

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2017

92. Jahrgang



EGC.2017
OBERHOF

2017



Inhalt

EGC 2017 Oberhof (von Zoé Constans) .. Titel	
Vorwort, Inhalt	2
Nachrichten	2–3
Das Fundstück	3
Turnierberichte	4–23
Impressum	23
Das LEGO Go-Projekt	24–25
Anfängerprobleme	26–27
Der etwas andere Zug (19)	28–33
Rezension zu „Schwarz am Zug“	33–34
Rezension zu „Jenseits des Bretts“	35
Pokale	36–37
Yoon Young Sun kommentiert (36, 1+2) ..	38–47
Durchbruch zum 12. Kyu (1)	48–49
Kinderseite	50
Fernostnachrichten	51–54
Go-Probleme	55–56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Organen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag	59
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Wie zu erwarten war, ist diese Ausgabe in erster Linie dem Europäischen Go-Kongress in Oberhof gewidmet – mit Titelseite, stolzen 17,5 Seiten Bericht und 10 Seiten Partiekomentar!

Spannend ist aber auch z. B. auch der Bericht über das LEGO Go-Projekt – wäre klasse, wenn möglichst viele dieses Projekt online unterstützen würden, damit wir in nicht allzu ferner Zukunft tatsächlich ein Go-Set aus LEGO-Steinen in den Spieläden kaufen können ...

Tobias Berben

EGF-Jahrbuch

Kim Ouweleen 4d hat im Auftrag der Europäischen Go-Föderation ein offizielles Europäisches Go-Jahrbuch für 2016 erstellt. Auf insgesamt 576 Seiten findet man:

- Interviews mit den Neu-Profis Artem Kachanovskiy 1p und Antti Törmänen 1p.
- Einen Überblick über alle Nationalmeisterschaften in Europa, darunter Berichte über die Einzel-, die Frauen- und die Jugendmeisterschaften, angereichert mit Interviews mit den jeweiligen Siegern.



Die diesjährige Deutsche Paar-Go-Meisterschaft

wurde verschoben!

Neuer Termin:

9. bis 10.12. in Braunschweig
in der Gaußschule,
Löwenwall 18a
38100 Braunschweig

Eine ausführliche Ausschreibung
kann man hier finden:

www.dgob.de/turniere/infos/2017-DPGM.pdf

Kontakt:

Joachim Beggerow
joachim@braunschweig-go.de
Tel.: 0531-42504

- Berichte und Fotos von bedeutenden Turnieren und Events in Europa, darunter der Polymetal European Go Congress, der 2. European Go Grand Slam und die 3. European Professional Qualifikation.

- ein breites Kapitel von 80 Seiten über AlphaGo und den Aufstieg der künstlichen Intelligenz, mit Spielkommentaren von Fan Hui 2p, Gu Li 9p, Zhou Ruiyang 9p und Myungwan Kim 9p.
- viele weitere Partien mit Kommentaren von europäischen Top-Spielern, darunter Yoon Young Sun 8p, Guo Juan 5p, Catalin Taranu 5p, Alexandre Dinerchtein 3p und viele mehr ...

Das Buch kann für 50,00 Euro inkl. Versand direkt bei der EGF (eurogofed.org/yearbook) oder für 46,00 Euro zzgl. 3,90 Euro Versand im Onlineshop des Hebsacker Verlags (www.go-spiele.de/de/european-go-yearbook-2016.html) bestellt werden.

Tobias Berben

Süddeutscher Jugendpokal

Der Süddeutsche Jugendpokal wird dieses Jahr aufgrund eines Veranstalterwechsels nicht wie angekündigt beim Mannheimer Aji ausgespielt. Stattdessen wird er in Trier nachgeholt. Termin voraussichtlich der 13./14. Januar 2018.

Marc Oliver Rieger

Sommer-Go-Camp 2018

Vom 18.–23.Juli 2018 findet auf Burg Stahleck (Bacharach am Rhein) die Go-Jugend-Weltmeisterschaft statt. Dazu sind dann auch die besten Go-Nachwuchsspieler Deutschlands eingeladen, denn wir veranstalten parallel zu der WM ein deutsches Jugend-Go-Camp.

Wir stellen gerade ein tolles Programm zusammen. Auf der Seite www.euro-go-kids.eu/deutschland-schweiz/veranstaltungen/jugend-go-camp-2018 werden demnächst nähere Informationen dazu folgen!

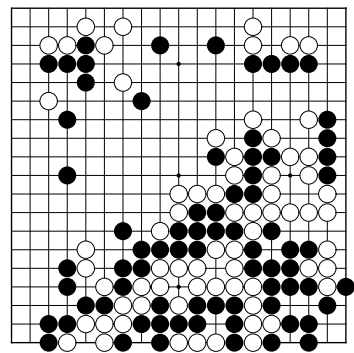
Teilnehmen dürfen alle Jugendnationalmannschaftsspieler sowie die besten Auswahlkaderspieler. Merkt Euch also schon mal den Termin vor!

Noch etwas: Das Go-Camp wird kurz vor dem EGC in Pisa stattfinden, so dass man das kombi-

nieren kann. Geheimtip: Der Flughafen Frankfurt-Hahn liegt in der Nähe von Bacharach. Von da kann man mit Ryanair sehr preisgünstig direkt nach Pisa fliegen!

Marc Oliver Rieger

Das Fundstück



Simone Wälde, 3k aus Darmstadt, hat beim EGC in Oberhof in ihrer Simultanpartie gegen Ohashi Hirofumi 6p ein waschechtes Vierfach-Ko aufs Brett gezaubert. Respekt!

Stuttgarter Go-Turnier

Am 8. und 9. Juli wurden in Stuttgart ein weiteres Mal die Steine gekreuzt – auf dass der Beste gewinnen möge!

Immerhin 24 Spielerinnen und Spieler hatten sich dieses Jahr, trotz allerbestem Sommerwetter, für die klimatisierten Innenräume des Forum 3 und ein Go-Turnier entschieden. Mit leichter Verspätung wurden die ersten spannenden Partien gestartet. Dieser Steinabtausch verlangte aber auch gleich nach einer gemütlichen Mittagspause, im Innenhof des Forum Cafés, auf dem Balkon, dem Hamburger Fischmarkt oder in der Stadtmitte – Hauptsache im Freien und bei netten Gesprächen. Auch die zwei weiteren Runden am Samstag verliefen spannend und wer schon früher fertig war, konnte sich mit dem 9×9-Marathon die Zeit vertreiben. Um den ersten Turniertag gebührend ausklingen zu lassen, versammelten sich abends die meisten nochmal bei koreanischen Köstlichkeiten. Trotz einem kurzen Regenschauer gab es unter den Sonnenschirmen des Restaurants genug Platz für alle und genug Gelegenheit sich über allerlei Themen und Go-Probleme auszutauschen.

Auch der Sonntag begeisterte, nicht nur durch schönsten Sommerwetter, sondern auch die beiden letzten Turnierrunden. Nach zwei sehr spannenden

und geselligen Tagen ging das Turnier nachmittags zu Ende und es stand auch sehr klar das Ergebnis fest. Gewonnen hatte diesmal gar kein Bester, sondern eine Beste: Chu Lu (4d), die Anfang des Jahres neu nach Stuttgart gezogen ist, konnte das Turnier mit einem 4:0 für sich entscheiden, gefolgt von Thomas Kettenring (3d) auf dem zweiten und Christoph Ammermann (1k) auf dem dritten Platz. Silvia Hartig (8k) gewann mit einer herausragenden Anzahl an Spielen den 9×9-Marathon. Florian Borchers (5k), Janntje Quathammer (7k), Rainer Rosenthal (7k), Christina Klupsch (14k) und Rastislav Misecka (20k) gingen mit einem Preis für jeweils 4 gewonnene Spiele nach Hause.

Um den Zugreisenden die Wartezeit zu verkürzen und den Preisträgern die Möglichkeit zu geben, Teile ihres Preisgeldes gleich wieder auszugeben, ging es noch für ein großes Eis zur Eisdiele nebenan. Danach gingen dann aber doch alle, langsam aber sicher ihrer Wege in Richtung Heimat.

Zu guter Letzt noch ein großes Dankeschön an Thomas Schmid, der Hauptorganisator war, Markus Fricke, für die Möglichkeit ein weiteres Mal im Forum 3 sein zu dürfen, und alle, die bei der Durchführung des Turniers geholfen haben. Es war ein wundervolles Wochenende und ich freue mich auf das nächste Turnier in Stuttgart!

Lissy Hartmann



Omikron European Go Congress 2017 in Oberhof

von Burkhard Landskron

Für die besonders eifrigen Veteranen des EGC (European Go Congress), und derer gibt es einige, wie noch zu berichten ist, wiederholt sich die persönliche Vorbereitung immer auf ähnliche Weise. Zwei, früher sogar drei Jahre im Voraus wird der Kongress von der EGF, bzw. ihren Mitgliedern an einen Landesverband vergeben. Man weiß also schon lange vorher, wann und wohin ungefähr man im Sommer zwei Jahre später in den Urlaub fährt. Ein Jahr davor meldet man sich dann beim vorherigen Kongress für den nächsten an und kümmert sich bald darauf um Urlaubsgenehmigung, Unterkunft und Anreise.

Aber dieses Jahr lief das ein wenig anders ab. Im Jahr 2014 war beschlossen worden, dass der Kongress 2017 zum ersten Mal vom türkischen Go-Verband veranstaltet werden dürfe. Der ursprünglich von den Türken geplante Ort war Burhaniye in der Nähe der Dardanellen. Nachdem aber der örtliche Bürgermeister, der wohl den EGC unterstützen wollte, abgewählt worden war (ich hoffe, nicht deswegen), musste sich der türkische Go-Verband nach einem anderen Ort umsehen und entschied sich 2016 für Ürgüp in Kappadokien. Es wurden zwar beim 60. EGC in St.Petersburg von verschiedenen Seiten Bedenken geäußert, ob der Kongress wirklich in der Türkei stattfinden solle und könne, aber es wurde – noch – kein Rückzieher gemacht. Man konnte sich also für Ürgüp anmelden, was der harte Kern von ich glaube etwa 70 Spielern auch tat. Aber bei dieser Zahl von Anmeldungen blieb es dann in den folgenden Monaten auch. Als die EGF befürchtete, dass dies der kleinste Kongress seit den Anfängen

werden könnte und dem türkischen Veranstalter klar wurde, dass dies ein unkalkulierbares finanzielles Risiko bedeutete, gab der türkische Verband den Kongress 2017 gewissermaßen zurück.

Um keine Zeit für die Vorbereitungen zu verlieren, entschied die EGF kurzfristig, den

Kongress erneut vom russischen Verband

organisieren zu lassen, der

mit Sotschi am Schwarzen Meer

auch schon einen geeigneten Ort

ausgesucht hatte. Gleichzeitig hatte

aber auch der DGoB signalisiert, willens

und in der Lage zu sein, den Kongress auszu-

richten. Da die schnelle Vergabe an den eigentlich

dafür zuständigen EGF-Mitgliedsverbänden vorbei

getroffen worden war sowie die Tatsache, dass damit

zwei Kongresse hintereinander in Russland stattfinden

würden, für einige Unruhe unter den europäischen Go-

Spielern sorgte, wurde diese Entscheidung auch genauso schnell wieder zu-

rückgezogen.

Eine Abstimmung durch die europäischen Landesverbände ergab dann eine deutliche Mehrheit für Oberhof in Deutschland. Da diese Entscheidung



Erfolgreiches Sponsoring

Während des Kongresses, zwei chinesische Teilnehmer im Gespräch (auf chinesisch): „Wir sind hier in Omikron.“ „Nein, so heißt der Ort doch nicht, das ist doch der Name des Sponsors. Der Ort heißt Oberhof!“ „Sage ich doch: Omikron!“

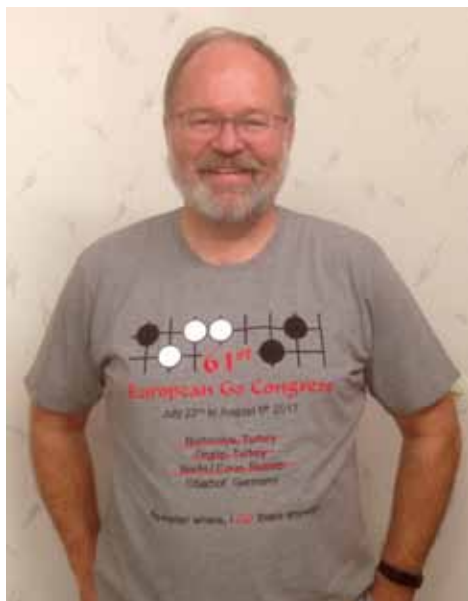


restaurant zu ergattern und nach 20:30 Uhr war es aussichtslos, noch etwas bestellen zu wollen. Der Kongress fand im „Treff Hotel Panorama“ statt, das allein schon fast ausreichend Zimmer für alle Teilnehmer bieten konnte, allerdings gab es auch noch eine kleine Anzahl Gäste, die nichts mit dem Kongress zu tun hatten. Außerdem gab es im Hotel mehrere Restaurants, Turnerräume, eine große Veranstaltungshalle und andere Möglichkeiten, sich die Zeit zu vertreiben.

erst im Dezember fiel, gab es eine Reihe von Go-Spielern, die ihren Sommerurlaub schon anderweitig verplant hatten und gar nicht oder nur für das Wochenende zum Kongress kommen konnten. So musste die Organisation beispielsweise bei der Turnierauslosung auf die bewährten Dienste von Andreas Ensch verzichten.

Diese mehrfache Ortsänderung brachte mich auf die Idee, mir ein eigenes T-Shirt zu entwerfen, auf dem alle vier genannten Orte aufgelistet sind, die ersten drei jedoch rot durchgestrichen. Dieses T-Shirt verschaffte mir dann einen unverhofften kleinen Auftritt bei der Eröffnungsveranstaltung.

Oberhof in Thüringen ist eine kleine „Landstadt“ mit gerade mal 1700 Einwohnern, die vollständig auf Tourismus ausgerichtet ist, was man schon an der Zahl von 24 Restaurants auf TripAdvisor sehen kann. Trotzdem konnte es manchmal schwierig werden, ohne Reservierung einen Platz im Res-



1.000 Profis

Das Medienecho auf den Kongress war ja ausgezeichnet, und auch die „Thüringer Allgemeine“ berichtete sehr schön darüber. Nur, dass „1.000 Profis aus 40 Ländern“ erwartet werden, war dann doch eine etwas optimistische Einschätzung der Zeitung. Oder sind wir vielleicht alle ein bisschen Profi ...?





Hayashi Koza 6p bei seinem stets unterhaltsamen Unterricht

Als sich kurz vor dem Kongress abzeichnete, dass das Wetter für die erste Woche nicht sehr vielversprechend aussah, meinte mein Zimmergenosse Bernd Sokolowsky: „Im Grunde ist das Wetter nicht entscheidend. Notfalls verlassen wir das Hotel einfach 14 Tage nicht.“

Von einem Kongress in Deutschland erwartet man eine perfekt organisierte Veranstaltung, bei der alles bis ins kleinste geplant ist und reibungslos funktioniert. Der letztjährige Kongress in St.

Petersburg hatte die Messlatte in allem sehr hoch gelegt, was natürlich auch dem großzügigen Sponsor zu verdanken war. Eine Kongress-App oder ein mehrgängiges Eröffnungsdinner mit allem Pipapo gab es dieses Jahr nicht, aber das wäre auch zu viel erwartet gewesen. Aber auch die Organisation in Oberhof verlief natürlich reibungslos und zufriedenstellend für die Teilnehmer.

Die Eröffnungsfeier bot das übliche bunte Programm, moderiert u. a. von Manja Marz. Die Geschichte der Vergabe des Kongresses wurde dabei pantomimisch und lustig nachgespielt, ebenso wurden die wichtigsten Regeln und Verhaltensweisen während des Turniers erklärt.

Wichtigstes Turnier aus Sicht der Spitzenspieler ist die Europäische Meisterschaft mit 24 durch die Rangliste bestimmten Teilnehmern und einem Doppel-K.O.-System in den ersten vier Runden – d. h. erst nach der zweiten Niederlage ist ein Spieler aus dem Rennen – und drei anschließenden Finalrunden. Dadurch konnte beispielsweise Ilya Shikshin 1p in Runde drei gegen Artem Kachanovskyi 1p



Omikron –

Die Software-Firma mit dem Go-Extra

Die Suche nach Sponsoren war dieses Jahr angesichts der Kürze der Zeit eine besondere Herausforderung. Viele Firmen hatten ihr Jahresbudget schlicht schon verplant, doch wenige Wochen vor dem Kongress erklärte sich dann zu unserer großen Freude die Pforzheimer Software-Firma Omikron bereit, Hauptsponsor des Go-Kongresses zu werden. Der Chef der Firma, Carsten Kraus, der Omikron bereits als Schüler gegründet hatte, ist selbst leidenschaftlicher Go-Spieler. Besitzern von ATARI-Computern (man erinnert sich: Die amerikanische Firma war von einem Hobby-Go-Spieler gegründet worden, der sie nach einem Begriff seines Lieblingsspiels benannte) war Omikron schon seit 1988 ein Begriff, denn die Firma entwickelte die

Programmiersprache Omikron-Basic, die beim ATARI ST mitgeliefert wurde. Heute ist Omikron ein führendes deutsches Unternehmen im Bereich Datenqualität und mit FACT-Finder europäischer Marktführer für Suche und Navigation in Online-Shops.

Omikron ist in Go-Kreisen gut bekannt. Schon bei früheren Go-Kongressen hatte Omikron einzelne Turniere gesponsert und war auch bei anderen Go-Events als Sponsor dabei. Viele Go-Spieler sind IT-affin und so gelingt es Omikron immer wieder, unter Go-Spielern neue Mitarbeiter zu finden.

Wir möchten an dieser Stelle nochmals herzlich Omikron für die großzügige Unterstützung des Kongresses danken! Und bei dieser Gelegenheit noch einen besonderen Glückwunsch an Carsten für sein 4:1 im Hauptturnier!

Chess & Go

Beim Go-Kongress in St.Petersburg gab es ein Go-und-Schach-Event. Das war naheliegend, ist doch Schach in Russland fast schon so etwas wie ein Nationalsport. Die Idee gefiel jedoch und so wurde für Oberhof ein Chess&Go-Turnier erdacht. Das Prinzip war ziemlich genial: Es stehen sich jeweils 2er-Teams gegenüber. Zwischen ihnen stehen ein Schach- und ein Go-Brett (13×13). Die Spieler eines Teams machen an den Brettern jeweils einen Zug, wechseln dann die Plätze und drücken die Uhr. Danach ist das andere Team an der Reihe. Vorgaben gab es keine. Für jede gewonnene Partie (egal of Go oder Schach) gab es einen Punkt.

Das ganze war wirklich eine Herausforderung für flexibles Denken, was zu lustigen Fehlzügen überall führte. Da stellten selbst gestandene Schachspieler Figuren ein. („Der Springer stand doch gar nicht im Atari!“) Und am Go-Brett sah es auch oft wüst aus. Einhellige Meinung: Den Spaß muss man unbedingt mal wiederholen!



Brettspiele beim EGC

Ein Highlight beim EGC war das große Brettspiele-Event: 200–300 Teilnehmer aus aller Welt spielten Klassiker wie Siedler aus Catan genauso wie Neuerscheinungen oder Exotisches. Deutsche Jugendspieler hatten sich vorher anlernen lassen, um die Spielregeln zu erklären. Die nagelneuen Spiele, die uns von „Spiel des Jahres e. V.“ gespendet worden waren, wurden nachher als Preise beim Kinder- und Jugendturnier verwendet. Weitere Spiele zum Ausprobieren (sogar chinesischsprachige!) brachten viele Kongressteilnehmer mit, insbesondere die beiden Spieleautoren Ingo Althöfer und Peter Eggert. Vielen Dank! Ein Video über das Event findet sich auf der EGC-Webseite.



Der Brettspielabend bekam ein sehr positives Echo

verlieren, um ihn dann im Halbfinale zu besiegen. Im Finale gewann er dann gegen Mateuz Surma 1p, der im anderen Halbfinale gegen Viktor Lin 6d gewonnen hatte. Damit konnte Ilya seinen Titel

vom letzten Jahr verteidigen und zum insgesamt fünften Mal in den letzten 10 Jahren den Pokal gewinnen. Für die beiden deutschen Teilnehmer Johannes Obenaus 6d und Lukas Krämer 6d war die Europäische Meisterschaft spätestens in Runde drei beendet.

Da die Spiele der Europäischen Meisterschaft auch in der Offenen Europäischen Meisterschaft



Halbfinale des Blitzturniers zwischen Sun Peifeng 7d und Kim Soung Sam 7d



Das Rengo-Turnier war sehr beliebt unter den Teilnehmern des EGC

gewertet werden (offen bedeutet hier, dass es weder Beschränkungen nach Nationalität noch nach Spielstärke gibt), konnten alle Teilnehmer, die in der geschlossenen Meisterschaft ausgeschieden waren, im Hauptturnier weiterspielen. Sieger der Offenen Meisterschaft wurde ohne Niederlage unangefochten der chinesische 5-Dan-Profi Tao Zhang gefolgt

Tops und Flops

Am besten gefallen haben den Teilnehmern das Phantom Rengo (Note 1,2) sowie das Hauptturnier, Chess&Go, Crazy Go und Rengo (je 1,4). Nicht so gut kam das Yose Go an (2,3). Bei den Events war der Brettspiele-Abend Top (1,5), aber auch der russische Abend, Karaoke und der Film "Surrounding Game" kamen gut an. Die Ausflüge dagegen leider nicht (2,6) und auch Eröffnung und die Feier nach der ersten Woche waren nicht so erfolgreich (2,3).



Manja Marz 3d konnte immer wieder andere für die Mitarbeit beim EGC motivieren

von Xiaoxi Li 2p ebenfalls aus China und Mateuz Surma 1p auf dem dritten Platz. Beste deutsche Spieler waren Lukas Krämer 6d (Platz 17), Matias Pankoke 4d (Platz 25) und Franz-Josef Dickhut 6d (Platz 33).

Neuer Modetrend

Heiß begehrt waren die EGT T-Shirts mit Go-spielenden Tieren aus verschiedenen Ländern vor der Silhouette des Kongresshotels. Der Designer, Bao Kocherscheidt, konnte übrigens selbst leider gar nicht am Kongress teilnehmen! Ebenfalls im Modetrend: motivgleiche Paar- und Rengo-T-Shirts mit flotten, sich ergänzenden Sprüchen, wie „Quick/Dirty“, „Master/Slave“ oder „I'm with her/I'm with him“.

Insgesamt umfasst die Ergebnisliste des Turniers 821 Spieler, was einen absoluten Rekord für europäische Go-Turniere überhaupt darstellt. Die Organisation hat hier allerdings ein ganz klein wenig nachgeholfen, indem jedes Mitglieder des Orga-Teams angehalten wurde, mindestens eine Runde mitzuspielen – auch wenn das am Ende für den Rekord gar nicht nötig gewesen wäre.



Zhang Tao 5p siegte ungeschlagen im Hauptturnier

Das Wochenendturnier mit immerhin noch 635 Teilnehmern wurde vom Koreaner Kim Young Sam 7d gewonnen, gefolgt von Pavol Lisy 1p und

Wochenendturnier in Oberhof

Pl.	Name	Grad	Rating	Score	1	2	3	4	5	Pkte	X	SOS	SOSOS
1	Kim, Young Sam	7 Dan	2810	32	13+	26+	3+	2+	4+	5	32	149½	743½
2	Lisy, Pavol	1 Pro	2749	31	5+	4+	6+	1-	11+	4	31	151½	749½
3	Kravets, Andrii	1 Pro	2698	31	45+	12+	1-	7+	5+	4	31	148½	740
4	Lee, Kibong	7 Dan	2752	30	14+	2-	13+	8+	1-	3	30	151	739
5	Jabarin, Ali	1 Pro	2726	30	2-	10+	9+	16+	3-	3	30	151	732½
6	Kim, DoHyup	7 Dan	2706	30	8+	7+	2-	11-	20+	3	30	149½	735
7	Ma, Bin	7 Dan	2702	30	11+	6-	28+	3-	15+	3	30	147½	734
8	Podpera, Lukas	7 Dan	2628	30	6-	47+	19+	4-	16+	3	30	146	727½
9	Kulkov, Andrej	6 Dan	2547	30	15+	14+	5-	19+	18+	4	30	146	725½
10	Frejlak, Stanislaw	6 Dan	2591	30	46+	5-	47+	17+	14+	4	30	143	722½
11	Mitic, Dusan	6 Dan	2650	29½	7-	30+	12=	6+	2-	2½	29½	148½	735
12	Fionin, Grigorij	6 Dan	2644	29½	17+	3-	11=	15-	25+	2½	29½	147	725
13	Li, Ting	1 Pro	2637	29	1-	27+	4-	18-	34+	2	29	147	724½
14	Surin, Dmitrij	6 Dan	2618	29	4-	9-	62+	27+	10-	2	29	145	717
15	Boviz, Dominik	6 Dan	2586	29	9-	101+	22+	12+	7-	3	29	144½	713½
16	Mitic, Nikola	6 Dan	2611	29	80+	45+	26+	5-	8-	3	29	143½	720½
17	Burzo, Cornel	6 Dan	2624	29	12-	25-	45+	10-	27+	2	29	143	718½
18	Djepov, Sinan	5 Dan	2446	29	31+	52+	29+	13+	9-	4	29	142½	710½
19	Choi, Junwon	6 Dan	2567	29	105+	50+!	8-	9-	31+	3	29	142½	700½
20	Welticke, Jonas	6 Dan	2587	29	47-	46+	33+	26+!	6-	3	29	141½	717½

Offene Go-Europameisterschaft 2017 in Oberhof

Pl.	Name	Club	Grad	Rating	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Punkte	ScoreX	SOS	SOSOS
1	Zhang, Tao	cn	5 Pro	2800	36	6+	2+	7+	14+	5+	3+	10+	4+	12+	21+	10	36	324	3179½
2	Li, Xiaoxi	cn	2 Pro	2802	35	31+	1-	86+	15+	4+	40+	14+	3+	7+	6+	9	35	321	3116
3	Suruma, Mateusz	pl	1 Pro	2742	34	17+	50+	18+	12+	51+	1-	8+	2+	16+	5+	8	34	322	3107½
4	Kim, Young Sam	kr	7 Dan	2810	33	12-	6+	89+	61+	2-	17+	5+	1-	15+	7+	7	33	322	3106
5	Lee, Kibong	kr	7 Dan	2752	32	15-	42+	98+	7+	1-	9+	4+	13+	3-	6	32	322½	3103	
6	Cho, Eunjin	kr	6 Dan	2600	32	1-	4-	110+	26+	13+	7+	22+	9+	14+	2-	6	32	319½	3120
7	Sun, Peifang	cn	7 Dan	2700	32	19+	74+	1-	5-	86+	6+	18+	14+	2-	4	32	319	3119½	
8	Mitic, Nikola	rs	6 Dan	2611	32	9-	75+	50+	83+	14-	16+	3-	17+	5-	20+	6	32	314	3071
9	Pop, Cristian	ro	7 Dan	2629	32	8+	18-	20+	16+	44-	5-	28+	6-	27+	15+	6	32	313½	3086
10	Boviz, Dominik	hu	6 Dan	2586	32	40-	13+	57-	74+	89+	11+	1-	16-	34+	17+	6	32	312½	3017
11	Chen, Qi	cn	7 Dan	2700	32	154+	21+	22+	44-	75+	10-	19+	12-	23-	16+	7	32	310	3000
12	Chen, Zhaonian	us	7 Dan	2604	32	4+	15+	32+	3-	29-	14-	38+	11+	1-	-	5½	31½	3069½	
13	Frejلاك, Stanislaw	pl	6 Dan	2591	31½	83-	10-	42+	19+	6-	28+	29+	5-	144+	14+	5½	31½	310	3020
14	Lin, Viktor	at	6 Dan	2605	31	84+	115+	16+	1-	8-	12+	2-	7-	6-	13-	5	31	321½	3091½
15	Kim, DoHyup	kr	7 Dan	2706	31	5+	12-	80+	2-	22-	97+	26+	18+	4-	9-	5	31	316	3062
16	Mitic, Dusan	rs	6 Dan	2650	31	87+	51+	14-	9-	93+	8-	23+	10+	3-	11-	5	31	315	3036
17	Kraemer, Lukas	de	6 Dan	2556	31	3-	20-	56+	21+	30+	4-	33+	8-	24+	10-	5	31	313	3072½
18	Jabarin, Ali	il	1 Pro	2726	31	75+	9+	3-	91+	40-	22+	7-	15-	28+	-	5	31	309½	2993
19	Liu, Liqun	us	7 Dan	2700	31	7-	89-	28+	13-	39+	37+	11-	35+	20-	97+	5	31	307	2982½
20	van Zeijst, Rob	nl	7 Dan	2580	31	50-	17+	9-	86-	69+	36+	42-	46+	19+	8-	5	31	307	2966
21	Do, Khanh Binh	vn	5 Dan	2500	31	49+	11-	67+	17-	23-	59+	66+	25+	30+	1-	6	31	306	3007
22	Ouyang, Yizhuo	cn	5 Dan	2518	31	24+	114+	11-	112+	15+	18-	6-	27-	133+	90+	6	31	306	2946½
23	Li, Haohan	fr	4 Dan	2387	31	27+	357+	75-	72+	21+	30+	16-	26+	11-	35+	7	31	300	2936
24	Kajmin, Vjacheslav	ru	5 Dan	2496	31	22-	81+	31+	75-	36-	119+	90+	32+	17-	33+	6	31	300	2935½
25	Pankoke, Matias	de	4 Dan	2416	31	131+	66+	154+	50-	116+	42-	39+	21-	121+	37+	7	31	297½	2841½
26	Groenen, Geert	nl	6 Dan	2483	31	114-	92+	123+	6-	112+	74+	15-	23-	52+	36+	6	31	297	2909½
27	Shakhov, Kim	ru	5 Dan	2421	31	23-	161+	126-	163+	160+	81+	55+	22+	9-	34+	7	31	295	2830½
28	Vo, Nhat Minh	vn	4 Dan	2409	30½	79+	68+	19-	149+	31+	13-	9-	69+	18-	30+	6½	30½	300½	2962
29	Chernykh, Anton	ru	5 Dan	2492	30½	68+	61-	73+	84+	12-	38-	13-	133-	47+	144+	5½	30½	300½	2871
30	Vazquez, Oscar	es	5 Dan	2452	30	44+	85+	83-	33+	17-	23-	62+	38+	21-	28-	4	30	306½	2938
31	Li, Chen	cn	7 Dan	2700	30	2-	32-	24-	139+	28-	47-	49+	66+	35-	119+	4	30	298½	2918½
32	Hamrah, Schayan	at	5 Dan	2526	30	116+	31+	12-	89-	48+	33-	36+	24-	97-	52+	5	30	300½	2910½
33	Dickhut, Franz-Josef	de	6 Dan	2527	30	151+	96+	35+	30-	126+	62+	17-	34-	46+	24-	5	30	298½	2918½
34	Kulkov, Andrej	ru	6 Dan	2537	30	61-	76+	85-	39-	72+	121+	80+	33+	10-	27-	5	30	298	2896½
35	Kacvyn, Christopher	de	4 Dan	2397	30	38+	151+	33-	110+	87-	152+	37+	19-	31-	23-	6	30	295	2898½
36	Bantla, Chafiq	de	4 Dan	2388	30	135+	122+	120+	78+	24+	20-	32-	54+	58+	26-	6	30	295	2871½
37	Siukola, Mikko	fi	4 Dan	2420	30	126+	122+	72+	82-	49+	19-	35-	119+	25-	6	30	295	2865½	
38	Pace, Alessandro	it	4 Dan	2401	30	35-	203+	198+	67+	114+	29+	12-	30-	62-	81+	6	30	293	2852½
39	Terwey, Matthias	de	4 Dan	2354	30	150+	157+	84-	34+	19-	58+	25-	97-	72+	59+	6	30	293	2850½
40	Kachanovskiy, Artem	ua	1 Pro	2721	32	10+	83+	44+	-	18+	2-	-	-	-	-	4	30	291	2811½

Andrii Kravets 1p. Auf Platz 20 kam der beste Deutsche, Jonas Welticke 6d.

Bereits vor Beginn des eigentlichen Go-Kongresses wurde das Finale des Europäischen Pandanet Team Pokals ausgespielt, das von Russland gewonnen wurde – vor Rumänien, Ungarn und der Ukraine.

Immer ein beliebter Bestandteil der Go-Kongresse sind die vielen Profis aus Japan, Korea und China, aber auch aus Europa selbst, die regelmäßigen Unterricht geben oder für Partieanalysen und Simultanspiele zur Verfügung stehen. Insbesondere



Russischer Abend beim EGC

Paar-Go-Turnier in Oberhof

Pl.	Name	1	2	3	4	Pkte	SOS
1	Barbara Knauf & Zhang Tao	5 Dan	19+	15+	6+	13+	3
	Manja Marz & Kim Youngsam	5 Dan	24+	9+	10+	15+	3
3	Feng Yunfan & Chen Zhaonian	5 Dan	18+	17+	8+	14+	3
	Li Xiaoxi & Simon Goncalves	5 Dan	30+	11+	5+	16-	3
5	Cho Eunjin & Péter Markú	5 Dan	27+	14+	4-	8+!	2
	Zhao Pei & Oscar Vazquez	5 Dan	20+	12+	1-	10+	2
7	Fan Weijing & Arved Pittner	5 Dan	16+	8-	18+	11-	2
	Gabriella Su & James Pinkerton	5 Dan	29+	7+	3-	5-!	2
	Marieke Ahlborn & Lee Eodeokdung	4 Dan	21+	2-	25+	12-	2
	Natalia Kovaleva & Michael Palant	4 Dan	31+	13+	2-	6-	2

der beliebte Haya-shi Kozo 6p mit seiner Okinawa-Gitarre war wieder da. Die Auswirkungen der Alpha-Go-„Revolution“ waren hier deutlich zu bemerken, viele der Vorträge, z.B. die beiden von Fan Hui, drehten



codecentric Rengo-Turnier 2017

Seit 2014 veranstaltet mein Arbeitgeber jedes Jahr die Codecentric Go Challenge. Dieses Jahr trat er zum ersten Mal als Sponsor eines Turniers auf, nämlich des Rengo-Turniers auf dem EGC 2017 in Oberhof. Ich begleitete als offizieller Sponsoren-Vertreter das Turnier.

Paar-Go war mir ein Begriff, Rengo in der auf dem EGC durchgeführten Team-Variante noch nicht. Die Teams bestanden jeweils aus drei Spielern, die wie beim Paar-Go abwechselnd die Steine setzten, natürlich ohne sich abzusprechen. Das Turnier wurde mit voller Vorgabe gespielt, wobei aus den Spielstärken der Teammitglieder der Durchschnittswert berechnet wurde. Somit hatte theoretisch jedes Team eine faire Chance, das Rengo-Turnier zu gewinnen.

Zusätzlich gab es bis zu drei weitere (oder entsprechend weniger) Vorgabesteine und zwar für das Team

- mit dem größeren Spielstärkeunterschied zwischen stärkstem und schwächstem Spieler
- mit dem größeren Altersunterschied zwischen ältestem und jüngsten Spieler
- dessen Spieler aus mehr verschiedenen Ländern stammen.

Bei einigen Partien hatte ich den Eindruck, dass es diese Zusatz-Vorgabe-Steine waren, die den Ausschlag gegeben haben. Bis zu drei Vorgabesteine über das rechnerische Maß hinaus waren in einigen Fällen schlicht zu viel. Jedes Team hatte 30 Minuten Basis-Bedenkzeit und 3 Byoyomi-Perioden zu je 20 Sekunden.

Das Rengo-Turnier fand am Mittwoch, den 26. Juli, statt und war wahrscheinlich das größte der EGC-Geschichte. Insgesamt nahmen 69 Teams teil. Deswegen reichten die ursprünglich vorgesehenen 5 Runden nicht aus, einen Sieger zu ermitteln. So fand am Abend desselben Tages noch ein Stechen zwischen den beiden ungeschlagenen Teams mit jeweils fünf Siegen statt: Den Teams KLT (4 Dan im Durchschnitt) und SAT (1 Kyu im Durchschnitt).

Das Finale wurde mit drei Steinen Vorgabe gespielt, einem Stein weniger, als dem formalen Spielstärke-Unterschied der beiden Mannschaften entsprach. In der Siegermannschaft SAT spielte mit Zhang Tao der Sieger des EGC-Hauptturniers mit, ein Profi-5-Dan aus China. Es waren aber nicht seine genialen Sätze oder die der anderen Hochdans am Brett, die die Finalpartie dominierten oder entschieden. Ganz im Gegenteil: Die komplette Partie drehte sich um die mit Abstand schwächste Spielerin am Brett, Anna Razymova, 15 Kyu, ebenfalls in Team SAT.

Da das Team SAT an den beiden Spitzenpositionen sogar stärker besetzt war als das Team KLT, war der natürliche Ansatzpunkt von KLT, das mit Abstand schwächste Glied in der SAT-Kette zu attackieren: Anna. Es war die Aufgabe von KLTs Thomas Danel 5d der direkt vor Anna setzte, ihr möglichst schwere, verwirrende Probleme auf dem Brett zu stellen, die sie dann unter Zeitdruck lösen musste. Annas Teammitglieder wiederum versuchten, sie nach Kräften zu schützen, einmal durch eine ruhige Partieranlage an sich, aber teilweise auch durch an sich schlechte, aber ebenso absolute Vorhand-Züge durch Sun Peifang, der vor Thomas spielte, so dass dieser keine Gelegenheit hatte, Anna ein unlösbares Problem aufs Brett zu legen. Meist suboptimale, aber absolute Sente-Sätze waren natürlich auch für Anna ein probates Mittel, sich ihrer Zugpflicht zu entledigen.

So versuchte Team SAT, durch schlechte Sente-Sätze, bei denen Stück für Stück etwas vom 3 Steine Handicap abgegeben wurde, den Vorsprung ins Ziel zu retten. Dabei sah es zeitweise sehr kritisch für SAT aus, da Anna frühzeitig praktisch alleine die gesamte Bedenkzeit ihres Teams verbraucht hatte. Doch Team SAT behielt im Byoyomi einen kühlen Kopf und konnte die Führung auf dem Brett bis zum Ende der Partie verteidigen. In der Schlussphase gelang es SAT sogar, eine weiße Gruppe abzuschneiden, zu töten und so die Aufgabe von Team KLT zu erzwingen.

Das Finale hat mich rundum begeistert – eine spannende Partie Go und Rengo von seiner besten Seite. Ich konnte nicht anders als spontan aufzustehen und zu applaudieren. Vier Tage später, am Sonntagabend, durfte ich dann noch zum Abschluss als Sponsoren-Vertreter die Pokale, Medaillen, Urkunden und Preise an die drei bestplatzierten Teams überreichen. Es war mir eine Ehre!

1. Platz: Team SAT (1 Kyu)

Zhang Tao 5d Professional (China), Sun Peifang 7d (China), Anna Razymova 15k (Ukraine)

2. Platz: Team KLT (4 Dan)

Kim Do Hyup 7d (Korea), Thomas Danel 5d (Frankreich), Lee Heng-Cheng 1d (China)

3. Platz: Team Treasure Hunt (4 Dan)

Kim Youngsam 7d (Korea), Sören Ohlenbusch 3d (Dänemark), Laura Avram 2d (Rumänien)

Dr. Raymond Georg Sntazke



Antti Törmänen, Pro-1-Dan beim Nihon Ki-in, konnte in der zweiten Kongresswoche sogar draußen simultan spielen

sich um Alpha-Go Partien oder erwähnten, wie stark sich die Spielweise von Alpha-Go auch auf von Profis untereinander gespielte Partien ausgewirkt hat. Es zeigte sich deutlich, dass Alpha-Go selbst auf die Spielweise von Amateurspielern Auswirkungen



Catalin Taranu, 5p beim Nihon Ki-in, analysiert Partien beim EGC

Crazy Go

Immer wieder beliebt bei deutschen EGCs ist das Crazy Go. Offenbar können wir Deutschen am besten "crazy" sein in Europa! (In Amerika ist "crazy Go" jedoch auch fest etabliert.) Diesmal waren vier Disziplinen ausgewählt: Torus Go (wo gegenüberliegende Ränder des Go-Brettes verbunden sind, so dass es gar keinen echten Rand gibt), Magnet-Go (wo ein gesetzter Stein andere Steine auf dem Brett nach bestimmten Regeln verschiebt), Keima-Go (wo immer zwei Steine zugleich im Keima-Abstand gesetzt werden müssen) und Explosions-Go (wo in jedem Zug ein Stein mehr gesetzt werden darf).

Die Teilnehmerzahl (an die 40) überstieg die Erwartungen, und so dauerte das Turnier denn auch länger als veranschlagt. Dabei gab es auch wieder ein paar Überraschungssiege (so siegte z.B Robert Medak (9k, Kroatien) gegen Martin Ruzicka (4d, Freiburg) beim Keima-Go – natürlich ohne Vorgabe! Am Ende gab es aber einen, der alle schlug: Bernd Radmacher (4d, Meerbusch) wurde souverän Gesamtsieger.

hat. Das Buch von Antti Törmänen „Invisible“ über die Partien von Alpha-Go gegen menschliche Spieler konnte man sich auch gleich vor Ort vom Autor signieren lassen.

Wie üblich, gab es noch eine ganze Reihe weiterer Nebenturniere, z. B. das Paar-Go-Turnier, bei dem im Finale das chinesische Paar Fang Yunfan 4d und Chen Zhaonian 7d gewann. Ich habe selbst an keinem dieser Nebenturniere teilgenommen, habe aber dieses Jahr das Veteranen-tournament (für die älteren Gospieler) vermisst.



Kinder ans Go-Brett!

Was wäre ein EGC ohne Kinderturnier! Diesmal gab es sogar zwei davon: In der ersten Woche eines, bei dem auch die Kleinsten und Anfänger mitmachen konnten. Gespielt wurde dabei auf dem 9x9-Brett mit Vorgaben, für jeden Spiel gab es einen Punkte, für jeden Sieg noch einen mehr. Am Ende hatte der kleine Mats Meerbach (30k, Hamburg) die Nase vorn. Insgesamt nahmen 46 Kinder (unter 12) an dem Turnier teil.

In der zweiten Woche ging es dann ernsthafter zu: Am großen Brett traten 56 Kinder und Jugendliche an. Gespielt wurden zunächst vier Runden MacMahon. Die besten vier jeder Altersgruppe spielten dann in Halbfinale und Finale die Sieger aus. Alle anderen konnten stattdessen gegen Profis Simultanpartien spielen. Am Ende siegten Liu Yanjun (4d, China) in der U12 und Chen Feiyang (2d, Deutschland) in der U16. Yanjun blieb im Gesamtturnier ungeschlagen. Selbst gegen den späteren U16-Meister gelang ihr in der Vorrunde ein Sieg (wenn auch nur mit einem Punkt).

Wenn es den Titel „schnellster Spieler“ gegeben hätte, wäre der kleine Lu Yuqiu (3d, China) ein heißer Anwärter gewesen: Er schaffte es auf den zweiten Platz, wobei er meist weniger als fünf Minuten seiner Bedenkzeit aufbrauchte.

Ein Video von der wuseligen Kinder- und Jugendmeisterschaft findet sich auf der EGC-Webseite.

Das Kinderturnier (oben) und die (U12-)Siegerin Liu Yanjun 4d (unten)



A propos Veteranen, in der Nähe des Information-Desks gab es eine Liste, auf der sich Spieler eintragen konnten, die an mindestens 15 Go-Kongressen teilgenommen hatten. Es zeigte sich, dass es

Biathlon-Go

Jeder Go-Kongress braucht etwas Besonderes. Ein Nebenturnier mit Lokalkolorit zum Beispiel. Warum also in der Heimatstadt des Biathlon nicht ein Biathlon-Go-Turnier? Also erfanden wir Biathlon-Go: Langlauf fiel aus, denn im Sommer liegt selbst in Oberhof kein Schnee, und wurde durch Rennen ersetzt. Und statt mit dem Gewehr ins Schwarze zu treffen, musste man bei uns mit dem Stift ins Schwarze treffen. Konzentration erforderte das trotzdem, denn dabei galt es, jeweils den richtigen Punkt in einem Tsumego zu finden!

Alles was schön geplant: Laufstrecke durch den nahen Wald, zwei Stationen mit je fünf Tsumegos, eingeteilt nach Spielstärke, Zeitmessung plus Strafzeit für falsch gelöste Aufgaben. Aber nach drei Tagen Dauerregen war der Waldweg unpassierbar und wir mussten das Biathlon-Go leider kürzen und auf Asphaltstrecke austragen – und zwar im immer noch strömenden Regen.

Umso schöner, dass sich dann doch an die 30 Helden aus aller Welt fanden, die nicht wasserscheu waren und an den Start gingen. Spaß gemacht hat es offenbar trotzdem!

Am Ende gab es fünf nasse, aber strahlende Sieger: Klaus Freudenberg (Berlin) bei den Senioren, Manja Marz (Jena) bei den Damen, Chen Yikuan (Schweiz) bei den Herren, Angelika Rieger (Trier) bei den Mädchen und Svjatoslav Shalnev (Russland) bei den Jungs.

doch eine nennenswerte Zahl von Spielern gibt, auf die dies zutrifft. An der Spitze lagen Peter Zandfeld mit 41 Kongressen, d.h. mehr als zwei Drittel aller Kongresse überhaupt (!), gefolgt von Robert Rehm (beide aus den Niederlanden) und dem allseits bekannten Jan Rüten-Budde. Die früheste Kongressteilnahme hatte Zoran Mutabžija, der 1966, d.h. vor über 50 Jahren, zum ersten Mal auf einem Kongress war.

Zum ersten Mal gab es bei diesem Kongress die Möglichkeit, sich als Gold- oder Silber-EGC-Friend zu registrieren, was eine Reihe von Vorzügen mit sich brachte, z. B. einen von Profis signierten Fächer, Simultan- oder Lehrpartien gegen Profis und einiges mehr bis hin zur Teilnahme am EGF VIP Dinner (nur für Gold, natürlich). Ich denke eine interessante Möglichkeit für Teilnehmer, die dies wollen, einen Mehrwert zu bieten.

Aus Sicht eines langjährigen Kongressteilnehmers, wie schneidet der Kongress in Oberhof im Vergleich mit anderen Kongressen ab?

Das Wetter war kühler und regnerischer, nur auf Terschelling 1985 soll es noch mehr geregnet haben. Die räumliche Nähe von Unterkünten und Spielort war ein definites Plus, besser als z. B. in Bonn-Bad Godesberg oder Strausberg. Die Runden starteten pünktlich und ohne Neuauslosungen, was auf anderen Kongressen in der Vergangenheit nicht immer der Fall war (ich nenne hier lieber keine Beispiele). Oberhof ist zwar für Urlauber sehr gut geeignet, aber nicht



Etwas Kultur zum Abschluss: Musik auf der chinesischen Guqin, gesponsert vom Konfuzius-Institut der Universität Trier

gerade eine Sehenswürdigkeit an sich, wie z. B. St. Petersburg, Pisa oder Sibiu. Dafür bot es viel Natur und Wandermöglichkeiten.

Insgesamt war es ein sehr gelungener Kongress, insbesondere, wenn man berücksichtigt, wie wenig

Zeit der DGoB für die Vorbereitungen hatte. Und trotz meines T-Shirts fahre ich auch gern auf den nächsten Kongress irgendwann in Russland oder in der Türkei (letzteres aber bitte nicht so schnell).

EGC Gold Friends

Den Europäischen Go-Kongress haben als „EGC Gold Friends“ unterstützt:

- Wilhelm Bühler, Karlsruhe (D)
- Hans-Christian Wohlfahrt, Berlin (D)
- Volker Sander, Hamburg (D)
- Felix Ober, Münster (D)
- Izaki Yaeko, Kyoto (JP)
- Izaki Masao, Kyoto (JP)
- Tanaka Masanori (JP)
- Miyijima Kuniaki, Kyoto (JP)
- Hartmut Kehmann, Bremen (D)
- Carsten Kraus, Pforzheim (D)
- Szymon Bryniak, Warsaw (PL)
- Dirk Michalowski (D)
- Andreas Hauenstein, Bay Area (USA)
- Cornelia Irl, Bay Arey (USA)

und ein weiterer anonymer Unterstützer.
Vielen herzlichen Dank!

EGC-Organisatoren

Die Hauptorganisatoren des EGC waren:

Manja Marz (Leitung des EGC), Marc Oliver Rieger (Berater und Marketing), Fabian Bambusch (Onlineredakteur), Michael Marz (Turnierorganisator), Thilo Burkhardt (EGC-Schatzmeister), Pierre Chamot (Profibetreuung), Martin Hershoff (Registrierung), Jan Rütten-Budde (Infodesk), Marieke Ahlborn (Material), Michael Palant (Visa-Unterstützung), Dennis Fischer (Webmaster), Benjamin Teuber (Technik), Bernd Radmacher und Mirko Ott (Mail-Anfragen), Ngoc Chi Banh (Beschaffung), Pascal Müller (Turnierauslosung), Hartmut Kehmann (Drucken und Material), Yvonne Limbach (Twitter) und Martin Stiassny (EGF-Präsident)

Wir bedanken uns ganz besonders bei den zahlreichen weiteren Mit-Organisatoren und Helfern, die wir hier nicht alle namentlich erwähnen können (insbesondere auch den Jugendspielern). Sie alle haben tatkräftig mitgeholfen, diesen Kongress zu einem Erfolg zu machen!



EGC 2017 – Hall of Fame

Hauptturniere

European Championship

1. Ilya Shikshin (1p, RU)
2. Mateusz Surma (1p, PL)
3. Artem Kachanovskyi (1p, UA)/ Viktor Lin (6d, AT)

Open European Championship

1. Zhang Tao (5p, CN)
2. Li Xiaoxi (2p, CN)
3. Mateusz Surma (1p, PL)

Open Pair Go Championship

1. Fang Yunfan (4d, CN)/ Chen Zhaonian (7d, CN)
2. Barbara Knauf (3d, DE)/Zhang Tao (5p, CN)
3. Zhao Pei (6d, DE)/Oscar Vasquez (5d, ES) und Cho Eunjin (6d, KR)/Peter Marko (4d, HU)

Pandamet European Team Championship

1. Russland
2. Rumänien
3. Ungarn

Weekend Tournament

1. Kim Youngsam (7d, KR)
2. Pavol Lisy (1p, SK)
3. Andrii Kravets (1p, UA)

Nebenturniere

9x9 Children Tournament

1. Mats Meerbach (30k, DE)
2. Angelika Rieger (10k, DE)
3. Felix Roller (13k, DE)

Leonteq 9×9 Tournament

1. Zhang Tao (5p, CN)
2. Janos Nitschke (2d, DE)
3. Kim Do Hyup (7d, KR)

DAKO 13×13 Tournament

1. Zhang Tao (5p, CN)
2. Ohashi Hirofumi (6p, JP)
3. Cho Eunjin (6d, KR)

Children Championship

1. Liu Yanjun (4d, CN)
2. Lu Yuqiu (3d, CN)
3. Askar Khusainov (3k, RU)

Youth Championship

1. Chen Feiyang (2d, DE)
2. Solal Zemor (1k, FR)
3. Arved Pittner (3d, DE)

Ladies Tournament

1. Li Xiaoxi (2p, CN)
2. Cho Eunjin (6d, KR)
3. Ouyang Yizhuo (5d, CN)



Lightning Go Tournament

1. Kim Youngsam (7d, KR)
2. Hao Wu (2p, CN)
3. Kim Do Hyup (7d, KR)

Midnight Madness

1. Krzysztof Podbiol (6k, PL)
2. Magdalena Polanska (13k, DE)
3. Krzysztof Szymczyk (6k, PL)

Pair Go Handicap

1. Yoon Youngsun (8p, DE)/Zion Kim (17k, DE)
2. Jasna Medak (20k, HR)/Robert Medak (7k, HR)
3. Vanessa Thörner (5k, DE)/Felix Ober (8k, DE)

Rapid Tournament

1. Zhang Tao (5p, CN)
2. Sun peifang (7d, CN)
3. Kim Youngsam (7d, KR)

Rengo Tournament

1. Team SAT
2. Team KLT
3. Team „Treasure Hunt“

Relay Go Tournament

1. Team Diversity (Gronau/Chen/Boviz/Podbiol)
2. Team SUFE 2 (Medak/Frejlak/Tao/Ouyang)
3. Team SUFE 1 (Razumova/Krämer/Sun/Li)

Crazy Go (Gesamt)

1. Bernd Radmacher (4d, DE)
2. Martin Ruzicka (4d, DE)
3. Feiyang Chen (2d, DE)

Torus Go

1. Bernd Radmacher (4d, DE)
2. Martin Ruzicka (4d, DE)
3. Feiyang Chen (2d, DE)

Keima Go

1. Martin Ruzicka (4d, DE)
2. Arved Pittner (3d, DE)
3. Marc Oliver Rieger (8k, DE)

Magnetic Go

1. Bernd Radmacher (4d, DE)
2. Janntje Quathamer (7k, DE)
3. Yikuan Chen (10k, CH)

Explosion Go

1. Bernd Radmacher (4d, DE)
2. Feiyang Chen (2d, DE)
3. Rolf Benzel (3k, DE)/Yikuan Chen (10k, CH)

Sunjang Baduk

1. Cho Eunjin (6d, KR)
2. Vladimír Danek (5d, CZ)/Vo Nhat Minh (4d, VN)

Phantom Rengo

1. Arved Weigmann/Martin Osthaus (DE)
2. Svyatoslav Shalnev/Artemiy Pishalnikov (RU)
3. Niels Schomberg/Jonas Welticke (DE)

Tsume Pair Go, Gruppe A

1. Dimitrij Surin/Andreij Kulkov, RU
2. Jonas Welticke/Johannes Walka, DE
3. Kim Shakov, RU/Valerii Krushelnyskiy, UA

Tsume Pair Go, Gruppe B

1. Peng Zheng, FR/Bastian Bekooij (NL)
2. Mykhailo Kochenovskiy, UA/Guzel Sharafееva, RU
3. Virzhinia Shalneva/Askar KhUSinov, RU

Tsume Pair Go, Gruppe C

1. Michael Sommer/Oleg Wahl, DE
2. Robert Gorbunov/Artur Gimadier, RU
3. Frank Tawussi/Lev Pak, DE

Tsume Pair Go, Gruppe D

1. Sören Magerkort/Steffen Kuchelmeister, DE
2. Svyatoslav Shalnev, RU/Magdalena Polaska, DE
3. Angelika Rieger/Mei Wang, DE

Yose Go Tournament

1. Kim Do Hyup (7d, KR)
2. Frejllak Stanislaw 6d, PL)
3. Andrej Kulkov (6d, RU)

Chess and Go

1. Cole D. Pruitt/James Pinkerton (US) und
Pascal Müller/Matthias Terwey (DE)

Marathon Go Tournament

- Meiste Siege:** Viktor Lin (6d, AT)
Beste Performance: Yvonne Limbach (4k, DE)

Biathlon Go

- Mädchen:** Angelika Rieger (DE)
Jungen: Svyatoslav Shalnev (RU)
Senioren: Klaus Freudenberg (DE)
Damen: Manja Marz (DE)
Herren: Yikuan Chen (CH)

Go verbindet

Beim EGC 2016 in St. Petersburg lernten sich Casjen Quathamer 1k und Lisa Udivota 20k kennen. Beim EGC in Oberhof fand dann am 27.07.17 die inoffizielle Vermählung im Hochzeitszimmer statt. Benjamin Teuber 6d hielt eine ergreifende Rede und führte die Zeremonie. Die Trauzeugen waren Janntje Quathamer 7k und Martin Ruzicka 5d. Inzwischen wurde das Jawort am 17.08.17 vor einer Standesbeamtin erneuert. Wir wünschen dem Paar alles Gute sowie viele schöne Partien und weiterhin viel Freude beim Go – auf ein Wiedersehen in Pisa beim EGC 2018!



EGC 2018 in Pisa/Italien

Im kommenden Jahr findet der Europäische Go-Kongress vom 27. Juli bis 12. August in Italien statt. Spielort ist ein Kongresszentrum mitten in Pisa (www.palazzodeicongressi.pisa.it).

Es sind bereits jetzt über 400 Spielerinnen und Spieler angemeldet und wer sich bis Ende des Jahres unter www.egc2018.it registriert, kann sich noch den Preis von 150 Euro für zwei Wochen inkl. Wochenendturnier sichern.

Go und Wandern in Ischgl

Vom 22. bis 29. Juli fand schon zum 23. Mal das traditionelle Go-Treffen in Ischgl statt. 20 Teilnehmer aus Japan, Österreich und Deutschland besuchten den Goldenen Adler, trotz des zeitgleich stattfindenden Go-Kongresses in Oberhof.

Aus Osaka kam wieder Go-Meister Hayashi Kozo 6p. Mit ihm reisten neun Teilnehmer aus Japan an, weitere vier kamen aus Österreich und sechs aus Deutschland.

Das Wetter war in diesem Jahr für die Jahreszeit untypisch schlecht. Gleichwohl fanden täglich, nicht selten auch bei Regen, geführte Wanderungen statt. Über 2.000 Meter fiel sogar Schnee.

Natürlich wurde jeden Abend und oft schon nachmittags im Hotel und auf der Alm viel Go gespielt. Herr Hayashi arrangierte geschickt die Partien gegen die Japaner, gegebenenfalls mit Vorgaben. Er spielte ebenfalls mit – simultan gegen zwei oder auch einzeln und kommentierte zahlreiche Partien. Verständigungsprobleme konnten auch mit Hilfe der Japanisch-Kenntnisse von Herrn Wiltschek und Herrn Grünauer beseitigt werden.

Am letzten Abend erfreute Hayashi-sensei die Teilnehmer wieder mit einer musikalischen Darbietung: Er spielte auf seiner Shamisen und sang dazu.

2018 soll das Treffen in Ischgl vom 21. bis 28.7. stattfinden und Sensei Hayashi möchte gerne wiederkommen. Der Go-Kongress in Pisa in Italien beginnt erst am 28.7., so dass es 2018 keine Terminüberschneidung geben wird.

Christian Krone

Turniernotizen

Berliner Sommerturnier

Am 1. Juli 2017 kamen 30 Go-Spieler vom 4d bis 32k in den Jugendclub E-Lok zum diesjährigen Sommerturnier. Das Wetter passte nicht so ganz, aber Go-Spieler lassen sich die Lust am Spiel nicht vermiesen. Und Grillmeister Klaus schaffte es, auch bei Wind und Regen für leckeres Essen zu sorgen.

Den ersten Platz belegte ungeschlagen Arved Pittner 3d. Ebenfalls ohne Niederlage spielte Tobias Vincent Frank 10k und belegte damit den zweiten Platz. Den dritten Platz errang Markus Penner

3k. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 70 Euro. Engin Keles 4k folgt auf Platz 4 und Michael Wandtke 16k auf Platz 5.

Köln/Sankt Augustiner Gemeinschaftsturnier

Gewonnen hat am 1. und 2. Juli unter 39 Teilnehmern Jonas Welticke (6d/Bonn), vor Chafiq Bantla (4d/Dinslaken), Barbara Knauf (3d/Köln) und Bernd Radmacher (4d/Meerbusch).

12. Rater Tengen

Rater Schulmeister wurde Kevin Zhu 12k. Das Meisterturnier gewann Phillip Hermanns 10k, Langerwehe, vor Qixuan Wei 11k und Anthony Chen 12k (beide Düsseldorf).

Weitere Gruppen waren Meisteranwärter, Fortgeschrittene und Anfänger. Insgesamt nahmen über 50 Kinder und Jugendliche teil. Im Begleitturnier für Mannschaften siegte die Jugend vor Junioren, China und Go-Familie. Emre Cinar 1k erzielte das beste Einzelergebnis.

Andrii Kravets ist der sechste EGF-Profi

Andrii Kravets (Riwne/Ukraine) konnte sich bei der vierten EGF-Profi-Qualifikation im Halbfinale gegen Jonas Welticke (6d/Bonn) und im Finale gegen Viktor Lin (6d/Wien) durchsetzen. Damit ist er nach Pavol Lisy, Ali Jabarin, Mateusz Surma, Ilya Shikshin und Artem Kachanovskyi der sechste EGF-Profi – und neben Artem Kachanovskyi der zweite EGF-Profi aus der Ukraine.

4. Potsdamer Peep

In ruhiger Atmosphäre und mit einer angenehmen Teilnehmerzahl von 24 ließ sich am 15. und 16. Juli ein schönes Turnier ausrichten. In fünf Runden ungeschlagen hat Yin Xu (6d/Berlin) das Turnier für sich entschieden. Zweiter wurde Gerd Mex (1d/Göttingen), der gleichzeitig den Ü-55 Preis absahnte. Den dritten Platz erreichte Klemens Hippel (1k/Berlin). Weiterhin erhielt Frank Wollny (11k/Reykjavík) als Preis für die weiteste Anreise ein kleines Andenken an Potsdam. Für das Resultat, 4 Siege aus 5 Partien, bekam Mike Stolz (7k/Magdeburg) einen Gutschein von Levy's Contor.

Impressum DGoZ 4/2017

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, Nils Blarr, Tillmann C., David Fazekas, Lissy Hartmann, Christian Krone, Burkhard Landskron, Michael Marz, Frank Quathammer, Marc Oliver Rieger

Fotos: Joachim Beggerow, Tobias Berben, Frederic Bouquet, Loic Ervbeffel, Misha Krylov, Michael Marz, Frank Quathammer, Marc Oliver Rieger, Sabine Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u. w. m.

Bilder & Cartoons: Zoé Constans, Andreas Fecke

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 5/2017:

Dienstag, der 10.10.2017

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

Das LEGO Go-Projekt

von David Fazekas

Als ich ein Kind war, liebte ich es, mit LEGO zu spielen und neue Dinge nach meinen Vorstellungen zu bauen, nicht nur der Anleitung im Original-Set zu folgen. Es war mein Kindheitstraum, einmal ein LEGO-Designer zu werden. Aber mit den Jahren wurde mir klar, was ich wirklich tun möchte, das ist, mich um Kinder zu kümmern und sie zu unterrichten.

Vor etwa acht oder zehn Jahre war ich bei einem großen ungarischen Event, bei dem ich auf unseren geliebten Denksport traf. Go wurde mein Hobby und kurz darauf schloss ich mich der Go-Gemeinde an und nahm auch an Turnieren teil. Aber ich glaube, ich habe etwas schöneres gefunden, als selbst das Spiel zu spielen: Kinder für das Spiel zu begeistern, gerade auch solche, die noch nie davon gehört haben. So wie meine liebe Freundin Diana Köszegi 1p es in Südkorea macht.

Nachdem ich angefangen hatte, Go auf Veranstaltungen zu unterrichten, und mittlerweile täglich mit Kindern arbeite, habe ich mich an meine Kindheit erinnert, dass Kinder gerne und viel mit LEGO spielen. Eines Tages kam mir irgendwie die Frage in den Sinn: „Warum nicht beides miteinander kombinieren?“

Also habe ich angefangen, im Internet nach offiziellen LEGO Go-Sets zu suchen, aber ich konnte es nicht finden. Was ich zugleich finden konnte, waren Bilder und Seriennummern von mehreren

offiziell produzierten LEGO Schach-Sets. Ich hatte auch eine ganz neue Website gefunden zum Thema LEGO IDEAS, wo jeder seine eigenen Kreationen einreichen kann, wenn sie den Anforderungen der Seite genügen, und auf der alle Projekte aktiv durch andere unterstützt werden können. Jedes Projekt, das 10.000 Unterstützer erreicht, wird von der Firma LEGO begutachtet und gegebenenfalls in Produktion gebracht, um es weltweit in jedem LEGO-Store zu verkaufen.



Also habe ich Ende 2015 begonnen, ein LEGO Go-Set zu entwerfen und umzusetzen. Im Frühjahr 2016 habe ich das Set dann mit Hilfe der LDD-Software (LEGO Digital Designer) entworfen, mit der man Lego-Sets virtuell in 3D bauen, eine Bauanleitung erstellen und sogar die Liste der





nachten zu kaufen. Sie wussten halt nicht, dass dies noch kein offizielles LEGO-Set ist.

Einige Erwachsene sagten mir, dass sie es gut finden, dass dieses Set so realistisch aussieht, dass sie auf den ersten Blick nicht sagen können, ob wirklich jedes Teil davon aus LEGO-Steinen besteht.

Diana Köszegi 1p und ich denken, dass dieses Set eine sehr effektive und neue Möglichkeit darstellen könnte,

verwendeten LEGO-Steine mit Seriennummern zusammenstellen kann.

Der nächste Schritt war, die verwendeten LEGO-Steine auch im realen Leben zu finden. Dazu habe ich Kontakt zu einem LEGO-Club aufgenommen, dessen Leiter so freundlich war, mich die Steine des Clubs benützen zu lassen. Danach habe ich dann eine kleine Druckerei gesucht und gefunden, die das 19×19 Raster auf die LEGO Steine drucken könnte.

Als der Prototyp fertig war, bat ich meinen lieben Freund Gábor Hackl, der professioneller Fotograf ist, um Hilfe bei Werbebildern und einem Werbevideo für YouTube.

Im September 2016 habe ich dann mein LEGO Go-Set auf der LEGO-IDEAS-Website eingereicht. Und jetzt ist das einzige, was für den Erfolg noch fehlt, 10.000 Unterstützer zu finden, die wir brauchen, damit von LEGO-Seite eine Produktion erwogen wird.

Seitdem habe ich begonnen, den Prototypen bei Veranstaltungen mit Kindern vorzustellen. Dabei zeigte sich, dass meine Erwartungen die ganze Zeit richtig waren. Alle Kinder, die die Gelegenheit hatten, das Set zu auszuprobieren, verließen sich sofort in diese LEGO Go-Version. Einige Kinder drängten sogar sofort ihre Eltern, ein solches Set für sie zu Weih-

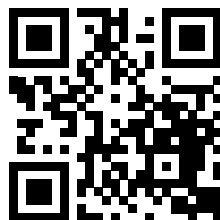
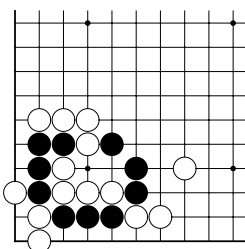
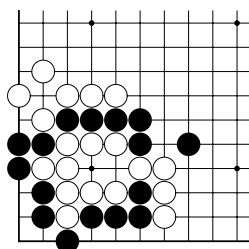
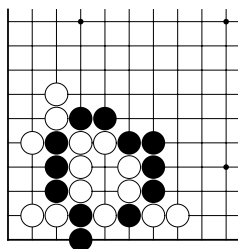
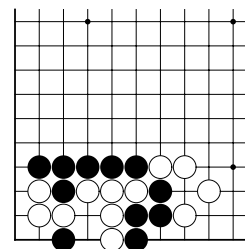
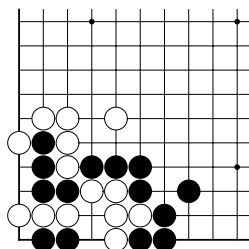
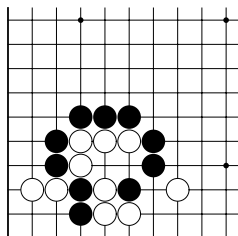
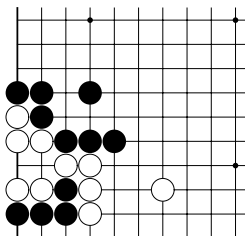
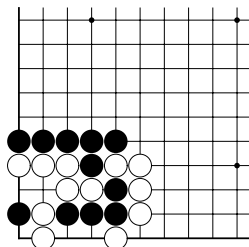
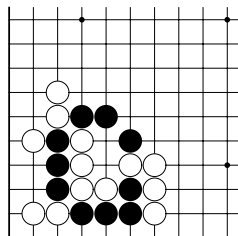
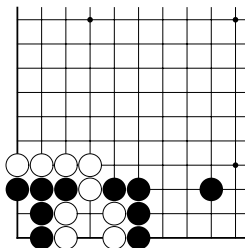
Kindern an Go heranzuführen, die sonst nicht mit unserem Denksport in Berührung gekommen wären. Wenn ich das richtig sehe, hat LEGO begonnen, Schach-Sets zu produzieren, als Schach-Großmeister Garry Kasparov 1997 seinen Wettkampf gegen die Software Deep Blue verloren hatte. Da unlängst Lee Se-dol 9p und Ke Jie 9p auch ihre historisch gleichwertigen Wettkämpfe gegen DeepMinds AlphaGo verloren haben, könnte es an der Zeit sein, ein offizielles LEGO Go-Set zu veröffentlichen!



Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

Dieses Mal sollen einfach nur Steine gefangen werden.

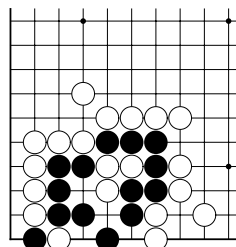
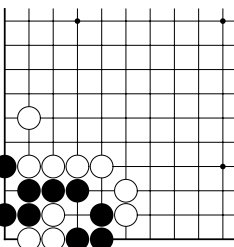
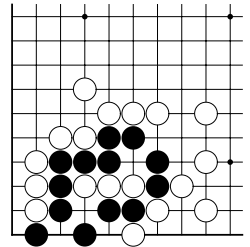
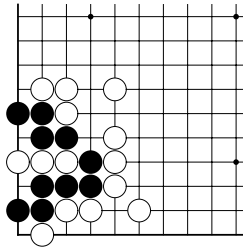
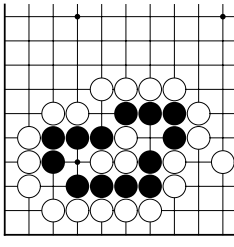
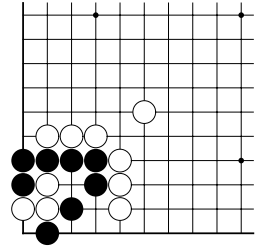
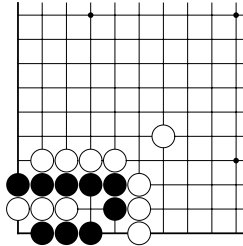
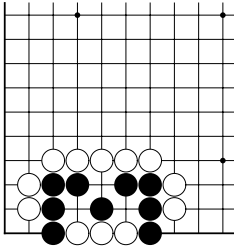
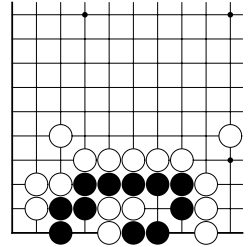
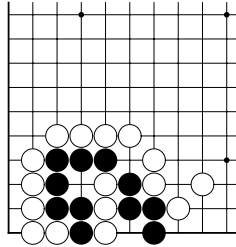


Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoz/sumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen dieses Mal versuchen, in einem Seki zu leben.



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!

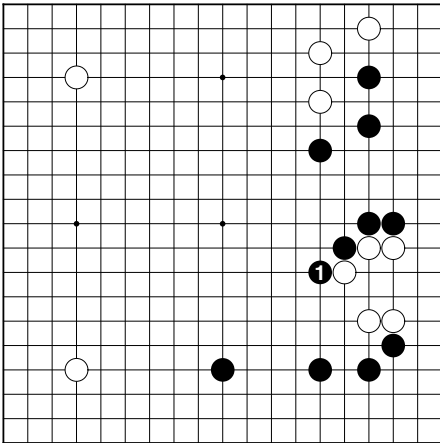
Shende Tao

Der etwas andere Zug (19)

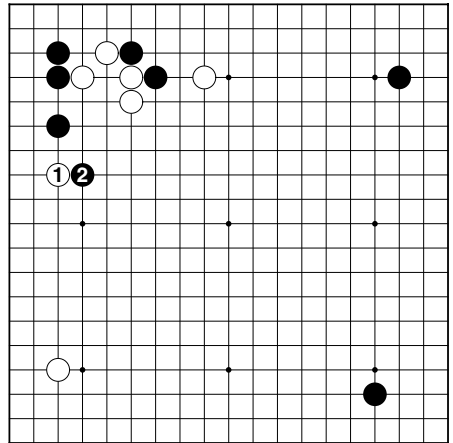
von Viktor Lin

Oftmals entstehen Situationen, in denen das Timing für bestimmte Sachen essentiell ist. Nachdem man etwas ausgespielt hat, das trivial erscheint, bekommt man einen bestimmten Profit nie wieder. Die folgenden

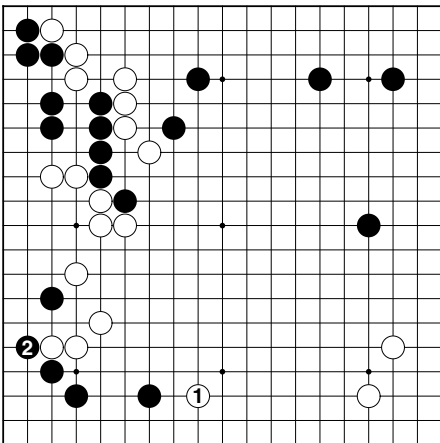
Stellungen zeigen dramatische Momente, die man leicht verpasst, wenn man nicht Acht gibt. Hier ist Teil 2 zum Thema „richtige Reihenfolge“.



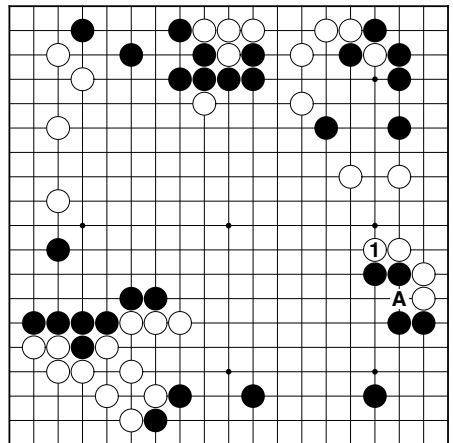
Problem 1: In dieser Standardstellung macht sich Weiß eine gemütliche Basis.



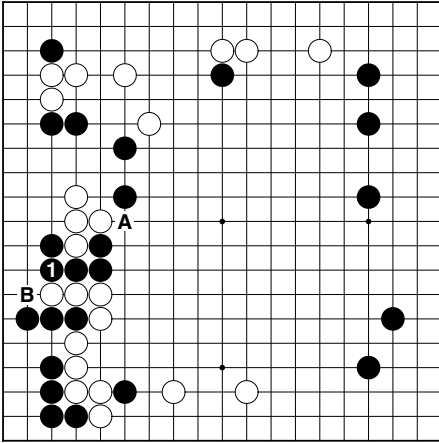
Problem 3: Der schwarze Anleger 2 hat eine flüchtige Lücke. Man muss sie nur finden ...



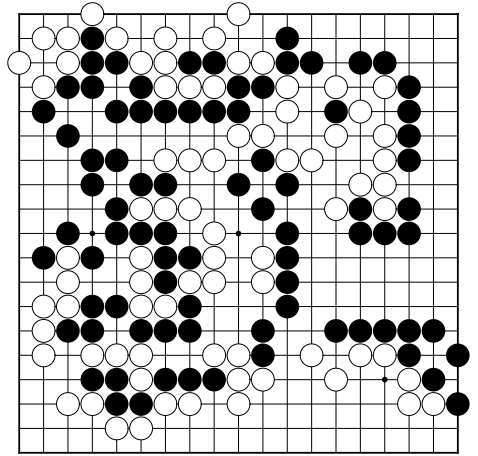
Problem 2: Weiß muss blocken. Oder etwa nicht? Wie seht ihr das?



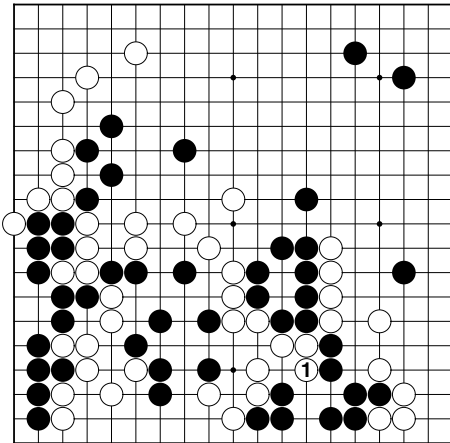
Problem 4: Weiß will 1 in Sente abtauschen, um die untere Seite zu reduzieren. Das soll nicht gratis sein.



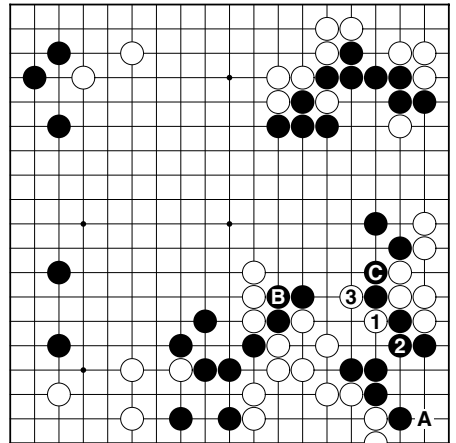
Problem 5: Weiß ist nicht zufrieden damit, bei A rauszugehen und Schwarz mit B verbinden zu lassen. Hat Weiß eine andere Wahl?



Problem 7: Schwarz soll das weiße Gebiet zitronenmäßig ausspressen.



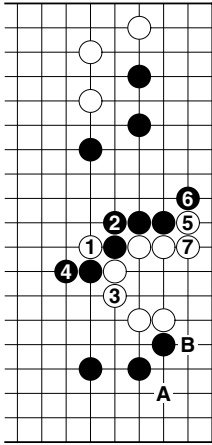
Problem 6: Offensichtlich muss Schwarz unten antworten. Er macht das so intelligent wie möglich.



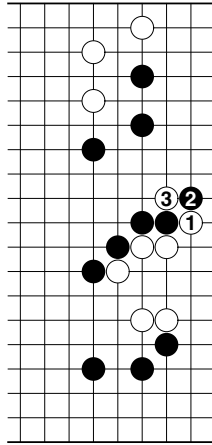
Problem 8: Puh, Schwarz hat viele Gruppen. Mit der Drohung bei A wird er im Laufe des Kampfes B oder C verlieren. Wie minimiert Schwarz den Verlust?

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

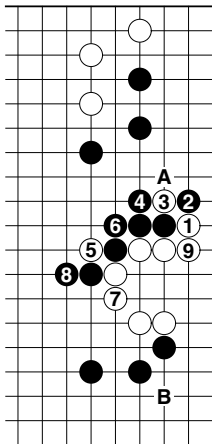




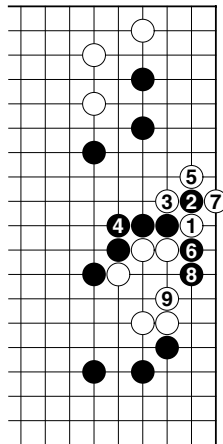
Dia. 1.1



Dia. 1.2

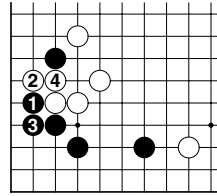


Dia. 1.3

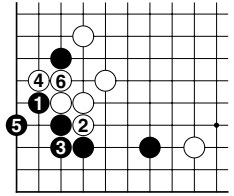


Dia. 1.4

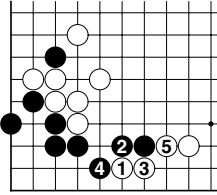
Lösung 1: Dia 1.1 wäre eine naheliegende Sequenz. Weiß ist nun sicher, aber tut sich schwer, auf A zu invadieren, weil B auf die Augen geht. Dies ist der einzige Zeitpunkt für den Schnitt in Dia. 1.2. S 4 in Dia. 1.3 ist die einzige Antwort, um alle Steine zu retten, und nach der Sequenz bleibt ein großer Zug auf A, der nebenbei auch B ermöglicht. Schwarz kann nicht in Dia. 1.4 verbinden, da der Schnitt mit 6 nicht funktioniert.



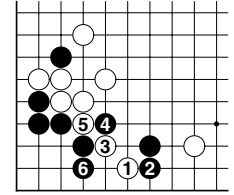
Dia. 2.1



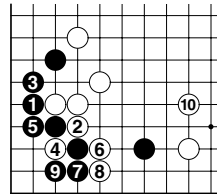
Dia. 2.2



Dia. 2.3

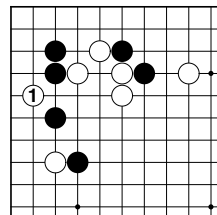


Dia. 2.4

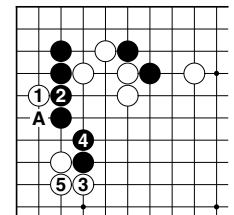


Dia. 2.5

Lösung 2: In Dia. 2.1 aus Reflex blocken und verbinden – ab dem heutigen Tag wird euch das nicht mehr passieren! W soll unbedingt zuerst 2 gegen 3 in Dia. 2.2 abtauschen. Dadurch entsteht für später die gemütliche Fortsetzung in Dia. 2.3. Ohne den Abtausch in Dia. 2.4 kann W das zwar auch machen, erreicht aber nichts Weltbewegendes damit. Wenn S sich wie in Dia. 2.5 wehrt, freut sich W umso mehr.

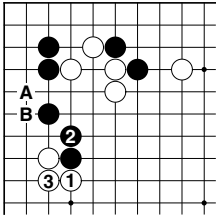


Dia. 3.1

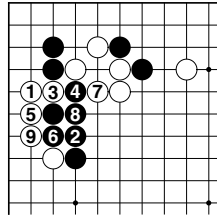


Dia. 3.2

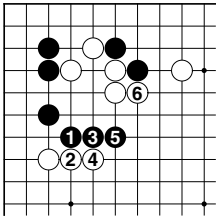
Lösung 3: Der perfekte Moment für den Peep 1 in Dia. 3.1. Jetzt kann Schwarz nur in Dia. 3.2 verbinden und Weiß behält sich A für später. Wenn Weiß direkt Dia. 3.3 macht, kann er nie wieder auf A peepen, weil Schwarz auf B blocken kann. Weiß hat auch keine Angst vor dem Konter



Dia. 3.3



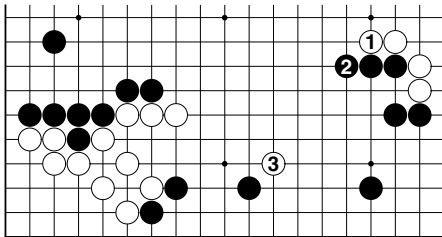
Dia. 3.4



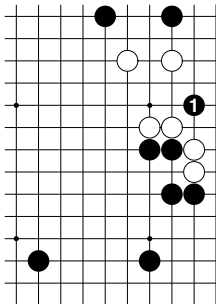
Dia. 3.5

in Dia. 3.4 – Schwarz hat selbst kaum Freiheiten. Übrigens spielt Schwarz normalerweise Kosumi in Dia. 3.5, auch wenn es langsamer ist; der Anleger im Ausgangsdiagramm hat seine eigenen Probleme.

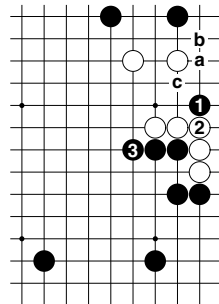
Lösung 4: Dia 4.1 zeigt den weißen Plan, den Schwarz mit dem Peep in Dia. 4.2 zunichtet macht. Wenn Weiß in Dia. 4.3 verbindet, ist die Basis seiner Gruppe wegen der Sequenz a bis c nicht mehr gegeben. Weiß würde sich



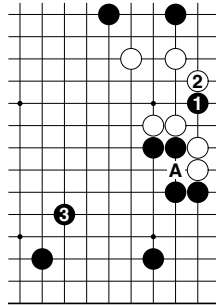
Dia. 4.1



Dia. 4.2

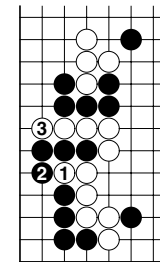


Dia. 4.3

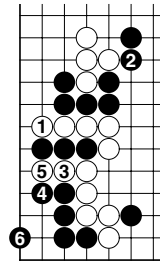


Dia. 4.4

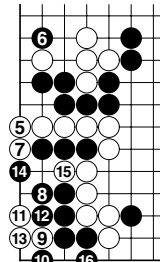
Lösung 5: Ja, Weiß geht mit 3 in Dia. 5.1 durch, aber nicht ohne



Dia. 5.1

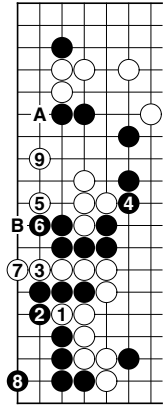


Dia. 5.2

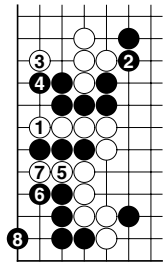


Dia. 5.3

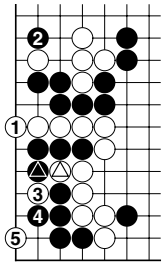
gerne den Stein in Dia. 4.4 schnappen, aber somit verschwindet auch der Schnitt bei A und Schwarz kann wegbleiben.



Dia. 5.4

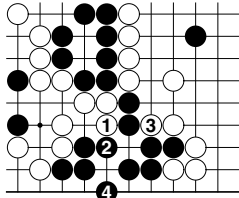


Dia. 5.5

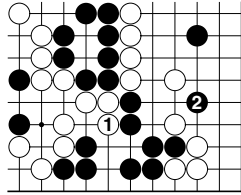


Dia. 5.6

Lösung 6: Der Plan von Weiß ist, 1 und 3 in Dia. 6.1 abzutauschen, aber S fällt drauf nicht rein und wehrt sich mit dem Peep in Dia. 6.2. Wenn Weiß in Dia.

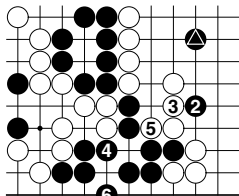


Dia. 6.1



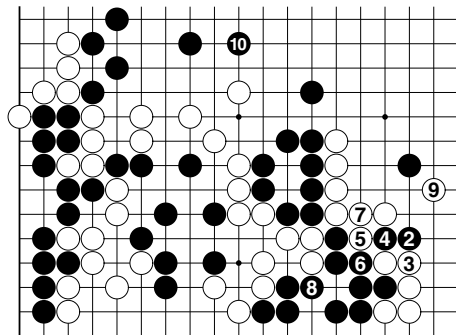
Dia. 6.2

6.3 verbindet, kann er seine Sentezüge immer noch haben, aber der Abtausch 2 für 3 hilft dem markierten Stein immens. Eventuell ist sogar die ganze

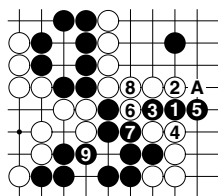


Dia. 6.3

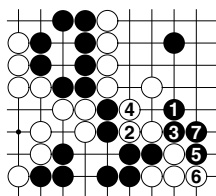
weiße Gruppe nicht mehr sicher. Weiß kann in Dia. 6.4 andersrum verbinden, muss dann aber auf 9 zurückkommen und verliert Sente! Dia.



Dia. 6.4

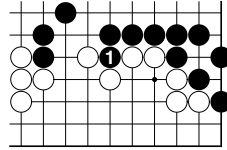


Dia. 6.5

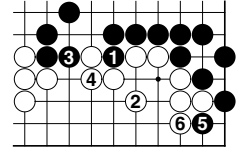


Dia. 6.6

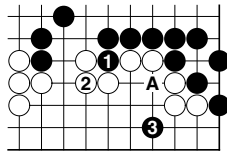
6.5 ist ähnlich, denn Weiß muss gegen A decken. Mit Dia 6.6 verliert Weiß den Verstand und geht selber drauf.



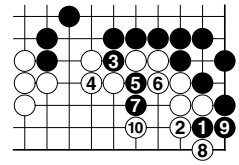
Dia. 7.1



Dia. 7.2

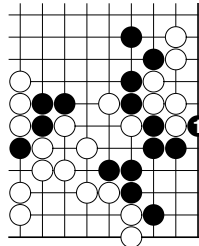


Dia. 7.3

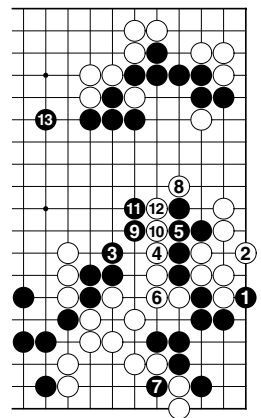


Dia. 7.4

Lösung 7: Es ist der perfekte Zeitpunkt, in Dia. 7.1 reinzuquetschen. Bevor Schwarz das Hane 5 in Dia. 7.2 spielt, gewinnen 1 und 3 die vielleicht entscheidenden Pünktchen. Wenn Weiß in Dia. 7.3 verbindet, kann Schwarz auf A abzielen und noch weiter reinspringen. Das alles wird zunichte gemacht, falls Schwarz das Hane in Dia. 7.4 zuerst abtauscht – im Gebiet drin geht nichts.

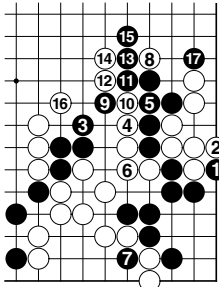


Dia. 8.1

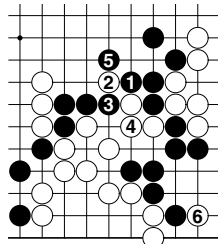


Dia. 8.2

Lösung 8: Das Hane in 8.1 sieht ja absurd aus. In Wahrheit ist es so ähnlich wie ein Fragezug. Da Schwarz auf W6 in Dia. 2.2 die Ecke decken muss, kann Schwarz nicht alle Gruppen



Dia. 8.3



Dia. 8.4

retten. Wenn Weiß mit 2 nachgibt, schenkt Schwarz ihm die rechte Gruppe und gibt sich mit dem Zentrum zufrieden. Der Abtausch 1 für 2, den Schwarz später nie wieder bekommt, hat sage und schreibe vier Punkte gewonnen! Beharrt Weiß in Dia. 8.3 auf die Punkte, gibt Schwarz die andere Gruppe her, denn jetzt kann Weiß durch 1 für 2 nach S 17 nicht mehr leben. Dia. 8.4 ist ein Beispiel, was passiert, wenn Schwarz alles behalten möchte: Seine Ecke stirbt.

Rezension zu „Schwarz am Zug“

von Tillmann C.

Gunnar Dickfeld, Schwarz am Zug. Das Go-Übungsbuch, 4 Bde.: 30 Kyu - 25 Kyu, 25 Kyu - 20 Kyu, 20 Kyu - 15 Kyu und 15 Kyu - 10 Kyu, Frankfurt/Main 2013f., 12,50 Euro pro Band.

Gunnar Dickfeld bringt in seiner Buchreihe „Schwarz am Zug“ den Einsteigern des Go-Spiels das Spiel anhand von Go-Problemen näher. Dabei ist die Besonderheit der Reihe, dass sie nahezu ausschließlich aus Problemen besteht, auf zu viel theoretische Erklärung verzichtet und dem Leser durch Eigeninitiative und Experimentierfreudigkeit die Regeln sowie Strategien und Taktiken des Spiels beibringt. Das Niveau von Buch zu Buch ist dabei passend zu den Schülerrängen (Kyu) unterschiedlich. So ähnelt das erste Buch (30 Kyu - 25 Kyu) mehr einer Spielanleitung, bei der dem Leser die Regeln und Ideen des Spiels an Hand von vielen Beispielen näher gebracht werden, während das vierte Buch (15 Kyu - 10 Kyu) aus ernststen Go-Problemen besteht, bei denen man teilweise einige Zeit zum Nachdenken benötigt. Auch innerhalb der einzelnen Bücher steigt das Niveau in den Kapiteln an, so dass der Leser oft zu Beginn eine neue Mechanik oder Strategie an einem einfachen Beispiel selbst entdecken und dann in den folgenden komplexeren Beispielen selbst anwenden kann.

Gerade diese anwendungsbetonte Herangehensweise erweist sich als eine der besonderen Stärken dieser Buchreihe. Man bekommt quasi durch das Lösen der Probleme eine Intuition dafür, welche

Züge sich in welchen Situationen lohnen, was gerade für einen Anfänger, der mit dem Spiel und seinen Unmengen an Möglichkeiten anfangs überfordert sein kann, eine schöne Art zu Lernen darstellt. Gleichzeitig bieten die Aufgaben eine erfrischende Abwechslung von der teilweise stumpfen Theorie-Rezitation, wie man sie aus anderen Anfängerbüchern kennt. Auch die Übungsaufgaben an sich bieten abwechslungsreiche Fragen: Von „Fangen Sie die weißen Steine.“ über „Finden Sie alle Ko-Drohungen?“ bis hin zu Fragen wie „Wie viele Punkte macht Schwarz mit 1?“ werden die verschiedenen Probleme auf eine vielfältige Art und Weise bearbeitet. Auch die Fragestellungen an sich sind abwechslungsreich formuliert, wodurch sich die Aufgaben auch angenehm lesen lassen.

Thematisch werden alle für den Anfang wichtigen Themen behandelt, wobei die Buchreihe mit Fragen zum Verständnis des Spiels wie „Ist A ein echtes Auge?“ beginnt und mit jeweils Kapitel-bezogenen, tatsächlichen Spiel-Problemen endet. Dabei ist besonders die Struktur der einzelnen Bücher an sich positiv hervorzuheben. So fängt zum Beispiel das letzte Buch mit Übungsaufgaben zur Eröffnung des Spiels an und endet mit dem Endspiel. Während einzelne oft für sich stehende Themen (wie das Thema Ko-Kampf) dann behandelt werden, wenn sie vom Schwierigkeitsgrad her passen, kommen wichtige Themen wie das Retten und Töten von Gruppen immer wieder vor. Die einzelnen Unterthemen

werden oft nicht explizit erläutert, allerdings ist das auch nicht notwendig, da die Aufgaben als Beispiele zum Verständnis mehr als ausreichen. Nur bei der Eröffnung ist man als Anfänger etwas überfordert und versteht nicht immer sofort, wieso der von der Lösung vorgeschriebene Zug der sinnvollste ist, da die Begründungen an dieser Stelle doch recht kurz ausfallen. Andere Themen wie der „Kampf um Leben und Tod“ sind da schlüssiger.

Außerdem führt die Buchreihe auch immer wieder passende Begriffe ein, die beim Go-Spiel gebraucht werden. Das wirkt zwar etwas unübersichtlich, dafür gibt es allerdings am Ende jedes Buchs ein Begriffsglossar mit den bereits vorgekommenen Begriffen. Das gibt eine schöne Übersicht. Auch sehr gut gelungen sind einige Teile der Lösungen. Gerade bei den typischen Situationen, bei denen es nur ein richtig oder falsch gibt, zeigen einem die Bücher nicht nur den richtigen Zug, sondern auch die Folgen eines falschen Zuges, was sich als sehr förderlich für das Verständnis des Lesers erweist. Gerade beim Kapitel „Invasion“ im vierten Buch ist die Lösung sehr gut gelungen, allerdings nicht wegen eines richtig-falsch-Vergleichs, sondern dadurch, dass genau gezeigt wird, welche Auswirkungen der jeweilige Angriff auf den Gegenspieler hat.

Zusammenfassend bringt die Buchreihe Anfängern des Go-Spiels die grundlegenden Konzepte vollständig und strukturiert bei. Dabei wird auf die Erklärung der Theorie des Spiels weitgehend verzichtet. Dafür gilt es Übungsaufgaben zu lösen, die den Anfänger dazu bringen, das Spiel und damit

verbundene Techniken selbst zu entdecken. Dieses Prinzip funktioniert bis auf wenige Ausnahmen sehr gut und hilft besonders Anfängern, sich im Spiel zurecht zu finden, ohne von jeder Menge Theorie überfordert zu werden. Die Aufgaben sind vielseitig, thematisch passend und machen Spaß zu lösen.

Auch die dazu gehörigen Lösungen sind oft durch gute Erklärungen und richtig-falsch-Vergleichen leicht zu verstehen und nachzuvollziehen.

Mir persönlich haben die Bücher als Anfänger sehr geholfen. Nicht nur, weil mir das Lösen der Probleme viel Spaß bereitet hat, sondern vor allem, weil jedes Kapitel eine wichtige, aus dem Go-Spiel bekannte Thematik behandelt. Probleme, die man am Anfang des Spiels hat, wie zum Beispiel die Unentschlossenheit, wenn man die gegnerische Stellung angreifen möchte, aber wegen der schieren Menge an Möglichkeiten nicht weiß wie, werden in den Büchern mit der Hilfe von praktischen

Beispielen sehr gut behandelt. Während die ersten beiden Bände der Reihe mehr den Fokus auf die Regeln und grundsätzlichen Ideen des Go-Spiels legen, haben mir gerade die letzten beiden geholfen, da diese aus sehr Praxis-bezogenen Beispielen bestehen. Besonders die Aspekte „Wie invadiere ich?“ und „Wie verteidige ich?“ waren Themen, vor denen ich immer etwas ratlos und zögerlich stand. Gerade da hat mir die Buchreihe, dadurch, dass sie sich strukturiert damit befasst und einem hilft, die richtige Intuition zu erlangen, sehr geholfen. Genau dafür sind die Bücher nämlich ideal und für Anfänger des Go-Spiels auf jeden Fall einen Kauf wert.



Rezeption zu „Jenseits des Bretts“

von Nils Blarr

Hajin Lee, Jenseits des Bretts. Der einzigartige Weg einer professionellen Go-Spielerin, Frankfurt/Main 2017, 19,90 Euro.



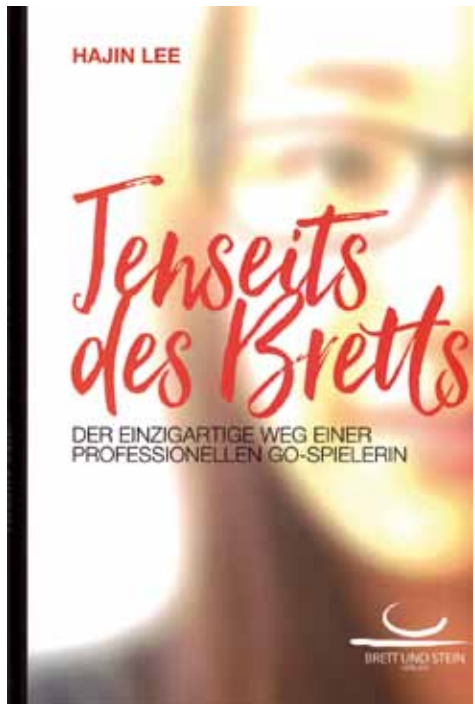
Beim EGC in Oberhof hat die Autorin ihr Buch signiert

Mit dem Buch „Jenseits des Bretts“ von Hajin Lee, auf gelungene Weise übersetzt von Peter Gebert, veröffentlichte der Brett und Stein Verlag ein Buchformat, das es bis dato in der deutschen Go-Literatur nicht gab: Basierend auf dem Blog der Autorin taucht der Leser in den Alltag einer koreanischen Profi-Spielerin ein und erhält einen spannenden Einblick in die koreanische Go-Szene.

Das Buch stellt keine klassische Geschichte mit einem klar definierten Anfangs- und Endpunkt dar, sondern bietet dem Leser vielmehr zahlreiche Einblicke in eine spannenden Reise, die vor Hajin Lee noch kein koreanischer Go-Profi unternommen hat: Statt sich auf ihre vielversprechende Profikarriere zu konzentrieren, entscheidet sich die Autorin, ein Universitätsstudium zu verfolgen und ein Leben außerhalb der aktiven Profi-Szene anzustreben.

Hajin Lee ist in der westlichen Go-Szene alles andere als unbekannt: Als koreanische Profispielerin nahm sie an zahlreichen europäischen und amerikanischen Go-Kongressen teil und gewann dort durch ihre freundliche und aufgeschlossene Art zahlreiche Fans. Des Weiteren veröffentlichte sie eine vielbeachtete Serie von Go-Videos auf YouTube und war von 2015 bis 2016 Generalsekretärin der International Go Federation.

Mir persönlich hat das Buch in den vergangenen Wochen viel Freude bereitet. Durch die vielen, kurzen Kapitel ist das Buch ideal für Bus und Bahn, aber natürlich auch für ausgedehnte Schmökerstunden auf der heimischen Couch geeignet. Die freundliche und aufgeschlossene Persönlichkeit der Autorin schlägt sich auch in ihrem Schreibstil wieder, wodurch sich das Buch wie von alleine liest. Daher kann ich das Buch uneingeschränkt allen Go-interessierten Lesern im deutschsprachigen Raum empfehlen!



Deutschlandpokal 2017

Zwischenstand nach 8 von 13 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (81 Platzierte):

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

Dieses 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 (101 Platzierte):

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

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (40 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	ER	H	RE	S	Summe
1 Klupsch, Christina	18k	-	4	-	2	-	6	-	4	16
2 Dahmen, Fabian	10k	-	4	-	2	-	4	4	-	14
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

Bemerkung:

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

Kürzel:

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

Georg Ulbrich

* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 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.



Bisher wurden 53 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-gol/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“.

Maria & Sabine Wohnig

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

Pl.	Name	Jahrgang	Ort	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner, Arwen	2007	Berlin	16k	16	26
2	Rieger, Angelika	2006	Trier	10k	10	24
3	Hebsacker, Hannah	2006	Hamburg	18k	11	21
4	Zhao Guozhang	2007	München	14k	7	20
5	Li Shizhao	2006	Wuppertal	10k	6	16
6	Zhao Guozheng	2012	München	17k	7	13
7	Marz, Ferdinand	2006	Jena	6k	7	11
8	Zhang Shukai	2007	Frankfurt	7k	5	11
9	Kobayashi Riku	2010	Berlin	8k	4	7
10	Kocherscheidt, Enrica	2008	Trier	20k	3	6

U 12

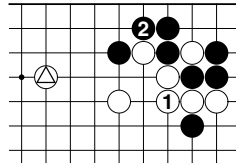
Pl.	Name	Jahrgang	Ort	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner, Arved	2004	Berlin	3d	16	40
2	Weigmann, Arved	1999	Potsdam	3k	13	23
3	Pankoke, Matias	1999	Oldenburg	4d	7	21
4	Donle, Isabel	2002	Potsdam	8k	9	18
5	Schomberg, Jan	2001	Meerbusch	8k	9	17
6	Jacobsen, Manuel	2003	Hamburg	1k	7	15
7	Chen Feiyang	2004	Frankfurt	2d	7	14
8	Thörner, Vanessa	1999	Gütersloh	5k	7	12
9	Semmler, Roman	2002	Jena	8k	5	11
10	Semmler, Gregor	2004	Jena	4k	5	10

U 18



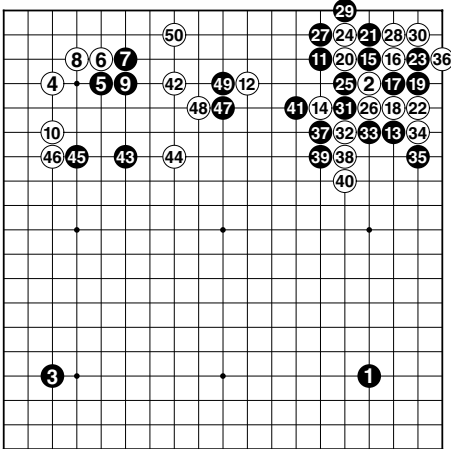
Yoon Young Sun kommentiert (36, 1+2)

Partie: Go-EM 2017 in Oberhof, 1. Runde
Weiß: Johannes Obenaus 6d
Schwarz: Pavol Lisy 1p
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 283 Züge. Weiß gewinnt mit 0,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



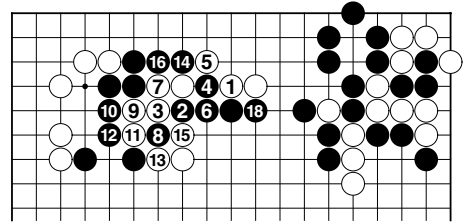
Dia. 3

47: Schwarz hat vor, wie in Dia. 4 gezeigt zu trennen und mit 8 einzuschließen. Weiß kann dann nicht wirklich sinnvoll ausbrechen, denn Schwarz kommt mit 14 einfach von hinten, macht

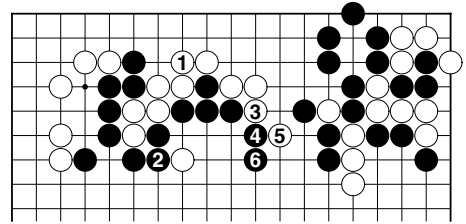


Figur 1 (1–50)

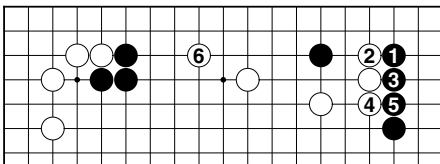
- 11: Schwarz möchte so anlegen und kämpfen, denn eine Abfolge wie in Dia. 1 wäre deutlich zu einfach für Weiß.
- 23: Schwarz mag versucht sein, mit 1 und 3 in Dia. 2 einfach zwei Steine zu fangen, aber dann wird mit 4 und 6 die weiße Ecke groß.



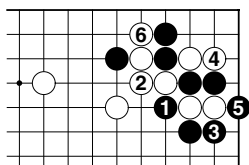
Dia. 4



Dia. 5

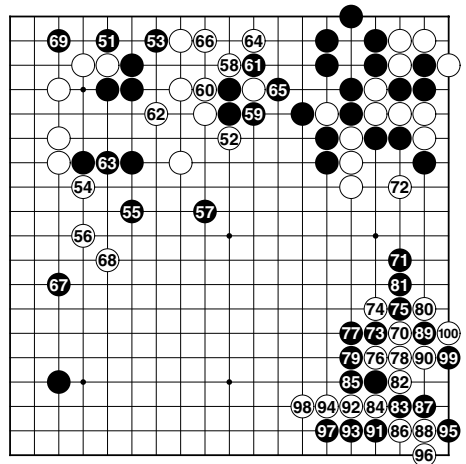


Dia. 1



Dia. 2

24: Ein gutes Opfer, denn hätte Weiß einfach auf 1 in Dia. 3 gedeckt, hätte der markierte Stein komisch und ohne Anbindung an die eigene Stellung gestanden.

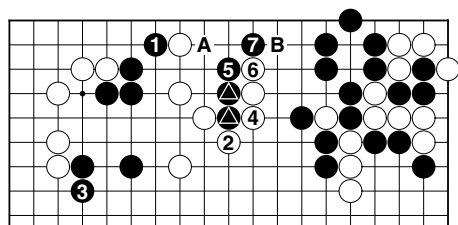


Figur 2 (51–100)



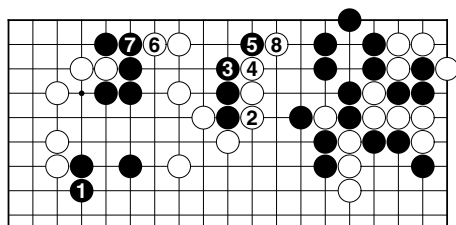
Joannes Obenaus 6d (l.) und Pavol Lisy 1p

Weiß schwer und sichert sich den kompletten oberen Rand. Und wenn Weiß statt mit 13 in Dia. 4 Atari zu geben auf 1 in Dia. 5 deckt, kommt er mit 3 und 5 auf der anderen Seite auch nicht sehr weit.



Dia. 6

- 51: Normal und auch besser wäre ein direkter Zug auf 1 in Dia. 6 gewesen. Nach 2 kann Schwarz dann noch auf 3 spielen, da er seine markierten Steine auch nach 4 noch retten kann, denn mit 7 sind A und B für Schwarz Miai.
- 53: Jetzt hat Schwarz zwar indirekt seine beiden Steine verteidigt, aber mit 51 und 53 einmal zu viel oben gezogen und Weiß den wichtigen Punkt auf 54 überlassen. Wenn Schwarz aller-



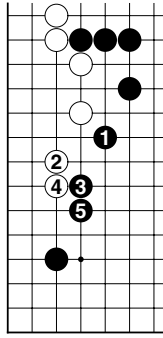
Dia. 7

dings jetzt selbst auf 1 in Dia. 7 gespielt hätte, dann wären seine Steine mit 3 und 5 nicht mehr zu retten gewesen, da Weiß erst 6 für 7 abtauschen und dann auf 8 fangen kann.

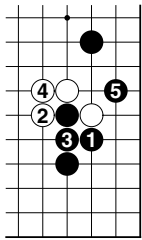
- 57: Dieser Zug ist ebenfalls nicht gut. Die schwarze Form ist zu dünn und Weiß kann seine Gruppe in der weiteren Zugfolge bis 66 allzu leicht zum Leben bringen. Schwarz sollte statt 57 lieber auf 58 strecken. Damit greift er die weiße Gruppe an und hat später immer noch die Anbindung auf 66 in der Hinterhand.
- 67: Mit diesem Zug spielt Schwarz in die falsche Richtung, denn ...
- 68: ... nach 68 ist die obere Gruppe von Schwarz eher schwach, so dass dieser die Mitte nicht

mehrentwickeln und groß machen kann. Alternativ hätte Schwarz eher wie in Dia. 8 gezeigt spielen sollen. Dabei bekommt Weiß zwar sicheres Gebiet am linken Rand, Schwarz aber dafür erhebliches Potential am unteren Rand.

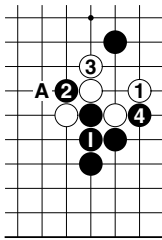
75: Da Schwarz nach 67 für 68 nicht mehr wirklich sinnvoll auf Einfluss am unteren Rand spielen kann, sollte er wohl jetzt



Dia. 8

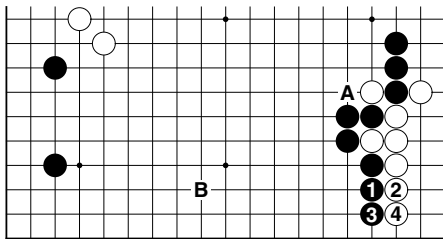


Dia. 9



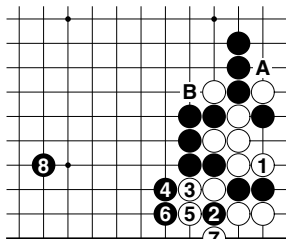
Dia. 10

auch besser auf 1 in Dia. 9 fortsetzen. Er bekäme dann eine wirklich große Ecke. Oder die Stellung wird, wenn



Dia. 11

Weiß die Verbindung mit 5 in Dia. 9 durch 1 in Dia. 10 verhindern will, mit 2 und 4 noch besser für Schwarz, da die Treppe mit A nicht für Weiß läuft.

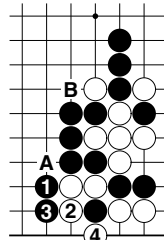


Dia. 12

83: Schwarz könnte erwägen, alternativ auf 1 in Dia. 11 zu spielen, aber dann bleibt viel schlechtes Aji auf A zurück bzw.

Weiß kann den unteren Rand einfach auf B reduzieren, wenn Schwarz dieses Aji beseitigen sollte.

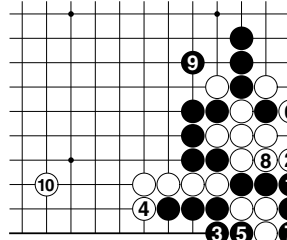
89: Dies ist ein Testzug. Antwortet Weiß auf 1 in



Dia. 13

Dia. 12, dann schließt Schwarz einfach bis 7 in der Ecke ein und dehnt sich dann auf 8 aus. Da Schwarz mit A einen Stein fangen und Augenform machen kann, ist nun das Aji auf B längst nicht mehr so groß wie in der Stellung in Dia. 11.

93: Schwarz will jetzt wegen des Aji auf A und B nicht die Variante aus Dia. 13 spielen.

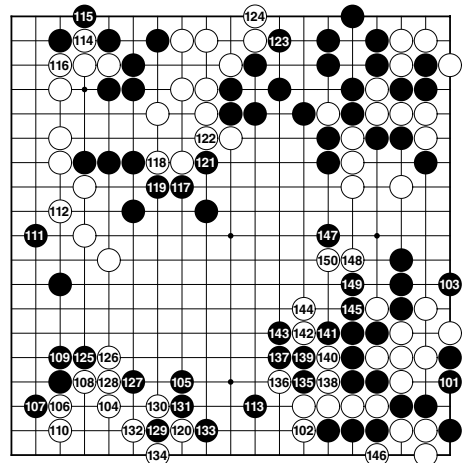


Dia. 14

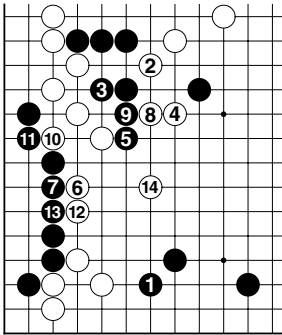
99: Mit 1 in Dia. 14 kann Schwarz jetzt zwar die drei weißen Steine fangen und mit seiner Gruppe auch überleben, aber mit 8 überlebt dann auch Weiß und wenn Schwarz daraufhin mit 9 sichert, ist Weiß nach

der Ausdehnung auf 10 mit der Endstellung äußerst zufrieden.

103: Schwarz hat jetzt zwar die weiße Teilgruppe gefangen, aber Weiß kann mit Vorhand am unteren Rand spielen. Weiß steht jetzt besser!

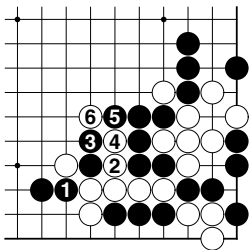


Figur 3 (101-150)



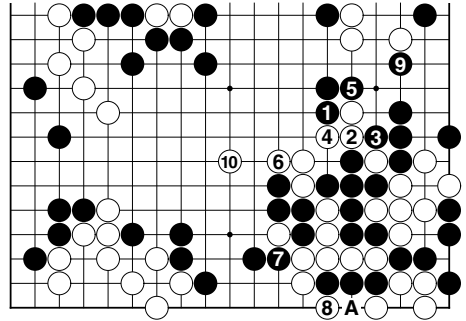
Dia. 15

115: Schwarz möchte jetzt eigentlich gern den großen Punkt auf 1 in Dia. 15 nehmen, aber seine Gruppe oben ist noch nicht sicher und der Angriff bis 14 ist sehr druckvoll und könnte leicht zum Tod der schwarzen Steine führen.



Dia. 16

135: Schwarz möchte Weiß mit diesem Zuge einschließen. 136: Diesen Stein kann Schwarz allerdings nicht auf 1 in Dia. 16 abschneiden, da dann seine Stellung nach 6 auseinander bricht. Aber er kann ja mit 137 nachgeben und Weiß eingeschlossen halten.

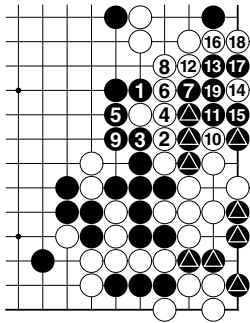


Dia. 17

149: Schwarz sollte eventuell besser alles auf eine Karte setzen und wie in Dia. 17 spielen, denn wenn er die dadurch entstehende weiße Gruppe im Zentrum nicht fangen kann, hat er ohnehin keine Chance, diese Partie noch zu gewinnen. Allerdings ist auch diese Hoffnung nicht allzu groß, zumal Weiß nach 8 durch das Schlagen auf A noch ein Ko in der Ecke erreichen kann. 1 in Dia. 18 statt 149 funktioniert dagegen gar nicht, da Weiß dann mit seinem Schnittstein zum Rand hin entkommen kann und die beiden markierten schwarzen Gruppen fängt.



Johannes Obenaus konnte diese EM-Partie denkbar knapp mit einem halben Punkt gewinnen



Dia. 18

156: Dieser Zug ist unnötig. Später könnte man diesen Zug als Ko-Drohung spielen oder sogar mit 157 angreifen.

174: Nun ist das Ko da und ...

175: ... der weiße Fehler mit 156 wird offensichtlich.

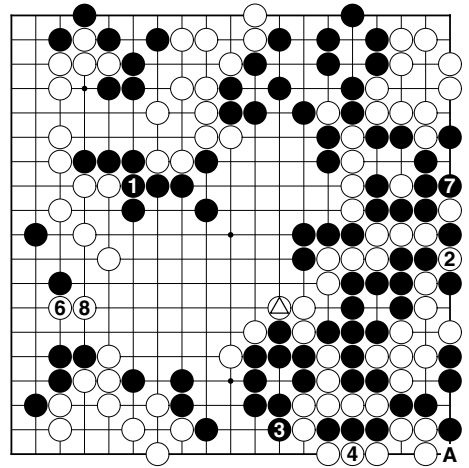
183: Wenn Schwarz, statt das Ko zu decken, auf 1 in Dia. 19 geantwortet hätte, dann hätte er zwar mit 3 noch eine Ko-Drohung gehabt, aber keine wirklich gute. Obwohl Schwarz die markierte Gruppe fangen kann, steht er wegen des Ko-Ajis auf A nicht besser. Darüber hinaus ist auch die linke Seite sehr groß für Weiß geworden.

184: Dieser Zug sichert Weiß zwar fast 40 Punkte, aber Schwarz hat die markierten weißen Steingruppen gefangen und die markierte schwarze Steingruppe gerettet. Lokal hat Schwarz mehr bekommen und die Partie ist dadurch wieder knapp geworden.

189: Schwarz kann nicht einfach außen ziehen, um 188 abzutrennen, denn dann spielt Weiß wie in Dia. 20 und fängt die schwarzen Steine in einer Treppe.

194: Ein guter Reduktionszug!

217: Vor einem Tenuki links sollte Schwarz auf jeden

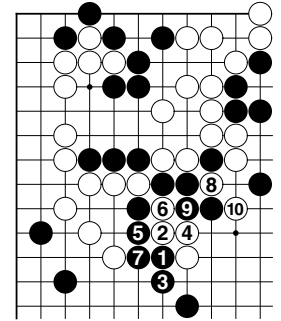


Dia. 19

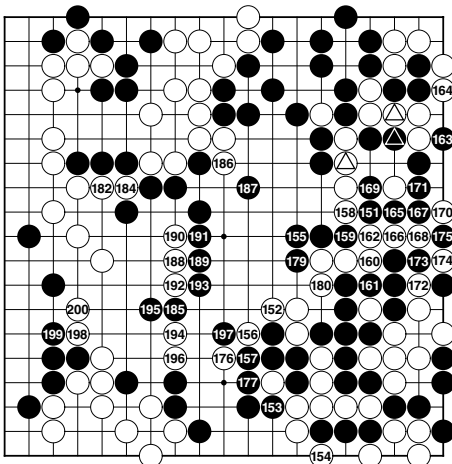
(5 schlägt das Ko)

Fall noch 270 für A abtauschen.

240: Direkt auf 270 wäre noch etwas besser. Dann hätte Schwarz direkt keine Chance mehr auf einen Sieg gehabt.

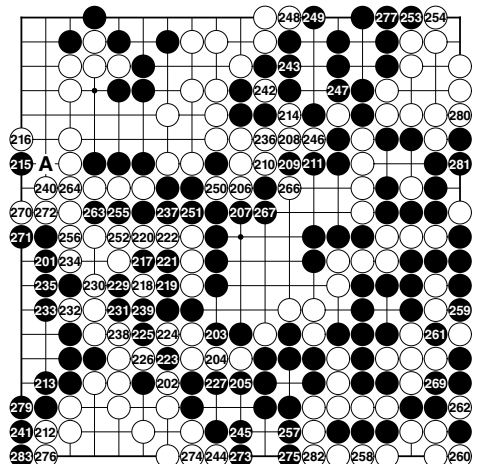


Dia. 20



Figur 4 (151–200)

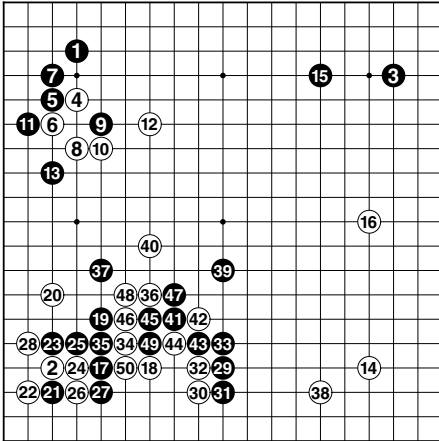
178 und 183 auf 174; 181 auf 175



Figur 5 (201–283)

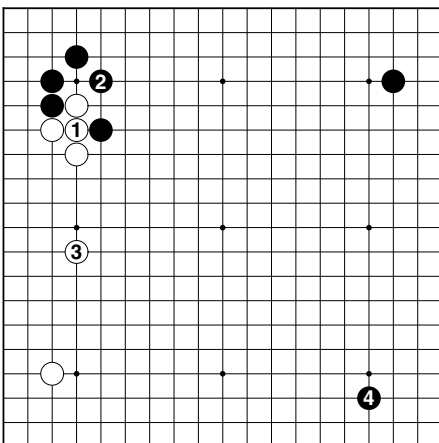
228 auf 223; 265, 278 über 260; 268 auf 262

Partie: Go-EM 2017, Finale
Weiß: Mateusz Surma 1p (Polen)
Schwarz: Ilya Shikshin 1p (Russland)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 217 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

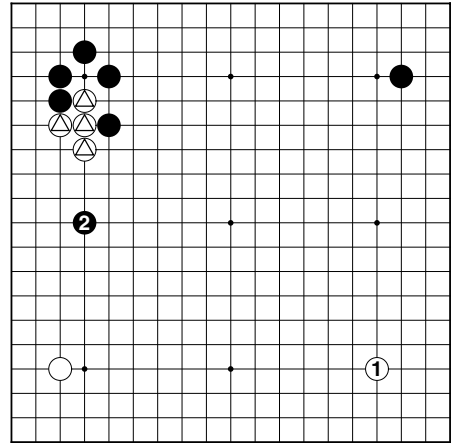


Figur 1 (1-50)

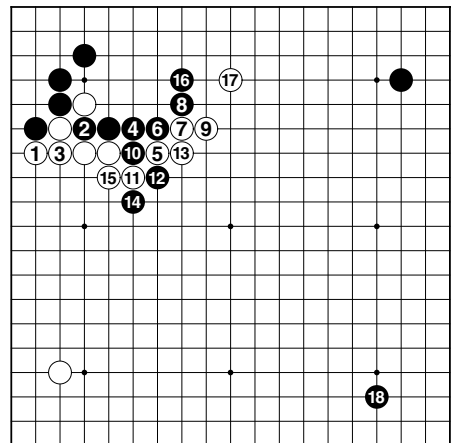
10: Alternativ könnte Weiß auf 1 in Dia. 1 decken, aber dann bekommt Schwarz nach der Ausdehnung auf 3 mit 4 die freie Ecke. Lässt Weiß die Ausdehnung weg und spielt nur 1 in Dia. 2, dann bekommt Schwarz einen zu guten



Dia. 1

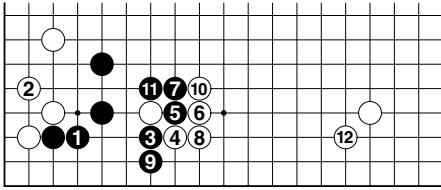


Dia. 2

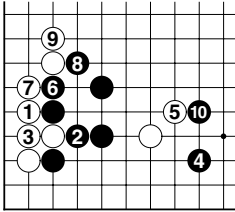


Dia. 3

- Angriff auf die markierten weißen Steine.
- 12: Eine andere Möglichkeit ist das Blocken auf 12 in Dia. 3. Das folgende Joseki bis 17 hat wieder den Nachteil, dass danach Schwarz mit 18 die noch freie Ecke besetzen kann.
 - 13: Auch ein Joseki, bei dem ...
 - 14: ... danach Weiß zum Zug in der freien Ecke kommt.
 - 23: Normal wäre sicher 1 in Dia. 4. Aber nach dem Joseki bis 11 bekommt Weiß den schönen Zug auf 12. Und außerdem passt das Joseki wohl einfach nicht zu Ilya Shikshins Spielweise, die bekanntermaßen sehr kampfbetont ist.



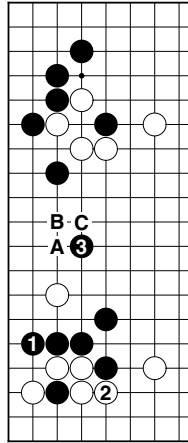
Dia. 4



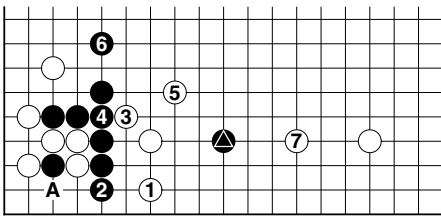
Dia. 5

Er hofft wohl bei 23 auf eine Antwort auf 1 in Dia. 5, um dann bis 8 in Vorhand gute Form zu machen und mit 10 zu kämpfen.

- 27: Schwarz könnte jetzt auch 1 in Dia. 6 erwägen, aber die weiße Ecke wird mit 2 recht groß und nach 3 hat Weiß immer noch Aji auf A, B oder C.

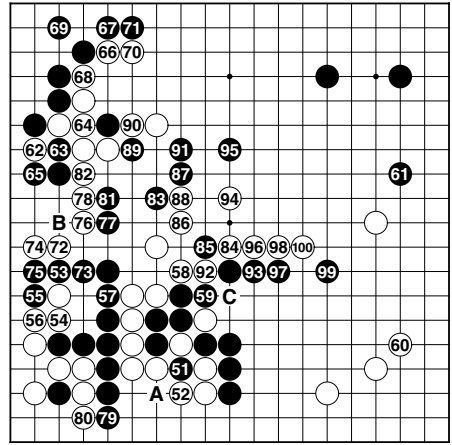


Dia. 6



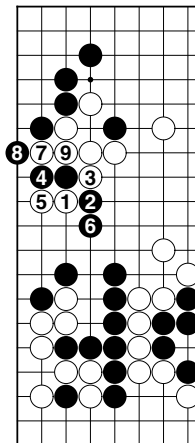
Dia. 7

- 30: Ein ungewöhnlicher Zug! Wenn Weiß hier einen Kampf anfangen will, denkt man eher an 1 aus Dia. 7. Nach 7 ist der markierte Stein schwächer als in der Partie. Ein Nachteil dieser Variante ist allerdings das Aji von Schwarz auf A.
- 38: Der größte Zug!
- 42: Weiß sollte besser einfach auf 46 verbinden. In der weiteren Zugfolge bis 52 ist die schwarze Gruppe unnötig stärker geworden.

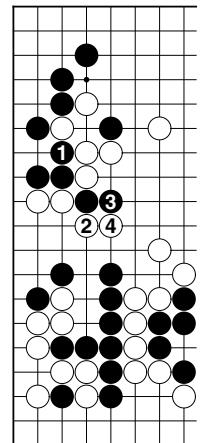


Figur 2 (51–100)

- 59: Man möchte eigentlich 51 decken, da man dann später, wenn man 79 gegen die Ecke in Vorhand bekommt, auf A schneiden kann.
- 62: Dieser Zug zerstört das weiße Aji. Besser entweder auf B invadieren oder auf 1 in Dia. 8 anlegen, was sehr kraftvoll aussieht. Danach ist dann 5 Vorhand gegen die zwei Steine, weil diese sonst nach 9 gefangen werden. Deckt Schwarz aber auf 1 in Dia. 9, dann sind 2 und 4 sehr druckvoll gegen die untere schwarze Gruppe.
- 71: Dieser Zug ist nicht dringend. Schwarz hätte besser auf 1 in Dia. 10 verteidigen sollen. Wenn



Dia. 8



Dia. 9

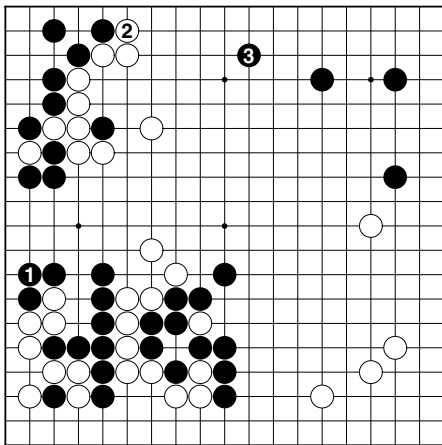


Ilya Shikshin 1p konnte sich erneut im EM-Finale durchsetzen

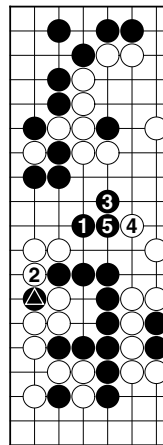
Weiß dann auf 71 spielt, bekommt Schwarz auch noch den großen Zug auf 3.

- 75: Schwarz könnte jetzt eigentlich auf 1 und 3 in Dia. 11 anbinden, aber dass Weiß den markierten Stein in Vorhand fängt, ist zu schmerzhaft.
- 86: Weiß kann jetzt leider nicht auf 1 in Dia.

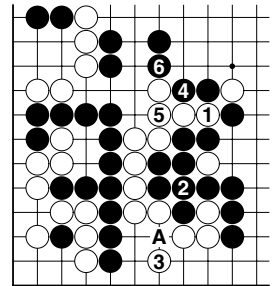
12 schneiden. Wenn er sich nach 2 mit 3 gegen den Schnitt auf A, wird er mit 4



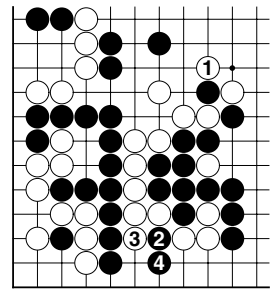
Dia. 10



Dia. 11



Dia. 12



Dia. 13

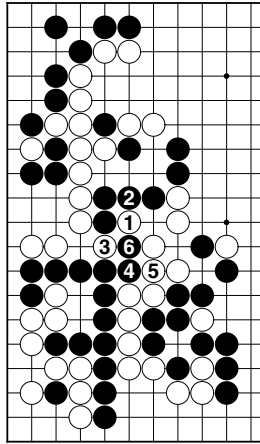
und 6 eingeschlossen. Verhindert er aber auf 1 in Dia. 13 das Einschließen, so kann Schwarz auf 2 schneiden und anbinden. Beides ist natürlich sehr unattraktiv für Weiß.

92: Weiß könnte versucht sein, auf 1 in Dia. 14 schneiden zu wollen, aber Schwarz hat nach 3 mit 4 eine Doppeldrohung und nach 5 mit 6 ein Doppelatari.

93: Das ist zu schwach. Da das Schlagen von 51 jetzt Vorhand für Weiß ist, gibt es das für das Anbinden der schwarzen Gruppe wichtige Aji auf A nicht mehr. Schwarz sollte mit 93 wenigstens auf C spielen, damit er später noch das Ko-Aji mit A nutzen kann.

102/104: Diese Züge dienen eigentlich nur der Vorbereitung eines Angriffs auf die schwarze Gruppe links, ...

105: ... aber dieser Plan ist jetzt gar nicht so einfach



Dia. 14

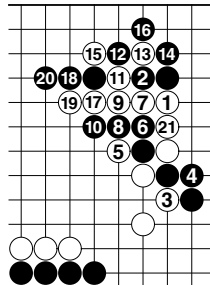
umzusetzen.

106: Eine vernünftige Idee wäre eventuell 1 in Dia. 15. Das Ergebnis nach 21 ist gut genug für Weiß und die schwache schwarze Gruppe noch nicht sicher angebunden.

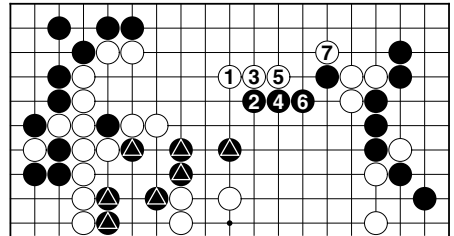
111: Weiß hat zwar die schwarze Ecke etwas reduziert, kann aber mit dem Ergebnis nicht wirklich zufrieden sein.

112: Dieser Zug ist zu langsam! Besser wäre ein Angriffszug gegen die schwache schwarze Gruppe auf 1 in Dia. 16 gewesen. Wenn Schwarz sich dann verteidigt, bekommt Weiß seine Verbindung auf 7 praktisch automatisch und steht dann in der Partie leicht besser.

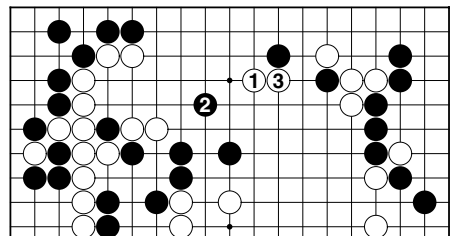
114: Besser wäre wohl der Schulterschluss auf 1



Dia. 15



Dia. 16

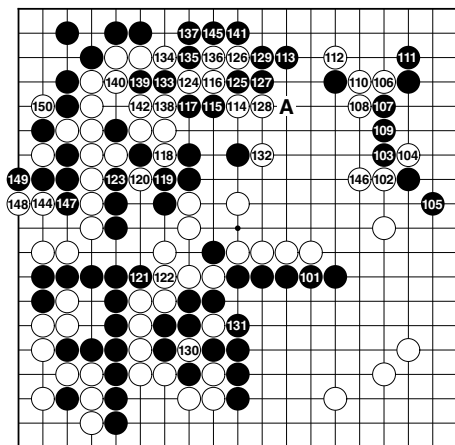


Dia. 17

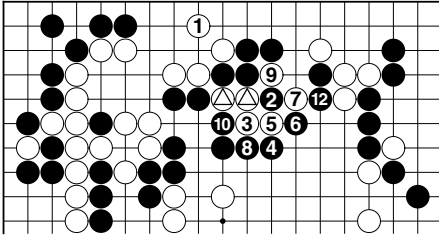
in Dia. 17. Wenn Schwarz dann für seine schwache Gruppe zieht, kann Weiß mit 3 gut fortsetzen.

115: Nun bläst Weiß zum Gegenangriff!

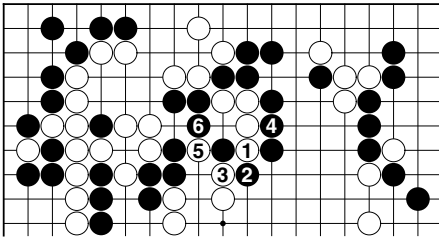
129: Das ist ein sehr starker Zug und auch der entscheidende Zug der Partie, mit dem Weiß



Figur 3 (101–150)
143 auf 133



Dia. 18



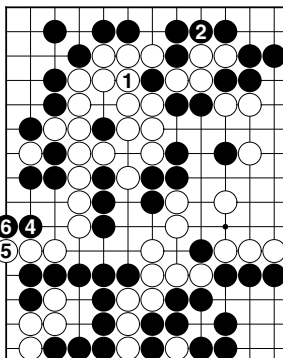
Dia. 19

sicher nicht gerechnet hat! Wenn Weiß jetzt mit 1 in Dia. 18 am Rand verteidigt, werden die beiden markierten Steine mit 2 und 4 in einem Netz wie in der Folge bis 12 oder in einer Mausefalle wie in Dia. 19 gefangen. Es ist also in der Tat so, dass nach 129 für Schwarz A und 133 Miai sind.

133: Schwarz zeigt in der Folge, warum dieser Zug die Miai-Alternative zu A ist und ebenfalls fängt.

139: Durch diesen Zug lebt Weiß mit seiner Gruppe noch nicht.

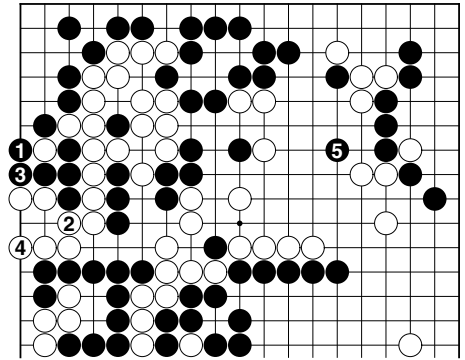
143: Weiß darf nun leider seine vier Steine nicht retten, wie Dia. 20 beweist. Nach 6 gewinnt Schwarz einfach das Semeai.



Dia. 20 (3 deckt)

145: Die Partie ist vermutlich jetzt schon entschieden.

149: Dieser Zug und das resultierende Ko sind unnötig. Schwarz kann einfach mit 1 und 3 in Dia. 21 auf Sicherheit spielen, Weiß mit 2



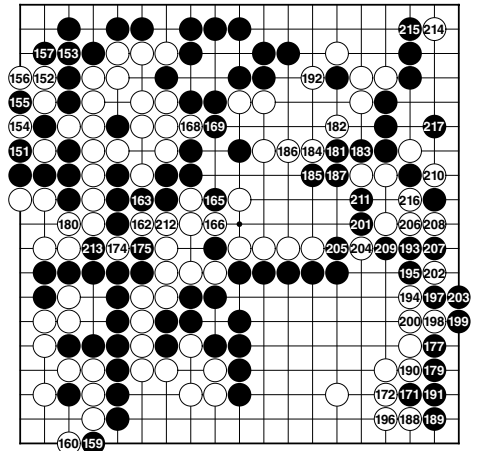
Dia. 21

und 4 leben lassen und mit 5 danach die Partie locker gewinnen.

156: Weiß erreicht ein Ko, aber es ist kein direktes. 177: Weiß darf nicht mehr antworten, wenn er das Ko gewinnen will.

209: Durch diesem Zug kann Weiß nicht leben. Ich denke, 112 war der Verlustzug der Partie, weil er zu langsam war. Weiß hätte erst die Gruppe in der Mitte angreifen müssen. Danach hat dann der neue Europameister mit dem starken Zug 129 gegläntzt.

217: Die weiße Gruppe ist nun definitiv tot, so dass die Partie aufgegeben werden kann ...



Figur 4 (151–217)

158, 164, 170, 176 auf 154;
161, 167, 173 auf 155; 178 neben 151

Der Durchbruch zum 12. Kyu (1)

von Klaus Petri

Wie angekündigt, starte ich nun eine neue Serie. Was ist anders, beim Versuch 12. Kyu zu werden? Wir erinnern uns, den angehenden 18. Kyus habe ich im Wesentlichen empfohlen, irgendetwas zu machen, was sie interessiert. Es gibt so viel Spannendes im Go zu entdecken. Solange das Interesse nicht abnimmt, wird man irgendwann 18. Kyu und besser. Gilt das auch für das Ziel, 12. Kyu zu werden? Also für solche, die einem 18. Kyu mit Erfolg sechs Steine vorgeben? Irgendwie schon, aber auch nicht.

Fangen wir mit dem offenen Ende der letzten Folge an:

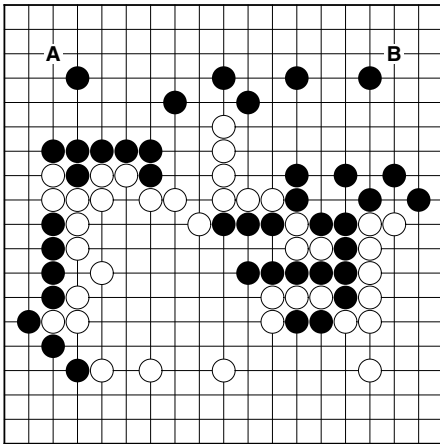


Diagramm 1

Wo sollte Weiß ziehen? Irgendwo am oberen Rand!¹ Zieht Weiß zu keinem Zeitpunkt der Partie am oberen Rand, so wird Schwarz dort 80 Punkte machen. Das ist viel. Viele 18. Kyus zögern, in solchen Stellungen einen Stein in den schwarzen Einflussbereich zu legen. Wieso? Verständlicherweise haben sie Angst, der Stein könnte gefangen werden. Aber ist das schlimm? Ja, es

fühlt sich schlimm an!² Also lieber nie in solche Bereiche hineinsetzen und mögliche Schmerzen und Misserfolgserebnisse vermeiden? So werde ich ein glücklicher Go-Spieler!³

Aber ich werde nicht unbedingt 12. Kyu. In einer Zeitschrift⁴ habe ich vor kurzem gelesen, Eltern seien oft weniger glücklich als Kinderlose. Dafür würden Kinder dem Leben einen Sinn geben. Ich denke, das Invadieren läuft auf das Gleiche hinaus: Wer versucht, auch in gegnerische Bereiche hineinzusetzen, ist öfter unglücklich, aber er gibt seinem Spiel einen Sinn.⁵ Hier ist für viele ein wesentlicher Unterschied zwischen 12. Kyu und 18. Kyu.

Betrachten wir die fiktive Eröffnung aus Diagramm 2. Wo sollte Weiß spielen? Wenn Weiß

³ Tatsächlich ist das hier erkennbare psychologische Problem auch für 5. Kyus noch eine große Hürde. Nehmen wir an, mein Gegner spielt im Endspiel einen Zug, bei dem ich mir unsicher bin, ob ich nun decken muss oder nicht. Nehmen wir an, ich rechne und komme zum Ergebnis, dass nicht decken ok ist. Viele Spieler decken dann trotzdem oder rechnen gar nicht erst. Das hat einfacher Gründe: Decken tut NIE weh. Es fühlt sich einfach nicht schlimm an, einmal zu viel zu decken. Dass ich später die Partie wegen solchen Zügen verloren habe, erkenne ich nicht, also wird die Unzufriedenheit über den Partieverlust nicht direkt mit den unnötigen Deckungszügen in Verbindung gebracht und ich decke munter weiter. Aber jeder unnötige Deckungszug macht sehr vereinfacht gesagt einen Stein Vorgabe aus. Wenn ich also fünf Mal unnötig decke, bin ich 20. Kyu statt 15. Kyu.

Was hindert mich also daran, nicht zu decken, wenn das doch so wichtig ist? Mich hindern die Schmerzen, die entstehen könnten, wenn ich mich verrechnen würde! Einmal nicht decken, wenn Decken notwendig war, führt in der Regel dazu, dass der Gegner Steine von mir fängt. Das merke ich gleich und es ärgert mich. Da also decken nie direkt weh tut, weil wir nicht erleben, wenn decken falsch ist und nicht decken sehr konkret weh tut, wenn es falsch ist, fühlt es sich so an, als sei decken im Zweifel besser.

Aber genau das Gegenteil ist zum Lernen richtig! Gerade weil wir beim Decken oft nicht erleben, ob es falsch war, sollten wir im Zweifelsfall nicht decken. Genau so lernt man. Vor allem sollte man sich eine ehrliche Meinung bilden, ob Decken nötig ist oder nicht und dann genau die Option wählen, die der eigenen Rechnung entspricht und nicht aus Angst immer decken.

⁴ Psychologie Heute 07/2017 S.66.

⁵ Hier lehne ich mich weit aus dem Fenster: Ganz ohne die Idee der Invasion ist das Go-Spiel sinnfrei.

¹ Klassische Einstiegspunkte sind A oder B. Wer möchte, kann auch andere Züge testen, die ihm gerade in den Sinn kommen, solange er irgendwo am oberen Rand zieht.

² Aber nein, es ist überhaupt nicht schlimm.

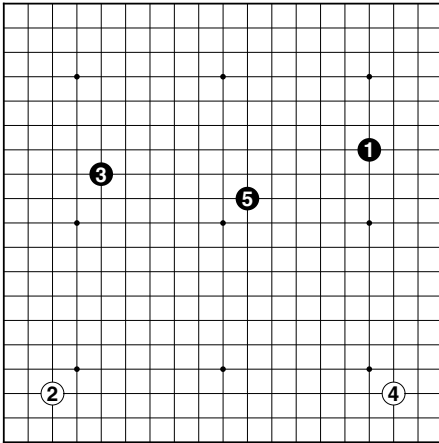


Diagramm 2

im Verlauf der Partie nie am oberen Rand spielt, wird das keine sinnvolle Gopartie! Schwarz beansprucht dann mühelos viel mehr Punkte, als ihm zustehen. Wenn wir uns entwickeln wollen, müssen wir irgendwann die Diskussion aufnehmen, ob und zu welchen Bedingungen man in die gegnerischen Einflussbereiche hinein darf. Zum einen muss man das tun, weil es eben der tieferen Frage unseres Spieles entspricht, wissen zu wollen, in welchen Regionen jeder gegnerische Stein gefangen werden kann. Genau daraus entsteht ja die Definition von Gebiet und ohne Gebiet kein Go-Spiel. Aber jenseits solcher philosophischer Argumente müssen wir in gegnerische Einflussbereiche hineinsetzen, weil man beim Ausprobieren lernt, was geht und was gehen sollte.

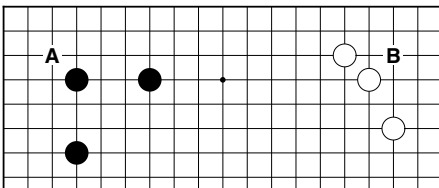


Diagramm 3

Welche Formation in Diagramm 3 ist besser, die schwarze oder die weiße? Klar, A ist viel

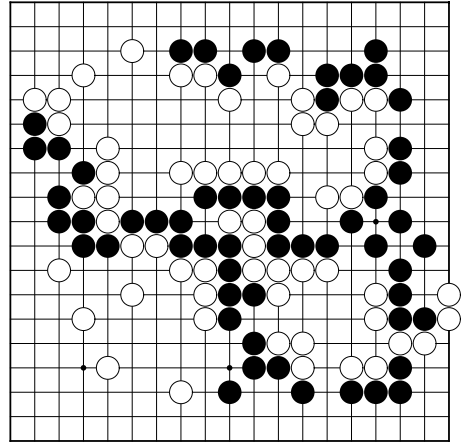


Diagramm 4

besser, denn bei A sind viel mehr Punkte als bei B, oder? Aber genau das gilt es zu irgendeinem geeigneten Zeitpunkt zu diskutieren! Weiß kann ja einfach mal einen Stein auf A setzen und schauen, ob Schwarz den tatsächlich fangen kann. Wenn nicht,⁶ dann sind da halt deutlich weniger schwarze Punkte.⁷

Die Überwindung Invasionen regelmäßig zu wagen und zu üben ist ein wesentlicher Schritt zum 12. Kyu. Viel später kann man sich dann damit beschäftigen, zu welchem Zeitpunkt man invadieren sollte, was faire Ergebnisse bei Invasionen sind, wie man gegen gegnerische Invasionen vorgeht, welche Formen sich für invadierende Gruppen eignen und noch vieles mehr, was mit dem Thema direkt zusammen hängt. Aber zuallererst muss man sich überwinden, überhaupt Invasionen zu versuchen, auch wenn dabei regelmäßig Gruppen sterben, bis man den Dreh raus hat.

Eine abschließende Übung aus einer aktuellen Partie: Wo sollte Schwarz in Diagramm 4 setzen, wenn er noch Chancen haben möchte, die Partie zu gewinnen?

⁶ Tatsächlich sollte eine weiße Invasion auf A überleben, wogegen eine schwarze Invasion auf B sterben sollte.

⁷ Was nicht unbedingt bedeutet, dass die schwarze Formation schlecht ist. Ich behaupte hier nur, dass Weiß irgendwann versuchen muss, auf A zu setzen, da sonst ist die schwarze Formation besser als erlaubt ist!

Hallo, liebe Kinder!

Hast Du schon mal Paar-Go gespielt? Ein Spieler und eine Spielerin bilden dabei ein Team und setzen die Steine abwechselnd. Absprechen darf man sich dabei aber nicht. Beim diesjährigen es, wie jedes Jahr, ein großes Paar-Go-Turnier. Rund 100 Paare aus aller Welt haben mitgemacht! Und viele Kinder waren auch dabei! Und mit wem spielen die dann? Zum Beispiel mit Papa oder Mama! Manche hatten sogar spezielle Paar-Go-T-Shirts. Ich habe Euch ein paar Fotos mitgebracht ... Magst Du auch mal Paar-Go spielen? Dann geht

Ein Spieler und eine Spielerin bilden dabei ein Team abwechselnd. Absprechen darf man sich dabei aber nicht. Beim diesjährigen Europäischen Go-Kongress gab



das zum Beispiel beim Kido-Cup in Hamburg nächstes Jahr. Oder Du schnappst Dir Papa oder Mama und fährst mit Ihnen zum Eltern-Kind-Turnier nach Karlsruhe, das im Februar stattfinden wird.

Viel Spaß!



Euer 黑Hej

International

von Lars A. Gehrke

Komatsu Hideki bekommt Sitz im Samsung-Turnier

Das internationale Vorrunden-Turnier für den 22. Samsung-Pokal wurde in Korea vom 28. Juni bis 3. Juli in fünf Runden ausgetragen. Von den 27 japanischen Spielern, die in den verschiedenen Kategorien teilnahmen, schaffte es nur ein einziger, einen Platz in diesem wichtigen internationalen Turnier zu bekommen, nämlich Komatsu Hideki 9p. Er erreichte fünf Siege in Folge in der Senior-Gruppe und bekommt damit einen Platz im Hauptturnier. Auch schon in den Vorrunden-Turnieren der Jahre 2012 und 2013 war er erfolgreich.

Das Hauptturnier beginnt am 5. September. Automatisch gesetzte Spieler für Japan sind Iyama



Komatsu Hideki 9p

Yuta und Yamashita Keigo. Das besondere an dem Vorrundenturnier beim Samsung Pokal ist, dass es auch Amateur-Spielerinnen und -Spielern offen steht, daran teilzunehmen. So starteten auch dieses Jahr 14 koreanische Amateure beim Vorrundenturnier. In der Senior-Gruppe gewann neben Komatsu Hideki auch der koreanische Spieler Seo Bongsoo 9d. Bei den Frauen gewannen Kim Jaeyoung 3p (Korea) und Li He 5p (China) alle fünf Spiele und qualifizieren sich damit ebenso für eine Teilnahme am Hauptturnier. Ansonsten haben folgende Spieler auch alle fünf Vorrunden gewonnen: Song Taekon 9p (Korea), Park Jinsol 7p (Korea), An Sungjoon 7p (Korea), Dong Mengcheng 6p (China), Han Taehee 6p (Korea), Gu Zihao 5p (China), Zhao Chenyu 5p (China), Xue Guanhua 2p (China), Shi Yue 9p (China), Byun Sangil 5p (Korea), Lee Donghoon 8p (Korea), Yang Dingxin 5p (China), Shin Minjun 5p (Korea) und Chen Zijian 4p (China).

Der Samsung-Pokal ist ein jährlich stattfindendes internationales Turnier. Seit dem 10. Samsung-Pokal sind die Zeitbeschränkungen auf zwei Stunden Hauptbedenkzeit und fünf Perioden mit jeweils einer Minute Byoyomi pro Spieler begrenzt. Das Preisgeld lag bis 2011 bei 200.000.000 Won, das sind ca. 150.000 Euro. Seitdem wurde es auf 300.000.000 Won, ca. 225.000 Euro, angehoben. Den 21. und 20. Samsung Pokal in den Jahren 2016 und 2015 gewann beides Mal der weltbekannte Spieler Ke Jie 9p.

Zu den Gewinnern des Vorrunden-Turniers gesellen sich der Gewinner der letzten Ausgabe (Ke Jie), der Vize (Tuo Jiayi 9p) und die beiden Drittplatzierten (Lee Sedol 9p und Fan Yunruo 5p). Zusätzlich kommt ein Vertreter aus Europa, zwei aus Japan, drei aus China und vier aus Korea dazu. Die 32 Teilnehmer teilen sich in acht Gruppen à vier Spieler auf. Jede Gruppe spielt dann in einem Doppel-KO-Format, d. h., dass es einen Gewinner-Zweig mit Spielern, die noch keine Niederlage haben, gibt und einen Verlierer-Zweig mit Spielern vom Gewinner-Zweig, die nur eine Niederlage haben. Sobald man die zweite Niederlage einstecken muss, ist man ganz ausgeschieden. Die jeweiligen Sieger des Gewinner- und Verlierer-Zweiges aus den acht Gruppen stellen dann die letzten 16 Teilnehmer eines einfachen K.O.-Turnieres, wo das Halbfinale und Finale mit jeweils einem Best-of-3 entschieden wird.

Zwischenstand beim 3. MLILY Pokal

Die dritte und vierte Hauptrunde des 3. MLILY-Pokals wurden am 24. und 26. August 2017 in Tongling ausgetragen, in der Anhui Provinz in China. Sie liegt am Jangtsekiang nur ein paar Stunden südöstlich von Hefei, der Provinzhauptstadt. Ein Block entfernt und sichtbar vom Tong Que Tai New Century Hotel International, dem Austragungsort des Turnieres, ist ein großer See namens Tianjinghu, der von Wanderwegen und Parkanlagen umschlossen ist. Die Stadt ist voll mit Kupfer- und Bronze-Statuen, die auf die 3500 Jahre alte Kupferindustrie der Stadt hinweisen. Tongling war der Ort der ersten industriellen Kupferproduktion in China. Dadurch wurde die Stadt ein frühes Zentrum von Industrie und Wohlstand in der Region. Tonglings Kupfer ist heutzutage immer noch ein bedeutender Grundstein für die industrielle Kupferproduktion in China.

Nach zwei erfolgreichen Runden verlor Ke Jie 9p, Weltranglistenester, in der dritten Runde gegen die koreanische Nr. 1 und den Weltranglistenzweiten Park Jungwhan 9p mit einem hal-

ben Punkt. Ebenso verlor Lee Sedol 9p in der dritten Runde gegen den Chinesen Huang Xin 4p. Park Jungwhan gewann in der vierten Runde gegen den Chinesen Chen Zijian 5d durch Aufgabe und ist somit im Halbfinale. Ebenso konnten sich Park Yeonghun 9p gegen den Chinesen Fan Yunruo 6p behaupten. Die anderen beiden Viertelfinalpartien waren rein chinesisch: Xie Ke 3p gewann gegen Liao Yuanhe 5p mit einem halben Punkt und Li Xuanhao 7p gewann gegen Huang Xin 4p durch Aufgabe.

Interessanterweise hat im Hauptturnier als einer der 64 Spielerinnen und Spieler auch die künstli-



Li Xuanhao 6p vs Park Yonghun 9p und Xie Ke 3p vs Park Jungwhan 9p



Tianjinghu-See in Tongling, China

che Intelligenz DeepZenGo teilgenommen. DeepZenGo ist ein Computerprogramm, das von den japanischen Programmierern Yoji Ojima und Hideki Kato entwickelt wurde. Ursprünglich war Zen eine starke Go-Engine, die für viele Jahre das Top-Programm auf KGS darstellte und zahlreiche Rang-Meilensteine erreichte. Nach der Veröffentlichung von AlphaGo wurde die Deep Learning Technologie auch in Zen eingebaut und seitdem trägt er den Namen DeepZen-

Go. In der ersten Runde gewann die KI gegen den 18-jährigen Koreaner Shin Minjun 6p, verlor aber daraufhin in der zweiten Runde gegen den Chinesen Wang Haoyang 6p mit einem halben Punkt. Für Europa spielten Ilja Shikshin 1p aus Russland und Mateusz Surma 1p aus Polen. Ilja Shikshin verlor gegen den Chinesen He Yang 1p mit 4,5 Punkten und Mateusz Surma verlor gegen Liao Yuanhe durch Aufgabe. Für Nordamerika spielten Ryan Li 1p und Stephanie Yin 1p. Ryan Li gewann die erste Runde gegen Teng Honghao 2p (China) mit 1,5 Punkten und die zweite Runde gegen Chen Yaoye 9p (China) mit 3,5 Punkten. In der dritten Runde verlor er allerdings gegen Li Xuanhao durch Aufgabe. Stephanie Yin verlor in der ersten Runde gegen die chinesische Spielerin Zhang Xiang 8p durch Aufgabe.

Das Halbfinale wird jeweils als Best-of-3 am 17., 19. und 20. November diesen Jahres ausgetragen.

Japan

von James Brückl

Meijin-Liga

Tatsächlich bleibt Iyama Yuta in der Meijin Liga ungeschlagen (8:0!) und erkämpft sich somit die Herausforderung um den Titel. Das erste Spiel gegen Takao Shinji findet Ende August statt und die maximal sieben Spiele können sich bis Anfang November hinziehen. In der phänomenalen Form, in der sich Iyama Yuta befindet, werden die meisten wohl seinen Sieg erwarten. Ein solcher ist nicht nur von großer sportlicher Bedeutung (Iyama Yuta würde erneut alle sieben großen Titel halten), sondern natürlich auch von wirtschaftlicher. Zum Stand Juli 2018 sind die einzelnen Titel wie folgt dotiert (in Euro):

Kisei	375.000
Meijin	275.000
Honinbo	250.000
Oza	115.000
Tengen	108.000
Gosei	65.000
Judan	58.000

Das Preisgeld für andere Titel liegt deutlich niedriger und so bleibt für die Rivalen Iyamas derzeit nur noch wenig übrig ...

Gosei

Nachdem Iyama Yuta im Juni bereits das erste Spiel gegen Yamashita Keigo gewonnen hatte, gewinnt er auch die zwei folgenden Spiele im Juli und verteidigt damit seinen Titel.

Igo-Masters-Cup

Im Turnier der alten Meister muss sich Cho Chikun 9p gegen Kobayashi Satoru 9p geschlagen geben, der somit der siebente Titelträger dieses noch recht jungen Turniers ist.

Oza

Ichiriki Ryo 7p gewinnt die Liga und wird Herausforderer von Iyama Yuta, die erste Partie findet aber erst im Oktober statt.

Tengen

In der Tengen-Liga verbleiben nur noch Yamashita Keigo 9p und Ichiriki Ryo 7p, die noch Ende August unter sich den Herausforderer von Iyama Yuta bestimmen.

Kisei

Im Kisei konnte Ichiriki Ryo vorzeitig mit einem 4:0 die höchste Liga gewinnen. Der zweite Platz ist noch nicht entschieden und gleich vier Spieler (Kono Rin, Yamashita Keigo, Murakawa Daisuke und Cho U)



Iyama Yuta 9p dominiert die Turnierszene in Japan

stehen 2:2, bei noch einem ausstehenden Spiel. Es folgt sodann das eigentliche Herausfordererturnier, in dem die Sieger (und teils Zweitplatzierten) der einzelnen Kisei-Liegen (C-, B-, A- und S-Liga) den Herausforderer von Iyama Yuta bestimmen.

Honinbo der Frauen

Yoshihara Yukari unterliegt Xie Yimin, die somit die Herausforderin von Fujisawa Rina wird.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Es gab in diesem Jahr nur eine Mini-Sommerpause von zwei Wochen. Danach wurde die Liga in den heißesten Sommertagen fortgesetzt. Die Mannschaft aus Henan konnte in den letzten sechs Runden nur zwei Punkte holen und der Abstand zu den anderen Mannschaften wurde immer größer. Bis Ende August wurden 14 Runden absolviert:

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Beijing Minsheng Bank	31	36
2	Jiangsu	27	35
3	Beijing Citic	27	31
4	Shandong	24	33
5	Supor Hangzhou	24	30
6	Xiamen	22	26
7	Hanzhou Yunlin	21	27
8	Shanghai	20	27
9	Chongqing	19	29
10	Zhuhai	19	28
11	Chengdu	18	27
12	Guangdong	16	23
13	Jiangxi	15	22
14	Henan	11	18

31. CCTV Cup

Am 16.08. fand das Finale des CCTV Cups in Beijing statt. Nach dem Überraschungssieg gegen Ke Jie 9p am Vortag konnte sich der EGC-Sieger aus Oberhof Zhang Tao 6p auch gegen Li Xuanhao 7p durchsetzen.

Zhang ist schon 26 Jahre alt und es ist der erste große Titel in seiner Karriere. Die Finalisten haben sich auch für den Asien-Cup qualifiziert.

30. Meijing

Am 07.08 gewann Li Xuanhao 7p im Halbfinale des Meijing gegen Tang Weixing 9p. Der Gegner im kleinen Finale ist Mi Yuting 9p aus Jiangsu. Der Sieger spielt später dann im „Best of 3“-Finale gegen den amtierenden Meijing Lina Xiao 8p. Es wäre für beide Spieler das erste Mal, einen großen Titel zu gewinnen.

8. Longxin Cup

Am 26.07. fand die letzte Finalpartie des Longxing Cups zwischen Ke Jie 9p und Li Qincheng 9p statt.

Der Longxi Cup ist ein Blitzturnier und die Spieler haben nur 30 Sekunden Bedenkzeit für einen Zug. Unter Zeitdruck haben beide mehrere Fehler gemacht. Zuerst hat Li ein großes Gebiet verloren. Dann konnte Ke eine Gruppe nicht anbinden und sie konnte nur durch ein Ko gerettet werden. Li hatte am Anfang des Ko-Kampfs die Möglichkeit, einfach das Ko durchzuschlagen und die Drohung von Ke zu ignorieren. Leider hat er keine Zeit gehabt, die Punkte zu zählen und die korrekte Entscheidung zu treffen. So haben beide das Ko weiter gespielt, bis Li keine Drohung mehr hatte. Ke gewann am Ende glücklich mit einem Ergebnis von 2:0.

Korea

von Tobias Berben

Rangliste

Pl.	Name	+	-	%
1	Choi Jung 7p	37	10	79
2	O Yujin 5p	34	15	69
3	Byun Sangil 6p	32	10	76
4	Kim Myeonghoon 5p	29	7	81
	Shin Jinseo 8p	29	9	76
6	Kim Jaeyoung 3p	28	6	82
7	Park Junghwan 9p	27	6	82
	Shin Minjun 6p	27	17	61
9	Kim Jiseok 9p	26	13	67
	Kim Dayoung 2p	26	16	62

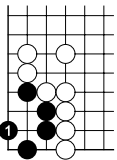
Problecke

von Timo Kreuzer

Der Gewinner dieser Ausgabe ist Hartmut Kehmann. Herzlichen Glückwunsch!

Trotz verhältnismäßig schwieriger Probleme wurde eine Rekordzahl an Lösungen eingesendet. Für die neuen Probleme wünsche ich viel Spaß! Bei allen Problemen ist Schwarz am Zug.

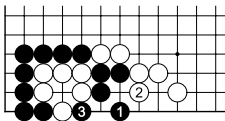
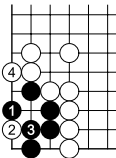
Lösungen zu 3/2017



Lösung 1:

Korrekt. Nur dieser Zug bringt der schwarzen Gruppe die wichtigen zwei Augen

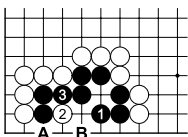
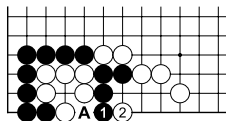
Falsch. Schwarz 1 ist leider nicht korrekt, denn Weiß kann mit dem guten Zug auf 2 überraschen. Nach Weiß 4 ist die schwarze Gruppe tot.



Lösung 2:

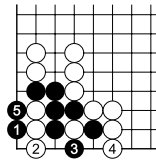
Korrekt. Ein Ko ist in diesem Fall die Lösung.

Falsch. Den Freiheitswettbewerb kann Schwarz nicht direkt gewinnen, denn nach Weiß 2 wird Schwarz sich in der Folge nicht auf A annähern können.



Lösung 3:

Korrekt. Schwarz lebt. Weiß 2 ist ein guter Versuch, doch nach 3 sind A und B Miai.

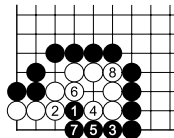
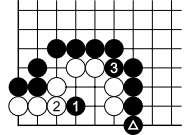


Lösung 4:

Korrekt. Das Beste für beide ist das Sekki.

Lösung 5:

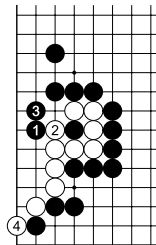
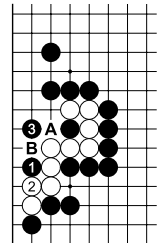
Korrekt. Das Tesuji auf 3 ist der Schlüssel, was zugegeben recht mühsam zu finden ist. Schwarz 3 funktioniert wegen des markierten Steines. Der markierte Stein und Schwarz 1 sind nach der Zugfolge im Diagramm untrennbar verbunden und die weiße Gruppe ist tot.



Falsch. Hier eine Variante, die leider nicht funktioniert.

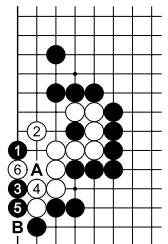
Lösung 6:

Korrekt. Auch hier ist ein Tesuji gefragt. Nur Schwarz 1 tötet bedingungslos. Nach 3 sind A und B Miai zum Töten der weißen Gruppe.



Falsch 1. Hier kann Weiß mit 4 immerhin ein Ko erreichen.

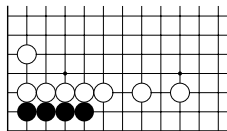
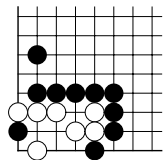
Falsch 2. Diese Variante funktioniert auch nicht. Setzt Schwarz im Diagramm mit A fort, wirft Weiß auf B ein und Schwarz kann danach nicht hinreichend nachdecken.



Probleme 4/2017

Problem 1:

Ein Klassiker. (3P)

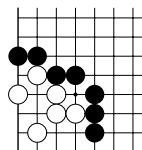


Problem 2:

Lebt die weiße Gruppe? (3P)

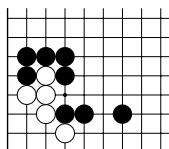
Problem 3:

Diese weiße Gruppe lebt noch nicht. Wie tötet Schwarz? (4P)



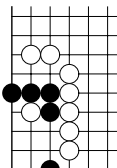
Problem 4:

Schon wieder eine weiße Gruppe, die noch nicht lebt. (5P)



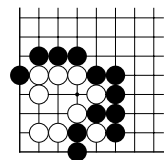
Problem 5:

Ein Leben ist gesucht. (5P)



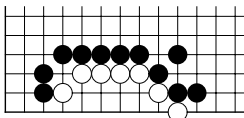
Problem 6:

Schwarz soll töten. (6P)



Problem 7:

Ein Ko ist nicht gut genug. (6P)



Gorenflo, Helmut (2)	9k	2/17	-3	355
Lorenzen, Klaus (2)	2k	3/17	20	351
Mertin, Stefan (1)	8k	3/17	31	349
Herwig, Bernhard (3)	1d	1/17	-3	348
Wacker, Klaus	8k	3/17	20	331
Koch, Kris (1)	3k	3/17	20	300
Wirth, Alexander	1k	3/17	31	300
Xu, Mei De (1)	3k	2/17	-3	293
Busch, Rainer (1)	6k	3/17	17	285
Schunda, Peter	12k	3/17	15	258
Hell, Otto (4)	3k	3/17	17	256
Gaismaier, Bernhard (4)	1d	3/17	20	249
v. Erichsen, Svante (2)	2d	3/17	25	246
Hartmann, Kirsten	1k	3/17	31	245
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	5/16	-3	245
Herwig, Max (2)	17k	1/17	-3	222
Gawron, Christian (8)	2d	3/17	31	219
Wimmer, Axel	7k	5/16	-3	215
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	3/17	16	208
Wolfgramm, Jens	4k	1/17	-3	197
Gronau, Max	1d	3/17	31	94
Wagner, Gabriel	3d	3/17	25	80
Urmoneit, Regina (1)	13k	3/17	26	79
Otte, Henning	5k	4/16	-3	71
Hildebrandt, Alexander	9k	3/17	20	68
Weickert, Thomas	6k	3/17	17	52
Schreiber, Burkhard (3)	3k	2/17	-3	47
Kostyuchenko, Denis	14k	3/17	16	39
Tron, Raphael	16k	3/17	15	32
Gabe, Axel (1)	5k	3/17	31	31
Weigelt, Timo	1d	3/17	31	31
Kapitzke, Jonas	8k	6/16	-3	21
Schott, Heiko	7k	3/17	20	20
Schomberg, Niels	2d	6/16	-3	18
Dymny, Leo	21k	2/17	-3	10
Hüsing, Johannes	6k	4/16	-3	6

Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte
Kehmann, Hartmut	1d	3/17	31	532
Ewe, Thorwald (3)	8k	3/17	20	519
Berg, Christoph (1)	1d	3/17	10	483
Hertter, Rainer (2)	4k	3/17	20	474
Millies, Oliver	3d	3/17	31	445
Schönfeld, Ralf (2)	8k	3/17	16	430
Pauli, Robert (7)	1d	3/17	31	412
Reinicz, Thomas	3k	3/17	20	385
Reimpell, Monika (8)	2d	3/17	31	380
Schlipf, Jan	8k	3/17	28	364

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 (10.10.2017) an:

Timo Kreuzer

Kroosweg 38

21073 Hamburg

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

problemecke@dgoeb.de

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

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

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

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

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

 Datum/Ort

 Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

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

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

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

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

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

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

Deutscher Go-Bund e.V.

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

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

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

DGoB-Vorstand

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

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

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

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

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

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

Datenschutz: Christian Gawron, Burgstr. 19, 59872 Meschede, Email: datenschutz@dgob.de

Deutschlandpokal: Georg Ulbrich, Brüdener Str. 10, 71554 Weissach im Tal, Email: fs-pokal@dgob.de

Deutscher Internet-Go-Pokal: Christoph Hertzberg, Kulenkampffallee 185, 28213 Bremen, Tel.: (0176) 64332373, Email: fs-digop@dgob.de

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

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

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

Pressearbeit: Antonius Claasen, Lönsstr. 14, 21077 Hamburg, fs-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

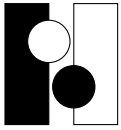
DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

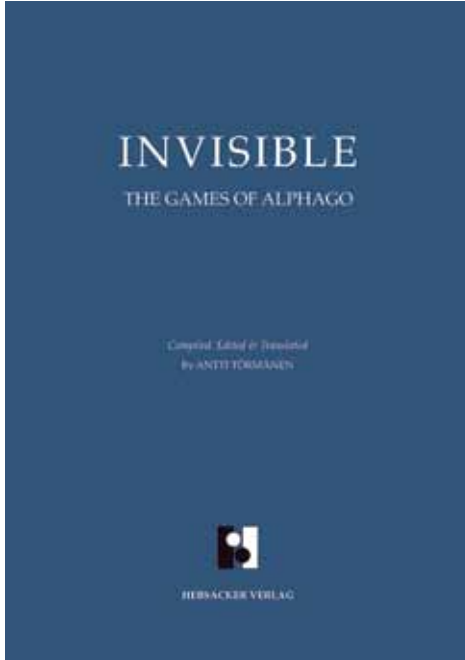
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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



Hebsacker Verlag

Go-Spielmaterial & -Bücher



„The strongest go player in history is not human!“

Dieses Buch dokumentiert den historischen Durchbruch der Künstlichen Intelligenz. Es enthält alle offiziell gespielten 78 Go-Partien der aufsehenerregenden Google-Deepmind-Software AlphaGo, 73 davon mit professionellen Kommentaren. Diese stammen von Antti Törmänen 1p, dem finnischen Go-Profi in Tokyo, und anderen Go-Profis des Nihon Ki-in oder wurden von Törmänen aus unterschiedlichen Quellen zusammengetragen.

Das Buch ist in Anlehnung an sein editorisches Vorbild, „Invincible. The Games of Shusahu“ von John Power, im Großformat gedruckt, hat 272 Seiten und kann in einer Soft- sowie einer Hardcover-Ausgabe unter www.go-spiele.de erworben werden.

Softcover	34,00 Euro
Hardcover	54,00 Euro



Antti Törmänen signiert sein Buch beim EGC 2017 in Oberhof



Seitenansicht der Hardcover-Ausgabe des „Invisible“ von Antti Törmänen

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*

Oktober

6 (Fr) Berlin-Tiergarten

9. Jugendpokal des Botschafters von Japan im Go (U18), Mehrzweckhalle der Botschaft von Japan, Hiroshimastr. 10, Kontakt: Uwe Hadlich, 030 47497248, uwe.hadlich@gmail.com, Beginn: 9:45 Uhr / Anmeldung bis zum 1.10 erforderlich

7/8 Berlin-Tiergarten

12. Pokal des Botschafters von Japan im Go, Mehrzweckhalle der Botschaft von Japan, Hiroshimastr. 10, Kontakt: Uwe Hadlich, 030 47497248, uwe.hadlich@gmail.com, Beginn: 9:45 Uhr / Anmeldung bis zum 1.10 erforderlich

7/8 Bremen

9. Bremer Shudan, Universität Bremen, Bibliothekstraße, Gebäude MZH (Räume 1090 und 1450), Kontakt: Uwe Weiß, 0421/74154, Klenke-Weiss@t-online.de, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

13 (Fr) Jena

5. Jenaer Kreuzschnitt / Seminar, LEONARDO Schule, Marie-Juchacz-Straße 1, Beginn: 18:00 Uhr

14 (Sa) Berlin-Friedrichshain

Berliner Herbstturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, Kontakt: Sabine Wohnig, 0163 1805902, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

14/15 Jena

5. Jenaer Kreuzschnitt, LEONARDO Schule, Marie-Juchacz-Straße 1, Kontakt: Lena Gauthier, lgauthier@online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

26-29 Essen

Spielemesse Essen (kein Turnier), mit Go-Stand des LV NRW

28/29 Mannheim

20. Mannheimer Aji, Jugendkulturzentrums FORUM, Neckarpromenade 46, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

28/29 Brüssel (BE)

32nd Brussels Tournament

November

4/5 Frankfurt

3. TipTap Frankfurt, SAALBAU Gallus, Frankenallee 111, Kontakt: Benjamin Wirthmann, TipTapFrankfurt@outlook.de, 0178 5274653, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

4/5 Eindhoven (NL)

Brabants Toernooi

11 (Sa) Dortmund

Dortmunder Go-Turnier, Gesamtschule Gartenstadt, Hueckstraße 25/26, Kontakt: Mathias Helms, mathias.helms@t-online.de, 0231 4459396, Anmeldeschluss: 10:30 Uhr

17-19 Berlin

20. Go to Innovation, Innovationspark Wuhlheide, Gewerbezentrum „Manfred von Ardenne“ Köpenicker Straße 325 (Haus 40), Kontakt: Martin Sattelkau, kontakt@mSattelkau.de, 0177 3034566, Anmeldeschluss: 45 Min. vor Rundenbeginn (1. Runde am Fr: 18:00 Uhr, Sa: 10:00 Uhr, So: 10:00 Uhr)

18 (Sa) Hamburg

Hamburger Meisterschaft, LJR Hamburg, Güntherstraße 34, Kontakt: Timo Kreuzer, 0176 54712493, timo.kreuzer@tuhh.de, Anmeldeschluss: 10:00 Uhr

25/26 Berlin

XXXVIII. Berliner Kranich, Hauptgebäude der Humboldt-Universität zu Berlin, Senatssaal, Unter den Linden 6, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

Dezember

2/3 Düsseldorf

11. Japanischer Generalkonsul-Pokal, Cecilien-Gymnasium, Schorlemmerstraße 99, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

9 (Sa) Berlin-Friedrichshain

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

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

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

