

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2017

92. Jahrgang



Inhalt

„Eine alte Rechnung mit einer Partie Go beglei- chen“ (Suzuki Shin'ichi, 1873)	Titel
Vorwort, Inhalt	2
Nachrichten	2–4
Zu Retten und Fangen 33	4/16
Turnierberichte	5–16
Wie spielen Blinde Go?	17–18
Rezension: Wettläufe und Freiheiten ...	18–19
Anfängerprobleme	20–21
Der etwas andere Zug (20)	22–29
Impressum	29
Pokale	30–31
Groundhopping: Go in Georgien	32–33
Interview mit dem Deutschen Meister ...	34–35
Interview mit der Deutschen Meisterin	36
Lee Hajin: Baduk und Vorschriften	37
Durchbruch zum 12. Kyu (2)	38–39
Kinderseite	40
Fernostnachrichten	41–46
Go-Probleme	47–48
Mitgliedsantrag	49
DGoB-Organ	50
Anzeige: Hebsacker Verlag	51
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Zum ersten Mal seit vielen Jahren ist dies eine DGoZ ohne kommentierte Partien, da Yoon Young-Sun 8p leider verhindert war und F. J. Dickhut seine Serie mit Bundesliga-Kommentaren nach insgesamt 26 Folgen gerne in andere Hände geben möchte. Ihm sei für die jahrelange Mitarbeit ganz herzlich gedankt!

Alternativ stehen dafür in diesem Heft sehr viele Berichte – von Sitzungen, Meisterschaften, Reisen. Sie spiegeln sehr schön die Vielfalt unseres Go-Lebens wieder, oder?

Tobias Berben

Bericht von der EGF-Sitzung

von Michael Marz

Am 25. Juli fand während des Europäischen Go-Kongresses in Oberhof die alljährliche Mitgliederversammlung der Europäischen Go-Föderation statt, bei der die einzelnen Ländervertreter die Go-Politik des Kontinents gestalten.

Internationale Go-Vereinigung (IGF)

Nach Abwicklung der Formalien begann die Sitzung inhaltlich mit Berichten. So berichtete die IGF, dass sie Georgien als neues Mitglied aufgenommen habe. Von 8. bis 16. Dezember soll es die ISMA-Elite-Denksportspiele in China geben, in der für Europa zwei Damen und zwei Herren an den Start dürfen. Dort werden Ilya Shikshin, Mateusz Surma, Manja Marz und Natalia Kovaleva Europa vertreten.

Außerdem war für die Zeit vom 8. bis 18. August in der Inneren Mongolei der erste Chinesische Go-Kongress nach europäischem Vorbild geplant.

Auch die neuen Peking-Fahrer des CEGO-Programms wurden benannt: Neben den beiden Deutschen Matias Pankoke und Arved Pittner sind dies Virzhinia Shalneva aus Russland, Elian Gregoriu aus Rumänien sowie Nikola Mitic aus Serbien, der sich der jugendlichen Virzhinia, Elian und Arved etwas annehmen soll. Es wird in der Tat viel stärker auf junge Spieler gesetzt. Der neu gekürte CEGO-Profi ist Andrii Kravets aus der Ukraine.

Die bestehenden CEGO-EGF-Profis erzielten bei ostasiatischen Turnieren teilweise beachtliche Erfolge, was dazu führt, dass sie auch verstärkt zur Teilnahme an solchen Veranstaltungen eingeladen werden. Insbesondere hat der Sponsor der europäischen Mannschaft in der chinesischen Profiligena seine Unterstützung weiterhin zugesagt.

Tja, und dann war da noch die Sache mit der Amateur-WM. Russland hatte sich für die Ausrichtung der Amateur-WM 2019 in Wladiwostock beworben, blitzte aber beim IGF-Vorstand damit ab. Denn trotz der satzungsgemäßen demokratischen Grundausrichtung der IGF, die vorsieht, dass alle wichtigen Entscheidungen auf den jährlichen Mitgliederversammlungen stattfinden sollen, sieht dort die Realität anders aus. Sobald die Sitzung beginnt, stehen die Beschlüsse bereits fest, getroffen

in Absprache der „Großen Drei“ Japan, China und Korea. Und so war die Ausrichtung der Amateur-WM in Japan 2019 längst in trockenen Tüchern, man dürfe den Sponsor nicht vergraulen usw., bevor überhaupt jemals darüber gesprochen wurde. Die EGF-Führung sieht dieses Vorgehen kontrovers: Während das russische Vorstandsmitglied sich massiv dafür einsetzte, durch die EGF mit mehr als 50% der IGF-Mitglieder Druck auf die IGF aufzubauen, um diese zu demokratisieren – in einer Stellungnahme unterstützten einige wenige EGF-Verbände, darunter der DGoB, diese Bemühungen – mahnte der EGF-Präsident zur Zurückhaltung, da die Abhängigkeit zu den „Großen Drei“ und den dahinterliegenden Geldgebern zu groß sei. Russland als Retter der Demokratie? Jedenfalls im Moment noch nicht. Die EGF zu unentschlossen, aber als Möhre erhielt Russland die Amateur-WM für das Jahr 2020. Natürlich per Beschluss im stillen Dreierkammerlein.

Europäisches Go-Kulturzentrum (EGCC)

Das EGCC plant die Feier seines 25. Geburtstags mit einem besonderen Turnier und einer Neuauflage des Iwamoto-Preises. Details dazu liegen mir allerdings nicht vor.

Neue Mitglieder

Keine, aber Marokko möchte sich um den Beobachter-Status bewerben, um an der Europäischen Internet-Team-Meisterschaft teilnehmen zu können.

EGF-Präsident, Vorstand

Präsident und Vorstand berichteten über die Aktivitäten der EGF. Besonders erwähnenswert dabei das aufwändig hergestellte EGF-Jahrbuch, das auf dem EGC viele Käufer fand. Auf die Probleme bei der Neuvergabe des EGC 2017 wurde auf der Sitzung übrigens nicht weiter eingegangen. Das Thema wurde aber ja auch im Vorfeld hinreichend breit getreten und ist auf der sehr guten EGF-Webseite gut dokumentiert. Auf Anfrage berichtete die EGF jedoch, dass es in Sotschi Sonnenschein bei 28 Grad im Schatten gebe – im Kontrast zum Regen in Oberhof. Ebenso berichtenswert, dass der wichtige Posten des EGF-Geschäftsführers mit Lorenz Trippel nach meiner Auffassung hervorragend besetzt ist. Es ist ein elektronischer Newsletter der EGF geplant, den man online abonnieren kann.



Besorgnis erregend war die Aussage der EGF-Jugendkoordinatorin Jana Hricová, dass es der Ing-Stiftung aufgrund der Zinskrise immer schwerer falle, Mittel für internationale Go-Aktivitäten wie die Jugend-WM bereit zu stellen. Das betrifft nicht die nächste WM in Bacharach, möglicherweise aber zukünftige Veranstaltungen. Jana appelliert, diese Veranstaltung gegebenenfalls auch mit EGF-Mitteln zu stützen.

Bericht der Rechnungsprüfer

Alles neu in Sachen Finanzen, denn seit einem Jahr hat die EGF nicht nur mit Harry van der Krogt (Niederlande) einen neuen Schatzmeister, sondern mit Chantal Gajdos (Frankreich) und Marieke Ahlborn (Deutschland) zwei neue Rechnungsprüfer. Letztere „überinterpretieren“ ihre Aufgabe dabei deutlich und erarbeiten gemeinsam mit dem Schatzmeister neue Prozesse zur Steuerung und Dokumentation der Finanzflüsse, um zukünftige Prüfungen einfach zu gestalten.

Berichte der Kommissionen

Eigentlich gab es nur einen einzigen Bericht, nämlich den der Beschwerdekommision, allen anderen Kommissionen wurde berichtslos gute Arbeit (Ratings, EGF-Akademie) oder Inaktivität (Turniere, Profis) bescheinigt. Die Arbeit der EGC-Beraterin Manja Marz wurde von Italien (Pisa 2018) als „einfach nur perfekt“ bewundert.

Der Bericht der Beschwerdekommision war dafür dann aber sehr spannend. Seit Jahren gab es mal wieder einen Fall. Was war passiert? Die Kurzversion: Belgien (mit niederländischer Unterstützung) als Veranstalter der Damen-EM 2016 hatte komische Wertungsregeln angekündigt und nach diesen eine komische Abschlusstabelle gemeldet. Dagegen ging bei der EGF ein Protest ein, dem der EGF-Vorstand (nicht etwa die Beschwerdekommision) stattgegeben hatte. Die Tabelle wurde dann Wochen nach Abschluss des Turniers umgeschrieben. Und dagegen wurde wieder protestiert und dieser Protest landete schließlich bei der Beschwerdekommision. Es waren schon Monate ins Land gezogen, als deren Arbeit begann, und die Beschwerdekommision brauchte eine Weile, um sich zu sortieren: Schließlich

ging es weder darum, dass die Regeln komisch waren, noch darum, dass das Endergebnis gültig war, sondern letztlich darum, ob es dem EGF-Vorstand erlaubt ist, ein Ergebnis nachträglich zu ändern. Und obwohl die Beschwerdekommision der klaren Auffassung war, dass ein Umschreiben der Abschlusstabelle grober Unfug sei, räumte sie ein, dass der EGF-Vorstand die Befugnis hatte, diesen Unfug zu beschließen. Ich konnte es mir nicht verkneifen anzuregen, derartige Streitfälle doch gleich an die Beschwerdekommision zu delegieren und nicht seitens des Vorstands selbst eine derartige Entscheidung zu treffen.

Anträge

Danach ging es an die Anträge. Der deutsche Antrag zur Verkürzung der Vorlaufzeit für die EGC-Vergabe von drei auf zwei Jahre wurde angenommen. Ein Antrag des EGF-Präsidenten zur Neustrukturierung der EGF-Mitgliedsbeiträge wurde zurückgezogen, da wesentliche Aspekte nicht berücksichtigt waren. Ein Antrag der Profikommision zur Reduktion des EM-Starterfelds wurde abgelehnt. Ein weiterer Antrag des DGoB, die Kosten für die Ausrichtung der EM im Rahmen des EGC durch die EGF zu übernehmen, wurde angenommen.

Termine

Zu guter Letzt hier noch die Termine und Austragungsorte der Meisterschaften.

2017

Jugend-EM:	Grenoble (Frankreich)
Damen-EM:	Odessa (Ukraine)
Paar-EM:	Straßburg (Frankreich)
Studenten-EM:	Ceské Budojovice (Tschechien)

2018

Jugend-EM:	26.–28.3. in Kiev (Ukraine)
Paar-EM:	7./8.4. in Ascona (Schweiz)
Studenten-EM:	15./16.8. in Leksand (Schweden)
Damen-EM:	8./9. 9. in Helsinki (Finnland)

2019

Jugend-EM:	Moskau (Russland)
Paar-EM:	Groningen (Niederlande)
Studenten-EM:	Moskau (Russland)
Damen-EM:	noch nicht vergeben

Bundesliga- Videokommentar

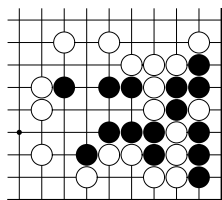
Der *Brett und Stein Verlag* hat anlässlich seines zehnjährigen Bestehens eine Reihe von Videokommentaren für die Bundesliga-Saison 2017/2018 ins Leben gerufen. Für die Kommentare konnte Viktor Lin 6d gewonnen werden, der pro Spieltag eine Partie aus den Ligen 2 bis 5 analysieren und besprechen wird. Das erste Video ist bereits online auf Youtube und fokussiert sich auf Ecken, Joseki und AlphaGo.

Der DGoB-Vorstand hat sein Einverständnis gegeben, das FS-Bundesliga freut sich auf die neue Zusammenarbeit und dankt dem Verlag für diese Initiative.

Gunnar Dickfeld

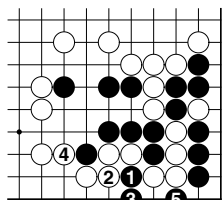
Zu Retten und Fangen 33

von Hartmut Kehmann

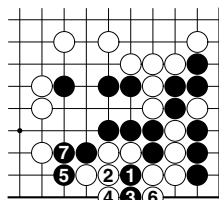


Dia. 1

In DGoZ 1/2017 ist diese Problemstellung in der Reihe „Retten und Fangen“ abgedruckt worden, verbunden mit der Frage, ob Schwarz seine Steine in Not noch retten kann.



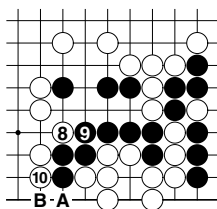
Dia. 1



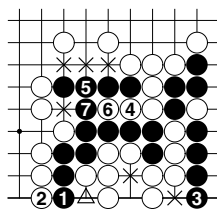
Dia. 2

Dia. 1: Die Zugfolge bis S5 wird als alternativlos angegeben, da ...

Dia. 2: ... nach der alternativen Abfolge in diesem Dia. die ganze weiße Gruppe einäugig tot sei. Das aber ist nicht so wirklich korrekt.



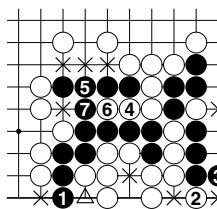
Dia. 3



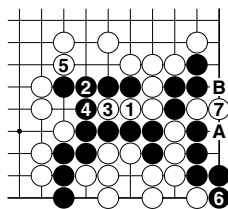
Dia. 4

Dia. 3: Nach W10 hat Schwarz die Wahl zwischen A und B.

Dia. 4: Wenn Weiß nach 1 mit 2 einfach eine Freiheit nimmt, verliert er das Semeai mit einer Freiheit, Weiß hat drei zählende Freiheiten gegen vier schwarze (die gemeinsame Freiheit Δ zählt für den Augenbesitzer Weiß alleine). S3 ist der Schlüsselpunkt in der Stellung, den Weiß selber besetzen muss, um zu gewinnen.



Dia. 5



Dia. 6

Dia. 5: Nach der Zugfolge bis S7 besteht ein Gleichstand an Freiheiten und Weiß am Zug gewinnt. Beachte, dass Schwarz den weißen Stein am rechten Rand schlagen muss, bevor er sich in der Ecke nähert, denn sonst ...

Dia. 6: ... nimmt Schwarz den Eckpunkt, ohne zuvor den weißen Stein zu schlagen, so streckt W7 zum Rand und Schwarz kann sich weder auf A noch auf B nähern. Im Ergebnis ist Schwarz nach dem Sagari auf A in Diagramm 3 verloren, wenn er dann Dia. 5 folgt.

Dia. 7 (S. 16): Die Alternative für Schwarz ist, selber ein Auge zu bilden. S9 schlägt die beiden weißen Steine, wonach alle drei Gruppen in Seki leben, sofern Schwarz das Ko in der Ecke gewinnt. Die Einzelheiten sollen hier nicht diskutiert werden, da es ausschließlich darum geht zu zeigen, dass Weiß durchaus wie in Diagramm 2 spielen kann.

– Fortsetzung auf S. 16 –

Hans-Pietsch-Memorial 2017

von Bernhard Herwig

Dieses Jahr fand das Hans-Pietsch-Memorial am 16. und 17.09. das erste Mal in Mainz statt. Neben dem Verein Go4School hat das Frauenlob-Gymnasium mitorganisiert und die Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt. Ebenso halfen die älteren Schüler unter anderem beim Auf- und Abbauen.

Am Freitagabend war das Essen vorbereitet für die Mannschaften, die schon Freitag anreisten. Um 18 Uhr kam die erste Mannschaft an, aber merkwürdigerweise kamen am frühen Abend praktisch sonst keine Mannschaften. War das Essen umsonst gekocht? Nach und nach kamen aber dann doch noch andere hungrige Mannschaften an, als letztes die Hamburger gegen 1 Uhr, da sie Pech mit ihren Bahnverbindungen hatten. Sie waren froh, noch etwas zu Essen zu bekommen und die Köche waren froh, dass fast alles aufgegessen wurde.

Am Samstag eröffnete mittags wie gewohnt Thomas Brucksch das Turnier und Frau Pietsch und ein Vertreter der Schule steuerten warme Worte bei. Die Kinder machten (fast) gar keinen Quatsch, nur

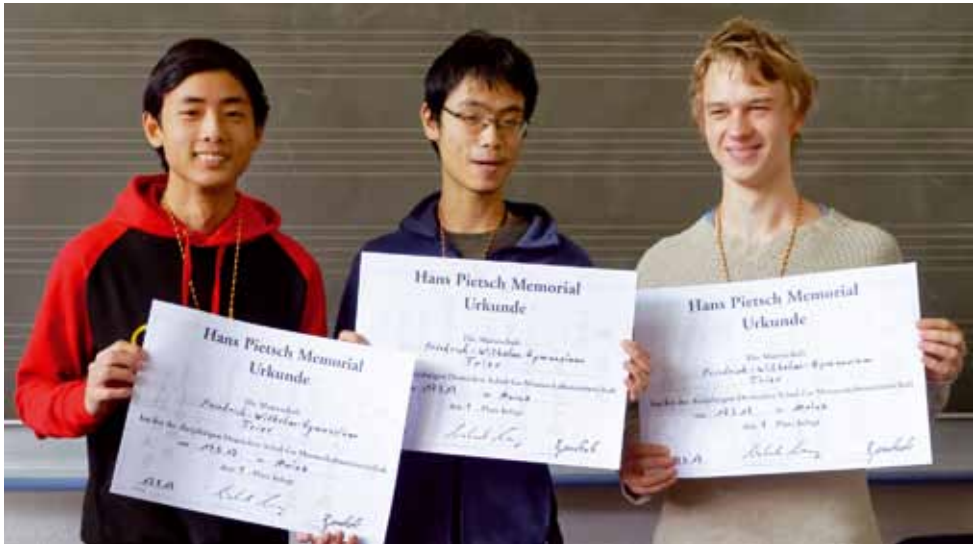
ein Vater kam versehentlich an eine alarmgesicherte Türklinke und löste einen minutenlangen Alarm aus, so dass man den Hausmeister herholen musste, der hilfsbereit wie immer das Problem löste. Ab Samstagmittag übernahm der Caterer der Schule die Verpflegung, was sehr gut ankam. Wie immer liefen dann beide Turniere parallel: Die deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft in ruhiger konzentrierter Atmosphäre und der eher quirlige Hans-Pietsch-Preis. Am Samstagabend organisierte dann Stefan Budig bis spät in die Nacht sein äußerst beliebtes



Die Meisterschaftsbretter



Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer des diesjährigen HPM



Die siegreiche Mannschaft aus Trier



Die jungen Sieger aus München und Frankfurt

Phantom-Go-Turnier, an dem in diesem Jahr auch wieder die Betreuer mitmachen durften. Schwierig bis unmöglich war dagegen die Teilnahme für die Mannschaftsmeisterschaftsspieler, da diese ihre dritte Runde spielen mussten. Gewonnen hat das Phantom-Go-Turnier Anton Kriese vor dem Überraschungszweiten Ivan Skrypov, einem 25. Kyu aus Mainz, der offensichtlich ein besonderes Talent für diese Form des Go hat, und vor Regina Sachsenhauser.

Wie immer übernachteten fast alle im Gymnasium, in Klassenräumen. Nach einer kurzen Nacht wurde am Sonntag dann tüchtig weiter Turnier gespielt. Es ist immer wieder erstaunlich, wie friedlich und unkompliziert all die Go-spielenden Kinder sind. Die jüngsten waren gerade mal 5 Jahre alt. Beim Hans-Pietsch-Preis schlugen sich drei Mannschaften reihum, die ansonsten nicht verloren. Es gab also drei Mannschaften mit 6 Siegen und einer Niederlage. Gewonnen hat die Mannschaft „München-Frankfurt-Mix“, deren jüngster Spieler 5 Jahre und deren ältester Spieler 6 Jahre alt war (Foto links). Beeindruckend fand ich die Freude der drei bei der Siegerehrung. Auf den zweiten Platz kam die zweite Mannschaft des Carl-Zeiss-Gymnasiums aus Jena und auf den dritten eine Hamburger Mix-Mannschaft.

Bei der Schul-Go-Meisterschaft gewann erwartungsgemäß das Friedrich-Wilhelm-Gymnasium aus Trier (Foto oben). Unerwarteterweise erreichte die drittplatzierte Mannschaft, das Carl-Zeiss-Gymnasium aus Jena, ein Unentschieden gegen Trier. Den zweiten Platz errang das Carl-Friedrich-von-Weizsäcker-Gymnasium aus Ratingen. Den vierten Platz schaffte das Heimteam vom Frauenlob-Gymnasium, das das erste Mal an der Meisterschaft teilnahm.

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft 2017

von Birgit und Klaus Petri

Die Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft fand diesmal Anfang Oktober über einen Brückentag von Samstag bis Dienstag in Frankfurt statt – da wollten wir hin! Laut Turnierordnung finden in den ersten vier Runden die Paarungen zwischen der ersten Hälfte und der zweiten Hälfte der Setzliste statt. Da Jonas Welticke mit seiner Wildcard auf Setzlistenplatz 3 vor den Sieger der Vorrunde einsortiert wurde, war diesmal die obere Hälfte relativ klar favorisiert. Die entscheidenden Partien waren also in den letzten drei Runden zu erwarten.

Den Samstag verfolgten wir noch von zu Hause. Es war der Tag von Robert Jasiek. In der ersten Runde erreichte er gegen Zhang Yi in einer ziemlich ruhigen Partie eine komfortable Führung, indem er mit gelassener Ruhe die großen Punkte traf. Ein taktischer Witz von Yi ganz zum Schluss konnte den Abstand nur noch reduzieren. In den übrigen Partien setzten sich die Favoriten durch:

Bernd Radmacher wählte gegen Johannes Obenaus sehr früh einen Kampf um alles und gab nach 70 Zügen auf. Auch Stefan Kaitschick konnte trotz Alphago-Fuseki („Man muss mit der Zeit gehen.“) nicht mit Lukas Krämer mithalten. Lustig anzusehen war der Anfang der Partie zwischen Jonas und Christopher Kacwin: Jonas spiegelte und so ergab sich eine Stellung mit vier 3-3-Invasionen unter den Hoshis, bevor Christopher mit Tengen den Spiegel brach.

Die aufregendste Partie der zweiten Runde war wiederum die Partie von Robert, diesmal gegen Jonas. Dieser hatte im Eifer des Gefechts seiner Gruppe erst den Weg nach außen abschneiden lassen und diese dann liegen lassen. Robert tötete die Gruppe und konnte seinen Vorsprung knapp bis zum Ende der Partie retten.

Bevor wir am Sonntagmorgen in Darmstadt aufbrachen, stach in der dritten Runde zunächst die Partie von Stefan gegen Jonas hervor. Stefan hatte

Vorrunde der Deutsche Go-Einzel-Meisterschaft

In Kassel sind in der Vorrunde zur Deutschen Meisterschaft vom 8. bis 10. September die weiteren Teilnehmer für die Endrunde ausgespielt worden. Lukas Krämer (6d/Bonn) und Zang Yi (5d/Leipzig) waren bereits als Erster und Zweiter der Meisterschaft 2016 qualifiziert. Dazu kommt noch Jonas Welticke (6d/Bonn), der per Beschluss des DGoB-Vorstandes ein Freilos für die Endrunde bekommen hat, da er als unser Vertreter beim KPMC nicht an der Vorrunde teilnehmen konnte. Die fünf in Kassel ausgespielten Teilnehmer der Endrunde sind: Johannes Obenaus 6d, Chafiq Bantla 4d, Stefan Kaitschick 5d, Robert Jasiek 5d und Christopher Kacwin 4d. Durch die später erfolgte Absage von Chafiq Bantla ist dann Bernd Radmacher 4d für die Endrunde nachgerückt.

Pl.	Name	Club	Grad	1	2	3	4	5	6	Pkte.	SOS	SOSOS
1	Obenaus, Johannes	Berlin	6 Dan	4+	2-	8+	3+	5+	6+	5	21,5	111,5
2	Bantla, Chafiq	Dinslaken	4 Dan	8+	1+	3-	10+	7+	5+	5	20	114
3	Kaitschick, Stefan	Hamburg	5 Dan	9-	12+	2+	1-	10+	7+	4	17,5	110
4	Jasiek, Robert	Berlin	5 Dan	1-	8-	6+	11+	9=	12+	3,5	15,5	107
5	Kacwin, Christopher	Bonn	4 Dan	11+	6+	10+	7-	1-	2-	3	20	111,5
6	Radmacher, Bernd	Meerbusch	4 Dan	7+	5-	4-	8+	11+	1-	3	19,5	110
7	Walka, Johannes	Stuttgart	3 Dan	6-	11+	9+	5+	2-	3-	3	19,5	107
8	Wagner, Gabriel	Trier	3 Dan	2-	4+	1-	6-	12+	9+	3	19	109
9	Ruzicka, Martin	Freiburg	4 Dan	3+	10-	7-	12+	4=	8-	2,5	15,5	105
10	Städtler, André	Jena	4 Dan	12+	9+	5-	2-	3-	11-	2	16,5	104,5
11	Marz, Manja	Jena	3 Dan	5-	7-	12+	4-	6-	10+	2	14,5	108
12	Lewerenz, Bernd	Kiel	3 Dan	10-	3-	11-	9-	8-	4-	0	17	98,5

nach einer Feinheit im Taisha eine komfortable Position und Jonas' etwas hemdsärmeliger Versuch, die Stellung zurechtzubiegen, hatte seine Probleme eher verschlimmbessert. Als wir am Spielort ankamen, hatte Jonas die Partie allerdings schon gewonnen und eine erste Analyse war beendet. Daher konnte er uns im geräumigen Analyseraum nicht nur vielfältige Varianten zeigen, sondern auch zu Protokoll geben, dass er zu einem Zeitpunkt (ungefähr, als wir losgefahren waren) sehr schlecht gestanden habe, aber längst nicht so schlecht wie Lukas zu diesem Zeitpunkt.

Die Partie von Lukas gegen Christopher lief zu diesem Zeitpunkt noch, einzelne Teilnehmer der Endrunde sahen allerdings in diesem Moment keine Chance mehr für Lukas. Letztendlich konnte Lukas seine Mittelgruppe aber doch befreien und hatte damit gewonnen. Jonas versuchte danach, die Varianten von Christopher zu verbessern (Foto unten).

Die Partie zwischen Johannes und Robert verlief sehr trocken. Robert gab nach einer taktischen Feinheit auf, lag aber zu diesem Zeitpunkt im späten Endspiel sowieso deutlich hinten. Nach



Jonas Welticke 6d hilft bei der Analyse



Die Stellung scheint dem Titelverteidiger Lukas Krämer 6d nicht zu gefallen

der Partie fragte Robert, wo er denn die Partie verloren habe und Johannes zeigte eine Stellung im frühen Mittelspiel, die nicht zu gefallen wusste (Foto oben).

Am Sonntagnachmittag kam es dann zu den letzten Paarungen der oberen gegen die untere Hälfte. Christopher, der deutlichste AlphaGo-Fusekivertreter in der Endrunde, wurde in der Partie gegen Yi für seine flexible Spielauffassung belohnt, die übrigen Partien gewannen die Favoriten.

Vor der mit Spannung erwarteten Partie zwischen Jonas und Lukas hatte Jonas also einen Punkt Rückstand auf Johannes und Lukas. Diesmal kamen wir pünktlich zu Partiebeginn. Beide gingen

die Partie hochkonzentriert an und legten bereits viel Energie ins Fuseki und das frühe Mittelspiel. Nach knapp 1,5 Stunden waren erst 20 Züge gespielt. Im 42. Zug startete Lukas beginnend mit einem Reduktionszug eine Invasion, die laut dem Live-Kommentar von Guo Juan (auf KGS, aber leider in schwer verständlicher Ton-Qualität) ein Overplay war, das Jonas aber nicht perfekt beantwortet habe. (Der Analyseraum war auf einer anderen Etage, so dass man dort KGS mit Ton laufen lassen konnte.) Nach dem 51. Zug öffnete Lukas eine Flasche Apfelwein, die er aber einige Züge später wieder wegstellte. Es waren drei Stunden gespielt und Lukas hatte noch 10 Minu-

Endrunde der Deutsche Go-Einzel-Meisterschaft

Pl.	Name	Club	Grad	1	2	3	4	5	6	7	Punkte
1	Welticke, Jonas	Bonn	6 Dan	6+	7-	5+	8+	2+	3+	4+	6
2	Krämer, Lukas	Bonn	6 Dan	5+	8+	6+	7+	1-	4+	3-	5
3	Zhang, Yi	Leipzig	5 Dan	7-	5+	8+	6-	4+	1-	2+	4
4	Obenaus, Johannes	Berlin	6 Dan	8+	6+	7+	5+	3-	2-	1-	4
5	Kaitschick, Stefan	Hamburg	5 Dan	2-	3-	1-	4-	6+	8+	7+	3
6	Kacwin, Christopher	Bonn	4 Dan	1-	4-	2-	3+	5-	7+	8+	3
7	Jasiek, Robert	Berlin	5 Dan	3+	1+	4-	2-	8-	6-	5-	2
8	Radmacher, Bernd	Meerbusch	4 Dan	4-	2-	3-	1-	7+	5-	6-	1

ten seiner Grundbedenkzeit. Beide Seiten ließen eine Möglichkeit aus, die Partie zu ihren Gunsten zu beenden, und die Partie lief etwa ausgeglichen und spannend weiter, bis sie ein abruptes Ende fand, als Lukas in Zug 216 die Zeit fallen ließ, weil beim Neueinstellen einer Byoyomi-Periode unbemerkt der zuvor eingeschaltete Ton ausgeschaltet worden war.

Die Partie zwischen Johannes und Yi lief zu diesem Zeitpunkt noch, das Endspiel war sehr spannend. Yi hatte im Mittelspiel vermutlich die Möglichkeit gehabt, die Partie für sich zu entscheiden, aber jetzt ging es nur noch um die größten Züge im späten Endspiel. Als Yi sich entschloss, einen Zug zu spielen, der eine Vorhand von Johannes herausnahm, blieb zweimal der Stein nicht auf dem anvisierten Feld am Brettrand liegen, sondern rutschte vom Brett, was Yi mit den Worten „Ich bin wohl doch etwas aufgeregt“ kommentierte. Letztendlich gewann Yi das letzte Ko um einen halben Punkt und konnte dadurch die Partie denkbar knapp mit einem Punkt für sich entscheiden.

Nach dieser Runde war das Feld zusammengedrückt, niemand war mehr ungeschlagen, niemand hatte null Punkte. Bald nach dem Ende dieser

Partie begannen (etwas früher als angesetzt) die beiden Parteien der unteren Hälfte, während der Beginn der Partien der oberen Hälfte um eine halbe Stunde auf 16:30 Uhr verschoben wurde. (Turnierorganisator Benjamin Wirthmann hob übrigens hervor, dass alle Spieler die Möglichkeit hatten, zwischen den Runden die nahegelegenen Hotelzimmer aufzusuchen.) Wir betrachteten noch den Beginn der Partien, den Rest verfolgten wir über KGS.

Jonas spielte mit Weiß gegen Yi und spiegelte. Nachdem Yi im 13. Zug mit Tengen den Spiegel brach, nahm Jonas viele Punkte und reduzierte ideenreich die Gebietsanlage. Entscheidend ist vermutlich ein Formfehler von Yi in Zug 165, nachdem er nicht mehr zurück in die Partie kam.

Johannes kam mit Weiß gut aus der Eröffnung ins frühe Mittelspiel gegen Lukas (Freunde prägnanter Formulierungen sagten „klar besser“), aber dieser übernahm allmählich die Führung und gab sie auch in den folgenden Ko-Kämpfen nicht mehr ab.

Da es in der letzten Runde zu den Paarungen Jonas (5) gegen Johannes (4) und Lukas (5) gegen Yi (3) kam, ergab sich die folgende Situation: Jonas



Janosch Petri verfolgt das Fuseki der Partie zwischen dem alten und dem neuen Meister

konnte sich aus eigener Kraft den Titel sichern, da bei Punktgleichheit die Partie gegeneinander zählt. Lukas konnte Meister werden, wenn er gewinnt und Jonas verliert. Johannes schließlich konnte einen Stichkampf erreichen, wenn er gewinnt und Lukas verliert.

Lukas hatte Weiß gegen Yi und spielte eine sehr kämpferische Partie. Er begann früh, schwache Gruppen zu erzeugen, wobei seine auf den ersten Blick schwächer erschienen als die Gruppen Yis. Es gab sehr spannende Ko-Kämpfe und lustige Tesujis. Am Ende starb Lukas mit einer Gruppe, die einmal der Rand seines Moyos gewesen war. Zwischendurch ließ er aber Möglichkeiten aus, durch Beenden des Kos in ein gewonnenes Endspiel überzuleiten.

Johannes mit Schwarz gegen Jonas dachte sich wie üblich ruhig in die Partie hinein. In den Runden, in denen wir den Anfang mitbekommen haben, nahm er sich z.B. jeweils 5 Minuten für seinen ersten Zug – ich schätze, das machte er in allen Partien – und war bereits bei Zug 87 im Byoyomi. Die Kiebitze mochten schon früh die weiße

Stellung, ohne allerdings angeben zu können, was Schwarz falsch gemacht hat. Vermutlich ist die Partie nach einer zwischenzeitlichen Führung von Weiß nochmal ungefähr ausgeglichen, erst nach Zug 189 geht sie an Weiß. Damit war auf jeden Fall Jonas Meister, Lukas auf Platz 2 und Yi auf Platz 3.

Der Spielsaal war unglamourös, aber sehr hell und sehr geräumig. Tee konnten die Spieler selbst kochen, Kaffee, Cola und Säfte standen zur Verfügung. Neben einer großen Auswahl an Schokoriegeln gab es auch Obst, Brötchen zum Selbstbelegen und an einigen Tagen warmes Essen.

Zuschauer wurden eher nicht erwartet und kamen wohl auch nur sporadisch. Den Grundstock der Übertragung bildeten neben Benjamin Wirthmann selbst noch Vivian Scheuplein, Claudia Gassenmeier und Charles Simon, dank denen alle 28 Partien erhalten sind. Zum Nachspielen sind sie gesammelt unter www.go-baduk-weiqi.de/endorunde-der-deutschen-meisterschaft-2017 zu finden. Herzlichen Dank an Benjamin Wirthmann und seine Helfer, herzlichen Glückwunsch an Jonas zum Titel!



Klaus und Janosch Petri übertragen die Partie zwischen Stefan Kaitschick 5d (l.) und Bernd Radmacher 4d

Bochum Bambus 2017 & Deutsche Damen-Go-Meisterschaft

von Sascha Hempel

Am 30.09 fiel in Bochum der Startschuss für den Bambus in seiner mittlerweile 21. Auflage bei denkbar schlechtem Wetter und komplett ohne Sonnenschein. Gleichzeitig war Bochum der Gastgeber für die diesjährige Deutsche Damenmeisterschaft.

DDGM

Sechs Damen nahmen an der diesjährigen Meisterschaft teil. Ungeschlagen und damit als neue Deutsche Meisterin ging Maike Wilms (2d, Hamburg) aus dem Turnier hervor. In einem würdigen Finale konnte sie Manja Marz (3d, Jena), der bis dato amtierenden Meistern, den Titel entreißen. Den dritten Platz belegte Karen Schomberg (3k, Meerbusch).

Als besonderen Preis durften wir an die Siegerin ein wunderschönes kleines 19x19-Tischchen überreichen, das aus dem Nachlass von Radbod von Wangenheim für die Damenförderung gespendet worden war und ab sofort als

Wanderpokal der DDGM fungieren soll. Damit keiner die DDGM mit leeren Händen verlassen musste, wurde allen Teilnehmerinnen noch das deutschsprachige Erstlingswerk über das Go-Spiel von O. Korschelt im Original aus dem Jahre 1881 mit auf den Weg gegeben, ein sehr interessantes wenn auch nicht einfach zu lesendes Buch.

Ich möchte mich bei allen Teilnehmerinnen bedanken, die ihr Turnier mehr oder weniger in Eigenregie durchgeführt haben, und würde mich freuen, sie alle bald noch einmal zu einer großen Meisterschaft in Bochum begrüßen zu dürfen.

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft

Pl.	Name	Club	Grad	1	2	3	4	5	Pkte
1	Wilms, Maike	Hamburg	2 Dan	5+	4+	6+	3+	2+	5
2	Marz, Manja	Jena	3 Dan	6+	5+	3+	4+	1-	4
3	Schomberg, Karen	Meerbusch	3 Kyu	4+	6+	2-	1-	5+	3
4	Gauthier, Lena	Jena	2 Kyu	3-	1-	5+	2-	6+	2
5	Limbach, Yvonne	Berlin	4 Kyu	1-	2-	4-	6+	3-	1
6	Hartig, Silvia	Hamburg	8 Kyu	2-	3-	1-	5-	4-	0



V.l.n.r.: Karen Schomberg, Maike Wilms, Manja Marz, Lena Gauthier, Silvia Harting und Yvonne Limbach

Bambus

Insgesamt 81 Teilnehmer nahmen am Bambus teil, zum Teil mit beachtlichen Anreisewegen. Nicht nur aus Hamburg, Berlin und Stuttgart, sondern auch aus den Niederlanden und Belgien reisten die begeisterten Spieler in kleineren und größeren Reisegruppen ins Ruhrgebiet. Sogar einen Gast aus Zürich durften wir begrüßen. Den verdienten Sieg des Hauptturnieres nahm Lucas Neiryneck 4d mit in seine Heimat nach Brüssel. Platz zwei belegt Matthias Terwey (4d, Münster). Und nach kurzen Gesprächen in der Turnierleitung waren wir uns einig, dass dringend zwei dritte Plätze und die passenden Preisgelder zu vergeben sind. Zum einen an Chafiq Bantla (4d, Dinslaken) und an Michael Palant (4d, Berlin). Beide Teilnehmer konnten drei Siege sowie einen SOS von 126 auf ihren Konten verbuchen. Im SOSOS lagen die beiden mit 613 und 610 zu nah beieinander, als dass man mit gutem Gewissen nur einen dritten Preis hätte vergeben können.

Mit einem 5d, sieben 4d und insgesamt 20 Danspielern war das Teilnehmerfeld trotz der gleichzeitig stattfindenden deutschen Meisterschaft in Frankfurt überraschend stark besetzt. Als Turnierort konnten wir wieder die uns mittlerweile lieb gewonnene Max-Kade Hall sowie die benachbarten Seminarräume des anliegenden Studentenwohnheims nutzen. Für das leibliche Wohl der Spieler wurde mit einer breiten Auswahl an hausgemachten Gerichten gesorgt. Für die Leckermäuler gab es neben diversen Kuchen auch frisch gebackene Waffeln. Besonderen Anklang fand das all-inclusive Frühstücksbuffet am Sonntagmorgen.

Neben dem Hauptturnier gab es natürlich auch ein Rahmenprogramm. Ein gemeinsames Go-Spiel aller Teilnehmer konnte viele der Teilnehmer für sich gewinnen. Für diese als „Zen-Go“ getaufte Variante wurde im Aufenthaltsbereich ein Go-Brett aufgestellt und mit einer Liste versehen. Einen Zug spielen durfte jeder unter der Bedingung, dass er seinen Zug auf der Liste einträgt und mindestens drei Züge bis zu seinem nächsten Zug aussetzt. Erlaubt und auch gewünscht war dabei, dass gleiche Perso-



Bambus-Sieger (v.l.n.r.) Chafiq Bantla 4d, Lucas Neiryneck 4d und Matthias Terwey 4d

Turniernotizen

Landesmeister-Cup 2017

Im Finale zwischen Felix Bernhauer 2d, Hessen (Redjoker) und Jonas Welticke 6d, NRW (Thegodofgo) auf KGS setzte sich mit Letzterem der Titelverteidiger durch. Herzlichen Glückwunsch!

Manja Marz ist Europameisterin

Bei der Damen-EM am 19. und 20. August in Odessa setzte sich die deutsche Vertreterin Manja Marz (3d, Jena) gegen alle Favoritinnen durch und gewann souverän sämtliche fünf Runden. Auf Platz zwei kam Natalia Kovaleva (5d, Russland) vor Rita Pocsai (5d, Ungarn). Beide waren bereits dreimal Europameisterin, aber dieses Mal war Manja Marz die Beste – herzlichen Glückwunsch! Der letzte deutsche Sieg liegt sieben Jahre zurück, Europameisterin war damals Zhao Pei 6d.

Wuppertaler Tonshi

Christopher Kacwin (4d/Bonn) konnte sich am 2. September unter 54 Teilnehmern in vier Runden ungeschlagen durchsetzen. Auf den Plätzen folgen Cheng Ying (3d/Düsseldorf), Chafiq Bantla (4d/Dinslaken) und Bernd Radmacher (4d/Meerbusch).

Deutsche Blitz-Meisterschaft

Am Samstag, den 2. September, ist in Hannover die Blitz-Go-Meisterschaft ausgetragen worden. Es gab vier Teilnehmer, die sechs Mal Round-Robin gegeneinander spielten, d.h., sie spielten insgesamt 18 Runden. Gewonnen hat Jonas Welticke mit 17 Siegen, Zweiter wurde Robert Jasiek mit 13 gewonnenen Partien, den 3. Platz erreichte Jürgen Breuer mit 4 Siegen. Vierter wurde Florian Muehe aus Hamburg mit 2 erzielten Punkten.

Freiburger Turnier

Unter 23 Teilnehmern gewonnen hat Kevin Sbai 3d aus Straßburg vor Chu Lu 4d aus Stuttgart und Malte Kracht 2d aus Freiburg.

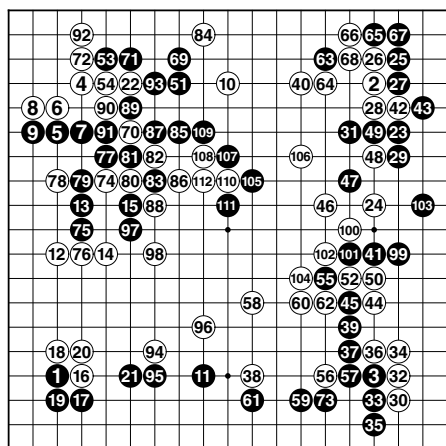
5. Herkules Cup

Oscar Vazquez (5d, Nam-Ban/Madrid) hat am 9. und 10. September ungeschlagen unter 44 Teilnehmern

nen sowohl schwarze als auch weiße Züge im Verlauf des Spiels machen. Um das Brett herum war oft eine intensiv diskutierende Traube an Go-Spielern zu beobachten, die sich schnell in zwei Lager teilte und die Stellung ihrer favorisierten Farbe mit „da ist ja noch Aji“ verteidigte. Den Mut, einen Zug zu spielen, hatten dann aber leider doch nicht alle. Gespielt haben Spieler zwischen 19k und 4d. Das Kifu ist unten zu sehen. Am Samstagabend gab es noch eine Vorführung des Go-Films „The surrounding game“, leider noch ohne deutsche Untertitel, die allerdings von den Machern in naher Zukunft nachgereicht werden. Wer diesen sehr empfehlenswerten Film noch nicht kennt, sollte es dringend bei Gelegenheit nachholen.

Ein besonderer Dank geht wie jedes Jahr an das Akademische Förderungswerk AKAFÖ der Uni Bochum, die uns die Turnierräumlichkeiten zur Verfügung gestellt haben, und natürlich an alle Helfer und auch Teilnehmer, die so ein Turnier erst zu so einem schönen Event machen.

Wir würden uns freuen, alle Teilnehmer und noch weitere im nächsten Jahr wieder beim Bam-bus begrüßen zu dürfen. Der Termin ist dann der 29. und 30. September wieder in der Max-Kade Hall in Bochum. Und um die Zeit bis dahin zu verkürzen, findet am Sonntag den 8. April wieder die Bochumer Sprosse, ein gemütliches 1-Tages-Turnier, ebenfalls an gleicher Stelle statt.



Figur 1 (1–112)

mern den Herkules Cup in Kassel gewonnen. Auf den Plätzen folgen Niels Schomberg (2d/Darmstadt) und Gerd Mex (1d/Göttingen).

12th Korea Prime Minister Cup

In Buan (Südkorea) wurde vom 9. bis 15. September der 12. Koreanische Premierminister-Cup ausgetragen. 56 Spieler aus 55 Ländern nahmen an dem Turnier teil. Trotz sehr kurzfristiger Ankündigung konnte der DGoB den derzeit ratingstärksten deutschen Spieler, Jonas Welticke (6d/Bonn), nominieren, der am Ende mit vier Siegen und zwei Niederlagen auf dem 14. Platz landete.

Münchner Bierseidel 2017

Bei mäßigem Wetter und guter Küche gewann am 16. und 17. September unter 51 Teilnehmern Liang Tian (4d/Karlsruhe) den Bierseidel zum zweiten Mal in Folge. Zweite wurde Chu Lu (4d/Stuttgart). Auf den dritten Platz kam Jonas Fincke (4d/München), der damit erneut Bayerischer Meister wurde.

Schweriner Drachenschlacht

Beim Schweriner Turnier am 16. und 17. September konnte sich Michael Palant (4d/Berlin) unter 29 Teilnehmern ungeschlagen durchsetzen. Zweiter und Dritter wurden Volkmar Liebscher (4d/Greifswald) und Tim Cech (1k/Potsdam), die sich beide nur dem Ersten geschlagen geben mussten.

3. Detmolder Keima

Timo Weigelt (1d/Bielefeld) hat am 23. September das Detmolder Keima unter 29 Teilnehmern gewonnen. Zweiter wurde Victor Ruse (2d/Kassel) vor Ludger Funke (1d/Detmold).

12. Pokal des Botschafters von Japan

Am 7. und 8. Oktober 2017 fand in Berlin der 12. Pokal des Botschafters von Japan statt. Als Ehrengast konnten wir in diesem Jahr Ohashi Hirofumi 6p begrüßen. Sieger des Turnieres wurde Alexander Kurz (2d/Berlin). Auf den Plätzen 2 und 3 folgten ihm die Berliner Michael Budahn 3d und Klements Hippel 1k.

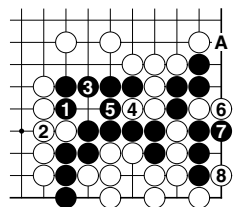
Bereits am Freitag kamen 68 Schülerinnen und Schüler aus über 10 Schulen aus Berlin und Potsdam zum Jugendpokal des Botschafters von Japan. Sie spielten in fünf Gruppen, manche Teilnehmer bis zu 15 Partien. Sieger in Gruppe A und damit Gewinner des Jugendpokals wurde der 17-jährige Arved Weigmann (3 Kyu) aus Potsdam.

Bremer Shudan

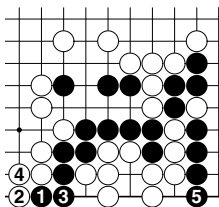
Christian Ruf gewinnt am 7. und 8. Oktober unter 28 Teilnehmern, die trotz großflächigem Sturm und anschließendem Bahn-Chaos den Weg zum Turnier gefunden hatten, den 9. Bremer Shudan vor Joachim Beggerow. Den dritten Platz teilen sich Timo Weigelt und Lukas Wandelt.

Fortsetzung von S.5: „Zu Retten und Fangen 33“

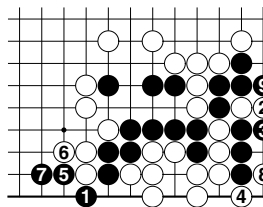
Dia. 8: Spielt Schwarz ein Hane nach Dia. 2, so darf Weiß nicht blocken. Nach S5 haben



Dia. 7



Dia. 8



Dia. 9

wir funktionell die gleiche Situation wie in Diagramm 4 und Weiß verliert das Semeai. **Dia. 9:** Deshalb sollte Weiß nach dem schwarzen Hane darauf verzichten, den Schwarzen am Ausbruch zu hindern, und stattdessen in der Ecke ein Seki erzeugen. Danach ist es für beide Seiten riskant, ein

Ko rechts bei 1 anzuzetteln. Die Frage ist auch, ob Schwarz, abhängig von der umgebenden Situation, überhaupt mit seinem Ausbruch leben kann.

Wie spielen Blinde Go?

von David Turman

Wie spielen Blinde Go? Eine berechnete Frage, denn man muss ja nicht nur die Steine durch Tasten auseinanderhalten können, auch das Brett muss ein anderes sein. Auf einem normalen Go-Brett ist Go für Blinde unmöglich, da sich ja die Steine sehr leicht verschieben.

Im Dialogmuseum im Frankfurter Ostend gibt es nichts zu sehen. Die Ausstellungen dieses Museums liegen komplett im Dunkeln. Mit Blindenstock ausgerüstet erleben die Besucher durch Tasten, Riechen und Hören, was sich alles in der Ausstellung verbirgt. Geführt werden sie dabei von Mitarbeitern, die blind sind.

Die Ausstellung „Blinder Passagier“ führte die Besucher in ein unbekanntes Land, das es zu erraten galt. Es handelte sich um Japan. Und am letzten Tag dieser Aktion durfte ich zusammen mit zwei weiteren Helfern, Charlie und Martin, den Besuchern das japanische Brettspiel erklären.

Regel für Regel tasteten sich die Museumsinteressanten an Go heran. War Atari-Go noch recht einfach, so wurde spätestens beim ersten richtigen Spiel klar, dass es doch einige Tücken gab.

Auch Besucher, die sich anfangs etwas zierten, waren nach zwei Minuten mit Begeisterung dabei. Häufig bekamen Charlie, Martin und ich zu hören, dass man nicht gedacht hätte, dass die Regeln so

einfach sind. Die Herausforderung liegt eben in den vielen Möglichkeiten, die dieses Spiel bietet.

Einige Besucher wagten sich sogar an das Blinden-Go, ein extra aufgestelltes 9x9-Set, mit dem auch nicht sehende Personen spielen können.

Wer so etwas noch nie gesehen hat: Ein 9x9-Blinden-Go (Foto) besteht aus einem Brett, auf dem die Schnittpunkte durch runde Vertiefungen ersetzt sind. Das Brett besteht also aus 81 ausgehöhlten Kreisen, also Löcher, in die man die Steine setzt. Durch die Löcher besteht auch nicht die Gefahr dass die Steine verrutschen.



Die Steine selber gibt es ebenfalls in schwarz und weiß. Die Oberfläche der weißen Steine ist glatt, während die Oberfläche der schwarzen Steine geriffelt ist. So kann man durch Tasten sehr leicht feststellen, wie der momentane Status des Spiels ist.

Es gibt aber auch 19x19-Sets mit Steinen zum Feststecken (Foto), bei denen auch eine Steinsorte auf der Oberfläche markiert ist.

Die Spieler im Dialogmuseum mussten an ihrem Brett natürlich die Augen zumachen und es ist eine Überwindung, sie das ganze Spiel über geschlossen zu halten. Sie haben es hinbekommen, waren jedoch einhellig der Meinung, dass es schwer ist, auf diese Weise zu spielen.

Manche Besucher haben sich daran erinnert, dass bei ihnen zu Hause irgendwo ein Go-Brett mit Steinen rumliegt, dass sie nie angerührt haben, weil sie die Regeln nicht kannten. Hoffentlich erlösen sie ihr Go-Set aus der dunklen Tristesse des Schrankes und verhelfen ihm zum Leben.



Der Tag war unfassbar schön, weil man den Menschen eben nicht nur Go „einfach so“ erklärt hat, sondern alles in die Ausstellung „Blinder Passagier“ integriert war. Vielen Dank an das ganze Team vom Dialogmuseum, dass sie uns die Möglichkeit gegeben haben, die Besucher an der Begeisterung teilhaben zu lassen, die Go bei uns erzeugt.

Rezension zu „Lehrbücher des Go. Freiheiten und Wettläufe“

von Lars-Olaf Gatz

Richard Hunter, Lehrbücher des Go. Freiheiten und Wettläufe, Frankfurt/Main 2017, 19,90 Euro.

Semeais besser verstehen

Aus der Reihe „Lehrbücher des Go“ des Brett und Stein Verlags ist jetzt das Buch „Freiheiten und Wettläufe“ erschienen. Das Buch hat 207 Seiten und kostet 19,90€ als broschiierte Ausgabe. Es ist die deutsche Übersetzung des Buchs „Counting Liberties and Winning Capturing Races“ von Richard Hunter aus dem Jahr 2016. (Erstauflage bereits 2003, siehe auch DGoZ 1/2004)

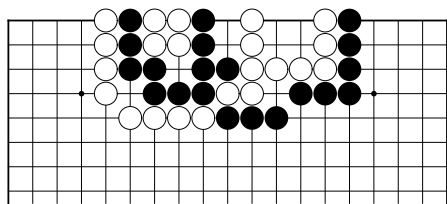
Richard Hunter ist ein starker britischer Amateur, er hat einige Jahre in Tokio gelebt. Innerhalb der britischen Go-Szene hat er verschiedene Funktionen bekleidet. Derzeit ist er im Go-Club Bristol aktiv.

Richtiges Zählen

Bei sich abzeichnenden Wettläufen um Leben und Tod von gegnerischen Gruppen (Semeai) ist es ausschlagend, bereits frühzeitig zu erkennen, welches Ergebnis zu erwarten ist, da man Züge möglichst effektiv einsetzen möchte.

Gründlich und ausschließlich beschäftigt sich dieses Buch mit diesem Thema. Im ersten Teil werden die Wettläufe in 6 verschiedene Grundtypen eingeteilt, die sich durch ihre jeweilige Ausgangslage unterscheiden. Man lernt, mit einfachen Wettläufen beginnend, durch richtiges Zählen von Freiheiten, das Ergebnis zu berechnen. Klar, es ist noch einfach bei 3 zu 2 Freiheiten, den Sieger zu erkennen. Jedoch kann man sich bei 8 Außenfreiheiten 3 gemeinsamen Innenfreiheiten und einem Auge mit 5 Freiheiten, in dem bereits 2 gegnerische Steine stehen, schnell einmal verzählen, wenn die gegnerische Gruppe ähnlich viele Freiheiten und ein genau so großes Auge besitzt. Wie gut, wenn man sich daran erinnert, dass man es hier mit einem Wettlauf vom Typ 4 zu tun hat, wo die gemeinsamen Innenfreiheiten nicht dem sogenannten Favoriten sondern dem Außenseiter zuzurechnen sind!

Die Grundtypen von Wettläufen werden jeweils durch Beispiele in mehreren Diagrammen schrittweise hergeleitet. Es wird gezeigt, was passiert, wenn Schwarz beginnt und was, wenn Weiß anfängt. Wie ändert sich die Situation, wenn die Freiheitenanzahl schrittweise geändert wird. Die Ergebnisse werden besprochen und zusammengefasst. Dabei wird zwischen Favoritem und Außenseiter unterschieden, besonders aufmerksam sollte man lesen, wem welche Freiheiten zustehen und wie diese wirken. Stellungen gelten als entschieden für eine Seite oder unentschieden.



Schwarz oder Weiß? Oder doch Seki? Das Buch vermittelt Wissen schrittweise und kann damit das Ergebnis auch Schritt für Schritt herleiten. Es gewinnt übrigens Schwarz, er hat das größere Auge. Im gehören exklusiv die Innenfreiheiten (Typ 5).

Was passiert noch

Im weiteren werden die nun bekannten Grundtypen von Wettläufen mit zusätzlichen Kos

verfeinert, was es dann wieder komplexer macht. Im zweiten Teil des Buches werden Kampftaktiken betrachtet. So kann das beliebte Einwerfen, um die Freiheiten des Gegners um einen Zug schneller zu reduzieren, auch den gegenteiligen Effekt erreichen. Damit wird auch das berühmte „Timing“ berührt: der richtige Zug zur falschen Zeit. Schließlich folgen noch die obligatorischen Probleme zum Üben und Verstehen und noch einige kommentierte Partien. Der abschließende Teil diskutiert die L-Gruppe. Das hätte nicht zwingend in das Buch gehört: es kommen einige Seiten zusammen, die jedoch das theoretische Spektrum nicht erweitern.

Ein Lehrbuch

Dieses Buch verdient die Bezeichnung Lehrbuch zu recht, da es das vorliegende Problemfeld systematisch und umfassend behandelt. Durch die Grundsätzlichkeit der dargestellten Techniken kann es vom Anfänger bis zum Dan-Spieler sehr gute Hilfsmittel für die nächsten Go-Partien liefern. Es kann zur Vermittlung von Basiswissen jedem aufstrebenden Go-Spieler empfohlen werden. Dem fortgeschrittenen Spieler hilft es, das bereits erworbene Wissen noch einmal zu reflektieren.

Es ist durchaus sinnvoll, das Buch Kapitelweise zu lesen. Grob eingeteilt würde ich sagen, das Kapitel 1 (Typ 1 bis Typ6) kann man jedem empfehlen, der auf dem Weg vom 20. kyu zum 10. kyu ist. Das Kapitel 4 (Typ 1 bis 6 mit Ko) braucht man, um sich im Bereich ab dem 10. kyu zu behaupten.

Sollte man das Buch lesen?

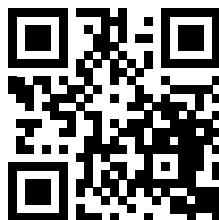
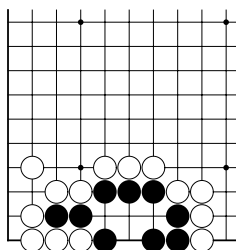
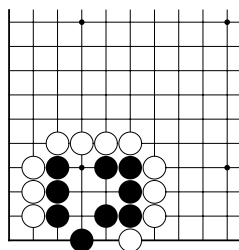
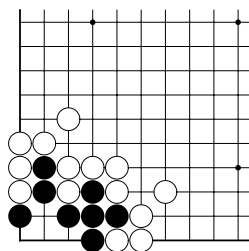
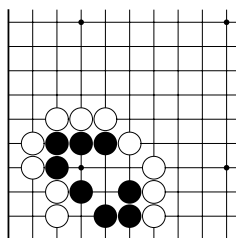
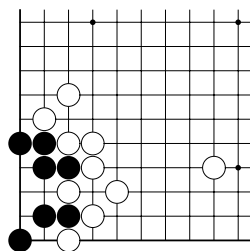
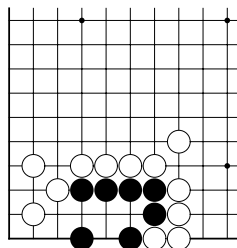
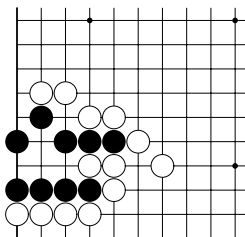
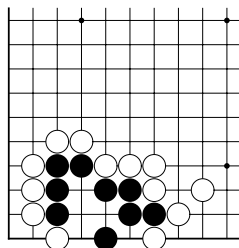
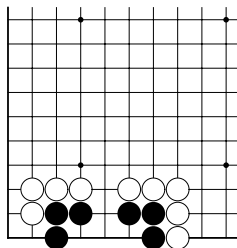
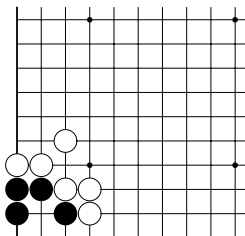
Ja, unbedingt! Trotz des dichten Textes und vieler Diagramme lässt sich das Buch gut konsumieren. Text und zugehörige Diagramme stehen fast immer eng zusammen. Teilweise beschreibt der Text zu ausführlich, weniger hätte da den Inhalt ab und an übersichtlicher darstellen können.

Der Preis ist angemessen. Ein Go-Buch in deutscher Übersetzung lässt sich für viele Go-Spieler doch einfacher lesen und verstehen als das englische Original.

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

Die Anfänger sollen diesmal einfach nur leben.

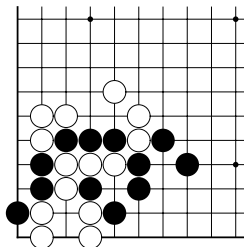
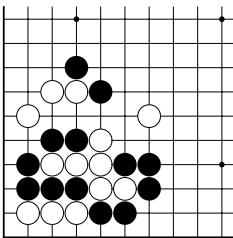
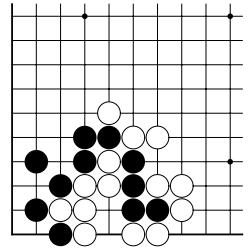
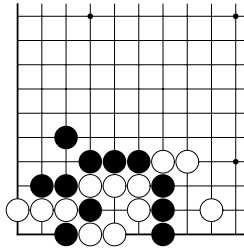
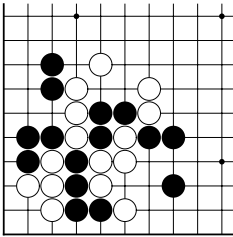
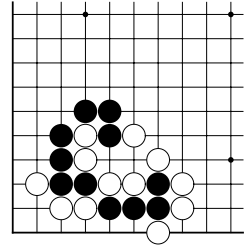
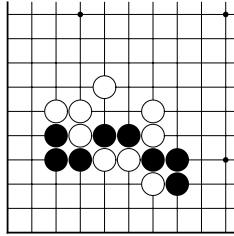
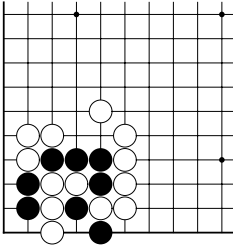
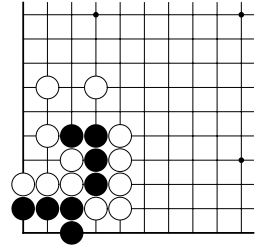
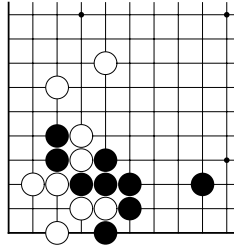


Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoztsumego

Kopfzerbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen wichtige weiße Steine fangen.



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!

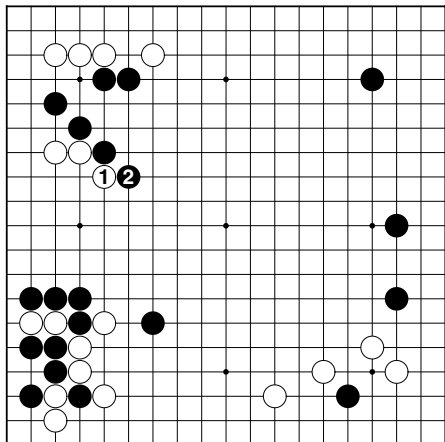
Shende Tao

Der etwas andere Zug (20)

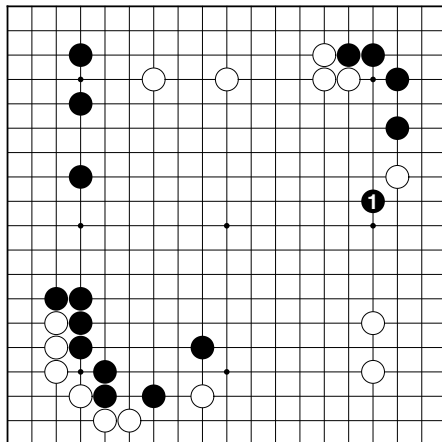
von Viktor Lin

Manche behaupten, dass Go ein Spiel ist, bei dem es nur darum geht, die Steine in der richtigen Reihenfolge aufs Brett zu klatschen. Diese Sichtweise ist zugegebenermaßen etwas extravagant, doch auf einer

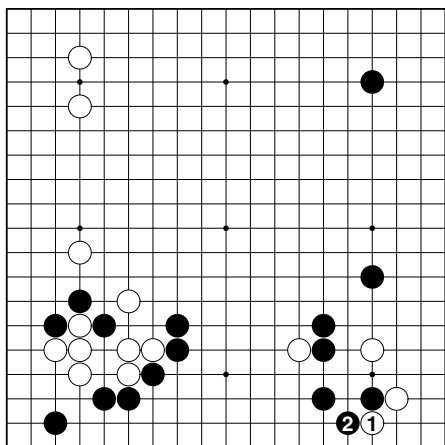
Mikroebene merken wir auch manchmal, dass das Timing unserer Züge doch ziemlich wichtig ist. Hier ist Teil 1 zum Thema „richtige Reihenfolge“.



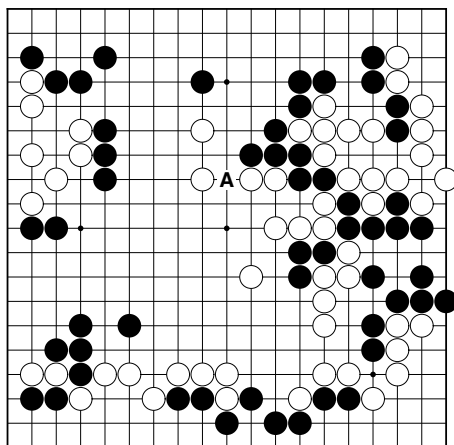
Problem 1: Weiß hat soeben links invadiert und soll sich elegant eine Basis verschaffen.



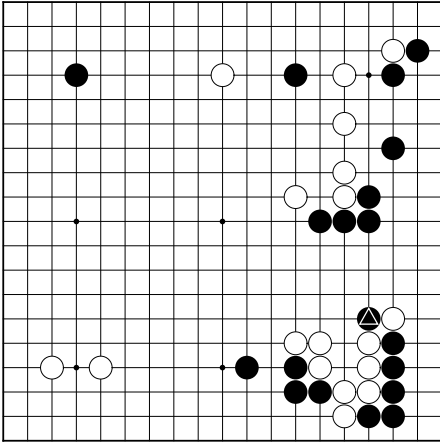
Problem 3: Schwarz will Weiß niederdrücken und soll nicht so einfach davonskommen.



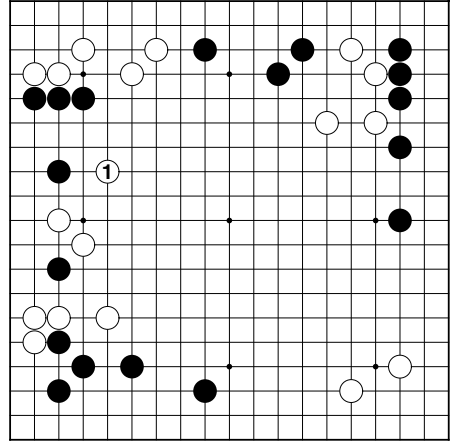
Problem 2: Was ist die beste Form für Weiß?



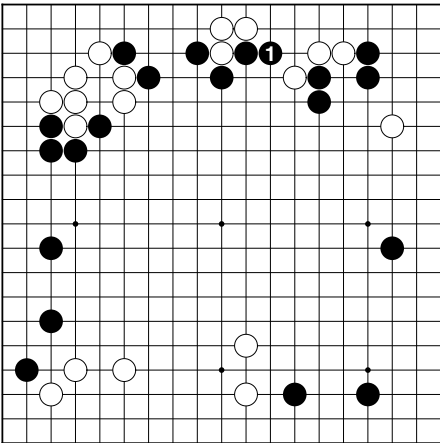
Problem 4: A ist der nächstgrößere Zug, aber davor kann Schwarz noch was einschieben.



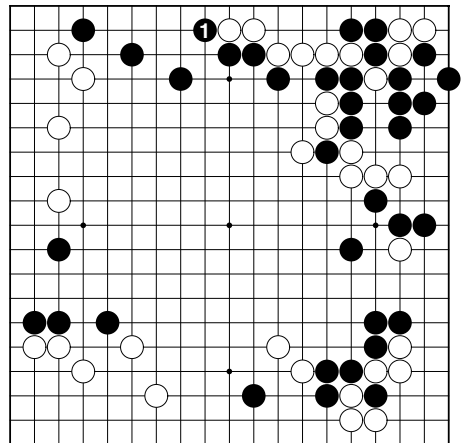
Problem 5: Mit den Ninja-Zügen um den markierten Stein herum dreht Weiß den Spieß um.



Problem 7: Schwarz kümmert sich um diese Gruppe mit maximaler Effizienz.



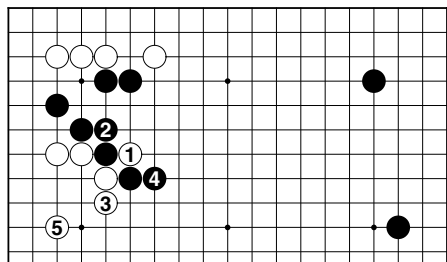
Problem 6: Wie repariert Weiß seine Formen da oben?



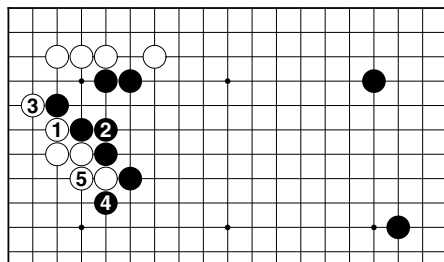
Problem 8: Irgendwie kommen die Steine oben raus, aber der rechten Gruppe soll Weiß auch nicht zu sehr schaden.

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

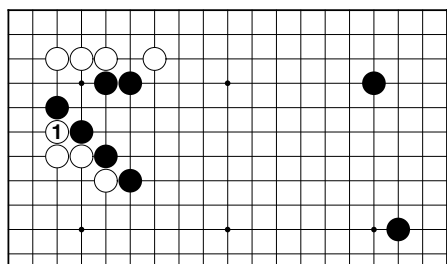




Dia. 1.1

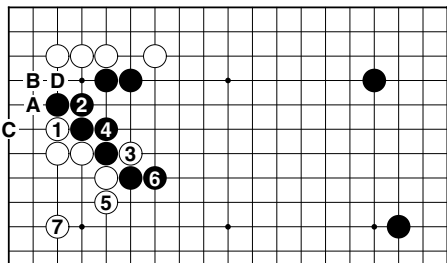


Dia. 1.5

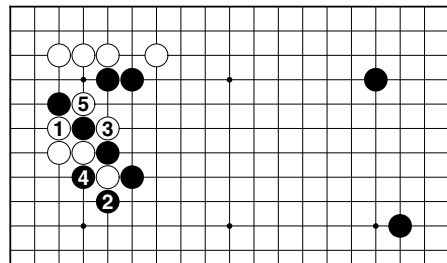


Dia. 1.2

Lösung 1: Weiß kann schon die normale Sequenz in Dia. 1.1 machen, aber die Gruppe lebt noch nicht ganz. Es ist jetzt der perfekte Zeitpunkt für den Zug 4 in Dia. 1.2. Nach diesem Abtausch funktioniert

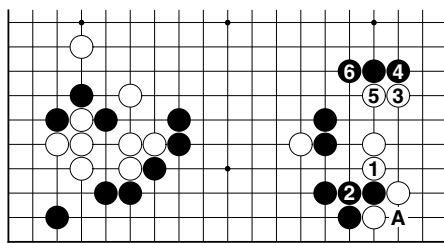


Dia. 1.3

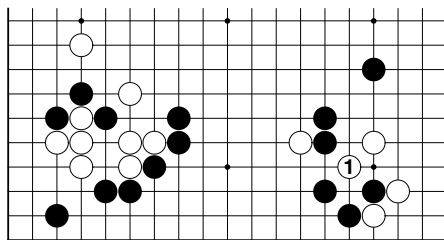


Dia. 1.4

dieselbe Sequenz in Dia. 1.3 besser, denn A bis D in Vorhand sind jetzt weißes Privileg, wenn die Gruppe mal in Bedrängnis kommen sollte. Schwarz kann sich in Dia. 1.4 wehren, aber sein Ponnuki fühlt sich hier überkonzentriert an. Außerdem bekommt Weiß, wie auch in Dia. 1.5, viel Gebiet.

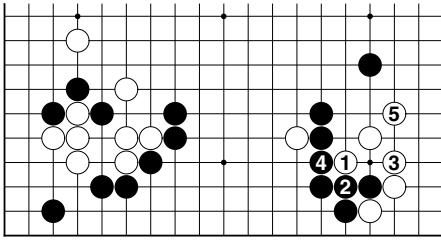


Dia. 2.1

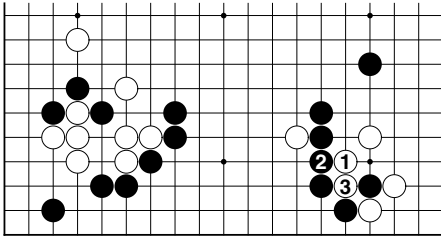


Dia. 2.2

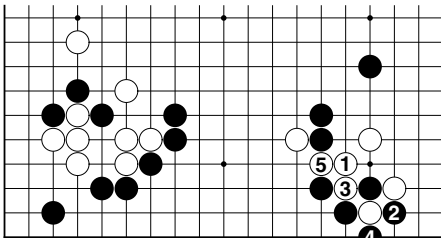
Lösung 2: Mit dem Atari 1 in Dia. 2.1 kann Weiß zwar leben gehen, aber nicht sehr gemütlich, denn Schwarz wird draußen festgekloppt. A ist dann Sente und Weiß lebt klein. Es ist besser, in Dia. 2.2 zu peepen. Wenn Schwarz in Dia. 2.3 verbindet, lebt Weiß bis 5 und Schwarz kann der Gruppe nichts mehr antun. Wenn Schwarz in Dia. 2.4 andersrum verbindet, ist Weiß noch zufriedener mit der großen Ecke. Wehren kann sich Schwarz dagegen nicht, denn in Dia. 2.5 zerfällt er.



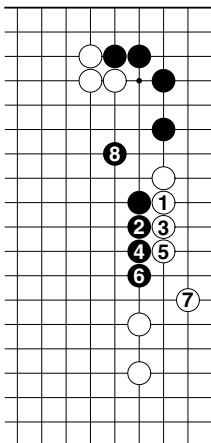
Dia. 2.3



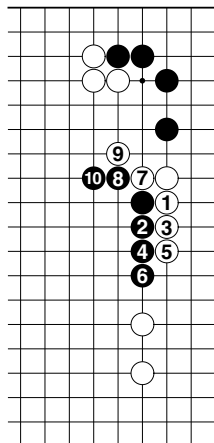
Dia. 2.4



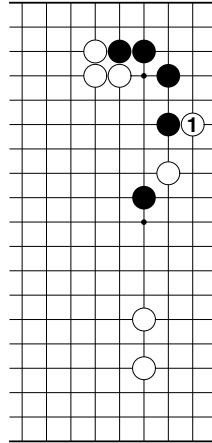
Dia. 2.5



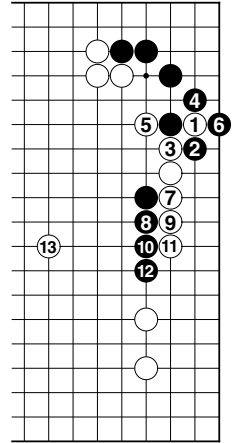
Dia. 3.1



Dia. 3.2

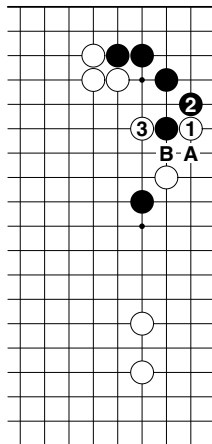


Dia. 3.3

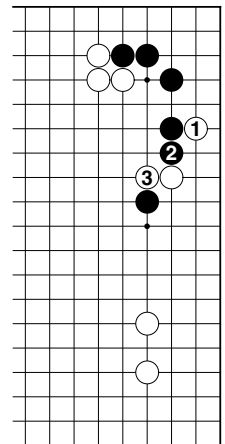


Dia. 3.4

Lösung 3: Unten durchkriechen in Dia. 3.1 ist zu ängstlich und macht es Schwarz zu einfach. Mit 7 in Dia. 3.2 rauszubiegen macht Schwarz auch nichts aus. Weiß soll hier die Chance ergreifen und Schwarz mit Dia. 3.3 nerven. Wenn Schwarz in Dia. 3.4 diesen Stein frisst, ist er im Prinzip in Sente abgetrennt und

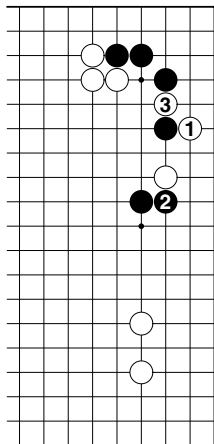


Dia. 3.5

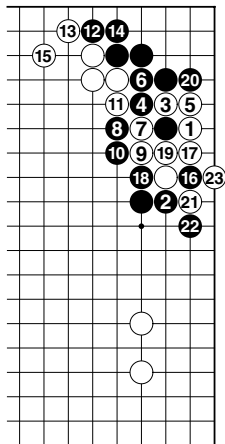


Dia. 3.6

kommt nach W13 unter Attacke. Die Antwort in Dia. 3.5 wird entweder Zugumkehr oder so ähnlich wie Dia. 3.6, wo S sich selber trennt. Am besten blockt S in Dia. 3.7 und bis Dia. 3.8 sind beide zufrieden.

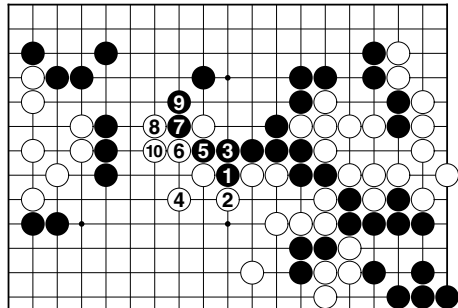


Dia. 3.7

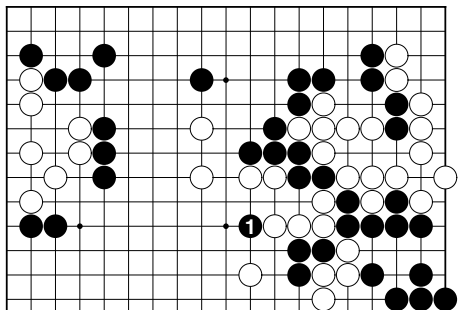


Dia. 3.8

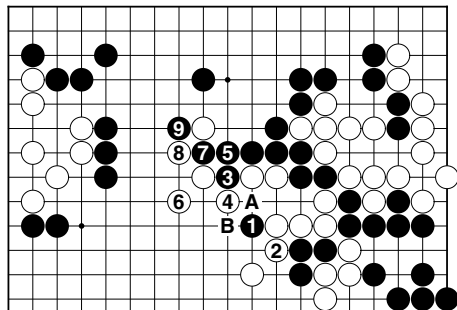
Lösung 4: Wie gesagt, Dia. 4.1 ist die nächste Sequenz dieser Partie. Aber Schwarz möchte davor den Zug in Dia. 4.2 einschieben. Nach dem Abtausch



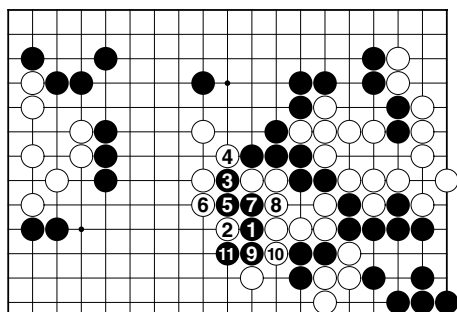
Dia. 4.1



Dia. 4.2

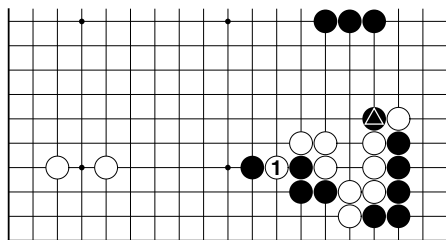


Dia. 4.3



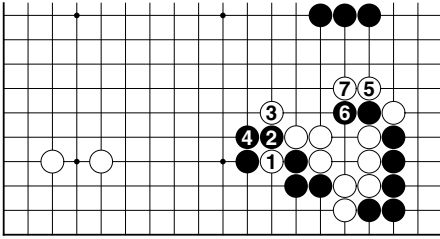
Dia. 4.4

hat Schwarz mehr Aji mit A und B in Dia. 4.3. Der Unterschied zu Dia. 4.1 ist klein, aber gratis. Weiß kann nichts dagegen tun, sonst zerfällt er in Dia. 4.4.

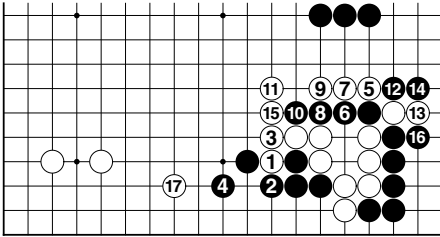


Dia. 5.1

Lösung 5: Der Wedge in Dia. 5.1 ist hier die Form. Wenn S gierig den Stein in Dia. 5.2 fängt, kriegt W den anderen viel wichtigeren. Es ist wohl unvermeidbar, dass S in Dia. 5.3 nachgibt, und nachdem W in sente mit 3 den Stein zurückverbunden hat, kann W in sente eine Mauer aufbauen und S pincern. Diese Steine sind zu groß, um sie in Dia.

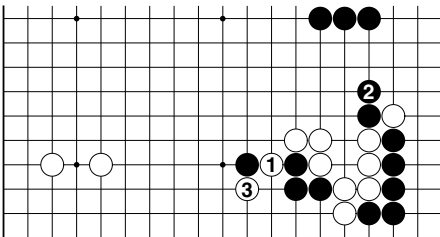


Dia. 5.2

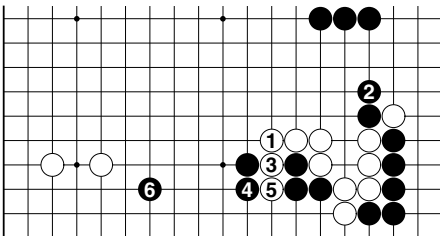


Dia. 5.3

5.4 herzugeben. Aber direkt strecken droht doch dasselbe? Die Reihenfolge ist hier wichtig, denn in Dia. 5.5 wird S die drei Steine nicht mehr retten.

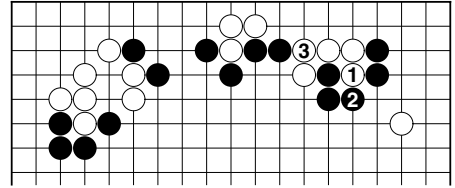


Dia. 5.4

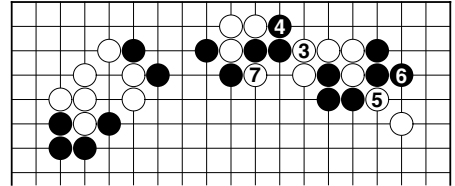


Dia. 5.5

Lösung 6: Weiß muss unbedingt einmal in Dia. 6.1 pushen, bevor er auf 3 verbindet. Schwarz wird in Dia. 6.2 runtergehen und Weiß kann auf 5 und 7

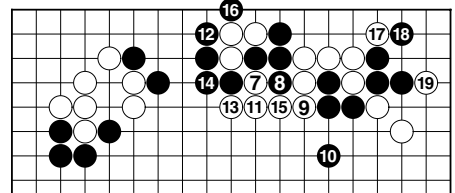


Dia. 6.1

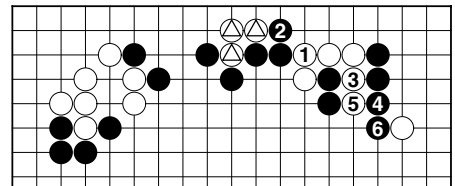


Dia. 6.2

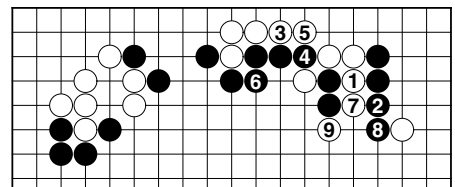
schneiden. Der darauffolgende Kampf in Dia. 6.3 verläuft super für Weiß. Wenn Weiß allerdings in Dia. 6.4 mit 1 und 3 in verkehrter Reihenfolge spielt, blockt Schwarz nicht mehr, sondern erfreut sich am Profit auf beiden Seiten. Schwarz kann hingegen nicht von Anfang an in Dia. 6.5 nachgeben,



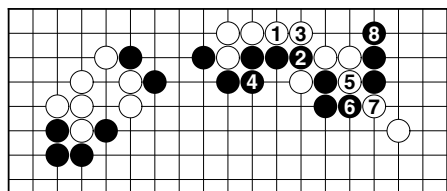
Dia. 6.3



Dia. 6.4

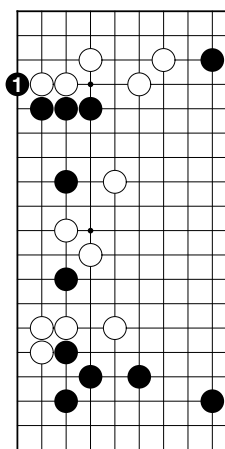


Dia. 6.5

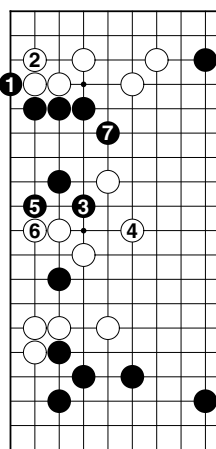


Dia. 6.6

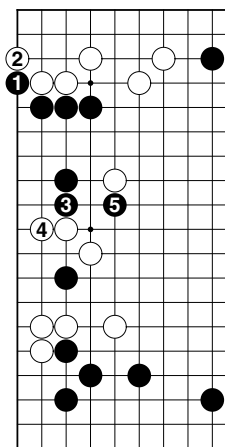
weil Weiß in dem Fall einfach unten durchverbindet. Hätte Weiß das sofort gemacht, kann Weiß in Dia. 6.6 nicht mehr profitabel schneiden.



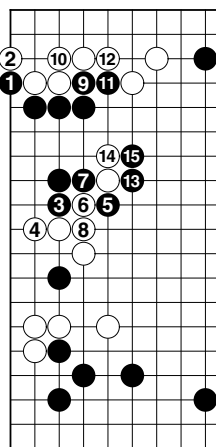
Dia. 7.1



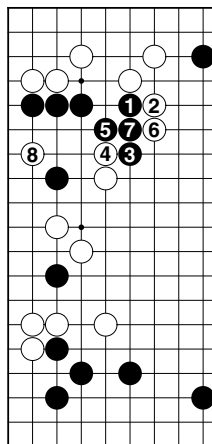
Dia. 7.2



Dia. 7.3

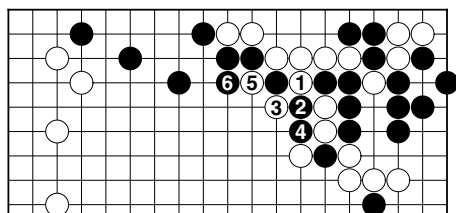


Dia. 7.4

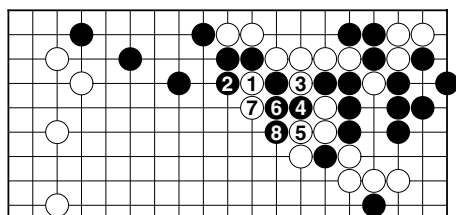


Dia. 7.5

Lösung 7: Es ist der perfekte Moment für das unscheinbare Hane in Dia. 7.1. Wenn Weiß in Dia. 7.2 nachgibt, hat der Abtausch schon Endspielprofit gebracht und Schwarz geht damit brav leben. Natürlich wollen wir wissen, was passiert, wenn Weiß in Dia. 7.3 blockt. Schwarz kann sich nun rauswurst und der Schnittstein in Dia. 7.4 wird durch die jetzt entstandenen Sentezüge 9 und 11 gefangen, Dia. 7.5 ist ein Beispiel dafür, was passiert, wenn S sich keine direkte Basis macht: W nimmt Profit und S muss auf neutralem Gebiet flüchten.



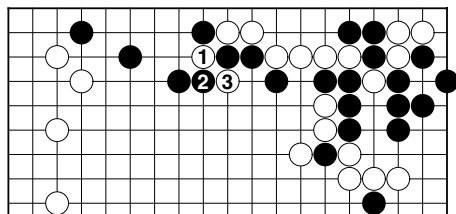
Dia. 8.1



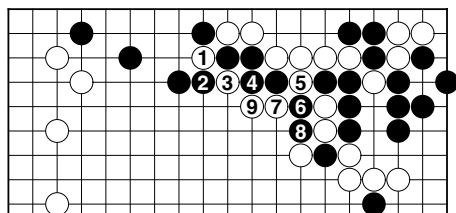
Dia. 8.2

Lösung 8: Selbstverständlich kann Weiß in Dia. 8.1 mit Doppelatari rausgehen, aber zu welchem Preis! Weiß lebt mit keinem der beiden Gruppen. Den Schnitt in Dia. 8.2 einzuschieben ist etwas gewiefter, aber es funktioniert immer noch nicht. Weiß muss den Schnitt 1 und das Gegen-Atari

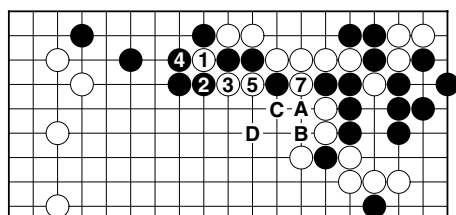
in Dia. 8.3 spielen können. Wenn Schwarz auf 4 in Dia. 8.4 verbindet und auf 6 schneidet, kann Weiß mit demselben Doppelatari raus, aber Schwarz ist diesmal oben selber am Eingehen. Nimmt Schwarz stattdessen in Dia. 8.5, wird der Schnitt auf A mit der Sequenz B bis D einfach zugenetzt. Gibt Schwarz in Dia. 8.6 das andere Atari, geht Weiß raus und am Ende kann Schwarz nicht gleichzeitig A und B verhindern.



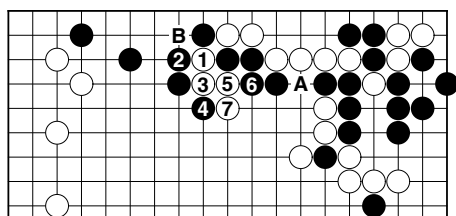
Dia. 8.3



Dia. 8.4



Dia. 8.5 (6 auf 1)



Dia. 8.6

Impressum DGoZ 5/2017

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, 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, Tonny Claasen, Gunnar Dickfeld, Lars-Olaf Gatz, Sascha Hempel, Jana Hollmann, Harmut Kehmann, Lee Hajin, Michael Marz, Birgit Petri, Klaus Petri, David Turmann

Fotos: Joachim Beggerow, Tobias Berben, Tonny Claasen, Jana Hollmann, Michael Marz, Birgit Petri, Dariusz Polanski, Marc Oliver Rieger, Rita Semmler, Sabine Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoon: 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 6/2017:

Freitag, der 08.12.2017

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

Deutschlandpokal 2017

Zwischenstand nach 8 von 13 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (91 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	ER	H	RE	S	KS	BO	HB	Summe
1 Weigelt, Timo	1d	-	2	-	-	-	-	2	-	-	3	2	9
2 Schomberg, Niels	2d	-	2	-	-	-	-	0	-	4	2	-	8
3 Pittner, Thomas	1k	-	4	2	0	-	0	1	-	-	0	-	7
4 Naumann, Christoph	1d	3	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7
5 Drewitz, Michael	2k	-	2	-	0	-	4	-	-	-	-	-	6
6 Berben, Tobias	4d	-	0	-	-	-	-	4	-	-	0	0	4
7 Andernach, Björn	2k	-	1	-	-	-	-	2	-	-	1	-	4
Bantla, Chafiq	3d	-	0	-	-	-	-	2	-	-	2	-	4
Kettenring, Thomas	3d	-	-	0	-	2	-	-	2	-	-	-	4
10 Jendrusch, Norbert	3d	-	-	2	-	2	-	-	-	-	-	-	4
Weiß, Christian	2k	-	4	-	-	-	-	-	-	-	0	-	4
Zimdars, Joschka	1k	-	-	-	-	-	2	-	-	-	2	-	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (110 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	ER	H	RE	S	KS	BO	HB	Summe
1 Quatham, Janntje	8k	-	4	-	1	-	-	0	4	4	-	-	13
2 Horatschek, Martin	9k	-	4	2	4	-	-	0	0	2	0	-	12
3 Würfel, Tim Robert	5k	-	2	-	2	-	0	0	-	2	2	2	10
4 Wiese, Sascha	6k	-	0	-	-	-	-	6	-	-	4	-	10
5 Weigmann, Arved	4k	-	1	2	2	4	-	0	-	-	-	-	9
6 Wandelt, Lukas	3k	-	-	-	4	-	-	2	-	0	0	2	8
7 Disselkamp, Tilman	9k	-	-	-	4	-	-	4	0	-	-	-	8
8 Reinke, Hendrik	3k	-	4	0	-	2	-	-	-	-	0#	-	6
9 Quatham, Frank	8k	-	4	-	-	-	-	0#	-	2	-	-	6
10 Gemander, Patrick	7k	-	-	0	-	6	-	-	-	-	-	-	6

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (50 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	ER	H	RE	S	KS	BO	HB	Summe
1 Klusch, Christina	18k	-	4	-	2	-	6	-	4	0	4	-	20
2 Dahmen, Fabian	10k	-	4	-	2	-	4	4	-	2	2	-	16
3 Bros, Manuel	11k	-	4	-	2	-	4	-	-	-	0	-	10
4 Li, Shizhao	12k	-	-	-	-	-	-	4	-	-	6	-	10
5 Papachristopoulos, A.	12k	-	4	-	0	-	0	4	-	-	0	-	8
6 Gülich, Andreas	15k	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4	-	8
Magerkort, Sören	12k	-	-	-	-	-	-	2	-	6	-	-	8
8 Koch, Paul	10k	-	-	-	-	-	0	0	-	2	2	2	6
9 Hebsacker, Hannah	20k	-	-	-	0	-	-	0	-	-	6	0	6
Kullik, Bettina	10k	-	0	-	2	-	2	-	-	-	-	2	6

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.

Dieses Jahr nehmen die folgenden Turniere am Deutschpokal teil:

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

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



Kids- & Teenspokal 2016/2017

Jetzt geht der Pokal in die Endrunde, das letzte Quartal des Jahres hat begonnen. Auch in diesem Jahr gibt es am Jahresende Geld- und Sachpreise sowie Urkunden zu gewinnen. Der Hebsacker-Verlag verschickt die Sachpreise für den 1. bis 20. Platz, lasst Euch überraschen! Wer seine aktuelle Adresse noch nicht angegeben hat bzw. zum ersten Mal mitmacht, sollte dies bitte so schnell wie möglich nachholen.

Ihr seid noch gar nicht angemeldet und wollt für 2017 noch teilnehmen oder steht nicht in der Liste? Schickt mir Euren Namen, das Geburtsjahr und eine Information, auf welchen Turnieren ihr gespielt habt, bis zum Jahresende.

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

Bisher wurden 69 Turniere gewertet. Es spielen 61 Jugendliche im Pokal mit, 25 in der U12 und 34 in der U18.

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

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

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

Maria & Sabine
Wohnig

U 12					
Pl.	Name	Jahrgang	Ort	Aktuell	Turniere Punkte
1	Pittner, Arwen	2007	Berlin	16k	21 38
2	Hebsacker, Hannah	2006	Hamburg	17k	13 26
3	Rieger, Angelika	2006	Trier	10k	11 25
4	Li, Shizhao	2006	Wuppertal	9k	7 20
5	Zhao, Guozhang	2007	München	14k	7 20
6	Marz, Ferdinand	2006	Jena	6k	9 14
7	Zhao, Guozheng	2012	München	17k	7 13
8	Zhang, Shukai	2007	Frankfurt	7k	6 12
9	Kobayashi, Riku	2010	Berlin	8k	6 10
10	Dottan, Adam	2010	Berlin	14k	3 8

U 18					
Pl.	Name	Jahrgang	Ort	Aktuell	Turniere Punkte
1	Pittner, Arved	2004	Berlin	3d	16 40
2	Weigmann, Arved	1999	Potsdam	3k	16 31
3	Donle, Isabel	2002	Potsdam	7k	11 23
4	Pankoke, Matias	1999	Oldenburg	4d	7 21
5	Schomberg, Jan	2001	Meerbusch	8k	10 20
6	Jacobsen, Manuel	2003	Hamburg	1k	7 15
7	Chen, Feiyang	2004	Frankfurt	2d	7 14
8	Semmler, Roman	2002	Jena	7k	6 14
9	Semmler, Gregor	2004	Jena	3k	6 12
10	Thörner, Vanessa	1999	Gütersloh	5k	7 12

Groundhopping: Go in Georgien

von Jana Hollmann

Samstagnachmittag Mitte Juni, es ist sonnig im Vake-Park in Tbilisi (hierzulande auch als Tiflis bekannt). Um 16 Uhr wollen wir die georgischen Go-Spieler am großen Springbrunnen treffen. Wir sind zehn Minuten zu früh und der Platz doch erstaunlich unübersichtlich und belebt. Kein Go-Brett in Sicht, auch keine Leute, die wir als Go-Spieler erkennen. Hmmm – der Spring-

in seine Gebietsanlagen zu finden. Letztendlich laufe ich einem Rückstand ewig hinterher und verliere relativ chancenlos mit ca. 10 Punkten. Immerhin schaffe ich nach hartem Kampf gegen Vorgabe noch einen Sieg gegen einen der anderen Spieler.

Natürlich blieb Zeit, auch über Go im Allgemeinen zu reden. Go in Georgien ist noch sehr jung und die



brunnen 100 m weiter ist auch recht groß. Wir schauen uns um: ein riesiger Park, geradeaus eine gewaltige geflügelte Statue zum Gedenken an die Weltkriegsopfer, rechts ein kleiner Jahrmarkt für Kinder und dahinter das Stadion, etwas entfernt die Seilbahn zum Schildkrötensee. Dann finden wir etwas, was ich mir auch in deutschen Parks wünschen würde: eine Ecke unter Bäumen mit überdachten Tischen extra für Spieler. Es wird Schach gespielt, Backgammon und Domino, auch Kartenspieler sind vor Ort.

Ein paar Minuten später erscheint Mikheil mit einem Go-Brett unter dem Arm. Nach und nach treffen weitere Go-Spieler ein. Immerhin ist die halbe Nationalmannschaft (Pandanet-Cup) plus drei weitere Spieler vertreten. Ich spiele gegen Mikheil, den georgischen Meister, und merke schnell, dass dies keine Spaßveranstaltung wird. Im ersten Spiel haut er mir eine Formschwäche im Mittelspiel um die Ohren, im zweiten Spiel nutzt er seine Kenntnis der AlphaGo-Analysen, mich mit 3-3-Eröffnungen in die Verlegenheit zu bringen, die richtigen Einstiegspunkte

Spielerbasis recht klein – ungefähr ein Dutzend Spieler in und um Tbilisi und einige Anfänger. Viel läuft über das Internet (KGS/OGS). Es gibt keinen regelmäßigen Spielabend und nur einmal im Jahr die georgische Meisterschaft als einziges Turnier an echten Brettern. Dennoch gab es einen sportlichen Erfolg im vergangenen Jahr: Georgien gewann ziemlich überraschend und ungeschlagen die 5. Pandanet-Liga und dann noch sensationell die Relegation zur 4. Liga, obwohl sie an allen Brettern nominell deutlich schwächer besetzt waren (die Slowenen ließen fahrlässig zwei Bretter frei und verloren dann noch ein weiteres Spiel). Die georgischen Go-Spieler betreiben immerhin eine ausführliche und aktuelle Facebook-Seite, die sie als Hauptkommunikationsmittel nutzen. Leider fehlt es



aber auch an finanzieller Unterstützung. Das Land ist nicht reich und offizielle Hilfe (etwa durch Sportförderung) ist schwer zu bekommen. Ich habe mir vorgenommen, bei den Spielern noch mal nachzufragen, wie man konkret helfen könnte (z.B. mit Spielmaterial). Ab und zu verirren sich Go-Urlauber nach Georgien. Sie berichteten von einem holländischen Spieler, der kürzlich da war. Und auch Lee Hyuk ist von Moskau aus schon mal zu Besuch gekommen.



Nun war Go nicht der einzige Grund, nach Georgien zu fahren. Als Sportfan habe ich zusammen mit einem Kollegen die Gelegenheit genutzt, die U20-Rugby-WM mit Halbfinale und Finalrunde zu sehen – ein tolles Turnier auf Weltklasse-Niveau. Rugby ist mit klarem Abstand vor Fußball der führende Sport in Georgien. Die Männermannschaft (die „Lelos“) ist in der Weltrangliste immerhin auf Platz 11–13 zu finden. Am Finaltag waren ca. 15.000 Zuschauer im Stadion – das ist sehr viel für ein Juniorespiel in einem weit entfernten kleinen Land. Neuseeland zerlegte übrigens im Endspiel die Titelverteidiger aus England.

Auch sonst hat Georgien viel zu bieten: sehr nette Leute, eine eigene Sprache und Schrift, Berge höher als die Alpen, spannendes Essen (Schaschlik kommt von hier, es gibt ungewohnt gewürzte Khinkali-Teigtaschen und zum Frühstück Khachapuri), viele sehr ursprüngliche Weinsorten und interessante Limonaden (z.B. mit Estragon-Geschmack). Auch wenn Georgien nicht gerade das Standard-Urlabsziel ist, kann ich den Besuch nur empfehlen. Es ist ein sehr sicheres Reiseland, in dem sich viele Touristen aus allen umliegenden Ländern ohne Stress treffen. Georgien fühlt sich sehr europäisch (an) und sucht trotz der geographisch entfernten Lage die Nähe der EU.

Am letzten Tag sind wir nochmals in dem kleinen innerstädtischen Canyon mit Wasserfall gewesen. Hier hängen nach der Prometheus-Sage (welcher an den georgischen Berg Kazbek gekettet war und dem dann von einem Adler die dauernd nachwachsende Leber aus dem Leib gerissen wurde) schwere Ketten an der Bergwand. Wer diese dreimal gegen den Berg schlägt, kommt irgendwann glücklich nach Tbilisi zurück. Wir konnten nicht widerstehen ...

Ein Interview mit dem Deutschen Meister

von Tonny Claasen

In einen kurzen Chat-Gespräch habe ich Jonas Welticke zu seinem ersten Gewinn einer Deutschen Go-Einzelmeisterschaft gratuliert. Dabei bat ich ihn um ein Interview und er hat zugestimmt. Per Email habe ich ihm dann eine Liste mit Fragen geschickt und als Antwort kam eine schöne Kurzgeschichte zurück, in der die Antworten auf meine Fragen verarbeitet sind. Wer sich für die Fragen interessiert, der finden sie auch im Interview mit der Deutschen Meisterin Maike Wilms auf S. 36 in diesem Heft.

Ich wurde am 27.12.1995 in einem sehr kleinen Dörflein im Osten Deutschlands geboren. Go habe ich im November 2009 gelernt, durch die Animeserie „Hikaru no Go“, und hatte zufällig bereits ein Go-Brett zu Hause, das noch nie benutzt worden war und mein Vater mir ein Jahr vorher zu Weihnachten geschenkt hatte.

Mein erster Lehrer war wohl Thomas Brucksch beim Sankt Augustiner Spielabend, der mir die Grundlagen beibrachte – danke schön! Zurzeit habe ich keinen Lehrer, außer vielleicht die Profis der Spielaufzeichnungen, die ich im Internet finden kann und nachspiele.

Shodan wurde ich nach einem Jahr (2010), dann bin ich jedoch sehr abgesackt vom Rating her und dann wieder schnell stärker geworden und beim EGC 2011 in Bordeaux und den Monaten danach hatte ich bereits ein gutes 3-Dan-Rating, Ende 2011 nach 2,5 Jahren habe ich das 4-Dan-Rating erreicht, dann bin ich stetig besser geworden und nach knapp 3 Jahren war ich knapp über der 5-Dan-Ratingschwelle, doch hatte ich dann eine sehr schwache Zeit, in der ich bis fast wieder auf 3-Dan-Rating abgesackt bin. Erst Mitte 2014 habe ich es dann endlich geschafft, solide als 5d zu spielen. Und 2016 habe ich es dann geschafft, 6d zu werden, was ich wahrscheinlich vor allem hinbekam, um mich für das CEGO-Programm zu bewerben, mit dem ich dann sechs Monate in China verbringen durfte. Vor allem auch durch die Zeit in China und durch AlphaGos Inspiration habe ich mich dann dieses Jahr auch im 6d-Level nach

oben bewegt und schaffte es ins Halbfinale der europäischen Profiquifikation.

Mein Ziel ist es, viel Spaß am Spiel zu haben und immer weiter zu lernen. Ich würde auch gerne 2019 Profi werden, aber das wäre die Kirzsche oben drauf, das Spiel zu genießen hat für mich Priorität.

Ich habe sehr viele kleinere Turniere in Deutschland gewonnen, ansonsten waren der Kranich 2012 und die diversen Jugendmeisterschaften meine größten Turniersiege. Als meine größten Erfolge würde ich mein Abschneiden bei dem diesjährigen EGC, die DM, die EGF-Profi-Qualifikation sowie das Guangzhou Team Turnier 2015 nennen.

Ich studiere Go in der Regel über das Nachspielen von Profipartien. Ich mag es, mich in sie hineinzusetzen und daraus zu lernen. Auf die DM habe ich mich durch die Analyse alter DMs vorbereitet und durch das Studieren der 120 AlphaGo-Partien, da AlphaGo für mich sehr viele Ideen bereitstellt, die ich toll finde und die ich in meine Spiele implementieren möchte.

AlphaGo ist demnach auch mein Lieblingsspieler, wenn man das so sagen kann, aber ansonsten Ke Jie. Für seinen Spielstil und auch dafür, was für eine Person er zu sein scheint, toller Charakter, sehr weltoffen, reflektiert und nett. Sowie auch Lee Sedol, Iyama Yuta und Shi Yue. Insgesamt präferiere ich aggressive und kreative Spielstile.

Go hat sofort sehr viel Raum in meinem Leben eingefordert, den ich genoss mit diesem umfangreichen Spiel zu füllen. Ich denke, dass man viel Geduld und Reflektion durch das Spiel erlernen kann, wenn man ihm die Chance gibt – ein schlechter Zug wird schließlich nicht gut, nur weil man von ihm überzeugt sein möchte. Das Ego kann man lernen in den Hintergrund zu schieben. Ob dies bei mir geschehen ist, sollen andere bewerten, ich mag es mir einzureden, dass es mir ein wenig geholfen hat.

In meiner Freizeit studiere ich Philosophie und beschäftige mich sehr viel mit Journalismus und

Politik. Ich würde gerne die Welt verändern, da ich unzufrieden mit der Lebenssituation sehr vieler Menschen bin und dies nicht hinnehmen möchte.

Meine anderen Hobbies sind also vor allem Nachrichten analysieren, politische Events organisieren und an solchen teilnehmen – und mit Menschen aller möglichen politischen Ausrichtungen zu reden und zu diskutieren.

Auch viel Zeit über Sachen nachdenken, die die Zukunft besser gestalten könnten, diese mit Leuten teilen und anfangen, Strukturen aufzubauen, die das politische Miteinander besser organisieren. Ich meditiere jeden Tag, was mir wohl hilft, ruhiger zu sein – ich mache das auch manchmal während meiner Go-Partien, um wieder runterzukommen. Auch laufe ich gerne, spiele Basketball und schreibe Gedichte.

Wie auch im Go, beschäftige ich mich viel mit meinen vergangenen „Fehlern“, um für mich herauszufinden, wie ich sein will und wie ich eigentlich han-

deln möchte, im Einklang mit meinem moralischen Kompass. Dies ist ein langer Weg und da ich immer noch teils sehr unfair mit Personen umgehe, ist es schön, dass ich sehr viele nette Menschen um mich habe, die mir dabei helfen. Ich hoffe auch für alle Anderen, dass wir es schaffen, respektvoller miteinander umzugehen und unser Gegenüber stetig als Mensch mit eigener Geschichte, eigenen Stärken und Problemen zu verstehen, die wir versuchen sollten, positiv zu berühren. Das würde mich sehr freuen!



Ein Interview mit der Deutschen Meisterin

von Tonny Claasen

Auch Maike Wilms habe ich eine Liste mit Fragen geschickt und die hat sie wie folgt beantwortet.

Wie alt bist du?

Ich bin 26 Jahre alt.

Wann hast du Go gelernt?

Die Regeln habe ich mit ca 9 Jahren gelernt, zumindest so weit, um eigenständig eine 9×9-Partie spielen zu können. Dann habe ich mit 17 „Hikaru no Go“ mit anschließenden Erklärvideos gesehen und direkt angefangen, online auf 19×19 zu spielen.



Wer war dein erster Lehrer? Wer ist jetzt dein Lehrer?

Ich hatte kurz, nachdem ich nach Hamburg kam, für einige Monate einmal wöchentlich Unterricht bei Yoon Yung Sun 8p und war später für zwei Monate in China zum Go-Unterricht. Ansonsten sieht es mit Lehrern ziemlich mau aus.

Wann bist du erster (zweiter, dritter) Dan geworden?

Nach einem Jahr hatte ich mich allein mit „Attack & Defense“ und wöchentlichen Spielereffs zum 1k hochgespielt. Im Laufe der nächsten zwei Jahre wurde daraus dann ein guter 1. Dan. Nach

2 Monaten China wurde daraus dann im Sommer 2010 ein 2-3 Dan.

Was sind deine Ziele für Go?

Jetzt, da ich wieder etwas mehr Zeit in Go investieren will, hoffe ich, mein Rating endlich mal auf 2300+x zu bringen, um an der DM-Vorrunde teilnehmen zu dürfen. Außerdem hoffe ich, nächstes Jahr an der Damen-EM teilnehmen zu können und dort für weitere Überraschungen zu sorgen.

Hast du auch andere Turniere gewonnen?

Dies war mein erster Turniergewinn. Ich hatte zwar einige gute Ergebnisse bei Turnieren wie dem Kido-Cup, aber zum Gewinnen reicht es dann doch noch nicht.

Wie studierst du Go (Partieanalyse, Bücher)?

Ich habe ehrlich gesagt erschreckend wenig Bücher. Derzeit lerne ich hauptsächlich über Tsumego, da ich dort sicherlich einiges an Nachholbedarf habe. Ich versuche mich auch in der Partieanalyse, derzeit aber mehr mit Augenmerk auf die Eröffnung – und dort spielen Profis gerne merkwürdig.

Wie bereitest du dich auf eine DM vor?

Auf diese DM habe ich mich nicht besonders vorbereitet. Die Hauptsache bei Turnieren für mich ist: ruhig bleiben, meinen Kram durchziehen und bloß das Essen und Trinken nicht vergessen.

Wer ist/sind dein Lieblingsprofi?

Den einzigen Profi, den ich ausreichend studiert habe für eine Meinung, ist AlphaGo und auch wenn ich es cool finde, wie AlphaGo neue Ideen ins Go einbringt, gibt es so einiges, was meinem Stil nicht gerade entgegenkommt.

Inwiefern hat Go dein Leben verändert?

Es hat definitiv dazu geführt, mich vom Schachleben loszusagen ... ;-)

Hast du andere Hobbies?

Ich versuche derzeit japanisch zu lernen und mache ab und an Speedruns, versuche also, bestimmte Spiele möglichst schnell durchzuspielen.

Baduk und Vorschriften

von Lee Hajin

Zum EGC in Oberhof erschien im Verlag Brett und Stein das Buch „Jenseits des Bretts“ von Lee Hajin, in dem sie über ihr Leben als Baduk-Profi in Korea berichtet und ihren Weg in ein neues, facettenreiches Leben. Nach dem Abdruck eines Kapitels in DGoZ 3/2017 folgt nun ein weiteres Kapitel aus diesem Buch als „Appetithappen“.

23. Mai 2009 – Heute las ich einen interessanten Artikel über einen Antrag zu Kleidungs Vorschriften bei Profi-Turnieren. Es gibt beim koreanischen Baduk-Verband (KBA) keine schriftlichen Regeln zu Kleidungs Vorgaben, aber man wird als junger Profi von älteren Profis zu rechtgewiesen, wenn man bei einem offiziellen Wettkampf etwas zu Legeres trägt. Es gilt die unausgesprochene Regel, dass man zumindest halbformelle Kleidung tragen sollte, und ich glaube, japanische Profis halten es ähnlich. In den letzten Jahren kamen allerdings einige chinesische Profi-Spieler in Trainingskleidung zu internationalen Wettkämpfen, und das gab den Anstoß, einen Dresscode vorzuschlagen.

Es gibt, wenn ich nun darüber nachdenke, bei Baduk-Wettkämpfen nur wenige Vorschriften, aber viele stillschweigende Erwartungen. Zum Beispiel darf man seinen Platz so oft verlassen, wie man will, und so lange es einem das Zeitlimit erlaubt. Es ist schlechter Stil, das Handy zu benutzen, aber es ist nicht verboten. Man muss es nur lautlos stellen. Etwas zu essen, während man spielt, gilt als unhöflich, aber auch dazu gibt es keine Vorschrift.

Es sind allerdings seit den Anfangsjahren ein paar Vorschriften hinzugekommen. Am Spielort

ist zum Beispiel das Rauchen verboten. Wenn das Handy klingelt oder man irgendwelche störenden Geräusche mit seinen Sachen macht, erhält man beim ersten Mal eine Verwarnung, beim zweiten Mal zwei Punkte Strafe, und beim dritten Mal verliert man die Partie.

Auch beim LG-Pokal wurde vor ein paar Jahren eine neue Regel eingeführt. Die Spieler dürfen während der Mittagspause nicht im Partieraum bleiben, und der Raum wird bis zehn Minuten vor Wiederaufnahme des Spiels verschlossen. Bei Profi-Partien war man davon ausgegangen, dass Profi-Spieler während der einstündigen Mittagspause nicht mit anderen Profis über ihre Partien sprechen, aber manche koreanischen Profis glaubten, dass junge chinesische Profis ihre Partien untereinander besprachen. Einige koreanische Profis sprechen Chinesisch, und sie sagten, sie hätten derlei in der Tat gehört. Das wurde schnell zu einem heißen Thema,

und nun haben wir eine neue Regel.

Manche Leute finden es zwar traurig, dass man Offensichtliches in Regeln fassen muss, aber ich glaube, das ist ein natürlicher Vorgang während sich Baduk von einer Kunst zu einem Sport wandelt. Je weiter wir in diese Richtung fortschreiten, werden wir vielleicht auch mit anderen Problemen des Sports konfrontiert, wie mit illegalen Wetten und Doping, besonders dann, wenn Preisgeld und Ruhm für die Gewinner hoch sind. Ich glaube aber, mit solchen Problemen werden wir es gern aufnehmen, wenn sie mit mehr Baduk-Fans auf der ganzen Welt einhergehen.



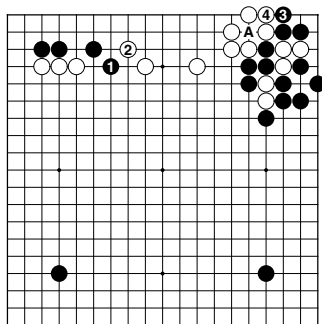
Der Durchbruch zum 12. Kyu (2)

von Klaus Petri

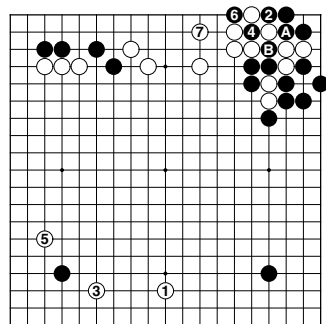
Die Kolumne wird schon wieder ganz anders als geplant.¹ Ich mache mir einen Plan, was ich schreiben will. Meistens habe ich versucht, möglichst einfache Regeln für ein typisches Problem in Go-Partien zu finden. Oft finde ich solche Regeln und denke, die muss ich nun nur noch aufschreiben. Dann schau ich mir Partien von zweistelligen Kyu-Spielern an. Ab dann wird es schwierig, die gerade Linie beizubehalten. Aber besprechen wir Eines nach dem Anderen. Zunächst worum es geht, dann wieso das Thema ganz doll wichtig ist, anschließend wieso es einfach ist und dann erst geht es schief.

Heute wollte ich das Problemfeld „Tenuki“² besprechen. Letzte Folge hatte ich versucht zu erklären, dass man manchmal in gegnerische Einflussbereiche eindringen muss, damit das, was man macht, die Bezeichnung „Go spielen“ verdient.³ In dieser Folge sollte nun die verwandte Fragestellung behandelt werden, wann ich einen Zug meines Gegners beantworten sollte und wann ich woanders auf dem Brett ziehen sollte.

Die Frage, wann du Tenuki spielen solltest, ist für die Weiterentwicklung deines Spiels sehr wichtig. Und sie entscheidet im zweistelligen Kyu-Bereich sehr oft die Partien. Psychologisch⁴ wird das in der Regel übersehen oder besser geschrieben: überfühlt. Wenn ich fast immer auf die gegnerischen Züge antworte, passiert mir nichts



Dia. 1: Ist das Fuseki? (Teil1)



Dia. 2: Einfach mal nicht antworten!

¹ Aber bevor ich es vergesse – die Lösung auf die abschließende Frage der letzten Kolumne lautet: „Irgendwo unten links. Ich würde auf den 3-3-Punkt ziehen.“

² Tenuki ist der japanische Fachbegriff für „woanders spielen als da, wo der Gegner gerade gezogen hat“.

³ Wir erinnern uns an die Argumentation: Gebiet ist da, wo keine Steine der anderen Farbe mehr überleben können. Gebiet machen ist ein wesentlicher Teil des Spiels. Ergo muss ich mich dafür interessieren, an welchen Stellen ich noch leben kann und an welchen nicht. Und genau das muss man halt auch gelegentlich ausprobieren.

⁴ Vgl. Fußnote 3 in Folge 1.

Schlimmes und am Ende weiß ich gar nicht so genau, wieso ich verloren habe. Es tut nicht weh, wodurch ich keinen Grund habe, mein Verhalten zu ändern. Ich muss also bewusst daran arbeiten, ich muss das Tenuki wollen und auch üben wollen. Du wirst das aus psychologischen Gründen vermutlich nicht nebenbei lernen, du musst es lernen wollen.⁵

Du sitzt also vor dem Brett und bist bereit, Tenuki zu spielen. Du lauerst geradezu darauf. Zum Glück gibt es zwei einfache Regeln, wann du Tenuki spielen solltest und wann nicht. Wann immer ein gegnerischer Zug die Stellung in einer Region stabilisiert hat, solltest du Tenuki spielen. Wann immer ein Zug die Stellung destabilisiert hat, solltest du antworten. Zweitens solltest du immer da spielen wollen, wo viel Platz ist. Wenn also woanders mehr Platz ist als da, wo dein Mitspieler gezogen hat, und der gegnerische

Zug nichts destabilisiert hat, dann musst du Tenuki spielen. So einfach ist das. Jetzt musst du nur noch erkennen, ob ein Zug eine Region stabilisiert oder destabilisiert. Das ist natürlich schwierig. Aber immerhin gibt dir die einfache

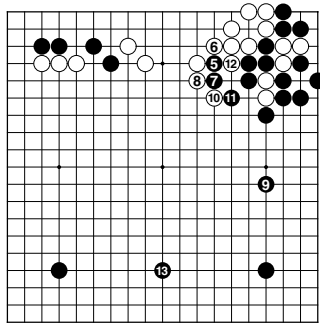
⁵ Einzelne Glückliche lernen es bis zu einem gewissen Level trotzdem nebenbei. Generell gilt, je mehr man Go-spielen will, um so mehr lohnt es sich, bewusst an bestimmten Stelle zu arbeiten.

Regel einen klaren Hinweis, worauf du achten musst. In vielen Situationen reicht es dir auch, nach einem gegnerischen Zug die Frage nach der Stabilität gestellt zu haben, um die richtige Antwort zu geben. Im Zweifel folge deinem Gefühl und schaue, was dabei rauskommt. Aber in jedem Fall musst du irgendwann die Gewohnheit brechen oder gebrochen haben, fast immer zu antworten. Und du musst die Gewohnheit brechen, antworten zu wollen. Es sollte dich freuen, ein Tenuki spielen zu dürfen.

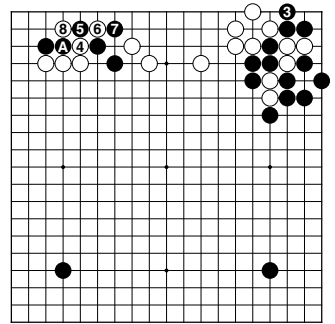
Wo liegen nun die Probleme, von denen ich anfangs geschrieben habe? Kommen wir zu einer Momentaufnahme aus einer echten Partie. Schwarz spielt mit S3 in Dia. 1 Tenuki und Weiß antwortet. W4 sollte aber unbedingt an einer anderen Stelle gesetzt werden. Wie entsteht so ein Tenukipatzer?⁶ Ich vermute mal, Weiß hat S3 angeschaut und sich gefragt, was der Zug will. Dann hat er richtig erkannt, dass Schwarz ein Atari geben möchte und folgerichtig das Atari verhindert. Im Endspiel wäre das möglicherweise richtig. Auch wenn Weiß das Auge auf A sichern müsste, damit seine Steine sicher leben, könnte der Zug richtig sein. Beides ist nicht der Fall, also ist der Zug einfach falsch.

Was sollte Weiß stattdessen tun? In der alternativen Sequenz in Dia. 2 lässt Weiß die schwarze Drohung einfach zu. Die Steine A und B von Schwarz waren ja sowieso schon sicher. Nach W7 besteht auch keine Sorge, dass die obere weiße Gruppe in Schwierigkeiten geraten könnte, denn sie ist weiterhin stabil. Weiß hat wichtige Züge woanders bekommen! Alles ganz einfach. Ursprünglich hatte ich sogar nur eine Regel geplant: Stabilität abschätzen und fertig. Wo viel Platz ist, sieht man ja sowieso, oder?

⁶ Übrigens ist S3 auch schon ein großer Patzer, die erste Reihe ist im Moment einfach zu klein. S3 ist sogar ein Tenukipatzer, denn Schwarz sollte vermutlich W2 beantworten, da Weiß tatsächlich unangenehme Drohungen gegen die Ecke hier hat. Aber die Einstellung von Schwarz, der diese Drohungen nicht gesehen hat, stimmt.



Dia. 3: Ist das Fuseki? (Teil 2)



Dia. 4: Gemeine Drohungen

Auch im zweiten Teil der Partiestruktur in Dia. 2 zeigt sich Schwarz der psychologischen Herausforderung gewachsen, Weiß dagegen sollte an irgendeiner Stelle erkennen, dass z.B. der untere Rand, an dem noch so viel Platz ist, viel interessanter ist, als ständig zu antworten. Besonders das Tenuki mit S13 zeigt eine gute Einstellung.

Aber wo ist nun das anfangs genannte Problem? Liegt es darin, solche trickreichen Sequenzen wie in Dia. 4 zu erkennen?⁷ Natürlich ist das eine übliche Schwierigkeit: Rechnen und Freiheiten zählen ist immer wichtig und taucht auch beim Thema Tenuki auf. Aber das ist an sich kein Problem. Du rechnest halt, gibst dein Bestes und wenn du dich mal verrechnet hast, lernst du halt etwas über das Rechnen. Das Problem bei dem Tenukipatzer W4 in Dia. 1 ist, dass Weiß lokal alles richtig gemacht hat. Er hat eine Drohung des Gegners erkannt und eine geeignete Idee gefunden, diese Drohung zu verhindern. Und trotzdem ist der Zug ganz falsch!

Genau hier findet sich eine weitere wesentliche Forderung, die unser Spiel an uns stellt: Analysiere die lokale Stellung, verstehe auf deinem Level, was droht und was lokal gespielt werden müsste. Und dann spiele trotzdem an einer ganz anderen Stelle auf dem Brett. Hier kann sich auch eine gewisse menschliche Reife zeigen: Mit dem Wissen, was in einem bestimmten Bereich zu tun wäre, und dem Gefühl, dass das lokal dringend und sinnvoll ist, heben wir den Blick und wenden uns trotzdem den wirklich wichtigen Bereichen zu ...⁸

⁷ Weiß hat hier gerade mit einem kleinen Opfer die Steine auf A gefangen.

⁸ Unklar bleibt, wieso ich dann gerade diese Kolumne und diese Fußnote schreibe.

Hallo, liebe Kinder!

Hast Du schon eine Schulmannschaft? Nein, nicht für Fußball, Schwimmen oder Leichtathletik, sondern für Go! Warum ich Dich das jetzt frage? Na, weil gerade das Hans-Pietsch-Memorial (HPM) stattfand, bei dem weit über 100 Kids in Schulmannschaften miteinander gespielt haben! Aber kommt die Frage dann nicht ein wenig spät? Ganz im Gegenteil, denn im echten Leben ist das ja so wie beim Go: Wenn man einen Plan hat, muss man den gut vorbereiten! Planlos Steine jagen – das machen doch nur Anfänger, oder?!

Jetzt wäre also der beste Zeitpunkt, Deine Freunde für Go zu begeistern und Ihnen die Regeln zu erklären, damit sie dann nächstes Jahr im September mit Dir beim HPM mitmachen können! Vielleicht gewinnt Ihr sogar die Deutsche



Schulmannschaftsmeisterschaft, denn die Kids vom Dauersieger der letzten Jahre, das Friedrich-Wilhelm-Gymnasium, machen nächstes Jahr alle ihr Abi. Das wäre doch eure Chance, oder?

Wenn Du eine Go-AG oder ein Go-Projekt an Deiner Schule anbieten möchtest, dann schreib doch an Marc und Ferdinand. Die können Dir Go-Bretter und -Steine, Bücher und viele Tipps geben. Erreichen kannst Du sie unter fs-nachwuchs@dgoz.de!

Ich drücke Dir die Daumen, dass es klappt! Viel Spaß!

Euer **黑Hej**



International

von Lars A. Gehrke

Internationales Rating

Unter goratings.org wird seit geraumer Zeit ein internationales Profi-Rating geführt, für das insgesamt bereits 67.268 Partien von 1.873 Spielerinnen und Spielern ausgewertet wurden. Hier die Top 20:

Pl.	Name	Land	Elo
1	Ke Jie	China	3670
2	Park Junghwan	Korea	3628
3	Mi Yuting	China	3574
4	Iyama Yuta	Japan	3556
5	Shin Jinseo	Korea	3555
6	Shi Yue	China	3534
7	Gu Zihao	China	3530
8	Kim Jiseok	Korea	3517
9	Lee Sedol	Korea	3516
10	Tuo Jiaxi	China	3511
11	Lian Xiao	China	3506
12	Li Qincheng	China	3499
13	Chen Yaoye	China	3496
14	Tang Weixing	China	3496
15	Xie Erhao	China	3489
16	Wang Xi	China	3485
17	Tan Xiao	China	3479
18	Yang Dingxin	China	3478
19	Na Hyun	Korea	3474
20	Choi Cheolhan	Korea	3468

22. Samsung Pokal

Die Gruppenphase und das Achtel- und Viertelfinale des 22. Samsung Pokals (offizieller Name: Samsung Fire & Marine Insurance Cup World Go Masters) ist vorüber. Die beiden Runden der Gruppenphase wurden auf dem Samsung Campus in Goyang Stadt, Gyeonggi Provinz, China, Anfang September ausgetragen. Der „Campus“ ist eigentlich eine von vielen Ausbildungsstätten und Einrichtungen, die der Samsung Gruppe gehören, und die es mit einem 5-Sterne-Hotel aufnehmen können.

Die Gruppenphase wurde als Doppel-K.O.-Format absolviert. Das erste Spiel des Gewinner-Zweiges der acht Gruppen wurde am 5. September 2017 ausgetragen. Die beiden Gewinner und die beiden Verlierer spielten dann am 6. September zeitgleich die zweite Partie des Gewinner-Zweiges bzw. die erste Partie des Verlierer-Zweiges aus. Am 7. September spielten schließlich der Gewinner der ersten Partie im Verlierer-Zweig gegen den Verlierer der zweiten Partie im Gewinner-Zweig um den Sieg im Verlierer-Zweig. Jeweils der Sieger des Gewinner-Zweiges und der Sieger des Verlierer-Zweiges hatten einen Platz im Achtelfinale sicher. In Gruppe A verlor der Europäer Mateusz Surma 1p in der ersten Runde gegen den Koreaner Song Taekon 9p. In der anderen Partie von Gruppe A verlor der Japaner Iyama Yuta 9p gegen den Chinesen Fan Yunruo 6p, so dass am nächsten Tag Iyama Yuta gegen Mateusz Surma spielte und gewann. Auch das anschließende Spiel gegen Fan Yunruo, die Revanche des ersten Spiels, gewann Iyama Yuta. Neben ihm schaffte es noch der Japaner Yamashita Keigo 9p, ebenso mit einem Punktestand von 2:1, ins Achtelfinale. Dazu kamen sieben koreanische und sieben chinesische Spieler, darunter Ke Jie 9p und Lee Sedol 9p. Der dritte japanische Repräsentant, Komatsu Hideki 9p, der seinen Sitz durch die Qualifikation in der Seniorengruppe des Vorrundenturniers gewonnen hat, schied mit einem Ergebnis von 1:2 aus.

Das Achtel- und Viertelfinale des 22. Samsung Pokals wurden am 25. und 26. September auf



Iyama Yuta 9p mit Schwarz gegen Shin Jinseo 8p beim 22. Samsung Pokal

dem Samsung Konfuziusschloss Campus in Daejeon Stadt in Korea ausgetragen. Die beiden japanischen Repräsentanten, Iyama Yuta und Yamashita Keigo, die die vielen Vorrunden überlebt hatten, schieden beide im Achtelfinale aus. Iyama verlor gegen Shin Jinseo 8p aus Korea. Die Partie bot einen spannenden Kampf von Beginn an. Iyama machte einen Flüchtigkeitsfehler und gab nach 118 Zügen auf. Yamashita verlor gegen Tong Mengcheng 6p aus China; er gab nach 122 Zügen auf. Ke Jie verlor ebenfalls im Achtelfinale gegen An Sungjoon 7p aus Korea, der daraufhin im Viertelfinale von Tong Mengcheng besiegt wurde. Ein ähnliches Schicksal erlitt Lee Sedol; er verlor im Achtelfinale gegen Tuo Jiaxi 9p aus China, der daraufhin im Viertelfinale gegen den Koreaner An Kukhyun 8p verlor. Außerdem verlor die koreanische Nr. 1, Park Junghwan 9p, im Viertelfinale gegen den Chinesen Gu Zihao 5p und Shin Jinseo verlor im Viertelfinale gegen Tang Weixing 9p aus China. Somit spielen im Halbfinale: Tong Mengcheng gegen Gu Zihao und An Kukhyun gegen Tang Weixing.

Ke Jie gewinnt 4. Limin Pokal

Der 4. Limin Pokal wurde in fünf Runden als einfaches K.O.-System vom 14. bis 18. Oktober (eine Partie pro Tag) in Hangzhou, China, ausgetragen. Das Limin Pokal Weltstar Turnier (利民杯) ist ein internationales Turnier, das jährlich in der südchinesischen Stadt Hangzhou

ausgetragen wird. Der Veranstalter Hangzhou Qiyuan ist ein offizieller Zweig von Zhongguo Qiyuan, der chinesischen Go-Organisation.

Hangzhou Qiyuan besitzt nicht nur eine eigene Ligamannschaft, sondern auch viele junge Go-Talente. Wegen der Größe Chinas ist es unpraktisch, dass alle Go-Spieler in der nördlichen Stadt Beijing leben und trainieren. Deswegen ist die zweite Basis in Hangzhou eine gute Lösung. Der ehemals stattfindende Hongda Pokal ist wahrscheinlich der Vorgänger des Limin Pokals. Das Turnierformat ist offen für alle jungen professionellen Spieler weltweit. Die Teilnehmer müssen allerdings unter 20 Jahre alt sein (dies gilt nicht für westliche Spieler). Chinesische Top-Amateure und japanische und koreanische Inseis können ebenso an dem Turnier teilnehmen, solange sie die notwendige Altersbeschränkung erfüllen. In der Realität kommen für die Qualifikationsturniere aber nur wenige fremde Spieler nach China, weil die Reisekosten zu hoch sind.

Das Hauptturnier ist ein einfaches K.O.-System mit 32 Spielern: 16 Plätze werden über die beiden Qualifikationsturniere entschieden; vier Sitze sind reserviert für die Bestplatziertesten vom GLOBIS Pokal; die restlichen zwölf sind wie folgt geregelt: vier Plätze sind für China reserviert, zwei jeweils für Korea und Japan, einer jeweils für Chinese Taipei, Europa und Nordamerika und einen Platz darf der Sponsor festlegen. Beim 4. Limin Pokal verlor der nordamerika-

nische Repräsentant Hu Ziyang 4p in Runde 1 gegen den Chinesen Ke Jie 9p. Pavol Lisy 1p vertrat Europa und verlor ebenso in Runde 1 gegen Onishi Ryuhei 3p aus Japan. Nach vier Siegen gewann Ke Jie auch das Finale gegen Xu Jiayang 6p aus China und gewann damit den 4. Limin Pokal zum ersten Mal in seiner Karriere. 2014 gewann Tong Mengcheng die erste Ausgabe, im darauf folgenden Jahr gewann Gu Zihao, danach Mi Yuting und schließlich jetzt Ke Jie. Damit sind alle bisherigen Gewinner chinesischer Abstammung. Der am 2.



Ke Jie gewinnt den 4. Limin Pokal

August 1997 geborene Ke Jie wurde dieses Jahr im August 20 Jahre alt, durfte aber noch am Turnier, das erst im Oktober stattfand, teilnehmen. Das Preisgeld für den Gewinner des Limin Pokals beträgt 400.000 Yuan (ca. 51.000 Euro), der Zweitplatzierte erhält 120.000 Yuan (ca. 15.000 Euro).

Yu Zhiying und Ke Jie verteidigen Paar-Go-Weltmeisterschaftstitel

Die Paar-Go-Weltmeisterschaft ist in zwei Turniere aufgeteilt: dem Star-Turnier und dem Master-Turnier. Das Paar-Go-Weltmeisterschaft Star-Turnier 2017 wurde am 12. und 13. August im Cerulean Tower Tokyo Hotel in Shibuya, Japan, ausgetragen. Das Gewinner-Paar war Hsieh Yimin und Iyama Yuta aus Japan, die Japan vertraten. Insgesamt nahmen zwei Paare aus Japan und jeweils ein Paar aus Korea und Taiwan teil. Die Gewinner des Star-Turniers treten gegen die Gewinner des letztjährigen Master-Turniers an.

Wie es der Zufall wollte, trafen die beiden japanischen Paare beim Star-Turnier direkt in der ersten Runde aufeinander. Dabei besiegten Hsieh Yimin und Iyama Yuta mit Schwarz das Team Fujisawa Rina 3p und Hane Naoki 9p. In der anderen Partie der ersten Runde schlugen Choi Jeong 7p und Park Jeonghwan 9p aus Korea Hei Jia-jia 7p (auch bekannt als Joanne Missingham) und Chen Shih-yuan 9p aus Taiwan durch Aufgabe. Im Spiel um Platz Drei gewann das Paar von Chinese Taipei. Der erste Preis im Star-Turnier ist dotiert auf 10 Millionen Yen (75.000 Euro). Auch wenn Hsieh Yimin ursprünglich in Chinese Taipei geboren ist, ist es lange etabliert, dass Spielerinnen oder Spieler das Land ihrer professionellen Zugehörigkeit repräsentieren dürfen.

Der 2. Teil der Paar-Go-Weltmeisterschaft, das Master-Turnier, wurde am 5. Oktober 2017 auch im Cerulean Tower Tokyo Hotel ausgetragen. Hier traf das japanische Paar und

Gewinner-Team des Star-Turniers auf die Paar-Go-Weltmeister des letzten Jahres, Yu Zhiying 5p und Ke Jie 9p aus China. Mit Weiß verteidigten diese ihren Weltmeistertitel und zwangen Hsieh Yimin und Iyama Yuta nach 198 Zügen zur Aufgabe.

Wie das Finale des Star-Turniers im August wurde die Partie im Noh Theater im Untergeschoss des Hotels ausgetragen. Am vorhergehenden Tag fand eine einmalige Veranstaltung statt: Hsieh Yimin und Iyama Yuta spielten zusammen mit DeepZenGo (einem Go Programm) gegen Yu Zhiying, Ke Jie und DeepZenGo. Um das Pair Go Format einzuhalten, spielten die menschlichen Spieler auf jeder Seite als ein Teil des Paares mit der Go Software zusammen. Dabei durfte man



V.l.n.r.: Hsieh Yimin 6p, Iyama Yuta 9p, Yu Zhiying 6p und Ke Jie 9p, alle in traditionellen Gewändern

sich über die eigenen Züge beraten. Dies war ein unterhaltsames Event, bei dem die Spielerinnen und Spieler gelegentlich in Lachen ausbrachen. Dadurch, dass Hsieh Yimin auch die Gespräche des gegnerischen chinesischen Paares verstand, wurde das Event für sie noch unterhaltsamer. Gewonnen haben auch hier Yu Zhiying und Ke Jie.

Japan

von James Brückl

Meijin

Omedetou gozaimasu – herzlichen Glückwunsch! Punktgenau zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe Mitte Oktober gewinnt Iyama Yuta 9p die entscheidende Partie gegen Takao Shinji 9p und erlangt damit nicht nur den Meijin-Titel zurück, sondern vereint ab sofort auch wieder alle sieben großen Titel in Japan auf seine Person!

Zuvor schon hatte er mit drei Siegen in Folge, gewonnen jeweils durch Aufgabe bereits im Mittelspiel, den Grundstein für diesen Titeltriumph gelegt. Nur das erste Spiel konnte Takao Shinji für sich entscheiden. Bereits

schon einmal hat Iyama Yuta alle Titel gewonnen und zeitgleich gehalten, allerdings „nur“ knapp ein Jahr lang, bevor ihm Takao Shinji den Meijin-Titel entreißen konnte. Mal sehen, wie lange Iyama Yuta diesmal alle Titel halten kann.



Iyama Yuta (l.) holt sich den Meijin-Titel zurück

Oza

Bereits ab dem 20.10.2017 wird Iyama Yuta nämlich schon von Ichiriki Ryo 7p um den Oza-Titel herausgefordert. Die maximal fünf Spiele können sich bis Mitte Dezember hinziehen.

Tengen

Auch im Tengen-Titelkampf muss Iyama Yuta seine Stellung bereits wieder verteidigen. Auch hier ist Ichiriki Ryo der Herausforderer. Und hier hat es bereits schon eine Begegnung gegeben, die Iyama Yuta am 11.10. für sich entscheiden konnte.

Kisei

In der Kisei-Liga jedoch muss in der letzten Stufe erst noch der Herausforderer von Iyama Yuta ermittelt werden, eben im Herausfordererturnier. In der ersten Runde trafen dabei die beiden Erstplatzierten der schwächsten (B-)Liga aufeinander. Der Sieger wurde sodann in der zweiten Runde von Motoki Katsuya 8p, dem Erstplatzierten der C-Liga, ausgeschaltet. Motoki Katsuya konnte hiernach auch die dritte Runde gegen Takao Shinji (9p, Sieger der A-Liga) für sich entscheiden. Im „Halb“-finale trifft



Iyama Yuta hält wieder alle sieben großen Titel



*Ichiriki Ryo 7p fordert Iyama Yuta 9p
im Oza- und im Tengen-Titel heraus*

er nun auf Yamashita Keigo (9p, 2ter der S-Liga) und der Sieger dieser Begegnung bestimmt sodann im Finale mit dem Erstplatzierten der S-Liga, Ichiriki Ryo, 7p, den Herausforderer von Iyama Yuta.

Agon-Cup

Dass Iyama Yuta nicht immer gewinnt, zeigte dieses Schnellturnier. Hier schied Iyama Yuta bereits am 31.07. gegen Yamada Kimio 9p in der zweiten Runde aus. Sieger des Turniers wurde am 07.10. Mutsuura Yuta 3p.

Honinbo der Frauen

In der letzten Ausgabe berichteten wir, dass Xie Yimin die Herausforderin von Fujisawa Rina werden konnte. Das erste Spiel gewann Xie Yimin bereits am 27.09. Bis Ende November folgen noch maximal vier Spiele.

Female Saikyo und Aizu-Cup

Im Female-Saikyo-Turnier um den Titel der stärksten Frau konnte sich Fujisawa Rina bereits am

16.07. gegen Xie Yimin durchsetzen und wurde somit die zweite Titelträgerin dieses recht jungen Wettkampfs. Auch im Finale des Aizu-Cups trafen Fujisawa Rina und Xie Yimin aufeinander. In diesem Turnier wird das Finale aber in einer Serie von maximal drei Spielen entschieden. Das erste und das zweite Spiel konnte Fujisawa Rina gewinnen, die somit auch diesen Titel für sich entschieden hat.

Zusammen mit dem Honinbo-Titelkampf zeigt dieses Beispiel, dass das Frauen-Go in Japan von diesen beiden Spielerinnen dominiert wird.

Korea

von Tobias Berben

Koreanische Baduk-Liga

Das Team Hwaseong City mit Koreas Nr. 1 Park Junghwan 9p führt kurz vor Ende die Tabelle an, gefolgt von Posco Chemtech mit Choi Cheolhan 9p im Team. Allerdings hat Hwangseong auch schon eine Runde mehr gespielt als Posco.

Team	Brettunkte	Ergebnis
Hwaseong City	21	5-2
Posco Chemtech	18	5-1
Kixx	17	4-2
Jungkwangjang	15	4-2
SK Enclean	16	3-3
Korea Price Information	16	3-3
Tbroad	14	2-5
BGF Retail CU	13	2-4
Shinan Chunil Salt	13	1-8

Gewinn-Verlust-Rating

Pl. Name	+	-	Quote
1 Choi Jung 7p	38	12	76 %
2 Byun Sangil 6p	37	13	74 %
3 Shin Jinseo 8p	36	11	77 %
4 O Yujin 5p	35	19	65 %
5 Park Junghwan 9p	34	10	77 %
Shin Minjun 6p	34	24	59 %
7 Kim Jaeyoung 3p	31	9	78 %
Kim Myeonghoon 5p	31	9	78 %
An Sungjoon 8p	31	13	70 %
Kim Jiseok 9p	31	15	67 %

11 Lee Younggu 9p	27	11	71 %
Kim Dayoung 2p	27	18	60 %
Park Yeonghun 9p	27	19	59 %
14 Lee Donghoon 9p	26	17	60 %
15 Na Hyun 8p	25	9	74 %
Yun Junsang 9p	25	13	66 %
An Kukhyun 8p	25	15	62 %
Kang Dongyun 9p	25	20	56 %
19 Lee Sedol 9p	24	12	67 %
Lee Jihyun 6p	24	14	63 %
Cho Hanseung 9p	24	16	60 %
Won Sungjin 9p	24	16	60 %

11. GG Auction Cup

Bei diesem Titelkampf treten Senioren gegen Frauen an. Die Teams waren wie folgt besetzt:

Senioren: Seo Bongsoo 9p, Choi Kyubyeong 9p, Lee Changho 9p, Kim Jongsoo 8p, No Yungha 9p, Seo Nungwuk 9p, Baek Sungho 9p, Yang Jaeho 9p, An Kwangwuk 9p, Lee Kisup 8p, Lee Sungjae 9p, Seo Moosang 8d

Frauen: Choi Hyeyeon 9p, Kim Hyeoimin 8p, Choi Jung 7p, O Yujin 5p, Park Jieun 9p, Kim Eunsun 4p, Moon Dowon 4p, Kim Jaeyoung 3p, Park Taehee 2p, Kim Dayoung 2p, Kim Jinyoung 1p, Kwon Joori 1p

Am Ende konnte Cho Hyeyeon 9p durch einen knappen 0,5-Punkte-Sieg gegen Lee Sedol 9p den Titel für die Frauen erringen.

#	Sieger		Verlierer
01	Kwon Joori 1p	S+6.5	Kim Jongsoo 8p
02	No Yungha 9p	S+4.5	Kwon Joori 1p
03	Kim Eunsun 4p	S+R	No Yungha 9p
04	Kim Eunsun 4p	W+15.5	Lee Kisup 8p
05	Kim Eunsun 4p	S+R	Baek Sungho 9p
06	Kim Eunsun 4p	S+4.5	An Kwangwuk 9p
07	Seo Moosang 8p	S+10.5	Kim Eunsun 4p
08	Kim Dayoung 2p	S+R	Seo Moosang 8p
09	Kim Dayoung 2p	W+8.5	Lee Sungjae 9p
10	Kim Dayoung 2p	S+R	Choi Kyubyeong 9p
11	Seo Nungwuk 9p	W+2.5	Kim Dayoung 2p
12	Park Taehee 2p	W+1.5	Seo Nungwuk 9p
13	Yang Jaeho 9p	S+7.5	Park Taehee 2p
14	Moon Dowon 4p	W+R	Yang Jaeho 9p
15	Seo Bongsoo 9p	W+2.5	Moon Dowon 4p
16	Cho Hyeyeon 9p	S+R	Seo Bongsoo 9p
17	Cho Hyeyeon 9p	W+0.5	Lee Changho 9p

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Die Liga kommt langsam in die entscheidende Phase. Beide Mannschaften aus Beijing konnten ihre Führung vergrößern. Vielleicht holt eine davon den Titel zum ersten Mal in die Hauptstadt. Bis Ende August wurden 19 Runden absolviert:

Pl. Team	Pkte	Siege
1 Beijing Minsheng Bank	40	48
2 Beijing Citic	39	44
3 Jiangsu	37	47
4 Supor Hangzhou	34	43
5 Shandong	30	41
6 Zhuhai	28	40
7 Xiamen	28	33
8 Chongqing	26	39
9 Hanzhou Yunlin	26	35
10 Jiangxi	25	33
11 Shanghai	24	36
12 Guangdong	23	32
13 Chengdu	21	34
14 Henan	18	27

30. Meijing

Am 11.09. fand das kleine Finale des Meijings im Hauptquartier der Tageszeitung des Volkes in Beijing statt. Mi Yuting 9p konnte sich mühelos gegen Li Xuanhao 7p durchsetzen und bekommt die Chance, im „Best of 3“ Finale den amtierenden Meijing Lian Xiao 8p herauszufordern.



Li Xuanhao 7p (links) gegen Mi Yuting 9p

Problemecke

von Timo Kreuzer

Herzlichen Glückwunsch an Thorwald Ewe, der sich an die Spitze setzen konnte!

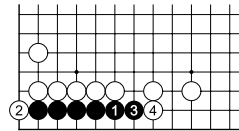
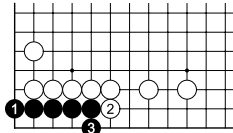
Dieses Mal war ich beim Erstellen der Problemecke weit im Byo-yomi, was sich besonders auf die Ausführlichkeit der Lösungsdiagramme ausgewirkt hat. Ich bitte um Entschuldigung.

Wie immer wünsche ich allen Teilnehmern viel Spaß mit der neuen Auswahl an Problemen, bei denen jeweils Schwarz am Zug ist.

Lösungen zu 4/2017

Lösung 1:

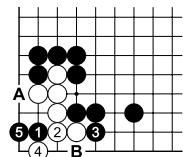
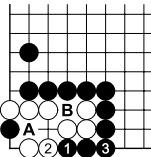
Korrekt. Ein Strecken zur Ecke bringt den benötigten Augenraum.



Falsch. So geht es leider nicht. Nach Weiß 4 hat Schwarz nicht mehr genug Platz zum Leben.

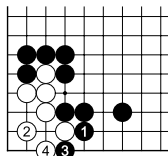
Lösung 2:

Korrekt. Nach Schwarz 3 sind A und B miai und die weiße Gruppe ist tot.



Lösung 3:

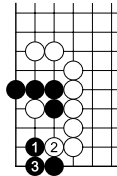
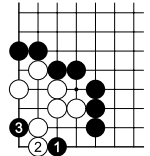
Korrekt. Zuerst auf den vitalen Punkt zu spielen ist hier der Trick. Nach Schwarz 5 sind A und B miai.



Falsch. Eine Reduktion des Augenraumes ist keine schlechte Idee, doch kann sich Weiß hier mit einem Ko retten.

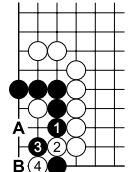
Lösung 4:

Korrekt. Hier wird zuerst reduziert und dann auf den vitalen Punkt gespielt.

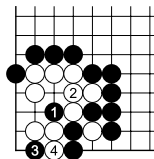


Lösung 5:

Korrekt. Nur Schwarz 1 hilft der schwarzen Gruppe zum Leben.

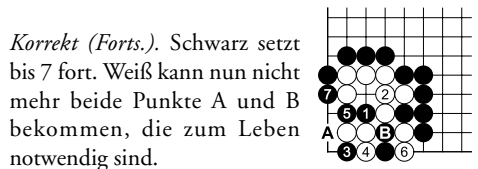


Falsch. Hier sehen wir eine Sequenz, die nicht funktioniert. Nach Weiß 4 sind A und B miai und die schwarze Gruppe ist tot.

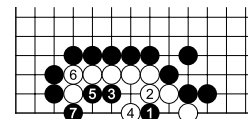


Lösung 6:

Korrekt. Etwas Vorbereitung ist nötig ...



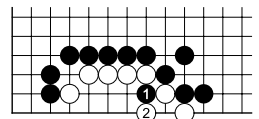
Korrekt (Forts.). Schwarz setzt bis 7 fort. Weiß kann nun nicht mehr beide Punkte A und B bekommen, die zum Leben notwendig sind.



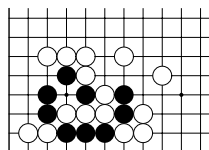
Lösung 7:

Korrekt. So geht es ohne Ko. Die weiße Gruppe hat ein Problem mit ihren Freiheiten und ist tot.

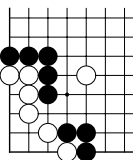
Falsch. Hier sehen wir ein für erfahrene Spieler bekanntes Ko. Das ist nicht schlecht, aber es geht besser.



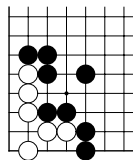
Probleme 5/2017



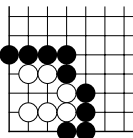
Problem 1:
Einige weiße Steine
können hier gefangen
werden, doch wie? (3P)



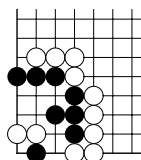
Problem 2:
Ein Ko ist möglich. (4P)



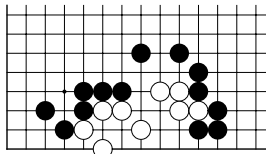
Problem 3:
Diese weiße Gruppe lebt noch
nicht. Wie tötet Schwarz? (4P)



Problem 4:
Einmal töten bitte. (5P)



Problem 5:
Das Leben ist manchmal gar
nicht so einfach. (5P)



Problem 6:
Für besonders
Begeisterte gibt es
hier einen Lecker-
bissen. (6P)

Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte
Ewe, Thorwald (3)	8k	4/17	15	534
Herter, Rainer (2)	4k	4/17	25	499
Berg, Christoph (1)	1d	3/17	-3	480
Schönfeld, Ralf (2)	8k	4/17	16	446
Pauli, Robert (7)	1d	4/17	31	443
Millies, Oliver	3d	3/17	-3	442
Reinicz, Thomas	3k	4/17	25	410
Reimpell, Monika (8)	2d	4/17	25	405
Schlipf, Jan	8k	4/17	25	389
Martin, Stefan (1)	8k	4/17	37	386

Gorenflo, Helmut (2)	9k	4/17	25	383
Lorenzen, Klaus (2)	2k	4/17	20	371
Wacker, Klaus	8k	4/17	20	351
Herwig, Bernhard (3)	1d	1/17	-3	345
Koch, Kris (1)	3k	3/17	-3	297
Wirth, Alexander	1k	4/17	25	325
Xu, Mei De (1)	3k	4/17	31	324
Busch, Rainer (1)	6k	4/17	21	306
Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	4/17	37	286
Hartmann, Kirsten	1k	4/17	37	282
Hell, Otto (4)	3k	4/17	20	276
Schunda, Peter	12k	4/17	15	273
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	4/17	20	265
Gawron, Christian (8)	2d	4/17	25	244
v. Erichsen, Svante (2)	2d	3/17	-3	243
Herwig, Max (2)	17k	1/17	-3	219
Wolfgramm, Jens	4k	4/17	21	218
Wimmer, Axel	7k	5/16	-3	212
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	3/17	-3	205
Wagner, Gabriel	3d	4/17	31	111
Hildebrandt, Alexander	9k	4/17	23	91
Gronau, Max	1d	3/17	-3	91
Urmoneit, Regina (1)	13k	4/17	11	90
Schreiber, Burkhard (3)	3k	4/17	28	75
Weickert, Thomas	6k	4/17	20	72
Weigelt, Timo	1d	4/17	37	68
Otte, Henning	5k	4/16	-3	68
Gabe, Axel (1)	5k	4/17	25	56
Schott, Heiko	7k	4/17	16	36
Kostyuchenko, Denis	14k	3/17	1-3	36
Tron, Raphael	16k	3/17	-3	29
Kehmann, Hartmut (1)	1d	4/17	26	26
Kapitzke, Jonas	8k	6/16	-3	18
Schomberg, Niels	2d	6/16	-3	15
Dymny, Leo	21k	2/17	-3	7
Hüsing, Johannes	6k	4/16	-3	3

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 Redaktions-
schluss (08.12.2017) an:

Timo Kreuzer

Kroosweg 38

21073 Hamburg

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

problemecke@dgob.de

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

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: _____

☐	V	Vollmitglied	Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)
☐	E	Ermäßigtes Mitglied	Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)
☐	J	Jugendmitglied	Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)
☐	F	Fördermitglied	Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ)
☐	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: Siegmard 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, Aarauder Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de

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

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



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

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

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

DGoB-Landesverbände

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DGoZ

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

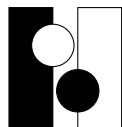
DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Zu finden auf www.go-spiele.de!



Go-Set mit einem 19x19-Brett,
kombiniertem 13x13/9x9-Brett
auf der Rückseite und
2 x 180 Kunststoffsteinen
29,80 Euro



Solides 9x9-Sperrholzbrett
mit Glassteinen und einer
Spielanleitung in bedruckten
Baumwollbeuteln
19,80 €



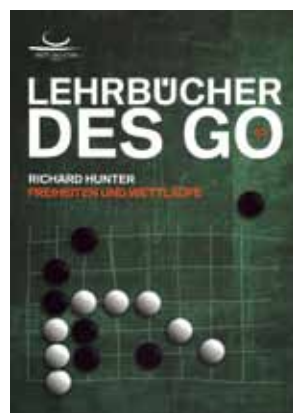
Antti Törmänen, Invisible.
The Games of AlphaGo

Softcover 34,00 Euro
Hardcover 54,00 Euro



Lee Hajin,
Jenseits des Bretts

19,90 Euro



Richard Hunter,
Lehrbücher des Go 3:
Freiheiten und Wettläufe

19,90 Euro

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*

November

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, 0163-1805902, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

2/3 Tokio (JP)

28th International Amateur Pair Go Championship/4th World Students Pair Go Championship

9 (Sa) Berlin-Friedrichshain

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

9/10 Braunschweig

35. Braunschweiger NiKo-Turnier, Gaußschule, Löwenwall 18a, Kontakt: Joachim Beggerow, 0531-42504, joachim@braunschweig-go.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

9/10 Braunschweig

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft, Gaußschule, Löwenwall 18a, Kontakt: Joachim Beggerow, 0531-42504, joachim@braunschweig-go.de, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

16-19 Kyllburg

In-seong's Winter Go Camp 2017

16-23 Huai'an (CN)

2. IMSA Elite Mind Games

28-31 London

44th London Open Go Congress

Januar

5-7 Karlsruhe

Karlsruhe Go Open, Studentenhaus Karlsruhe, Adenauerring 7, Kontakt: Wilhelm Bühler, 0721-389583, karlsregion@posteo.de, Anmeldeschluss: 12:15 Uhr

13/14 Trier

Trierer „Mini-Go-Kongress“ mit Süddeutschem Jugendpokal und RLP-Meisterschaft, Universität Trier, Campus I, Kontakt: Marc Oliver Rieger, mrieger@uni-trier.de, Anmeldeschluss: 11:45 Uhr

20/21 Essen

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

Februar

3/4 Erding

21. Erdinger Go Turnier, Kontakt: Maximilian Ruth, maxiruth@gmx.de

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

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

