
12 Matteo Schnelle	6k	Hamburg
13 Emma Stellwag	6k	Darmstadt
14 Max Herwig	8k	Mainz
15 Janntje Quathamer	7k	Kassel
16 Roman Semmler	8k	Jena
17 Aik Czech	8k	Mainz
18 Paul Koch	10k	Lemgo
19 Ken von Büнау	13k	Jena
20 Valentin Grünwald	16k	Mainz
21 Sven Yuan	14k	Ratingen
22 Frederick Riemenschneider	16k	Trier
23 Fabian Kraus	18k	Mainz
24 Lennard Unterkeller	17k	Mainz
25 Jannik Jacoby	20k	Triery

Vierter der Jugend-EM!) gewonnen hatte – noch eine kleine Überraschung also!

Sonderpreise für die besten Mädchen in den drei Altersgruppen gab es für Marieke Ahlborn (1k, Karlsruhe, U19), Angelika Rieger (vor dem Tur-

U15 (Jugendliche)

Pl. Name	Rang	Ort
1 Arved Pittner	3d	Berlin
2 Emanuel Schaaß	1k	Trier
3 Manuel Jacobsen	1k	Hamburg
4 Chen Feiyang	2d	Frankfurt
5 Gregor Semmler	4k	Jena
6 Immanuel Dottan	5k	Berlin
7 Ferdinand Marz	6k	Jena
8 Angelika Rieger	12k	Trier
9 Kevin Zhu	12k	Ratingen
10 Moritz Arnhold	13k	Jena
11 Jakob Tu	11k	Berlin
12 Tim Lippert	15k	Jena
13 Shen Yiheng	18k	Düsseldorf
14 Giselle Yuan	17k	Ratingen
15 Kai Diegel	19k	Jena
16 Felix Haass	19k	Mainz

U11 (Kinder)

Pl. Name	Rang	Ort
1 Shukai Kirby Zhang	7k	Frankfurt
2 Li Shizhao	10k	Wuppertal
3 Riku Kobayashi	11k	Berlin
4 Alessio Thum	15k	Ratingen
5 Adam Dottan	14k	Berlin
6 Zhao Guozhang	16k	München
7 Zhao Guozheng	20k	München
8 Arwen Pittner	18k	Berlin
9 Noyan Cifciler	20k	Ratingen
10 Hannah Hebsacker	20k	Hamburg
11 Leopold Marz	20k	Jena

nier 12k, danach 10k, Trier, U15) und Arwen Pittner (18k, Berlin, U11).

Schließlich gab es noch den Städtepreis: Hierbei werden die Punkte aller Spieler einer Stadt zusammengezählt und noch ein Bonus für die Länge der Anreise addiert. Es siegte diesmal Jena, ganz knapp vor Mainz und Trier. Vorjahressieger Ratingen landete auf Platz 4 vor Berlin auf Platz 5.

Wir freuen uns auf die Jugend-DM 2018. Wo sie stattfinden wird, steht noch nicht fest, aber wir suchen wieder einen so schönen Ort und hoffen, dass dann wieder so viele Kids mit dabei sein werden!



HALLO KINDER!

WIE WAREN AUF DER
JUGENDMEISTERSCHAFT

In Waldbröl - mitten im Wald!

Tadaaa!

SO COOL HABEN
WIR NOCH NIE
ÜBERNACHTET!

ICH
HABE EIN
PAAR
FOTOS FÜR
EUCH!
VIEL
SPASS!



Mej - Go-Experte
und Panda aus China

WER
WIRD UNS
GEWINNEN
?

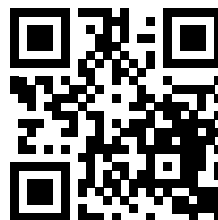
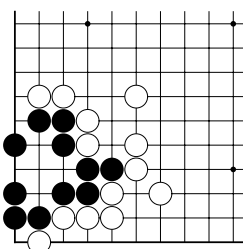
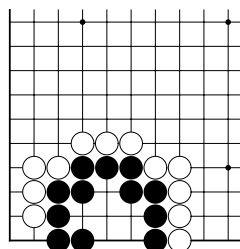
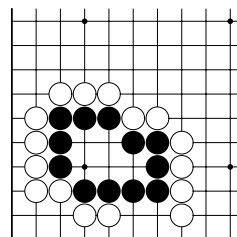
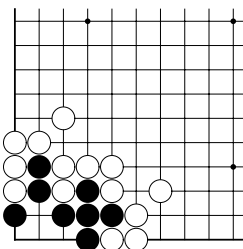
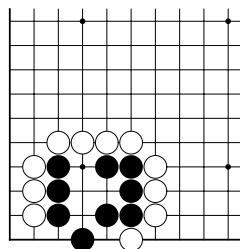
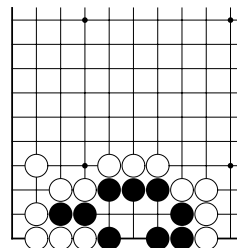
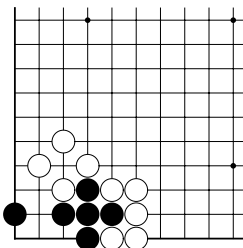
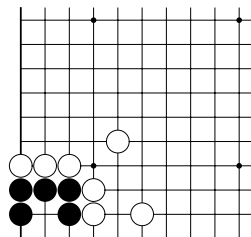
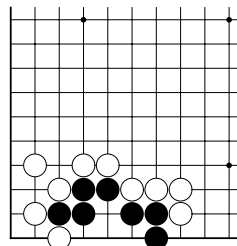
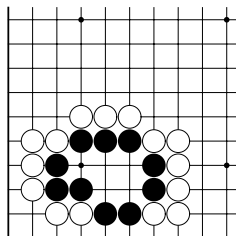




Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

Diesmal sollen die Anfänger leben. Beachtet den vitalen Punkt!

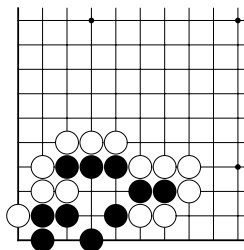
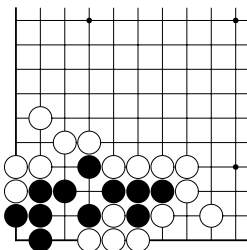
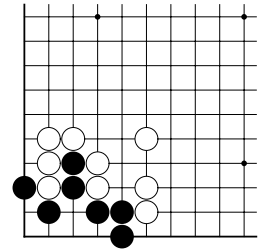
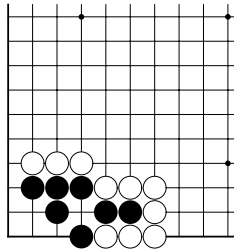
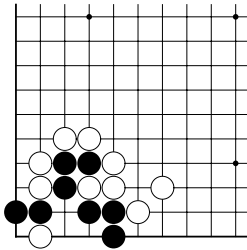
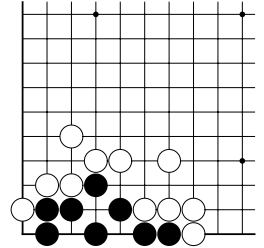
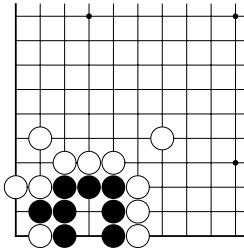
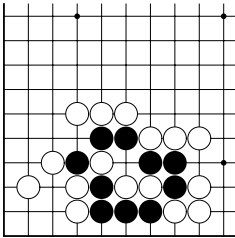
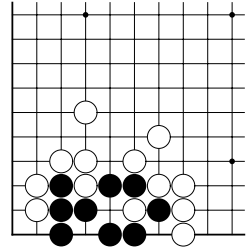
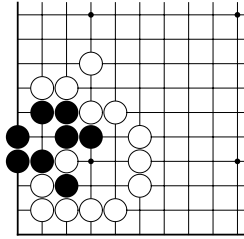


Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoz/sumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Auch die Fortgeschrittenen sollen leben. Unterscheidet zwischen falschen und richtigen Augen!



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!

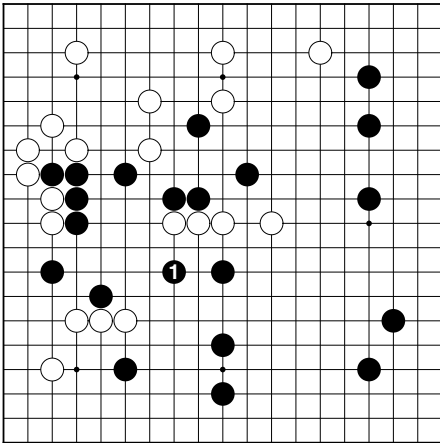
Shende Tao

Der etwas andere Zug (18)

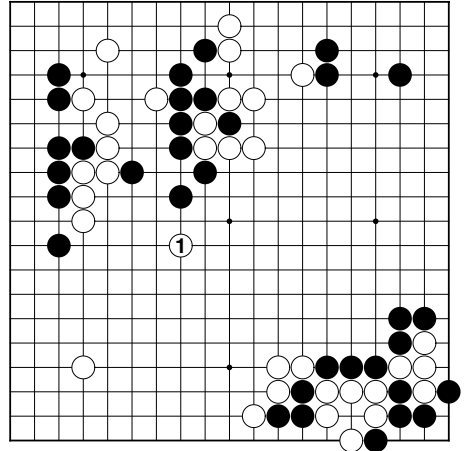
von Viktor Lin

Ihr kennt das sicherlich: Ihr rennt mit einer Gruppe weg, aber nicht mit dem besten Zug. Euer Gegner hat die letzte Folge dieser Kolumne gelesen und weiß daher, wie man draufhaut – und bumm, es ist alles aus. Doch ab dem heutigen Tage soll das nie wieder

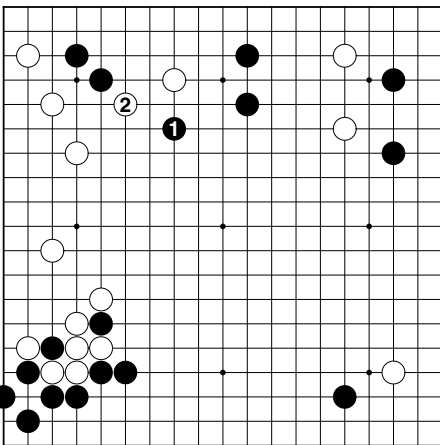
passieren. Die nützlichen und häufig vorkommenden Formen in dieser Folge sollen euch einen Einblick in das professionelle Weglaufen verschaffen, so dass es nicht mehr an den entscheidenden Formen scheitern wird.



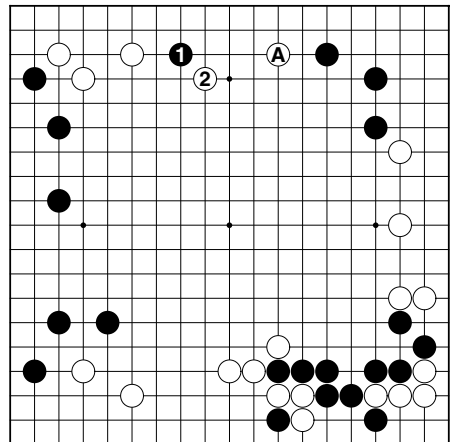
Problem 1: Wie kümmert sich Weiß um die Stange im Zentrum, ohne zerlegt zu werden?



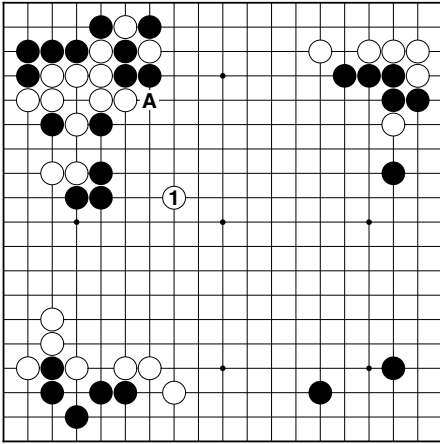
Problem 3: Wie soll Schwarz am besten weglaufen, ohne Weiß die untere Seite einfach so zu geben?



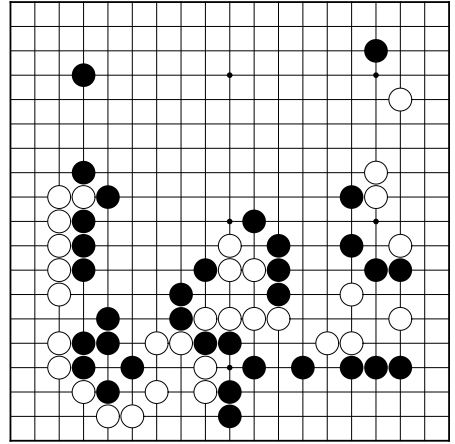
Problem 2: Weiß versucht, Schwarz einzuschließen und dabei seine Steine zu verbinden. Tu was dagegen!



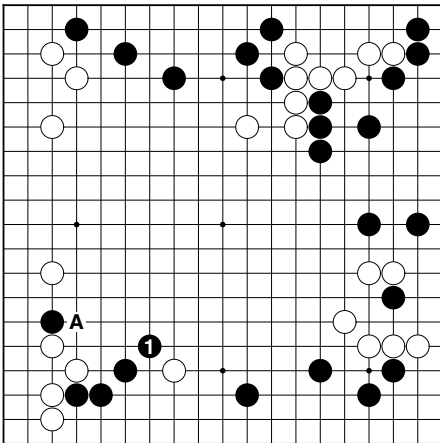
Problem 4: W2 ist ein häufig anzutreffender Zug, um den weißen Stein auf A zu stärken, indem der schwarze auf 1 unter Druck gesetzt wird. Wie antwortet Schwarz hier am besten?



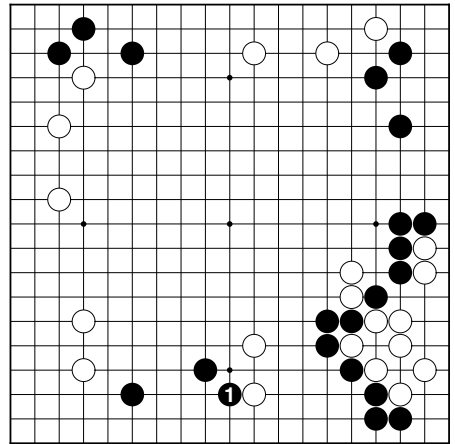
Problem 5: Durch die unsichtbaren Steine um A herum ist es nicht so einfach für Schwarz, sich an W1 vorbeizquetschen. Dennoch hat S einen Ausweg.



Problem 7: Ich habe keine Ahnung, was die letzten Züge in diesem Diagramm waren, aber Weiß muss auf jeden Fall etwas für die Schlange im schwarzen Moyo tun.



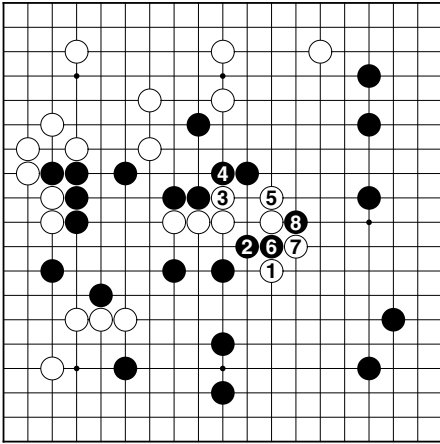
Problem 6: Weiß soll den Stein unten rausziehen und muss dabei auf die schwarze Fortsetzung auf A aufpassen.



Problem 8: Viele von euch waren schon in so einer Stellung. Wie soll Weiß hier mit den Steinen umgehen?

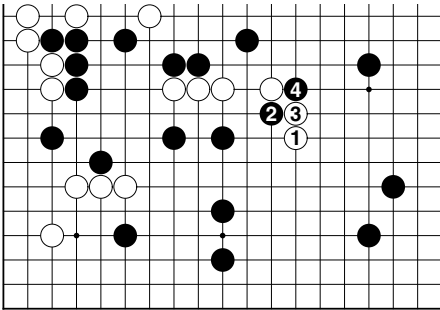
Vorsicht, nicht einfach umblättern, denn auf den folgenden Seiten sind alle Lösungen abgedruckt!



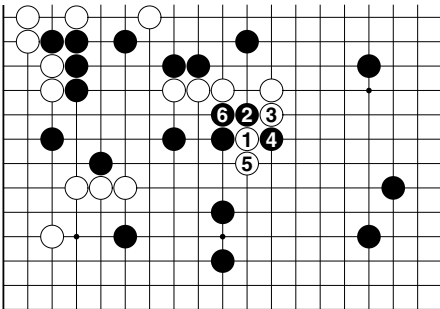


Dia. 1.1

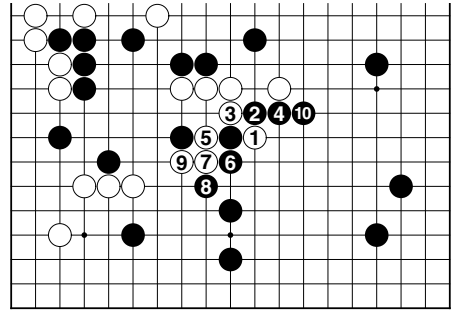
Lösung 1: Man muss hier sehr aufpassen. Schwarz hat überall Steine und kann in den Dias. 1.1 bis 1.3 jeweils den Cap, das Keima und gar den kompaktesten Anleger brutal zerlegen. Wenn Weiß nach



Dia. 1.2

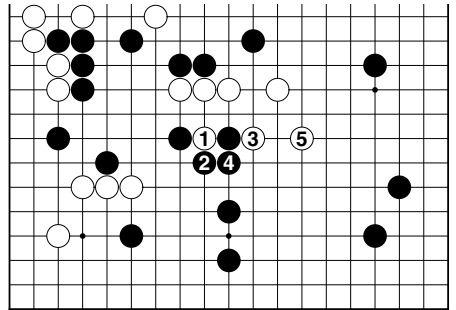


Dia. 1.3

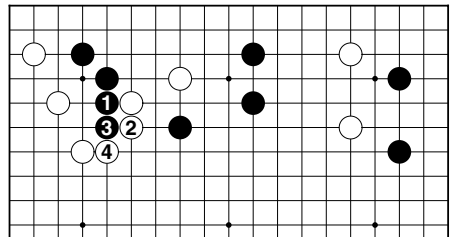


Dia. 1.4

dem Anleger in Dia. 1.4 andersrum schneidet, um nach Hause zu verbinden, hat Schwarz auch rechts unten aufgeblasen und das Ziel seiner Attacke erreicht. Um nicht kaputt zu gehen, muss Weiß in Dia. 1.5 das Warikomi zuerst einschieben. Dann kann Weiß getrost auf 3 spielen und in das Moyo springen.

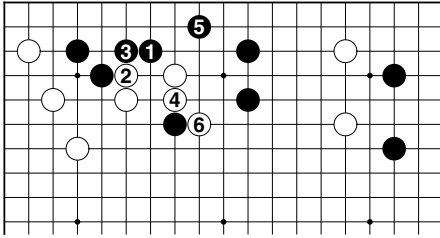


Dia. 1.5

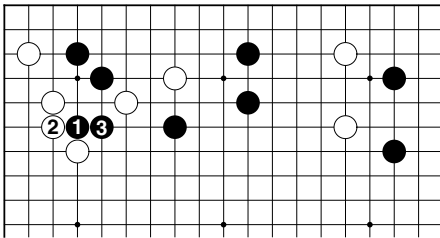


Dia. 2.1

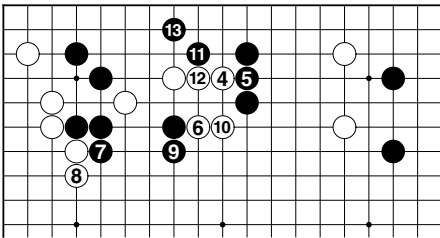
Lösung 2: Offensichtlich bringt es nicht viel, in Dia. 2.1 in die weiße Formation reinzustupsen. Mit dem Keima in Dia. 2.2 kann S untendurch verbinden, aber W ist mit seinem Einfluss auch zufrieden. Das Loch hier ist der Anleger in Dia. 2.3. Die weißen



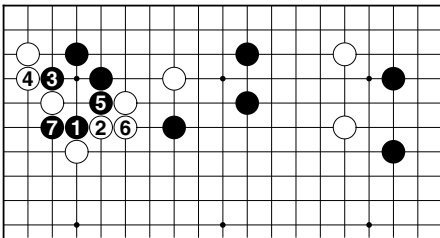
Dia. 2.2



Dia. 2.3



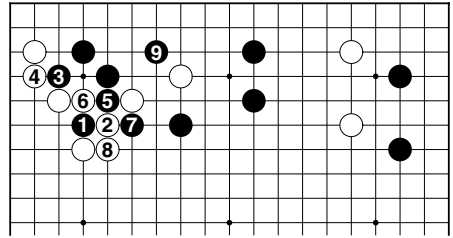
Dia. 2.4



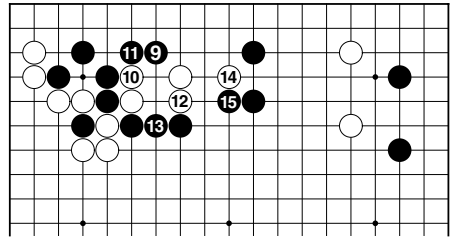
Dia. 2.5

Steine sind somit abgetrennt und müssen dann in Dia. 2.4 versuchen zu entkommen. S muss nur ruhig mitspielen und W wird vom Jäger zum Gejagten. Versucht W in Dia. 2.5, mit dem Hane zu kontern, hat S 3 und 5 vorbereitet. Wenn W in Dia. 2.6 alles behalten will, kann S jetzt das Keima auspacken. Im Gegensatz zu Dia. 2.2 ist W schon geschnitten

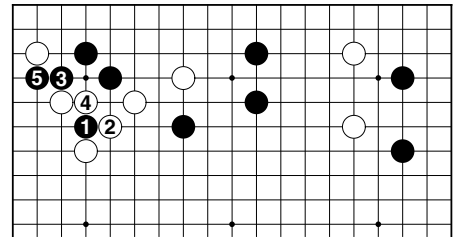
und würde in Dia. 2.7 mit demselben Bambus draufgehen. W kann in Dia. 2.8 einem Desaster entgehen, indem W auf S 3 nicht blockt, aber S ist mit der fetten Ecke sehr glücklich.



Dia. 2.6

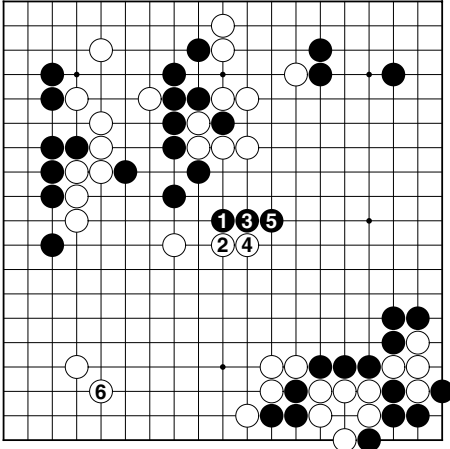


Dia. 2.7



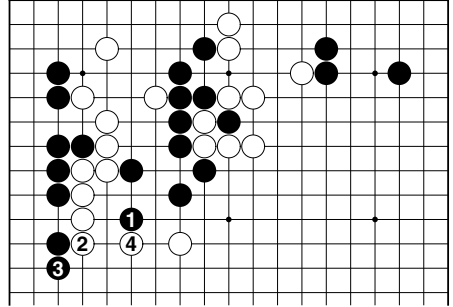
Dia. 2.8



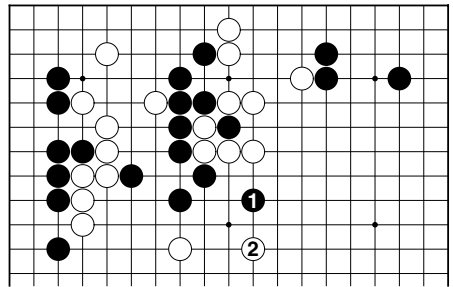


Dia. 3.1

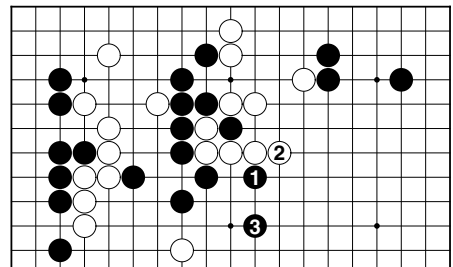
Lösung 3: Links vom weißen Cap ist kein Platz. In Dia. 3.1 kann W den schwarzen Fluchtversuch einfach abblocken. Also müssen wir rechts von dem Stein die gute Form suchen. Am besten vermeidet man es, wie in Dias. 3.2 und 3.3 W die perfekten Steine zu geben, um die untere Seite zuzumachen. Das Keima in Dia. 3.4 scheint dies zu tun, aber nach W 2 hat S keinen guten Zug. Die beste Form ist es, in Dia. 3.5 anzulegen. Wenn W nicht auf 2 antwortet, kann S seinerseits das Hane auf 2 spielen und W elegant einpacken. S hat außerdem keine Angst davor, dass W in Dia. 3.6 diesen Stein abschneidet. Im Gegenteil, S freut sich, mit unkaputtbarer Form ins weiße Potential springen zu dürfen.



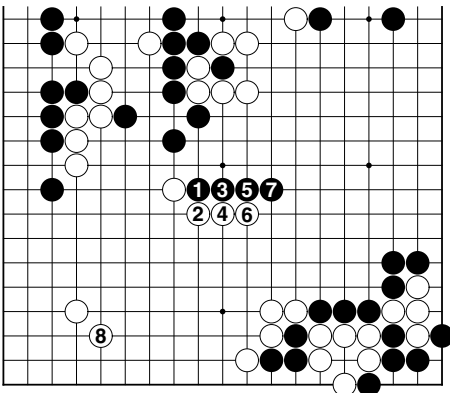
Dia. 3.3



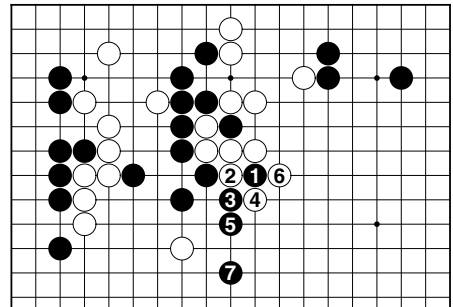
Dia. 3.4



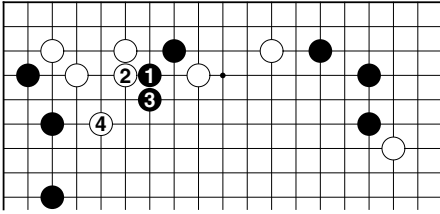
Dia. 3.5



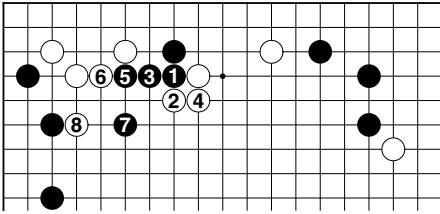
Dia. 3.2



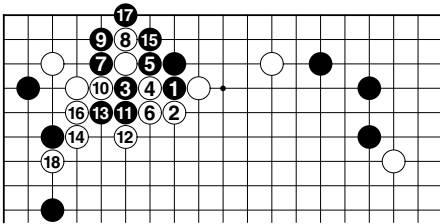
Dia. 3.6



Dia. 4.1

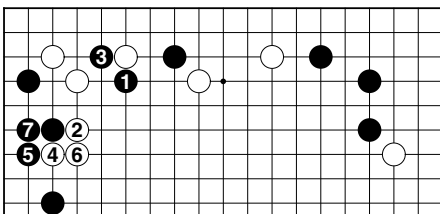


Dia. 4.2

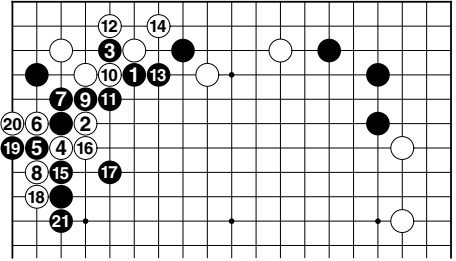


Dia. 4.3

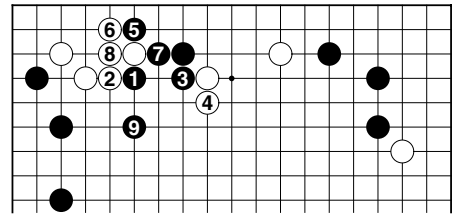
Lösung 4: Es ist in der Tat nicht einfach, den weißen Shoulderhit gut zu beantworten. Das Kosumi in Dia. 4.1 gibt z.B. keine gute Form her und W hat es einfach zu attackieren. In Dia. 4.2 zu pushen ist schon interessanter, aber mit dem leeren Dreieck 3 würde S zu einem ähnlichen Ergebnis gelangen. Auf das Hane in Dia. 4.3 kann W zwar nicht schneiden, nach dem Block auf 4 hat S aber wieder keine Form. Dia. 4.4 ist schon nah dran; S kann zwei Steine schlagen, wenn W dazwischen geht, aber W kann das auch kompensieren, indem W die Steine am Rand frisst.



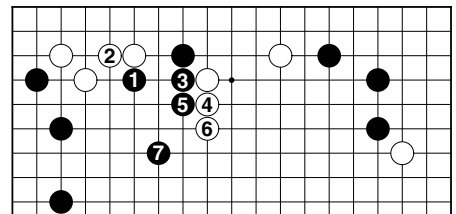
Dia. 4.4



Dia. 4.5

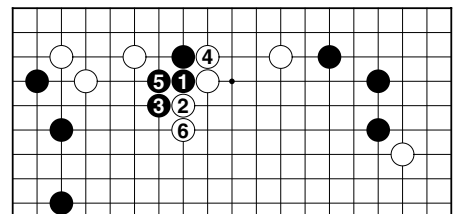


Dia. 4.6

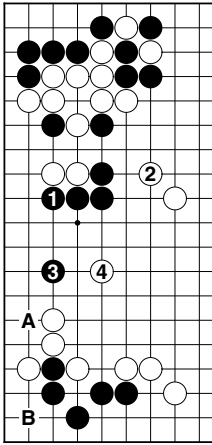


Dia. 4.7

In dieser Form soll S in Dia. 4.5 gleich anlegen. So kann W mit dem Hane 4 die schwarzen Steine nicht fangen. Dia. 4.6 soll das noch näher veranschaulichen. Wer Lust hat, kann nachlegen, wie W am Ende draufgeht. Man kann in einer Partie die weiße Antwort in Dia. 4.7 erwarten. Jetzt kann S auf 3 pushen und am Ende ist der Unterschied zu Dia. 4.2 deutlich zu erkennen. Zieht W in Dia. 4.8 mit 2 zurück, kommt S noch schneller voran.

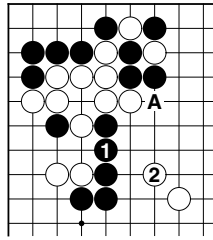


Dia. 4.8

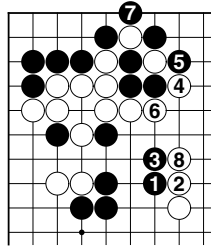


Dia. 5.1

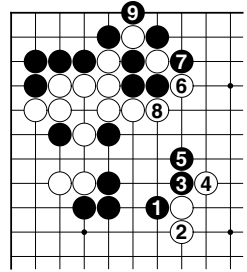
Lösung 5: Wer Dia. 5.1 zuerst probiert, hat wohl einen pragmatischen Gedankengang. Lokal direkt zu leben wäre ideal, dann müsste man nie wieder weglaufen.) Das geht hier leider nicht, weil auf A ein unsichtbarer weißer Stein ist, sodass S wenig Augenraum hat. Man muss sich also überlegen, wie man rauskommt. In Dias. 5.2 und 5.3 kommt S nicht weit, weil W mithilfe der Sente-Züge zublöckt. Hier wird der Anleger in Dia. 5.4 empfohlen. Wenn Weiß in Dias. 5.4 und 5.5 südlich antwortet, entkommt



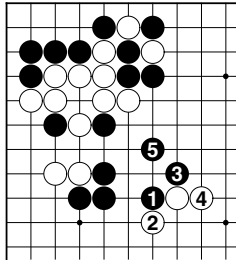
Dia. 5.2



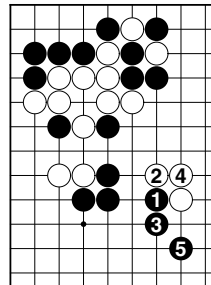
Dia. 5.3



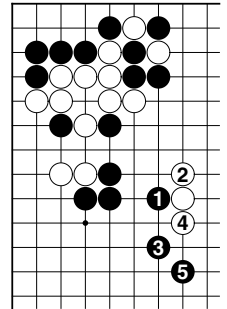
Dia. 5.4



Dia. 5.5



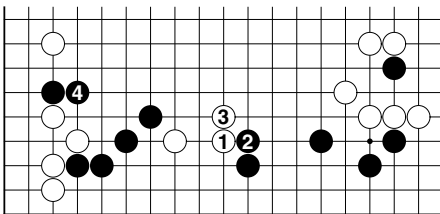
Dia. 5.7



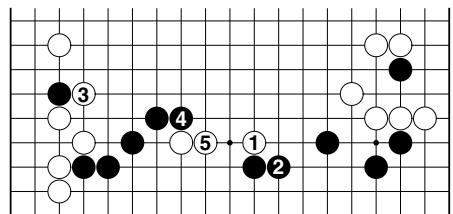
Dia. 5.6

Schwarz durch den Spalt zwischen den weißen Steinen. Spielt Weiß auf der anderen Seite, kommt Schwarz auch davon.

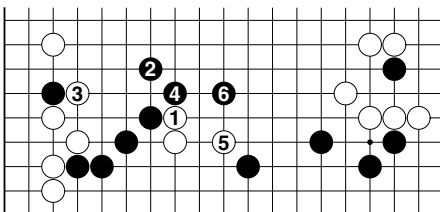
Lösung 6: W würde gerne den unteren Stein retten, aber wenn W das in Dia. 6.1 auf herkömmliche



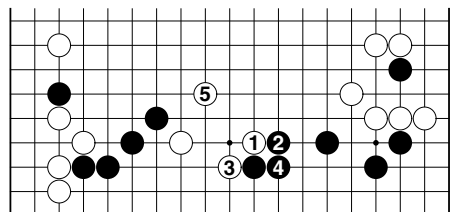
Dia. 6.1



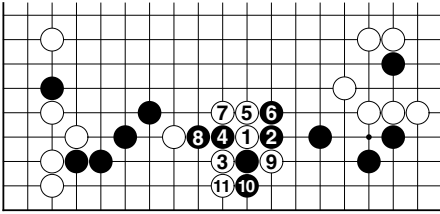
Dia. 6.3



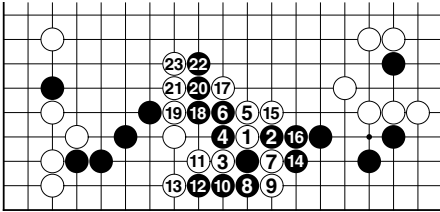
Dia. 6.2



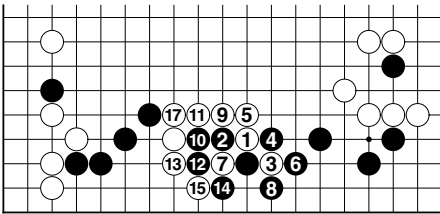
Dia. 6.4



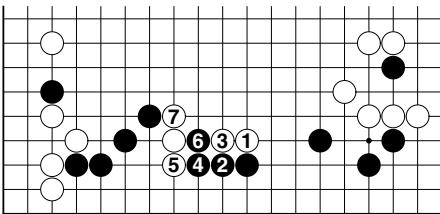
Dia. 6.5



Dia. 6.6



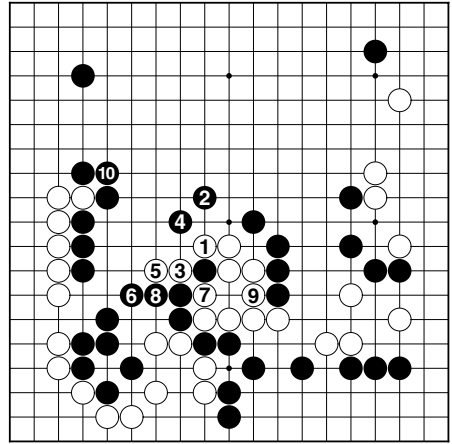
Dia. 6.7



Dia. 6.8

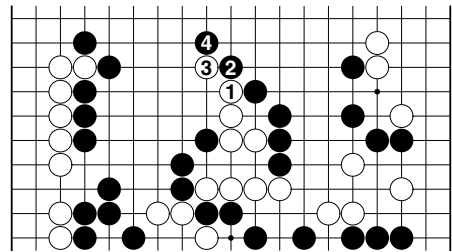
Weise tut, ist Schwarz auch mit 4 zufrieden. In Dia. 6.2 pusht Weiß gegen die schwarzen Steine, aber Schwarz kann mit 2 den Strecker auf 3 noch schlimmer androhen und den weißen Fluchtweg mit 4 erheblich eindrücken. Laut meinen Quellen soll Weiß in Dia. 6.3 anlegen. Wenn Schwarz zurückstreckt, kann Weiß nach dem Abtausch auf 3 zurückkommen und Schwarz hat keinen effektiven Angriff. Macht Schwarz das Hane in Dia. 6.4, erreicht Weiß mit dem Gegen-Hane 3 eine

flexiblere Form als im ersten Diagramm. Schwarz kann nichts dagegen tun, sonst zerfällt Schwarz in Dias. 6.5 und 6.6. Mit dem anderen Hane in Dia. 6.7 oder dem Strecken in Dia. 6.8 tut Schwarz der eigenen Gruppe weh.

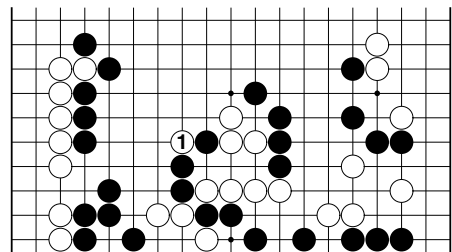


Dia. 7.1

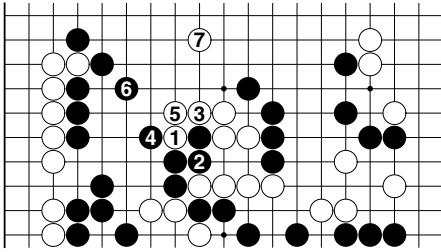
Lösung 7: Fast könnte man meinen dass man einfach immer anlegen muss. Aber in dieser Stellung gibt es keinen Anleger. Plump auf 1 in Dia. 7.1 umzubiegen ist aber auch nicht das



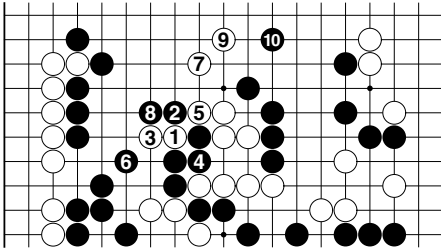
Dia. 7.2



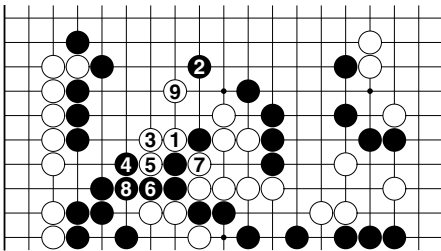
Dia. 7.3



Dia. 7.4

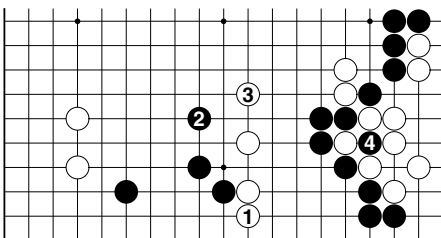


Dia. 7.5



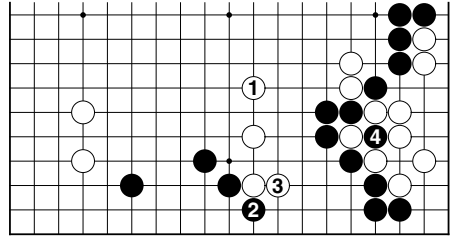
Dia. 7.6

Wahre. Em Ende kann Weiß aus Augenrunden nicht guten Gewissens behaupten, dass alles sauber angebunden ist. Mit dem Push in Dia. 7.2 kommt Weiß auch nicht weit. Weiß soll in Dia. 7.3 einen Stein reinquetschen. Wenn Schwarz nicht aufpasst, lebt Weiß direkt in Dia. 7.4. Andererseits, wenn Schwarz seine Steine

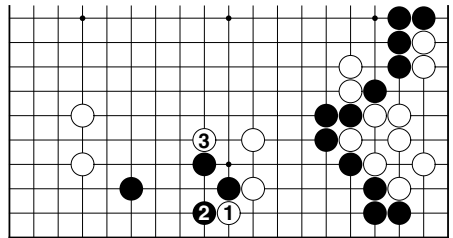


Dia. 8.1

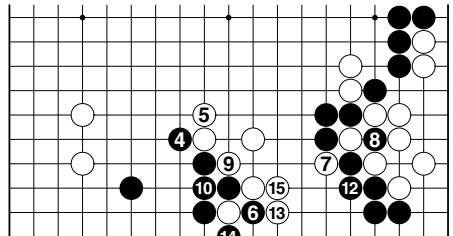
deckt, kann Weiß in Dias. 7.5 und 7.6 sehr schnell hinfortspringen.



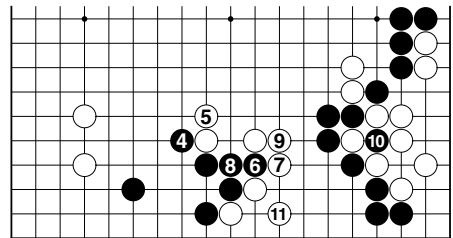
Dia. 8.2



Dia. 8.3

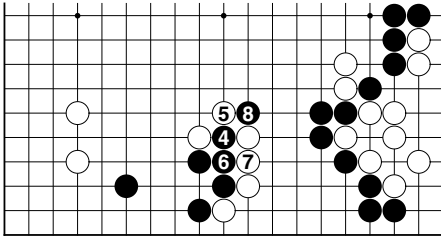


Dia. 8.4 (11 schlägt zurück)

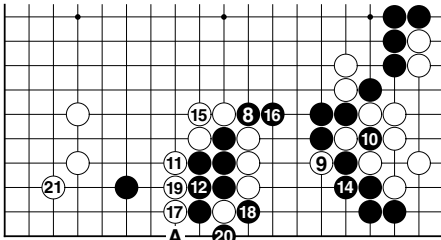


Dia. 8.5

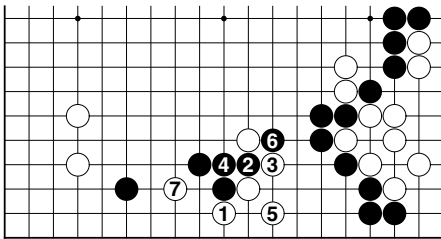
Lösung 8: Hier spielt das Ko rechts von den Steinen auch eine Rolle. Weiß kann in Dias. 8.1 und 8.2 einfach unspektakulär wegspringen, aber Weiß würde so eine Gelegenheit verpassen,



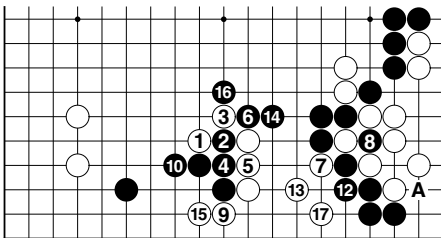
Dia. 8.6



Dia. 8.7 (13 schlägt zurück)



Dia. 8.8



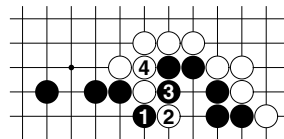
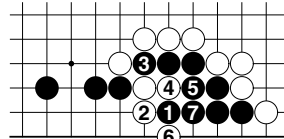
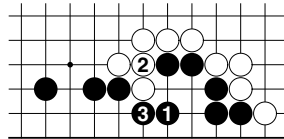
Dia. 8.9 (11 und 18 schlagen zurück)

Angriff und Verteidigung zu vertauschen. Hier wird empfohlen, in Dia. 8.3 zuerst das Hane 1 abzutauschen und dann auf 3 anzulegen. In Dia. 8.4 kann Weiß den nervig zu deckenden Ko-Schnitt 7 mit der Drohung auf 9 hinein-schmuggeln und ist außerdem sowohl draußen als auch im schwarzen Gebiet drinnen. Wenn

Schwarz in Dia. 8.5 versucht, in die weißen Form hineinzusticheln, nimmt S selber einen Klumpen in Kauf und das Ergebnis ist nicht sehr anders. Man muss auch keine Angst vor Dia. 8.6 haben. Weiß kann bis Dia. 8.7 drei Steine profitabel hergeben und durch eine ursprünglich schwarze Stellung hindurch eine pompöse Ecke bauen. (Nicht vergessen, dass A bei Bedarf jederzeit Sente für Weiß ist!) Schwarz kann das Hane auch nicht wie in Dia. 8.7 ignorieren, denn Weiß würde ohne großen Verlust im schwarzen Moyo eine Basis mit Gebiet bauen. Man soll aber dieses Hane nicht zu spät spielen, wie in Dia. 8.9. Hier schneidet Schwarz das Zentrum viel fetter ab. Für den scheinbaren Tausch gegen die fünf schwarzen Steine müsste Weiß zuerst das Ko gewinnen und dann noch gegen A decken. Viel zu anstrengend, als dass es das wert wäre.

Lösung zu Retten und Fangen 35

Der schwarze Sprung auf 1 im ersten Dia. ist ein sehr guter Zug. Danach muss Weiß auf 2 verbinden und Schwarz kann seine fünf Steine mit 3 retten.



Will sich Weiß nach 1 mit 2 im zweiten Dia. uneinsichtig zeigen, dann verliert er nach 7 einfach das Semeai mit einer Freiheit.

Schwarz 1 im dritten Dia. ist dagegen ein klarer Fehler, denn Weiß kann dann auf 2 spielen und damit trennen, denn 4 setzt Schwarz auf Atari.

Deutschlandpokal 2017

Zwischenstand nach 7 von 13 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (77 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	ER	H	RE	Summe
1 Pittner, Thomas	1k	-	4	2	0	-	0	1	7
2 Naumann, Christoph	1d	3	4	-	-	-	-	-	7
3 Drewitz, Michael	2k	-	2	-	0	-	4	-	6
4 Berben, Tobias	4d	-	0	-	-	-	-	4	4
Jendrusch, Norbert	3d	-	-	2	-	2	-	-	4
Weigelt, Timo	1d	-	2	-	-	-	-	2	4
7 Cech, Tim	1k	-	-	-	4	-	-	-	4
Wagner, Gabriel	2d	-	4	-	-	-	-	-	4
Weiß, Christian	2k	-	4	-	-	-	-	-	4
10 Pittner, Arved	3d	-	1	2	0	-	-	0	3

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 (97 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	ER	H	RE	Summe
1 Horatschek, Martin	9k	-	4	2	4	-	-	0	10
2 Weigmann, Arved	4k	-	1	2	2	4	-	0	9
3 Disselkamp, Tilman	9k	-	-	-	4	-	-	4	8
4 Reinke, Hendrik	3k	-	4	0	-	2	-	-	6
5 Gemander, Patrick	7k	-	-	0	-	6	-	-	6
Wandelt, Lukas	3k	-	-	-	4	-	-	2	6
Wiese, Sascha	6k	-	0	-	-	-	-	6	6
8 Quathamer, Janntje	8k	-	4	-	1	-	-	0	5
9 Wälde, Simone	4k	3	-	2	-	-	-	-	5
10 Gehrke, Lars	4k	-	5	-	-	-	-	-	5

Bemerkung:

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

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (28 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	ER	H	RE	Summe
1 Dahmen, Fabian	10k	-	4	-	2	-	4	4	14
2 Klupsch, Christina	18k	-	4	-	2	-	6	-	12
3 Bros, Manuel	11k	-	4	-	2	-	4	-	10
4 Papachristopoulos, A.	12k	-	4	-	0	-	0	4	8
5 Urmoneit, Regina	13k	-	-	4	-	2	0	-	6
6 Zhao, Guozhang	20k	-	-	-	6	-	-	-	6
7 Kullik, Bettina	10k	-	0	-	2	-	2	-	4
8 Li, Shizhao	12k	-	-	-	-	-	-	4	4
Müller, Marcus	10k	-	-	-	4	-	-	-	4
10 Höhne, Franziska	11k	-	-	-	3	-	-	-	3

Kürzel:

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

Georg Ulbrich

* Die kompletten Pokalisten 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.

Bisher wurden im ersten Halbjahr 45 Turniere gewertet. Es spielen 58 Jugendliche im Pokal mit, 25 in der U12 und 33 in der U18.

Wir möchten noch einmal alle Turnierveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler (möglichst zusammen mit den Ergebnislisten) zu melden, wenn sie teilnehmen möchten.

Ihr könnt Euch natürlich auch jederzeit selber anmelden! Bitte schreibt uns den Namen, das Geburtsjahr und am besten, auf welchen Turnieren Ihr gespielt habt.

Die ausführlichen aktuellen Tabellen findet ihr unter www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal. Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt,

bitte schreibt uns.

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

*Maria & Sabine
Wohnig*

U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arwen	2007	16k	11	20
2	Zhao	Guozhang	2007	16k	6	17
3	Rieger	Angelika	2006	10k	5	14
4	Hebsacker	Hannah	2006	20k	8	14
5	Li	Shizhao	2006	10k	5	13
6	Zhao	Guozheng	2012	20k	6	10
7	Zhang	Shukai	?	7k	3	9
8	Kobayashi	Riku	2010	8k	4	7
9	Kocherscheidt	Enrica	2008	20k	3	6
10	Dottan	Adam	2010	14k	2	5

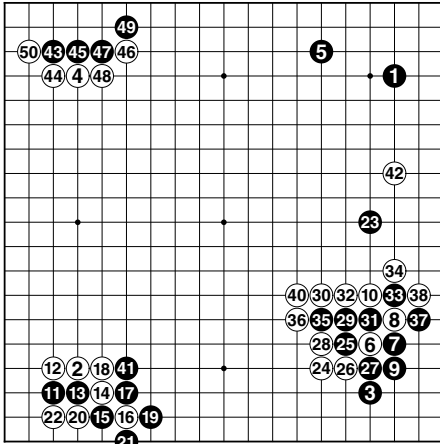
U 18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	3d	12	31
2	Weigmann	Arved	1999	3k	10	18
3	Pankoke	Matias	1999	4d	4	12
4	Jacobsen	Manuel	2003	1k	3	10
5	Semmler	Gregor	2004	4k	4	9
6	Schomberg	Jan	2001	8k	5	9
7	Herwig	Max	2002	8k	4	8
8	Chen	Feiyang	2004	2d	3	7
9	Schaaf	Emanuel	2003	1k	4	7
10	Czech	Aik	2002	8k	4	7



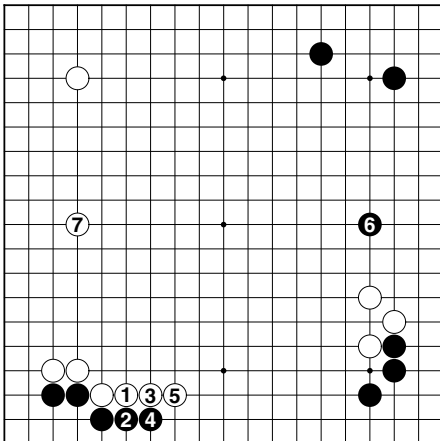
Yoon Young Sun kommentiert (35, 1+2)

Partie: Kidocup 2017, Top 8, 4. Runde
Weiß: Pavol Lisy 1p (Slowakei)
Schwarz: Alexandr Dinerstein 3p (Russland)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 323 Züge. Schwarz gewinnt mit 5,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

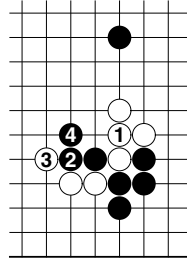


Figur 1 (1–50)
39 auf 8

11: Ein so frühe, direkte 3-3-Invasion ist wohl der Lieblingszug von AlphaGo.



Dia. 1



Dia. 2

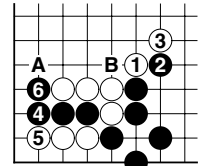
16: Alternativ hätte Weiß wie in Dia. 1 einfach strecken können. Nach 3 hätte Schwarz wohl den AlphaGo-Abtausch 4 für 5 gespielt, um dann mit Vorhand auf 6 klemmen zu können, wobei Weiß dann mit 7 auch einen schönen Punkt bekommt. Alternativ kann Schwarz natürlich auch selbst mit 6 selbst auf 7 spielen.

28–30: Eine gute Opfersequenz! Auf das Atari mit 27 mit 1 in Dia. 2 zu decken, ist keine so gute Idee, denn nach 4 hat Weiß zwei Problem-Gruppen und kann sich nur um eine davon kümmern.

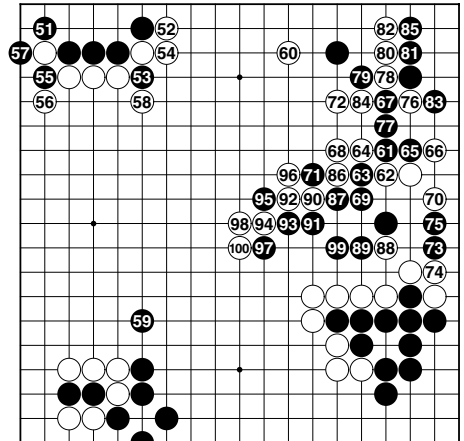
40: Das Ergebnis sieht gut für Weiß aus. Schwarz hat nicht viel bekommen und die weiße Stellung ist ziemlich dick geworden.

42: Weiß möchte eigentlich auf 1 in Dia. 3 umbiegen und dann Doppelhane spielen, aber das geht nicht, weil Schwarz dann in der Ecke mit 4 und 6 kontern kann – geht Weiß nun auf A davor, droht B.

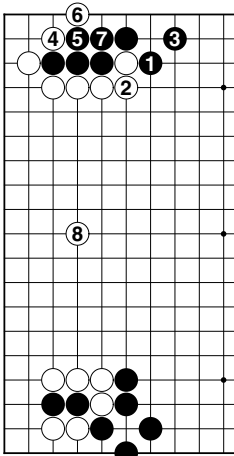
43: Alexander Dinerstein hat wohl Gefallen gefunden an der 3-3-Vorliebe von AlphaGo.



Dia. 3



Figur 2 (51–100)



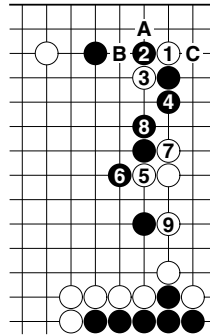
Dia. 4

53: Schwarz könnte auch auf 1 in Dia. 4 spielen, aber nach 8 ist der weiße linke Rand groß und im Vergleich dazu das Potential für Schwarz am oberen Rand nur gering.

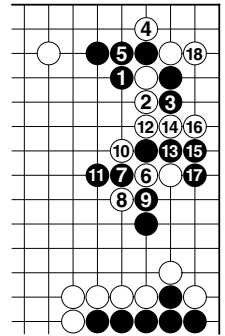
58: Die Endstellung ist ein neues, von AlphaGo eingeführtes Joseki, das in der ersten Partie von AlphaGo gegen Ke Jie gespielt wurde. Dabei sollte allerdings die Treppe für Weiß laufen.

59: Genau hier sollte ein Stein stehen – ein sehr guter Zug!

62: Wenn ich Schwarz wäre, würde ich vor diesem Hochstrecker zunächst auf 1 in Dia. 5 antesten, wie Schwarz in der Ecke antwortet. Wenn



Dia. 5

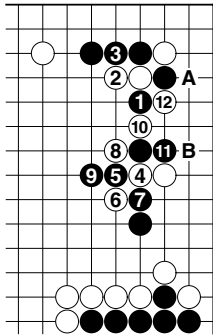


Dia. 6

Schwarz mit 2 und 4 dagegen hält, kann Weiß nach 5 und 7 einfach mit 9 verbinden und kann später noch mit Weiß auf A, Schwarz auf B und Weiß auf C in der Ecke leben. Gibt Schwarz mit 4 auf 1 in Dia. 6 Atari, kann Weiß 6 und 8 spielen. Schneiden auf 9 ist jetzt übertrieben, denn nach der Folge bis 18 steht Weiß wirklich traumhaft da. Und auch, wenn Schwarz mit 4



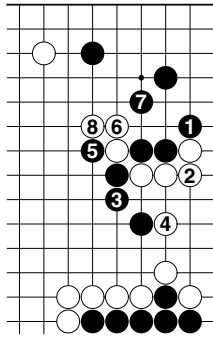
Alexandr Dinerstein (l.) gewinnt gegen Pavol Lisy, Xu Meide schreibt mit



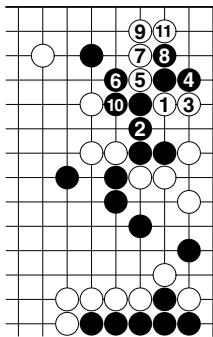
Dia. 7

in Dia. 5 auf 1 in Dia. 7 spielt, endet der Kampf mit 12 in einer perfekten Stellung, denn A und B sind jetzt Miai für Weiß. 64: Als ich diesen Zug gesehen habe, dachte ich, das sollte für Weiß funktionieren. Dieser Zug sieht gut aus und zeigt Kampfgeist.

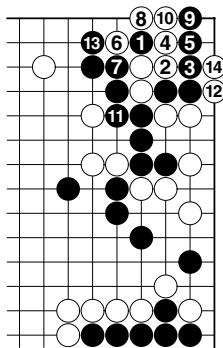
67: Eine überraschende Antwort! Weiß hat sicher 1 in Dia. 8 erwartet. Weiß kann dann nach 2 mit 4 verbinden und mit 6 und 8 seinen Schnittstein sichern, so dass Schwarz mit einer schwachen Gruppe zurückbleibt.



Dia. 8

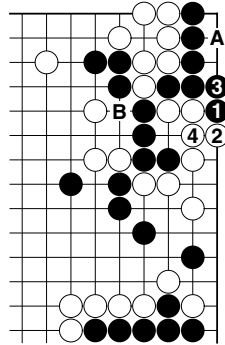


Dia. 9

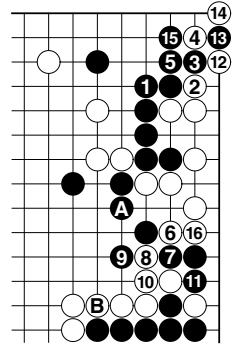


Dia. 10

74/75: Dieser Abtausch erschwert Weiß die Stellung enorm. Er hätte gleich versuchen sollen, mit 1 in Dia. 9 zu leben. 4 wäre dann übertrieben, denn Weiß kann auf 5 schneiden und bis 11 die Ecke fangen. Das scheinbare Tesuji mit 8 auf 1 in Dia. 10 funktioniert gerade nicht, da Weiß das folgende Semeai knapp gewinnt. Und 11 auf 1 in Dia. 11 hilft nicht, denn nach 4 sind A und B Miai für Weiß. Also muss Schwarz mit 4 aus Dia 9 auf 1 in Dia. 12 decken. Dann aber

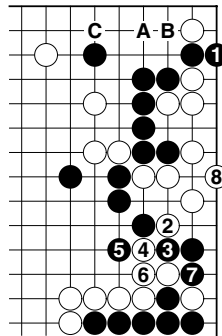


Dia. 11

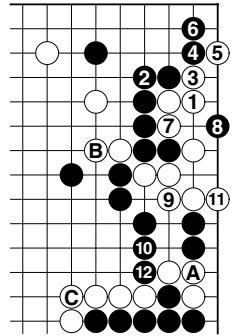


Dia. 12

kann Weiß bis 16 locker leben. Zwar sind dann die Gruppen A und B beide noch schwach, aber die Stellung ist für Weiß deutlich besser als die Partie. Schwarz kann zwar auch statt 5 in Dia. 12 auf 1 in Dia.13 strecken, aber dann bleibt wirklich schlechtes Aji zurück: Weiß lebt mit der Zugfolge bis 8 trotzdem und später droht dann W auf A, S auf B und W auf C.



Dia. 13



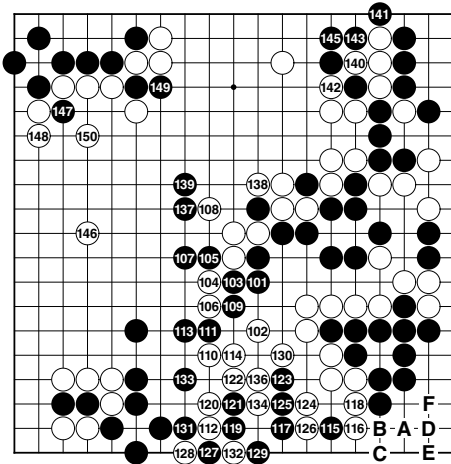
Dia. 14

78: Weiß könnte jetzt noch mit der Gruppe leben, würde damit aber sicher nicht zufrieden sein, da die Steine bei A gefangen und die beiden Gruppen bei B und C noch schwach sind.

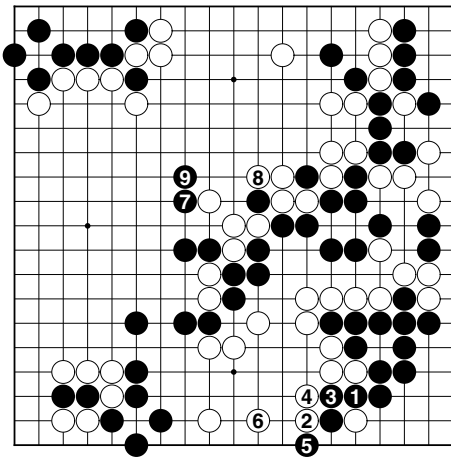
84: Weiß hat die vier Steine am Rand geopfert, was sehr teuer war.

99: Was Weiß oben bekommen hat, sieht ziemlich groß aus, aber leider ist die weiße Gruppe unten rechts ziemlich schwach geworden.

117: Ein wirklich unnötiger Zug! Wenn Schwarz einfach wie in Dia. 15 spielt, hat er nach 6 in Vorhand gegenüber der Partie ca. 13 Punkte mehr. Und nach 7 und 9 führt er deutlich, denn Schwarz hat ca. 65 Punkte und Weiß nur ca.

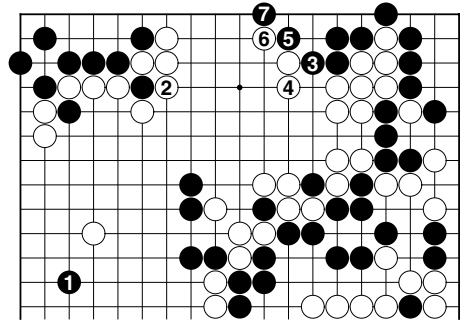


Figur 3 (101–150)
135 auf 127; 144 deckt

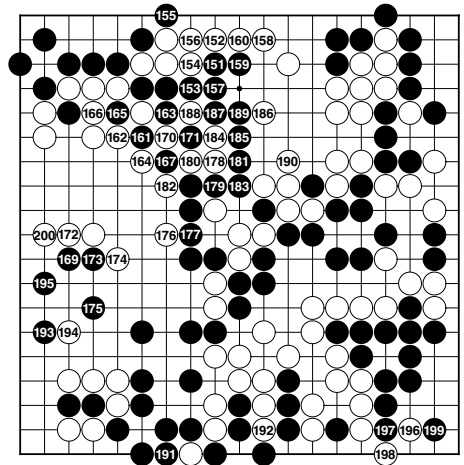


Dia. 15

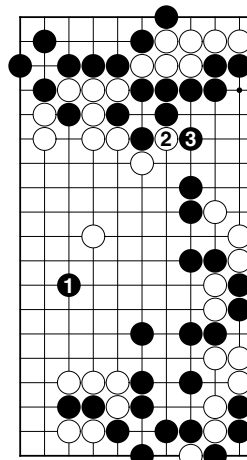
45 Punkte und Potential am linken Rand, das aber nach 7 und 9 nicht mehr groß genug ist. 136: Schwarz hat den weißen unteren Rand zwar um ca. 5 Punkte reduziert, dabei aber deutlich mehr in der rechten Ecke verloren, denn diese kann von Weiß mit der Zugfolge A bis F in Vorhand deutlich reduziert werden. 149: Wirkt vielleicht gut, aber eine Invasion auf 1 in Dia. 16 wäre größer, denn nach 2 bekommt Schwarz die Sequenz 3, 5 und 7 und ist links schon drin. In der Partie werden die Steine bis 159 eher zu einer Belastung für Schwarz.



Dia. 16



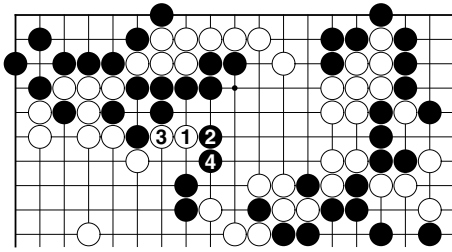
Figur 4 (151–200)
168 schlägt 165



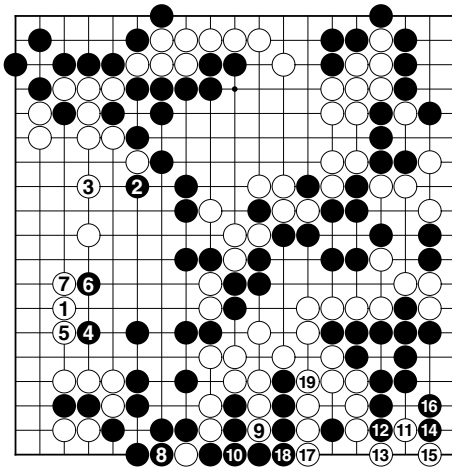
Dia. 17

167: Schwarz muss hier nicht verteidigen, da er nach einem Zug von Weiß noch problemlos anbinden kann. Er kann also auf 1 in Dia. 17 spielen und nach 2 auf 3 verbinden. Spielt Weiß mit 2 in Dia. 17 auf 1 in Dia. 18, kann Schwarz ebenfalls problemlos anbinden.

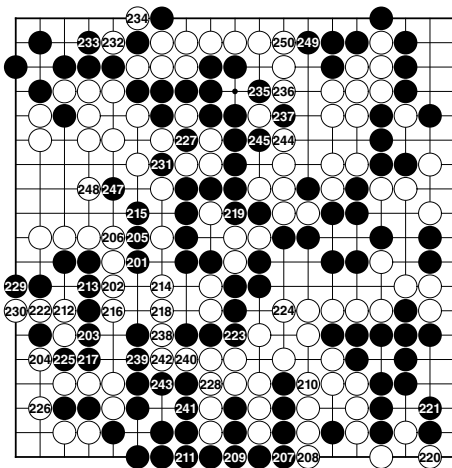
168: Das ist wohl der Verlustzug der Partie. Weiß hätte direkt auf 1 in Dia. 18 verteidigen sollen. Nach den



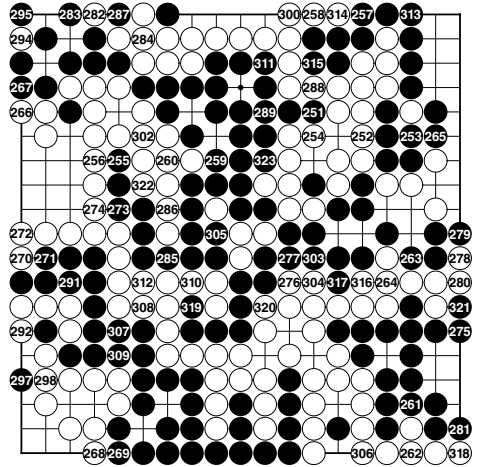
Dia. 18



Dia. 19



Figur 5 (201–250)
246 schlägt 231



Figur 6 (251–323)

290, 296 auf 282; 293, 299 auf 287; 301 deckt

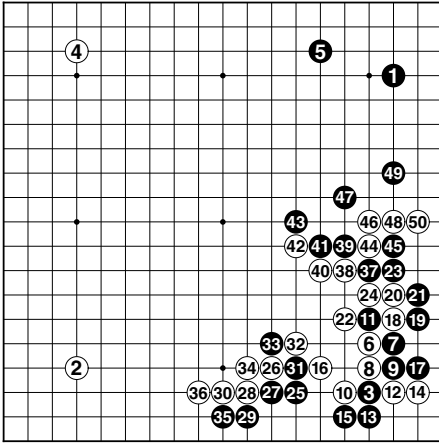
Zügen bis 19 am unteren Rand hätte es dann in der Tat knapp gestanden. So kam Schwarz zu dem großen Zug 169 und konnte deshalb gewinnen.

177: Weiß hat jetzt keine Chance mehr.

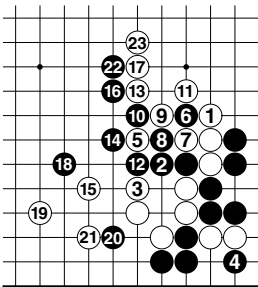
Für Weiß war 74 ein großer Fehler und 168 dann der Verlustzug. Für Schwarz war 117 unnötig und hat nur viele Punkte gekostet. Auch 149 war nicht erforderlich, Schwarz hätte einfach gleich auf 169 spielen können, um zu gewinnen.



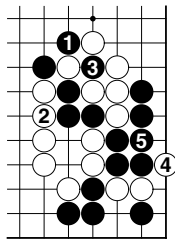
Partie: Kidocup 2017, Top 8, 6. Runde
Weiß: Ilya Shikshin 1p (Russland)
Schwarz: Artem Kachanowskyi 1p (Ukraine)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 261 Züge. Weiß gewinnt mit 8,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1-50)

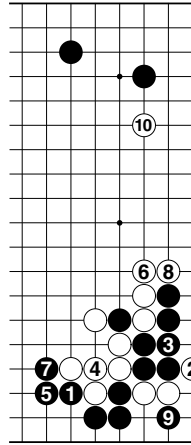


Dia. 1

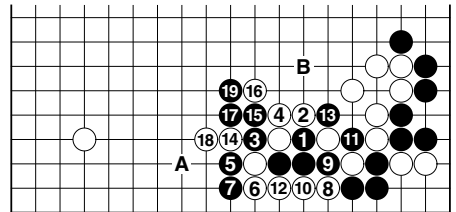


Dia. 2
(6 schlägt 3)

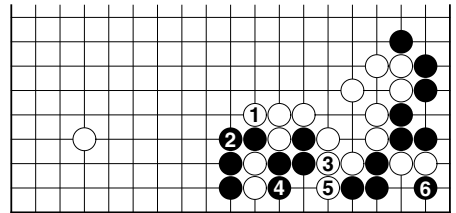
- 22: Oft wird auf 1 in Dia. 1 gezogen. Die Zugfolge bis 23 ist ein neues Joseki, das in letzter Zeit von vielen Profis gespielt wird. Statt 12 auf 1 in Dia. 2 Atari zu geben ist übertrieben, denn nach 6 hat Schwarz keine Ko-Drohung.
- 23: Gu Li hat in einer seiner Partien auf 1 in Dia. 3 gespielt.
- 28: Das ist übertrieben. Weiß sollte einfach auf 34 strecken.
- 29: Schwarz sollte 28 widerlegen, indem er den Schnitt mit 1 und 3 in Dia. 4 spielt. In der Zugfolge bis 19 entsteht ein Kampf, der gut für



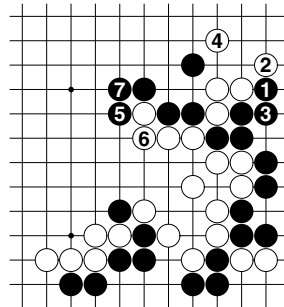
Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5

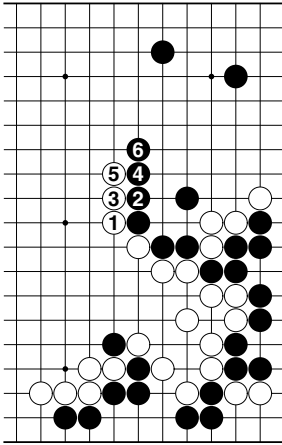


Dia. 6

Schwarz ist, da nun A und B für ihn Miai sind. Statt 8 in Dia. 4 für den Squeeze zu spielen, kann Weiß auch mit 1 und 3 in Dia. 5 trennen, aber das ist auch schon alles, denn Schwarz steht auf beiden Seiten solide und ist zufrieden mit der Stellung. 40: So, wie es sich jetzt in der Partie entwickelt hat, sieht die Stellung für Weiß besser aus, denn die Mitte ist ziemlich groß und hat keine Schwächen.

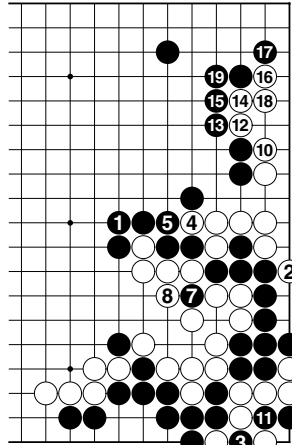
49: Schwarz sollte besser wie in Dia. 6 auf der zweiten Reihe umbiegen, statt mit diesem Zug die direkte Kon-

frontation zu suchen. Nach dem Deckungszug auf 7 kann er sich mit 5 und 7 im Zentrum stärken und muss vor einer weißen Mitte keine Angst mehr haben. Und die weiße Randgruppe ist noch längst nicht sicher.



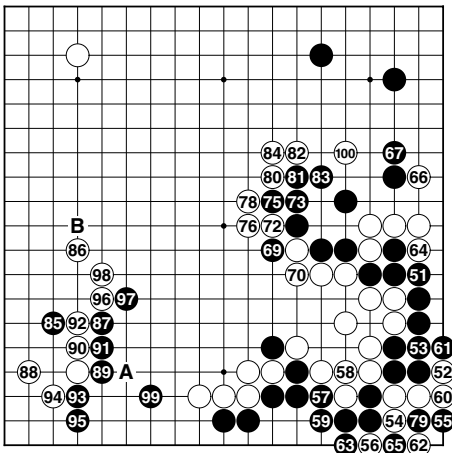
Dia. 7

Vermutlich wird Weiß daher wie in Dia. 7 spielen, aber dann macht Schwarz eine Menge Gebiet, hat aber nicht wie in der Partie mit dem Aji am rechten Rand zu kämpfen, weil die weißen Steine einfach sicher gefangen sind. 64: Weiß hat ein Ko erreicht. 71: Schwarz sollte auf 1 in Dia. 8 decken,



Dia. 8

gewählte Zug ist nicht wirklich gut, wenn man sich die weitere Partie und die Wirkung der Züge 100 und 103 anschaut. Schwarz hätte einfach auf 1 in Dia. 10 einen Bambus spielen sollen. Wenn Weiß dann analog nach 3 versucht, mit 4 etwas rechts zu erreichen, zeigt die Fortsetzung bis 27, dass nun, anders als in der Partie, kein Aji mehr vorhanden ist. Und 26 auf 1 in Dia. 11 funktioniert auch gerade so nicht. 85: Es ist gar nicht so einfach, für Schwarz jetzt den richtigen Einstieg am linken Rand zu finden. Man kann nicht erwarten, dass man auf 85 spielt und Weiß auf A antwortet, so dass man sich dann auf

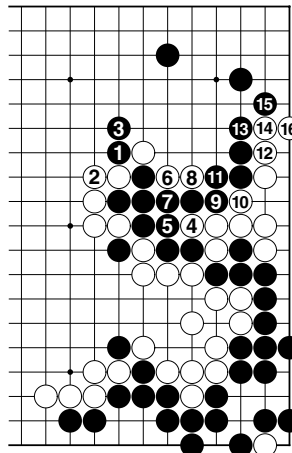


Figur 2 (51–100)

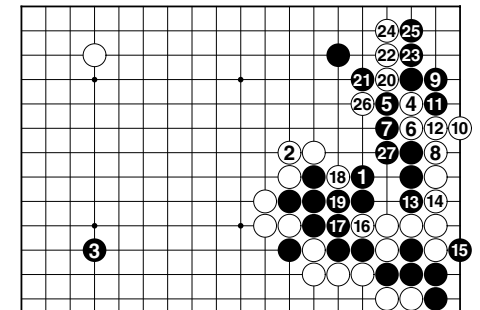
68, 74 auf 56; 71, 77 auf 56

denn die weiße Mitte wird sonst zu groß. Nach 10 müsste Schwarz dann das Ko durchschlagen, da er keine Drohungen mehr hat. Weiß lebt dann zwar am Rand, der weiße Einfluss ist hinreichend reduziert, so dass Schwarz mit dem Ergebnis zufrieden sein kann.

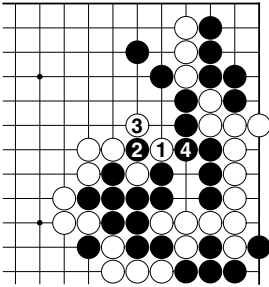
- 80/82: Eine schöne Kombination, die das verbliebene Aji hervorragend nutzt.
- 83: 1 und 3 in Dia. 9 sind zwar verlockend, aber übertrieben. Danach kann Weiß sein Aji nutzen, um in der Zugfolge bis 16 mit seiner Randgruppe doch noch zu leben. Aber auch der



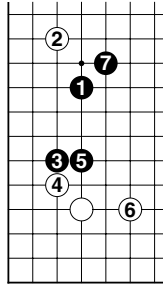
Dia. 9



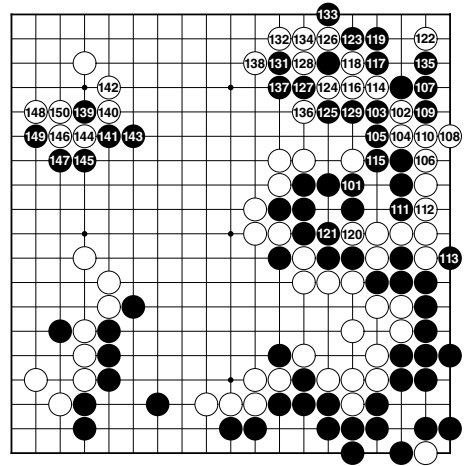
Dia. 10



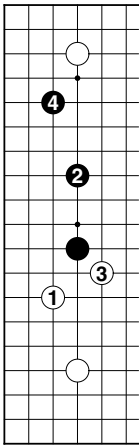
Dia. 11



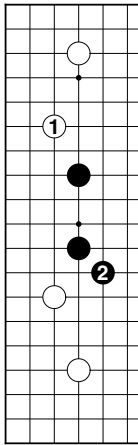
Dia. 12



Figur 3 (101–150)

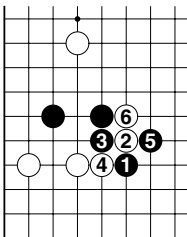


Dia. 13



Dia. 14

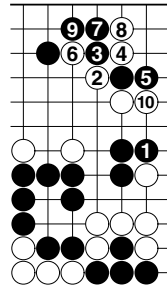
B ausdehnen kann. Ich selbst hätte wohl wie in Dia. 12 gespielt, da so die Mitte einigermaßen sinnvoll reduziert ist. Auch bei den alternativen Entwicklungen in Dia. 13 und 14 kann sich Schwarz entweder mit 2 und 4 am Rand etablieren oder wieder mit 2 ein Kosumi ins Zentrum bekommen.



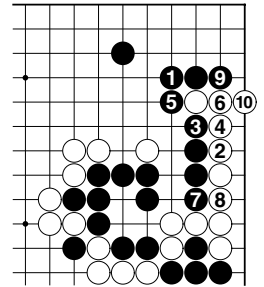
Dia. 15

89: 1 in Dia. 15 funktioniert jetzt nicht, da die Treppe mit 5 nicht für Schwarz läuft.

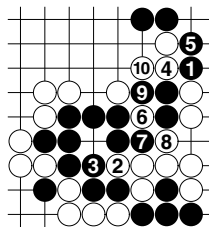
90: Schwarz hofft sicher auf eine weiße Antwort auf 1 in Dia. 16, wonach er mit 2, 4 und 6 gute Form für ein



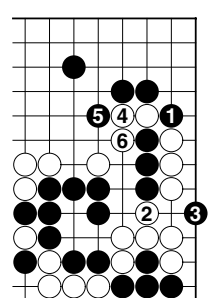
Dia. 17



Dia. 18



Dia. 19



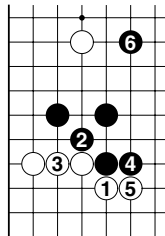
Dia. 20

mit 1 in Dia. 17 sicher fangen, aber dann verliert er in der Zugfolge bis 10 seine Ecke, was ziemlich teuer ist. Streckt Schwarz einfach nach oben, kann Weiß wie in Dia. 18 am Rand exakt leben. Mit 3 Hane auf 1 in Dia. 19 zu spielen funktioniert dagegen gar nicht, denn dann werden die schwarzen Steine einfach mit 6 bis 10 in einem Squeeze

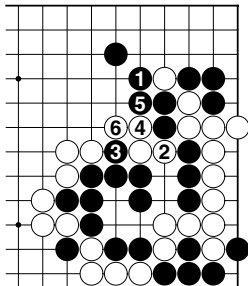
Leben in dieser Gegend machen kann.

100/102: Eine wunderbare Kombination, die diese Partie zu Gunsten von Weiß entscheidet!

103: Schwarz könnte jetzt natürlich den Rand



Dia. 16

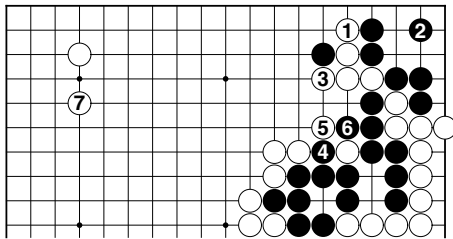


Dia. 21

gefangen. Und 1 in Dia. 20 statt 5 in Dia. 18 geht auch nicht, da Weiß dann zunächst mit 2 Leben androhen und dann mit 4 und 6 rausziehen kann.

113: Selbst wenn Schwarz jetzt doch fangen kann, ...

114: ... gibt es diesen teuren Schnitt.



Dia. 22

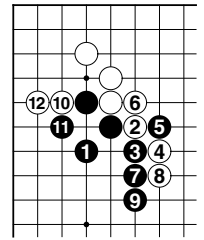
115: Schwarz kann jetzt nicht einfach auf 1 in Dia. 21 Atari geben, denn nach 2 werden seine Steine in der Mitte einfach gefangen.

122: Das ist unnötig. Weiß hätte jetzt einfach wie in Dia. 22 zu machen und dann auf 7 in der

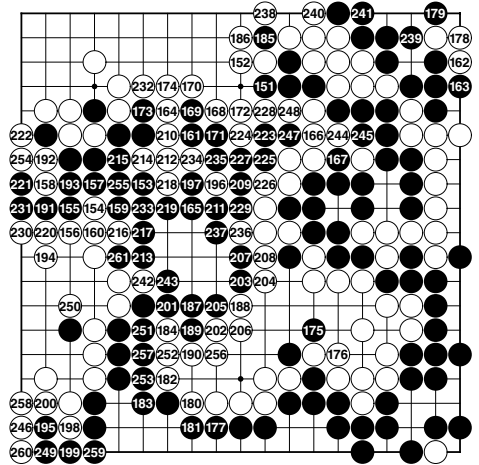
linken oberen Ecke spielen können.

138: Weiß hat einen großen Erfolg errungen. Die Partie ist praktisch schon vorbei.

143: Wenn Schwarz jetzt wie in Dia. 23 fortsetzt, dann führt Weiß nach 12 deutlich.



Dia. 23



Figur 4 (151–261)



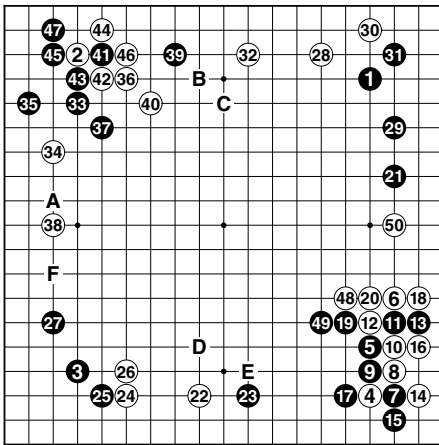
Artem Kachanowski überlegt, wie er auf Zug 102 antworten soll ...

Résumé: Schwarz hätte auf 34 schneiden sollen, um das schwarze Overplay zu widerlegen. Und 49 war wegen des Ajis in der Ecke (Ko) nicht wirklich gut. Schwarz hatte aber die Chance, einfach auf 72 zu verbinden. Weiß 100 und 102 waren eine sehr schöne Kombination. Letztendlich, denke ich, war Zug 83 von Schwarz der eigentliche Verlustzug in dieser Partie.

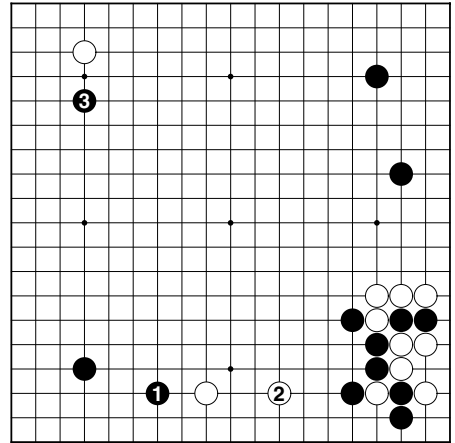
Die kommentierte Bundesligapartie (26)

Partie: Relegation, 4./5. Liga, Brett 4,
1. Juni 2017
Weiß: Dierk Schmalz, 3k,
Hannover Wölfe
Schwarz: Jennifer Schramm, 5k,
Schwarzwald
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: Schwarz gewinnt mit 0,5 Punkten.
Kommentar: Franz-Josef Dickhut 6d
(www.fjdickhut.de)

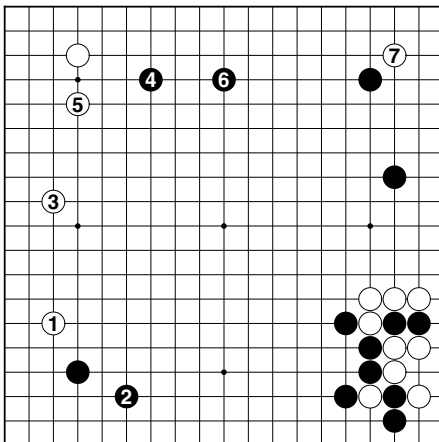
- 21: Dies ist ein Zug zu nah an der gegnerischen Stärke, auf die er quasi keine Wirkung hat. Üblich wäre ein Kakari oben links – oder wenn schon rechts, dann nur auf 29.
- 22: Ich würde lieber wie in Dia. 1 eine eigene Anlage aufbauen, statt – auf Kosten einer problematischen Gruppe – die gegnerische Anlage zu zerstören.
- 23: Schwarz sollte Weiß lieber wie in Dia. 2 gegen die eigene Stärke drücken, um dann Sente für ein Kakari oben links zu nehmen.



Figur 1 (1–50)

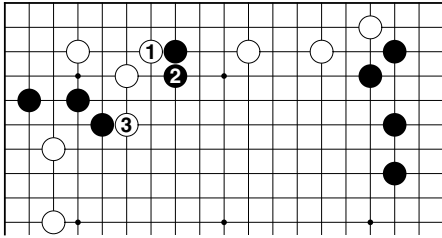


Dia. 2



Dia. 1

- 29: Das nutzt den Stein 21 gar nicht aus, der am Ende (nach 31) wie eine zu kurze und nicht sehr dringende Ausdehnung wirkt. Links von 31 die Ecke zumachen, dann dehnt Weiß sich auf 32 aus und die Partie geht ähnlich weiter, aber die Weißen sind nicht ganz so sicher. Schwarz hat die Punkte zwar auch noch nicht fest im Griff, aber die Form sieht effizienter aus.
- 35/37: Aufgrund der sicheren weißen Stellung 28-30-32 macht es nicht viel Sinn, auf 39 als Fortsetzung zu bauen. Darum entweder schon statt 35 lieber 45 oder gleich 37 spielen oder statt 37 dann direkt auf A klemmen.
- 40: Eben wegen der sicheren Stellung 28-30-32 kann man jetzt auch lokal eher unübliche Züge erwägen – wie z.B. Dia. 3. Das ergäbe eine deutlich kämpferischere Partie.
- 48: Nach S47 sollte Weiß die Stellung in Ruhe betrachten, um wichtige Gegenden für die nächsten Züge zu identifizieren. Dazu gehört der rechte Rand

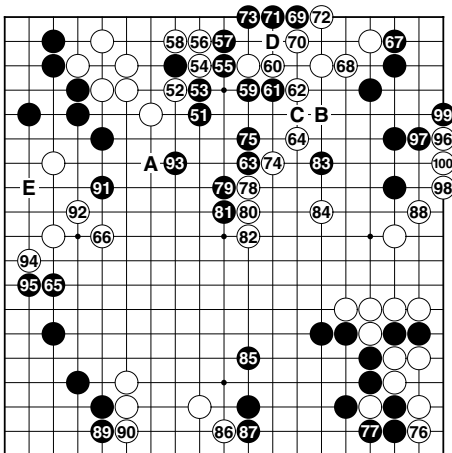


Dia. 3

eigentlich nicht. Züge dort, wie 48 und 50, sind gebietsmäßig kleiner als z. B. B oder C, was den einen schwarzen Stein verhaften und damit auch alle eventuellen Schwierigkeiten für die anliegenden weißen Gruppen beseitigen würde. Nicht, dass die Gruppen um 32 und 40 dann in nennenswerter Gefahr wären, aber so sicher wie Schwarz oben rechts oder Weiß rechts – auch nach einem Zug der jeweiligen Gegenseite – wären sie nicht. Darüber hinaus scheinen mir die weißen Gruppen links und auch unten deutlich zwendungsbedürftiger, denn mit Druck auf diese Gruppen kann Schwarz profitieren, z. B. die Ecke sichern und vergrößern oder auch die Anlage unten ausbauen. Züge von Weiß auf D, E oder F beugen dem vor. Ich hätte statt 48, was nebenbei bemerkt dem Gegner mehr bringt als Weiß selbst, wohl auf E gespielt.

52/54: Das ist viel zu direkt und schadet der Gruppe rechts enorm. Lieber mit A zum Zentrum springen und die schwarzen Steine 39/51 insgesamt im Visier behalten.

65: Guter Zug. Schwarz sitzt jetzt am Steuer.



Figur 2 (51–100)

69: Das zwingt den Gegner fast zu Augenform. Stattdessen kann man Weiß später auch mit S auf B, W auf C und S auf D einäugig machen, noch ist es dafür aber zu früh.

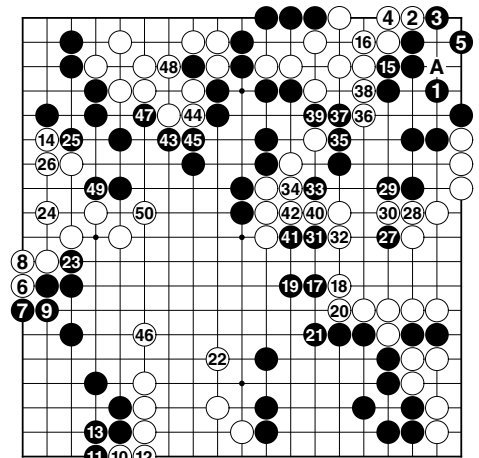
86: Beide haben das Endspiel eingeläutet.

91: S auf E oder 92 sehen interessanter aus, aber Schwarz liegt wohl vorn, darum ist 91 nicht schlecht, da er die Zentrumsgruppe unterstützt und die Partie einfach hält.

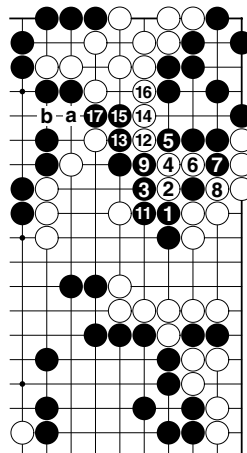
97: Gleich auf 99!

98: Nun kann Weiß auf 99 reinstrecken.

101: Ein Punkt weiter oben auf A deckt den Schnitt



Figur 3 (101–150)



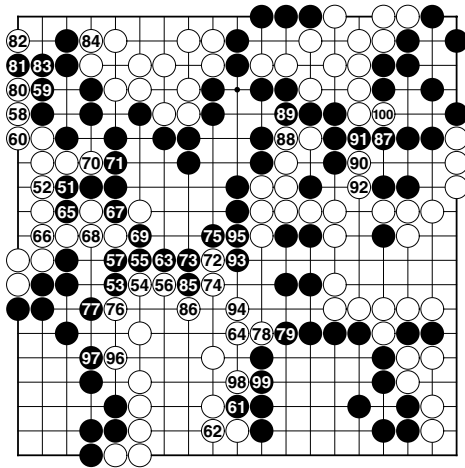
Dia. 4 (10 deckt)

nach 102-104 gleich mit und macht so 105 unnötig, also 102 zur Nachhand.

105: Fest decken gibt dem Gegner keine Ko-drohung.

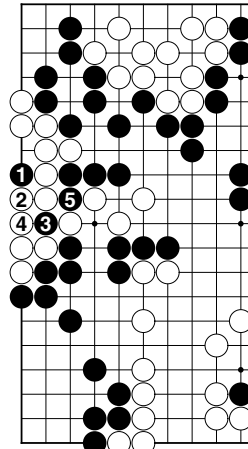
115: Bringt die gegnerische Gruppe lokal zum Leben und ist damit Ajikeshi. Vorher ging noch S116, um Weiß auf ein Auge zu reduzieren, was aber Punkte kostet. Weiß wird aber noch keine Nachhand dafür investieren, das zu verhindern. Darum sollte man sich die Option offen halten.

- 121: Man kann auch direkt blocken.
 127: Gut!
 129: Aber Schwarz bekommt Angst vor der eigenen Courage? Dia.4 ist gut. Und auch der Abtausch Weiß auf a, Schwarz auf b irgendwann vorher kann eine Anbindung nicht verhindern.
 135: Nun ist es etwas schade, dass Weiß oben dank 116 schon sicher lebt. Sonst wäre noch etwas mehr Schärfe in der Stellung.
 150: Weiß muss eigentlich auf 149 direkt antworten. 150 zeigt zwar Kampfgeist, aber der Augenraum ist nach 151 enorm wackelig ...



Figur 4 (151-200)

- 157: Überraschenderweise ist die weiße Gruppe nun technisch tot: Anbinden geht nicht mehr und leben kann die Form auch nicht. Beide Spieler scheinen das aber nicht gesehen zu haben. Es wäre in einem Problembuch vermutlich für beide lösbar, aber in einer echten Partie steht eben keine Frage daneben, die einen zum Nachdenken zwingt.
 160: Noch immer lebt die Gruppe nicht.
 165: Das verpasst die Gelegenheit, wie in Dia.5 zu töten. Wenn Weiß mit 2 auf 5 antwortet, kann Schwarz auf 2 töten. Aber Schwarz war wohl mit dem Abschneiden eines Steines zufrieden, was wohl auch noch knapp reichen müsste ...
 182: Das ist ein Minuszug, denn er macht 184 deutlich kleiner! Ohne 182/183 wäre dann die Fortsetzung Umbiegen und Verbinden nämlich Sente!
 210: Leider ist decken auf 211 nun Gote.
 237: 238 wäre größer. Es droht, einen Punkt zu machen und hat schon mal zwei Punkte sicher. Neben dem offensichtlichen Punkt auf der ersten Reihe müsste Weiß nämlich nach dem Besetzen der Neutralen



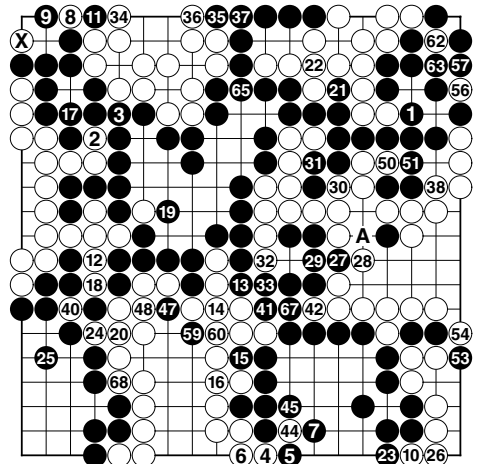
Dia. 5

noch einmal gegen den Schnitt A nachdecken, was nach 238 nicht mehr notwendig ist.

Fazit: In einem spannenden Relegationsmatch wirkte die Partie angenehm entspannt und ruhig. Aber neben dem nervenaufreibend knappen Verlauf brodelte unter der Oberfläche auch noch ein nettes Tsumego. Abgesehen vom geschmeidigen Umschwimmen dieser Aufgabe war die Partie für 3k/5k wirklich gut. Kritisieren würde ich auf schwarzer Seite 21 und

29 als zu langsam sowie 37 und 39 als ungünstige Josekiwahl. Weiß hat das mit 48/50 aber mehr als zurückgegeben, denn die Gegend war noch zu klein und unwichtig, weil keine schwachen Gruppen in der Gegend waren.

Am Ende gewann Schwarz knapp und die Schwarzwälder konnten mit 3:2 die Liga halten. Notiz am Rande: mit 7 statt der in der Relegation notwendigen 6,5 Komi wäre die Partie sogar Jigo ausgegangen!



Figur 5 (201-268)

Ko bei 240: 243, 246, 249, 252, 255, 258, 261, 264, 266 deckt

International

von Lars A. Gehrke

Korea gewinnt 7. Huanglongshi-Pokal

Dies ist ein Frauen-Mannschafts-Turnier für fünf Spielerinnen in einem Team aus China, Korea und Japan. Das Format ist progressives K.O., wie der Nongshim Pokal: jede Spielerin spielt solange weiter, bis sie das erste Spiel verliert. Die ersten sieben Spiele wurden vom 20. bis 23. April und die darauf folgenden sechs Spiele vom 3. bis 6. Juli ausgetragen. Den einzigen Sieg für die japanische Mannschaft konnte Nyu Eiko 1d im zweiten Spiel erringen, verlor daraufhin aber gegen die Koreanerin Kim Yunyoung 4d. Eine bemerkenswerte Leistung lieferte die Koreanerin O Junga 3d ab. Sie besiegte die Japanerinnen O Keii 2d in Runde 6, Mukai Chiaki 5d in Runde 7 und Fujisawa Rina 3d in Runde 9 und besiegte damit im Alleingang drei von fünf japanischen Spielerinnen. In Runde 8 besiegte sie darüber hinaus die Chinesin Lu Jia 2d. Mit vier Siegen insgesamt schnitt O Junga damit am besten bei der Einzelstatistik ab. Die Teamstatistik sieht folgendermaßen aus: Wie bereits erwähnt konnte das japanische Team nur einen Sieg, das chinesische Team fünf und das koreanische Team sieben Siege erringen. Damit löst Korea Titelverteidiger China vom letzten Jahr ab.



Korea gewinnt den 7. Huanglongshi Pokal

Shin Jinseo gewinnt 7. Globis-Pokal

Der 4. Globis Pokal wurde vom 21. bis 23. April auf dem Campus des Hauptsponsors in Tokyo, der Globis Graduate School of Management, ausgetragen. Er brachte ein rein koreanisches Finale mit sich, so

dass es sicher war, dass Korea den ersten Sieg in diesem internationalen Turnier für jugendliche Spieler gewinnen würde. Der volle Name des Turniers lautet 4. Globis Pokal World Go U-20 (Spieler müssen bis zum 1. Januar unter 20 sein).

Im Finale, das am 23. April ausgetragen wurde, gewann Shin Jinseo 7p mit Weiß gegen Byeon Sangil 5p per Aufgabe nach 250 Zügen. Das Preisgeld für den ersten Platz liegt bei 3.000.000 Yen. Dieses Ergebnis war wieder eine Enttäuschung für die Heimmannschaft, welche noch zwei Spieler im Halbfinale besaß, die beide verloren. Im rein japanischen Spiel um Platz drei gewann Ichiriki Ryo 7d gegen Shibano Toramaru 3d.

Die erste Phase des Turniers besteht aus vier Mini-Ligen, in denen zwei Siege reichen, um sich für das Viertelfinale zu qualifizieren, und zwei Niederlagen erforderlich sind, um auszuschneiden. Für Nordamerika verlor der Amateur-Spieler Willis Huang gegen Cho Zuiketsu 2p und danach gegen den später Drittplatzierten Ichiriki Ryo. Für Europa verlor der Amateur-Spieler Vjacheslav Kajmin zuerst gegen den Koreaner Shin Minjun 5p und anschließend gegen Yo Chito 4p. Ironischerweise qualifizierten sich alle drei chinesischen Repräsentanten sofort mit zwei Siegen für das Viertelfinale, verloren aber auch alle sofort in dieser Runde. Für Japan war es das erste Mal, dass drei Spieler sich für das Viertelfinale qualifizierten.

Tan Xiao gewinnt 11. Chunlan-Pokal

Der Chunlan-Pokal ist ein internationales Turnier, das vom Chunlan Konzern in Zusammenarbeit mit der chinesischen Weiqi Organisation veranstaltet wird. Der 11. Chunlan Pokal wurde größtenteils letztes Jahr, 2016, am 26. und 28. März in der Taizhou Provinz und am 20. und 22. Dezember in der Jiangsu Provinz ausgetragen. Das Finale jedoch fand in drei Runden am 23., 25. und 26. Juni 2017 in der Guangdong Provinz statt.

Im Finale gewann der Chinese Tan Xiao 7p gegen den Koreaner Park Yeonghun 9p mit 2:1. Die hart umkämpfte zweite Partie wurde von Park Yeonghun mit Weiß mit nur einem halben Punkt gewonnen. Im Halbfinale gewann Park Yeonghun mit Weiß gegen Ke Jie und Tan Xiao gewann mit Schwarz



Tan Xiao mit dem tönernen Chunlan-Pokal

gegen den Chinesen Gu Zihao 5p. Bereits im März letzten Jahres verlor der Chinese Jiang Mingjiu 7d, der Nordamerika repräsentierte, in der ersten Runde gegen den späteren Zweitplatzierten Park Yeonghun und Ilja Shikshin 1p, der Europa vertrat, verlor gegen Kim Jiseok 9p aus Korea.

Der Chunlan Pokal ist 30 cm hoch und hat auch einen Durchmesser von 30 cm. Der Hauptkörper des Pokals ist „Yangshao-Tonware“. Die Yangshao-Kultur hat eine Geschichte von ungefähr 7000 Jahren und ist ebenso eng mit der chinesischen Kultur verbunden wie das Go-Spiel.

Japan

von James Brückl

Meijin-Liga

Nachdem Iyama Yuta seine Ausgangslage zuletzt verbessern konnte, steht er nun in der Liga sogar 6:0 und könnte alleine noch von Murakawa Daisuke (8p), 4:2, abgefangen werden, sollte dieser die letzten beiden Spiele (eines davon gegen Iyama Yuta) gewinnen, Iyama Yuta aber die letzten beide Spiele verlieren. Die Herausforderung von Takao Shinji (9p) wird Iyama Yuta, der sich in den japanischen Titelkämpfen in sehr guter Form befindet, wohl nicht zu nehmen sein.

Honinbo-Liga

In der Honinbo-Liga war zwar mit Motoki Katsuya (7p) Iyama Yuta ein neuer Herausforderer erwachsen. Im nachfolgenden Titelkampf machte Iyama Yuta aber kurzen Prozess, sicherte sich in Folge vier Spiele (alle durch Aufgabe gewonnen) und verteidigte somit den prestigeträchtigsten aller japanischen Titel.

Gosei

Zwischenzeitlich konnte mal wieder Yamashita Keigo (9p) eine Herausforderung erreichen.

Das erste Spiel gegen Iyama Yuta musste er sodann aber am 22.06. aufgeben. Der Titelkampf könnte sich mit noch maximal vier Spielen bis Ende August hinziehen, sollte nicht vorher schon einer von beiden drei Siege auf sich vereinen.

Igo-Masters-Cup

In diesem Turnier der altherwürdigen Go-Meister (spielberechtigt sind nur ehemalige Titelträger eines gewissen, vorgerückten Alters) stehen sich im Finale Kobayashi Satoru und der vielfältige Rekordhalter Cho Chikun (beide ehemals Träger vieler großer Titel und natürlich jeweils 9p) gegenüber.

Liga-Nachrichten

Die Kisei-, Judan- und Oza-Ligen laufen jeweils und bestimmen die nächsten Herausforderer. In der Tengen-Liga stehen im Halbfinale Kyo Kagen (4p), Yamashita Keigo (9p), Ichiriki Ryo (7p) und ... Cho Chikun (9p), der sich nicht so einfach aufs Altenteil abschieben lässt und auch weiter um die großen Titel streitet. Mal sehen, ob sich dieser so populäre Haudegen eine Herausforderung von Iyama Yuta erkämpfen kann.

Honinbo der Frauen

In der Honinbo-Liga gelang es Yoshihara Yukari (6p, bekannt aus Hikaru no Go), sich in das Halbfinale vorzukämpfen. Möglich (und wahrscheinlich) wäre damit ein Aufeinandertreffen mit Xie Yimin im Finale um die Herausforderung von Fujisawa Rina.

Korea

von Tobias Berben

18. Maxim Cup

Im Finale des 18. Maxim Cups, einem koreanischen TV-Titelkampf nur für 9-Dans, trafen Park Junghwan 9p und Yu Jungsang 9p aufeinander. Im Halbfinale hatte sich Park gegen Choi Cheolhan 9p und Yun gegen Kim Jiseok 9p durchgesetzt.

Im Final konnte sich dann im Best-Of-Three-Finale Park nach einem Verlust in der ersten Partie durch Siege in der zweiten und dritten Partie gegen Yun mit 2:1 durchsetzen und so den Titel für sich entscheiden.

Koreanische Rangliste, Juli 2017

Pl. Spieler	+	-	%
1 Choi Jung 7p	34	7	83%
2 O Yujin 5p	30	10	75%
3 Kim Jaeyoung 3p	26	6	81%
Byun Sangil 6p	26	8	76%
5 Kim Dayoung 2p	23	14	62%
6 Shin Minjun 6p	22	8	73%
7 Kim Myeonghoon 5p	21	4	84%
8 O Junga 3p	20	14	59%
9 Shin Jinseo 8p	18	6	75%
Lee Younggu 9p	18	8	69%
Kang Dongyun 9p	18	8	69%
12 Won Sungjin 9p	17	12	59%
Yun Junsang 9p	17	6	74%
Sul Hyunjun 3p	17	8	68%
15 Park Jieun 9p	16	15	52%
Park Junghwan 9p	16	6	73%
Kim Yunyoung 4p	16	7	70%
Cho Hanseung 9p	16	8	67%
19 Lee Donghoon 8p	15	10	60%
An Sungjoon 7p	15	6	71%
Park Yeonghun 9p	15	9	63%
Kim Jiseok 9p	15	9	63%
An Kukhyun 8p	15	9	63%
Lee Jihyun 6p	15	9	63%

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Die Liga ist ab dieser Saison auf 14 Mannschaften erweitert worden. Nach starkem Spieleraustausch ist die Situation unklar und es gibt keinen Favoriten. Bis zur Sommerpause wurden acht Runden absolviert:

Pl. Team	Punkt	Siege
1 Beijing Citic	19	20
2 Shandong	18	23
3 Jiangsu	17	23
4 Beijing Minsheng Bank	15	19
5 Hanzhou Yunlin	14	18
6 Zhuhai	13	18
7 Shanghai	11	13
8 Chongqing	10	16
9 Chengdu	10	15
10 Henan	10	14
11 Supor Hangzhou	9	14
12 Jiangxi	9	12
13 Xiamen	7	10
14 Guangdong	6	9

14. Changqi Cup (Ing Cup)

Am 20.05. fanden die ersten Halbfinalpartien in Beijing statt. Die erste Partie zwischen Tan Xiao 7p und Gu Linyi 6p verlief sehr schnell. Kurz nach der Mittagpause wurde eine große Gruppe von Gu gefangen und er gab danach auf. In der zweiten Partie konnte Jiang Weijie 9p das Weltmeisterduell gegen Chen Yaoye 9p für sich entscheiden.

Die weiteren Partien werden im Juli in Thailand parallel zur Studenten-WM gespielt.



Chen (l.) gegen Jiang

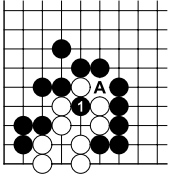
Problecke

von Timo Kreuzer

Herzlichen Glückwunsch an Axel Gabe, der sich in dieser Ausgabe an die Spitze setzen konnte!

Wie immer wünsche ich viel Spaß beim Knobeln. Bei allen Problemen ist Schwarz am Zug.

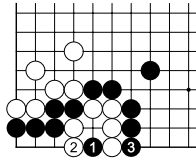
Lösungen zu 2/2017



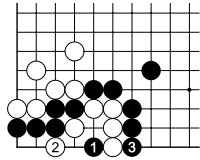
Lösung 1:
Korrekt. Nach dem Einwurf 1 kann Weiß wegen Freiheitenmangel nicht auf A decken.

Lösung 2:

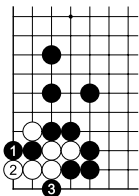
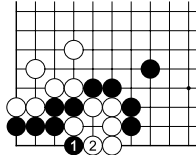
Korrekt. Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Weiß kann ein Auge bauen, doch nach 3 sollte klar sein, dass Weiß zu wenig Freiheiten hat.



Variation. Weiß nimmt die Freiheiten der schwarzen Gruppe, doch nach Schwarz 3 ist auch hier Schluss.

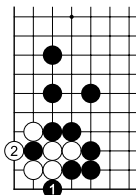


Falsch. In dieser Variante kann Weiß ein Ko bauen, was für Schwarz schlechter ist als die vorigen Varianten (ohne Ko).



Lösung 3:
Korrekt. Strecken auf 1 ist wichtig. Wenn Weiß ein Leben mit 2 sucht, kontert Schwarz mit 3.

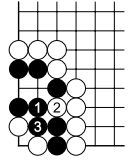
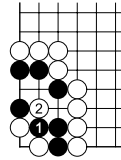
Falsch. Zuerst den Augenraum zu reduzieren gibt Weiß noch eine Chance. Weiß spielt selbst den wichtigen Zug 2 und lebt mit Ko. (Wer sieht's?).



Lösung 4:

Korrekt. Schwarz 1 ist der Vitale.

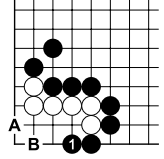
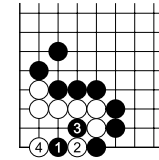
Falsch. Überlässt man Weiß den wichtigen Zug 2, ist es um die schwarze Gruppe geschehen.



Lösung 5:

Korrekt. Schwarz streckt vorsichtig in den weißen Augenraum, der daraufhin zu klein zum Leben wird. Nach Schwarz 1 sind A und B miai.

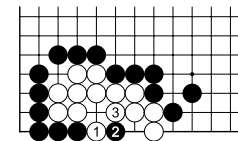
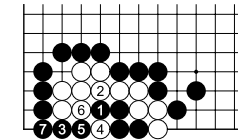
Falsch. Allzu stürmisches Springen auf 1 gibt Weiß die Möglichkeit mit Ko zu leben.



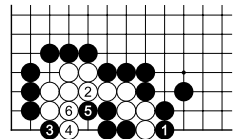
Lösung 6:

Korrekt. Mehr als ein Ko war hier nicht möglich.

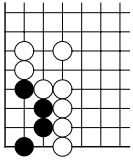
Fortsetzung. Weiß schlägt vier Steine, doch das Ko ist leider nicht zu verhindern.



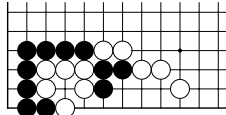
Falsch. Spielt Schwarz außen, kommt er innen zu spät. Schwarz 5 ist nicht mehr Vorhand und so schafft es Weiß zum Leben.



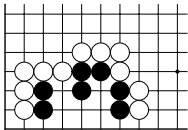
Probleme 3/2017



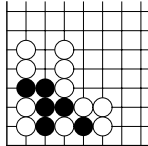
Problem 1:
Ein Klassiker. (3P)



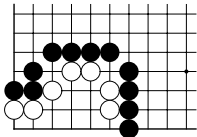
Problem 2:
Was kann Schwarz hier erreichen? (3P)



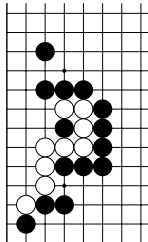
Problem 3:
Einmal leben bitte. (4P)



Problem 4:
Auch diese schwarze Gruppe ist noch nicht ganz außer Gefahr. (5P)



Problem 5:
Diesmal ist Schwarz der Angreifer. (5P)



Problem 6:
Es ist gar nicht so leicht, schwierige aber noch lösbare Probleme zu finden. Hoffentlich hat es geklappt. Viel Spaß! (6P)

Herwig, Bernhard (3)	1d	1/17	-3	351
Reimpell, Monika (8)	2d	2/17	30	349
Schlipf, Jan	8k	2/17	30	336
Lorenzen, Klaus (2)	2k	2/17	25	331
Mertin, Stefan (1)	8k	2/17	30	318
Wacker, Klaus	8k	2/17	25	311
Koch, Kris (1)	3k	5/16	-3	280
Wirth, Alexander	1k	2/17	30	269
Busch, Rainer (1)	6k	2/17	20	268
Xu, Mei De (1)	3k	1/17	-3	263
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	5/16	-3	248
Schunda, Peter	12k	2/17	20	243
Hell, Otto (4)	3k	2/17	30	239
Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	2/17	30	229
Herwig, Max (2)	17k	1/17	-3	225
v. Erichsen, Svante (2)	2d	2/17	30	221
Wimmer, Axel	7k	5/16	-3	218
Hartmann, Kirsten	1k	2/17	30	214
Wolfgramm, Jens	4k	1/17	-3	200
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/16	-3	192
Gawron, Christian (8)	2d	2/17	30	188
Otte, Henning	5k	4/16	-3	74
Wagner, Gabriel	3d	2/17	25	55
Urmoneit, Regina (1)	13k	2/17	21	53
Schreiber, Burkhard (3)	3k	2/17	30	50
Hildebrandt, Alexander	9k	2/17	28	48
Weickert, Thomas	6k	6/16	-3	35
Gronau, Max	1d	6/16	-3	30
Kapitzke, Jonas	8k	6/16	-3	24
Kostyuchenko, Denis	14k	2/17	23	23
Schomberg, Niels	2d	6/16	-3	21
Tron, Raphael	16k	2/17	17	17
Dymny, Leo	21k	2/17	13	13
Hüsing, Johannes	6k	4/16	-3	9

Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte
Gabe, Axel	5k	2/17	30	503
Kehmann, Hartmut	1d	2/17	25	501
Ewe, Thorwald (3)	8k	1/17	-3	499
Berg, Christoph (1)	1d	1/17	-3	473
Herter, Rainer (2)	4k	2/17	30	454
Millies, Oliver	3d	2/17	30	414
Schönfeld, Ralf (2)	8k	1/17	-3	414
Pauli, Robert (7)	1d	2/17	30	381
Reinicz, Thomas	3k	2/17	30	365
Gorenflo, Helmut (2)	9k	2/17	11	358

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (20.08.2017) 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.dgob.de/dgob 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 Crispin, Eugenstr. 33, 72072 Tübingen, Tel.: (07071) 5496511, icrispin@dgob.de

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

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmur Steffens, Heidekampweg 47c, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de

Bundesliga: Pierre Chamot, Kippekausen 59, 51427 Bergisch Gladbach, Tel.: (02204) 65823, Email: fs-bundesliga@dgob.de

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-presse@dgob.de

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

Recht: Andres Pfeiffer, Hamburger Straße 67, 28205 Bremen, Tel.: 0421/49 15 112, Email: fs-recht@dgob.de

Regeln: Robert Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84709790, 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, Umlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de

Bayern: Philip Hiller, Nymphenburger Straße 59, 80335 München, Tel.: (089) 12749237, Email: lv-bayern@dgob.de

Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, Email: lv-berlin@dgob.de

Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Manuela Marz, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-bst@dgob.de

Bremen: Uwe Weiß, Feldstr. 108, 28203 Bremen, Tel.: (0421) 74154, Email: lv-bremen@dgob.de

Hamburg: Steffi Hebsacker, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846, Email: lv-hamburg@dgob.de

Hessen: Pascal Müller, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-hessen@dgob.de

Mecklenburg-Vorpommern: Malte Gerhold, Anklamer Str. 24, 17489 Greifswald, Email: lv-mv@dgob.de

Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Rollstraße 23 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: lv-ns@dgob.de

Nordrhein-Westfalen: Mario Konrath, Laerholzstr. 80, 44801 Bochum, Email: lv-nrw@dgob.de; Barbara Knauf (Vizepräsidentin), Tel.: (0221) 71903782

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

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

DGoZ

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

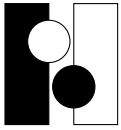
DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

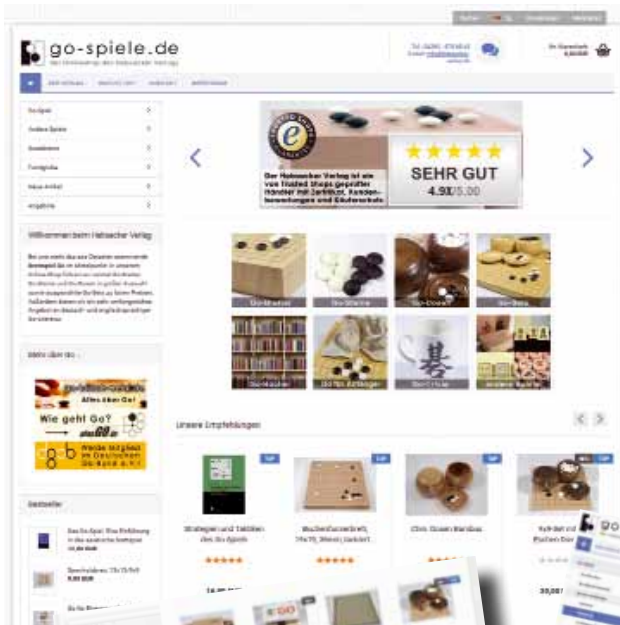
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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

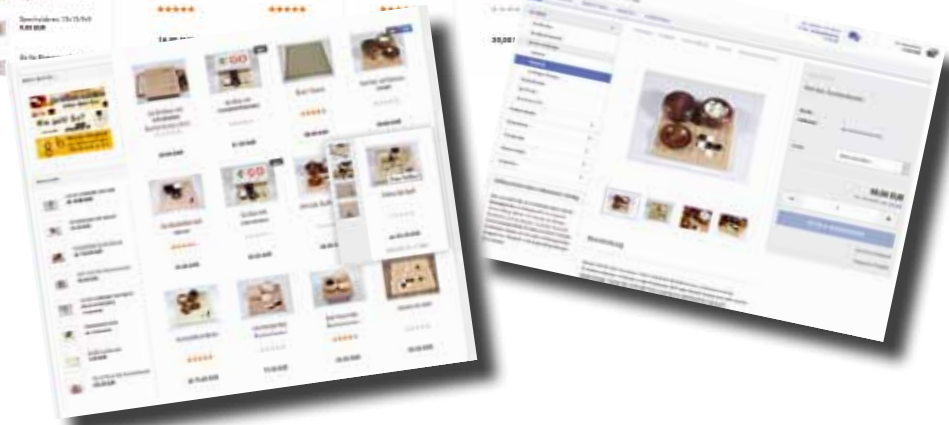


Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Neuer Shop unter **www.go-spiele.de**



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



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*

August

13-20 **Meová (CZ)**

Go kemp

19-24 **Lunteren (NL)**

Zomergo

25-30 **Kyoto and Osaka**

Nihon Ki-in Summer Go Camp

27 (So) **Leipzig**

Leipziger Sommerturnier, Schachzentrum im Clara-Zetkin-Park, Kontakt: Hans Zötzsche, EHSSZ@t-online.de, Beginn: 10:00 Uhr

September

1-6 **Tokyo**

Nihon Ki-in Summer Go Camp

2 (Sa) **Hannover**

Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft, Vereinsheim des Klein-Garten Vereins Limmer, Wunstorfer Str. 60, Kontakt: Jürgen Breuer, jbl48@gmx.de, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

2 (Sa) **Wuppertal**

4. Wuppertaler Tonshi, Asta-Räume in der Universität Wuppertal, Kontakt: Erik Schweitzer, 0202 / 24 29 133, turnier@tonshi.de, Anmeldeschluss: 9:45 Uhr

2/3 **Freiburg**

Freiburger Turnier, Mathematisches Institut, Eckerstraße 1, Kontakt: Martin Ruzicka: 0761-45372393, martin.ruzicka@gmx.de, Anmeldeschluss: 10:00 Uhr

8-10 **Kassel**

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde), Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, Kontakt: Martin Bussas, 0561 739 1721, go@kassel-go.de, Anmeldeschluss: Fr. 8.09. 18:00 Uhr

9/10 **Kassel**

5. Herkules Cup, Deutschlandpokal, Bürgerhaus Waldau, Kasseler Straße 35, Kontakt: Martin Bussas, 0561 739 1721, go@kassel-go.de, Anmeldeschluss: 11:15 Uhr

9/10 **Ceské Budejovice (CZ)**

European Student Championship

14-16 **Warszawa (PL)**

Grand Slam Tournament Warsaw

15 **Schwerin**

15. Schweriner Go-Turnier/Seminar, Kanu- und Kleinsiegelverein e. V. (KuK), Bornhövedstraße 101a, Kontakt: Bettina Kullik, 0172-4216998, bettina.kullik@gmx.de

16/17 **Schwerin**

15. Schweriner Go-Turnier, Volkshochschule Schwerin, Puschkinstraße 13, Kontakt: Bettina Kullik, 0172 / 421 69 98, bettina.kullik@gmx.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

16/17 **München**

21. Münchner "Bierseidel" Go Turnier, Pelkoven Schlössl, Moosacher St.-Martins-Platz 3, Kontakt: Georg Mischler, 0163-3712267, schorsch@schorsch.com, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

16/17 **München**

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft, Pelkoven Schlössl, Moosacher St.-Martins-Platz 3, Kontakt: Philip Hiller, philip.hiller@gmail.com, 0171-4071966, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

16/17 **Mainz**

15. Hans Pietsch Memorial, Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft 2017

23 (Sa) **Detmold**

3. Detmolder Keima, Mensa des Gymnasiums Leopoldinum, Hornsche Str. 48, Kontakt: Rolf Bensel, lippego@bensel.eu, Anmeldeschluss: 10:15 Uhr

30/1 **Bochum**

21. Bochumer Bambus, Deutschlandpokal, Max-Kade-Hall, Laerholzstr. 80, Kontakt: Sascha Hempel bambus.bochum@gmail.com, 0173-5419476, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

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

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

