

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 6/2017

92. Jahrgang

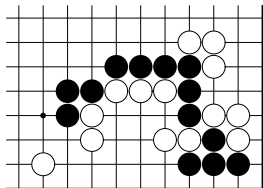


Inhalt

Mignon-Go (Foto: Kalli Balduin).....	Titel
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen, Nachrichten..	2
Turnierberichte	3–9
Lee Hajin: Pokal des Bürgermeisters von Daejeon	10–11
Das Fundstück.....	11
Die Bundesligapartie (27)	12–15
Die Alpha-Tiere	16–19
Anfängerprobleme	20–21
Der etwas andere Zug (21).....	22–29
Ein Wolf, das Go-Spiel und eine Burg ...	29–30
Früh übt es sich am besten!	31
Vorschläge zur Bundesliga.....	32–33
Pokale	34–35
Yoon Young Sun kommentiert (37, 1+2) ...	36–45
Impressum	45
Kinderseite.....	46
Fernostnachrichten	47–50
Go-Probleme	51–52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Organe	54
Anzeige: Hebsacker Verlag	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 36 von Yilun Yang



Die schwarzen Steine in der Ecke brauchen Hilfe. Wie können sie diese bekommen? Die Lösung steht auf S. 11.

Vorwort

Die Firma Deepmind hat es geschafft, die (Go-) Welt ein weiteres Mal zu verblüffen, indem sie mit *AlphaGo Zero* ein Version ihrer Software im Go trainiert hat, der als Basis nichts anderes beigebracht wurde als die reinen Spielregeln. Alles Wissen darüber hinaus musste sich diese Software im „Selbststudium“ erarbeiten. Mehr dazu steht im Artikel über die „Alpha-Tiere“ ab Seite 16 und auf der Kinderseite auf Seite 46. Außerdem hat Yoon Young Sun 8p für uns zwei Partien von AlphaGo Zero gegen AlphaGo Lee und gegen sich selbst kommentiert. Sehr spannend!

Aber damit nicht genug. Deepmind hat kurz danach einfach mal eben sein nun *AlphaZero* genanntes Programm auf Schach und Shogi „losgelassen“ und dabei innerhalb weniger Stunden eine ausreichende Spielstärke erreicht, um die bis dahin stärksten Computerprogramme im jeweiligen Spiel deutlich zu schlagen. Sehr beeindruckend!

Danach hat Deepmind dann auch noch ein Versprechen aus dem Frühsommer eingelöst und mit *AlphaGo Teach* ein Tool zur Fuseki-Analyse bereitgestellt (alphagoteach.deepmind.com). Aus über 200.000 Partien von Menschen gegen Menschen und 75 AlphaGo-Partien wurde zunächst ein Set aus 6.000 der beliebtesten Eröffnungen gewonnen. Dieses Set wurden dann AlphaGo zur Analyse bzw. Zugbewertung überlassen. Das Tool zeigt nun für jede Stellung an, welche Züge Menschen üblicherweise als nächsten Zug machen, welchen Zug AlphaGo favorisiert und welche Siegwahrscheinlichkeit AlphaGo bei jedem dieser Züge für Schwarz sieht. Sehr lehrreich!

Kurz vor Drucklegung dieser Ausgabe erschien noch der *AlphaGo-Film* von Greg Kohs (www.alphagomovie.com) über das Match zwischen AlphaGo und Lee Sedol sowie dessen Vorgeschichte mit deutschen Untertiteln beim Streamingdienst Netflix (www.netflix.com/search?q=alphago). In 90 Minuten vermittelt dieser Dokumentarfilm hervorragend die Spannung und historische Bedeutung dieses Matches, so dass sie nicht nur für Informatiker und Go-Spieler nachvollziehbar wird. Sehr sehenswert!

Tobias Berben

TipTap Frankfurt 2017

Am Wochenende des 4. und 5. Novembers trafen sich 71 Turnierspieler, Zuschauer, Helfer und Eltern, um dem Frankfurter TipTap beizuwohnen.

Durch eigenes Verschulden konnte ich der Eröffnung leider nicht beiwohnen, als ich aber zum Beginn der ersten Runde ankam, wurde ich mit einem nettem Lächeln, einem Brötchen zur Stärkung und Verständnis meines Gegners begrüßt. So begann die erste Runde um 12 Uhr.

Am Samstag gab es drei Turnierrunden, zwischen denen man sich in dem extra dafür angelegten Gemeinschaftsraum aufhalten konnte. Dort gab es nicht nur Essen zu unschlagbaren Preisen (Essen- und Getränkeflat für 15 Euro), sondern auch Go-Bretter, um Partien zu besprechen oder neue Partien zu spielen. Außerdem konnte man mit etwas Glück (meistens da, wo die meisten Leute standen) Young-sun finden, die einem zeigte, wie viel Potential die Partie doch hatte, oder mit uns Rengo spielte. Wer also frustriert von einer Partie wiederkam, fand gleich Freunde, die einen wieder aufbauen konnten, oder Essen zum Trösten.

Die erste kleinere Überraschung kam als Jonas und Christopher ihre Partie abends beendeten und Christopher stolz als Sieger hervorging. Somit war Christopher als einziger ungeschlagener Spieler an der Spitze nun der Favorit. Abends wurde dann zum gemeinschaftlichem Brettspielespielen und/oder Alkoholvernichten eingeladen.

Am Sonntagmorgen ging es dann pünktlich weiter zur 4. Runde.

In der 5. Runde sollte es dann zu noch mehr Überraschungen kommen. Christopher verlor doch noch eine Partie an Felix Bernhauer, was ihn aber nicht mehr vom Turniersieg abhalten konnte, und Jonas wurde von Anton besiegt. Ich bin mir sicher, am Anfang hatte das keiner erwartet aber so konnte Christopher als Sieger hervorgehen und Anton mit einem glorreichen 2. Platz das Turnier beenden. Jonas wurde auf den 3. Platz verwiesen. Der Damenpreis ging an Marieke Ahlborn. Hervorzuheben ist auch, dass Shukai Zhang (aka Kirby) als einziger Spieler im Turnier ein 5:0 erreichte! Weiterhin gewannen

Krzysztof Podbiol, Yuze Xing, Fabian Kraus und Michael Konold einen Preis für 4:1.

Jetzt zu den wichtigen Leuten: Ein großes Dankeschön geht an Benjamin Wirthmann, der das TipTap ermöglicht und es mit seiner tollen Organisation zu einem gemütlichem Turnier gemacht hat. Außerdem an Pascal, der sich um die Losung gekümmert hat, und an Gunnar, der uns mit Nachschub an Lektüre versorgt hat. Natürlich auch an alle Anderen, die mitgeholfen haben.

Es war ein schönes Turnier mit einer warmen Atmosphäre. Ich werde nächstes Jahr definitiv wieder kommen und kann es allen anderen nur empfehlen!

Marieke Ahlborn



Jenaer Winter-Go 2017

Pünktlich zum Winter-Go am 3.12.2017 fiel in Jena der erste Schnee. 16 tapfere Spieler vom 3d bis zum 30k ließen sich jedoch nicht von den kalten Temperaturen abschrecken und fanden den Weg ins Haus auf der Mauer, einem idealen Spielort für ein kleines Turnier, direkt im Herzen der Stadt und direkt neben dem historischen Weihnachtsmarkt.



Bei unseren 1-Tages Turnieren in Jena steht nicht primär der Turnier-Aspekt im Vordergrund, sondern vielmehr geht es darum, einen schönen Tag unter Freunden und mit ein paar Go-Partien zu verbringen. Vor allem bietet das Turnier eine gute Gelegenheit, auch diejenigen Freunde wiederzutreffen, die etwas weiter weg wohnen und nicht „einfach mal so“ am Abend unter der Woche zum Spieltreff kommen können.

Dieses Mal waren zwar nur drei Spieler aus Erfurt, Dresden und Brandenburg angereist, was aber die Wiedersehensfreude nicht geschmälert hat.

Ganz in diesem Sinne haben wir auch unsere 4 Partien in entspannter Atmosphäre gespielt. Es gab volle Vorgabe, sodass auch die Kyu-Spieler unter uns eine faire Chance hatten und eine Grundbedenkzeit von 30 Minuten. Trotz anstrengendem Byo-Yomi von 25 Steinen in 5 Minuten schafften es immer

wieder ein paar Spieler, ihre Partien in die Länge zu ziehen – sehr zur Freude der anderen, denn die bekamen so die Gelegenheit über den Weihnachtsmarkt zu schlendern und sich gebrannte Mandeln oder andere Leckereien zu kaufen.

In der Mittagspause ging der Großteil dann zu „Fritz Mitte“, der wohl bekanntesten Frittenbude in ganz Thüringen, und ließen sich belgische Pommes mit den verschiedensten Mayonnaisen schmecken.

Am Ende des Tages legte die Familie Marz einen Doppelsieg hin: Manja Marz (3d) ging ungeschlagen als Siegerin aus dem Turnier hervor. Zweiter wurde Sohn Ferdinand (6k), der sich nur Manja in der letzten Runde geschla-

gen geben musste. Auf Platz 3 folgte Oleg Wahl (8k), ebenfalls mit 3 Siegen, sodass auch ein auswärtiger Spieler mit einem kleinen Preisgeld zurück nach Hause fahren konnte.

Zum Abschluss des Tages haben wir – sehr zu meiner persönlichen Freude – noch sage und schreibe 2 ½ Stunden Dominion gespielt. Es gab zwar auch noch einige andere Brett- und Kartenspiele zur Auswahl, aber man kann auch einfach immer wieder das gleiche Spiel spielen und es wird nie langweilig – die weißen und schwarzen Steine sehen das bestimmt ganz genauso wie ich ;)

Alles in allem war es ein sehr schöner Tag, vielen Dank an alle, die angereist sind und mitgeholfen haben. Gerne wieder!

Also dann. Bis auf ein nächstes Treffen in Jena, vermutlich im Frühjahr 2018. Wir freuen uns auf euch!

Lena Gauthier

38. Berliner Kranich

Am 25. und 26. November reiste die Go-Gemeinde aus allen Teilen Deutschlands und Europas zum 38. Berliner Kranich nach Berlin. Traditionell beginnt der Berliner Kranich am Freitagabend mit der Finalpartie der Berliner Meisterschaft. Diesen Titel konnte sich Johannes Obenaus 6d in einer soliden Partie gegen den Herausforderer Michael Budahn 4d zum fünften Mal sichern.

Das Hauptturnier startete pünktlich am Sonntagabend nach kurzer Ansprache und dem Hinweis auf die geänderten Raumbedingungen, welche durch die Umbaumaßnahmen im Hauptgebäude der Humboldt-Universität zu Berlin gegeben waren. Die Spielorte waren zum Teil komplett neu verortet, lagen aber diesmal alle etwas näher beieinander, so dass anfänglich die Orientierung nur über Richtungsfeile und Durchfragen möglich war. Das Besondere am Berliner Kranich ist ja das Rahmenprogramm und das Ferienlagerfeeling.

Bei einem Traditionsturnier dürfen hier natürlich einige Dinge nicht fehlen. So sind selbstverständlich die japanischen Hausfrauen mit ihrem sensationell leckeren Essen vor Ort (der fluffigste Kuchen aller Zeiten! Wer nett fragt, bekommt Rezepte.)

Neben dem Go-Turnier wurde die erste Berliner Subbuteo-Meisterschaft (englischer Tischfußball) mit umgebauten Yunzi-Steinen ausgetragen.

Parallel zum Turnier leitete Sensei Kalli Balduin das Marathon-Begleitturnier. Dieses Jahr war die Höchstleistung ein 8:0, mit dem Casjen Quarthammer gewonnen hat.

Juju Kurihara gab den Spielerinnen am Sonntag einen Einblick in die Welt der Kalligraphie, bei der unter Anleitung auch selbst etwas getuscht werden konnte.

Dank EuroGoTV, durch Harry Weerheijm und Judith van Dam vertreten, konnten Brett 1 und 2 als Livestream und per Partiemitschrift (Danke Nicole!) über KGS mitverfolgt werden.

Und während die jüngeren Turnierteilnehmer sich neben dem „Stand der Dinge“ (Spiele und





Go-Material von Levy's Contor) mit Origami und Segelfliegern bespaßen ließen, konnten die älteren Semester die Top-Partien, eigene Mitschriften oder Lektionen von Kim Seongjin 8d diskutieren. Der Koreanische Semiprofi und Berliner Go-Lehrer stand allen Wissbegierigen zur Verfügung und beantwortete mit viel Enthusiasmus und Engagement sämtliche Fragen.

Im Hauptturnier wurden Platz 1 bis 3 von Xu Yin (6d, Berlin), Michael Palant (4d, Berlin) und Bernd Schütze (4d, Berlin) errungen. Xu Yin konnte sich den Titel schon zum vierten Mal in Folge mit fünf spannenden Siegen sichern.

Nächstes Jahr steht ein großes Ereignis an, das jetzt schon angekündigt werden soll: 100 Jahre Go in Berlin. Neben ein paar tollen Events, die mit den Botschaften von Korea und Japan sowie dem Chinesischen Kulturzentrum geplant sind, soll ein „Go-Film-Festival“ und eine Ausstellung zum Thema in der Humboldt Universität stattfinden. Der Go-Verband Berlin und die Humboldt-

Initiative rufen dafür alle auf, Erinnerungen, Fotos und Memorabilien beizusteuern, um das Berliner Go-Geschehen nachzubilden.

Eine nette Anekdote noch zum Schluss. In der 4. Runde geht ein Spieler an sein Brett, auf der anderen Seite sitzt schon wer, er setzt sich und beginnt das Spiel mit seinem Gegenüber. Ein ähnliches Szenario an den zwei Nachbarbrettern. Nach Abschluss der Partie, es ging wohl etwas schneller, wurde das Ergebnis an die Turnierleitung übermittelt und da fing das große Kopfkrazen an. Die Paarung war so nämlich nicht vorgesehen, der richtige Platz wäre am Nachbarbrett gewesen. Da ist das aber auch nicht aufgefallen und ebensowenig am nächsten Brett. So wurden am Ende drei Partien entgegen der korrekten Auslosung gespielt und einer Turnierleitung vorgetragen, die nun darüber rätselte, warum keiner der Beteiligten sich nach dem Namen seines Gegenübers erkundigt hatte. Mehr Etikette bitte! Es ist erlaubt, sich vor der Partie anzusprechen. ;-)

Lothar Herbing & Patrick Husmann

Schweriner Drachenschlacht

Vom 15.09.2016 bis 17.09.2016 fand in Schwerin die 15. Schweriner Drachenschlacht statt. Bereits am Freitag startete das Turnier mit zwei Seminareinheiten, welche von Yoon Young Sun 8p geleitet wurden. Das direkt am Schweriner See gelegene Gelände des Kanu- und Kleinsegelvereins Schwerin e. V. bot neben einer Übernachtungsmöglichkeit auch Gelegenheit zum Paddelboot fahren.

Janet Weiher als Turnierleiterin begrüßte am Samstagmorgen pünktlich um 12:00 Uhr insgesamt 29 Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Als Spielort stand wieder die im Jahr 1894 errichtete Volkshochschule zu Verfügung. Vor der offiziellen Turnieröffnung bot Yoon Young Sun Simultanpartien an. Neun Teilnehmer nahmen die Einladung dankend an. Nach den drei Samstagspartien traf sich fast das gesamte Teilnehmerfeld zum Abendessen im „Schweriner Schnitzelhaus“.

Das Turnier gewann Michael Palant 4d aus Berlin vor Volkmar Liebscher 4d aus Greiswald. Dritter wurde Tim Cech 1k aus Potsdam.

Einen wichtigen Beitrag zum Turnier leistete Hanne Lüthke-Steuber. Sie scheute keine Mühen,

um am Samstag zum Turnierstart ein sehenswertes Büffet zu präsentieren. Auch Jan Schröder muss lobend erwähnt werden, da er am Sonntag zur Mittagszeit Schweinebraten mit Reis servierte.

Hubert Marischen

12. Pokal des Botschafters von Japan

Im 12. Jahr in Folge trug die Botschaft von Japan in Zusammenarbeit mit dem Go-Verband Berlin vom 6. bis 8.10. den Pokal des Botschafters aus. Als Ehrengast konnten wir in diesem Jahr Ohashi Hirofumi, 6 Pro-Dan des Nihon-Kiin, begrüßen. Trotz sturmbedingten Totalausfalls des Zugverkehrs fanden 42 Go-Enthusiasten aus Deutschland, Japan, Argentinien und Frankreich den Weg am 7. und 8. Oktober 2017 in den Konferenzsaal der Botschaft. Nach fünf spannenden Runden stand der Gewinner des Pokals fest: Alexander Kurz, 2 Dan aus Berlin. Auf den Plätzen 2 und 3 folgten ihm Michael Budahn (3 Dan) und Klements Hippel (1 Kyu).

Bereits am Freitag kamen 68 Schülerinnen und Schüler aus über 10 Schulen aus Berlin und Potsdam zum Jugendpokal des Botschafters von Japan. Sie



Turnierleiterin Janet Weiher mit den Siegern Tim Cech, Michael Palant und Volkmar Liebscher



spielten in 5 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. Kalli Balduin als Turnierleiter und die Begleiter, Erzieher und Eltern behielten im Trubel Ruhe und Übersicht und gewährleisteten einen rundum erfolgreichen Turnierablauf.

Am Abend füllten 80 Zuschauer den Saal anlässlich der Vorführung des Films „The Surrounding Game“ von Will Lockhart und Cole D. Pruitt.

Auch am Samstagabend konnten wir zahlreiche Besucher begrüßen, die sich auf den Weg gemacht hatten, um dem Vortrag von Ohashi Sensei beizuwohnen. Er sprach über Künstliche Intelligenz im Go und beantwortete geduldig die zahlreichen Fragen der interessierten Zuhörer.

Das Besondere an diesem Turnier ist nicht nur das japanische Ambiente der Botschaft, sondern auch die liebevolle Versorgung durch die Japanerinnen und die durch Familie Redecker arrangierte Ikebana-Ausgestaltung. Auch bei den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Botschaft bedanken wir uns für die vertrauensvolle Zusammenarbeit. Dank auch an die Humoldt-Initiative für Bereitstellung und Transport des Spielmaterials.

Uwe Hadlich

Turniernotizen

Seidenstraßenturnier in Tianshui

Beim Seidenstraßen-Turnier im chinesischen Tianshui (westlich von Xi'an gelegen) sind dieses Mal vier DGoB-Spieler dabei: Chafiq Bantla, Gabriel Wagner, Arved Pittner und Matias Pankoke (der allerdings für Italien startet). Diesmal blieben die Gastgebernden Chinesen siegreich: Li Xu wurde Erster, Li Jiaqi Zweiter. Den dritten Platz teilen sich Zhou You und Pavol Lisy. Vorjahres-Champion Ilya Shikshin (1p, Russland) belegte nur Platz 6, hinter Ali Jabarin (5. Platz). Die besten Europäer spielten dabei alle 6-2. Die (sehr jungen) deutschen Teilnehmer landeten im Mittelfeld: Matias Pankoke (4-4, Platz 23), Arved Pittner (3-5, Platz 38), Gabriel Wagner (3-5, Platz 43) und Chafiq Bantla (3-5, Platz 46).

Berliner Herbstturnier

Bei wunderschönem Herbstwetter kamen am 14. Oktober 34 Go-Spieler vom 2d bis 25k in den Jugendclub E-Lok zum diesjährigen Herbstturnier. Den ersten Platz belegte ungeschlagen Daniel Borgwardt 7k. Den zweiten Platz errang Alexander Kurz 2d. Auf Platz drei folgte Arved Weigmann 4k. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 70 Euro. Herrmann Jung 5k folgt auf Platz 4 und Paul Berthold 8k auf Platz 5.

Jenaer Kreuzschnitt

Insgesamt 46 Teilnehmer kämpften am 14. und 15. Oktober um 450 Euro Preisgeld und unzählige Sach- und Sonderpreise. Besonders heraus stach dabei Benjamin Teuber 6d, der als einziger ein 5:0 erzielte und sich damit den ersten Platz sicherte. Zweiter wurde Zhihao Zhuo 5d mit einer Bilanz von 4:1 vor Michael Palant 4d, der sich mit 3:2 den dritten Platz erkämpfte. Ebenfalls mit einem 3:2 ging Silvia Hartwig 8k nach Hause, die sich mit ihrer Performance den Titel der besten Frau erspielte.

Wer mit seiner Partie nicht zufrieden war oder das Gefühl hatte, dass man mit dem Aji noch was anderes hätte anstellen können, der konnte sich das ganze Wochenende Rat bei Yoon Young-Sun 8p holen. Andernfalls gab es auch die Möglichkeit, bei gutem Essen und einem der vielfältigen Gesellschaftsspiele sich den Kopf wieder freizumachen.

Dortmunder Turnier

Malte Weiss (3d/Dortmund) gewinnt unter 40 Teilnehmern ungeschlagen das Dortmunder Eintages-Turnier vom 11. November. Zweiter wurde Christian Moldovan (1d/Essen) vor Martin Quest (1d/Dortmund). Beim Anfänger-Turnier siegte Isabel Ganter (25k).

Hamburger Meisterschaft

Am Samstag, den 18.11., wurde das Finale der Hamburger Meisterschaft 2017 zwischen Benjamin Teuber (6d, Hamburg) und Tobias Berben (4d, Hamburg) ausgespielt. Tobias musste sich in einer spannenden Partie nach 150 Zügen geschlagen geben und somit ist Benjamin neuer amtierender Hamburger Meister. Parallel fand ein Begleitturnier statt, welches mit einem geteilten ersten Platz von Michael Drewitz (1k, Hamburg) und Timo Kreuzer (2d, Hamburg) gewonnen wurde. Auf den Plätzen folgen Gudrun Breitenbach (10k, Hamburg) und Martin Dammrich (11k, Hamburg).

20. Go to Innovation

In der Jubiläumsausgabe des Turniers holte sich Kim Seon-Jin 8d den ersten Platz vor Pavol Lisy 1p und Lukas Podpera 7d. Vor der letzten Runde hatte Seon-Jin vor Pavol nur einen kleinen Vorsprung, den Pavol noch etwas reduzieren konnte. Der von

Omikron gesponsorte Preis für die beste Spielerin ging an Adriana Tomsu 1d.

11. Japanischer Generalkonsulpokal

Jonas Welticke hat am 2. und 3. Dezember unter 80 Teilnehmern ungeschlagen den diesjährigen Japanischen Generalkonsulpokal in Düsseldorf gewonnen. Auf den Plätzen folgen Christopher Kacwin (5d/Bonn), Bernd Radmacher (4d/Meerbusch) und Niels Schomberg (2d/Darmstadt). Der Preis für den besten Jugendspieler ging an Oscar Vazquez (5d/Brüssel), den Preis für die beste Spielerin erhielt Jie Yang-Schick (2d/Kaarst).

Berliner Nikolausturnier

Es schneite, als sich 25 Go-Spieler vom 2d bis 20k in den Jugendclub E-Lok aufmachten, um bei ein paar spannenden Go-Partien den Weihnachtsstress zu vergessen. Den ersten Platz belegte ungeschlagen Alexander Kurz 2d. Den zweiten Platz errang Daniel Krause 2d. Auf Platz drei folgte Maximilian Schneider 6k. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 53 Euro. Marijan Asanovic 10k folgte auf Platz 4 und Oliver Gebert 11k auf Platz 5. Alle Teilnehmer mussten traditionell einen Schokoladen-Nikolaus mit nach Hause nehmen.

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft

Neue Paar-Go-Meister 2017 sind Lisa Ente 3d und Benjamin Teuber 6d mit einem souveränen 5:0. Lena Gauthier 2k und Michael Palant 4d belegen den zweiten Platz und Jana Hollmann 1d und Klaus Petri 4d sowie Ulrike Schmidt 3k und Thomas Kettenring 3d teilen sich den dritten Platz.

35. Braunschweiger NiKo-Turnier

Gewonnen hat am 9. und 10. Dezember unter 50 Teilnehmern wieder deutlich mit 5:0 Siegen Frank Maurer 4d. Klarer Zweiter wurde Per Kannengießer 3d mit 4:1. Danach gab es drei Spieler mit gleichem ScoreX. Bernd Sambale 2d konnte sich nach SOS leicht von Bernd Lewerenz 3d und Jürgen Meyer 1d absetzen und ist somit Dritter geworden.

5:0 haben noch Soeren Magerkort und Ulf Seifert gespielt. Beide wollen sich nun hochstufen. Ein 4:1 haben Jan Dreesen, Fenja Severing, Johannes Schmitt und Mia Philippi erreicht.

Pokal des Bürgermeisters von Daejeon

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 den DGoZ-Ausgaben 3 und 5 dieses Jahre folgt nun ein drittes Kapitels aus diesem Buch als „Appetithappen“.

13. Juni 2009 – Zur Zeit ist das Wetter sehr schön, und ich genieße in Daejeon bei meiner Familie ein geruhsames Leben. Morgens nehme ich Squash-Unterricht, ich lerne Mathematik, lese in einem Café Bücher, und unternehme manchmal etwas mit meiner Familie. Und hin und wieder fahre ich nach Seoul zu einem Wettkampf oder zu etwas anderem. Heute hatte ich als Profi jedoch etwas Besonderes zu tun.

In Korea gibt es jedes Jahr Hunderte von Baduk-Veranstaltungen für Amateure. Auch ich nahm früher an Amateurturnieren teil, speziell an solchen für jugendliche oder weibliche Spieler. Heute aber wurde ich, weil ich nun Profi-Spielerin bin, als Gast zur nationalen Amateur-Baduk-Meisterschaft „Pokal des Bürgermeisters von Daejeon“ eingeladen. Es war so seltsam, an den Brettern junge Schüler sitzen zu sehen, die nervös, entschlossen oder aufgeregt wirkten. Als ich an solchen Turnieren als Spielerin teilnahm, hatte ich meist hohe Erwartungen an mich selbst und litt vor Anspannung oft an Magenverstimmung und Übelkeit. Als Gast sitze ich jetzt mit anderen Prominenten auf der Bühne und habe keinen Grund zur Anspannung.

Die Unterschiede zu damals begannen eigentlich noch viel eher. Ich stand heute morgen früh auf, schminkte mich, und zog etwas Schickes an, dazu Schuhe mit hohen Absätzen. Weil viele Kinder mich als „Vorbild“ sehen würden, wollte ich adrett und professionell aussehen. Als Spielerin war mir egal, was ich zum Turnier anzog. Vermutlich etwas Bequemes. Es gab auch kein unangenehmes Gespräch am Frühstückstisch. Damals kamen Fragen wie: „Wie geht’s dir heute? Bist du bereit fürs Turnier?“ Stattdessen heißt es jetzt: „Du siehst toll aus heute. Sei nett zu den Kindern, und vergiss nicht zu lächeln, wenn du mit ihnen fotografiert wirst.“

Auf die Eröffnungsfeiern solcher Turniere habe ich als junge Teilnehmerin nie geachtet. Die waren immer das Gleiche. Man stellte ein paar wichtige Gäste vor, einige davon traten an die Bühne und hielten eine kurze Rede, und so weiter. Weil ich davon ausging, dass die meisten Kinder

genauso dachten, fühlte ich mich zugleich traurig und erleichtert. Ich war traurig darüber, dass meine Anwesenheit dann wohl doch nicht so wichtig war. Aber ich war auch erleichtert, denn es bedeutete, dass selbst wenn ich durch Zufall irgend etwas Schlimmes anstellte, es nicht alle 500 Teilnehmer mitbekämen. Jedenfalls wurde es eine sehr normale Eröffnungsfeier, ganz wie ich erwartet hatte, und kurz danach wurden alle Teilnehmer aufgefordert, ihre Spiele zu beginnen.

Als Spielerin fragte ich mich oft, wohin die Prominenten nach der Eröffnung gingen, und was sie im Hintergrund zu tun hatten. Man führte uns alle von

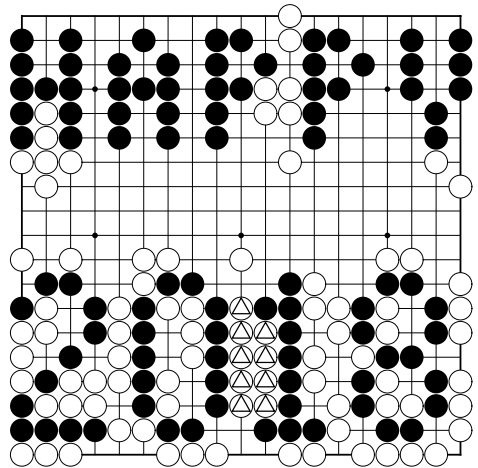


der Bühne und in die VIP-Lounge. Dort gab es schicke Ledersessel, Teetische waren aufgestellt, und als wir hereinkamen, servierte man Tee, Gebäck und Obst. Ich wartete, bis alle anderen Gäste Platz genommen hatten, und suchte mir dann einen in der Ecke. In der koreanischen Gesellschaft spielt das Alter eine wichtige Rolle, und man steht so ziemlich am unteren Ende der Hierarchie, wenn man zwanzig Jahre alt ist.

Meine Simultanspiele begannen um fünfzehn Uhr. Für die Organisatoren war das die späteste Startzeit, bei der sie sicher sein konnten, dass alle Veranstaltungen vor der Abschlussfeier um 17:30 Uhr beendet waren. Um diese Zeit spielten die Hochrangigen um Medaillen, während der Großteil der Teilnehmer ausgeschieden war. So hatte die größtmögliche Anzahl der Spieler Gelegenheit zu Simultanpartien, ohne dass sich die Abschlussfeier verschieben würde. Als ich gerade Profi-Spielerin geworden war, spielte ich nicht gerne simultan, weil es so ermüdend war. Es strengte an, so viele Partien gleichzeitig zu spielen, stundenlang zu spielen und dabei herumzugehen, und manchmal tat mir der Rücken weh, wenn die Tische zu niedrig waren. Meine Einstellung änderte sich jedoch, nachdem Lee Minjin 5p mir einmal Folgendes sagte: „Ich gebe immer mein Bestes, wenn ich Simultanpartien spiele, auch dann, wenn ich mich nicht danach fühle. Für mich ist es eine Veranstaltung unter vielen, und während ich die vielleicht schnell wieder vergesse, ist sie für manche Amateure ein einmaliges Ereignis, und sie werden ihr Spiel mit einem Profi nie vergessen. So etwas Besonderes sollte ich ihnen nun wirklich nicht verderben.“ Könnt ihr euch vorstellen, wie sehr diese Erklärung mich bewegt und im Nachhinein beeinflusst hat?

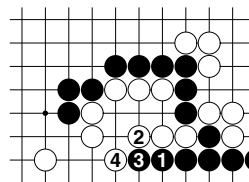
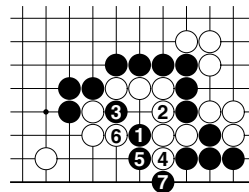
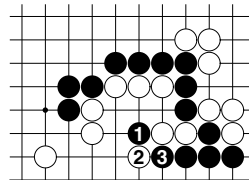
Auch ich habe als Kind bei einigen Simultanvorstellungen mitgespielt. Damals dachte ich, wir alle sollten gewinnen, weil ich meistens gegen die Profis gewann. Erst viel später erfuhr ich, dass es sich eigentlich umgekehrt verhielt. Jetzt spiele ich auf Profi-Seite simultan, und verliere fast nie. Ich weiß nicht mehr, wie ich als Kind gewann, aber ich vermute, ich bekam entweder zu viele Vorgabesteine, oder die Profis wollten mich ermutigen, mehr zu lernen. Heute gelang es mir, an allen acht Brettern meine Simultanspiele zu gewinnen. Ich bin ja nicht so nett, kleine Kinder gewinnen zu lassen, um sie zu ermutigen. Wenn sie gewinnen wollen, müssen sie es sich verdienen.

Das Fundstück



Wie fängt Schwarz die markierten weißen Steine bei diesem Neujahrsgruß von Gerald Westhoff 6d?

Lösung zu Retten und Fangen 36

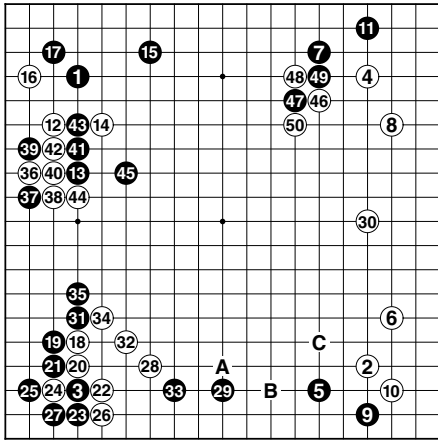


Der vitale Punkt in der Stellung ist 1 im ersten Dia. Danach sind die zwei weißen Schnittsteine gefangen. Wenn Weiß auf 2 im zweiten Dia. antwortet, dann kann Schwarz auf 3 schneiden und noch mehr Steine fangen – Weiß kann keine Freiheiten gewinnen und wird in einer Mause Falle gefangen. 1 im dritten Dia. sieht nur das Leben der schwarzen Steine als Ziel. Mit 5 hat Schwarz zwar zwei Augen, aber die Stellung ist viel schlechter als Dia. 1.

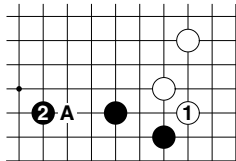
Die kommentierte Bundesligapartie (27)

Partie: 5. Liga, 3. Spieltag, Brett 4,
9.11. 2017
Weiß: Andreas Goral 8k (Jena 2)
Schwarz: Thomas Foth 7k (Freiburg 2)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: Jigo
Kommentar: Viktor Lin 6d (www.viktorlingo.com)

Weiß hat später die Option, auf A zu klemmen und Schwarz auf 1 in die Ecke lassen – ein anderes Joseki. Statt 10 kann Weiß daher auch den anderen Stein in Dia. 2 angreifen und sich nebenbei Gebiet sichern. Deswegen empfehle ich es für Schwarz, 5 bzw. 7 nicht einsam stehen zu lassen.

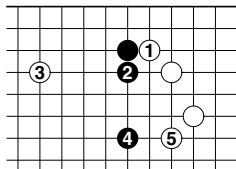


Figur 1 (1–50)



Dia. 1

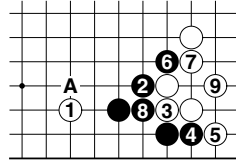
1: Ungewöhnliche erste Ecke. Während man es früher als Unhöflichkeit oder Innovation deuten konnte, nicht rechts oben zu beginnen, wird das heutzutage nicht mehr so extravagant gesehen, weil Computer auch auf zufälligen Ecken anfangen.



Dia. 2

7: Sieht aus wie in einer Vorgabepartie. Ich empfehle, lieber mit dem 5er-Stein weiterzumachen, auf 9 oder A.

11: Schwarz muss unbedingt das Joseki zu Ende spielen und wie in Dia. 1 eine Basis machen! Aus weißer Sicht: Weiß rechnet mit dieser Antwort, aber dieser Abtausch ist nicht dringend;

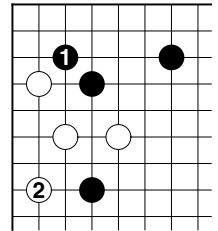


Dia. 3

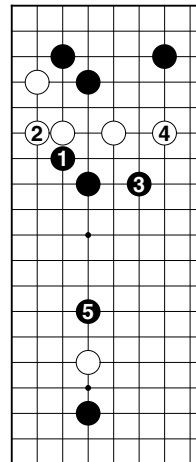
12: Da Schwarz nicht ausgebreitet hat, kann Weiß jetzt in Dia. 3 klemmen. Schwarz sollte Weiß nicht sowohl zum 3-3 als auch zu 1 kommen lassen. S2 ist zwar ein Tesuji, um Form zu machen,

aber selbst wenn Schwarz alle AbtÄusche in der Sequenz bekommt, muss Schwarz noch um A herum auf neutralen Punkten weiterrennen, während seine Seite kaputt geht. So bekÄme Weiß die Initiative und für die nÄchsten Züge ist das für beide die heißeste Gegend auf dem Brett.

18: Abgesehen von rechts unten ist es auch dringend für Weiß, in Dia. 4 eine Basis zu basteln.



Dia. 4

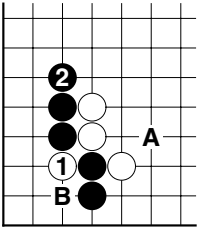


Dia. 5

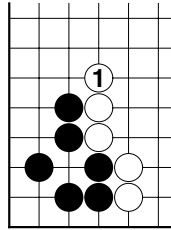
19: Denn Schwarz hat jetzt die perfekte Gelegenheit, Weiß mit Dia. 5 herumzuschubsen und seinerseits die Initiative zu bekommen. Welch ein Kontrast!

24: Dieser Schnitt ist im Prinzip ein Tesuji, aber Schwarz kann sich in Dia. 6 wehren. Weiß müsste dafür einen Stein auf A haben, dann könnte er nach 2 auf B fangen.

25: Mit dieser nachgiebigen Antwort hat Weiß das Ziel des Tesujis erreicht: in Sente auf 26 zu blocken.

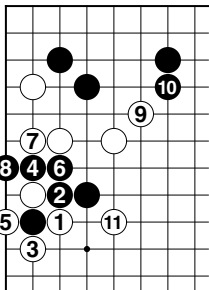


Dia. 6

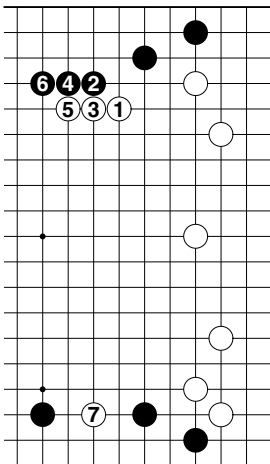


Dia. 7

- 28: Jetzt ist ein dritter Brennpunkt auf dem Brett entstanden. Weiß muss unbedingt in Dia. 7 strecken.
- 29: Komische Ausbreitung mit einem Loch auf B. Lieber eine Linie näher oder auf 31 der weißen Gruppe eins auf den Deckel geben.
- 30: Ein großer Zug, aber es gibt nach wie vor drei dringende Sachen auf dem Brett ...



Dia. 8



Dia. 9

31: Schwarz krallt sich also das Hane und Weiß fühlt sich unwohl und fast verpflichtet, auf 32 mitzuspielen.

33: Zeit für die Sequenz in Dia. 5.

36: Ein perfektes Keima ins schwarze Gebiet rein!

37: Dieser Zug funktioniert nicht. Stattdessen sollte Weiß lieber auf C springen. Selbst wenn Schwarz in

Dia. 8 „korrekt“ schneidet, bekommt Weiß bis 7 keine Probleme. Auf 8 weiter zu trennen wäre zu verkrampt. Weiß kann dann z. B. 9 und 11 spielen.

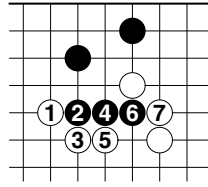
43: Nun hat Schwarz in Gote einen Stein im Zentrum abgemurkt, aber zu welchem Preis?

46: Etwas seicht! Weiß kann mindestens in Dia. 9 eine Linie weiter hüpfen. Wenn Schwarz

mitspielt, bekommt Weiß den vitalen Punkt 7. Weiß hatte vielleicht Angst vor 2 in Dia. 10, aber Weiß spielt in dem Fall einfach mit und Schwarz kommt nicht weit.

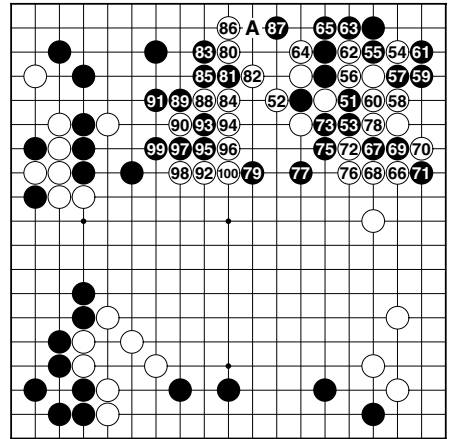
48: Schneiden ist Unsinn. Lieber auf 50 Hane spielen.

50: Figur 1 hört mit einem Atari auf. Wie unelegant, der nächste Zug ist doch klar. Denkste ...



Dia. 10

- 50: Figur 1 hört mit einem Atari auf. Wie unelegant, der nächste Zug ist doch klar. Denkste ...

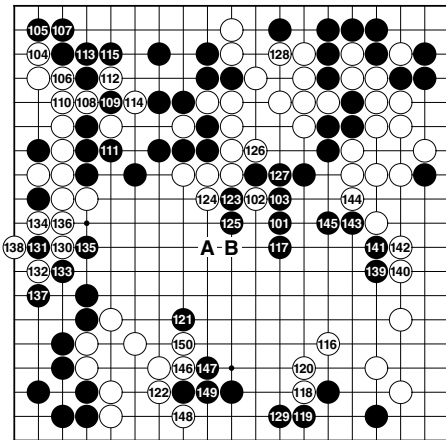


Figur 2 (51-100)

- 51: So spektakulär Schwarz für den ersten Zug in Figur 2 eine Überraschung vorbereitet hat, so unweise war seine Entscheidung. Schwarz muss unbedingt auf 52 strecken. Was Weiß in dem Fall vorhatte, ist mir allerdings ein Rätsel. Mit 51 und 53 durchzustechen hat wenig Wert. Weiß ist auf beiden Seiten stark. Das weiße Ponnuki hingegen strahlt dahin, wo Schwarz großes Gebiet hätte machen können. Ein eindeutiges Verlustgeschäft!
- 54: Ein ruhiger Zug, der Schwarz als Ganzes angreifen möchte. Mit 56 zu schneiden wäre auch möglich.
- 55: Einmal aussetzen?! Schwarz hat sich wohl verguckt.
- 58: Weiß hat sich auch verguckt. Weiß kann den Schnitt auf 59 in einer Treppe fangen. Dann wäre die Partie wohl vorbei gewesen.
- 66: Die intuitive Form wäre das Kosumi auf 67.
- 68: Weiß sollte einfach auf 69 decken. Selbst wenn

S69 nicht direkt funktioniert, droht ein Zug außen wieder den Schnitt, also hilft Weiß mit 68 nur Schwarz.

- 71: Wieder verguckt ...
- 76: Weiß macht denselben Fehler wie bei 68. Stattdessen sollte er gleich auf 78 nehmen und Schwarz bekommt dann 77 nicht in Sente.
- 79: Auf einmal kommt das ursprüngliche Ponnuki unter Beschuss. Die letzten zwei schwarzen Züge in Folge waren insofern sehr mächtig.
- 81: Sehr kreativ, aber was macht Schwarz, wenn Weiß auf 83 streckt oder 85 Hane spielt? Ein besserer Zug zum Entaugen wäre eins daneben auf 84.
- 86: Die Form mit den meisten Augen ist auch eins daneben auf A.
- 89: Schwarz spielt von der starken Seite aus. Die richtige Richtung wäre ein Sprung auf 92 oder ein Kosumi auf 96.
- 93: Schwarz macht wieder denselben Fehler. Bis 100 hat Schwarz sich ein paar Pünktchen neben seiner Stärke gekrallt, aber die eigene Gruppe im Zentrum wird mit jedem Abtausch ungesünder.

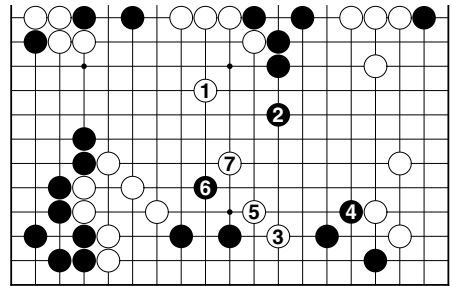


Figur 3 (101-150)

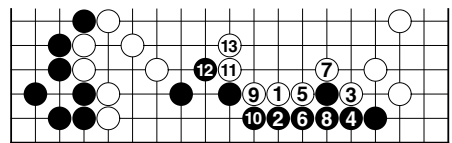
- 104: Das ist Endspiel! Ein Sprung auf A würde Kampfgeist beweisen.
- 105: Schlechte Angewohnheit von Kyu-Spielern: Das ist auch nur ein Gote-Zug wie jeder andere. Schwarz sollte jetzt auch auf A spielen.
- 107: Verguckt. Das hat er davon, dass er da mitgespielt hat. Stattdessen gehört der Zug auf 113.
- 108: Ist zwar verlockend, aber ich würde lieber auf

A springen. In ein paar Zügen ist das immer noch zu haben. Und wenn Schwarz decken sollte, bekommt man einen Doppelzug im Zentrum.

- 115: Wenn man genauer hinschaut, war 114 Gote, so dass Schwarz Zeit für A gehabt hätte.

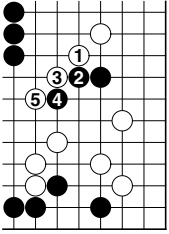


Dia. 11



Dia. 12

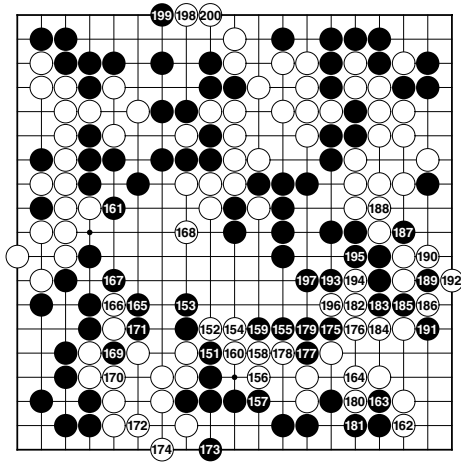
- 116: Erst einmal sollte Weiß auf A spielen. Dann kann Weiß statt auf 116 in Dia. 11 tiefer rein und Schwarz in Einzelteile zerlegen. Das schwarze Problem ist noch von S29 übrig geblieben. Sollte Schwarz auf die Invasion in Dia. 12 anlegen, um zu verbinden, hat Weiß diverse Optionen, diese schwammige Form auszuquetschen. Die Sequenz in Dia. 12 würde sich anbieten, um die schwarze Gruppe im Zentrum großflächig zu begraben.
- 117: Schwarz spielt in der wichtigen Gegend, aber was ist das denn für eine Form? Wenn Schwarz sich wegen dem Extrastein auf 16 nicht mehr A traut, geht ja zumindest B.
- 118: Weiß macht sich endgültig die Invasion kaputt. Auch gut, so gibt es keine Brennpunkte mehr und die Partie ist einfacher zu kommentieren.
- 121: Schwarz sollte auf 129 antworten. Die bis 129 eingeschobenen Abtäusche sind weder profitabel noch wirklich Sente. Weiß hätte sich also auch irgendwann mit 129 eine große Ecke krallen können.
- 131: Overplay! Weiß kann als Antwort auch einfach auf 133 strecken.
- 134: Weiß kann immer noch auf 137 hineinstrecken.



Dia. 13

136: Ist unmöglich besser, als direkt auf 138 zu nehmen. Ein Stein auf diesem Punkt ist nichts wert. Schwarz hat denselben Fehler übrigens auch mit 127 gemacht. Diese Details können sich ansammeln und zwischen Sieg oder Niederlage entscheiden.

139: Overlay! Weiß kann den Stein mit Dia. 13 kaputt machen.



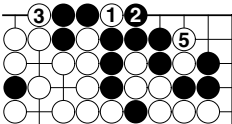
Figur 4 (151–200)

152: Ein unnötiger Schnitt, der sogleich verstorben wäre, wenn Schwarz ...

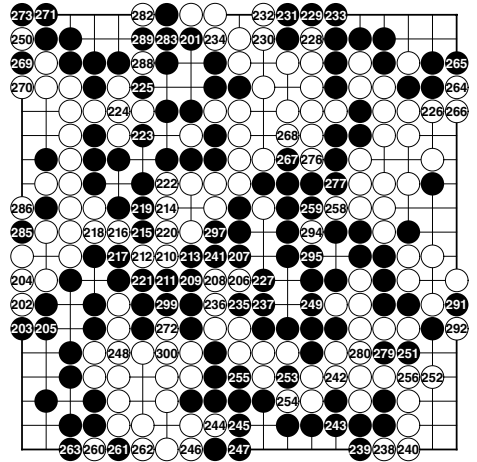
157: ... jetzt stattdessen auf 160 geschnitten hätte.

Im Endspiel patzen beide Spieler noch ein bisschen und spielen zu wenig detailorientiert. Z. B.: 174 hätte blocken können, 177 wäre besser auf 196, 191 hat Weiß eine Chance gegeben, auf 195 zu schneiden.

203 ist auch ein typischer Kyu-Zug, der das Risi-Ko von Weiß 205 einght – es bringt nicht einmal mehr Punkte als 205 direkt. Bei 232 hatte Weiß die Gelegenheit auf Dia. 14 und einen spektakulären Fang. Der letzte entscheidende Patzer war dann wohl Weiß 252. Auf 256 decken und es wäre nichts passiert.



Dia. 14



Figur 5 (201–250)

Fazit: So war es insgesamt ab dem Mittelspiel wohl ein Münzwurf, wer am Ende gewinnen würde, und die Münze ist auf der Kante gelandet.

Davor haben beide entscheidende, strategisch wichtige Punkte verpasst: Ab 11 die Ausbreitung in Dia. 1 bzw. ein Pincer in Dia. 3, ab 18 das Keima in Dia. 4 bzw. die Attacke in Dia. 5. Beide Schlüsselzüge haben mit einer Basis zu tun, die man unbedingt machen bzw. dem Gegner wegnehmen sollte. Wir sehen in Dia. 3 und Dia. 5, dass der attackierende Spieler in Sente wertvolle Züge bekommt, während die jeweils schwachen Gruppen weiterhin auf neutralem Feld herumrennen müssen. Eine wichtige Form ist nach 27 auch das Strecken bzw. Hane auf 31. Ab 51 hat sich ein mysteriöser Kampf entfaltet, den Schwarz unter zweifelhaften Prämissen provoziert hat: Er wusste nicht, wofür er kämpfen wollte, bzw. das, worum er kämpfen wollte, ist weniger wert als die Investition. Doch durch schlechte Angewohnheiten in Formsachen hat Weiß das wieder zu einem ausgeglichenen Kampf gedreht.

Durch den Augenformfehler 86 ist dieser sogar richtig gefährlich für Weiß geworden, aber Schwarz hat mit 89 und 93 Weiß in die falsche Richtung gejagt – und weg war die einseitige Attacke. Damit ist es zu einem Wettlauf zwischen zwei schwachen Gruppen geworden und beide haben wieder den vitalen Sprung im Zentrum verpasst: Ein Stein mehr in dieser Gegend stärkt die eigene und schwächt die feindliche Gruppe. Noch wichtiger kann ein Zug kaum werden!

Die Alpha-Tiere

von Ingo Althöfer

In London gibt es die Hightech-Firma DeepMind, gegründet erst 2010, aufgekauft 2014 vom Weltkonzern Google. In den letzten zwei Jahren erlangte DeepMind große Bekanntheit durch die Erfolge ihrer Alpha-Go-Programme.

Alpha-Schocks

Im Januar 2016 wurde mitgeteilt, dass der mehrfache Go-Europameister Fan Hui mit 5:0 gegen das Computer-Programm AlphaGo I („Fan“) verloren habe. Im März 2016 besiegte dann das Nachfolge-Programm AlphaGo II („Lee“) den koreanischen Spitzenspieler Lee Sedol mit 4:1. Zum Jahreswechsel 2016/2017 gewann AlphaGo III („Master“) anonym im Internet gegen führende Go-Profis mit 60:0. Im Mai 2017 besiegte AlphaGo IV („Master II“) den Weltranglisten-Ersten Ke Jie mit 3:0.

Von Mal zu Mal war eine deutlich verbesserte AlphaGo-Version im Einsatz, deshalb die Nummerierung. Die Schockbehandlung ging aber noch weiter. Im Oktober 2017 wurde bekannt, dass ein

„AlphaGo Zero“ sich das Go-Spiel meistermäßig selbst beigebracht hatte, ausgehend von den „nackten“ Spielregeln. Nach nur drei Tagen Selbststudium – mit Millionen von Partien gegen sich selbst – siegte dieses AlphaGo Zero mit 100:0 gegen AlphaGo II.

Und vorerst abschließend teilte DeepMind im Dezember 2017 mit, dass ein allgemeineres Programm „AlphaZero“ bei Schach und Shogi nach jeweils nur einigen Stunden Selbststudium (ausgehend von den Regeln und wieder ohne menschliche Meisterpartien) jeweils ein starkes klassisches Spezialprogramm überdeutlich geschlagen habe.

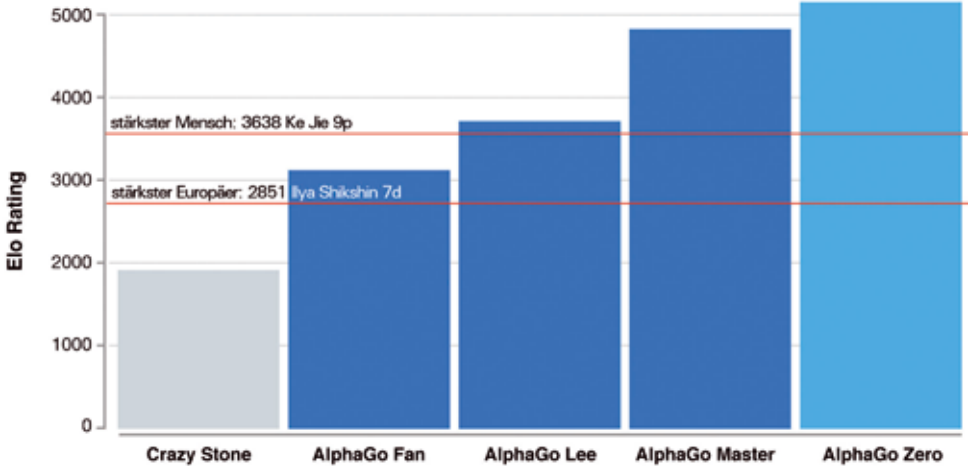
Wie viele Alpha-Schocks werden noch kommen? Und wie bald? Werden die Folgeschocks auf die Welt der Brettspiele beschränkt bleiben?

Alpha-Software und Google-Hardware

Wesentliche Alpha-Bestandteile auf Software-Ebene sind künstliche Neuronale Netze, die ausgehend von großen Sammlungen menschlicher Meisterpartien (bei den frühen Alpha-Versionen) oder einem nackten



AlphaGo gewinnt nach Lee Sedol 9p auch gegen Ke Jie 9p (L)

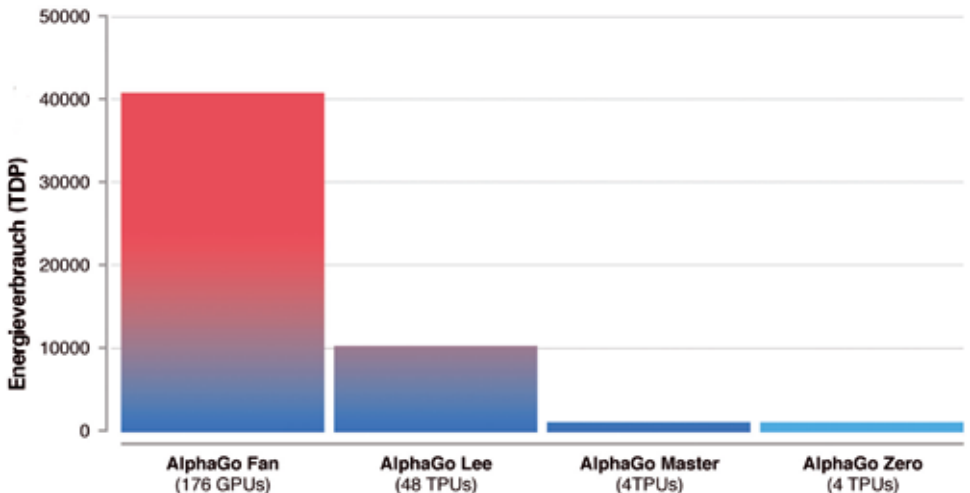


Regelsatz (bei den aktuellen AlphaZero-Versionen) mit Selbstlernen auf MCTS-Basis zu Meistern eines Spiels werden. Dabei ist zumindest der MCTS-Teil nicht so neu: Monte-Carlo-Baumsuche (MCTS) ist seit ihrer Einführung durch Remi Coulom im Jahr 2006 in verschiedenen Ausprägungen bekannt. Im Unterschied zu klassischen MCTS-Go-Programmen sind die Alphas durch die Neuronalen Netze aber auch in der Lage, Go-Stellungen ohne ausgespielte „Zufallspartien“ ziemlich sinnvoll zu bewerten.

Für einigermaßen kleines Geld könnte bald ein ordentlich angelerntes neuronales Netz verfügbar

sein, wenn denn DeepMind die gelernten Parameter herausrückt. Solch ein Go-Programm würde ganz ohne Baumsuche nur die vorliegende Stellung statisch bewerten – und damit immer noch stärker sein als alle deutschen Go-Spieler.

Als Hardware dien(t)en spezielle Prozessoren, am Anfang GPUs (Graphikkarten-Rechner). Google selbst entwickelte dann noch schnellere Tensor Processing Units (TPUs), die über eine spezielle, von Google entwickelte Programm-Bibliothek für maschinelles Lernen gesteuert werden. In der Phase, in der ein Spiel wie Go oder Schach gelernt wird,





Nach 3 Stunden – AlphaGo Zero spielt wie ein Anfänger und vernachlässigt langfristige strategische Überlegungen zugunsten des Fangens von Steinen

sind tausende von TPUs im Einsatz. Das fertig trainierte neuronale Netz braucht dann im Spieleinsatz wesentlich weniger Hardware, zum Beispiel nur vier TPUs bei AlphaGo Zero.

Gibt es richtig schwere Brocken für AlphaZero?

Das könnten Spiele sein, für die Menschen (in der Regel Mathematiker) mit viel Grips Gewinnstrategien hergeleitet haben. Ich denke etwa an das Nim-Spiel von Charles Bouton (1902) und Subtraktions-Spiele mit langen Perioden, wie sie vor 20 Jahren intensiv von Achim Flammenkamp untersucht wurden. Auch das von Claude Shannon um 1950 herum kreierte „Switching Game“ kommt in Frage (1964 von Alfred Lehman für beliebige Graphen komplett gelöst). Menschen können solche Strategien nachvollziehen und ohne allzu großes Rechnen umsetzen. Aber kann ein neuronales Netz mit MCTS sie auch lernen?

Nicht klar ist auch, wie gut sich Neuronale Netze für den Einsatz in Nichtnullsummen-Spielen eignen. Dabei sind besonders Situationen mit mehrdeutigen Nash-Gleichgewichten interessant.



Nach 19 Stunden – AlphaGo Zero hat die Grundlagen der Go-Strategie wie Leben und Tod, Einfluss und Gebiet erlernt und kann sie anwenden

Über die Welt der Spiele hinaus?

Viel wichtiger als Anwendungen in der Spieleprogrammierung wären natürlich gute neuronale Netze für die medizinische Diagnostik, z.B. bei der Mammographie oder der Auswertung von Computer-Tomographien. Auch Wettervorhersagen (mit direkt eingespeisten Satelliten-Daten wie Wolkenbildern, Temperaturgefällen, Windstärken und -richtungen) kommen in den Sinn, ebenso selbstlernende Robotersteuerungen und autonomes Autofahren. Geradezu eine „Fingerübung“ könnte Roboter-Fußball sein (mit neuronalen Netzen als Trainer). Oder wie wäre es mit effizienter Instandhaltung von Verkehrsnetzen und der Steuerung des Individualverkehrs? Man kann sich das plakativ vorstellen: AlphaZero hört 180 Tage lang jeden Morgen die WDR-2-Verkehrsmeldungen („heute alle Staus ab 7 km Länge“) und reguliert danach den Ruhrgebiets-Verkehr besser als jede menschliche Leitzentrale.

Sputnik-Schocks

Vor 60 Jahren gab es eine spannende Entwicklung, in einem ganz anderen Bereich. Damals hieß die aktive „Firma“ aber nicht DeepMind, sondern Sowjetunion: Am 5. Oktober 1957 flog der erste



Nach 70 Stunden – AlphaGo Zero agiert nun auf übermenschlichem Niveau. Sein Spiel ist diszipliniert und meistert vielfache Herausforderungen auf dem ganzen Brett.

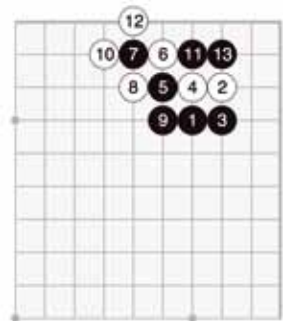
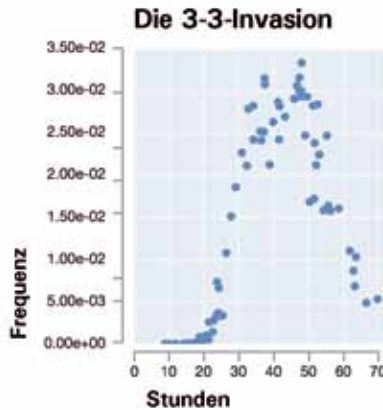
Satellit ins All, Sputnik

1. Das Teil piepte laut und wurde deshalb rund um den Globus wahrgenommen. Die Welt war überrascht, die USA und ihre Verbündeten sogar geschockt. Im November 1957 startete die Sowjetunion den zweiten Erdsatelliten, Sputnik 2, mit einem Hund an Bord. Im September 1959 war eine Mondrakete dran. Deren Nutzlast Lunik 2 schlug hart auf Luna auf. Im Oktober 1959 umflog Lunik 3 den Mond und funkte Bilder der bis dahin nie gesehenen Mondrückseite zur Erde. Am 12. April 1961 umkreiste der sowjetische Kosmonaut Juri Gagarin in einem Raumschiff die Erde. Der Westen war zum x-ten Male geschockt – und US-Präsident J.F. Kennedy hatte die Faxen dicke. „Wie viele sowjetische Weltraum-Erstleistungen ohne vorherige Ankündigung werden noch kommen?“

Knapp 60 Jahre danach haben sich die Gemüter beruhigt. Es kam von den Sowjets nur noch wenig Neues hinterher: ein paar unbemannte Mondlandungen und Sonden zu anderen Planeten. Aber das verteilte sich über mehrere Jahrzehnte und wurde mit immer mehr Gelassenheit aufgenommen.

Getriebene?

DeepMind führt keine isolierte Existenz. In der Computer-Go-Szene gibt es aufstrebende Konkurrenz: DeepZen aus Japan oder FineArt aus China. Was aber ernster ist: andere Hightech-Konzerne (Amazon, Facebook, Microsoft, IBM) sind auch dabei, Big Data mit neuronalen Netzen und riesiger Rechenkraft zu verarbeiten. Wenn DeepMind und Google sich nicht überholen lassen wollen, sind sie zum Vorwärtsgang in großen Schritten verdammt. So kann es sein, dass DeepMind gar nicht die Zeit hat, Go, Schach, Shogi und andere Spiele ausführlicher zu behandeln.



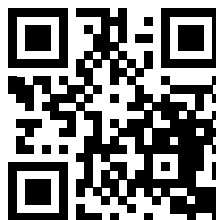
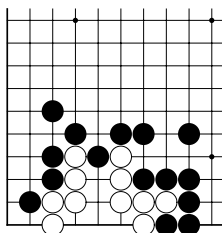
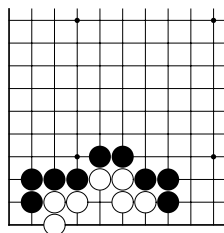
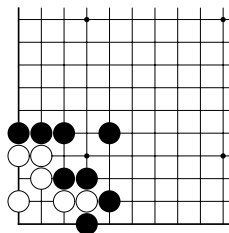
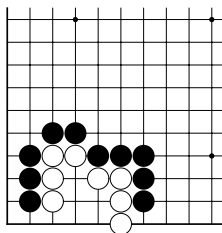
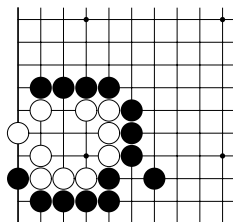
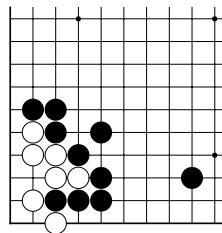
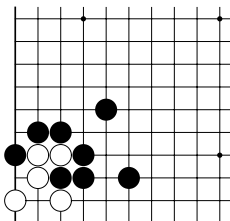
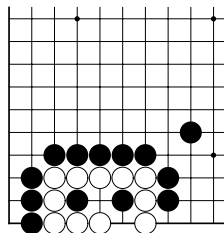
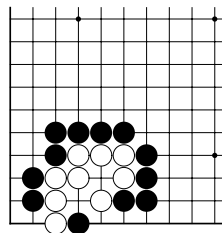
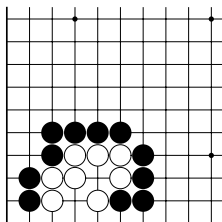
AlphaGo Zero bringt neue Einsichten zu althergebrachten Josekis

Auch scheinen sich in der Firma die Hierarchien derzeit schnell zu verschieben: Go-Programmierer (und 6-Dan-Amateur) Aja Huang war beim ersten Nature-Paper noch zweiter Autor (von 20), beim zweiten Nature-Paper immerhin noch auf Rang 5 (von 17). Beim Preprint zu AlphaZero ist er gar nicht mehr gelistet. Und: Wie flexibel wird David Silver sein, wenn es nicht mehr um Spiele-Anwendungen geht? Wird auch er dann „nach hinten durchgereicht“? Wie dem auch sei, wir leben in aufregenden Zeiten!

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

Die Anfänger sollen diesmal töten.

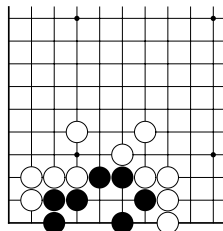
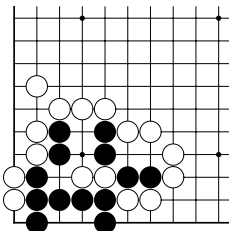
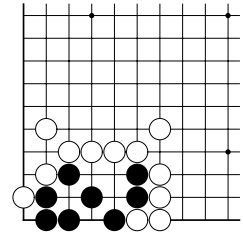
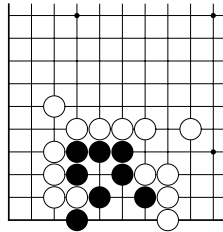
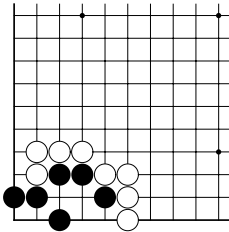
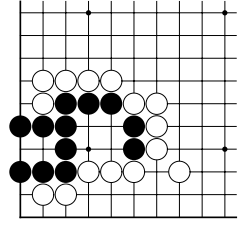
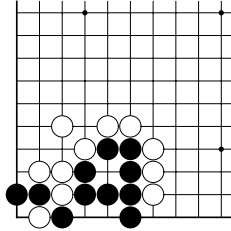
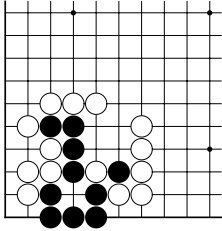
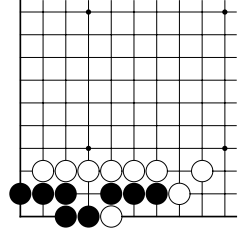
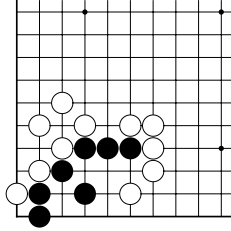


Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoztsumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen dagegen zwei Augen bauen und leben.



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

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

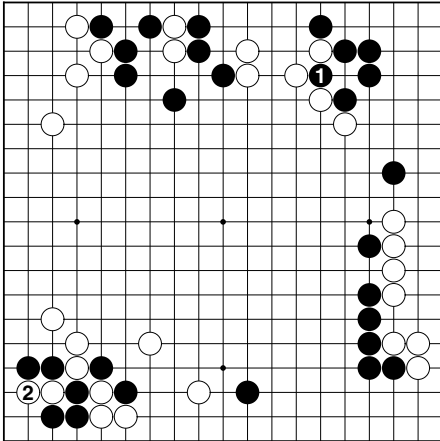
Shende Tao

Der etwas andere Zug (21)

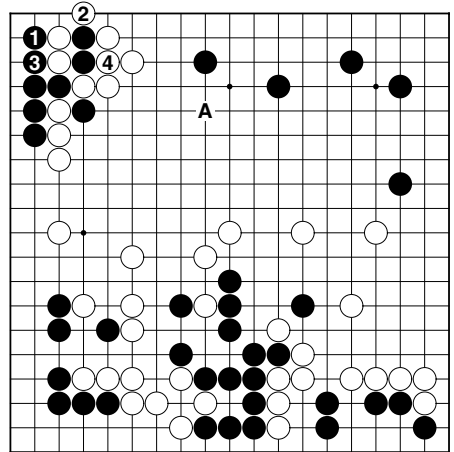
von Viktor Lin

Wenn der Gegner während einer Partie gerade irgendwas androht, ist es unumgänglich, dass wir decken. Oft möchte man aber nicht, vor allem, wenn der nächste Zug auf dem Brett besonders wertvoll ist. In dieser

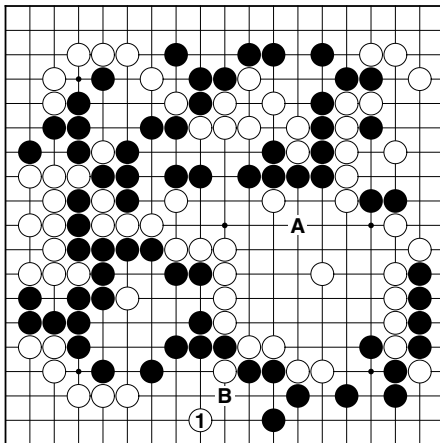
Folge werden Situationen gezeigt, in denen man mit diversen Tricks die Vorhand an sich reißen kann. Dies hat manchmal durchaus seinen Preis, aber das ist es wert, um den größten Zug am Brett zu ergattern.



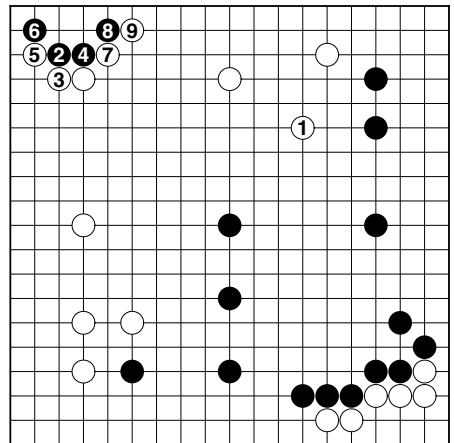
Problem 1: Hier läuft gerade ein Ko und Weiß spielt 2 als Drohung. Wie soll Schwarz antworten?



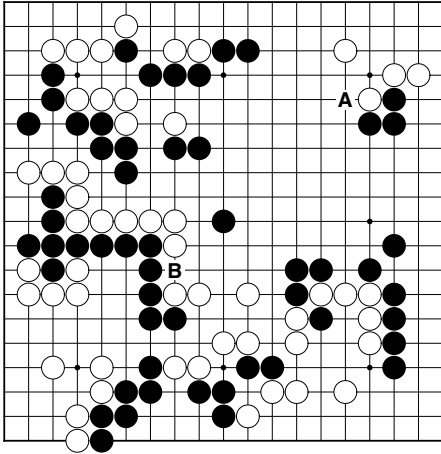
Problem 3: Schwarz würde gerne auf A springen, aber die Sequenz in der Ecke ist offensichtlich noch nicht fertig.



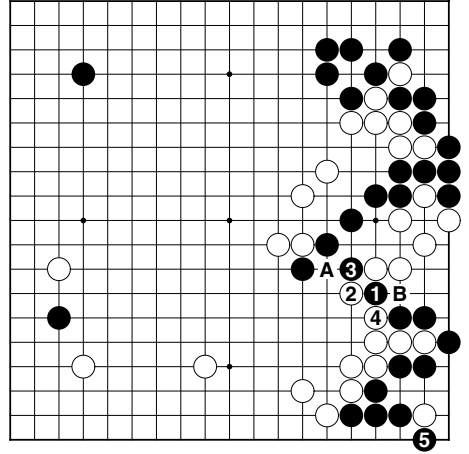
Problem 2: Ein Zug um A ist viel wert, aber B für Weiß ist auch groß. Wie kriegt Schwarz beides?



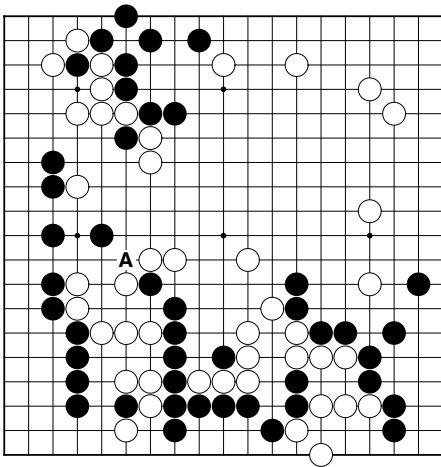
Problem 4: Wie spielt Schwarz die Invasion links oben zu Ende?



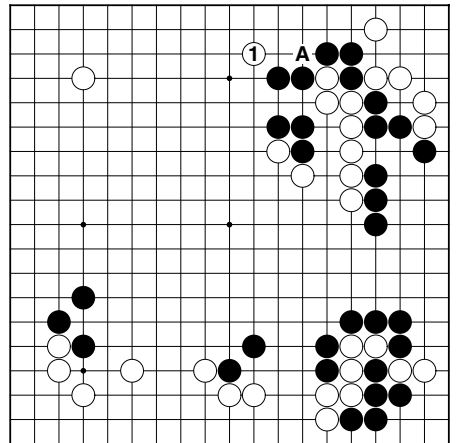
Problem 5: A ist der Brennpunkt der Partie, aber Weiß muss etwas gegen die Schwäche auf B tun.



Problem 7: Schwarz kommt auf 5 zurück, nachdem er A verhindert hat. Und Weiß muss nochmal mit B verbinden. Oder?



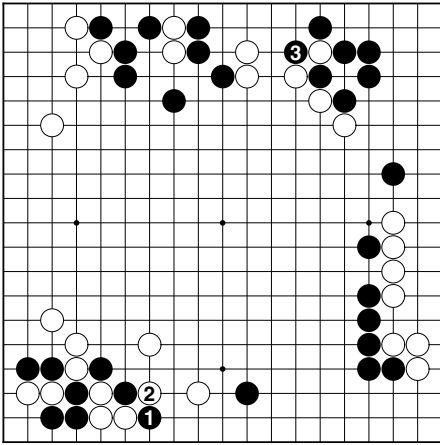
Problem 6: Weiß muss gegen den Schnitt auf A verteidigen.



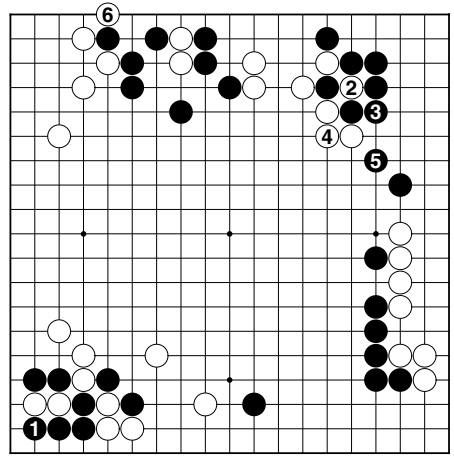
Problem 8: Weiß möchte 1 abtauschen, bevor er ins Zentrum weiter rennt. Aber so einfach ist das nicht.

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

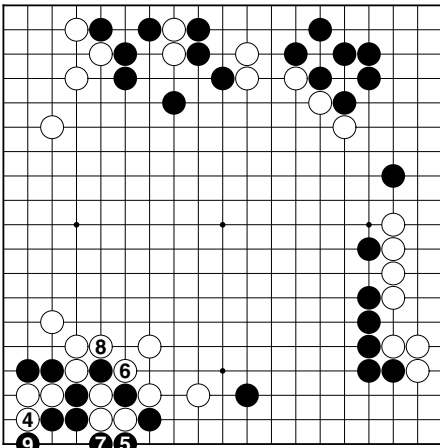




Dia. 1.1



Dia. 1.3

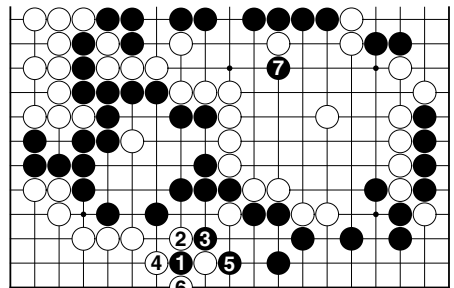


Dia. 1.2

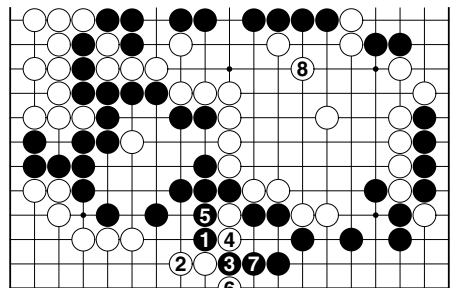
Lösung 1: Die weiße Ko-Drohung war ein Blunder! Denn Schwarz lebt mit dem Hane 1 in der Ecke schon. Auf 4 in Dia. 1.2 kann Schwarz zwei Ataris abtauschen und der Ecke geschieht nichts. Die weiße Ko-Drohung war also in Wahrheit ein Nachhand-Zug, der zwar die Gruppe um einiges stärkt, aber sie war auch vorher nicht schwach und das Ko ist futsch.

Wenn Schwarz stattdessen in Dia. 1.3 antwortet, kann Weiß das Ko in Sente zurückfangen und danach sogar mit 6 nochmal Tenuki spielen. Was für ein Kontrast ...

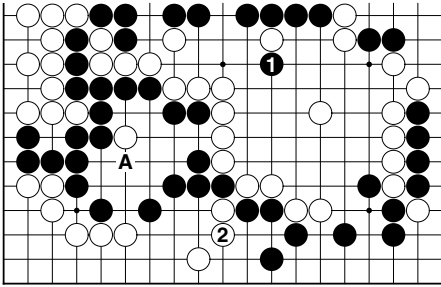
Lösung 2: Schwarz kann die Form in Sente fixieren, indem er mit 1 innen anlegt und mit 3 kreuzschneidet, um den nächsten Zug auf 7 zu ergattern. Dia. 2.2 zeigt das Gegenteil, hier bekommt Weiß den Zug auf 8.



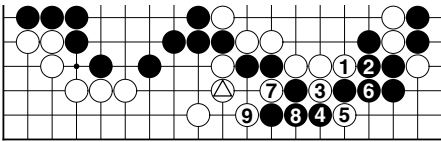
Dia. 2.1



Dia. 2.2

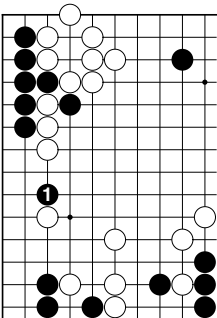


Dia. 2.3

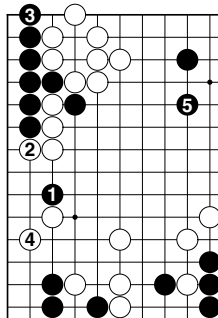


Dia. 2.4

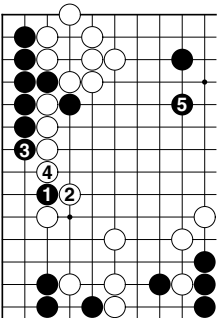
Sollte Schwarz in Dia. 2.3 Weiß zu 2 kommen lassen, fühlt sich erstmal die linke Gruppe etwas mulmig und Weiß hat dann noch die Fortsetzung in Dia. 2.4.



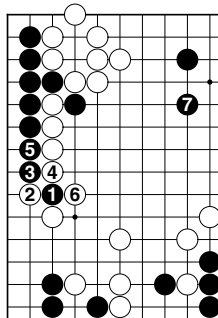
Dia. 3.1



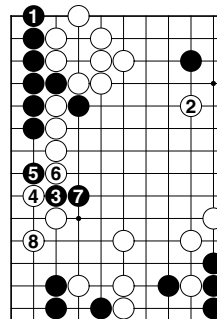
Dia. 3.2



Dia. 3.3



Dia. 3.4



Dia. 3.5

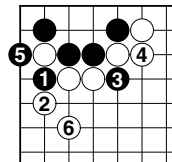
Lösung 3: Der Anleger 1 in Dia. 3.1 ist ein genialer Zug, um die Wurst in der Ecke lebendig zu machen. Weiß kann ihn nicht ignorieren, also muss er sich überlegen, wie er am liebsten Sente verliert: In Dia. 3.2 ist Schwarz nach einem Kriecher lang genug und kann auf 5 springen, dasselbe in Dia. 3.3. Mir

gefällt Dia. 3.4 am besten; hier macht Weiß den Abtausch 1 gegen 4 zu einem Verlust für Schwarz, aber letzterer erreicht mit 7 dann trotzdem sein Ziel.

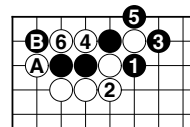
Sollte Schwarz in Dia. 3.5 erst anlegen, wenn die Ecke schon lebt, wird W die Steine einfach abmurksen und sich für das Geschenk bedanken.

Lösung 4: Dieses Problem ist etwas blöd formuliert, denn Schwarz bekommt so oder so Sente, wenn er das Joseki in Dia. 4.1 spielt. Hier ist übrigens eine

Falle: Schwarz sollte nicht in Dia. 4.2 den anderen Stein fangen, denn mit dem eingeschmuggelten Abtausch A gegen B hat Weiß klammheimlich seinen Freiheitenmangel und einen schwarzen 7-Punkte-Endspielzug verhindert.

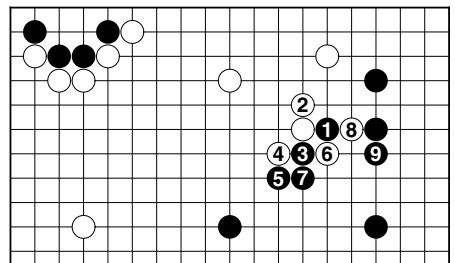


Dia. 4.1

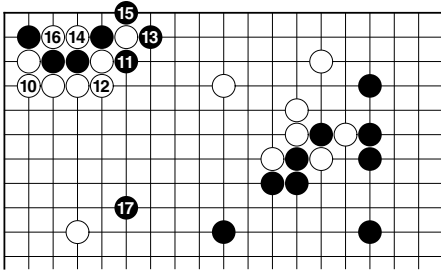


Dia. 4.2

Tatsächlich kann Schwarz in dieser Position einfach Sente nehmen, indem er einfach nicht mehr spielt und ein Tenuki in Dia. 4.3 macht.



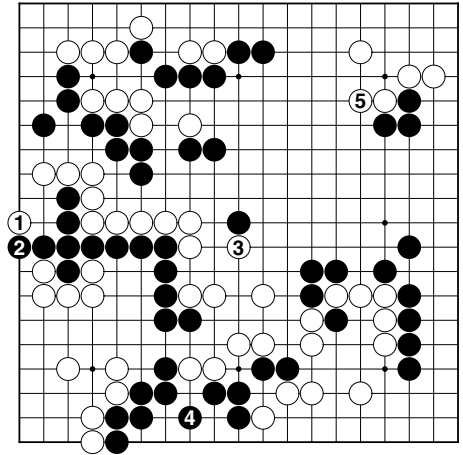
Dia. 4.3



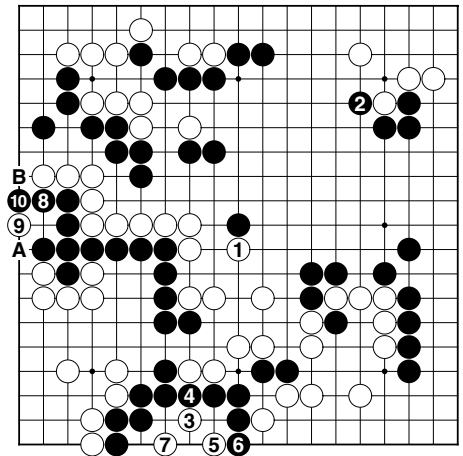
Dia. 4.4

Wenn Weiß dann in Dia. 4.4 mit 10 verbindet, ist es immer noch nicht zu spät, das Ponnuki zu fangen. (Vgl. die Form in Dia. 4.2.) Wenn Schwarz will, kann Schwarz danach mit 17 erneut fernbleiben.

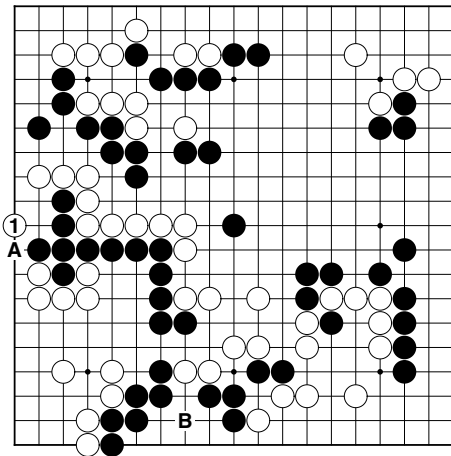
Lösung 5: Der weiße Zug auf 1 ist ein berühmter Zug, der sich auf A eine Hintertür verschafft und zugleich droht, Schwarz mit B zu töten. Wenn Schwarz in Dia. 5.2 blockt, deckt Weiß sozusagen in Vorhand auf 3 und kommt zu 5. Wenn Schwarz nicht blockt und gleich lebt, ist der Schnitt irrelevant und W kann ebenfalls auf 5 strecken.



Dia. 5.1

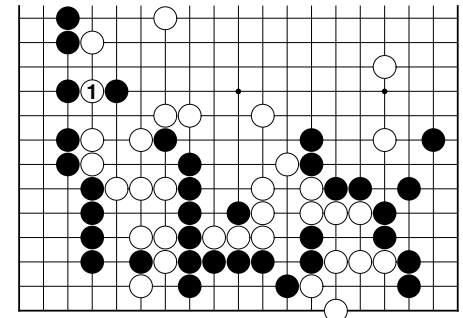


Dia. 5.2

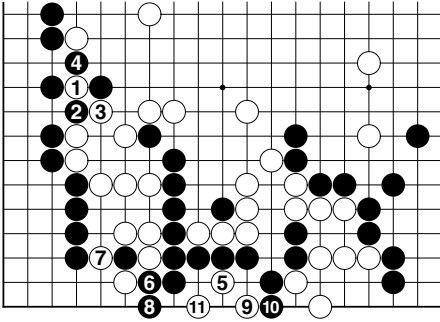


Dia. 5.3

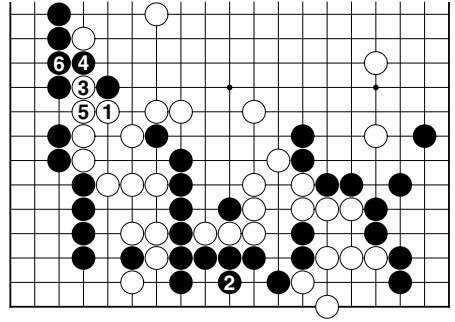
Wie in Dia. 5.3 gleich zu decken ist Gote und lässt Schwarz das Atari auf 2. Mit der Sequenz ab 3 ist Schwarz zwar lokal tot, aber 8 macht noch ein Auge, denn er blockt nach 9 nicht auf A, sondern macht mit 10 für sich Miai aus A und B.



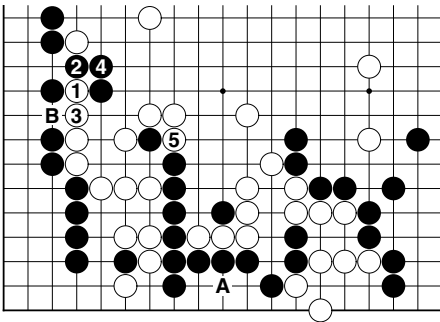
Dia. 6.1



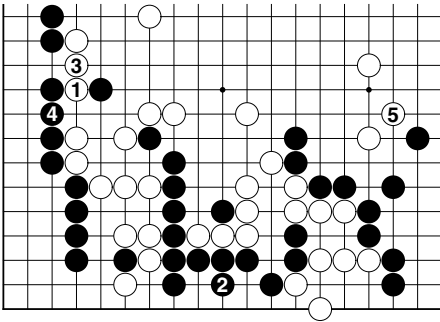
Dia. 6.2



Dia. 6.5



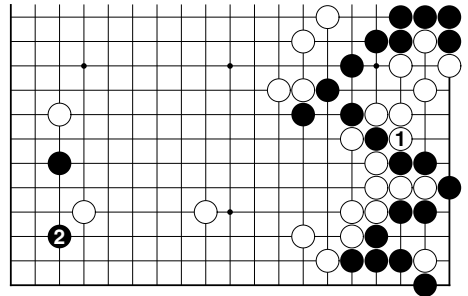
Dia. 6.3



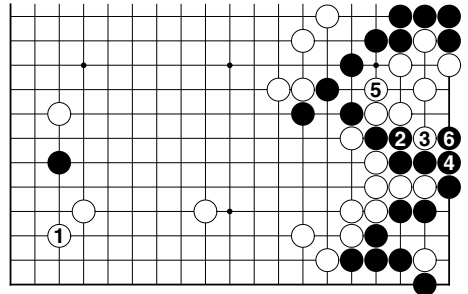
Dia. 6.4

Lösung 6: Auch bei diesem Problem kann Weiß auf das Wohlbefinden der inneren schwarzen Gruppe abzielen. Am besten mit dem Warikomi 1. Der Zug impliziert, dass Schwarz ihn nicht in Dia. 6.2 einfach fangen kann. Denn so hat Weiß seinen Schnitt mit 3 gedeckt und Schwarz geht drauf. Auch die Antwort in Dia. 6.3 lässt W nach 5 ein Miai aus Zerlegen mit A und Töten mit B. Schwarz hat wohl keine Wahl, als in Dia. 6.4 brav zu decken und Weiß

viele Punkte im Zentrum machen zu lassen. In Dia. 6.5 deckt W langweilig und hat keinen Effekt auf die schwarze Form.

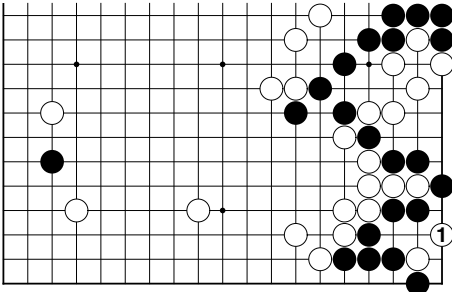


Dia. 7.1

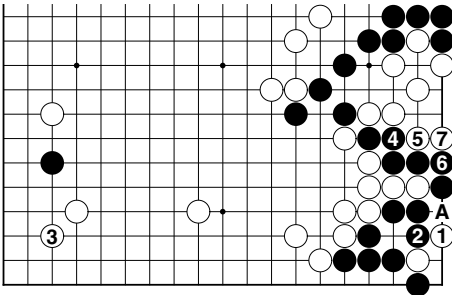


Dia. 7.2

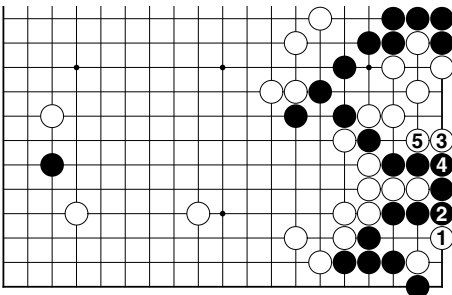
Lösung 7: Dia. 7.1 ist reichlich un kreativ, aber wenn Weiß in Dia. 7.2 den 3-3-Punkt grabst, leben die Steine dort nach 6 nur in Ko. Das Kosumi in Dia. 7.3 dagegen löst alle Probleme. Nachdem Schwarz in Dia. 7.4 mit 2 geantwortet hat, kann Weiß getrost auf 3 spielen, denn Schwarz kann den Schnittstein nicht mehr rausverbinden, da A nun Selbsttari ist.



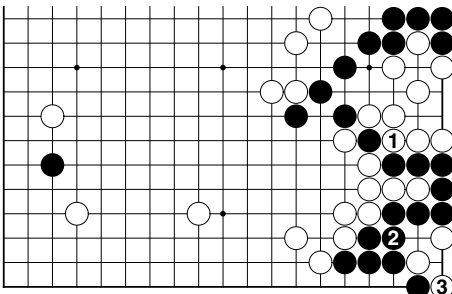
Dia. 7.3



Dia. 7.4

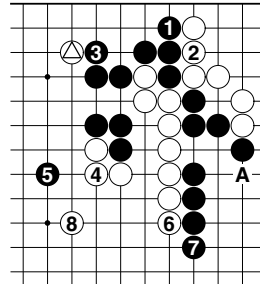


Dia. 7.5

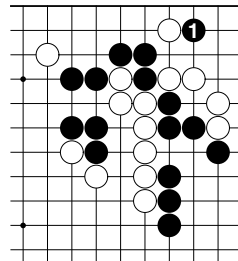


Dia. 7.6

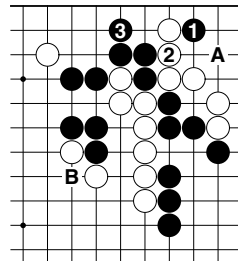
Und wenn Schwarz wie in Dia. 7.5 antwortet, deckt Weiß mit 3 und 5 und droht dann als nächstes das Ko in Dia. 7.6 an.



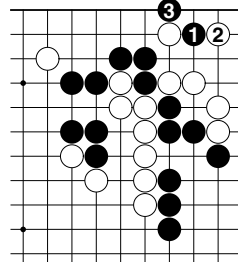
Dia. 8.1



Dia. 8.2

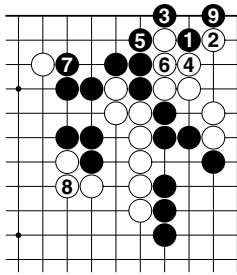


Dia. 8.3

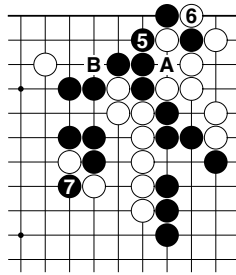


Dia. 8.4

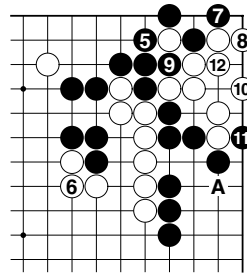
Lösung 8: In dieser Partie haben beide den Superzug für Schwarz nicht gefunden. Schwarz hat auf den markierten Peep in Dia. 8.1 mit 1 und 3 gedeckt und so ist Weiß mit 4 zum Zug im Zentrum gekommen. Schwarz hat nicht viel vom Kampf: Weiß kriegt im Zentrum keine Probleme und rechts kann er mit A noch ins schwarze Gebiet hineinklemmen. Erst in der Nachbesprechung ist herausgekommen, dass der weiße Ausgangszug ein Overplay war, denn Schwarz kann in Dia. 8.2 innen anlegen. Das beste für Weiß scheint zu sein, in Dia. 8.7 mit 6 wegzubleiben. Schwarz hat dann als Fortsetzung, Weiß mit 7 durch Ko auf zwei Augen zu reduzieren. Als Nebeneffekt kann Weiß dann nicht mehr auf A klemmen. Der Unterschied zur Partie beträgt ca. 15 Punkte. Wenn Weiß in Dia. 8.3 fest verbindet, deckt Schwarz den Schnitt mit 2. Weiß muss nun etwas gegen A tun und Schwarz bekommt mit B den Zug im Zentrum. Auf



Dia. 8.5



Dia. 8.6



Dia. 8.7

das Klemmen in Dia. 8.4 kontert Schwarz mit 3. Somit ist nach Weiß auf 4 und 6 in Dia. 8.5 ein Ko auf 9 entstanden. Oder aber Weiß nimmt mit 6 in Dia. 8.6, aber dann ist die Freiheit auf A nicht besetzt und B kein Schnitt.

Ein Wolf, das Go-Spiel und eine Burg

von Diana F.

„Ich bin Falkonide, die Tochter von Isegrim und Giermund und eine treue Vasallin des Königs Nobel. Ich wurde ausgesandt als Bote und Friedensstifter der Märchenwelt, um die Menschen und deren Kinder daran zu erinnern, dass es mehr gibt, als ihr Auge sehen kann.“

So viel zu meinem geliebten Wolfscharakter, den ich in Hessen auf Schloss Alsbach darstellen darf. Eigentlich heiße ich Diana, bin Jahrgang 84, lebe in der Pfalz, wurde in Unterfranken geboren und die Idee zum Wolf kam eigentlich auch aus einer ganz anderen Richtung.

Es begann alles mit den Schreiben von Tiergeschichten, dadurch kam ich zum „Larp“, durch Larp entstand mein Wolf und diese beiden Dinge führten mich zu Mittelaltermärkten und die Märkte brachten mich auf Schloss Alsbach in Hessen. Dort wurde ich so herzlich aufgenommen, dass ich letztendlich dem Verein „Historischer kultureller Förderverein von Schloss Alsbach“ („HkF“ – wir sorgen mit unserem Herzblut für den Erhalt und den Wiederaufbau des „Schlosses“) beitrug und die Geschichte nahm ihren Lauf. Heute bin ich dort die

„Arenaleiterin“, das „Burgmaskottchen“ und eine Hauptbeauftragte für Kinderbespaßung. Nach einer längeren Krankheitsphase trat das Go-Spiel in mein Leben und ich beschloss es mit meinen Bürgerlebnissen zu verbinden.

So kamen ein Wolf, das Go-Spiel und eine Burg zusammen und ich kann gar nicht sagen, wie sehr ich diese ehrenamtliche Beschäftigung genieße und liebe. Es gibt so viele Kinder, die immer wieder kommen, um sich in der Arena kämpferisch mit Schild und Schwert zu messen (Schaumstoffwaffen – alles selbst gebaut und durch Spenden finanziert) und Go ist der perfekte Ausgleich zum Kampf, um das Miteinander und Unterstützen zu lehren.





Zunächst hatte ich Go auf den Festen vorsichtig mit kleinen Spielbrettern angetestet, um herauszufinden, ob überhaupt Interesse besteht. Zu meiner Freude weckte dieses Spiel tatsächlich die Neugier der Kinder als auch die der Eltern und Großeltern. Doch die Bretter waren auf Dauer zu klein und ich entdeckte beim Hebsacker Verlag das große Garten-Go – und damit hab ich etwas ausgelöst, das ich selbst nicht erwartet hätte!

Zwischen den Kämpfen, um die Kinder etwas abzukühlen, packte ich von nun an das große Go-Spiel aus. Anfangs waren die lieben Kleinen skeptisch, immerhin waren sie zum Austoben hergekommen. Nachdem die kinderleichten Regeln (der Jüngste war drei, konnte kein Deutsch, war aber ein Naturtalent!) in ein paar Minuten erklärt waren und die Kinder in Teams eingeteilt wurden, entfaltete sich der Zauber dieses Spiels:

- Die Kinder berieten und halfen sich. Jede Idee bekam eine Chance und wurde auch gerne ausführlich diskutiert. Die Eignung eines Zuges wurde sogar gelegentlich mit Beispielen erspielt und ausgetestet (mit auf den Kopf gestellten Spielsteinen, dazu sind die kleinen Frisbeescheiben echt praktisch!).
- Da man Go eigentlich „nur“ zu zweit spielt, hab ich einfach jedem im Team der Reihe nach im Wechsel immer einen Stein legen lassen.

Als immer mehr Kinder hinzukamen, wurden die Neulinge einfach zu den „Wachposten“ der geschlagenen Steine erklärt. Jeder war glücklich, wenn er irgendwie mitmachen durfte – und das ist alles, was für mich zählt! Und beim Bewachen bekam man nebenher noch die Spielregeln mit, da die immer wieder mal erläutert wurden.

- Es war auch wunderschön mitanzusehen, wie man sich geholfen hat, die Steine an die richtigen Positionen zu legen. Selbst das kleine Spielfeld ist so groß, dass man das andere Ende nicht ganz ohne Hilfe erreicht.
- Sehr gefreut hatte mich auch, dass die Kinder so viel Spaß an Go fanden, dass immer eine zweite Runde angehängt wurde! Und wie schnell das Aufräumen hinterher ging, da haben nicht nur die Eltern gestaunt!

Nach diesen Spielrunden waren die Kinder (und ich) wieder erfrischt, erholt und bereit für die nächsten Kampfunden in der Arena. Das blieb auch meinen anderen Vereinsmitgliedern nicht verborgen und ab 2018 wird das Go-Spiel noch mehr auf unseren Mittelaltermärkten integriert. Doch nicht nur das, ich werde 2018 auch versuchen, mehr „Go-Spieletage“ auf der Burg anzubieten – und ich bin mir sicher, dass dieses Garten-Go für mich mein bester Unterstützer wird!

Früh übt es sich am besten!

von Botho von Chappuis

Im Sommer dieses Jahres hatte ich das Vergnügen, ein Einführungsprojekt in die Grundlagen des Go-Spiels für Kinder und Jugendliche anzubieten. Dies ist nur durch die freundliche Unterstützung der Kölner Go-Gruppe (insbesondere durch Pierre-Alain Chamot) möglich gewesen, die mir Lektüre und Materialien zur Verfügung stellte. Das Projekt fand in Oldenburg im Rahmen des Mensa e.V. Junior-Camps statt. Bei Mensa handelt es sich nicht um eine Gruppe von Kantinenliebhabern, sondern um einen Internationalen Verein für Hochbegabte aller Altersklassen (kids.mensa.de). In den mehrfach jährlich stattfindenden Junior-Camps werden Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 17 Jahren für eine Woche verschiedenste Projekte angeboten.

Zum Ende der Woche blieb uns noch etwas Luft, so dass wir uns einer einfach gehaltenen Spielanalyse des vierten AlphaGo-Lee-Sedol-Matches widmen konnten.

The screenshot shows the website for Mensa Kids & Juniors. The header includes the logo and the text 'Mensa Kids & Juniors' and 'Mensa in Deutschland e.V.'. The main content area is titled 'Ostercamp 2018 auf Burg Monschau' and provides details about the event, including dates (March 25-30, 2018), location (Burg Monschau), and contact information for the organizing partner, 'Mensa Ostercamp 2018 auf Burg Monschau'. It also lists other events like 'Kids Ferienfreizeit' and 'Clever Children Camps', and mentions a 'Projekt' section with information about interactive design and board games.

Die Teilnehmer starteten die Woche ohne Vorwissen und machten erstaunlich schnelle Fortschritte. Einer von ihnen erschloss sich beispielsweise in der ersten Partie, bei welcher lediglich die Regeln und noch keine Strategien bekannt waren, dass sich die Ecken für die Eröffnung am besten eignen würden. Das Konzept für die Woche beinhaltet:

- die Regeln
- die Geschichte des Spiels
- die drei Spielphasen und deren Strategien
- Formen und ihre Verwendungen
- Leben und Tod
- Joseki

Rückblickend war die Woche ein Erfolg. Das spiegelt sich auch in den Rückmeldungen der Teilnehmer wieder. Die Umsetzung solcher Veranstaltungen macht nicht bloß den Beteiligten viel Spaß, sondern ermöglicht es auch jungen, am Go interessierten Spielern einen Einstieg mit gleichaltrigen Spielpartnern. Man muss es ermöglichen, ein Umfeld zu schaffen, in welchem sich Gruppen zusammenfinden können, um das Go zu verbreiten. Deswegen möchte ich alle Leser ermutigen, sich in ihrem sozialen Umfeld umzuschauen – ob in Schulen, Universitäten, im Arbeitsumfeld oder beim familiären Spieleabend, die Möglichkeiten für eine Gemeinschaft gegeben sind, sie müssen nur genutzt werden.

Vorschläge zur Bundesliga: Attraktivität für DDKs steigern und Punktesystem ändern

von Bernd Hillebrand

Bernd Hillebrand ist Mannschaftsführer aus Dortmund und Ligaleiter von der 4. Bundesliga (b).

Gerade Anfänger schrecken manchmal vor der zentralen Organisation des DGoB zurück, trauen sich erst gar nicht auf den Spielabend zu gehen oder Vereinsmitglied zu werden. Sie wollen vielleicht erstmal nur ein Jahr schnuppern. Dementsprechend sind sie kein DGoB-Mitglied und möchten ungern für die Teilnahme an der Bundesliga 20 Euro Gebühr bezahlen.

Für Anfänger, ich nenne sie mal Double-Digit-Kyus (DDKs), bin mir aber nicht sicher ab welchem Rang man dort die Grenze ziehen möge, wäre eine vollständige Befreiung von der Teilnahmegebühr an der Bundesliga meines Erachtens sinnvoll. Dazu würde ich zusätzlich vorschlagen, dass man DDKs jederzeit leicht nachmelden darf, auch während der Saison. Man könnte eine Woche vor dem nächsten Spieltag einen Stichtag machen, bis zu dem alle DDKs nachgemeldet sein müssen mit einer einfachen Email an den Ligaleiter und den gegnerischen Mannschaftsführer. Als dritten Punkt würde ich zusätzliche Mannschaftsplätze für DDKs einführen, so dass eine Mannschaft aus bis zu 12 Spielerinnen und Spielern bestehen kann, von denen mindestens zwei DDKs sind. Dieses Konzept könnte man auch erst nur in der 5. und 4. Bundesliga ausprobieren.

Es würde die Attraktivität der Bundesliga für DDKs deutlich erhöhen.

Im Moment ist es doch so, dass es eine abgeschottete Insel gibt, wo sich eine Elite von Tieren gebildet hat, und jeder Neuankömmling wird gejagt und gebissen. Die Wunden verursachen Frust und schnell ist man wieder ausgestiegen.



Manche schreckt dies auch schon im Vorhinein ab und diese lassen sich erst gar nicht darauf ein. Wenn man aber mehr Flexibilität zulassen würde, dann hätten auch spontan DDKs, die während der Saison dazu stoßen, die Chance, Spielpraxis in der Bundesliga sammeln zu können. Wenn ich mir die Ein-Tages und Wochenend-Turniere anschau, dann gibt es einen ganzen Schwung an

DDKs, von denen man in der Bundesliga nicht viel sieht. Dort geht es in der Regel nur bis zum 8. Kyu (von einzigen vereinzelt DDKs mal abgesehen).

Auch das Problem der kampfloren Partien wird durch die erwähnte Reform ein wenig reduziert. Klar wird es immer kampfloren Partien geben, von Leuten, die ihr Bundesligaspiel einfach vergessen haben. Das wird man auch nicht ändern können. Ich sehe es aber dennoch nicht ein, dass, was auch vorgeschlagen wurde, eine Mannschaft aus sechs Spielerinnen und Spielern bestehen müsse. Fünf Zuverlässige, die durchgehend spielen, sind besser, als zehn Unzuverlässige. Es kommt dabei immer auf die persönliche Eignung an. Grundsätzlich finde ich es schwer, mit Strafmaßnahmen kampfloren Partien auszuschließen.

Das führt eher zu Unbehagen bei Spielern, die pflichtbewusst sind. Die Mannschaft, die das größte Problem an einer kampfloren Partie hat, ist der Gegner. Er oder sie musste Donnerstagabends um 20.30 da sein, hat sich freigezogen, aufstellen lassen und mental auf die Partie vorbereitet und wartet bis 21 Uhr vor dem PC. Beim jetzigen Bestrafungssystem hat das Gegenüber, das sinnlos warten musste, nichts von der Bestrafung, sondern vielmehr profitieren alle Mannschaften der Liga von der Bestrafung und natürlich freuen sich die Konkurrenten auf Augenhöhe am meisten darüber. Die Mitkonkurrenten profitieren, obwohl sie mit dem in der Vergangenheit freigelassenen Brett gar nichts zu

tun hatten. Ich sehe ein, dass eine Mannschaft für kampfloren Partien bestraft wird, aber ich sehe nicht ein, dass dritte, unbeteiligte Mannschaften davon profitieren. Aus meiner Zeit in der Jugendliga im Schach in NRW kenne ich ein, wie ich finde, faireres Punktesystem: Für einen Sieg gibt es drei Punkte, für ein Unentschieden zwei



BUNDESLIGA

Punkte, für eine Niederlage einen Punkt und für kampfloren verloren null Punkte. Somit bekommt man alleine fürs Antreten schon einen Punkt und bei einer kampfloren Partie profitiert direkt der gegnerische Spieler, der den Ärger hatte, ohne dass es eine nachträgliche Strafe gäbe. Rechnen wir das mal durch: Aus einem 6:2 mit drei echten Siegen und einer kampfloren Niederlage im alten Punktesystem wird ein 9:6. Ein deutlich engeres Verhältnis, was später ggf. entscheidend sein kann. Aus einem 2:2 mit einer kampfloren Partie im alten Punktesystem wird ein 7:8 und die gegnerische Mannschaft, wo ein Mitglied leistungsbereit gewartet hat, kann anstatt eines Unentschiedens einen Sieg genießen und dies allein ist eine ausreichende Strafe für die andere Mannschaft.

Deutschlandpokal 2017

Endstand nach 13 von 13 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (109 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	ER	H	RE	S	KS	BO	HB	J	B	Summe
1 Pittner, Thomas	1k	-	4	2	0	-	0	1	-	-	0	-	2	4	13
2 Weigelt, Timo	1d	-	2	-	-	-	-	2	-	-	3	2	-	-	9
3 Drewitz, Michael	2k	-	2	-	0	-	4	-	-	-	-	-	-	2	8
Schomberg, Niels	2d	-	2	-	-	-	-	0	-	4	2	-	-	-	8
5 Quathamer, Casjen	1k	-	2	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	4	7
6 Naumann, Christoph	1d	3	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7
7 Cech, Tim	1k	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	2	6
8 Bantla, Chafiq	3d	-	0	-	-	-	-	2	-	-	2	-	-	1	5
9 Berben, Tobias	4d	-	0	-	-	-	-	4	-	-	0	0	-	-	4
Kettenring, Thomas	3d	-	-	0	-	2	-	-	2	-	-	-	-	0	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (140 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	ER	H	RE	S	KS	BO	HB	J	B	Summe
1 Horatschek, Martin	9k	-	4	2	4	-	-	0	0	2	0	-	2	0	14
2 Quathamer, Janntje	8k	-	4	-	1	-	-	0	4	4	-	-	-	0	13
3 Wiese, Sascha	6k	-	0	-	-	-	-	6	-	-	4	-	-	2	12
4 Weigmann, Arved	4k	-	1	2	2	4	-	0	-	-	-	-	-	2	11
5 Würfel, Tim Robert	5k	-	2	-	2	-	0	0	-	2	2	2	-	-	10
6 Wandelt, Lukas	3k	-	-	-	4	-	-	2	-	0	0	2	-	2	10
7 Quathamer, Frank	8k	-	4	-	-	-	-	0#	-	2	-	-	-	4	10
8 Hartig, Silvia	9k	-	-	4	-	0	-	-	0	-	-	0	2	2	8
9 Disselkamp, Tilman	9k	-	-	-	4	-	-	4	0	-	-	-	-	0	8
10 Reinke, Hendrik	3k	-	4	0	-	2	-	-	-	-	0#	-	-	-	6

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (60 Platzierte):

Pl. Name	Rang	KA	E	ED	HH	ER	H	RE	S	KS	BO	HB	J	B	Summe
1 Klupsch, Christina	18k	-	4	-	2	-	6	-	4	0	4	-	-	-	20
2 Dahmen, Fabian	10k	-	4	-	2	-	4	4	-	2	2	-	-	1	16
3 Bros, Manuel	11k	-	4	-	2	-	4	-	-	-	0	-	-	-	10
4 Li, Shizhao	12k	-	-	-	-	-	-	4	-	-	6	-	-	-	10
5 Pittner, Arven	20k	-	2	0	0	-	0	0	-	-	0	-	4	2	8
6 Papachristopoulos, A.	12k	-	4	-	0	-	0	4	-	-	0	-	-	-	8
7 Arnhold, Moritz	13k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4	8
Güllich, Andreas	15k	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4	-	-	-	8
Magerkort, Sören	12k	-	-	-	-	-	-	2	-	6	-	-	-	-	8

Kürzel:

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

Georg Ulbrich

* Die kompletten Pokalisten für das Jahr 2017 sind unter www.dgob.de/pokal zu finden.

Dieses Jahr nahmen die folgenden Turniere am Deutschlandpokal 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

Das Jahr ist fast zu Ende, noch ein Turnier, dann geht es an die Endauswertung. 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! Bitte überprüft noch einmal, ob wir Eure Adresse haben!

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 84 Turniere gewertet. Es spielen 60 Jugendliche im Pokal mit, 25 in der U12 und 35 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	23	42
2	Hebsacker, Hannah	2006	Hamburg	15k	14	27
3	Rieger, Angelika	2006	Trier	10k	11	25
4	Li, Shizhao	2006	Wuppertal	7k	9	23
5	Zhao, Guozhang	2007	München	14k	7	20
6	Zhang, Shukai	2007	Frankfurt	2k	8	19
7	Marz, Ferdinand	2006	Jena	6k	10	17
8	Dottan, Adam	2010	Berlin	12k	5	14
9	Kobayashi, Riku	2010	Berlin	8k	8	13
10	Zhao, Guozheng	2012	München	17k	7	13

U 18

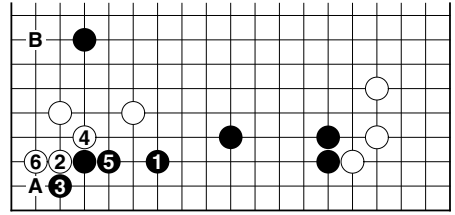
Pl.	Name	Jahrgang	Ort	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner, Arved	2004	Berlin	3d	16	40
2	Weigmann, Arved	1999	Potsdam	3k	18	35
3	Quathammer, Janntje	1999	Kassel	6k	18	28
4	Donle, Isabel	2002	Potsdam	6k	13	27
5	Semmler, Gregor	2004	Jena	2k	9	21
6	Pankoke, Matias	1999	Oldenburg	4d	7	21
7	Schomberg, Jan	2001	Meerbusch	8k	11	21
8	Jacobsen, Manuel	2003	Hamburg	1d	8	18
9	Chen, Feiyang	2004	Frankfurt	2d	8	16
10	Tu, Jakob	U15	Berlin	8k	7	16



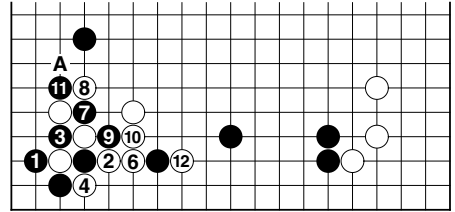
Yoon Young Sun kommentiert (37, 1+2)

Partie: AlphaGo-Zero-Partien
 Weiß: AlphaGo Zero
 Schwarz: AlphaGo Lee
 Komi: 6,5 Punkte
 Ergebnis: 156 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
 Kommentar: Yoon Young Sun 8p

Alpha Go Lee ist die Version von AlphaGo, die gegen Lee Se Dol gespielt hat. Alpha Go Zero hat gegen Alpha Go Lee 100 Mal gespielt und alle Partien gewonnen. Eine Partie davon möchte ich vorstellen.

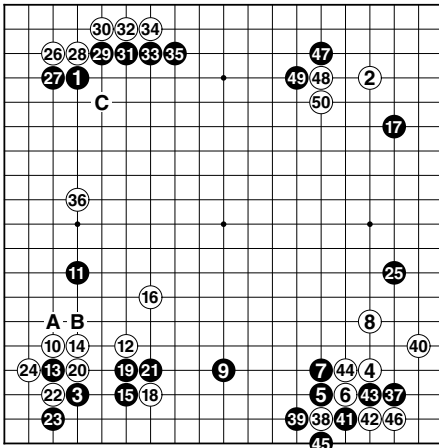


Dia. 2



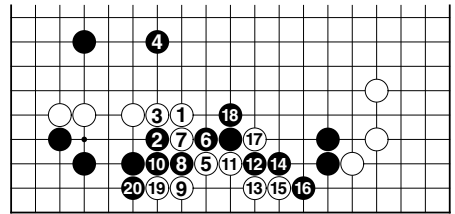
Dia. 3

er es Weiß zu leicht, da der einfach in die Ecke gehen kann. Nach 6 sind A und B Miai, so dass Weiß sicher lebt. Nimmt Schwarz nach 4 mit 1 in Dia. 3 die Ecke, so kann Weiß sich am unteren Rand etablieren und das Aji auf A ist auch noch da. Weiß sollte damit zufrieden sein können.



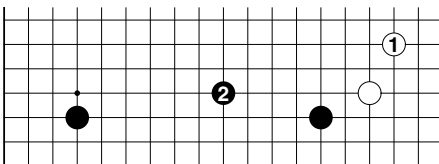
Figur 1 (1-50)

- 6: Typischer Zug von Alpha Go Zero! Normal wäre eigentlich Dia. 1, da Schwarz mit 9 in der Partie ein zu schöne Ausdehnung von seiner Mauer bekommt. Aber AlphaGo Zero scheint das nicht zu stören.
- 10: Da Schwarz am unteren Rand stark ist, spielt man eigentlich gerne eher auf A oder B, da man nicht so gut geklemmt werden kann.
- 13: Wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 2 spielt, macht

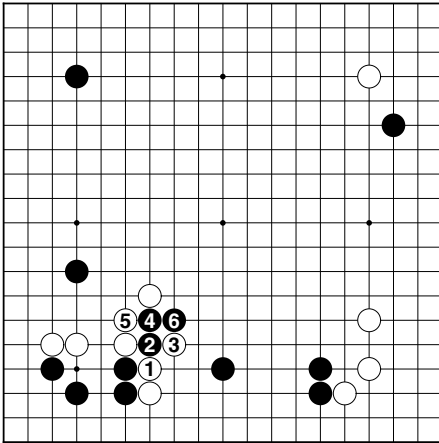


Dia. 4

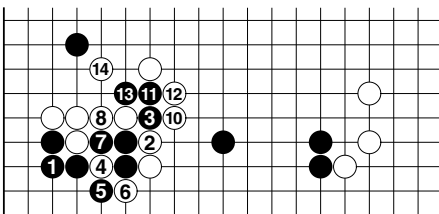
- 16: Dieser Zug ist leicht und schlau, finde ich. Danach sind 18 und 36 Miai. Springt Weiß stattdessen einfach weiter auf 1 in Dia. 4, dann kann Schwarz mit 2 peepen und dann auf 4 spielen. Weiß steht dann schwer und schwach, Schwarz auf beiden Seiten einfach gut. Hinzu kommt, dass Weiß mit 5 und den folgenden Zügen bis 20 noch nicht einmal am unteren Rand leben kann.
- 17: Ein Testzug, da nun nach 18 und 19 in der Partie Weiß nicht mehr einfach auf 1 in Dia.



Dia. 1

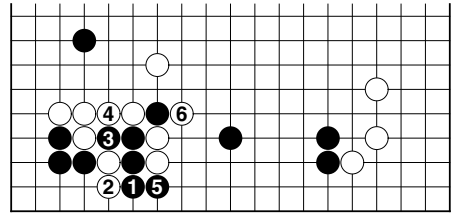


Dia. 5



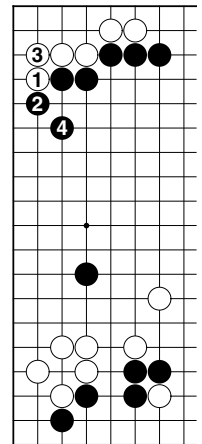
Dia. 6

- 5 spielen kann, denn jetzt läuft die Treppe mit 3 und 5 nicht mehr für Weiß.
- 20: Daher stellt Weiß nun eine Gegenfrage zum Testzug 19. Antwortet Schwarz simpel auf 1 in Dia. 6, dann folgt zunächst der Squeeze mit 4, 6 und 8. Danach wäre Weiß dann nicht mehr auf die Treppe angewiesen, um



Dia. 7

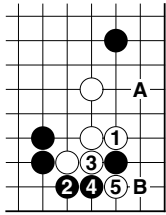
den Schnittstein 3 zu fangen, sondern er kann einfach mit 14 ein Geta spielen. Das wäre in der Tat ein perfektes Ergebnis für Weiß! Nicht ganz so gut ist das Ergebnis, wenn Schwarz den Braten noch rechtzeitig riecht und den Squeeze mit 1 in Dia. 7 verhindert. Aber Weiß opfert dann mit 2 einfach zwei Steine und fängt mit 6 immer noch den Schnittstein und kann sehr zufrieden sein.



Dia. 8

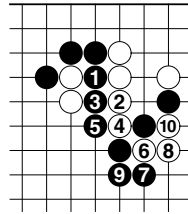
- 26: Das ist AlphaGos absoluter Lieblingszug! Üblicherweise antwortet Weiß auf 25 mit 40 und dann kommt Schwarz zu dem Kakari auf 47.
- 34: Früher wurde jetzt fast wie selbstverständlich von Weiß auf 1 und 3 in Dia. 8 gespielt. AlphaGo unterlässt diese Abtäusche, weil 2 und 4 Schwarz außen zu stark machen. Daher wird dieses Joseki auch von Profispielern mittlerweile nicht mehr so wie im Dia. fortgesetzt. 34 für 35 abzutauschen, um dann auf 36 zu spielen, ist als AlphaGo-Taktik sehr bekannt geworden. Weiß behauptet einfach, dass die schwarze Wand später eine angreifbare Gruppe werden kann, gegen die man später mit dem Peep auf C fortsetzen kann.



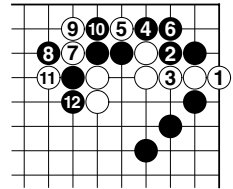


Dia. 9

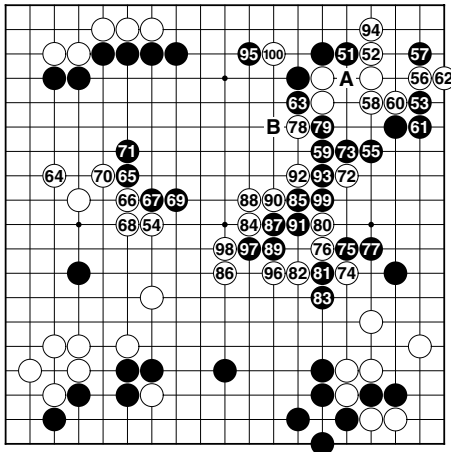
38: Wegen des Abtauschs 38 für 39 kann Weiß 40 spielen und Schwarz seinen Stein 37 nicht anbinden. Eine deutlich schwächere Antwort in diesem Fall wäre sicher 1 in Dia. 9, denn nach 5 sind später sowohl A also auch B schmerzhaft für Weiß. Dieses Aji will Weiß vermeiden.



Dia. 12

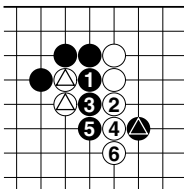


Dia. 13

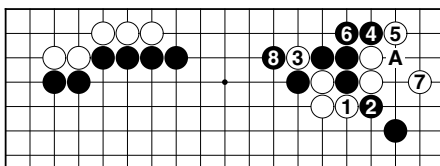


Figur 2 (51–100)

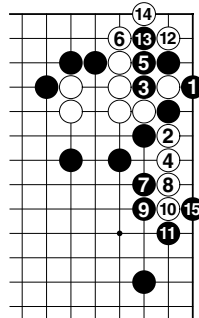
53: Was passiert eigentlich, wenn Schwarz jetzt einfach auf 1 in Dia. 10 durchstößt? Dann ist nicht Blocken, sondern Nachgeben mit 2 die richtige Antwort. Schwarz kann zwar zwei Steine abtrennen, aber er verliert am rechten Rand deutlich mehr – einen Stein und viele Punkte. Mit 2 auf 1 Dia. 11 zu blocken wäre dagegen übertrieben. Dazu muss man



Dia. 10

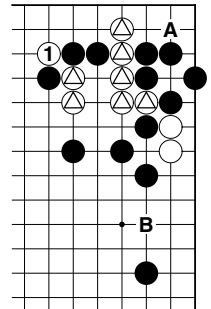


Dia. 11

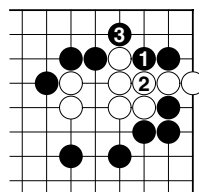


Dia. 14

- 55: Nun droht der Schnitt mit A.
- 57: Und warum schneidet Schwarz jetzt nicht? Ist 56 eine adäquate Verteidigung gegen den Schnitt? Ja, wie Dia. 12 zeigt, denn die Weiße Ecke ist nach 10 mit ca. 15 Punkten doch ziemlich groß geworden.
- 58: Wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 13 trennt, dann kann Schwarz der weißen Gruppe mit 2 und 4 die Basis nehmen. Der folgende Kampf mit 5 und 7 ist eher schwer für Weiß.
- 59: Wenn ich Schwarz wäre, würde ich jetzt auf 62 spielen und die weiße Gruppe weiter jagen.
- 61: Eigentlich möchte Schwarz jetzt doch wohl auf 1 in Dia. 14 spielen. Das direkte Semeai bis 15 würde Schwarz auch gewinnen. Aber Weiß würde nach 7 in Dia. 14 wohl einfach erstmal nur auf 1 in Dia. 15 schneiden,



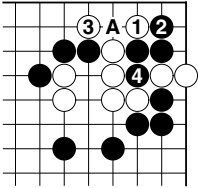
Dia. 15



Dia. 16

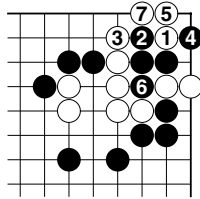
um die markierte Gruppe sicher zum Leben zu bringen. Später könnte Weiß dann noch das Aji auf A oder B ausnutzen. Das scheint Schwarz wohl nicht gefallen zu haben.

63: Diesen Zug finde ich langsam und er ist keine Vorhand.



Dia. 17

Man ist natürlich versucht, auf 1 in Dia. 16 zu spielen. Ein Traum wäre dann, wenn Weiß einfach deckt und Schwarz mit 3 Weiß die Basis nehmen kann. Weiß kann sich aber wehren, wobei 1 in



Dia. 18

Dia. 17 dabei ein typischer Fehler ist, denn nach 2 sind 4 und A *Miai*. Weiß hat aber das schöne *Tesuji* 1 in Dia. 18, wodurch die schwarzen Steine in der Ecke gefangen werden.

Stattdessen sollte Schwarz den linken weißen Rand mit 1 in Dia. 19 reduzieren. Nach 8 könnte er dann Vorhand nehmen und auch noch auf 9, also 63 in der Partie, spielen.

64: Dieser Zug ist richtig groß!

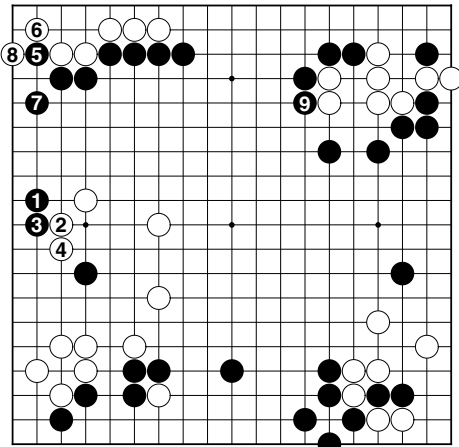
69: Schwarz versucht, die Mitte groß zu machen.

72/78: Das Timing stimmt, so dass Schwarz mit 59/72/79 schlechte Form spielen muss und später das Strecken auf B Vorhand wird.

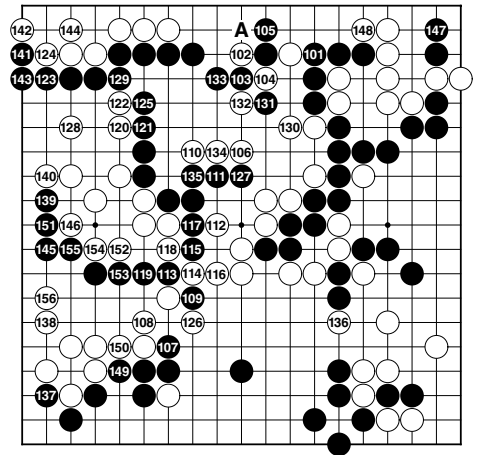
88: Die richtige Entscheidung! Schwarz hatte mit 87 auf Dia. 20 gehofft, aber dann wäre am Ende das schwarze Zentrum doch recht groß geworden.

94: Das ist Vorhand und weiß sollte eigentlich gleich auf C antworten.

100: Ein Testzug.



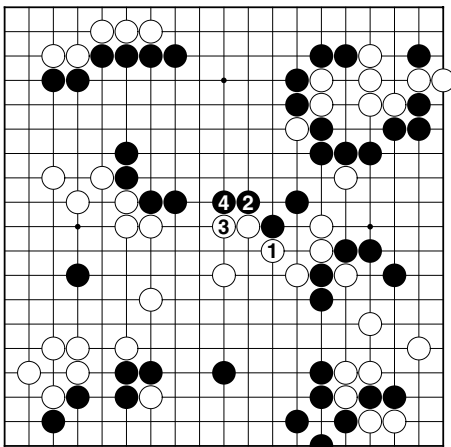
Dia. 19



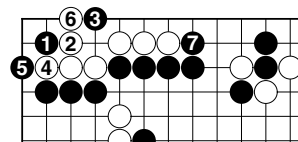
Figur 3 (101–156)

105: Nun kann Weiß später das von ihm kreierte *Aji* auf A oder 132 nutzen.

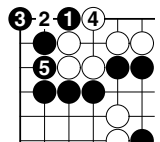
108: Weiß ca. 70 Punkte plus *Komi*, Schwarz hat nur ca. 68 bis 70 Punkte. Also führt Weiß deutlich.



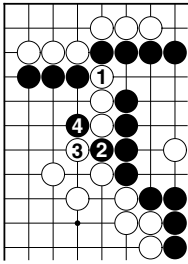
Dia. 20



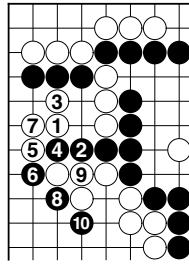
Dia. 21



Dia. 22



Dia. 23



Dia. 24

- 113: Obwohl dieser Zug nicht geht, versucht ihn Schwarz, weil er sonst keine Chance mehr hat, die Partie noch zu gewinnen.
 123: Dieser Zug ist Vorhand gegen die weiße Ecke, wie Dia. 21 zeigt. 1 in Dia. 22 statt 3 in Dia.

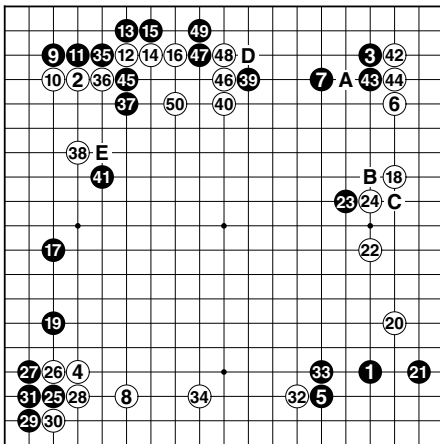
21 führt übrigens nur zu einem Ko und ist deshalb nicht so gut.

- 126: Der Schritt auf 1 in Dia. 23 funktioniert nicht, da Schwarz mit 4 gegenschneiden kann. Gibt Weiß deshalb nach 2 auf 1 in Dia. 24 nach, dann kann Schwarz nach 7 auf der anderen Seite fangen.
 138: Dieser Zug zeigt, dass die Partie vorbei ist. Ich denke, 63 in Fig. 2 war der Verlustzug, da Weiß dadurch einfach B auf der linken Seite spielen konnte. 16 in Fig. 1 war sehr harmonisch.

Da beide Programmversionen auf Top-Niveau agieren, kann ich die Partie nicht wirklich kommentieren, sondern nur meine Einschätzung zu den Zügen mitteilen. Die Züge 6, 10 und 24 in Fig. 1 waren typisch für AlphaGo und sind mittlerweile häufig auch bei Partien von Menschen zu sehen.

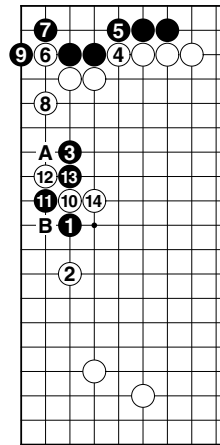
Partie: AlphaGo-Zero-Partien
Weiß: AlphaGo Zero
Schwarz: AlphaGo Zero
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 246 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

Diese zweite Partie hat AlphaGo Zero gegen sich selbst gespielt.



Figur 1 (1–50)

- 7: Diesen Josekizug haben Profis früher öfter gespielt, aber er ist eigentlich komplett aus der Mode gekommen. Eher werden A, B oder

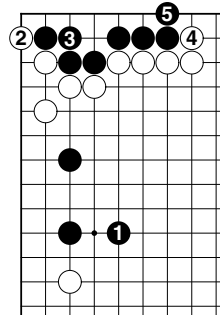


Dia. 1

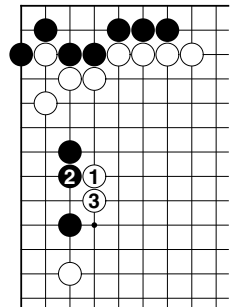
C gespielt. AlphaGo aber spielt gerne diesen Keima-Zug.

9: Und schon wieder die typische 3-3-Invasion von AlphaGo.

17: Weiß hat oben eine starke Wand, deshalb spielt Schwarz hier und nicht auf 1 in Dia. 1. Weiß würde sich sonst von unten mit 2 ausdehnen und dann mit 4 bis 8 mit Zügen gegen die Ecke einen Angriff auf die Steine am Rand vorbereiten. 8 ist quasi Vorhand gegen die Ecke, denn wenn Schwarz z. B. auf 1 in Dia. 2 spielt, kann Weiß mit 2 und 4



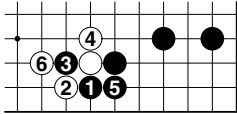
Dia. 2



Dia. 3

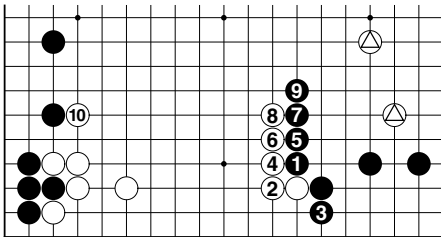
in Vorhand einschließen, was Schwarz nicht gefallen dürfte. Nach 8 für 9 in Dia. 1 kann Weiß die schwarzen Randsteine mit 10 angreifen, mit 1 und 3 in Dia. 3 schwer machen oder mit 1 und A in Dia. 3 einschließen – abhängig von der Brettstellung. Beim Angriff in Dia. 1 ist das Hane 12 besonders stark, denn nach 12 ist Schwarz getrennt, da A und B Miai sind.

31: Bis zu diesem Punkt spielt AlphaGo, wenn man mal von der 3-3-Vorliebe absieht, recht normal und menschlich.



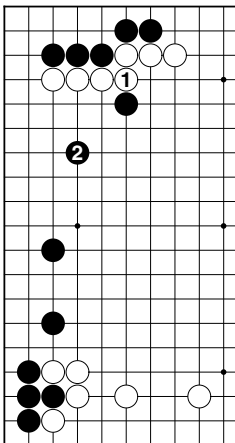
Dia. 4

32: AlphaGo spielt solche Anleger gerne als Testzug. Normal wäre eigentlich, sich einfach nur auf 34 auszudehnen.



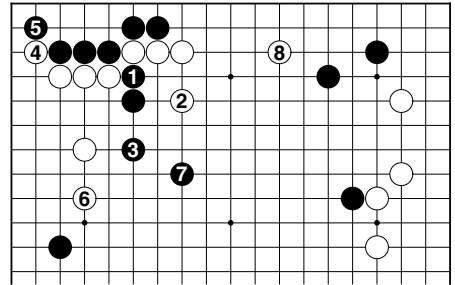
Dia. 5

33: Spielt Schwarz das untere Hane auf 1 in Dia. 4, dann kann Weiß, nachdem Schwarz mit 5 gesichert hat, den Schnittstein 3 in einer Treppe fangen. Spielt Schwarz oben Hane, finde ich das gut für Weiß – er kann drei Mal mit 4, 6 und 8 schieben sowie danach mit 10 die untere Seite groß machen. Schwarz bekommt zwar Einfluss nach rechts, aber der ist wegen der markierten Steine relativ nutzlos.

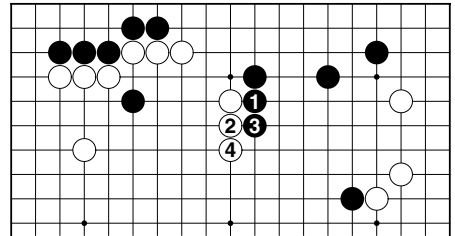


Dia. 6

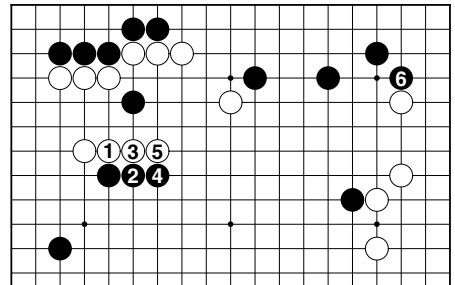
38: Weiß wünscht sich natürlich Dia. 6. 39: Schwarz kann sich überlegen, jetzt zu trennen, aber wie Dia. 7 zeigt, bekommt er dadurch nicht wirklich irgendwas, denn Weiß bekommt am Rand links und oben Züge.



Dia. 7



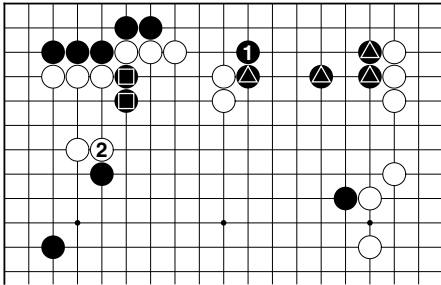
Dia. 8



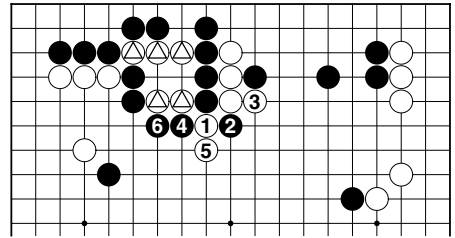
Dia. 9

40/41: Diese Shoulderhit-Züge sind eine Besonderheit von AlphaGo! Sie sind sehr gut und wirklich schwer zu finden. Auf 40 sollte Schwarz nicht wie in Dia. 8 schieben, denn das hilft nur Weiß. Genauso sollte Weiß auf 41 nicht wie in Dia. 9 schieben, da Weiß dann überkonzentriert steht.

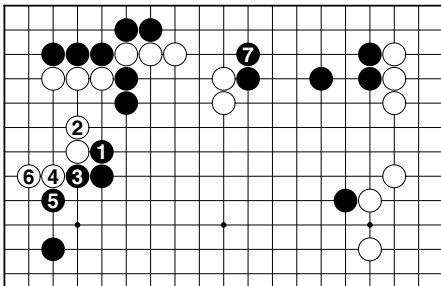




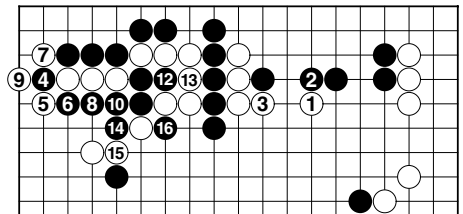
Dia. 10



Dia. 12



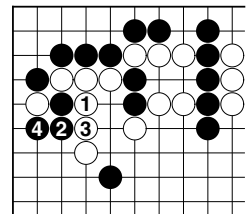
Dia. 11



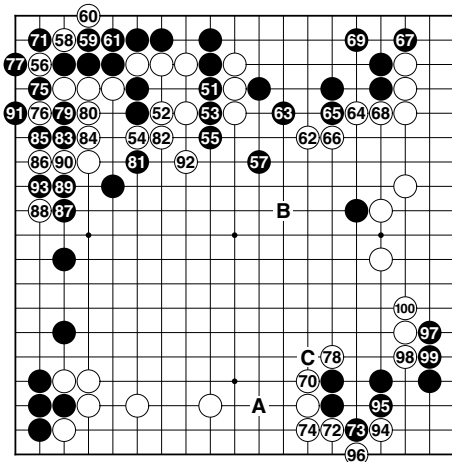
Dia. 13

47: Ich hätte jetzt D oder E erwartet, aber nicht diesen Zug, weil die schwarze Gruppe rechts nach 48 schwach wird. Bei D, also 1 in Dia. 10, stärkt Schwarz mit 1 diese Gruppe, aber es werden mit 2 zwei Steine abgeschnitten. Daher würde ich mit Schwarz zunächst E, also 1 in Dia. 11, spielen und die weiße Gruppe links

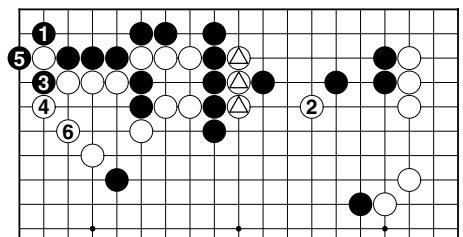
angreifen. Nach 6 könnte man dann immer noch die schwarze Gruppe oben mit 7 stärken.
 54: Weiß kann nicht davor gehen, wie Dia. 12 zeigt, da er sonst die markierten Steine verliert.
 55: Schwarz hat zwei Steine geopfert, um drei Steine zu fangen.
 56: Weiß könnte diese drei Steine jetzt zwar mit 1 und 3 in Dia. 13 retten, aber dann ist nach 4 der Schnitt mit 6 zu stark – und bei starker Gegenwehr kollabiert Weiß mit 16. Alternativ könnte er wie in Dia. 14 die sofortige Katastrophe verhindern, aber dabei wird die Ecke für Schwarz zu groß und die weiße Gruppe hat zwar zwei



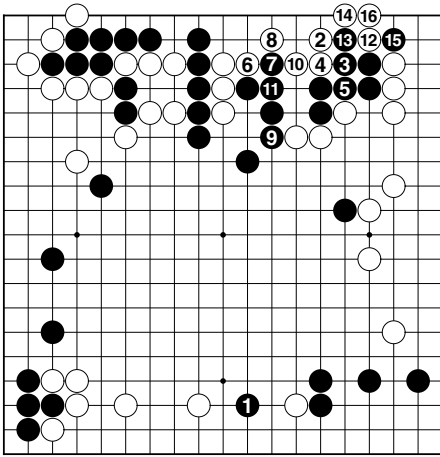
Dia. 14



Figur 2 (51–100)

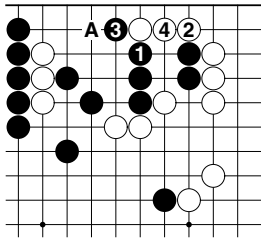


Dia. 15



Dia. 16

Steine gefangen, aber sich noch nicht sicher zwei Augen gesichert.

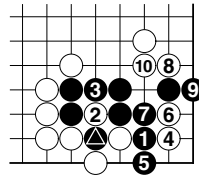


Dia. 17

57: Wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 15 antwortet, kann Weiß doch auf 2 spielen, um den markierten Steinen zu helfen und danach mit 4 und 6 links sichern.

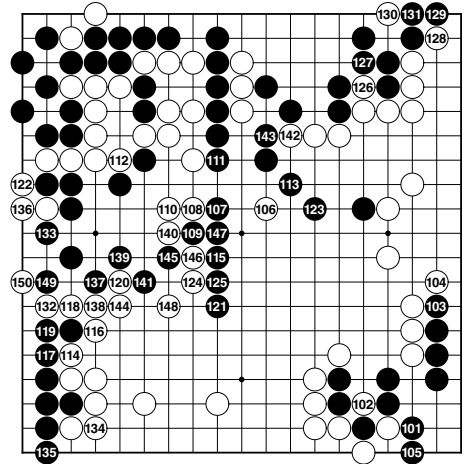
67: Ein Zug auf A sieht eigentlich größer aus. Aber wenn Schwarz da wie in Dia. 16 spielt, dann kann Weiß mit 2 und der Zugfolge bis 16 das schlechte Aji in der weißen Stellung ausnutzen und am Ende sogar seine Steine anbinden. Deswegen hat Weiß wohl mit 67 in der Partie verteidigt. Baut Schwarz übrigens mit 3 in Dia. 16 den Bambus auf 1 in Dia. 17, dann bindet Weiß direkt mit 2 und 4 an und es bleibt immer noch schlechtes Aji auf A.

70: Ich finde das Ergebnis insgesamt recht gut für Weiß. Schwarz hat oben ca. 28 Punkte bekommen. Weiß hat dagegen die linke Ecke



Dia. 18

mit 58 und 60 reduziert und zwei Steine mit 54 gefangen. Außerdem hat er Dicke im Zentrum gewonnen und kann daher später mit B die Mitte groß machen. Und last but not least hat er soeben auch noch den unteren Rand



Figur 3 (101-150)

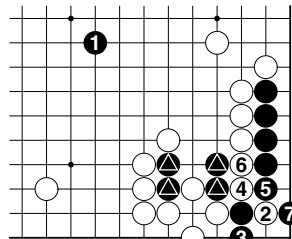
mit 70 verteidigen können.

71: Anstatt auf 74 oder C zu spielen, nimmt sich Schwarz die Ecke, was ca. 15 Punkte wert ist.
72/74/78: Weiß ignoriert oben und baut stattdessen unten Stärke auf.

75/79: Schwarz nimmt stattdessen oben Profit. AlphaGo beweist für beide Seiten Kampfgeist.

97: Wenn Schwarz hier direkt auf 1 in Dia. 18 antwortet, bekommt Weiß sein Traumergebnis, denn nach 10 ist die schwarze Gruppe noch nicht lebendig, sondern auf ein Ko beim markierten Stein angewiesen.

105: Sollte Schwarz jetzt Tenuki spielen, um z. B. die Mitte mit 1 in Dia. 19



Dia. 19

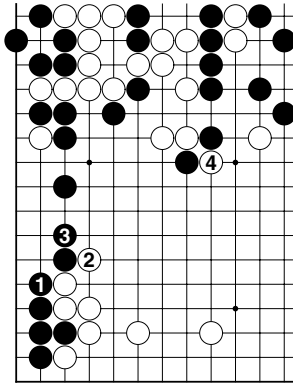
zu reduzieren, dann kann Weiß in Vorhand die vier markierten Stein fangen.



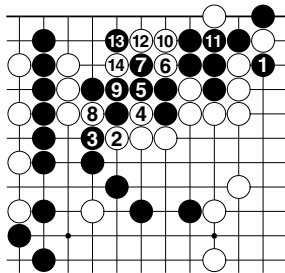
106: Langsam wird die weiße Mitte groß...

114: Weiß will sich erst, wie in Dia. 20 gezeigt, links stärken und dann in der Mitte schneiden.

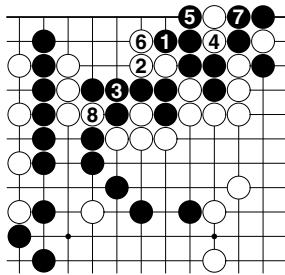
130: Ein Testzug! Denn 1 in



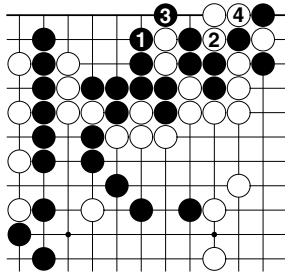
Dia. 20



Dia. 21



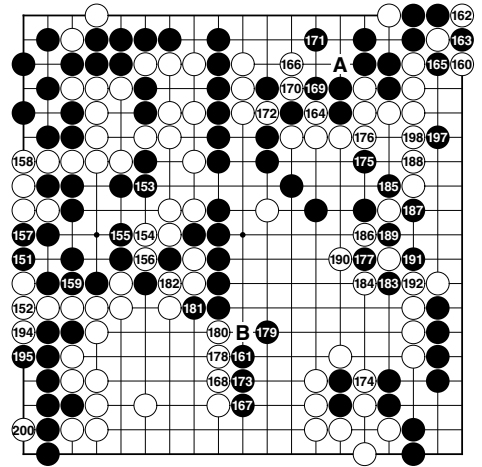
Dia. 22



Dia. 23

Dia. 21 funktioniert nicht. Der Zug auf 6 ist ziemlich streng und nach 12 und 14 kollabiert Schwarz. Gibt Schwarz nach dem Schnitt auf 6 von der anderen Seite mit 1 in Dia. 22 Atari, dann lebt nach 7 zwar die Gruppe in der Ecke, aber mit 8 folgt dennoch die Katastrophe. Natürlich kann Schwarz nach 10 in Dia. 21 mit 1 in Dia. 23 die Notbremse ziehen, aber dann fängt Weiß in der Ecke und ist natürlich auch mehr als zufrieden.

155: Die schwarze Gruppe lebt

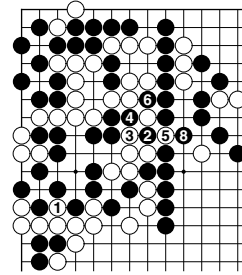


Figur 4 (151–200)

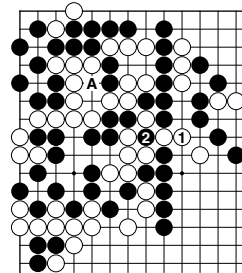
193, 199 auf 177; 196 schlägt 193

jetzt noch nicht, denn Weiß kann 1 in Dia. 24 ziehen. In der Zugfolge bis 8 werden die weißen Steine zwar gefangen, aber anstatt mit 7 zu decken, kann Weiß ja auch auf 1 in Dia. 25 spielen und so das Ko mit 2 erzwingen. Aber das Ko ist zu riskant für Weiß. Denn wenn Schwarz dieses Ko gewinnt, kann er danach

mit A die weiße Gruppe töten.



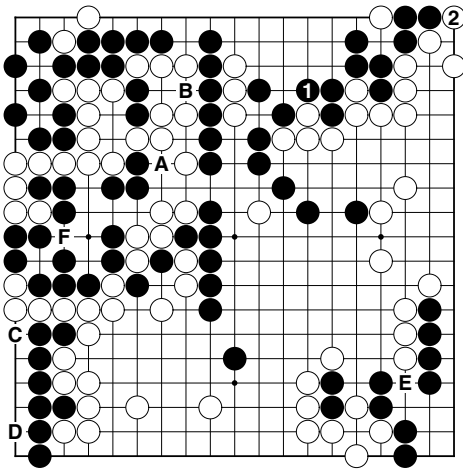
Dia. 24 (7 deckt)



Dia. 25

160: Weiß droht mit diesem Zug ein Ko an. Schwarz kann es sich aber nicht leisten, auf A zu verteidigen, denn dann spielt Weiß einfach auf B. Im Ergebnis hat Schwarz ca. 65 Punkte und Weiß ca. 64 Punkte plus Komii, so dass Weiß einfach führt und gewinnt.

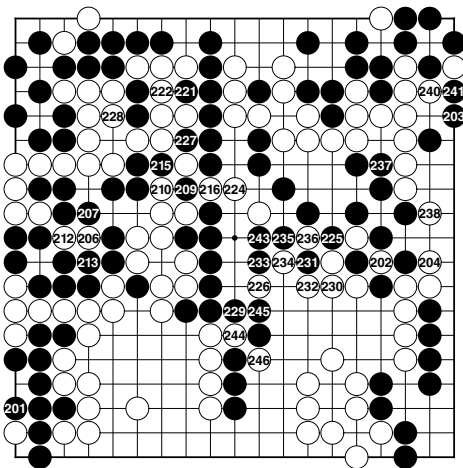
165: Schwarz schlägt das Ko durch, da er zu wenig Ko-Drohungen hat. Würde er auf 1 in Dia. 26 decken, kann Weiß mit 2 das Ko zurückschlagen und



Dia. 26

dann hat Schwarz noch die Drohungen A und B, Weiß aber hatte noch C, D, E und F – eindeutig mehr.

- 172: Ich finde, der Erfolg für Weiß oben war zu groß. Schwarz kann zwar später die rechte Seite noch reduzieren, aber nicht stark genug.
- 174: Nun ist die Partie ist vorbei. Meiner Meinung nach war der schwarze Zug auf A nicht erfolgreich. In der Folge hatte Weiß dann die bessere Stellung.



Figur 5 (201–246)

- 205, 211, 217, 223 schlägt 202; 208, 214, 220 auf 202; 218 auf 212; 219 auf 206; 239 auf 231; 242 auf 236

Impressum DGoZ 6/2017

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.dgoz.de/dgoz, Email: dgoz@dgoz.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 Brückel, 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: Marieke Ahlborn, Ingo Althöfer, Botho von Chappuis, Gunnar Dickfeld, Diana F., Lena Gauthier, Uwe Hadlich, Lothar Herbing, Bernd Hillebrand, Patrick Husmann, Hubert Marischen, Gerald Westhoff

Fotos: Marieke Ahlborn, Tobias Berben, Jacqueline Dietz, Kalli Balduin, Jacqueline Dietz Jessica Liederbach, Marc Oliver Rieger, 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

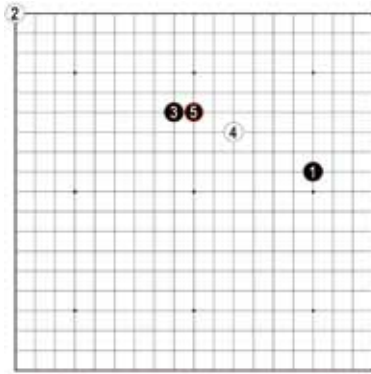
Druckauflage: 2.500 Exemplare

Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos.

Einsendeschluss für die DGoZ 1/2018: Mittwoch, der 14.02.2018

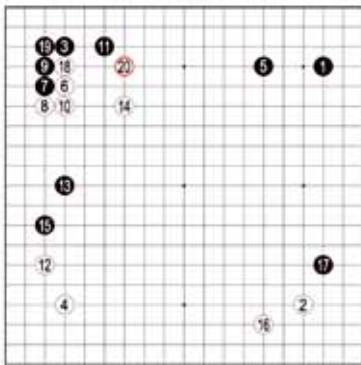
Adressänderungen sowie Ein- und Austritte bitte an den zuständigen Go-Landesverband (Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Hallo, liebe Kinder!



AlphaGo Zero als „Baby“ nach ein paar Stunden Lernen. Die ersten Züge sehen noch ziemlich wüst aus!

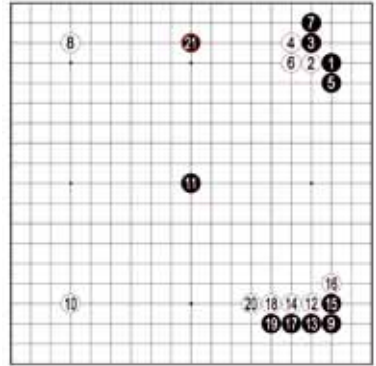
erklärt hat außer den Regeln. Und dann hat man das Programm mit sich selbst Go spielen und daraus lernen lassen. Dabei ging es anfangs noch ziemlich murksig zu, aber nach



AlphaGo Zero ist nach drei Tagen Lernen schon erwachsen. Jetzt spielt es besser als jeder Mensch!

Ihr habt ja sicher alle schon von AlphaGo gehört, dem ersten Computerprogramm, das stärker als Menschen Go spielt. In der Kinderecke 2016/2 hatte ich bereits davon berichtet.

Inzwischen hat das Programm „Nachwuchs“ bekommen: AlphaGo Zero ist ein neues Programm, dem man nun gar nichts mehr über Go er-



AlphaGo Zero als „Kind“ nach ein paar weiteren Stunden. Sieht schon nach Go aus, aber so ganz perfekt ist es noch nicht.

und nach sah es schon mehr nach Go aus, und am Ende war das Programm sogar stärker als AlphaGo! Und die Programmierer haben noch eins draufgesetzt: Sie haben dann ein neues Programm (Alpha Zero) gleichzeitig die Regeln von Go, Schach und Shogi (japanisches Schach) erklärt und es dann selbst lernen lassen. Am Ende war es dann stärker als alle Programme, die es bisher für diese Spiele gab!

Mal schauen, was als nächstes kommt. Vielleicht schreibt ja nächsten Monat an meiner Stelle ein Computerprogramm die Kinderecke ...?

Bis bald,

Euer **黒Hej**



International

von Lars A. Gehrke

Erste beiden Phasen des Nongshim Pokals

Die erste Phase des 19. Nongshim-„Pikante Nudeln“-Pokals wurde vom 19. bis 22. September in Shenyang-Stadt, China, ausgetragen. Die erste Phase wurde von Shin Minjun 6p aus Korea dominiert, der alle vier Partien gewann. In der zweiten Phase, die in Busan, Korea, ausgetragen wurde und insgesamt aus fünf Spielen bestand, konnte Shin Minjun seine Siegesserie auf sechs Spiele ausdehnen. Dann aber unterlag er Dang Yifei 9p aus China, der alle weiteren Runden der zweiten Phase auch gewann. Ergebnisse der ersten beiden Runden sind wie folgt:

Partie 1 (19. Sept.): Shin Minjun 6p (W) gewinnt gegen Fan Tingyu 9p (China) mit 3,5 Punkten.

Partie 2 (20. Sept.): Shin (S) gewinnt gegen Yu Zhengqi 7p (Japan) durch Aufgabe.

Partie 3 (21. Sept.): Shin (S) gewinnt gegen Zhou Ruiyang 9p (China) durch Aufgabe.

Partie 4 (22. Sept.): Shin (W) gewinnt gegen Kyo Kagen 7p (Japan) durch Aufgabe.

Partie 5 (24. Nov.): Shin (W) schlägt Chen Yaoye 9p (China) mit 4,5 Punkten.

Partie 6 (25. Nov.): Shin (W) schlägt Yamashita Keigo 9p (Japan) durch Aufgabe.

Partie 7 (26. Nov.): Dang Yifei 9p (W) gewinnt gegen Shin durch Aufgabe.

Partie 8 (27. Nov.): Dang (S) schlägt Ichiriki Ryo 7p (Japan) durch Aufgabe.

Partie 9 (28. Nov.): Dang (S) schlägt Kim Myounghoon 5p (Korea) durch Aufgabe.

Die dritte und finale Phase wird ab dem 26. Februar in Shanghai ausgetragen werden. Übrig gebliebene Spieler sind Iyama Yuta 9p für Japan, der in der 10. Partie (die erste Partie der dritten Phase) in Erscheinung treten wird, Dang Yifei und Ke Jie 9p für China und Kim Jiseok 9p, Shin Jinseo 8p sowie

Park Junghwan 9p für Korea. Laut den übrigen Spielern hat Korea einen Vorteil, wenn Dang Yifei gestoppt werden kann.

Zwischenstand beim LG Pokal

Die ersten zwei Runden des 22. LG Pokals wurden am 29. und 31. Mai in Gyeonggi, Korea, ausgetragen. Von den 31 Teilnehmern und einer Teilnehmerin (19 Koreaner und 1 Koreanerin, 8 Chinesen, 3 Japaner und 1 Taiwanese) blieben nach den zwei Runden nur noch acht übrig. Die einzige weibliche Teilnehmerin, Choi Jung 7p aus Korea, hatte sich beim Vorrundenturnier, das Anfang April stattfand, gegen Ryu Soohyung 5p (Korea), Ok Deukjin 8p (Korea), Kim Miri 3p (Korea) und Choi Jaeyoung 3p (Korea) durchsetzen können. Sie verlor aber in der ersten Runde gegen Ida Atsushi 8p aus Japan. Dang Yifei 9p und Zhou Ruiyang 9p aus China waren automatisch qualifiziert, da Dang Yifei der Gewinner und Zhou Ruiyang der Zweitplatzierte des 21. LG Pokals waren. Dang Yifei unterlag allerdings direkt in der ersten Runde gegen Lee Wonyoung 7p (Korea) mit Weiß mit einem halben Punkt. Zhou Ruiyang verlor in der zweiten Runde gegen Iyama Yuta 9p (Japan) durch Aufgabe mit Weiß. Der Chinese Jiang Weijie 9p gewann in der ersten Runde gegen Lee Sedol 9p (Korea) und in der zweiten Runde gegen einen der stärksten Go-Spieler der Welt und Konkurrenten von Ke Jie, Park Junghwan 9p (Korea). Somit waren Lee Wonyoung, Jiang Weijie, Xie Erhao 5p (China), Choi Cheolhan 9p (Korea), Ke Jie 9p (China), Shin



Ke Jie (links) gegen Iyama Yuta im Halbfinale des 22. LG Pokals



Xie Erhao (links) und Iyama Yuta treffen sich im Finale des 22. LG Pokals

Jinseo 8p (Korea), Yang Dingxin 6p (China) und Iyama Yuta im Viertelfinale.

Da Iyama Yuta als japanischer Repräsentant unter den acht besten Spielern war, bot der Nihon Ki-in an, das Viertel- und Halbfinale in seinem Hauptzentrum in Tokyo zu veranstalten. Wenn dabei ein Motiv der Heimvorteil für den verbliebenen japanischen Spieler war, dann hat dies funktioniert, denn Iyama Yuta gewann beide Runden und sorgt nun für den ersten japanischen Finalisten in einem internationalen Turnier seit 2007. Das Jahr war auch das einzige vorige Mal, in dem Japan der Gastgeber von Runden des LG Pokals war.

Die Ergebnisse des Viertel- und Halbfinals sind wie folgt:

- Jiang Weijie (W) gewinnt gegen Lee Wonyoung (S) mit einem halben Punkt.
- Xie Erhao (W) gewinnt gegen Choi Cheolhan (S) durch Aufgabe.
- Ke Jie (W) gewinnt gegen Shin Jinseo (S) durch Aufgabe.
- Iyama Yuta (W) gewinnt gegen Yang Dingxin (S) durch Aufgabe.
- Xie Erhao (W) gewinnt gegen Jiang Weijie (S) durch Aufgabe.
- Iyama Yuta (S) gewinnt gegen Ke Jie (W) durch Aufgabe.

Iyama Yuta wurde gegen Ke Jie gelost, der derzeit als weltbesten Go-Spieler gilt. In diesem Turnier kann der Spieler, der das Nigiri gewinnt, die Farbe

mit der er spielen möchte, aussuchen. Ke Jie nahm Weiß, wahrscheinlich wurde er beeinflusst von der Tatsache, dass Weiß alle Spiele des Viertelfinales gewonnen hat. Er begann mit zwei 3-3 Punkten, was die Beeinflussung durch die AlphaGo zeigt. Im Gegensatz dazu spielte Iyama Yuta die hohe Chinesische Eröffnung. Am Anfang sicherte sich Ke Jie eine Führung, aber in einem späteren Kampf war seine Spielweise wahrscheinlich etwas zu aggressiv, wodurch Iyama zurück in das Spiel fand. Nach einem späteren Fehler von Ke Jie gab dieser nach 267 Zügen auf. Das Best-Of-Three Finale des 22. LG Pokals wird am 5., 7. und ggf. am 8. Februar 2018 stattfinden. Iyama hat

den Asiatischen TV Pokal gewonnen, aber dies wäre sein erstes Finale in einem großen, internationalen Turnier. Wenn er gewinnt, wäre das international der erste japanische Titel seit 2005, als Cho U den LG Pokal gewann.

Japan

von James Brückl

Oza

Im Oktober 2017 bleibt Iyama Yuta in drei Spielen in Folge gegen Ichiriki Ryo 8p siegreich (im ersten und zweiten Spiel durch Aufgabe) und verteidigt somit den Oza Titel.

Tengen

Nachdem Iyama Yuta bereits die erste Partie vom 11.10.2017 für sich entscheiden konnte, behielt er auch in den Begegnungen vom 27.10.2017 und vom 24.11.2017 gegen Ichiriki Ryo 8p die Oberhand und ist somit alter und neuer Titelträger.

Kisei

Nach zwei siegreichen Runden traf Motoki Katsuya 8p im finalen Herausfordererturnier am 27.10.2017 im Halbfinale auf Yamashita Keigo

9p, gegen der er den Kürzeren zog. Yamashita Keigo wiederum traf sodann im Finale vom 09.11.2017 auf Ichiriki Ryo 8p und verlor. Ichiriki Ryo wird somit beginnend am 18.01.2017 Iyama Yuta um den Kisei-Titel herausfordern, dessen Träger in maximal sieben Spielen bis Mitte März 2018 bestimmt wird.

Meijin, Honinbo, Gosei und Judan

All diese Wettkämpfe befinden sich im Liga-Stadium, mehr oder minder fortgeschritten – zur Bestimmung eines neuen Herausforderers für Iyama Yuta, der ja mittlerweile wieder alle sieben großen Titel hält. In der Judan-Liga treffen ab Mitte Dezember im Halbfinale Murakawa Daisuke 8p und Kyo Kagen 7p sowie Shida Tatsuya 7p und Ichiriki Ryo 8p aufeinander.

Agon Cup

Im Agon Schnellgoturnier gewinnt Mutsuura Yuta 3p am 07.10.2017 das Finale gegen Takao Shinji 9p und wird somit der 24. Titelträger. In diesem Turnier sind zuvor so namhafte Größen



Mutsuura Yuta 3p hat den Agon-Titel gewonnen

wie Iyama Yuta, Kono Rin, Cho U und Cho Chikun (alle 9p) ausgeschieden.

Frauen-Honinbo

Nachdem das erste Spiel bereits am 27.09. von Xie Yimin gewonnen wurde, wechselten sich diese und die Titelverteidigerin Fujisawa Rina in Folge mit den Siegen einander brav ab, bis Xie Yimin am 29.11.2017 das letzte Spiel gewinnen konnte und die Begegnung mit 3:2 für sich entschied. Xie Yimin ist somit die neue Honinbo der Frauen.

Frauen-Kisei und Frauen-Meijin

In der Kisei-Liga (Titelverteidigerin: Xie Yimin) scheidet Fujisawa Rina in der zweiten Runde aus, Xi Yimin in der Meijin-Liga (Titelverteidigerin: Fujisawa Rina) bereits in der ersten Runde. In diesen beiden Titelkämpfen treffen beide also nicht mehr aufeinander und es werden sich in den Titelkämpfen neue Konstellationen mit neuen Herausforderinnen ergeben.



Iyama Yuta 9p bei seiner Sieben-Kronen-Feier

Korea

von Tobias Berben

Frauen-Kisung

Kim Dayoung 2p konnte sich in drei umkämpften Partien gegen O Yujin 5p durchsetzen und so zum ersten Mal den Frauen-Kisung-Titel für sich entscheiden. Kim Dayoung hat einen Vater und Schwester, die beide Profispieler sind. Sie hat zusammen mit Diana Koszegi 1p aus Ungarn Go studiert.

Gewinn-Verlust-Rating

Pl. Spieler	Sieg	Verlust	Rate
1 Choi Jung 8p	53	15	78%
2 Byun Sangil 6p	48	18	73%
3 Shin Minjun 6p	48	28	63%
4 Shin Jinseo 8p	46	14	77%
5 Park Junghwan 9p	45	12	79%
Kim Myeonghoon 6p	45	12	79%
7 O Yujin 5p	44	30	59%
8 Kim Jaeyoung 3p	43	15	74%
9 Kim Jiseok 9p	40	18	69%
10 Kim Dayoung 3p	38	22	63%



Kim Dayoung 2p

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Nach 19 Jahren ist die Traditionsmannschaft aus Beijing zum ersten Mal chinesischer Meister geworden. Seit Jahren gehören sie zu den Titelnkandidaten. Es fehlte aber immer der letzte Kick. In diesem Jahr befindet sich aber der Führungsspieler Chen Yaoye 9p in sehr guter Form. In 26 Runden hat er 19 mal gewonnen (16 davon als Hauptspieler) und hat Beijing fast im Alleingang den Sieg gebracht.

Die zweite Beijing-Mannschaft kam vor zwei Jahren aus Guizhou. In diesem Jahr gewann sie zum achten Mal den Vizemeistertitel.

Die Tabelle:

Team	Punkte	Siege
1 Beijing Citic	55	63
2 Beijing Minsheng Bank	52	63
3 Supor Hangzhou	51	63
4 Jiangsu	45	58
5 Shandong	40	56
6 Chongqing	39	54
7 Zhuhai	38	52
8 Hanzhou Yunlin	38	49
9 Jiangxi	36	47
10 Xiamen	36	46
11 Chengdu	33	51
12 Shanghai	33	49
13 Guangdong	27	43
14 Henan	23	34



Nie Weiping 9p (l.) und Chen Yaoye 9p

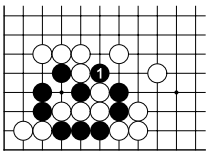
Problecke

von Timo Kreuzer

In dieser Ausgabe konnte sich Rainer Herter an die Spitze setzen. Gratulation!

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

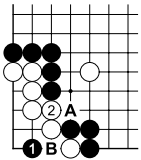
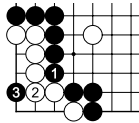
Lösungen zu 5/2017



Lösung 1:
Korrekt. Vier weiße Steine werden in einer Mausefalle gefangen.

Lösung 2:

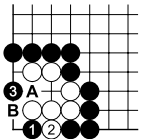
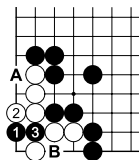
Korrekt. S1 ist der vitale Punkt. Die weiße Gruppe kann sich jetzt nur noch mit einem Ko retten.



Falsch. Weiß droht mit 2 ein Herauslaufen an. Blockt Schwarz danach auf A, kann Weiß mit B leben.

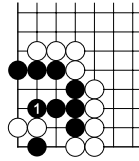
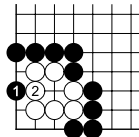
Lösung 3:

Korrekt. Diese Sequenz wurde von vielen Teilnehmern gefunden. Nach Schwarz 3 sind A und B Miai. Die Weiße Gruppe ist tot.



Lösung 4:
Korrekt. Schwarz kann ohne Ko töten. Nach 3 sind A und B miai.

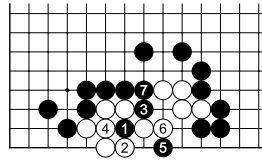
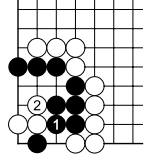
Falsch. S1 im Diagramm funktioniert leider nicht. Weiß bastelt das erste Auge und auch ein zweites ist ihm nicht mehr zu nehmen.



Lösung 5:

Korrekt. Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Danach kann Weiß die zwei Augen für Schwarz nicht mehr verhindern.

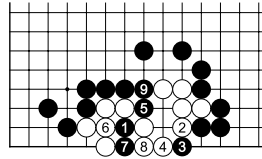
Falsch. Bekommt Weiß den wichtigen Punkt mit 2, sieht es für die schwarze Gruppe ganz schön übel aus.



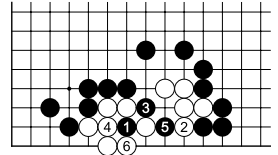
Lösung 6:

Korrekt. Schwarz 1 wurde von vielen Teilnehmern gefunden. Weiß kann verschieden fortsetzen. Im Diagramm ist eine Variante gezeigt.

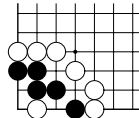
Variante. Noch eine Variante, die nicht ganz so leicht zu finden war.



Falsch. Schwarz 5 in diesem Diagramm funktioniert nicht. Weiß schlägt mit 6 und lebt nun mit Ko.

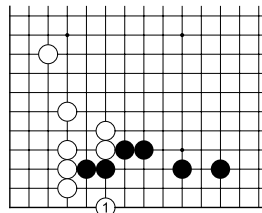


Probleme 6/2017



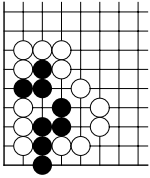
Problem 1:

Diese schwarze Gruppe kann leben. (3P)



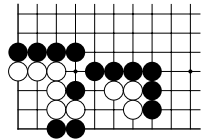
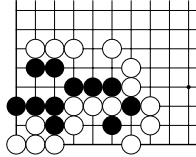
Problem 2:

Weiß versucht mit Zug 1 in das schwarze Gebiet vorzudringen. Schwarz soll das verhindern. (4P)



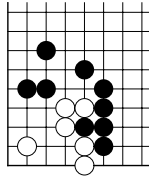
Problem 3:
Ein Leben ist gesucht. (4P)

Problem 4:
Nochmal leben bitte. (5P)



Problem 5:
Bitte ohne Ko töten. (6P)

Problem 6:
Weiß hätte hier lieber nochmal ziehen sollen. (6P)



Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teiln.	+/-	Punkte
Herter Rainer (2)	4k	5/17	22	521
Berg Christoph (1)	1d	5/17	26	506
Pauli Robert (7)	1d	5/17	32	475
Schönfeld Ralf (2)	8k	5/17	17	463
Millies Oliver	3d	3/17	-3	439
Reimpell Monika (8)	2d	5/17	26	431
Reinicz Thomas	3k	5/17	17	427
Schlipf Jan	8k	5/17	26	415
Mertin Stefan (1)	8k	5/17	28	414
Gorenflo Helmut (2)	9k	5/17	12	395
Lorenzen Klaus (2)	2k	5/17	22	393
Wacker Klaus	8k	5/17	12	363
Wirth Alexander	1k	5/17	26	351
Xu Mei De (1)	3k	5/17	22	346
Herwig Bernhard (3)	1d	1/17	-3	342

Busch Rainer (1)	6k	5/17	12	318
Hartmann Kirsten	1k	5/17	32	314
Gaißmaier Bernhard (4)	1d	5/17	26	312
Hell Otto (4)	3k	5/17	26	302
Schunda Peter	12k	5/17	26	299
Koch Kris (1)	3k	3/17	-3	294
Schwertfeger Klaus (1)	6k	5/17	12	277
Gawron Christian (8)	2d	5/17	26	270
Wolfgramm Jens	4k	5/17	22	240
v. Erichsen Svante (2)	2d	3/17	-3	240
Fiedler Wolfgang (1)	6k	5/17	13	218
Herwig Max (2)	17k	1/17	-3	216
Wimmer Axel	7k	5/16	-3	209
Wagner Gabriel	3d	5/17	32	143
Hildebrandt Alexander	9k	5/17	22	113
Urmoneit Regina (1)	13k	5/17	12	102
Schreiber Burkhard (3)	3k	5/17	23	98
Gronau Max	1d	3/17	-3	88
Gabe Axel (1)	5k	5/17	22	78
Weickert Thomas	6k	4/17	-3	69
Weigelt Timo	1d	4/17	-3	65
Tron Raphael	16k	5/17	25	54
Kostyuchenko Denis	14k	5/17	17	53
Schott Heiko	7k	4/17	-3	33
Kehmann Hartmut (1)	1d	4/17	-3	23
Ewe Thorwald (4)	8k	5/17	17	17
Kapitzke Jonas	8k	6/16	-3	15
Schomberg Niels	2d	6/16	-3	12
Dymny Leo	21k	2/17	-3	4

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (14.02.2018) 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/dgob bereit.

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

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

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

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

 Datum/Ort

 Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

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

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

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

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

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

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

Deutscher Go-Bund e.V.

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

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

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

DGoB-Vorstand

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

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

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

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

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

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Regeln: Robert Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84709790, Email: fs-goregeln@dgob.de

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

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



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

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

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

DGoB-Landesverbände

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DGoZ

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

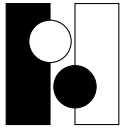
DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Seminar im Sommer 2018



**Mit Rabatten für
Frühbücher (28.02.),
DGoB-Mitglieder
und Jugendliche**



Unser 11. Go-Seminar vom 30. Juni bis 7. Juli 2018 in Dörverden bietet:

- freundliche Atmosphäre für konzentriertes Lernen und entspanntes Erholen
- täglichen Profi-Go-Unterricht bei Yoon Young Sun 8p (in deutscher Sprache)
- optional bis zu zehn Turnierpartien (ohne EGF-Wertung)
- Analysen und Hilfe von stärkeren Spielen in freien Lerngruppen
- 4 Mahlzeiten pro Tag bei 7 Übernachtungen
- ganztags Kaffee- und Tee-Flatrate
- gesellige Abende mit Go und anderen Spielen
- Hunderte von Gesellschaftsspielen im „Spielezentrum Niedersachsen“
- viel Natur mit Weser, Wald, Wolfspark u. v. m.

Alle Infos und Anmeldung unter <http://seminar.go-turniere.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*

Januar

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

20/21 Olomouc

Olomoucký turnaj

Februar

3/4 Erding

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

3/4 København (DK)

Ambassador's Cup

4 Karlsruhe

2. Karlsruher Eltern-Kinder-Turnier, Chinesische Kultur- und Sprachschule Karlsruhe, Neureuter Hauptstr. 171, Kontakt: Wilhelm Bühler, 0721-389583, karlsregion@posteo.de, Beginn: 10:00 Uhr

5-11 Vatra Dornei (RO)

Romanian Winter Camp

10/11 Göttingen

27. Göttinger San-Ren-Sei, Im BLAUEN TURM der Universität, Platz der Göttinger Sieben 5, Kontakt: Colin Koch, colin.koch95@gmail.com, 0178/2969071, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

17/18 Bonn

39. Bonner Go-Turnier mit Westdeutschem Jugendpokal, Ev. Kirchengemeinde, Adelheidsstraße 72, Bonn-Beuel, Kontakt: Regina Quest und Jens Vygen, jens@vygen.de, 0176-43414049, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

März

2-4 Dublin (IRL)

2018 Irish Confucius Cup

3/4 Hamburg-Harburg

17. Harburger Mausefalle, Lessing-Gymnasium HH-Harburg, Am Soldatenfriedhof 21, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 04361-6756847, tobias@berben.org, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

17/18 Erlangen

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

24/25 Karlsruhe

6. „Wéiqí im Weinkeller“, Achat Plaza Karlsruhe, Mendelssohnplatz, Kontakt: Wilhelm Bühler, 0721-389583, karlsregion@posteo.de, Anmeldeschluss: 12:00 Uhr

26-28 Kiev (UA)

European Youth Go Championship

April

7/8 Ascona (CH)

European Pair Go Championship

8 (So) Bochum

4. Bochumer Sprosse, Max-Kade-Hall, Laerholzstr. 80, Kontakt: Sascha Hempel bambus.bochum@gmail.com, 0173-5419476

14/15 Recklinghausen

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

21 (Sa) Ulm

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

21/22 Hannover

58. Messeturnier Hannover

* 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!

