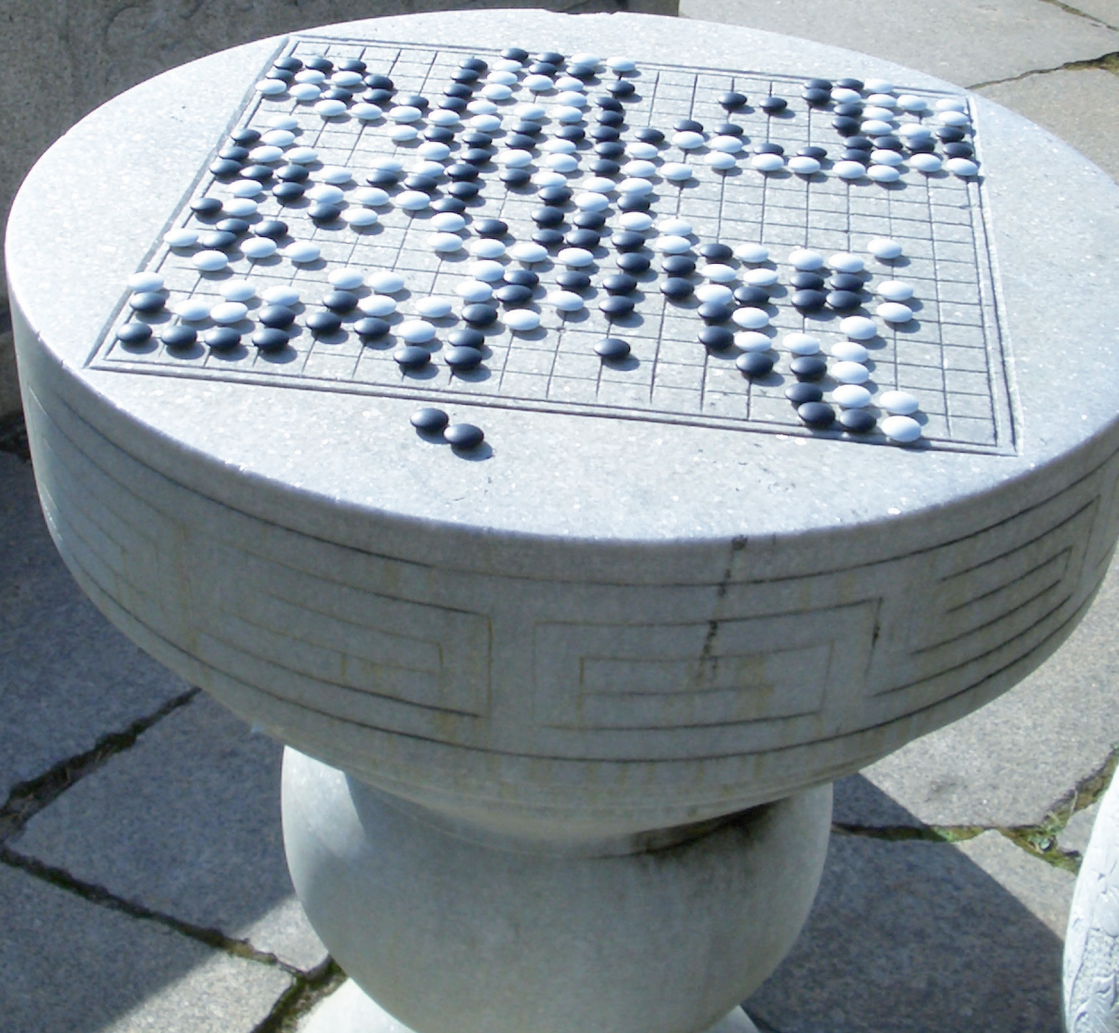


DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2018

93. Jahrgang



Inhalt

Go-Tisch in den „Gärten der Welt“ in Berlin-Marzahn (Foto: Sven Ackermann).....	Titel
Vorwort, Inhalt, Fundstück.....	2
Nachrichten	2–6
Impressum.....	7
Turnierberichte	7–13
Jugend-Europameisterschaft 2018 ...	14–16
EYGTC 2017/2018	17–19
Bundesliga-Seminar	20–21
Leela Zero	22–23
Lizzie für Leela Zero	24–25
Anfängerprobleme	26–27
Der etwas andere Zug (23).....	28–34
Die Bundesligapartie (29)	35–38
Ausschreibung: DM-Vorrunde	39
Yoon Young Sun kommentiert (39, 1+2+3).....	40–48
Kinderseite	49
Pokale	50–51
Durchbruch zum 12. Kyu (3).....	52–53
Fernostnachrichten	54–58
Go-Probleme	59–60
Mitgliedsantrag	61
DGoB-Organen	62
Anzeige: Hebsacker Verlag	63
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Puh, das war dieses Mal aber wirklich richtig eng! Mein selbstgesetztes Ziel für die zweite Ausgabe des Jahres ist immer, sie von meiner Seite aus bis zum Kidocup jeweils fertig zu haben. Die Vorbereitungen für den diesjährigen Jubiläums-Kidocup mit über 250 Voranmeldungen waren aber doch besonders intensiv und zudem ist Pfingsten, an dem der Kidocup traditionell stattfindet, ein bewegliches Fest, das in diesem Jahr besonders früh liegt. Trotzdem konnte eine Punktlandung realisiert werden und diese Ausgabe ging gerade noch „pünktlich“ am Tag vor dem Kidocup zur Druckerei ...

Tobias Berben

Das Fundstück



13. Saison der Jugendliga

Diesmal waren 36 Kids am Start. In der Hoshi-Liga, der höchsten Spielklasse, siegte erneut Feiyang Chen (2d, Frankfurt), auf Platz zwei folgte Manuel Jacobsen (1d, Hamburg) und Dritter wurde Emre Cinar (1k, Ratingen). Die Drachen-Liga gewann Alexander Korf (3k, Mainz). Die Tiger-Liga wurde von Qixuan Wei (9k, Düsseldorf) gewonnen. In der Zebra-Liga gewann Guozhang Zhao (12k, München), in der Panda-Liga siegte Jens Weber (12k, Ratingen) und in der Pinguin-Liga Justin Dzioba (16k, Hamburg).

Die nächste Saison wird übrigens einen neuen Teilnehmerrekord bringen: Es werden dann 42 Kids in sieben Ligen mitspielen!

Marc Oliver Rieger

Rechts auf dem Bid die Früchte der Jugendliga (links oben nach rechts unten): Jugend-EM-Mannschaftsmitglieder (siehe Bericht S. 17–19) Manuel, Immanuel, Ferdinand, Arved, Emre, Shukai-Kirby, Marieke, Chafiq, Feiyang, Emanuel, Matthias, Gabriel, Riku und Shizhao



**Deutsches
Jugend-Team
2017/18**

Jugend-WM in Bacharach

Die Vorbereitungen laufen, bald ist es so weit: Vom 18. bis 23. Juli findet auf Burg Stahleck die Jugend-WM im Go statt, parallel dazu ein Go-Camp für die deutsche Go-Jugend.

Wir haben uns ein schönes Programm für euch ausgedacht: Go-Spielen, Go-Unterricht, Freundschaftspartien und Staffel-Go mit den WM-Spielern. Und dies mit hochdekoriertem Personal, denn neben dem Deutschen Meister Jonas Welticke 6d und dem mehrfachen offenen Europameister Kim Youngsam 7d haben sich auch einige Profis angesagt. Die in Hamburg lebende Koreanerin Young Yoon Sun 8p kennt ihr ja bestimmt. Dazu Hayashi Kozo 6p, der sicher auch abseits der Go-Bretter mit seiner Shamisen für Stimmung sorgen wird. Aus Japan kommt Ko Reibun 7p als Delegationsleiter, der Sohn von Nie Weiping und Schwiegersohn von Kobayashi Saturo. Und mit Chou Hsun-Chun aus Taiwan 9p werden wir sogar einen berühmten internationalen Titelträger vor Ort haben.



Chou Hsun-Chun 9p

Dazu gibt es ein schönes Begleitprogramm, das schon in der letzten DGoZ aufgeführt war: unter anderem Bogenschießen und Abseilen von der Burgmauer, eine Nachtwanderung mit Fackeln. Dazu eine Bootsfahrt zum Loreley-Felsen mit Abstecher zur Sommerrodelbahn.

Habt ihr Lust bekommen? Das volle Programm kostet inklusive aller Übernachtungen, Essen, Go-Unterricht, Begleitprogramm, Rittermahl zur Abschlussfeier und vielem mehr für Mitglieder eines DGoB-Landesverbands 200 Euro für fünf Nächte bzw. 250 Euro für erwachsene Begleiter. Zum Zeitpunkt, zum dem ich dies schreibe, gibt es noch freie Plätze.

Michael Marz



Hayashi Kozo 6p mit Shamisen

Mädchenturnier der Go-Jugend



Für die Siegerin gab es eine spezielle Trophäe, überreicht von Klaus Flügge.

Das Jugend-Go in Deutschland wächst seit ein paar Jahren stark und so gibt es inzwischen auch etliche junge Spielerinnen, die stark genug sind, sich auch einmal untereinander zu messen.

Daher veranstaltete die FS Nachwuchsförderung am 7.

und 15. April das erste Mädchenturnier der Deutschen Go-Jugend, zu dem die besten Spielerinnen eingeladen wurden. Gespielt wurde – wie bei der Jugendliga – auf KGS. Zusätzlich haben die Mädels noch geskyppt, um sich auch ein wenig zu unterhalten oder über die Partien zu sprechen.

Es gab insgesamt vier Runden Schweizer System mit reduzierter Vorgabe. Am Ende gewann Angelika Rieger (10k, Trier, Foto), Zweite wurde Yifei Chen (14k, Zürich) und Dritte Giselle Yuan (17k, Ratingen).

Marc Oliver Rieger

3. Süddeutsches Schüler Go-Turnier

Am Samstag, 21.04.2018, lieferten sich in Ulm 43 Go-Spielerinnen und -spieler zwischen 5 und 19 Jahren einen Marathonkampf an allen Brettgrößen. Es siegten Can Özdemir 18k aus Filderstadt (19×19), Johannes Neueder 16k aus Erding (13×13) und Daniel Tchoudovski 15k aus Erding und Quirin Seger 21k aus Neumarkt (9×9). Die Schülerinnen und Schüler aus dem süddeutschen Raum spielten neben den über 300 gewerteten Partien noch viele weitere Partien u. a. Lehrpartien gegen Gäste und Begleiter. Das nächste von go4school initiierte Treffen wird bereits für das kommende Jahr geplant.

Parallel wurde vom Jugendbeauftragten des DGoB Marc Rieger ein Turnier um die Süddeutsche Schülermeisterschaft organisiert. Siegerinnen waren Jenny Dittmann 3k vor Angelika Rieger 10k und Vanessa Thörner 5k.

Klaus Flügge



Teilnehmerinnen und Teilnehmer des 3. Süddeutschen Schüler Go-Turniers inkl. Betreuer und Organisatoren

Jonas Welticke wieder NRW-Meister

Bei der Anfang 2018 nachgeholten NRW-Meisterschaft 2017 im Schulbiologischen Zentrum in Dortmund konnte sich der Deutsche Meister Jonas Welticke (6d/Bonn) ungeschlagen durchsetzen. Zweiter wurde Christopher Kacwin (5d/Bonn). Der dritte Platz ging an Bernd Radmacher (4d/Meerbusch). Die Partien sind auf KGS übertragen worden (dangodo1, dangodo2 und dangodo3). Die Finalpartie ist von Kim Youngsam 8d live auf KGS kommentiert worden (Kimsamsam), der zwischen



Jonas Welticke 6d (m.) siegte vor Christopher Kacwin 5d (r.) und Bernd Radmacher 4d (l.)

den Runden den Teilnehmern für Kommentare und Analysen zur Verfügung stand.

Turniernotizen

Karlsruher Frühjahrssturnier

Beim Go-Treffen mit 60 Spielern am letzten März-Wochenende in Karlsruhe sicherte sich Liang Tian (4d, Karlsruhe) den Turniersieg im vierrundigen Hauptturnier vor Andreas Götzfried (4d, Luxembourg) und Peter Stackelberg (3d, Karlsruhe). Der Kinderpreis ging an Miles Zhang (19k, Frankfurt), der mit 4:0 überzeugte.

46. Pariser Go-Turnier

Beim Turnier in Paris belegten unter 100 Teilnehmern Gao Jiaxin (7d/Orsay), Dai Junfu (8d/Paris) und Kim Young-Sam (8d/Jena) die Spitzenplätze. Die Drei haben sich im Kreis geschlagen und unterscheiden sich in der Wertung nur im SOS und SOSOS. Bester Deutscher wurde Lukas Krämer (6d/Bonn) auf Platz 8.

Drei Erste bei der Bochumer Sprosse

Bei der mit 40 Teilnehmern abgehaltenen Bochumer Sprosse am 8. April haben sich FJ Dickhut (6d/Lippstadt), Matthias Terwey (4d/Münster)

und Chafiq Bantla (4d/Dinslaken) im Kreis geschlagen und teilen sich den ersten Platz.

European Pair Go Championship 2018

Ergebnisse der Europäischen Paar-Go-Meisterschaft im schweizerischen Ansona.

1. Aigul Fazulzyanova (3D)
Aleksandr Dinerstein (7D) Russland
2. Lisa Ente (3D)
Benjamin Teuber (6D) Deutschland
3. Natalia Kovaleva (5D)
Dmitry Surin (6D) Russland
4. Manja Marz (3D)
Matias Pankoke (4D) Deutschland

58. Messeturnier Hannover

Bei bestem Frühlingwetter fand am 21. und 22. April das 58. Messeturnier Hannover in den Räumen des Heise Verlags statt. Unter 46 Teilnehmern gab es mit Marcel Hartmann (3 Dan, Hildesheim) einen ungeschlagenen Sieger vor Lu Ji (4 Dan, Hamburg) und Casjen Quathammer (1 Dan, Kassel). Weitere Preisträger waren Isabel Donle (5 Kyu, Potsdam) mit 5:0 sowie Kasim Cinar (3 Kyu, Bremen), Tim

Robert Würfel (4 Kyu, Lemgo), Moritz Arnold (11 Kyu, Jena) und Marvin Mulhaupt (17 Kyu, Hildesheim) mit jeweils 4:1 Siegen. Beim 9x9/13x13-Turnier wurde Lena Gauthier (1 Kyu, Jena) für die meisten Spiele und meisten Siege sowie Burghard Probst (3 Kyu, Hannover) für die beste Quote ausgezeichnet.

Yike Cup Europaen Go Grand Slam 2018

Erster unter den 12 eingeladenen Spielern ist Ilya Shikshin (2p/Kasan/10000 EUR) geworden. Auf den Plätzen folgen Pavol Lisy (2p/Vlky/5000 EUR) und Dusan Mitic (6d/Nis/2500 EUR).

9. China Cup

Kim Seong-Jin (7d/Berlin) hat Ende April in vier Runden ungeschlagen den China Cup in Berlin gewonnen. Auf den Plätzen folgen Nikola Mitic (7d/Nis) und Stanislaw Frejlak (6d/Warszawa).

31. Dresdner Go-Turnier

Dieses Jahr haben 30 Spieler am Dresdner Go-Turnier teilgenommen. Zhihao Zhou (5d, Dresden) hat das Turnier souverän vor Leon Rückert (1d, Göttingen) und Lena Gauthier (2k, Jena) gewonnen.

Vier Spieler konnten 4 Punkte erreichen: Wenfeng Liang, Alexander Hildebrandt, Dresden, Daniel Schmidt, Meißen und Rudolf Braun, Kamenz.

Wir konnten mit Unterstützung durch den Landesverband Geld- und Sachpreise vergeben. Vielen Dank an alle Teilnehmer und Helfer für das schöne Turnier. Wir hatten durchgehend sehr schönes Wetter, das wir bei Spaziergängen an der Elbe, dem Sonnenbad auf der Terrasse und beim Grillen am Samstag ausgiebig genossen haben.

Münchener codecentric Cup 2018

Ari-Pekka Perkkio (4d/München) hat am 12. Mai unter 51 Teilnehmern in vier Runden ungeschlagen den Münchener codecentric Cup 2018 gewonnen. Auf den Plätzen folgen Jonas Fincke (4d/München), Zhao Min (3d/München) und der Jubilar Raymond Georg Snatzke 3d/München), zu dessen Ehren die Firma codecentric dieses Go-Turnier veranstaltet hat.

Impressum DGoZ 2/2018

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 Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Mei Wang; Bundesliga: Pierre-Alain Chamot; Problemecke: Timo Kreuzer; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Tobias Berben, Franz-Josef Dickhut, Klaus Flügge, Bernhard Gaißmaier, Lena Gauthier, Marco Henkel, Johannes Kiliani, Martin Langer, Michael Marz, Regina Quest, Marc Oliver Rieger, Hannes Schrebe, Benjamin Teuber, Jens Vygen

Fotos: Joachim Beggerow, Tobias Berben, Steffi Hebsacker, Marco Henkel, Michael Marz, Regina Quest, Marc Oliver Rieger, Sabine Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoon: Andreas Fecke, Angelika Rieger

Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, info@hebsacker-verlag.de

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 3/2018:
Mittwoch, der 20.06.2017

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

Recklinghäuser Guzumi

Die Gewinner dieses am 14. und 15. April ausgetragenen Turniers sind bereits auf der DGoB-Webseite und in der Lokalpresse im Sportteil (!) genannt worden und werden deshalb hier nicht noch einmal wiederholt. Wie jedes Jahr gab es in der Ü50-Sonderwertung als Preis eine Flasche Single Malt Whisky, dieses Jahr war es ein 16-jähriger Lagavulin. Go-Bücher stellen für erfahrene Spieler ja doch keinen echten Anreiz als Preis mehr dar, weil sie ja doch meist genug davon haben, die man immer und immer wieder lesen kann. Eine gute Flasche jedoch kann nur einmal ausgetrunken werden und muss im nächsten Jahr erneut gewonnen werden. So gab es dieses Jahr mehr Bewerber für den Ü50- als für den U18-Preis. Entsprechend war das Ergebnis auch nicht eindeutig, kein Spieler dieser Altersklasse konnte ein 4:1 oder 5:0 erreichen, dafür erreichten fünf ein 3:2. Der Preis ging dann wie angekündigt an den Ältesten, der sich mit immerhin einem Jahr Vorsprung vor dem Zweitplatzierten absetzen konnte, der sich der Flasche schon sicher wähnte. Junge Hüpfen unter 60 waren bei dieser Konstellation sowieso chancenlos. Neu in Recklinghausen war dieses Jahr die Kifu-Lotterie. Wer seine Partie mindestens bis zum 50sten Zug mitgeschrieben hatte, war dabei. Für jede vorge-

zeigte Partiemitschrift gab es ein Los in die Trommel, also maximal fünf Chancen, wenn man alle Turnierpartien notiert hat. Die Teilnahme war allerdings auf zweistellige Kyu-Spieler/innen beschränkt, um gezielt diese Gruppe zur Notation zu ermutigen.

An dieser Stelle sei ganz besonders Hans-Werner Bressan gedankt, der am Samstag unermüdlich Partien besprochen und analysiert hat. Wir waren anfangs etwas skeptisch, ob der zu erwartenden Teilnahme und hatten erstmal ein Go-Buch als Preis für die Lotterie ausgesetzt. Von großer Zuversicht durchdrungen haben wir dann bei der Turnieröffnung ein 19x19-Magnet-Go-Set als Preis ausgelobt, falls sich am Ende denn mindestens 25 Lose in der Trommel befinden sollten. Als dann aber 49 Kifu zusammen gekommen sind, waren wir doch überrascht; wir haben dann ein Go-Buch und das Magnet-Set verlost. Die Kifu-Lotterie wird nächstes Jahr auf jeden Fall wiederholt.

Das Wetter war zum Turnier so gut, dass drei Jacken hängengeblieben sind. Zwei sind mittlerweile wieder bei ihren Besitzern, eine (die wärmste) ist noch zu vergeben. Im Zweifelsfall bringe ich sie zum Bochumer Bambus mit, der ist Ende September, dann ist die Jacke wieder passend.

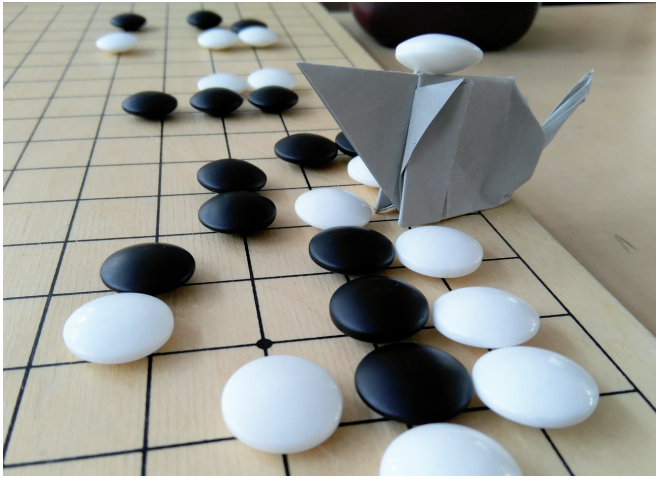
Martin Langer



4:1 oder 5:0 für Fabian Dahmen, Tobias Mielke, Sarah Tegmeier, Peter Salmen, Alexis Papachristopoulos, Sebastian Becker und Viviane Mebus (von links)

Harburger Mausefalle

Die Maus klickt und die eigene digitale Zeitanzeige wechselt vom unerbittlichen Countdown zu einem beruhigenden Stillstand. Ungewiss des eigenen Zuges versucht man die Bedenkzeit des Gegners zu deuten und startet abwechselnd auf das Spielbrett und das regungslose Profilbild mit seiner Zeitanzeige. Ein knapper Sieg, ein paar Höflichkeitsfloskeln und das Spiel entschwindet ebenso schnell aus meinem Gedächtnis, wie es begonnen hat.



Dass man sich diesem spannendem Spiel auch anders nähern kann, zeigen die fast 100 lokalen Turniere, die im Veranstaltungskalender des DGoB für 2018 zu finden sind, aber lohnt sich das überhaupt, allein einmal quer durch Deutschland zu fahren, um sich 2 Stunden lang pro Spiel mit einem fremden Kontrahenten anzuschweigen? Ich bin noch relativ neu in der Go-Szene und daher auch nicht in den allgemeinen Kreisen und Grüppchen, die sich schon seit Jahren kennen. Vielen Neueinsteigern und Interessenten wird es ähnlich gehen, daher war mein Besuch der Harburger Mausefalle Anfang März ein spannender Test, um zu sehen wieviel Mehrwert ein solches Turnier auch einem Einsteiger in die Go-Szene bringen kann.

Nach einer 500-km-Reise, vielen Stunden Hörbuch („We Are Legion“ von Dennis E. Taylor, übrigens sehr zu empfehlen) und einer unterkühlten

Ankunft in Hamburg fand ich mich bei meinem Gastgeber für die örtliche Übernachtung bei einem der lokalen Go-Spieler ein, welche dankbarerweise direkt von den Organisatoren des Turniers vorab geklärt wurde und eine reibungslose Ankunft ermöglichte. Mit anderen interessierten Go-Spielern in der gleichen Unterkunft, konnte ich direkt die ersten freundlichen Kontakte knüpfen, welche am folgenden Wochenende immer für ein paar auflockernde und unterhaltsame Gesprächskontakte gesorgt haben.

Der erste Turniertag begann im Grunde ebenso entspannt wie der Vorabend ausklang. Ich traf etwas eher ein und konnte daher noch bei den Vorbereitungen für das Turnier helfen. Da es auch in meiner Heimatstadt Chemnitz endlich allerhöchste Zeit für ein Turnier wird, habe ich die Gelegenheit genutzt, um mal etwas genauer hinzuschauen und den ein oder anderen Tipp für eine Turnierorganisation mitzunehmen. Das Fazit, was mir sicherlich am eindringlichsten hängen bleiben wird, ist das Gewicht der Verantwortung für das Tragen der 100 Go-Bretter und dazugehörigen Go-Steine.

Danach dauerte es auch nicht mehr lang und Tobias Berben vom Hebsacker-Verlag, Redakteur der Deutschen Go-Zeitung und Ausrichter des Turniers, begrüßte alle Teilnehmer und gab die ersten Partien bekannt. Die letzten Bissen des Frühstücksbuffets wurden eilig verschlungen und man hörte bereits das ein oder andere Seufzen der Spieler, die ihre Kontrahenten aus der ersten Runde wohl nicht aus erfolgreichen Spielen kannten. Die Spielbretter waren in 4 getrennte Spielräume aufgeteilt. Nachdem ich jeden einzelnen Raum gefühlt zweimal abgelaufen bin, um meinen Platz für das erste Match zu finden, wich dann auch bereits das geschäftige Gemurmel, um Platz zu machen für das rhythmische Klackern der Steine und Spieluhren.

Spätestens jetzt wird auch jedem Neuling klar, warum diese Art von Turnier eben doch einen unvergleich-

Turnierberichte

lichen Charme hat. Die angespannte Konzentration, die über allen Brettern liegt, und das Gespräch, das sich zwischen schwarzen und weißen Steinen auf dem eigenen Brett entfaltet, bieten eine Vielzahl an neuen Eindrücken verglichen zum Onlinematch – unauffälliges nervöses Zittern der Finger, leise Seufzer, Steine, die fast gesetzt wurden und doch für einen weiteren Gedankengang erneut in der Dose landeten, Anspannung und Erleichterung im Gesicht des Gegenübers bei besonders ausgefallenen Zügen und in meinem Fall der häufige und beruhigende Griff zur Wasserflasche.

Laut den eifrigen Berichten anderer Go-Spieler scheint jedes Turnier irgendwie seine ganz eigene Identität zu besitzen. Man hört von ausgedehnten Werwolfunden, Lagerfeuer gesang oder auch Live-Analysen der Dan-Spieler. Die Harburger Mausefalle ist trotz der 100 anwesenden Spieler überraschend klein und gemütlich und nach den ersten Spielen hat man bereits sehr schnell den Eindruck, die Hälfte der Anwesenden kennengelernt zu haben, sei es beim gemeinsamen Schwärmen über den fantastischen, selbstgebackenen Kuchen, bei den lockeren Gesprächen beim Besuch des Traditionsrestaurants, beim Phi-

losophieren über die Weisheiten der Bücher am Stand des Hebsacker Verlages mit Steffi Hebsacker oder beim Falten diverser kreativer Origami-Kreaturen, wie auch der namensgebenden Mausefalle. Die Siegerehrung am Sonntag war dann der krönende Abschluss, bei dem alle nochmal im selben Raum die Errungenschaften des vergangenen Wochenendes feierten.

Wenn man bedenkt, dass im Jahr 1909 die erste Go-Zeitung noch knapp 50 bekannte Go-Spieler im deutschen Raum gelistet hat, ist das Internet natürlich ein Segen für die Möglichkeit, Go zu erfahren, aber die Harburger Mausefalle und andere ähnliche Turniere stellen dennoch eine Erfahrung dar, die auch alle angehenden Go-Spieler einmal wahrnehmen sollten. Wenn man vor diesem Turnier niemanden kannte, dann kennt man danach diverse Gesichter, auf die man sich bei einem Wiedersehen freut. Danach wird das rhythmische Klackern der Steine wieder gegen das mechanische Klicken der Maus getauscht und bis zum nächsten Turnier heißt es: Wunden lecken und (hoffentlich) aus den Niederlagen lernen, um auch in Zukunft für jede Mausefalle gewappnet zu sein.

Marco Henkel



Buntes Treiben zwischen den Spielrunden

2. Jenaer Frühjahrsturnier

Pünktlich zum 2. Frühjahrsturnier am 11.3.18 erwarteten uns strahlender Sonnenschein und angenehme 20°C in Jena. Ein passender Tag für ein schönes Turnier und viel gute Laune.

Meiner Meinung nach haben 1-Tages-Turniere einen großen Vorteil. Es steht nämlich nicht unbedingt das Turnierspielen selbst im Vordergrund und nicht das Unbedingt-4:1-spielen-wollen, sondern vielmehr die Ausübung eines gemeinsamen Hobbies in entspannter Atmosphäre und gemütlicher Runde. Das Zusammenkommen mit Leuten, die man sonst nicht „einfach mal so“ unter der Woche beim Spiele-Abend treffen kann. So kamen auch zu diesem Frühjahrsturnier Spieler aus Brandenburg, Halle und Mainz nach Jena – und es war gleichermaßen schön, alte Bekannte und auch neue Gesichter zu treffen.

Nach vier Runden blieb Alexander Wenzel (4k, Jena) unter 20 Spielern als einziger ungeschlagen und sicherte sich den Turniersieg. Auf den Plätzen 2 und 3 folgten mit jeweils 3:1 Thore von Erichsen (2d, Jena) und Christoph Piller (3k, Halle). Besonders gefreut habe ich mich auch über den großen Anteil an Double-Digit-Kyu-Spielern, die so auch bei einem kleinen

Turnier ausreichend Gegner in ähnlicher Spielstärke hatten. Insgesamt kamen Spieler im Bereich von 30k bis 2d und da mit voller Vorgabe gespielt wurde, blieb es bis zuletzt spannend. Nach der 3. Runde konnte neben Alex nur noch Tim Lippert (14k, Jena) ein 3:0 vorweisen und spielte somit im Finale – ein déjà vu, denn auch im vergangenen Jahr schaffte es Tim ins Finale, wo er dann allerdings verlor und auf Grund des Zweitkriteriums „Spielstärke“ dann doch auf die Plätze verwiesen wurde – ähnlich auch in diesem Jahr. An dieser Stelle sollte ich außerdem Sebastian Roos und Leonard Tillmann (beide 25k aus Mainz) erwähnen. Beide haben ein super Turnier gespielt und erreichten die Plätze 6 und 7. Jeff Diallo (28k, Jena) spielte erst seit ein paar Wochen Go und kam gleich zum Turnier. Er landete bei seinem ersten Turnier auf Platz 10. Reife Leistung. Und Leopold und Larissa Marz (beide 30k aus Jena) haben ebenfalls ganz stark gespielt.

Insgesamt ein gemütliches Turnier mit lustigem und teilweise rasantem Spiele-Abend zum Abschluss. Ein gelungener Tag würde ich sagen. Die nächste Ausgabe der Jenaer 1-Tages-Turniere wird im Dezember stattfinden.

Lena Gauthier



Turnierleiterin Lena Gauthier mit nachträglichem Geburtstagskuchen

39. Bonner Go-Turnier

Drei Tage nach Aschermittwoch fanden sich genau 111 Spielerinnen und -Spieler zum Traditionsturnier in Bonn ein und versuchten, möglichst wenig närrische Züge zu machen. Dabei gelang es dem Bonner Zweigestirn, das die letzten fünf deutschen Meistertitel auf sich vereinigt, den aus allen Himmelsrichtungen angereisten Elferrat aus 4- und 5-Dans in die Schranken zu weisen.

Mit einigen jecken Fusekis (siehe unten) gewann Jonas Welticke (6d, Bonn) fünf seiner sechs Partien und wurde Turniersieger. Nur gegen Lukas Krämer (6d, Bonn) spielte er Jigo; dieser wurde mit $4\frac{1}{2}$ Punkten Zweiter. 29 weitere Preisträger mit vier oder fünf Siegen durften sich ebenfalls ein Buch bei Tobias Berben aussuchen, der mit einem umfangreichen Sortiment des Hebsacker Verlags angereist war.

Gleichzeitig wurde der Westdeutsche Jugendpokal ausgespielt. Arved Pittner (5d, Berlin) war der U16-Pokal natürlich nicht zu nehmen. Spannender war die U12-Wertung, weil Shukai Zhang (2k, Frankfurt) den Pokal schon mal gewonnen hatte und daher außer Konkurrenz mitspielte. Von sechzehn Kindern gewann den U12-Pokal am Ende Yuze Xing (5k, Heidelberg) knapp vor Shizhao Li (6k, Wuppertal).

Wir danken allen, die beim Transport des Spielmaterials, beim Auf- und Abbau, bei der Aufnahme von Übernachtungsgästen und natürlich in der Küche geholfen haben – hier vor allem Kirsten und Harald! Wir hoffen, auch nächstes Jahr wieder genügend Helfer zu finden, damit es das 40. Bonner Go-Turnier geben kann ...

Regina Quest & Jens Vygen

32. Erlanger Go-Turnier

Am 32. Erlanger Go-Turnier nahmen in diesem Jahr 47 Spieler teil, davon acht Spieler vom 1. bis 4. Dan, die um den Turniersieg spielten. Am Samstag konnte die erste Runde erst gegen 13.00 Uhr verspätet beginnen, denn der mit der Bahn (ICE) aus Berlin angereiste Michael Palant erreichte Erlangen, wegen Schnee und Eis um Leipzig herum, mit ca. zwei Stunden Verspätung. Die Turnierleitung Horst Schrebe und Gerd Heinrich sorgten an beiden Tagen für einen reibungslosen Ablauf des Turniers.

Und so erging es uns unserem Go-Spieler Hendrik Reinke:



Samstag, 10 Uhr

Es ist endlich wieder soweit. Das Erlanger Go-Turnier beginnt gleich. Ich freue mich schon seit Wochen darauf. Ich kenne viele der Spieler. Kämpfer am Brett, in allen Spielstärken, die sich nach und nach am Turnierort einfinden. Lauter nette und interessante Menschen. Sie kommen aus der Umgebung, aber auch aus entfernten Städten wie München, Berlin und Göttingen. Ich bereite meine Videoausrüstung vor, um meine Partien aufzuzeichnen. Gerd organisiert wie immer souverän die Anmeldung der Spieler. Dann kann das Turnier losgehen. Horst hält eine kurze Begrüßungsrede und die Spiele können beginnen. Spannung wächst!

Die erste Runde. Gegen Zaoliang Luo aus Fürth. Ich habe noch eine Rechnung mit ihm offen. Letztes Mal hat er knapp gegen mich gewonnen. Unsere heutige Partie beginnt. Sie wird spannend. Wir kämpfen entschlossen miteinander. Er übersieht im Zentrum des Bretts eine tolle Chance für sich. Mein Glück, so gibt es für mich einen deutlichen Vorteil. Er versucht noch eine große Invasion, die aber missglückt. Etwas später gibt er lachend auf.

Runde zwei: Gegen Klaus Flügge aus Erding, der die dortige Go-Gruppe schon vor vielen Jahren aufgebaut hat. Er ist etwa auf meiner Spielstärke. Die Partie wird bald heftig. Er riskiert viel in großen Kämpfen. Ich muss volle Konzentration geben, um nicht durch



Hendrik Reinke 3k aus Erlangen

einen Fehler alles zu verlieren. Er riskiert schließlich zu viel, verliert ganze Gruppen. Vor dem Ende gibt er auf und wir bedanken uns gegenseitig für die gute Partie.

Dritter Gegner: Casjen Quathamer aus Kassel. Ein junger Dan-Spieler, weit über meiner Spielstärke. Ich rechne vorher schon damit, diese Partie höchstwahrscheinlich zu verlieren. Aber ich will ihm zumindest einen guten Kampf bieten! Wir spielen, ich bin angespannt, will meine Chance finden. Ich habe Glück, er spielt zu leichtsinnig. Ich kann es ausnutzen und er gibt früh auf, nach nicht mal der Hälfte der normalen Spiellänge! Ich kann es mir nur damit erklären, dass er einen wirklich schlechten Tag hatte. Ich habe somit wirklich alle drei Partien des ersten Tages gewonnen. Damit ist mein Tag perfekt!

Sonntag, 10 Uhr

Vierte Runde: Gegen Bernhard Herwig aus Mainz. Ich weiß, er ist stark. Stärker als ich. Kann ich meinen Erfolg vom Vorabend wiederholen? Die Partie ist intensiv. Er macht leider keine Fehler, die ich ausnutzen kann, und ich verliere in einem langen Kampf eine große Gruppe. Am Ende, bevor wir überhaupt die Punkte zählen, gebe ich auf.

Fünfte Runde: Gegen Simon Mayer aus Bamberg. Ich kenne ihn, habe schon letztes Jahr ein paar freie Partien gegen ihn gespielt. Und diese Partien nicht selten verloren. Unsere heutige Partie ist lang und spannend. Simon spielt selbstbewusst. Am Ende aber verliert er eine Gruppe, liegt zurück und gibt vor dem Endspiel auf. Damit habe ich vier von fünf Partien für mich entscheiden können. Ein super Ergebnis – und ich bin sehr stolz, als bester Erlanger das Turnier bestritten zu haben.

Gegen 15:25 Uhr erhielten alle Preisträger einen Gutschein oder ein Go-Buch sowie Sachpreise der Erlanger Sparkasse, letzteres auch für alle 47 Teilnehmer des Turniers.

Wie im letzten Jahr stark spielend gab es mit Jonas Finke 4d aus München mit 5:0 Gewinnpartien einen eindeutigen Sieger, vor Luo Hong 3d aus Augsburg mit 4:1 und Michael Palant 4d aus Berlin mit 3:2 Gewinnpartien. Unter den weiteren Spielern mit 4:1 Gewinnpartien gab es fünf Spieler, Hendrik Reinke 3k aus Erlangen, Max Hervig 8k, Benjamin Geißler 10k, Ivan Skrypow 15k und aus Erding der junge Nachwuchsspieler Johannes Neueder 18k, die alle als Preis Go-Bücher gewinnen konnten.

Allen 47 Teilnehmern des Turniers wünscht Turnierleiter Horst Schrebe zum Abschluss eine gute Heimreise.

Hannes Schrebe

Jugend-Europameisterschaft 2018 in Kiew

von Michael Marz

Kiew. Eigentlich wusste ich über Kiew so gut wie gar nichts, außer, dass es die Hauptstadt der Ukraine mit einem medienpräzistenten Platz „Maidan“ ist und dass es in jedem englischen Pub ein Gericht namens „Chicken Kiev“ gibt, ein mit Kräuterbutter gefülltes, paniertes Hähnchenschnitzel. „Da wollt ihr hinfahren? Da ist doch Krieg!“ Mit dieser Aussage wurde ich konfrontiert, bevor Ferdinand und ich uns auf den Weg in die Ukraine machten. Naja, der Krieg war dann doch ein paar hundert Kilometer entfernt. Und auch wenn an vielen Ecken Kriegsmahnmale und Tafeln gefallener Soldaten zu sehen waren, und auch wenn die nationalen blau-gelben Landesflaggen – oft in Kombination mit der ebenfalls blau-gelben EU-Fahne – viele Straßenzüge schmückten, so wirkte auf mich die Stimmung in der ukrainischen Hauptstadt gelöst. Na gut, an einigen Souvenirständen konnte man Klopapier mit Putins Konterfei kaufen, aber die Leute waren freundlich und hilfsbereit und entschuldigden

sich allenthalben über den merkwürdigen Schnee, der Ende März so in Kiew eigentlich nicht mehr vorgesehen ist. Egal, in den Tagen vor der EM war es angenehm sonnig, und da stört dann auch der Schnee auf dem Boden nicht.

Kiew ist reich an Sehenswürdigkeiten, von denen sich einige einen Besuch von uns gefallen lassen mussten. Darunter das riesige Höhlenkloster mit seinen mumifizierten Mönchen in den namensgebenden Höhlen (ziemlich krass!), aber auch das liebevoll eingerichtete kleine Klogeschichtsmuseum, in dem man einiges über antike Klogesellschaften im alten Rom und die Erfindung der verschiedenen Vorläufer unserer Toiletten und des Klopapiers lernen konnte. Ein Besuch im riesigen Jurassic Dream Island Aquapark rundete das Sightseeingprogramm kind- und elterngerecht ab.

Aber die insgesamt acht deutschen Teilnehmer waren ja zum Go-Spielen gekommen, so wie über 200 Gleichgesinnte. Es begann mit





einer eindrucksvollen Eröffnungsfeier mit einem chinesischen Drachen, klassischem Ballett, viel Akrobatik sowie blau-gelb gekleideten Kindern, die unter den blau-gelben Flaggen der Ukraine und der EU mit Go-Steinen einen EYGC-Schriftzug auf einen Go-Tisch spielten. Insgesamt eine vielleicht etwas zu politisch angehauchte, aber ansonsten richtige tolle Eröffnungsfeier mit angemessen kurzen Reden einiger VIPs, u.a. vom ukrainischen Sportministerium. Man konnte spüren, dass die Ukrainer sich etwas vorgenommen hatten, was sich auch in der riesigen Zahl der Grünhemden (Schiedsrichter, davon kann es bei Jugendmeisterschaften mit Ing-Regeln nie genug geben) und Gelbhemden (sonstige Helfer) ausdrückte. Die Spielräume waren super, und dem sonst häufig auftretenden Problem reinquatschender Eltern entgegnete man dadurch, dass die Zuschauer von einer Galerie aus zwar die Spiele ihrer Sprösslinge bewundern, aber nicht auf die Partien Einfluss ausüben konnten. Die ukrainischen Profis Artem Kachanovski und

Andrii Kravets analysierten und kommentierten unermüdlich. Die Schlussfeier schließlich setzte dann mit einer erneuten Akrobatik-Nummer und einer Girlgroup, die (natürlich blau-gelb gekleider) ein flottes, wenn auch anscheinend politisch motiviertes Lied sang und dazu tanzte, in dem ich im Refrain die Worte „Ukraina... hoppa... E-u-roppa“ verstanden zu haben glaube. Von der Organisation her war es eine der besten Jugendmeisterschaften, die ich je erlebt habe!¹

Aus deutscher Sicht war die EM auch sportlich sehr erfolgreich. Arved Pittner konnte sich in der U16-Kategorie erstmals einen EM-Titel sichern. Da Oscar Vazquez aus Spanien sich freiwillig in der höheren Altersklasse versuchen wollte, ging Arved leicht favorisiert an den Start und wurde dieser Favoritenrolle mit fünf Siegen und einer Niederlage gerecht.

Matias Pankoke wurde in der U20-Kategorie hauchdünn geschlagen Vizeeuropameister hinter

¹ Was nach dem Bericht von der Damen-EM in Odessa im letzten Jahr nicht wirklich zu erwarten war.



dem Bulgaren Sinan Djepov.² Es war eine Gegnerpunktlotterie, die dadurch entschieden wurde, dass in der letzte Runde Matias' 2-Kyu-Gegnerin gegen Sinans 1-Dan-Gegner verlor. Oscar wurde hinter Elian Gregoriu am Ende nur Vierter; Sinan dagegen sicherte sich mit dem Titel auch die EGF-Wildcard für die Europameisterschaft der besten 24 Spieler.

Die U12-Kategorie wurde vom Rumänen Stefan Adrian Rotarita gewonnen. Bester Deutscher in dieser Altersklasse war Shizhao Li auf Platz 12. Shizhao schaffte es damit in die Lotterie³ um einen WM-Platz, in der er scheiterte. Mit der Veranstalter-Wildcard wird er dennoch im Juli auf Burg Stahleck die deutschen Farben vertreten.

Weitere Ergebnisse, Fotos und sogar einige eindrucksvolle Filme findet ihr auf ejgc2018.org.ua.

Bei der Siegerehrung durften dann mit Matias und Arved auch noch Ferdinand, Shizhao und Ersatzmann Gregor Semmler als Vize-Mannschafts-europameister⁴ auf die Bühne, um sich ihre Sil-

bermedaillen umhängen zu lassen. Europameister wurde Russland.

Russland. Der Artikel ist schon ziemlich lang, und ich erwähne erst jetzt das erste Mal Russland, denn tatsächlich ging in diesem Jahr kein Einzeltitel nach Russland. Aufgrund der politischen Spannungen zwischen Russland und der Ukraine blieben die erwachsenen männlichen russischen Go-Spieler in der U20-Kategorie zu Hause, dennoch kamen etliche Kinder und Jugendliche aus Russland. Sehr knapp geschlagen belegten sie in der U12-Klasse die Plätze 2 bis 5

und in der U16-Kategorie den dritten Platz sowie die Plätze 7–9. Die russische Mannschaft verzichtete dabei auf die üblichen Trainingsjacken mit den russischen Farben und Flaggen zugunsten von roten Fliegen.⁵ An den Brettern spielten Russen und Ukrainer respektvoll miteinander Go. Und bei der Schlussfeier begrüßte Timur Sankin, der russische Gastgeber der nächsten Jugend-Europameisterschaft, bei der Vorausschau auf 2019 die Anwesenden auf Ukrainisch und erntete dafür großen Beifall. Es wäre doch so zu wünschen, dass die Politiker beider Länder sich von den Go-Spielern eine Scheibe abschneiden könnten und für Frieden in diesem zerrissenen Land sorgen könnten.

Wieder mal hat mich das Go in ein Land geführt, welches ich ohne Go wohl niemals besucht hätte. Ich habe viele interessante Eindrücke und auch ein paar Tafeln der durchaus leckeren präsidential-oligarchischen Roshen-Schokolade⁶ mitgenommen. Und ich habe gelernt, dass es „Chicken Kiev“ sogar in Kiew gibt, auch wenn es (laut Wikipedia) eine russische Erfindung ist.

² Ich erwähnte ihn bereits früher im Artikel zur Jugend-Weltmeisterschaft 2016, siehe DGoZ 4/16.

³ Drei Plätze, nur einer pro Land, ohne WM-Teilnehmer der letzten zwei Jahre und ohne Berücksichtigung von SOS.

⁴ Die Jugend-Mannschafts-EM wurde vorher im Internet ausgetragen.

⁵ ... welche bei vielen auf weißen Hemden und Blusen auch ganz schick aussahen, bei manchen auf Kapuzenpullis aber selbst mich Modeignoranten modisch verstimmt.

⁶ Aus den Fabriken des ukrainischen Präsidenten Petro PuRO-SHENko.

European Youth Go Team Championship 2017/2018

von FJ Dickhut

Die vierte European Youth Go Team Championship (EYGTC) wurde wie üblich auch diesmal über den Jahreswechsel online auf KGS ausgetragen. Die vier Runden fanden von November bis Februar statt und wurden in einem modifizierten Schweizer System ausgetragen. Dabei bekommen die gesetzten (starken) Teams einen Bonuspunkt, so dass sie schon in der ersten Runde untereinander spielen können, und auch die Verlierer dann in der zweiten Runde keine ganz schlechten Gegner zugelost bekommen. Dieses Ideal funktioniert bei 16 Teilnehmern natürlich besser als bei den tatsächlichen 12 Teilnehmern, aber so weit sind wir noch nicht. Immerhin waren es wieder zwölf Teams nach 13, 12 und dann nur acht im Vorjahr. Deutschland war bislang immer oben mit dabei, konnte aber trotz eines Sieges gegen Russland in der zweiten EYGTC nicht verhindern, dass am Ende jedes mal Russland oben auf dem Treppchen stand. So gab der bisherige Teamleiter Marc Oliver Rieger nach einem zweiten, einem dritten und zuletzt wieder einem zweiten Platz entnervt auf ...

Nun, ganz so war es wohl nicht, aber nach den drei Jahren sprach er mich im Frühjahr 2017 an, ob ich vielleicht Zeit und Interesse hätte, den Posten zu übernehmen. Er hatte offensichtlich mit diversen anderen DGoB- und Jugend-Go-Aktivitäten mehr als genug zu tun – und ich hatte keine gute Ausrede. Ich war ja auch bei der Jugendliga von Anfang an mit an Bord und wusste, dass sich in den letzten Jahren einiges getan hatte, was Anzahl und Spielstärke unserer Jugendspieler angeht.

Als es dann im Oktober an die Aufstellung und Meldung für die Saison ging, war ich aber doch etwas überrascht von der gleichmäßigen Verteilung im ganzen Team einerseits und insbesondere auch von dem Schub an Spielstärke in der U12. Letztlich haben es folgende 14 Spieler in die Jugend-Nationalmannschaft geschafft:

U20: Matias Pankoke 4d, Chafiq Bantla 4d, Gabriel Wagner 3d, Marieke Ahlborn 1d

U16: Arved Pittner 3d, Feiyang Chen 2d, Emanuel Schaaf 1k, Emre Cinar 1k, Manuel Jacobsen 1k

U12: Shukai Zhang 4k (am Ende 2k), Immanuel Dotta 5k, Ferdinand Marz 6k, Shizhao Li 7k (6k), Riku Kobayashi 8k

Abgesehen von den natürlichen starken Schwankungen in der Tagesform und der schnellen Weiterentwicklung der U12-Kids, hatte ich da eine schöne 4k-8k-Orgelklaviatur und ganz allmählich wurde bei mir die Vorfreude vermutlich ähnlich groß wie bei den Spielern selbst.

Von Russland abgesehen, hatten einige andere Teams da teilweise riesige Lücken – der stärkste Spieler der U12 ist z.B. bei Großbritannien stärker als die U20 Spieler, aber der zweitstärkste ist dann sechs Steine schwächer und der nächste nochmal sechs Steine dahinter. So ein Gegner – was dann zufällig auch gleich unser erstes Match war – fühlt sich irgendwie komisch an.

Runde 1 gegen UK – 4:1 mit Marieke, Feiyang, Manuel, Shukai und Ferdinand:

Es kam wie erwartet – das „U12-3k-Monster“ der Briten konnte gegen Shukai gewinnen. Aber



Feiyang Chen 2d

da alle anderen Partien an uns gingen, war der Auftakt gelungen.

Runde 2 gegen Ita/Sui/Aut – 5:0 mit Gabriel, Arved, Ferdinand, Shizhao und Riku:

In der nächsten Runde wurden wir runter gelost und bekamen (vorher und nachher!) auf dem Papier eine leichte Aufgabe, das kombinierte Team aus Italien, der Schweiz und Österreich. Auch das 5:0 liest sich so glatt wie es sein sollte, aber ich kann euch versichern: Mein EKG war alles andere als glatt!

Runde 3 gegen Russland – 1:4 mit Matias, Arved, Feiyang, Shukai und Immanuel:

Das mit Spannung erwartete Match gegen die ebenfalls ungeschlagenen Russen folgte in Runde 3. Dazwischen lagen zwei Monate Weihnachts- und Neujahrspause, welche die U12-Spieler für ein kleines Trainingsturnier online und weitere Turnierteilnahmen z.B. in Trier, Karlsruhe und Essen nutzten. Außerdem gab das noch etwas mehr Zeit, in China an unseren Geheimwaffen Matias und Arved „herumzuschrauben“, sprich ihr CEGO-Training abzuschließen.

Das Match gestaltete sich allerdings als echte organisatorische Herausforderung. Schon Wochen vorher teilte Feiyang mir mit, dass er an dem Samstag mit der Schule auf Skiausflug sei. Das schien schon ein harter Schlag für meinen Wunsch, das stärkstmögliche Team an die Bretter/Bildschirme zu bringen. Doch dann kam die Mail aus Russland,

dass sie die U12-Spiele gerne verlegen würden, da an dem Wochenende wohl die russische U12-Meisterschaft stattfand. Ich nutzte die Gelegenheit, um anzufragen, ob auch Brett 3 der U16 vorgezogen werden könne. Letztlich klappte alles und beide Seiten konnten mit ihrer Wunschaufstellung antreten – leider auf Kosten eines etwas zefledderten Spieltages.

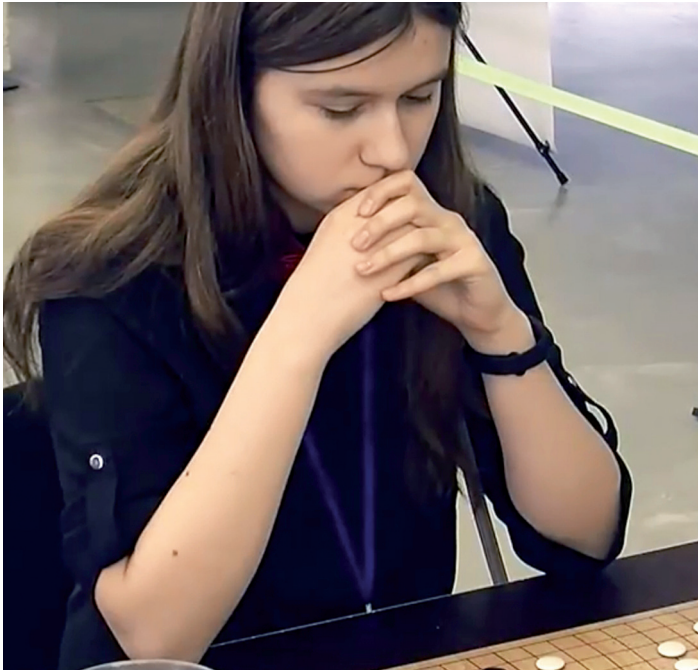
Den Anfang machten am Donnerstag Feiyang und seine Gegnerin Virzhinia Shalneva, die zu der Zeit ebenfalls in China beim CEGO-Training war und um die 3d sein dürfte. Es gab die erwartete spannende Partie, welche am Ende Feiyang mit 2,5 Punkten für sich entschied (die Partie ist in diesem Heft weiter hinten mit Kommentar von Yoon Young-sun 8p abgedruckt). Ein super Auftakt!

Noch am selben Tag ging es später weiter mit der Top-U12-Partie zwischen Shukai und Askar Khusainov, der im Oktober als 3k gemeldet worden war, aber in der Partie phasenweise mit sensationell genauem Spiel auftrumpfte. Von der Partieanlage her wusste Kirby zu gefallen und auch in den zahlreichen Kämpfen hat er seine Zeit genutzt und gute Züge gefunden, nur der finale Punch gelang ihm dann nicht. Am Ende war es aufgrund zweieinhalb verlorener Gruppen mit 47,5 Punkten dann doch eine hohe Niederlage (auch diese Partie ist in diesem Heft weiter hinten mit Kommentar von Yoon Young-sun 8p abgedruckt).

Am Freitag fand dann die zweite U12-Partie statt. Immanuel hatte mit Jaroslav Krajnov einen nominell gleichstarken Gegner (5k) erwischt und ihn nach einem guten kämpferischen Schnitt eigentlich am Wickel. Eigentlich, denn in dem folgenden Alles-oder-nichts-Kampf verschlief er eine Treppe auf seine Schnittsteine und musste schon nach etwa 50 Zügen aufgeben. Damit stand es aus unserer Sicht 1:2 vor den abschließenden Partien am Samstag, in denen die



Matias Pankoke 4d



Virzhinia Shalneva 3d

Russen mit Grigorij Fionin und Kim Shakhov auch noch echt harte Nüsse aufstischen.

Arveds Partie wirkte anfangs überraschend friedlich und schien auf ein langwieriges Endspiel hinaus zu laufen, aber plötzlich ein Schnittversuch, ein Geta auf die Schnittsteine und aus die Maus. Kim hatte gewonnen und Russland mit 3:1 uneinholbar in Führung gebracht.

Dass ich fast versucht war zu sagen „gut so!“ lag an dem Verlauf der Partie zwischen Matias und Grigorij Fionin 6d. Die hatte gefühlt gerade erst begonnen, als beide sich nach etwa 70 Zügen schon im Byoyomi wieder fanden. Bis auf den Verlust (oder das Opfer?) dreier Schnittsteine sah die Partie eigentlich sehr gut aus. Eigentlich, denn dann verlor Matias die Verbindung (zum Internet) und die Partie nach nur 95 intensiven Zügen auf Zeit.

Obwohl ja noch eine Runde zu spielen war, stand damit so gut wie fest, dass Russland zum vierten Mal in Folge die EYGTC gewinnen würde. Dieses Jahr waren sie noch zu stark für unseren Nachwuchs, aber besonders die Partien gegen Russland haben mir gezeigt,

dass da nicht mehr viel fehlt. Nun hieß es eben, noch einen gelungenen Abschluss und damit den Vizemeistertitel zu schaffen – und dann leider ein Jahr zu warten.

Runde 4 gegen die Ukraine:

Der gelungene Abschluss ist auch schnell berichtet. Arved, Feiyang, Kirby und Shizhao gewannen ihre Partien, auch wenn es nicht einfach bzw. Maßarbeit war (Shizhao konnte die Partie im Endspiel mit 4,5 Punkten gewinnen). Nur Matias fiel gegen Valerii Krushelnyskyi 4d wieder aus der Reihe: Byoyomi – die Frisur, äh, die Verbindung hält. Gute Stellung – die Verbindung hält. Ko-Kampf am Ende – die Verbindung hält. Doch dann: Neutrale zum Schluss – einer ist Vor-

hand – nicht gesehen – fieses Seki in der Ecke – ein zweieinhalb Punkte Sieg wird zu einer 8,5 Punkte Niederlage. Schade zwar, aber ein 5:0 hätte jetzt auch nicht soviel Schwung gegeben, dass es bis zur nächsten Saison reichen würde. Ich freu mich aber trotzdem schon darauf!

Zum Schluss noch die Tabelle und der Hinweis, dass alle Einzelergebnisse und Partie-sgf unter www.eurogofed.org/eygtc/2017/ zu finden sind.

Pl.	Land (*gesetzt)	Siege	Brettpkt.	SOS
1	Russland *	5	16	13
2	Deutschland *	4	14	12
3	Rumänien *	3	14	10
4	Ungarn	3	13	8
5	Frankreich *	3	9	13
6	Ukraine *	3	8	15
7	Tschechien	2	11	7
8	Slovakei	2	10	5
9	Ita/Sui/Aut	2	9	10
10	Großbritannien *	2	6	12
11	Kroatien	1	8	7
12	Serbien	0	2	8

Bundesliga-Seminar mit Yoon Young-sun 8p

von Bernhard Gaißmaier

Am 14. und 15. April konnten die fränkischen Go-Spieler aus Nürnberg, Fürth, Erlangen und Bamberg eine sehr seltene Gelegenheit wahrnehmen: Go-Unterricht von einer Go-Profispielerin!

Zur Vorgeschichte: Um die Jahreswende 2017/2018 wurden von Pierre-Alain Chamot, dem Leiter der Go-Bundesliga, im Rahmen der Weiterbildungsinitiative des Deutschen Go-Bundes für interessierte Mannschaften Wochenend-Seminare vorgeschlagen. Die drei fränkischen Mannschaften „Roter Stein Nürnberg“, „Kleeblatt Fürth“ und „Franken Aufseß“ haben sich gemeinsam um ein Seminar beworben. Ende Januar genehmigte Pierre-Alain dieses gemeinsame Seminar.

Am 14. April war es nach vielen Vorbereitungen soweit: Die koreanische Profi-Spielerin Young-sun Yoon kam aus ihrem Wohnort Hamburg für das Wochenende nach Erlangen, um den Spielern fachkundigen Unterricht zu bieten. Das Seminar fand von Samstag 14:30 Uhr bis Sonntag 15:15 Uhr in einem Nebenraum der Gaststätte „Rundblick“ in Uttenreuth bei Erlangen statt.

Mehr als zwanzig Teilnehmer aus Erlangen, Nürnberg, Fürth, Bamberg und dem weiteren Umland nutzten die seltene Chance, eine Unterweisung direkt von einer professionellen Go-Spielerin zu erhalten.

Young-sun hatte sich ein vielfältiges Programm ausgedacht. Sie stellte sich geschickt auf das Niveau der Teilnehmer (überwiegend einstellige Kyu-Spieler) ein. Mit ihrer gewinnenden Art und einer guten Prise trockenen Humors gelang es ihr, die durchweg anspruchsvollen Themen überzeugend und kurzweilig darzustellen.

Im Vorfeld hatte Young-sun darum gebeten, dass wir zu den Themen, die uns interessieren, so weit wie möglich eigene Partien als Anschauungsmaterial zur Verfügung

stellen sollen. Das war zwar einiger Aufwand, aber ihre Idee war goldrichtig. Dadurch war allen Teilnehmern klar, es sind ihre Schwächen und Fehler. Die Themen wie etwa „typische Joseki/Fuseki-Fehler“ oder „wo sollte der nächste Zug gesetzt werden“ blieben dadurch nicht abstrakt, sondern wurden lebendig und leicht nachvollziehbar. Bei vielen Teilnehmern gab es am laufenden Band „Aha-Erlebnisse“, weil sie sahen, welche Chancen sie verstreichen ließen, welche Risiken sie unbeabsichtigt eingingen oder welche lieb gewonnenen Spielweisen eigentlich nachteilig sind. So konnte jeder Teilnehmer zahlreiche Anregungen mitnehmen, wie er persönlich sein Spiel verbessern kann. Mehrfach stufte Young-sun Züge in diesen Partien als „zu nett“ ein. Augenzwinkernd meinte sie: „Man soll immer nett sein, aber nicht beim Go-Spielen; hier muss man den Gegner quälen“.

Wie man Züge vergiftet und den Gegner unter Druck setzt, demonstrierte Young-sun am Samstagabend gekonnt bei einer Simultanpartie an 12



Brettern. Eine Partie wurde wegen der fortgeschrittenen Stunde abgebrochen und von Young-sun gnädig als unentschieden eingestuft, die anderen konnte sie trotz vieler Vorgaben deutlich gewinnen. Jedem Spieler erklärte sie im Anschluss, wo er den entscheidenden Fehler gemacht hat.

Am Sonntagmorgen wurde das Seminar um 10 Uhr fortgesetzt. Zunächst kommentierte Young-sun ausgewählte Partien der Bundesliga-Mannschaften. Wie nicht anders zu erwarten, traten dabei auch solche Fehler auf, die sie gestern mit Beispielen erläutert hatte. Ihre humorvollen Hinweise darauf wurden mit viel Gelächter quittiert und trugen sehr zur Auflockerung bei. Die Geschwindigkeit und Treffsicherheit, mit der sie vorteilhafte Alternativen herbei zauberte, verschlug den Teilnehmern immer wieder die Sprache.

Anschließend berichtete Young-sun anhand von Beispielpartien über neue Trends im Eröffnungsspiel (Joseki/Fuseki), über Änderungen in der Go-Welt seit den Erfolgen von Alpha-Go. Sie verheimlichte aber

auch nicht, welche Züge von Alpha-Go auch den Profis unverständlich sind. Young-sun überzeugte rundum mit ihrer herzlich-fröhlichen Art, gepaart mit einer beeindruckenden Kompetenz im Go-Spiel.

Aber auch der gemütliche Teil kam nicht zu kurz. Am Samstagabend machten die Teilnehmer zusammen mit Young-sun eine Pause ihrer Simultanpartie für ein gutes fränkisches Abendessen. Und auch am Sonntag konnten die Teilnehmer im Biergarten des „Rundblicks“ gemeinsam mit Young-sun die fränkische Gastfreundschaft genießen.

Zum Ende der Veranstaltung waren sich die Beteiligten einig, dass dieses Seminar eine sehr gelungene Bereicherung des fränkischen Go-Lebens war und gerne fortgesetzt werden kann.

Die fränkischen Go-Spieler bedanken sich herzlich beim DGoB, insbesondere dem Fachsekretariat Bundesliga, dass sie dieses Seminar möglich gemacht haben – und bei Young-sun Yoon für die ansprechende und gelungene Durchführung.



Leela Zero – ein AlphaGo für den Hausgebrauch

von Johannes Kiliani

Im Oktober 2017 hat Google Deepmind in dem Nature-Artikel “Mastering the game of Go without human knowledge” gezeigt, wie man eine künstliche Intelligenz entwickelt, die sich Go von Grund auf selbst beibringen kann und dabei eine bisher unerreichte Spielstärke erlangt. Seither arbeitet die Computer-Go-Szene an Implementierungen der Deepmind-Methoden. Leela Zero (github.com/gcp/leela-zero/) wurde letzten November vom Leela-Entwickler Gian-Carlo Pascutto als Open-Source-Projekt angestoßen – als ein für die Öffentlichkeit frei zugängliches AlphaGo Zero.

Die größte Hürde für Reimplementierungen von Googles AlphaGo ist die benötigte Rechenleistung für das Verstärkungslernen, also die Technik, durch Partien gegen sich selbst die eigene Spielstärke zu verbessern. Leela Zero löst dies durch Verteilen der Aufgabe über das Internet: Wer am Projekt mitwirken will, muss nur die Leela-Zero-Software auf seinem Rechner, idealerweise mit leistungsfähiger Grafikkarte, installieren. Für Windows-Nutzer gibt es regelmäßige Release-ZIP-Archive, Linux- und Mac-Anwender benötigen eine Entwicklungsumgebung zum Selbst-Compilieren (Anleitungen dazu enthält die Webseite). Der beigefügte Client “autogtp.exe” lädt dann das stärkste aktuell bekannte neuronale Netzwerk vom Server, spielt mit diesem Partien gegen sich selbst und lädt diese dann auf den Server hoch. Der

Server trainiert ständig das neuronale Netzwerk und testet (ebenfalls über die Clients), ob ein neu berechnetes Netzwerk tatsächlich besser ist als das aktuell stärkste Netzwerk. Wenn ein besseres Netzwerk gefunden wird, wird es an alle aktiven Clients für weitere Spiele verteilt.

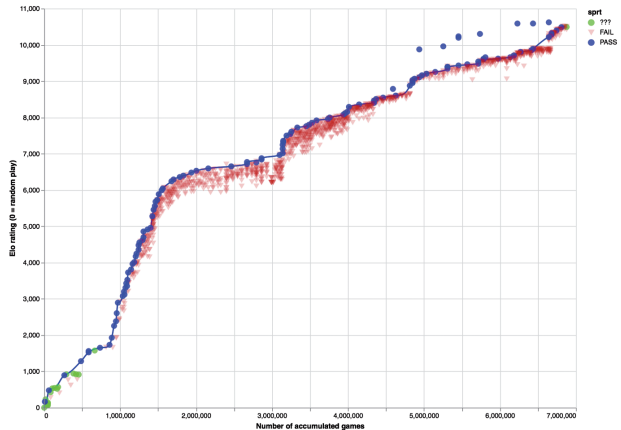
Während Leela Zero selbst keine grafische Benutzeroberfläche besitzt, ist es GTP-kompatibel und damit mit jedem GTP-Client nutzbar wie z.B. Sabaki (github.com/SabakiHQ/Sabaki). Es gibt auch ein Java-basiertes Analysetool namens Lizzie (github.com/featurecat/lizzie) speziell für Leela Zero. AutoGTP zeigt die aktuell gespielte

2018-03-24 [Leela Zero 0.13 + AutoGTP v15](#). Update required.
2018-02-19 [Leela Zero 0.12 + AutoGTP v14](#). Update required.

676 clients in past 24 hours, 163 in past hour.
6921607 total selfplay games. (30478 in past 24 hours, 1064 in past hour.)
3211661 total match games. (2194 match games in past 24 hours, 187 in past hour.)

View most recent match win by best network e8601c38 vs fe26c6db: [EldoGo / WGo](#)
View most recent selfplay training game: [EldoGo / WGo](#)

[Raw SGF files](#).
[Original strength graph](#). (Mostly obsolete.)



Times are in GMT+0100 (CET)

Best Network Hash					
#	Upload Date	Hash	Architecture	Games	Training #
123	2018-04-18 04:43	e8601c38	192x15	17103	6853079
124	2018-04-16 22:11	8a045bce	192x15	39493	6807268
123	2018-04-14 11:38	f3231682	192x15	64750	6742959
122	2018-04-13 22:02	50c6605b	192x15	16727	6742959
121	2018-04-12 01:36	5d6d9c5b	192x15	33165	6698902
120	2018-04-10 10:50	8c67c6dc	192x15	21461	6677575
119	2018-04-09 21:12	5838db67	192x15	6319	6677575
118	2018-04-09 18:54	02e663b0	192x15	4338	6677575
117	2018-04-09 10:35	ba748840	192x15	7851	6642917
116	2018-04-04 09:37	39d46507	128x10	225230	6435001
115	2018-04-03 19:09	8e044722	128x10	28593	6412632
114	2018-03-31 22:24	2c3863ed	128x10	137299	6270470
113	2018-03-30 14:25	8fc22bca	128x10	46687	6229520

Test Matches (100 Most Recent)				
Start Date	Network Hashes	Wins / Losses	Games	SPRT
2018-04-18 19:36	fe26c6db VS e8601c38	96 : 108 (47.06%)	204 / 400	PASS
2018-04-18 17:20	315ad276 VS e8601c38	40 : 68 (37.04%)	108 / 400	fail
2018-04-18 16:11	4de52025 VS e8601c38	162 : 166 (49.39%)	328 / 400	fail
2018-04-18 13:47	d8b4e4e0 VS e8601c38	152 : 158 (49.03%)	310 / 400	fail
2018-04-18 04:43	e8601c38 VS 8a045bce	232 : 201 (53.58%)	433 / 400	fail
2018-04-18 00:10	ah73c383 VS 8a045bce	161 : 171 (48.49%)	332 / 400	fail
2018-04-17 21:53	164806e9 VS 8a045bce	122 : 137 (47.10%)	259 / 400	fail
2018-04-17 20:45	8ced2774 VS 8a045bce	83 : 113 (42.35%)	196 / 400	fail
2018-04-17 18:26	db68982e VS 8a045bce	230 : 195 (54.12%)	425 / 400	fail
2018-04-17 09:34	32179366 VS 5c3f95c5	383 : 181 (67.91%)	564 / 400	PASS
2018-04-17 09:30	b26996c7 VS 5c3f95c5	305 : 174 (63.67%)	479 / 400	PASS
2018-04-17 09:27	0004541d VS 5c3f95c5	305 : 175 (63.54%)	480 / 400	PASS
2018-04-17 09:25	71f1c65 VS 8a045bce	171 : 180 (46.56%)	351 / 400	fail

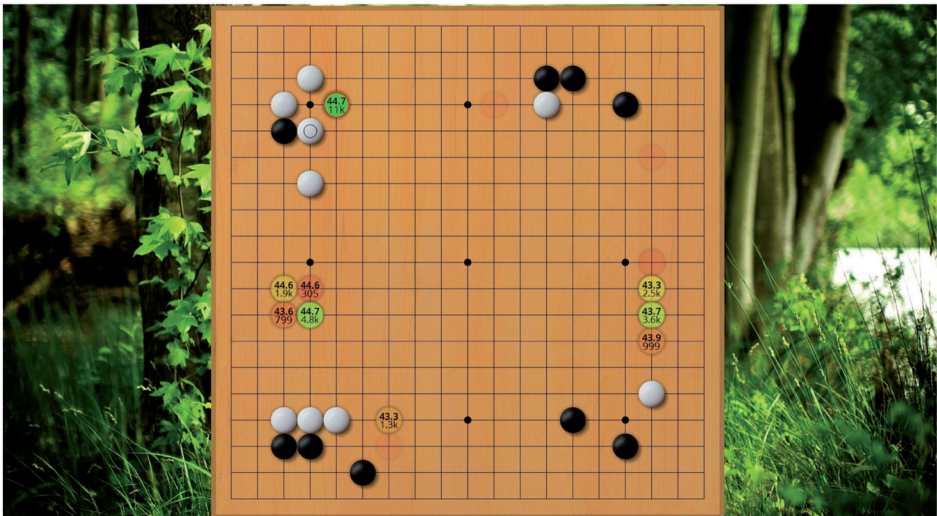
Partie an, allerdings nur in einer Textkonsole mit allein den Koordinaten der gespielten Züge.

Es wird aber auch vom Server eine Menge Information im Netz bereitgestellt und fortlaufend aktualisiert. Auf zero.sjeng.org wird der Status des verteilten Netzwerktrainings dargestellt, mit der Anzahl und aktuellen Erzeugungsrate der Trainingspartien, der Liste von aktuellen und früheren besten neuronalen Netzwerken, einer Liste von Test-Matches für neu trainierte Netzwerke und einer Grafik mit den errechneten Elo-Werten von sämtlichen getesteten neuronalen Netzwerken. Die Werte sind allerdings nicht vergleichbar mit menschlichen Elo-Zahlen, weil die Skala 0 als zufälliges Spiel definiert. Für Go-Spieler besonders interessant: Mit den Links "View (your

von Deepmind, allerdings werden die Netzwerke bei Leela Zero schrittweise erweitert, wenn mit einer bestimmten Architektur keine Verbesserung des Spiels mehr erreichbar ist. Dies wurde bereits dreimal durchgeführt und die aktuellen Netzwerke sind etwa halb so groß wie das von AlphaGo Zero. Die Projekt-Community ist sehr aktiv dabei, den Programmcode fortlaufend zu verbessern, was z.B. numerische Effizienz, Stärke des Suchalgorithmus und neue Features für das Programm und die Website angeht.

Obwohl es nach wie vor stärkere Go-Programme als Leela Zero gibt, entwickelt sich dieses durch seine freie Verfügbarkeit (inclusive der Daten) und Verbreitung zunehmend zum Standard, an dem andere Go-Engines gemessen werden. Das Projekt

lizzie - Leela Zero Interface



most recent selfplay training game" und "View most recent match win" können aktuell erzeugte Go-Partien angezeigt werden.

Mittlerweile ist Leela Zero auf guter Hardware selbst für professionelle Go-Spieler sehr schwer zu schlagen. Ursprünglich waren die von Leela Zero verwendeten neuronalen Netzwerke viel kleiner und damit weniger leistungsfähig als die

hat kürzlich bereits Ableger inspiriert wie zum Beispiel Leela Chess (<http://lczero.org>), welches auf dem gleichen Prinzip basiert und mit Leela Zero einen Großteil des Quellcodes teilt. Während Deepmind die Effektivität von Verstärkungslernen für Brettspiele im Allgemeinen nachgewiesen hat, war es Leela Zero, das diese bemerkenswerte Technik für die Öffentlichkeit frei zugänglich gemacht hat.

Leela Zero mit Lizzie – Erfahrungsbericht und Anleitung

von Benjamin Teuber

Seit AlphaGo träume ich davon, einmal einen derart starken Bot auf dem eigenen PC zu haben. Und endlich ist dieser Traum jetzt in Erfüllung gegangen!

Zugegeben, die Open-Source Software Leela Zero (LZ) ist noch nicht ganz auf dem Niveau von AlphaGo angelangt, doch sie nähert sich immer weiter an, denn fast täglich bringt die unermüdliche Crowd ein stärkeres Netzwerk hervor. Gerade noch hat LZ dem AGA-Profi Andy Liu 1p zwei Steine vorgegeben und ihn vernichtend geschlagen (allerdings bei 7.5 komi für Weiß, denn LZ funktioniert nur mit diesem Wert).

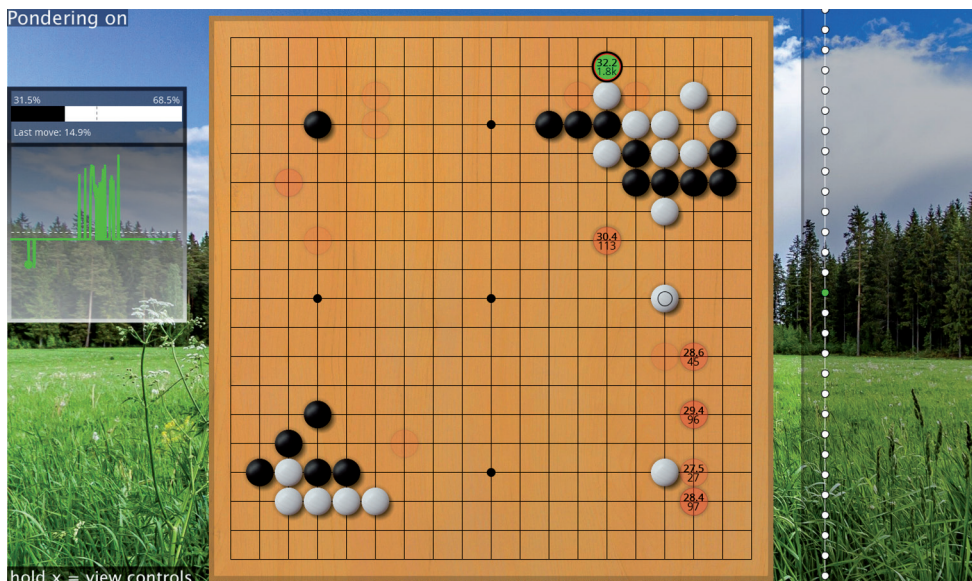
Mit ordentlicher Grafikkarte ist LZ also wohl bereits auf Top-Profi-Niveau angelangt. Nur bei Treppen tut sich der Bot noch erstaunlich schwer, da hilft der armen Leela oft nur langes Grübeln weiter.

Außerdem ist mit Lizzie jetzt nun eine Software verfügbar, mit dem man nicht nur gegen LZ spielen kann, sondern die es auch ermöglicht, ihr live beim „Denken“ zuzusehen. Die aktuellen Favoritenzüge werden übersichtlich mit Gewinnwahrscheinlich-

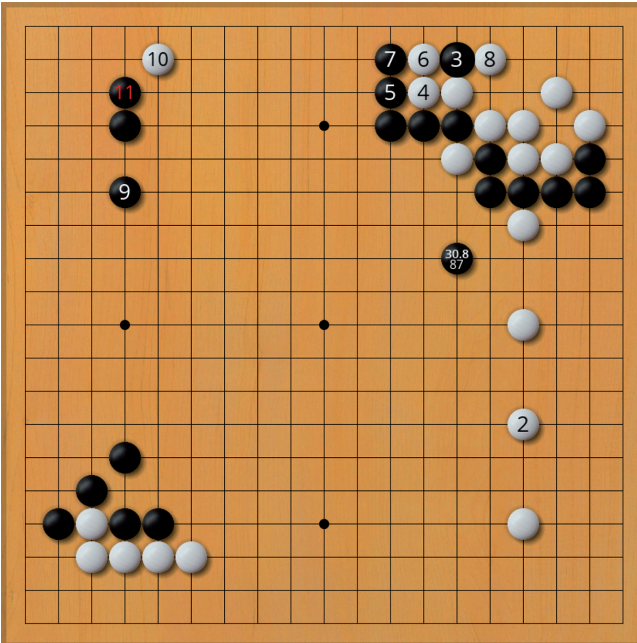
keit und Simulationsanzahl angezeigt. Bewegt man den Mauszeiger über einen davon, wird auch gleich die derzeit vermutete Fortsetzung eingeblendet. Außerdem wird links angezeigt, wieviel Prozent der letzte Zug verloren hat – auch wenn man das oft gar nicht wirklich wissen will!

Ja, man wundert sich oft, wie schlecht eine eigentlich doch ganz normal wirkende Stellung schon geworden ist – tatsächlich habe ich letzstens eine Partie analysiert, wo LZ irgendwann bei 0% (Null Prozent!) angekommen war. Besagte Partie ging übrigens noch einige Dutzend Züge weiter.

Die Installation von Lizzie und Leela Zero ist leider noch recht kompliziert: Für Mac und Linux muss dafür sogar ein modifiziertes LZ selbst kompiliert werden (darauf gehe ich hier nicht weiter ein – wer das kann, kann es), im Windows-Release ist LZ zum Glück bereits enthalten. Zunächst muss Lizzie von github.com/featurecat/lizzie/releases heruntergeladen und entpackt werden. Wer eine halbwegs moderne Grafikkarte besitzt, sollte unbedingt die GPU-Version nehmen, da CPU- ei-



Benutzeroberfläche von Lizzie mit den aktuellen Favoritenzügen



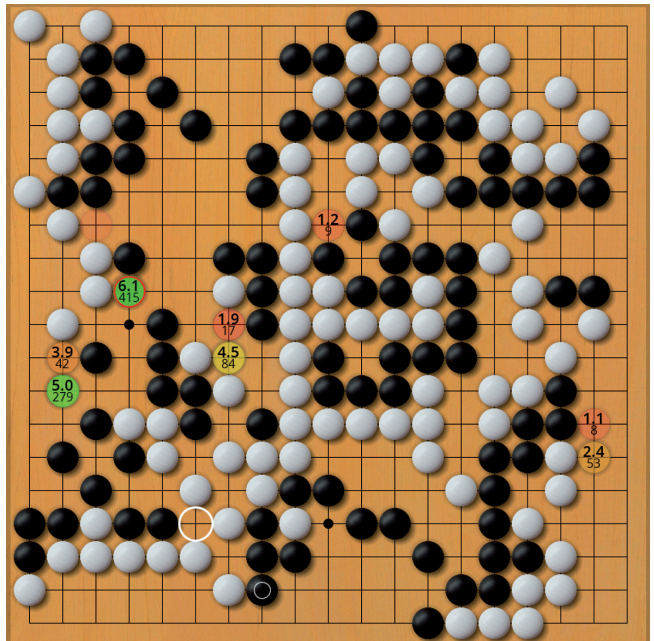
Eingeblendete Variante beim „Hovern“ über einem Kandidatenzug

nige Größenordnungen langsamer ist (aber immer noch besser als Nichts). Dann muss von *zero.sjeng.org/best-network* noch das aktuell beste LZ-Netz gezogen werden. Das Ergebnis ist eine Datei mit der Endung „.gz“, die man mit einem geeigneten Packprogramm extrahieren muss (z.B. PeaZip). Das entpackte Netz muss dann in „network“ umbenannt (Achtung: da darf kein .txt dranhängen – eventuell muss man den Windows-Explorer erst dazu bringen, die Dateiendungen nicht auszublenden, um das zu prüfen) und in den lizzie-Ordner verschoben werden. Wenn das alles geklappt hat, kann man Lizzie mit Doppelklick auf Lizzie.jar starten (nicht auf Leelaz.exe!). Nach einem etwas längeren ersten Mal Laden öffnet sich jetzt hoffentlich Lizzie ...

Wenn man das hinter sich gebracht hat, kann man endlich loslegen. Ein Druck auf die x-Taste listet alle möglichen Befehle auf. Danach beginnt vermutlich das große Staunen – ich bin zumindest nach über einer Woche noch immer total schockiert über meinen neuen Privatlehrer. In diesem Sinne wünsche ich ein frohes Analysieren!

Protipp 1: Alle paar Wochen am besten das *best-network* neu runterladen – LZ wird schneller als man gucken kann!

Protipp 2: IT-Experten können sich auch irgendwo im Internet eine Cloud-Instanz mit fetter GPU mieten, um diese bei Bedarf hochfahren und dann Lizzie per SSH damit kommunizieren zu lassen – indem die LZ-Executable durch ein geeignetes Skript ersetzt wird.

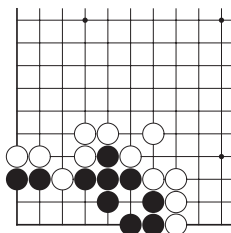
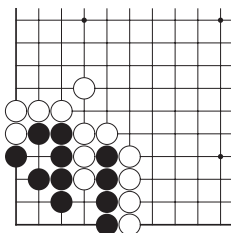
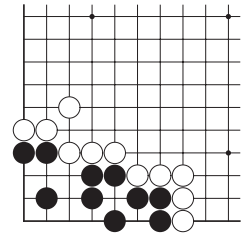
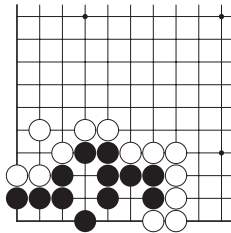
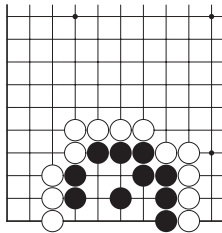
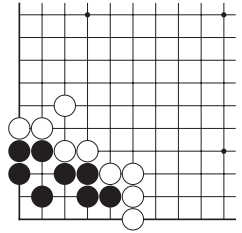
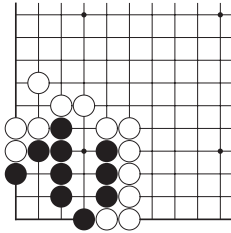
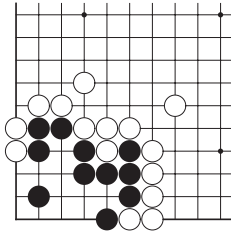
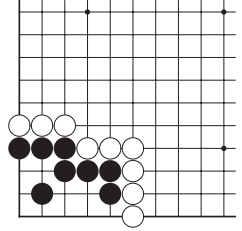
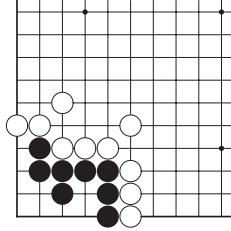


Hier sieht es für Weiß schon sehr düster aus ...

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

Die Anfänger sollen diesmal ihr Gebiet absichern.

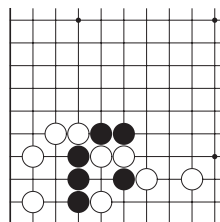
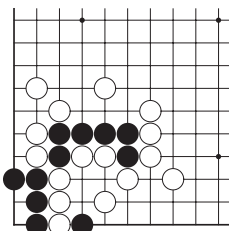
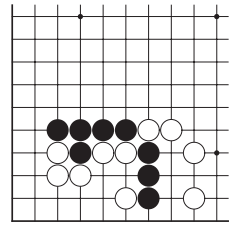
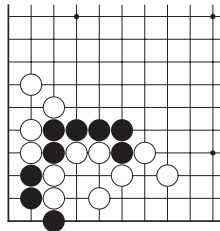
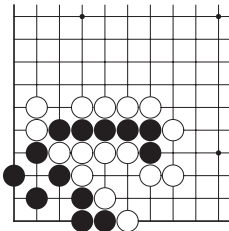
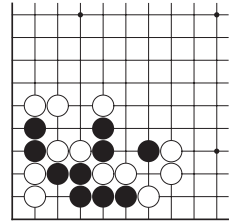
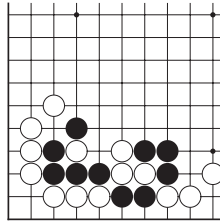
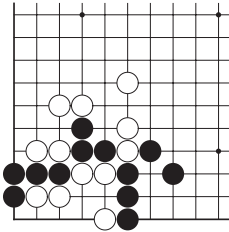
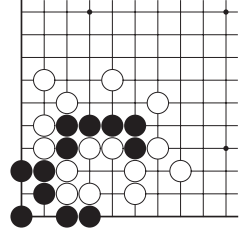
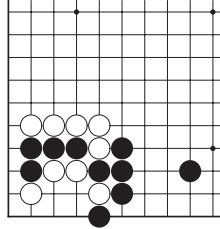


Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoz/tsumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen Steinen fangen. Unterscheidet dabei zwischen wichtigen und unwichtigen Steinen!



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!

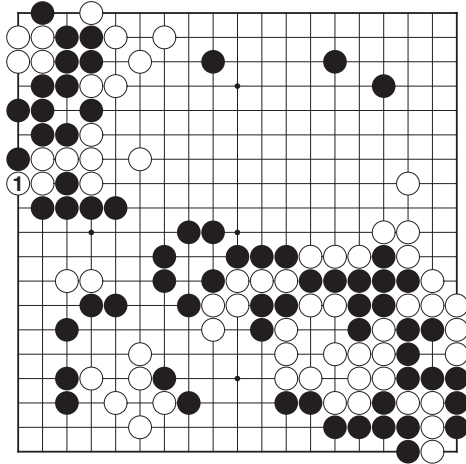
Shende Tao

Der etwas andere Zug (23)

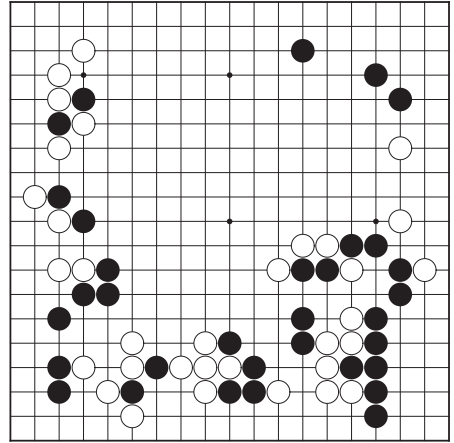
von Viktor Lin

Wenn man eine Schere braucht und sich eine neue kauft, ist die oftmals so eingepackt, dass man sie ohne Schere nicht auferiegt. Zu blöd! In dieser Folge lassen wir unseren Frust an die Scherenindustrie aus und

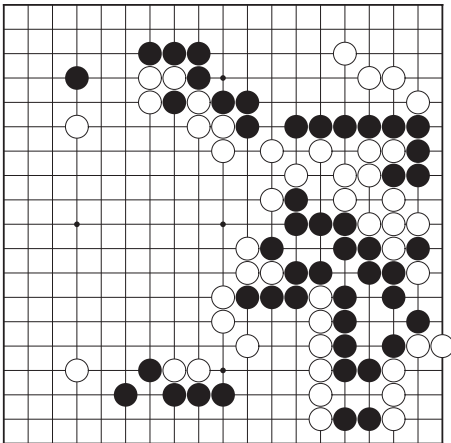
versuchen, Verpackungen durchzupieksen. Mal steht es kritisch um das Leben einer Gruppe, mal möchte man einfach nur ein Loch reinmachen, um nicht eingepackt zu werden.



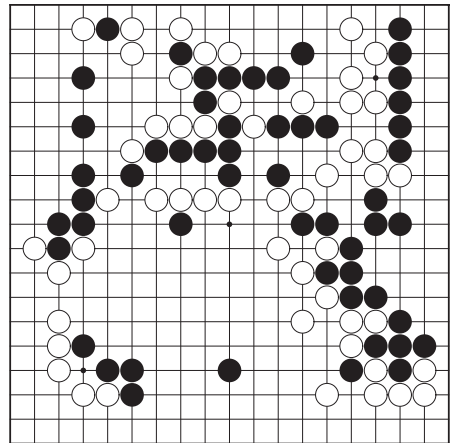
Problem 1: Schwarz in Nordwest ist lokal tot. Kommt er irgendwie raus?



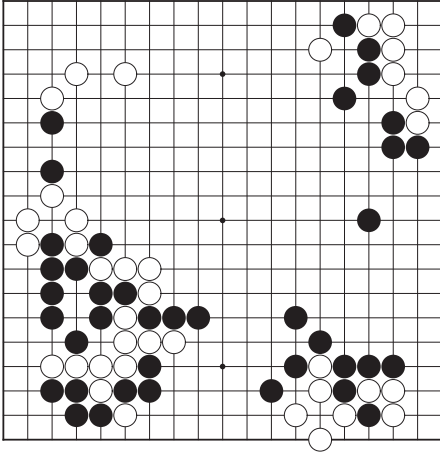
Problem 3: Wie holt Weiß unten rechts die luftdicht eingepackten Steine raus?



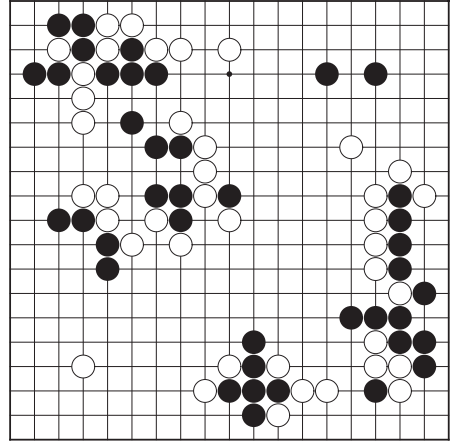
Problem 2: Weiß hat – vielleicht mit Steuergeldern – eine hohe Mauer errichtet. Doch Schwarz kann da ein Loch reinmachen.



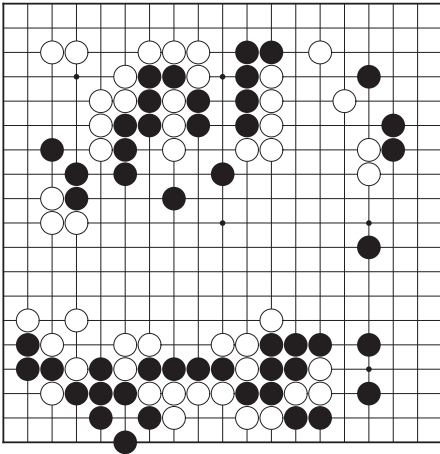
Problem 4: Auch hier bricht Schwarz die Mauer ein.



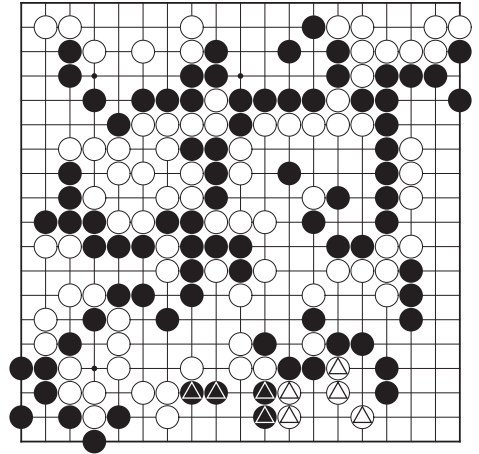
Problem 5: Schwarz holt die linke Gruppe aus der Misere.



Problem 7: Kriegt Schwarz die Schlange oben aus der Verpackung?



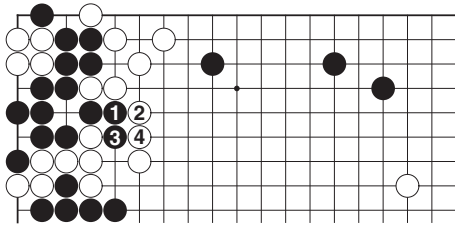
Problem 6: Wo kann Weiß die schwarze Stellung einreißen?



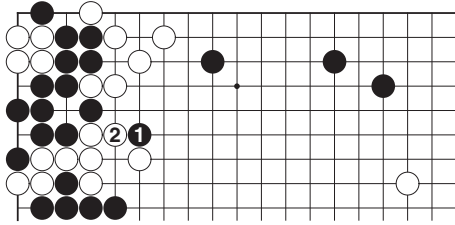
Problem 8: Plötzlich sind Steine markiert. Wenn Schwarz seine rauszieht, versterben die weißen.

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



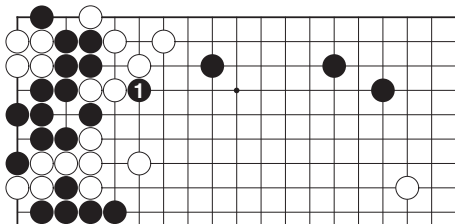


Dia. 1.1

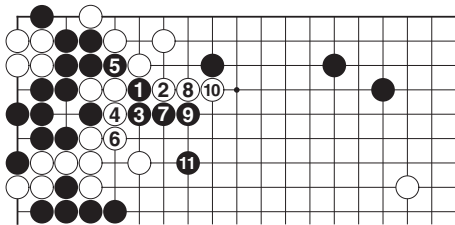


Dia. 1.2

Lösung 1: In Dia. 1.1 einfach nur herumstupsen bringt Schwarz wirklich überhaupt nichts. Dia. 1.2 ist da im Vergleich schon kreativer, wird aber auch mit W2 einfach und erfolgreich abgewehrt. Die zu findende Lücke ist 1 in Dia. 1.3! Sobald er in Dia. 1.4 zerschnipgelt ist, kann Weiß gegen die zehn Freiheiten (siehe mein soeben im Verlag Brett & Stein erschienenes Buch *Der etwas andere Zug*, Band 2, Extrakapitel), die Schwarz in der Ecke hat, nicht ankommen.

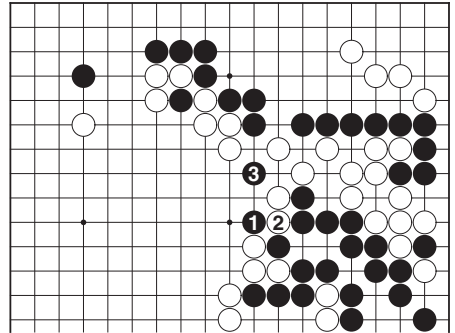


Dia. 1.3

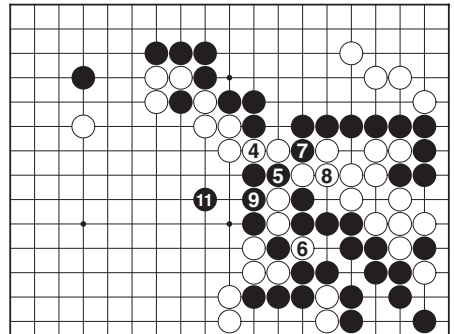


Dia. 1.4

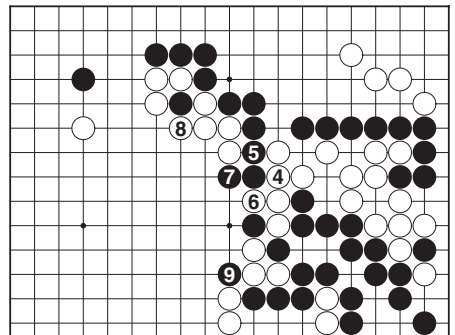
Lösung 2: Wenn Weiß nur gewusst hätte, wie einfach Schwarz in Dia. 2.1 die Mauer einbricht ... Wenn Weiß ihm in Dia. 2.2 nichts gönnt, schneidet Schwarz mit diversen Ataris in Sente und zieht die nun abgetrennte weiße Wurst ins Grab. Weiß muss Schwarz also in Dia. 2.3 den Peep mit 5 zurückverbinden lassen, doch bis 9 zerbricht die weiße Verpackung.



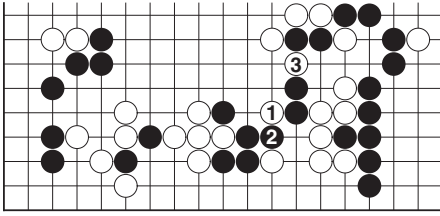
Dia. 2.1



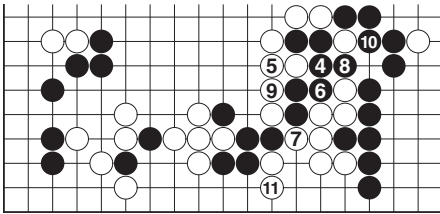
Dia. 2.2 (10 deckt)



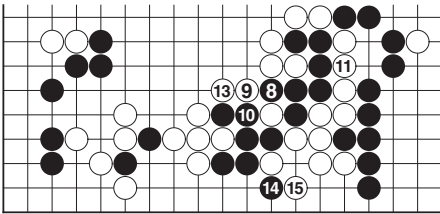
Dia. 2.3



Dia. 3.1

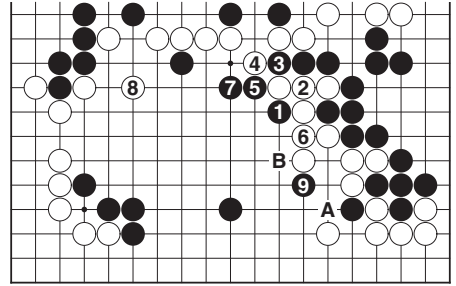


Dia. 3.2

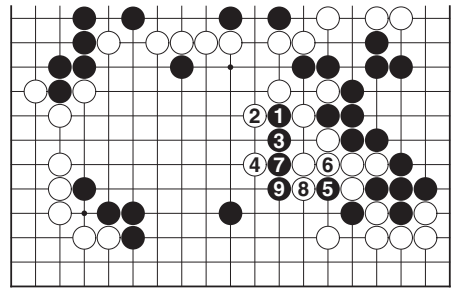


Dia. 3.3 (12 deckt)

Lösung 3: Dank der Kombo 1 und 3 in Dia. 3.1 darf die weiße Gruppe wieder das Tageslicht erblicken. Mit 7 in Dia. 3.2 wird Schwarz in Sente geschnitten und bis 11 kommt Weiß raus und nimmt nebenbei ein paar schwarze Steine mit. Wenn Schwarz mit 8 in Dia. 3.3 stur ist, wird er selber eingepackt und zugrunde gehen.

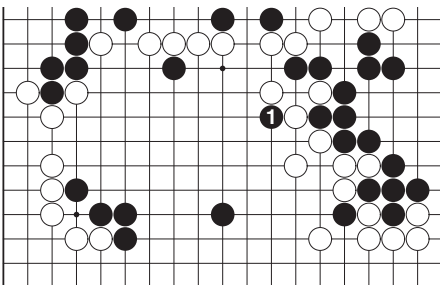


Dia. 4.2

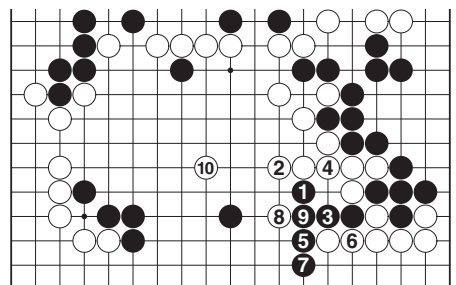


Dia. 4.3

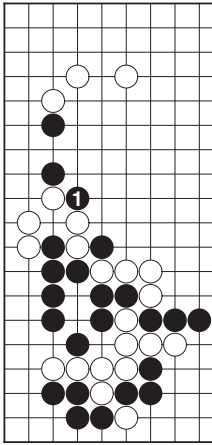
Lösung 4: Mit 1 pickt Schwarz ein Loch in die Mauer. Weiß kann nur hilflos zusehen, wie sie zerfällt. Wenn Weiß in Dia. 4.2 fest verbindet, schneidet Schwarz in Sente und macht mit 9 das nächste Tesuji, auf das Weiß keine schöne Antwort findet (auf A packt Schwarz mit B in Sente ein). Versucht Weiß das Geta in Dia. 4.3, kommt Schwarz dank des Atari 5 raus. Der Anleger 1 in Dia. 4.4 ist auch ein Formzug, aber dieser übt weniger Druck auf Weiß aus als die Lösung.



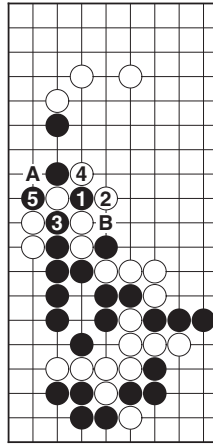
Dia. 4.1



Dia. 4.4

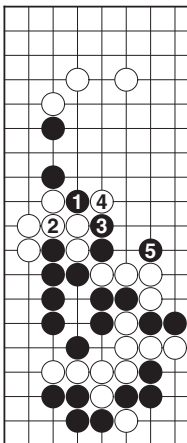


Dia. 5.1

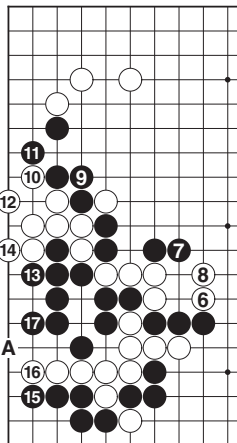


Dia. 5.2

Lösung 5: Wieder quetscht Schwarz einen Stein hinein. Dieser Zug heißt übrigens Atekomi, auch wenn kaum jemand ihn so nennt. Das ist notwendig, denn lokal kriegt Schwarz keine zwei Augen zusammen (selber rechnen!). Auf 2 in Dia. 5.2 kann Schwarz zwei Randsteine abtrennen. Sollte Weiß nun das Ko auf A starten, kann Schwarz seine Maus bzw. seine Finger schon auf B halten. Komplizierter wird es, wenn Weiß in Dia. 5.3 verbindet. Dank S 5 in Sente kann Weiß nichts direkt fangen. Bis Dia. 5.4 macht sich Weiß lebendig, und Schwarz – da 13 Sente geworden ist – auch.

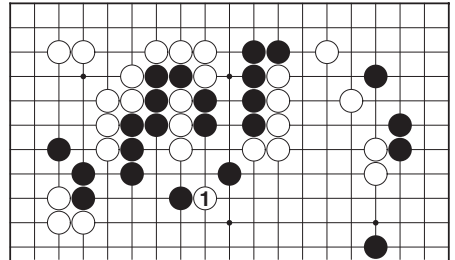


Dia. 5.3

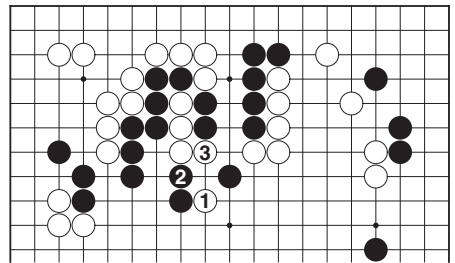


Dia. 5.4

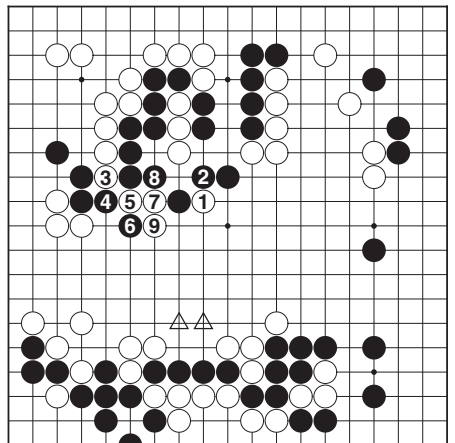
Lösung 6: Der Anleger 1 wird vorgeschlagen, aber was genau kann dieser Zug? Wenn Schwarz in Dia. 6.2 dumm ist, macht Weiß die superwichtigen Schnittsteine frei. Auf S 2 in Dia. 6.3 erstrahlt der Anleger in seiner vollen Pracht. Dieser macht, dass Schwarz den Schnittstein 5 auch mit den markierten eigenen Sentezügen nicht leiten kann. Wenn sich Schwarz wie in Dia. 6.4 wehrt, kann Weiß trotzdem



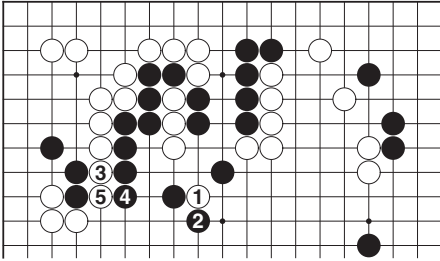
Dia. 6.1



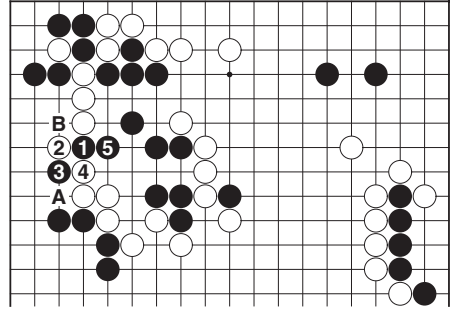
Dia. 6.2



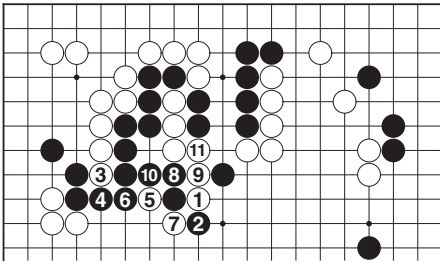
Dia. 6.3



Dia. 6.4

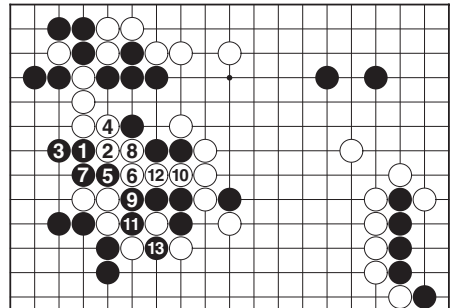


Dia. 7.3

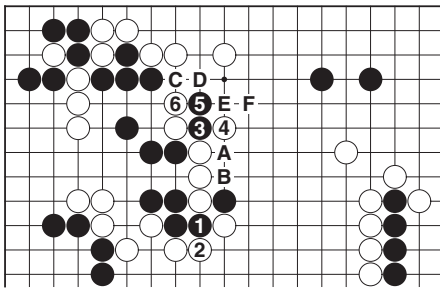


Dia. 6.5

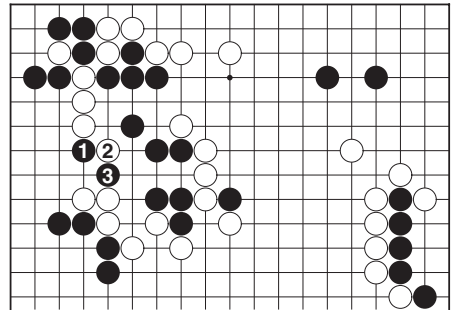
durchgehen. Denn wenn S4 in Dia. 6.5 blockt, zieht W5 wieder seine Steine raus.



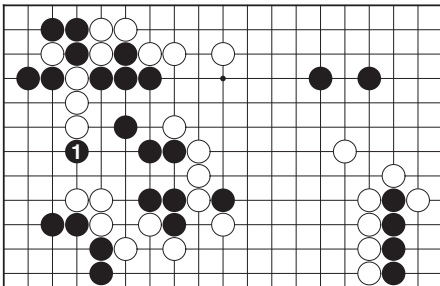
Dia. 7.4



Dia. 7.1

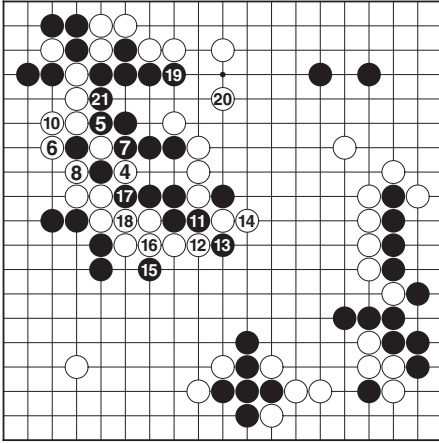


Dia. 7.5



Dia. 7.2

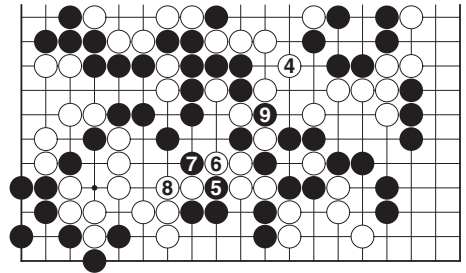
Lösung 7: Die direkteste Sequenz in Dia. 7.1 funktioniert nicht. Ihr könnt den Buchstaben folgen, um sie weiterzuführen. Das Loch ist hier auf der anderen Seite der mysteriöse Anleger in Dia. 7.2. Auf das untere Hane in Dia. 7.3 hat Schwarz ein Doppelhane und Weiß hat nun zwei problematische Schnitte (mit W4 auf 5 passiert dasselbe in grün). Was, wenn Weiß mit dem oberen Hane antwortet? Dia. 7.4 kann sich Schwarz



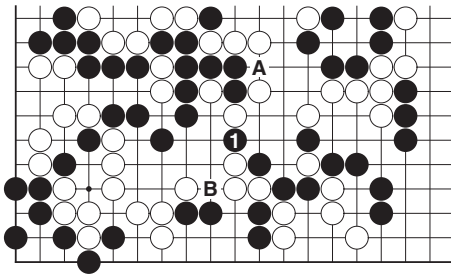
Dia. 7.6 (9 deckt)

überlegen, aber Weiß ist mit dem Tausch und Sente zufriedener als er. Also kann Schwarz etwas Besseres machen und zwar das Warikomi in Dia. 7.5. Bis zum Ende von Dia. 7.6 macht Schwarz alle Steine lebendig und nebenbei ist Weiß auch noch abgeschnitten.

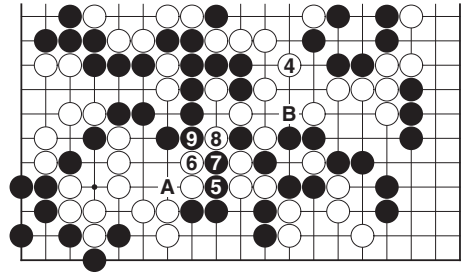
Lösung 8: Das Warikomi 1 ist der einzige Zug, der Weiß irgendwie trennen kann, um A und B anzudrohen. „Aber da ist doch ein Doppelatari“, könnte man bemerken. Auf das hält Schwarz dann aber 3 in Dia. 8.2 parat, denn auf das Atekommi A muss Weiß auch aufpassen. Deswegen deckt sich Weiß mit 4 in Dia. 8.3 und Schwarz kann nun mit 5 seine Steine spektakulär rausziehen. W6 in Dia. 8.4 hilft nichts, denn Schwarz kann immer noch schneiden und Miai aus A und B machen. Im Vergleich dazu S1 in Dia. 8.5: Schwarz kann zwar mit 3 schneiden, aber da Weiß eine Freiheit mehr hat, kann er auch mit 6 die wichtigeren Schnittsteine abmurksen.



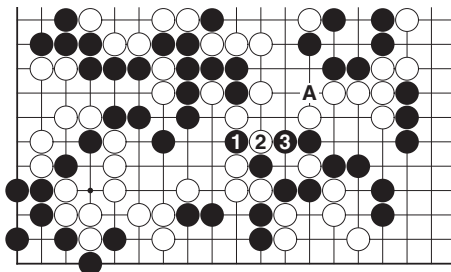
Dia. 8.3



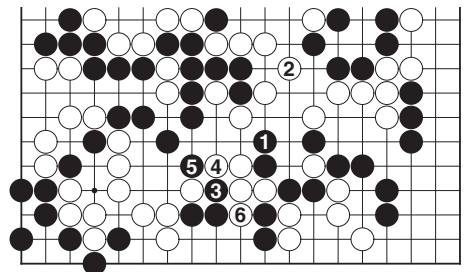
Dia. 8.1



Dia. 8.4



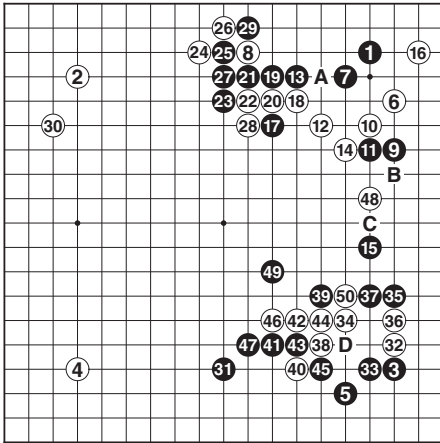
Dia. 8.2



Dia. 8.5

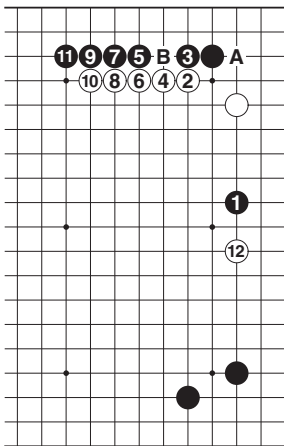
Die kommentierte Bundesligapartie (29)

Partie: 2. Liga, 8. Spieltag, Brett 4,
12.04.2018
Weiß: Nils Hanebeck 1k (Hamburg Connect)
Schwarz: Denis Dobranis 3d (Berlin Slaughterlake 1)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: ViktorLin 6d (www.viktorlingo.com)

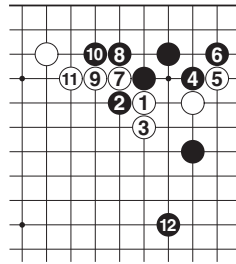


Figur 1 (1-50)

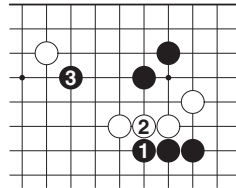
7: Früher hat man immer gern in Dia. 1 gepincert, weil es gleichzeitig eine Ausbreitung vom Shimari ist. Heute herrscht die Ansicht, dass Schwarz dann zu sehr plattgedrückt wird. Wenn Schwarz statt 9 oder 11 Hane spielt, kriegt W auch A in Kombination mit dem Schnitt B. Statt des Kosumi 7 in der Partie schlagen diverse Bots das Keima



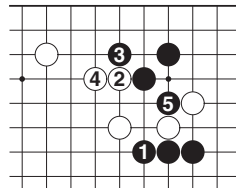
Dia. 1



Dia. 2

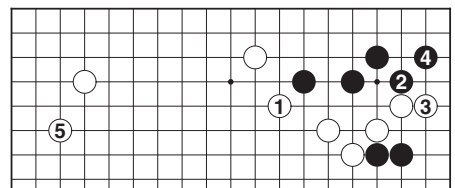


Dia. 3



Dia. 4

14: Was für eine tolle Form! Das fühlt sich sogar besser für Weiß an als Dia. 2. Es steht jetzt 1:0 für Weiß.
15: Kann sein, dass das zu weit ist, weil Weiß später noch 48 hat. Also stattdessen C.
16: Oder in Dia. 5 zumachen? Ich denke, beide



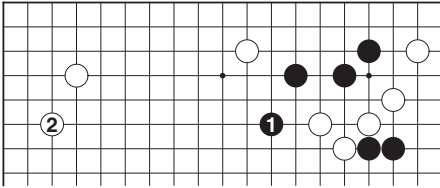
Dia. 5

auf A in Figur 1 vor, aber 7 ist nicht weit entfernt von der Idee. 8: Wieso auch nicht? Alternativ kann Weiß sich auch auf B ausbreiten oder auf 32 anlegen.

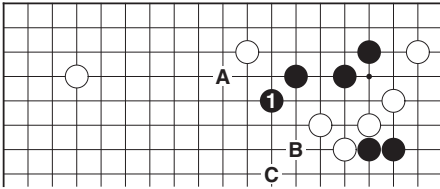
10: Erstens: Tenuki für einen großen Zug ist auch in Ordnung. Zweitens: Diese Form ist zu lasch. Wenn Weiß den Stein rausziehen will, ist Anlegen wie in Dia. 2 besser. Das erzeugt einen Schnitt. Da Schwarz keine ideale Form hat, um diesen zu decken, wird er vermutlich Weiß schneiden lassen und für 12 sente nehmen.

13: Schwarz muss unbedingt auf 14 strecken! 13 ist an sich auch nicht die Form, weil Weiß immer noch auf 20 zumachen kann. Also ist Dia. 3 um Längen besser als die

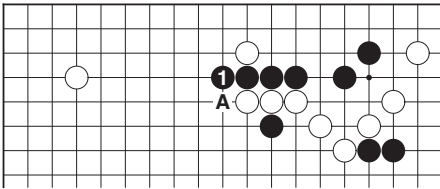
Partie. Wenn W auf elegant tun will und Dia. 4 versucht, bekommt Schwarz mit 5 eine fette Ecke und 1 steht immer noch gut.



Dia. 6



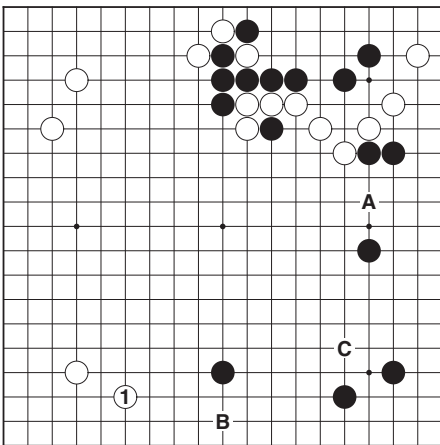
Dia. 7



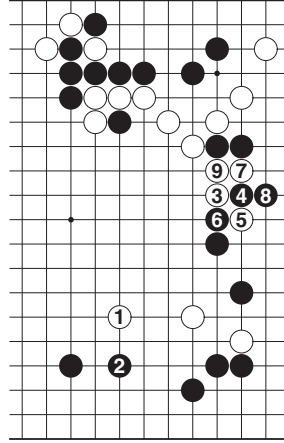
Dia. 8

Varianten sind möglich und haben ihre Pros und Contras.

- 17: Ein sehr sehr schiefer Zug und eine Unform. Der Leser möge Dia. 6 betrachten und überlegen, wie S den Schnitt unpeinlich decken



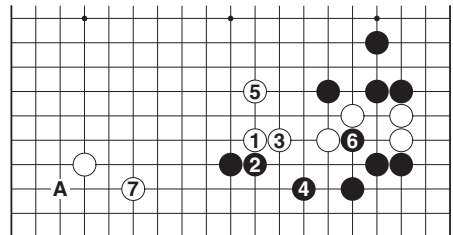
Dia. 9



Dia. 10

soll, wenn Weiß einfach gar nichts macht. Der Leser solle auch nicht verzweifeln, wenn dieser keine schöne Form findet; ich habe es auch nicht geschafft. Statt 17 wäre stattdessen natürlich das Kosumi in Dia. 7 angebracht. Rein formtechnisch gesehen ist das sogar schneller als das scheinbar weitere Keima 17, da Schwarz bessere Fortsetzungen à la A und B oder einen Sprung um C herum hat.

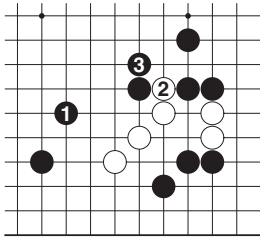
- 18f: Weiß soll eben wie in Dia. 6 gar nichts machen. Früher oder später bestraft sich die schwarze Form von selbst, z. B. wenn Schwarz oben invadieren möchte. Die gewählte Sequenz hilft Schwarz immens: Bis 29 ist die einst wie ein Geist herumschwebende Gruppe eine Festung mit ansehnlichem Territorium geworden. Währenddessen hat Weiß seinen Panzerwagen nur um eine Teekanne bereichert. Ich verstehe zwar nicht, warum Schwarz mit 23 nicht in Dia. 8 streckt – ein Stein auf A ist im Vergleich zum Schnitt-Aji ja wertlos –, aber insgesamt ist die Sequenz trotzdem besch...eiden für Weiß.
- 30: Weiß bleibt ruhig und spielt weiter Fuseki. Gute Mentalität! Vielleicht auch Ignoranz. Nach einem 1:1 soll man nicht gleich die Panik kriegen.
- 32: Ich würde weiterhin gechillt wie in Dia. 9 spielen. Mit diversen Zaunlücken bei A und



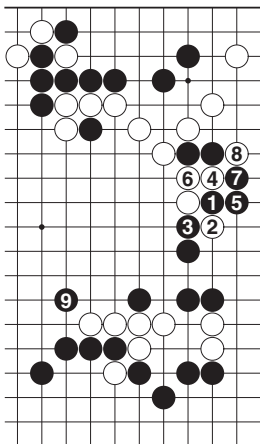
Dia. 11

B wird das schwarze Moyo auch nach einem C-Zug nicht groß.

- 36: Noch eine Gelegenheit für den Zug in Dia. 9. Wenn Weiß schon in dieser Gegend spielt, sollte er auch nicht den 32er-Stein rausziehen. Der zerstört nur 10 Punkte und macht sonst nichts. Lieber etwas Leichtes wie 1 in Dia. 10 und den Profit kann Weiß sich später mit 3 holen.
- 39: Ein guter Formpunkt, der zugleich den Schnitt D androht! Da Weiß alles retten will, bewegt er sich schneckenhaft voran – und zwar Richtung Verderben. Vielleicht ist der Leser mal mit einer Touristengruppe gereist und kann das weiße Verhalten metaphorisch nachvollziehen. Niemand darf verloren gehen und alles geht sehr langsam voran, weil alle warten müssen, wenn z. B. der 32er-Stein mal aufs Klo muss. Ich kann solche Reisen überhaupt nicht ausstehen!
- 40: Weiß hat jetzt zwar Probleme bekommen, die er vorher nicht hatte, aber noch weiter reingehen kann doch nicht die Lösung sein. Dia. 11 z. B. würde die Situation zumindest nicht noch schlimmer machen, indem Weiß den Schwarzen mit 6 schneiden lässt. Wenn jener schlau ist, pfeift er auch auf diese zwei Steine und geht statt 6 auf A.



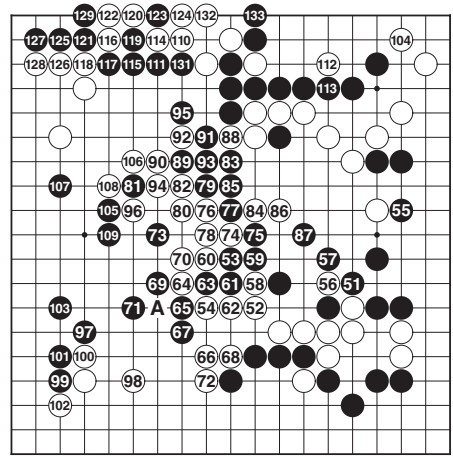
Dia. 12



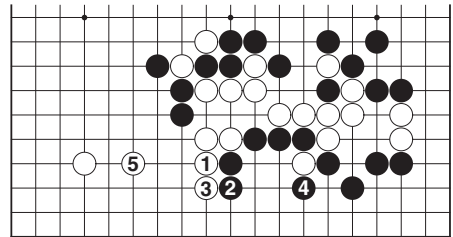
Dia. 13

41: Ein Formzug. Aber kann Weiß wirklich leben, wenn Schwarz in Dia. 12 zumacht? Ich wage es zu bezweifeln, aber in der Partie war Schwarz mit dem Ergebnis wohl auch glücklich. Weiß hat bis 47 das schwarze Gebiet in Sente größer gemacht als vorher und für sich selbst eine unnötige Bürde kreiert.

48: Lokal ein guter Zug, aber was für ein freches Tenuki!

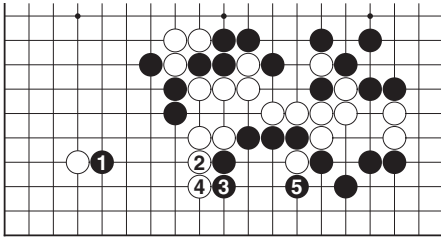


Figur 2 (51–133)
130 auf 123

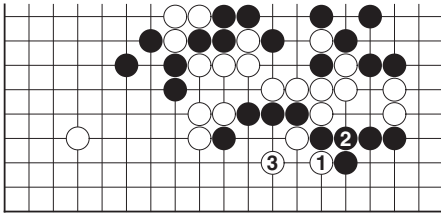


Dia. 14

- 49: Etwas direkt – Schwarz kann den Angriff bzw. Mord zuerst vorbereiten. Ironischerweise ist die beste Vorbereitung, die ich finde, in Dia. 13 zunächst auf 48 zu reagieren. Weiß wird also vermutlich nicht die Sequenz ab 2 runterspielen, sondern im Zentrum herumhüpfen.
- 55: Schwarz kommt nun zurück, aber die Züge 49 und 53 waren nicht profitabel, also lieber mit 49 gleich antworten. Wozu Steine in Richtung Panzerwagen – sogar mit Teekanne – hinpflanzen?
- 60: Sogleich macht Weiß einen Riesenfehler – vermutlich verguckt. Natürlich wäre 63 stattdessen besser. Ich verstehe allerdings nicht, warum W überhaupt in dieser Gegend weiterspielen muss und schlage Tenuki um 97 herum vor. Vielleicht ist sogar passen besser als 60 ...
- 63: Schnipp.
- 64: Sollte wohl auf 65 oder A.
- 65: Schnapp. Weiß geht kaputt.
- 69: Das Atari sollte Schwarz vor 67 spielen, ...

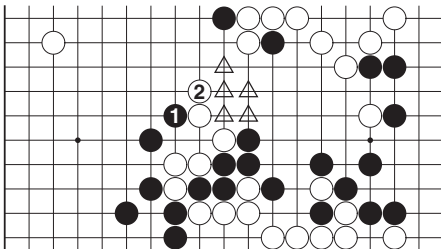


Dia. 15

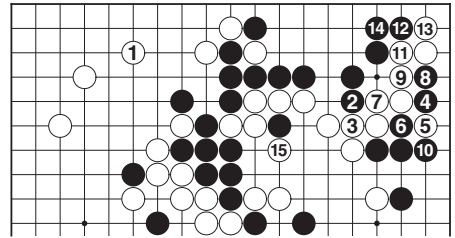


Dia. 16

- 70: ... denn Weiß hat jetzt die Gelegenheit, die eigene Gruppe mit Dia. 14 effizient nach Hause zu verbinden.
- 71: Schwarz weicht vom Hauptschauplatz. Für den vorliegenden Kampf ist es ja irrelevant, ob 69 angebanden ist. Dia. 15 stattdessen wäre eine coole Attacke. Auch mit 2 und 4 in Sente hat Weiß keine adäquate Antwort darauf.
- 72: Weiß ist sowas von erleichtert ...
- 73: Falsche Gegend!
- 74f: Auch falsch. Schwarz hat Weiß unnötigerweise die Gelegenheit zu Dia. 16 gegeben. So würde Weiß mit einer einst rennenden Gruppe ein massives Gebiet bauen können. Die drei Steine, die Weiß mit 74f rettet, sind überhaupt nicht wichtig. Weiß kann keine der Gruppen bedrohen, die diese Steine trennen. Demzufolge soll Schwarz auch nicht versuchen, diese Müllsteine zu attackieren. Ab hier bis Partieende sollen beide unten spielen. Warum das niemand gemacht hat, ist mir ein

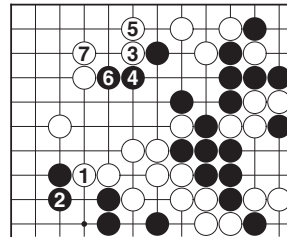


Dia. 17

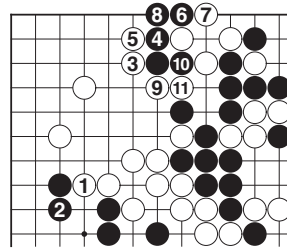


Dia. 18

- Rätsel. Der Leser möge das für die Kommentare ab hier im Hinterkopf behalten.
- 77: Falsche Richtung – für diesen „Kampf“. In der binären Entscheidung, ob Schwarz von links oder rechts spielen soll, ist Dia. 17 eindeutig vorzuziehen. Denn wenn eine schwarze Gruppe schwach werden kann, dann ist das die linke; und für beide Farben ist es sinnlos, Steine in die markierte Gegend zu platzieren.
- 96: Schwarz hat – in diesem „Kampf“ – versagt und die linke Gruppe ist tatsächlich schwach geworden.
- 100: Was ist denn das? Wenn Weiß auf 102 spielt, würde Schwarz sicherlich auch mit 101 antworten. Im Endeffekt kann sich Weiß also 100 gegen 103 sparen.
- 104: Ein unscheinbar großer Zug. Sonst bekommt Schwarz später noch Dia. 18 o. Ä. in Sente.
- 110: Wozu so niedrig und nicht auf 111 oder 115?
- 114: Losing move! Weiß muss das Tesuji 3 in Dia. 19 kennen. Wenn Schwarz in Dia. 20 trennen möchte, geht das nur mit einem Ko.
- 133: Steine weg und Ende der Partei – Weiß muss aufgeben. Dabei war diese Kampf gar nicht notwendig, denn Weiß hätte nach 73 einfach wie in Dia. 16 spielen können.



Dia. 19



Dia. 20

Ausschreibung

zur Vorrunde der Deutschen-Go-Einzel-Meisterschaft vom 6. bis 8. Juli in Jena

Ort: JenTower, 8. Etage, Leutragraben 1, 07743 Jena
Kontakt: Lena Gauthier, Tel.: 0157 30391899, E-Mail: lgauthier@online.de
Anmeldeschluss: Freitag, 6. Juli, 18 Uhr

An der Vorrunde zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB,
- sportliche Qualifikation, erworben durch
 - Teilnahme an der Endrunde des Vorjahres oder
 - ein DGoB-Rating im November 2017 von mindestens 2281 Punkten (siehe unten),
- keine sportliche Überqualifikation (Deutscher Meister oder Vizemeister 2017),
- deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland.

Falls einem Mitglied eines Landesverbands des DGoB kein DGoB-Rating zugeordnet werden kann oder die derart ermittelte Ratingzahl unrealistisch ist, so kann der DGoB auf Antrag für dieses Mitglied eine Ratingzahl festlegen. Die Vorrunde wird in sechs Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Weiß erhält 7 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten plus jeweils 15 Steinen in 5 Minuten Byoyomi. Ein Startgeld wird nicht erhoben. Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

1. Runde: 6.7., 19:00 Uhr, 2. Runde: 7.7., 9:30 Uhr, 3. Runde: 7.7., 14:30 Uhr, 4. Runde: 7.7., 18:30 Uhr, 5. Runde: 8.7., 9:30 Uhr, 6. Runde: 8.7., 14:30 Uhr.

Die besten sechs Spieler der Vorrunde qualifizieren sich für die Endrunde, die vom 11. bis 14. Oktober in Bremen stattfinden wird. Das Abschneiden bei der Deutschen Meisterschaft wird bei Nominierungen für internationale Meisterschaften und wichtige Turniere berücksichtigt. Für die Teilnahme an der Vorrunde können beim Fachsekretariat Meisterschaften Fahrtkostenzuschüsse beantragt werden. Wer einen Übernachtungsplatz benötigt, meldet sich bitte rechtzeitig unter o.g. E-Mail-Adresse an. Bei später Anmeldung kann ein privater Übernachtungsplatz nicht garantiert werden. Sportlich qualifiziert für die Vorrunde sind:

Xu Yin (2636), Zou Jin (2609), Teuber, Benjamin (2553), Zhao Pei (2543), Obenaus, Johannes (2543), Dickhut, Franz-Josef (2538), Zhou Zhihao (2512), Tarumi Jun (2477), Lu Chu (2468), Lu Ji (2463), Kacwin, Christopher (2460), Ruzicka, Martin (2460), Palant, Michael (2458), Pankoke, Matias (2455), Bantla, Chafiq (2435), Schütze, Bernd (2435), Radmacher, Bernd (2413), Terwey, Matthias (2412), Welter, Marlon (2407), Jasiek, Robert (2401), Kaitschick, Stefan (2400), Sanow, Kevin (2395), Städtler, André (2393), Tian Liang (2391), Marz, Manja (2386), Budig, Stefan (2384), Seibt, David (2377), Stauder, Leon (2374), Guo Jie (2370), Wagner, Gabriel (2361), Fincke, Jonas (2360), Budahn, Michael (2357), Treyße, Ronny (2354), Petri, Klaus (2350), Liebscher, Volkmar (2350), Pittner, Arved (2350), Gast, Johannes (2349), Lieberum, Christopher (2349), Weiß, Malte (2344), Walka, Johannes (2342), Cheng Ying (2335), Berben, Tobias (2331), Dietz, Tobias (2325), Ente, Elisabeth (2324), Chen Luxiaojie (2321), Hempfling, Rolf (2321), Blarr, Nils (2312), Dieterich, Martin (2311), Knauf, Barbara (2310), Kerkmann, Christoph (2309), Grzeschniok, Anton (2304), Li Dixin (2302), Heuchler, Sebastian (2301), Meyer, Friedhelm (2291), Henker, Jens (2288), Knauf, Torsten (2286), Bernhauer, Felix (2285), von Stackelberg, Peter (2283), Mattner, Lutz (2281), Koller, Sebastian (2281).

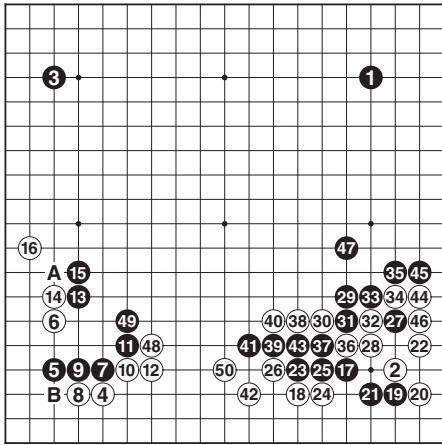
Jonas Welticke und Lukas Krämer sind bereits für die Endrunde 2018 qualifiziert und dürfen nicht an der Vorrunde teilnehmen. Zur Berechnung des Schwellenwerts wurden ausschließlich Spieler berücksichtigt, die aktuell in der Europäischen Go-Datenbank als deutsch gelistet sind und von denen das FS Meisterschaften Kenntnis über deren Mitgliedschaft in einem DGoB-Landesverband hat.

Einer der Spieler hatte seine gute Einstufung nur aufgrund eines Rating-Resets. Er darf zwar bei der Vorrunde mitspielen, aber zur Bestimmung des Schwellenwerts wurde er aus den 60 relevanten Spielern herausgenommen. Dadurch sind gleich zwei Spieler mit gleichem Rating nachgerutscht.

In der Liste fehlen einige deutsche Spieler, die (auch) für andere Länder starten. Auch diese erfüllen die sportlichen Kriterien zur Qualifikation, werden aber hier nicht aufgelistet. Das betrifft z. B. Arne und Sören Ohlenbusch, Tashi Walde, Andreas Götzfried usw.

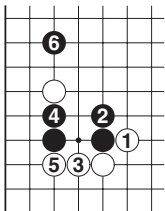
Yoon Young Sun kommentiert (39, 1+2+3)

Partie: 4. Jugend-Mannschafts-Europameisterschaft 2018, 3. Runde, 25.01.18
Weiß: AskarKzn 1k (RU)
Schwarz: KirbyZhang 4k (DE)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 218 Züge. Weiß gewinnt mit 47,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

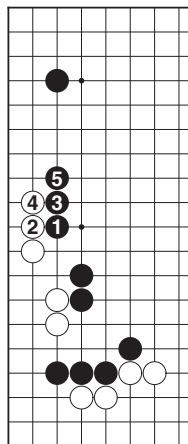


Figur 1 (1-50)

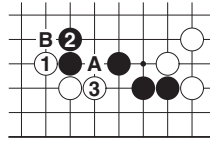
- 8: Normal wäre 1 in Dia. 1 und die Abfolge bis 6.
- 14: Dieser Zug ist zu schwer. Weiß sollte stattdessen besser auf A oder B fortsetzen.
- 16: Weiß steht damit viel zu flach.
- 17: Ich würde jetzt lieber gerne wie in Dia. 2 spielen und damit Schwarz flach drücken, um damit Dicke zum



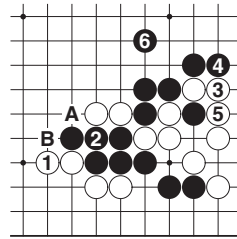
Dia. 1



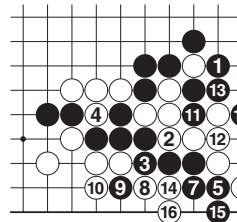
Dia. 2



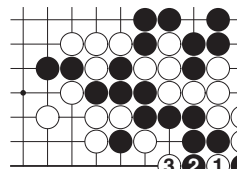
Dia. 3



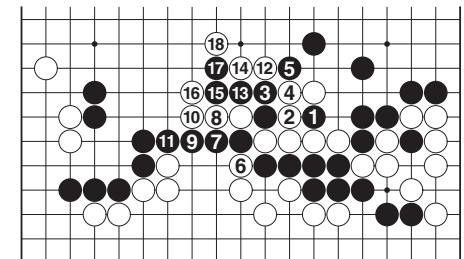
Dia. 4



Dia. 5



Dia. 6



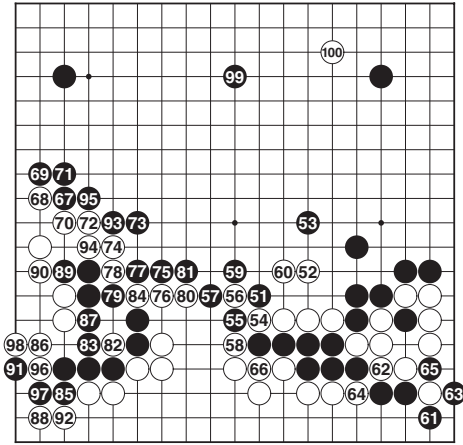
Dia. 7

Zentrum aufzubauen.
 22: Gleich auf 34 zu spielen passt in dieser Stellung besser, damit sich Weiß hier schneller entwickeln kann.

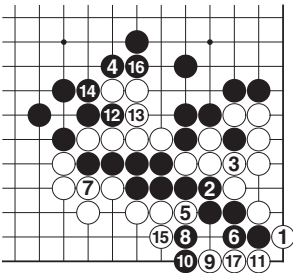
24: Normal wäre auch dieses Mal (vgl. Dia. 1) das Hane auf 1 in Dia. 3 und dann erst das Reinstrecken auf 4. Wenn Schwarz nach 1 in Dia. 3 mit A antworten würde, ist ja auch nicht 3 der besten Zug, sondern das Strecken auf B.

40: Das ist ein Overplay! Wenn man sich das Ergebnis in Dia. 4 ansieht, wenn Weiß einfach gleich auf 1 spielt, dann würde Weiß jetzt sicher nicht A für B abtauschen wollen. Oder?

43: Muss Schwarz hier wirklich decken? Oder kann er einfach auf 1 in Dia. 5 schlagen? Bis 8 entsteht dann ein Semai, dass Schwarz nach dem Tesuji auf 9 in Kombination mit 15 am Ende gewinnt. Aber Weiß kann, statt auf 14 zu spielen, mit 1 in Dia. 6 ein Ko



Figur 2 (51–100)



Dia. 8

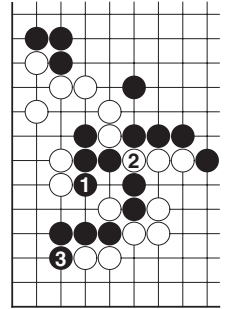
erreichen. Aber Schwarz muss so gar nicht spielen, denn am Ende der Abfolge in dieser Ecke ...
 47: ... steht Schwarz ohnehin ziemlich gut!
 56: Hier zu schneiden funktioniert gar nicht. Der vitale Punkt,

um diesen Schnitt zu widerlegen, ist 1 in Dia. 7. Nach 5 hat Weiß nur drei Freiheiten und die Treppe mit 16 und 18 geht nicht für Weiß. Wenn Schwarz das gesehen hätte, wäre die Partie jetzt schon vorbei gewesen ...

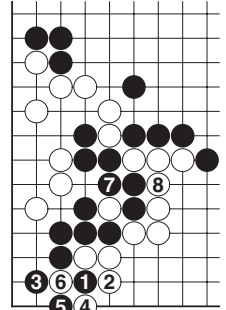
62: Dieser Zug gibt Schwarz die Chance, auf 63 Atari zu geben. Wenn Weiß selbst auf 1 in Dia. 8 gespielt hätte, dann hätte er die gesamte schwarze Gruppe knapp mit einer Freiheit Vorsprung in einem Semeai gefangen.

67: Obwohl Weiß viele Steine gefangen hat, steht Schwarz immer noch nicht schlecht. Weiß hat unten ca. 44 Punkte, aber Schwarz hat die Mitte und auf dem Rest des Brettes großes Potenzial.

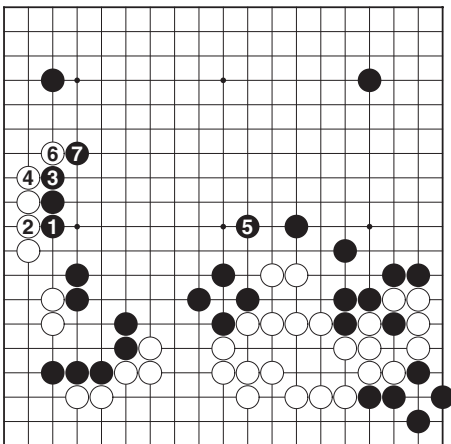
69: Ich würde jetzt lieber auf 1 in Dia. 9 spielen, da Schwarz in der Mitte mehr erreichen kann.



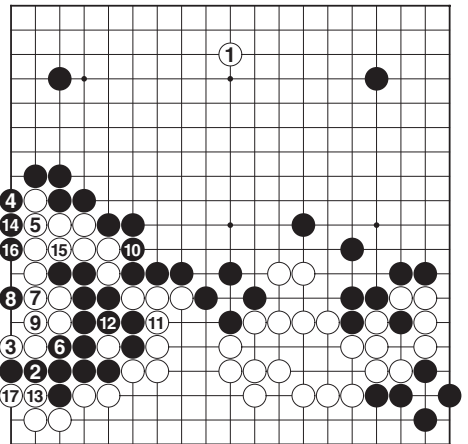
Dia. 10



Dia. 11 (9 schlägt 6)



Dia. 9

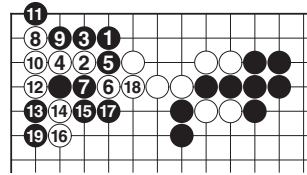


Dia. 12

Amateurpartie

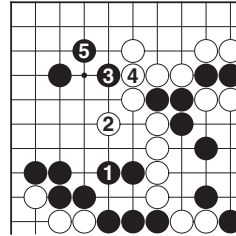
Nach 4 kann Schwarz sogar am Rand fern bleiben und mit 5 die letzte Lücke im Zentrum schließen.

- 83: Das ist der falsche Zug. Nach 88 ist die schwarze Gruppe einfach tot. Mit 1 und 3 in Dia. 10 aber hätte die schwarze Gruppe einfach gelebt.
- 87: Und noch ein schwerer Fehler! Schwarz hätte wenigstens noch ein Ko erreichen können, wenn er wie in Dia. 11 fortgesetzt hätte.
- 96/98: Das war nicht nötig. Weiß hätte stattdessen auch Tenuki auf 1 in Dia. 12 spielen können. Danach gewinnt er das Semai immer noch knapp mit einer Freiheit.
- 99: Weiß hat jetzt durch das Fangen der schwarzen Gruppe ca. 85 Punkte, aber Schwarz kann oben potentiell wohl mehr als 90 Punkte erwarten.
- 120: Normal wäre wohl eigentlich 1 in Dia. 13, aber dann bekommt Schwarz den großen Zug 4 in Vorhand. Sollte Weiß nicht einsehen, dass 4



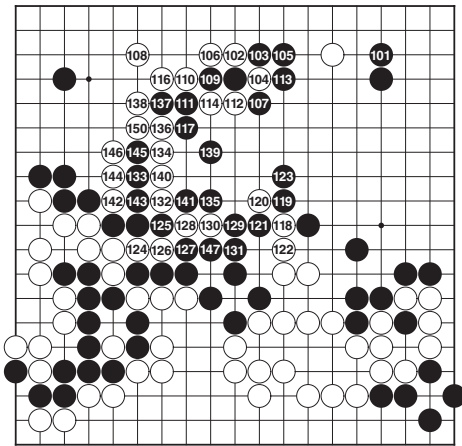
Dia. 14

Vorhand ist, dann ist 8 der vitale Punkt, um die weiße Gruppe in der Zugfolge bis 14 umzubringen.



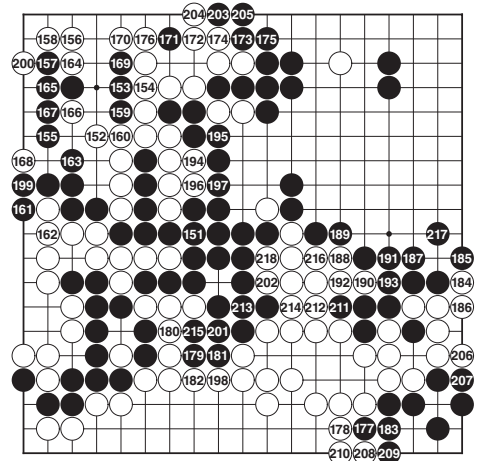
Dia. 15

141: Dieser Zug war schlecht. Schwarz schlägt zwar mit 147 zwei Steine, aber nach 152 ist die schwarze Ecke links klein und schwach geworden. 141, 143 und 145 sind alles Züge, die nur Weiß helfen. Weiß hatte wie in Dia. 12 mit 1 verteidigen sollen und

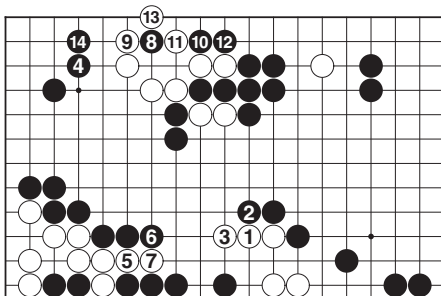


Figur 3 (101–150)

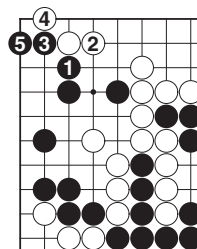
115 auf 104; 149 auf 128; 149 auf 130



Figur 4 (151–200)



Dia. 13

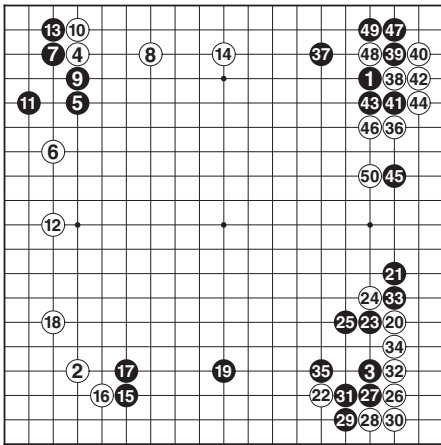


Dia. 16

hätte nach 5 eine solide Ecke und würde klar führen.

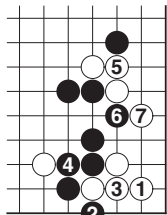
157: Schwarz hätte, wie in Dia. 16 gezeigt, noch mit seiner Gruppe leben können, allerdings hätte das dann mittlerweile nicht mehr zum Sieg in der Partie gereicht. Mit zwei toten Gruppen verliert Schwarz dann deutlich.

Partie: 4. Jugend-Mannschafts-Europameisterschaft 2018, 3. Runde, 25.01.18
Weiß: Virginia 3d (RU)
Schwarz: feiyang 2d (DE)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 319 Züge. Schwarz gewinnt mit 2,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1-50)

30: 1 in Dia. 1 ist der richtige Zug in dieser Situation, denn dann kann Weiß nach 4 auf 5 verbinden und muss sich nicht wie in der Partie auf 33 abschneiden lassen.



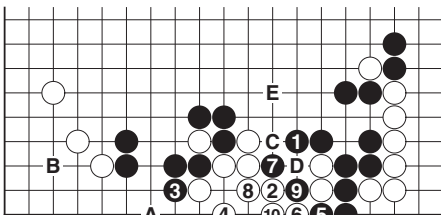
Dia. 1

35: Schwarz steht jetzt wohl schon etwas besser.

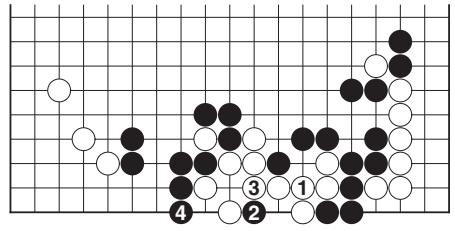
57: Wichtiger als 57 wäre jetzt ein Zug auf A.

61: Das Hane auf B ist besser, um die weiße Gruppe anzugreifen.

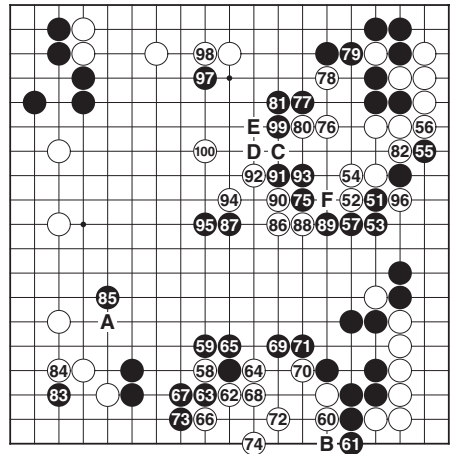
69: Ein möglicher Angriff auf die weiße Gruppe könnte wie in



Dia. 2



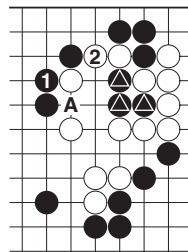
Dia. 3



Figur 2 (51-100)

Dia. 2 aussehen. Nach 10 lebt Weiß zwar, aber da A Vorhand gegen diese Gruppe ist, wird eine Invasion auf B für Schwarz deutlich einfacher. Später kann Weiß allerdings mit C, Antwort auf D und dann E noch in die Mitte eindringen. Sollte Weiß übrigens mit 8 ihre zwei Steine auf 1 in Dia. 3 retten wollen, dann hat ihre Gruppe nach 4 nur ein Auge, was fatal wäre.

77: Die weiße Gruppe ist fast lebendig, da Weiß den Zug auf 82 in Vorhand hat. Daher macht der Angriff mit 77 keinen wirklichen Sinn. Ich würde stattdessen weiter mit



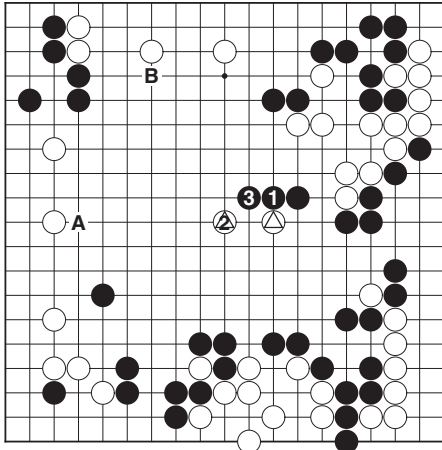
Dia. 4

85 die Mitte groß machen. 78: Besser wäre einfach C gewesen. Damit kommt Weiß automatisch in die Mitte und 77 für C wäre dann ein schlechter Abtausch für Schwarz.

79: Wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 4 antwortet, sind mit 2 die drei markierten Steine gefangen.

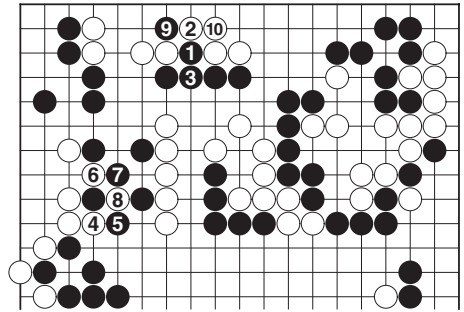
Amateurpartie

- 82: Das ist unnötig, da 82 und D jetzt Miai sind. Ich würde jetzt entweder auf A oder D die Mitte reduzieren wollen.
- 83: Das Tenuki ist die richtige Entscheidung, aber direkt 85 wäre besser gewesen.



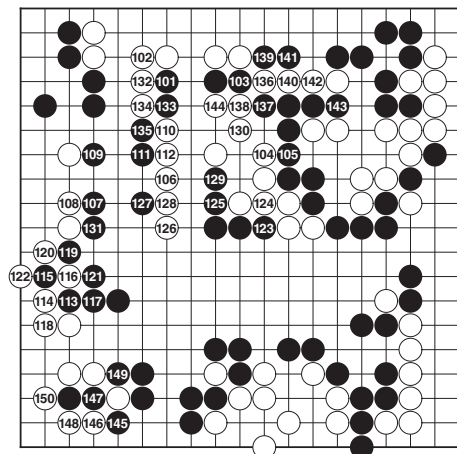
Dia. 5

- 87: So ist der Angriff falsch geführt. Schwarz sollte wie in Dia. 5 die weißen Steine zunächst isolieren. Danach kann er die Anleger auf A oder B in Vorhand nutzen, um Weiß im Zentrum ernsthaft in Bedrängnis zu bringen.
- 94: Weiß hat gute Form bekommen.
- 96: Das ist zwar groß, aber nicht dringend. Da die

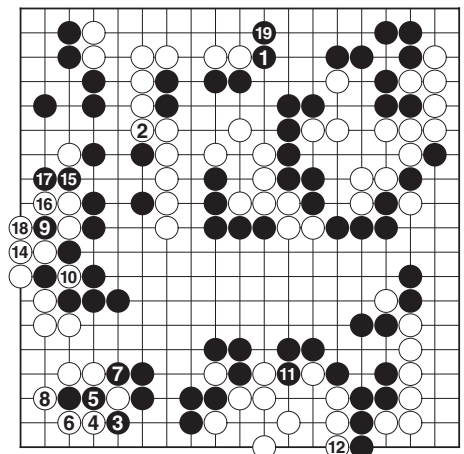


Dia. 6

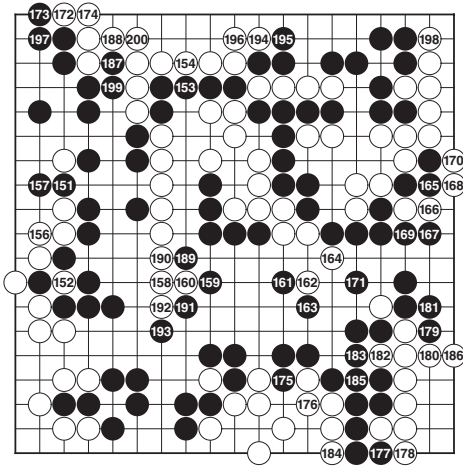
- weiße Zentrumsgruppe noch nicht komplett gesichert ist, wäre E ein guter Zug, um sich abzusichern. Schwarz hat dann kein Angriffsziel mehr und außerdem wird der Schnitt auf F ca. 10 Punkte wert.
- 99: Schwarz hat ein lohnenswertes Ziel vorgesetzt bekommen ...
- 100: ... und Weiß muss laufen.
- 107/109: Ein gut vorgetragener Angriff von Schwarz!
- 122: Schwarz profitiert von diesem Angriff.
- 131: Ich würde den Angriff auf die Mittelgruppe wie in Dia. 6 fortsetzen, da diese noch kein Auge hat. Mit 8 entstünde dann ein Ko, für das Schwarz einige Drohungen parat hat. Wenn Schwarz so gespielt hätte, hatte Weiß keine Chance mehr in der Partie gehabt, denke ich.
- 135: Dieser Zug geht einfach nicht und ist daher wohl auch der Verlustzug der Partie. In der



Figur 3 (101–150)



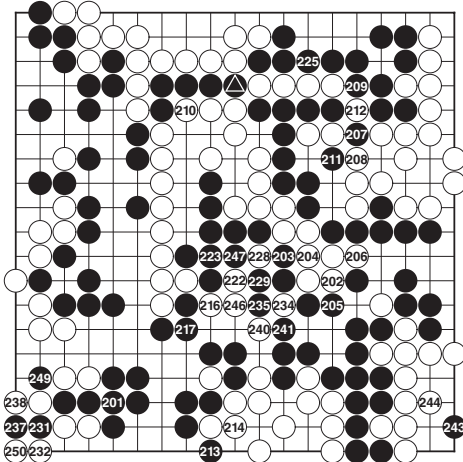
Dia. 7



Figur 4 (151–200)
155 schlägt 152

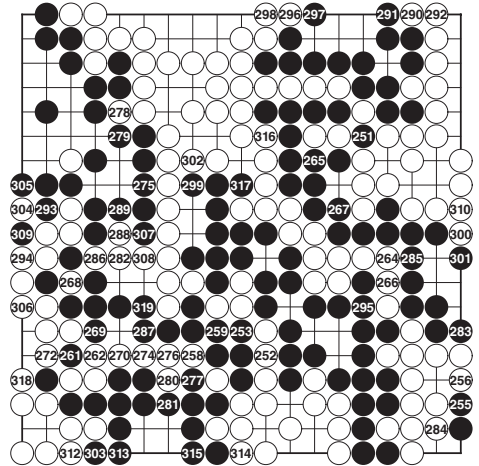
weiteren Abfolge bis 44 verliert Schwarz viele Punkte. Hätte Schwarz stattdessen auf 1 in Dia. 7 gespielt und bis 19 forgesetzt, hätte sie immer noch gut gestanden.

158: Weiß führt nun deutlich. Später hat er zwar noch Endspielfehler gemacht, daher ist die Partie noch knapp geworden, aber der nicht funktionierende Schnitt 135 hat die Partie entschieden.



Figur 5 (201–250)

215, 221, 227, 233, 239, 245 auf 207;
218, 224, 230, 236, 242, 248 auf 212;
219 auf Δ ; 220 schlägt 219; 226 deckt auf Δ

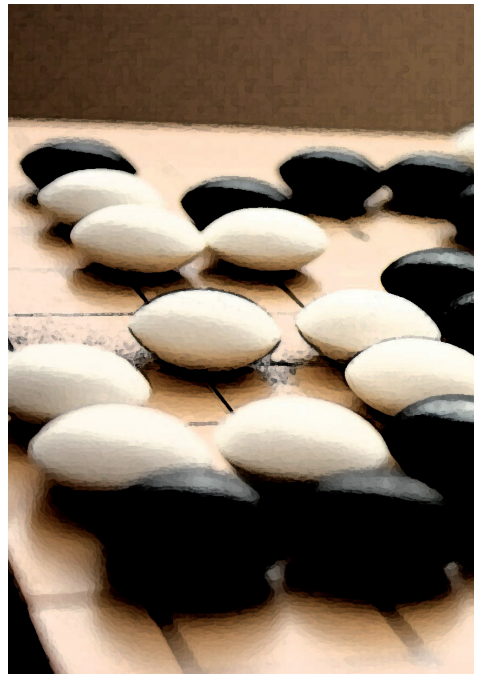


Figur 6 (251–319)

254, 260 über 251; 257, 263 auf 251;
271 schlägt 268; 273 auf 268; 311 auf 304

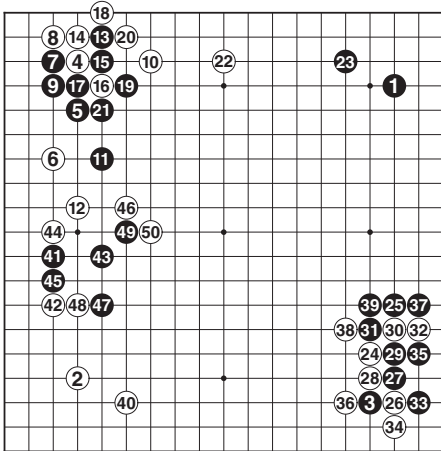
202: Erst auf 203 zu spielen ist besser.

207: Ein Fehler! Weiß kann das Ko, das mit 211 folgt, verhindern, indem er einfach selbst auf 211 spielt.

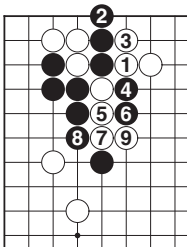


Amateurpartie

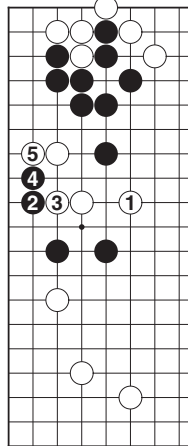
Partie: Landesmeisterschaft Mecklenburg-Vorpommern 2018, Finale, 03.03.18
Weiß: Malte Gerhold 3d
Schwarz: Phillip Lindner 2d
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 257 Züge. Weiß gewinnt mit 6,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1-50)

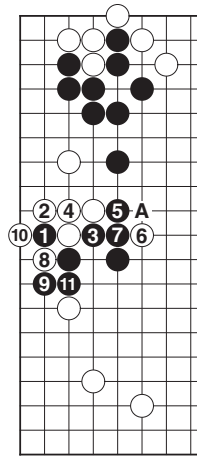


Dia. 1

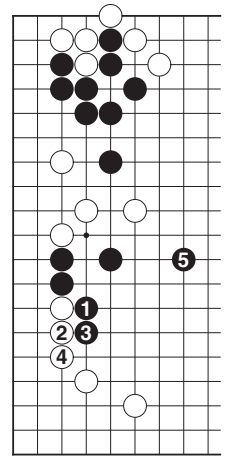


Dia. 2

- 18: Wenn die Treppe für Weiß laufen würde, wäre 1 in Dia. 1 möglich, da Schwarz nicht mit 6 und 8 in einer Treppe fangen kann.
- 22: Ein Joseki! Dieses kann Schwarz allerdings nur spielen, wenn die zu Zug 18 angesprochene Treppe für ihn läuft.
- 44: Normal wäre wohl 1 in Dia. 2. Dann kann Weiß die beiden schwarzen Gruppen mit 3 und 5 getrennt halten und kämpfen.

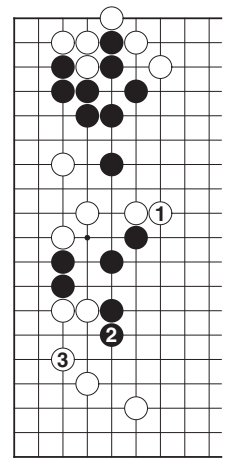


Dia. 3



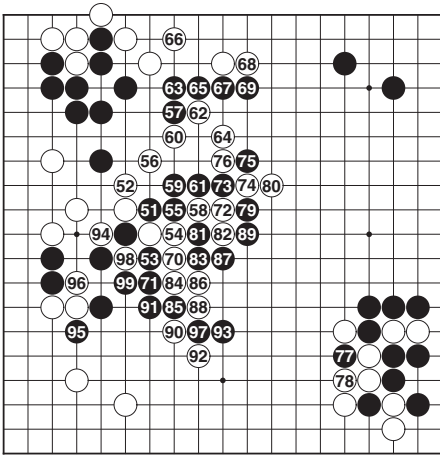
Dia. 4

- 45: Ich hätte auf 1 in Dia. 3 fortgesetzt, um bis 11 einen Stein zu opfern und die weiße Gruppe einzuschließen. Schwarz sollte damit zufrieden sein, denn er hat alles verbunden und keine Schwäche mehr. Auf 1 in Dia. 3 mit A zu antworten ist keine gute Idee, denn dann ist der Reststrecker auf 2 wirklich sehr schmerzhaft für Weiß.



Dia. 5

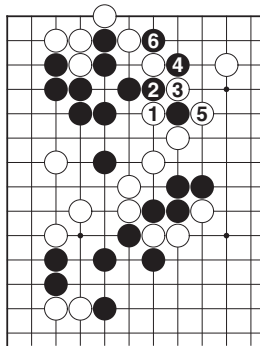
- 47: Das ist zu sanft von Schwarz vorgezogen. Wesentlich besser sieht da die Sequenz aus Dia. 4 aus.
- 50: Dieser Zug ist übertrieben. Wenn Weiß einfach auf 1 in Dia. 5 streckt, hat er gute Form und nach 3 unten eine große Ecke. Was will man mehr?
- 51: Ein wirklich starker Zug!
- 62: Weiß kann nicht mit 1 in Dia. 6 einschließen, da dann mit 6 die Ecke für ihn verloren geht.
- 66: Weiß würde jetzt natürlich gerne auf 1 in Dia. 7 blocken, aber das funktioniert nicht, wie die Zugfolge bis 4 zeigt.
- 67: Der Kampf ist offensichtlich für Schwarz



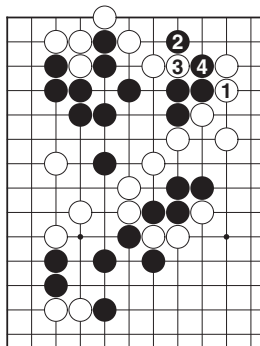
Figur 2 (51-100)
100 deckt

einfacher – seine Formen sehen gut aus, die von Weiß dagegen wirken insgesamt eher unschön verkrampft.

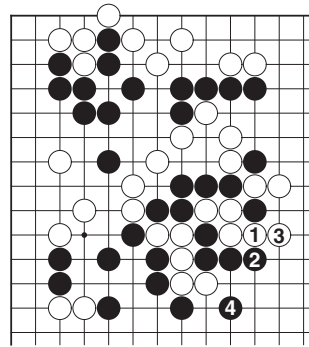
- 88: Wenn Weiß jetzt mit seinen Steinen auf 1 in Dia. 8 rauszieht, dann werden seine anderen Steine mit 4 in einem Netz gefangen.
- 93: Dieser Zug ist ein großer Fehler! Der viele Punkt der Stellung ist 1 in Dia. 9. Mit 3 lebt Schwarz dann einfach und führt deutlich. Nun kann Weiß natürlich 1 in Dia. 9 auch auf 1 in Dia. 10 beantworten, damit Schwarz nicht mehr direkt



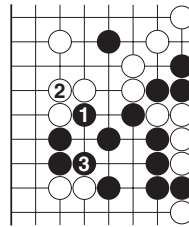
Dia. 6



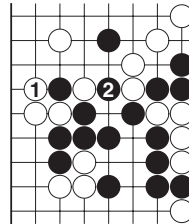
Dia. 7



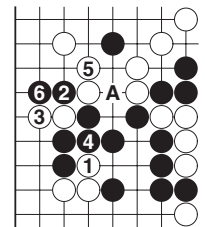
Dia. 8



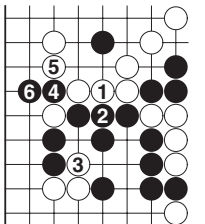
Dia. 9



Dia. 11



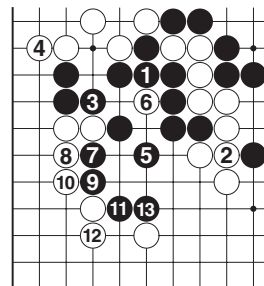
Dia. 10



Dia. 12

den. Zuletzt hat Weiß noch die Möglichkeit, 1 in Dia. 9 mit 1 in Dia. 12 zu beantworten, aber nach 2 sind dieses Mal 3 und 4 Miai.

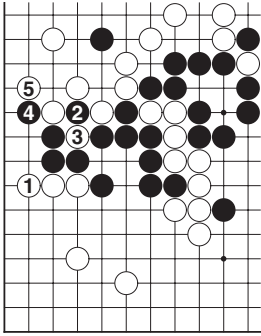
- 94: Ein gutes Timing für einen guten Zug!



Dia. 13

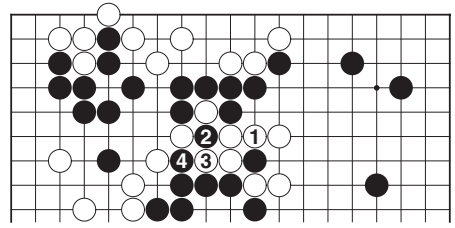
95: Schwarz sollte auf des Atari 94 decken, da er damit einen noch wichtigen Schnittstein rettet, denn die weiße Gruppe darüber lebt dann auch noch nicht und kann später eventuell noch angegriffen werden. Wie Dia. 13 zeigt, kann Schwarz sich,

Amateurpartie

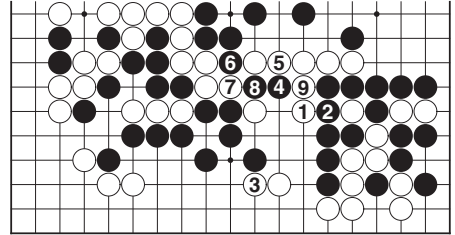


Dia. 14

wenn er auf 1 seinen Schnittstein deckt, mit der Zugfolge bis 13 relativ mühelos zwei Augen basteln. Beantwortet Weiß den schwarz Zug 3 mit 1 in Dia. 14, dann entsteht ein Ko, für das Weiß aber keine sinnvollen Drohungen hat. 110: Schwarz hat eine Menge verlor-



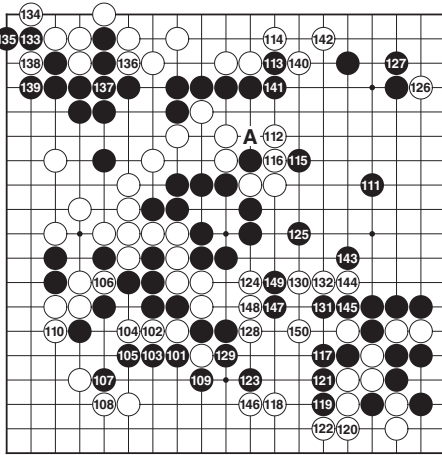
Dia. 16



Dia. 17

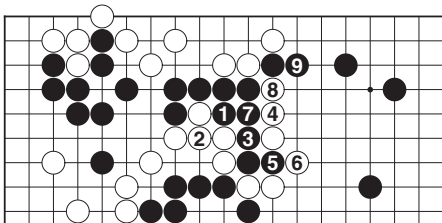
geschnittenen Gruppe und müßte sich daher besser wie in Dia. 16 schneiden lassen. Danach kann Schwarz die weiße Gruppe, die jetzt immerhin ein Auge hat, entweder trotzdem fangen oder durch den Angriff mit zusätzlichen Punkten profitieren.

146: Weiß hätte sich vor diesem Zug zunächst mit dem Peep auf 1 in Dia. 17 stabilisieren können. Wie die Zugfolge bis 9 zeigt, wäre dann hier nicht wirklich viel passiert ...

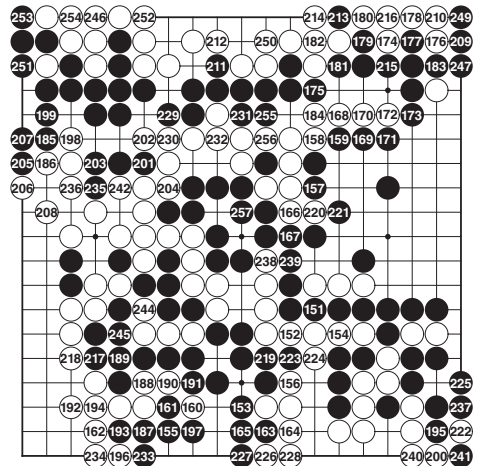


Figur 3 (101–150)

111: ... und sollte daher jetzt versuchen, mit A die ganze rechte Seite zu bekommen.
115/116: Meines Erachtens verliert dieser Abtausch die Partie, weil er das Aji für eine Trennung wie in Dia. 15 zerstört. Nach der Zugfolge bis 9 hätte Weiß ein echtes Problem mit seiner ab-



Dia. 15



Figur 4 (151–257)

243 auf 222; 248 auf 213

Hallo, liebe Kinder!

„Wenn es irgendwo im All intelligentes Leben gibt, kennen sie Go.“ Das Zitat hast Du vielleicht schon mal irgendwo gehört. Angeblich hat das Emanuel Lasker, ein Schachweltmeister, vor über 100 Jahren gesagt. Außerirdische haben wir seitdem immer noch keine gefunden, aber warum dachte Lasker, dass Go auch anderswo bekannt sein würde? Nun, der Grund ist, dass die Regeln von Go so einfach sind. Go und einfach? Das kommt Dir sicher nicht so vor, wenn Du mal wieder vergeblich versuchst zu verstehen, was sich die Profis so denken bei ihren Partien. Und klar: Go zu spielen ist unglaublich komplex. Da kannst Du stolz darauf sein, dass Du es überhaupt schon so gut kannst!

Die Regeln an sich sind aber einfach: Go kann man in zwei Minuten erklären. Versuch das mal mit Schach oder Skat oder Siedler von Catan! Da gibt es viel komplizierteres Spielmaterial, mehr Sonderregeln und immer wieder Ausnahmen.

Je komplizierter aber die Regeln, desto mehr Möglichkeiten, andere Regeln aufzustellen, die auch funktionieren. Beim Schach kann man auch eine Figur dazuerfinden (wie es die Chinesen bei ihrer Schachvariante übrigens gemacht haben) oder man kann die Figuren anders ziehen lassen (wie sie es bis vor ein paar hundert Jahren auch taten) oder man kann die Ausgangsstellung mischen (wie es bei Chess960 gemacht wird).

Beim Go gibt es nicht so viele Regeln und daher auch nicht so viele Möglichkeiten, ein wirklich anderes Spiel zu erhalten. Man kann vielleicht die Zählweise oder die Ko-Regel etwas abändern, aber das ändert nicht viel am Spiel. Davon abgesehen gibt es nur ganz wenige Dinge, die man ändern kann und die dann zu Varianten wie Torus-Go und Ein-Augen-Go führen. Beides hatten wir hier früher schon mal erklärt.

Wenn man erstmal schwarz setzt, versucht, mit den Steumzingelte Steine herausman ziemlich schnell zumin einer Go-Variante oder sogar bei „unserem“ Go. Vielleicht spielt man also irgendwo weit draußen im Weltall tatsächlich Go. Und vielleicht sogar auf einem Planeten mit zwei Sonnen wie in unserem Bild ...

ze und weiße Steine auf ein Gitternetzen Gebiete einzukreisen und schlägt, dann landet dest bei



Bis bald,

黒



Euer
Hej

Deutschlandpokal 2018

Zwischenstand nach 5 von 13 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (59 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	Summe
1 Drewitz, Michael	2k	3	-	2	-	2	7
2 Quathamer, Casjen	1d	4	-	0	0	2	6
3 Maile, Thomas	1k	2	2	2	-	-	6
Pittner, Thomas	1k	4	0	2	-	-	6
5 Kettenring, Thomas	3d	-	2	-	2	-	4
6 Mex, Gerhard	1k	3	0	0	0	0	3
7 Otte, Berthold	2k	3	-	-	-	-	3
Weigelt, Timo	1d	3	-	-	-	-	3
9 Gauthier, Lena	1k	2	-	0	0	0	2
10 Cinal, Tarik	2d	-	2	-	-	-	2
Erichsen, Thore-von	2d	-	-	2	-	-	2
Jendrusch, Norbert	3d	-	2	-	-	-	2
Jordan, Daniel	1k	-	-	2	-	-	2
Kiehl, Andreas	1d	-	2	-	-	-	2
Rölz, Marcus	2k	-	-	2	-	-	2
Spletstösser, Peter	2d	-	-	2	-	-	2
Wandelt, Lukas	1k	-	-	-	-	2	2
Werner, Wolfgang	2d	-	2	-	-	-	2
Zakrzewski, Guido	1d	-	2	-	-	-	2

Die Pokalturniere 2018:

Essen
 Erding
 Hamburg-Harburg
 Berlin
 Bochum
 Frankfurt
 Hannover
 Jena
 Kassel
 Schwerin
 Stuttgart

Die Turniere in Bremen und Recklinghausen können 2018 nicht teilnehmen, werden aber im nächsten Jahr im direkten Vergleich bevorzugt.

Kürzel:

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

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (87 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	Summe
1 Donle, Isabel	5k	-	-	2	-	6	8
Gemander, Patrick	6k	-	6	-	2	-	8
Kirch, Daniel	5k	-	6	-	2	-	8
4 Langlotz, Tobias	9k	4	0	2	-	-	6
WÄ¼rfel, Tim Robert	4k	2	-	0	-	4	6
6 Cinar, Kasim	3k	2	-	-	-	4	6
Janke, Maximilian	5k	-	4	-	2	-	6
MÄ¼ller, Marcus	7k	-	-	4	-	2	6
Reinke, Hendrik	4k	-	2	-	4	-	6
10 Hartig, Silvia	9k	1	0	2	2	-	5

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (36 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	Summe
1 Klupsch, Christina	10k	2	-	4	-	-	6
2 Igel, Carsten	15k	3	-	-	-	2	5
3 Horatschek, Peter	19k	-	2	0	2	0	4
4 Hebsacker, Hannah	15k	-	0	4	-	-	4
Weber, Timo	12k	0	-	4	-	-	4
6 Arnhold, Moritz	11k	-	-	-	-	4	4



* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2018 sind unter www.dgob.de/pokal zu finden.

Dzioba, Justin	15k	-	-	4	-	-	4
Henkel, Marco	10k	-	-	4	-	-	4
Le, Vincent	15k	-	-	4	-	-	4
Quathamer, Elizaveta	18k	4	-	-	-	-	4
Shen, Yiheng	16k	4	-	-	-	-	4
Skrypov, Ivan	15k	-	-	-	4	-	4
Weber, Jens	12k	4	-	-	-	-	4

Georg Ulbrich

Kids- & Teenspokal 2017

Dieser Pokal soll alle Kinder und Jugendlichen, die Go spielen können ermutigen, möglichst viel auf Turnieren zu spielen und Punkte zu sammeln. Auch in diesem Jahr gibt es am Jahresende Geld- und Sachpreise sowie Urkunden zu gewinnen.

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

Bisher wurden 19 Turniere gewertet, es spielen 46 Jugendliche im Pokal mit.

Wir möchten noch einmal alle Turnierveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler (möglichst zusammen mit den Ergebnislisten) zu melden, wenn sie teilnehmen möchten. Bisher ist das erst ein einziges Mal geschehen...

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

U12							
Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Li	Shizhao	2006	Wuppertal	5k	9	18
2	Zhang	Shukai	2007	Frankfurt	2k	5	15
3	Pittner	Arwen	2007	Berlin	15k	4	8
4	Rieger	Angelika	2006	Trier	10k	3	7
5	Zhu	Kevin	2006	Ratingen	11k	2	6
6	Hebsacker	Hannah	2006	Hamburg	15k	3	6
7	Marz	Ferdinand	2006	Jena	6k	4	4
8	Kobayashi	Riku	2010	Berlin	7k	1	4
9	Pittner	Arwen	2007	Berlin	15k	3	4
10	Bauer	Camilo	2009	Fürth	17k	2	4

U18							
Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Donle	Isabel	2002	Potsdam	5k	4	11
2	Pittner	Arved	2004	Berlin	5d	4	10
3	Weber	Jens	2003	Ratingen	12k	3	8
4	Schaaf	Emanuel	2003	Trier	1d	3	6
5	Asanovic	Marijan	2002	Berlin	8k	2	6
6	Schomberg	Jan	2001	Meerbusch	8k	2	6
7	Gerhards	Lea	2009	Trier	25k	2	4
8	Jacobsen	Manuel	2003	Hamburg	1d	1	3
9	Korf	Alexander	U16	Mainz	2k	1	3
10	Semmler	Gregor	2004	Jena	2k	2	3

Turnieren Ihr gespielt habt.

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

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

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

Maria & Sabine Wohnig

Der Durchbruch zum 12. Kyu (4): Treten Sie näher!

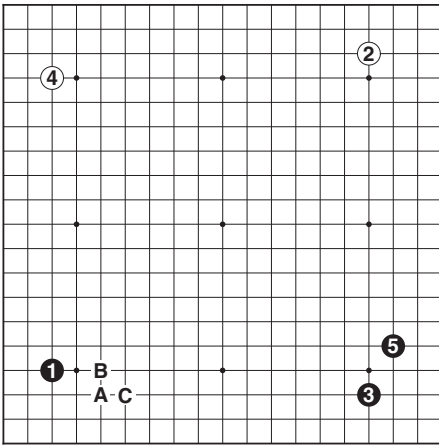
von Klaus Petri

Sehr geehrte Damen und Herren,

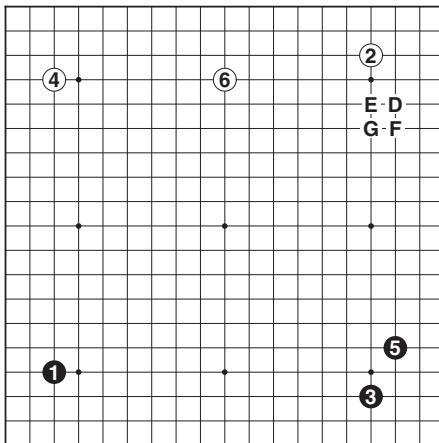
wir haben ein neues Feature in unserer Kolumne, die Überschrift wird ab heute durch das aktuelle Thema ergänzt: Treten Sie näher!

Beginnen wir mit einer Turnierpartie zwischen einem 17-Kyu und einem 18-Kyu auf dem Recklinghäuser Guzumi 2018. Was bedeutet „näher treten“?

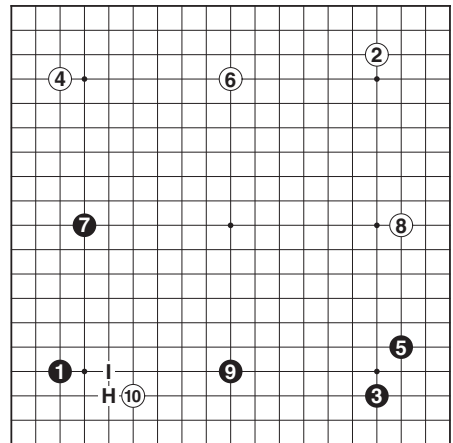
Unser Thema kommt früh ins Spiel: Im 6. Zug würde ich mit Weiß gerne auf A oder auf B spielen. Weiß denkt aber von seinen Steinen aus und spielt lieber an „seinem“ Rand, als dem Schwarzen näher zu treten. Vermutlich ist das Geschmackssache, ebenso wie die Frage, ob man A, B oder C besser findet. Was weiß denn ich? Go ist ein schwieriges Spiel und die Eröffnung versteht eh keiner. Im nächsten Zug will ich mich dann mit Schwarz an eine weiße Ecke annähern und ich finde, es bietet sich D an. Meinetwegen auch E, F oder auch G. Das ist mir eigentlich egal, aber ich will ein sogenanntes Kakari spielen: eine Annäherung an eine gegnerische Ecke. Das Spiel wiederholt sich: Weiß und Schwarz spielen lieber Ausdehnungen, als näher zu treten. Ich bekomme allmählich das Gefühl, die beiden wollen respektvollen Abstand halten, um unnötigen Ärger zu vermeiden. In Zug 10 spielt Weiß dann endlich ein Kakari,¹ welches allerdings von Schwarz geflissentlich ignoriert wird. Besser nicht auf den Ärger eingehen und in aller Ruhe weiter von



Dia. 1: Zeit für ein Kakari?



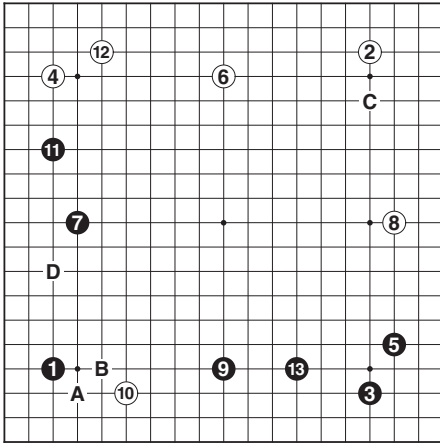
Dia. 2: Noch eine Möglichkeit



Dia. 3: Endlich!

¹ W10 ist kein schlechter Zug, aber ich wäre mit H gerne noch näher an die Ecke getreten, um nicht von Schwarz auf I den Zugang zur Ecke versperrt zu bekommen, wonach es etwas schwierig werden könnte, locker eine Gruppe zu basteln.

meinen eigenen Steinen aus spielen, scheinen seine nächsten Züge zu sagen. Insbesondere S13 zeigt da ein klares Bild: Weiß soll nicht unnötig bedrängt werden und selbst will man auch keine Ärger haben.



Dia. 4: So friedlich?

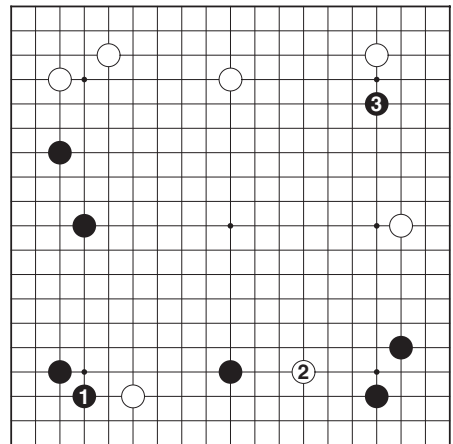
Leider habe ich eine schlechte Nachricht für die Anhänger dieser friedlichen Spielauffassung: Es wird schwierig, zum 12-Kyu durchzubrechen, wenn man grundsätzlich vermeiden möchte, dem Gegner näher zu treten. Gegen einen Mitspieler, der dazu bereit ist, bekommt man einfach nicht genug vom Brett. Betrachten wir einmal in Ruhe zweieinhalb Alternativen zu S13: Schwarz könnte mit A in Dia. 4 auf das „Hallo“ von W10 antworten. Das sichert die Ecke und fragt Weiß, was sein Stein 10 zu tun gedenkt. Alternativ könnte man auch mit B den weißen Stein befragen, was seine Pläne sind. B plant, eher den Bereich bei D großräumig zu sichern als die Ecke. Eine ganz andere Idee wäre es, mit C sich einer gegnerische Ecke zu nähern, um diesen Bereich nicht ohne Widerstand dem Weißen zu überlassen.

Ich vermute, Schwarz wählt seinen 13. Zug in Dia. 4, um eine weiße Invasion an dieser Stelle zu vermeiden. „Was soll ich denn machen, wenn Weiß hier reingeh?“ Betrachten wir meinen Vorschlag in Diagramm 5: Man könnte der Ecke oben rechts mal Hallo sagen.² Ja, mag der Leser nun sagen, das endet

² Oder die Ecke unten links zumachen, je nachdem, was man im letzten Zug gemacht hat.

doch in unkontrollierbarem Chaos! Dem würde ich entgegen, Go sei nun einmal ein unkontrollierbares Chaos.³ Und noch dazu verstehe ich nicht, wieso das Chaos in Diagramm 5 schlecht für Schwarz sein soll. Eher schon könnte ich erklären, wieso es unangenehm für Weiß ist.⁴

Ich glaube, es ist ein wichtiger Entwicklungsschritt, Kakaris zu spielen und nicht nur von den eigenen Steinen aus über das Brett zu krabbeln. Am Einfachsten probiert ihr das in den nächsten Partien gleich in den Zügen 5 oder 6 aus, bevor ihr es vergesst.⁵ Wer an allen Stellen einen gebührenden Abstand vom Gegner halten möchte, um Ärger zu vermeiden, dem empfehle ich eine Partie Golf, oder meinnetwegen Tennis.⁶



Dia. 5

³ Ich gebe zu, dass AlphaGo und ähnliche Intelligenzformen zunehmend anfangen, sich in dem Chaos zu Hause zu fühlen. Aber das ändert wenig daran, dass für mich das Spiel kaum zu kontrollieren ist und schon gar nicht im Fuseki.

⁴ Weil nämlich seine beiden Steine am unterem Rand kaum viel Gebiet machen werden. Davor, dass beide am Ende mit kleinen Gruppen leben, habe ich keine Angst. Kleine Gruppen sind in der Regel ineffizient.

⁵ Jetzt höre ich den Lesen förmlich rufen: Aber der Soundso hat gesagt, ein Shimari sei ein guter Zug. Ja, das stimmt. Aber ein Kakari ist auch ein guter Zug. Und es ist wichtig, sich an beides zu gewöhnen!

⁶ Übrigens ist es sehr spannend zu sehen, wie die Topspieler zunehmend näher an den Gegner herantreten als in den Jahrzehnten zuvor. Es ist fast so, als würden sie zunehmend die Höflichkeit der Begrüßung vergessen, um direkt ins „Handgespräch“ zu springen.

International

von Lars A. Gehrke

Korea gewinnt 19. Nongshim-Pokal

Der 19. Nongshim-Pokal wurde dominiert und gewonnen vom koreanischen Team. Die erste Phase dieses Turniers wurde vom 19. bis zum 22. September letzten Jahres (2017) in Shenyang, China, ausgetragen. Alle vier Partien dieser Phase wurden vom Koreaner Shin Minjun 6p gewonnen. Er besiegte abwechselnd Fan Tingyu 9p (China), Yu Zhengqi 7p (Japan), Zhou Ruiyang 9p (China) und Kyo Kagen 7p (Japan). Damit besiegte er im Alleingang jeweils zwei von fünf Mitgliedern der gegnerischen Mannschaften.

Die zweite Phase wurde am 24. bis 28. November 2017 in Pusan, Korea, ausgetragen. Die ersten beiden von diesmal fünf Spielen gewann auch Shin Minjun, zuerst gegen Chen Yaoye 9p (China) und anschließend gegen Yamashita Keigo 9p (Japan). Damit hatte ein einziger koreanischer Spieler mehr als die Hälfte aller Mitglieder der gegnerischen Mannschaften besiegt. Im dritten Spiel am 26. November unterlag Shin Minjun schließlich Dang Yifei 9p (China), der auch alle weiteren Partien dieser Phase gewann. Er besiegte Ichiriki Ryo 8p

aus Japan und Kim Myeonghoon 5p aus Korea an den beiden folgenden Novembertagen.

Die dritte Phase wurde vom 26. Februar bis 1. März in Shanghai, China, ausgetragen. Zu diesem Zeitpunkt waren noch ein japanischer, zwei chinesische und vier koreanische Spieler im Turnier. Dang Yifei besiegte in der ersten Runde mit Weiß den aktuell besten Spieler Japans und Träger aller sieben Inlandstitel, Iyama Yuta 9p. Da er das letzte Mitglied des japanischen Teams war, schied damit Japan aus dem 19. Nongshim-Pokal aus. Dang Yifei besiegte anschließend den Koreaner Shin Jinseo 8p, aber unterlag schließlich mit Schwarz gegen Kim Jiseok denkbar knapp mit nur einem halben Punkt.

Jedes Team hat den besten Spieler als letztes Ass im Ärmel bis zum Schluss aufbewahrt. So spielte am 1. März 2018 Kim Jiseok gegen den letzten chinesischen Spieler, Ke Jie 9p, und gewann durch Aufgabe. Somit gewann Korea den 19. Nongshim Pokal, ohne dass das letzte koreanische Teammitglied, Park Junghwan 9p, spielen musste.

Der Nongshim-Pokal ist ein Mannschaftsevent zwischen China, Japan und Korea. Der Sponsor, Nongshim, ist ein koreanischer Instant-Nudel-Hersteller. Die Zeiteinstellungen des Turniers liegen bei einer Stunde Hauptbedenkzeit und nur einer Byoyomi-Periode mit einer Minute. Das Preisgeld liegt bei 500 Mio. Won (ca. 380.000 Euro). Das Turnier verwendet ein Gewinn-und-Fortsetzungs-Format, was typisch ist für solche Mannschaftsturniere. Jede Mannschaft hat eine feste Reihenfolge mit fünf Spielern und es spielt immer der oberste, noch im Turnier verbliebene Spieler gegen die anderen solange, bis nur noch eine Mannschaft übrig bleibt, die dann das Turnier gewinnt.

Die Gewinn-Verlust Rechnung der drei Mannschaften für den 19. Nongshim-Pokal ist: Korea: 8-3, China 5-5, Japan 0-5. Damit schnitt Japan noch schlechter ab als letztes Mal, wo wenigstens ein Sieg erzielt wurde. Nachdem nun China den Nongshim-Pokal vier Jahre in Folge gewonnen hat, gewinnt nun erstmals Korea wieder



Das letzte japanische Teammitglied, Iyama Yuta 9p (links), verliert gegen Dang Yifei 9p aus China

und erhöht damit den Vorsprung in der Statistik auf zwölf Siege insgesamt für Korea. Damit hat Korea aktuell genau doppelt so viele Siege wie China. Japan ist weiterhin weit abgeschlagen, mit nur einem Sieg aus dem Jahr 2006.

Yu Zhiying gewinnt 1. Senco-Pokal

Das Senco „World Women’s Go“ Turnier 2018, um den vollen Namen zu nennen, ist ein neues internationales Turnier gegründet von den Sponsoren des japanischen Senco Pokals. Der Hauptsponsor ist die Senco Group Holding, deren hauptsächlicher Geschäftsbereich im Transportwesen liegt.



Fujisawa Rina 3p (links) gegen Choi Jung 9p beim Spiel um Platz 3 des 1. Senco Pokals.

Weitere Sponsoren sind Asahi Kasei (weltweit agierender japanischer Chemie-Konzern), Sekisui House (einer der größten japanischen Unternehmen im Bauwesen), JAL (Japan Airlines) und andere.

Dieses Turnier wurde auch ins Leben gerufen, um lokalen Spielerinnen

mehr internationale Erfahrung zu geben. Insgesamt gibt es acht Teilnehmerinnen, davon kommen vier aus Japan und jeweils eine Teilnehmerin aus den Regionen China, Korea, Taiwan und Europa. Japan und der japanische Go-Verband Nihon-Kiin sind die Veranstalter des Turniers. Ausgetragen wurde der 1. Senco Pokal am 14. bis 16. März 2018 in Tokyo. Gespielt wurde mit einem Komi von 6,5 Punkten, einer Hauptbedenkzeit von 2 Stunden und einem Byoyomi von 1 Minute. Der erste Platz bekommt ein Preisgeld von zehn Millionen Yen (ca. 75.000 Euro), der zweite Platz drei Millionen Yen (ca. 22.500 Euro), der dritte Platz zwei Millionen Yen (ca. 15.000 Euro) und der vierte Platz eine Millionen Yen (ca. 7.500 Euro).

Europa wurde beim 1. Senco Pokal von Natalia Kovaleva 5d und mehrfache Gewinnerin der europäischen Go-Meisterschaft der Frauen vertreten. Sie verlor in der ersten Runde gegen die Japanerin Fujisawa Rina 3p. Außerdem besiegte in der ersten Runde Joanne Missingham 7p (Taiwan) Nyu Eiko 2p (Japan), Yu Zhiying 6p (China) besiegte Xie Yimin 6p (Japan) und Choi Jung 9p (Korea) gewann gegen Mukai Chiaki 5p (Japan). Im Halbfinale am 15. März 2018 gewann Joanne Missingham gegen Fujisawa Rina durch Aufgabe



Yu Zhiying 6p (rechts) erhält das Preisgeld für den 1. Platz des 1. Senco Pokals. Neben ihr steht die Zweitplatzierte Joanne Missingham 7p.

und Yu Zhiying gegen Choi Jung ebenfalls durch Aufgabe. Das Spiel um Platz drei konnte Choi Jung für sich entscheiden. Im Finale passierte etwas sehr außergewöhnliches und für professionelle Spieler wie Spielerinnen sehr seltenes: Joanne Misingham verlor gegen Yu Zhiying auf Zeit. Sie sagte später, dass es ihr erstes Mal in sieben oder acht Jahren war, dass sie das Finale eines internationalen Turniers erreicht hat. Sie beschrieb Yu Zhiying als eine gute Freundin, mit der sie schon oft gespielt habe, weswegen sie beide den Spielstil des anderen kennen.

Misingham wurde am 26. Mai 1994 in Australien geboren, verbrachte sieben Jahre ihres Lebens in Taiwan, bevor sie mit ihrer Familie nach San Diego, Kalifornien, immigrierte. Yu Zhiying wurde am 23. November 1997 in Jiangsu, China, geboren und ist aktuell die stärkste chinesische Go-Spielerin. Sie gewann ihren ersten internationalen Titel 2015 beim 6. Bingsheng Pokal. Choi Jeong ist am 7. Oktober 1996 in Südkorea geboren und fing ihre professionelle Karriere 2010 an. Sie ist momentan (Stand April 2018) mit einem ELO von 3296 Punkten die stärkste Go-Spielerin der Welt.

Park Junghwan gewinnt wieder die Weltmeisterschaften im Go

Dies ist ein weiteres relativ neues internationales Turnier, das letztes Jahr vom Nihon Ki-in mit der Unterstützung von verschiedenen Sponsoren ins Leben gerufen wurde. Der erste Preis erhält 20 Millionen Yen (ca. 150.000 Euro), der zweite Platz 5 Millionen Yen (ca. 37.500 Euro), der dritte und vierte Platz 2,5 Millionen Yen (ca. 18.750 Euro) und der fünfte und sechste Platz 1 Millionen Yen (ca. 7.500 Euro).

Da nur sechs Spieler insgesamt antreten, hat jeder die Aussicht auf Preisgeld sicher. Von den sechs Spielern sind zwei aus Japan, zwei aus Korea, einer aus China und einer aus Taiwan. Das Turnier wurde vom 17. bis 19. März 2018 in Tokyo ausgetragen. Die höchste Auszeichnung ging erneut an Park Junghwan 9p (Korea), der Ke Jie 9p (China) im Halbfinale und Iyama Yuta 9p (Japan) im Finale

besiegte. Die Zeitvorgabe beträgt jeweils drei Stunden, wobei die letzten fünf Minuten das Byoyomi darstellen. Das Komi liegt bei 6.5 Punkten.

Die weiteren Ergebnisse: In der ersten Runde besiegte Yamashita Keigo 9p (Japan) mit Weiß Wang Yuanjun 8p (Chinese Taipei) und Ke Jie gewann auch mit Weiß gegen Shin Jinseo 8p (Korea). Im Halbfinale gewann Iyama Yuta gegen Yamashita Keigo durch Aufgabe.

In diesem Turnier fing Park Junghwan als Sieger der letzten Ausgabe im Halbfinale an. Iyama startete auf Wunsch der Sponsoren ebenso im Halbfinale. Yamashita Keigo hat sich seinen Platz durch den Gewinn eines Qualifikationsturniers verdient. Shin Jinseo (mit 18 Jahren der jüngste Spieler des Turniers) errang seinen Platz als zweitplatziertes Spieler in Korea und Wang Yuanjun als bester Spieler in Chinese Taipei. Dass der Gewinner der vorigen Ausgabe die erste Runde überspringt, ist durchaus üblich (z.B. beim TV-Asien-Turnier), aber nicht jeder hat der Bevorzugung Iyama Yutas zugestimmt. Ke Jie sagte auf der Pressekonferenz: „Ich war von der Aufstellung der Spieler im Spielplan überrascht.“ Allerdings war es nur das Glück der Auslosung, dass Ke Jie und Park Junghwan, die weltbesten Spieler unserer Zeit, nicht schon in der ersten Runde gegeneinander gespielt haben. Nach seiner Niederlage im Finale beträgt die Statistik der Spiele von Iyama Yuta gegen Park Junghwan 2:4. Auf Youtube ist unter folgendem Link das Finale mit englischem Kommentar von Michael Redmond 9p abrufbar: www.youtube.com/watch?v=Kv8fqet5OHg



Iyama Yuta 9p (links) unterliegt im Finale gegen Park Junghwan 9p, dem erneuten Gewinner der Go Weltmeisterschaften.

Japan

von James Brückl

Judan

Murakawa Daisuke 8p erkämpfte sich das Recht zur Herausforderung von Iyama Yuta 9p. Anfang März trafen beide aufeinander und in den insgesamt drei Spielen bis zum 12.04. verlor Murakawa Daisuke jedes Mal, so dass Iyama Yuta auch weiter diesen Titel hält.

Honinbo

Yamashita Keigo 9p setzt sich als einziger mit fünf Siegen in der Honinbo-Liga durch und wird Herausforderer von Iyama Yuta 9p.

Gosei

In der Gosei-Liga (gespielt als Ausscheidungsturnier) treffen Kyo Kagen 7p und Motoki Katsuya 8p im Finale aufeinander und bestimmen in diesem Entscheidungsspiel den Herausforderer von Iyama Yuta.



Fujisawa Rina 3p

Weitere Ligen

Die Kisei-, die Oza- und Tengen-Liga sind wieder in vollem Gange, in der Meijin-Liga sind bereits mehr als die Hälfte der Spiele gespielt, doch ist ein Favorit noch nicht auszumachen.

Meijin der Frauen

Bereits im Februar traf die Herausforderin Yashiro Kumiko 6p auf die Titelträgerin Fujisawa Rina. Yashiro Kumiko war die Honinbo-Titelträgerin 2005 und 2006. Fujisawa Rina 3p konnte sich aber in den Begegnungen vom 28.02. und 07.03. und somit insgesamt deutlich durchsetzen und verteidigt damit ihren Titel.

Korea

von Tobias Berben

1. Crown Haitai Cup

Das erste Finale des Crown Haitai Cups war eine Auseinandersetzung zwischen Park Junghwan 9p und Shin Jinseo 8p. Am Ende konnte Park Junghwan Shin Jinseo mit 2-1 besiegen und so den ersten Crown Haitai Cup für sich entscheiden.

KBS Cup

Im Best-Of-Three-Finale des KBS Cups kann sich Park Junghwan 9p mit 2-0 gegen Kim Jiseok 9p den Titel holen.

Koreanische Rangliste

Pl.Spieler	+	-	Rate
1 Byun Sangil 7p	34	6	85%
2 Kim Jaeyoung 3p	32	11	74%
3 Lee Sedol 9p	31	6	84%
4 Kim Jiseok 9p	28	5	85%
Choi Jung 9p	28	9	76%
6 Lee Donghoon 9p	27	10	73%
7 Shin Jinseo 8p	25	10	71%
8 Park Junghwan 9p	22	5	81%
Shin Minjun 7p	22	9	71%
Song Jihoon 3p	22	9	71%

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Nach der langen Winterpause nimmt die Go-Liga langsam Fahrt auf. Bis 24.04. wurden vier Runden absolviert. Supor Hangzhou konnten alle vier Runden gewinnen. Mit einer starken Besetzung von Park Junghwan 9p, Lian Xiao 9p, Li Qincheng 9p und Xie Ke 5p ist die Mannschaft in diesem Jahr der klare Favorit. Die Tabelle:

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Supor Hangzhou	12	13
2	Jiangsu	10	12
3	Hanzhou Longyuan	9	11
4	Xiamen	9	10
5	Jiangxi	8	10
6	Beijing Minsheng Bank	6	10
7	Zhuhai Beijing Citic	6	8
8	Tianjin	6	8
9	Chengdu	6	8
10	Chongqing	5	6
11	Shandong	3	5
12	Shanghai	3	5
13	Zhejiang	1	3
14	Quzhou	0	3

32. Tengen

Vom 13. bis 17.04. fand das Finale des traditionellen „Tengen“ wie in den letzten Jahren in Tongli statt.

Die Finalisten Lian Xiao 9p und Xie Ke 5p spielen in der Go-Liga für die gleiche Mannschaft und treffen sich selten im Turnier. Lian hat deutlich mehr Erfahrung in großen Turnieren. In komplizierten Kampfsituationen hat er immer eine Möglichkeit gefunden, das Gleichgewicht zu halten und zu seinem Vorteil umzuwandeln. Trotz Niederlage in der ersten Partie konnte

er den Titel am Ende mit 2:1 verteidigen. Xie zeigte auch in vielen lokalen Kämpfen ein sehr gutes Verständnis. Als einem der besten Nachwuchsspieler ist es nur eine Frage der Zeit, bis er seinen ersten Titel holt.

15. Changqi Cup (Ing Cup)

Am 23.04. fand das Viertelfinale des Changqi-Cups in Beijing statt. Lian Xiao 9p gewann unter starkem Zeitdruck gegen Chan Yaoye 9p knapp mit einem Punkt. Wenn er noch eine Minute mehr gebraucht hätte, hätte er zwei Strafpunkte abgezogen bekommen und die Partie mit einem Punkt verloren.

Drei Weltmeister, Shi Yue 9p, Mi Yuting 9p und Tou Jiaxie 9p, konnten sich auch fürs Halbfinale qualifizieren. Im Juli wird es in der Cambridge Universität in Großbritannien fortgesetzt.

CCTV Cup

Am 12.04 fand das Halbfinale des CCTV Cups in Beijing statt.

Die Außenseiter Fan Tingyu 9p und Fan Yunruo 6p konnten sich jeweils gegen die Favoriten Lian Xiao 9p und Zhou Ruiyang 9p durchsetzen und trafen sich im Finale.

Die zwei Fans haben sich auch gleich für den Asien Cup qualifiziert. Fan Yunruo würde durch den Sieg im Finale zum 9-Dan hochgestuft.



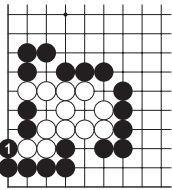
Lian Xiao 9p

Problecke

von Timo Kreuzer

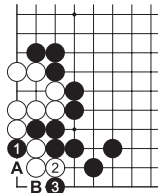
Der Gewinner dieser Ausgabe ist Christoph Berg. Glückwunsch! In der letzten Ausgabe waren einige Diagramme verrutscht. Diesmal ist hoffentlich wieder alles in bester Ordnung, so dass dem Problemlösespaß nichts im Wege stehe. Bei allen Problemen ist Schwarz am Zug.

Lösungen zu 1/2018



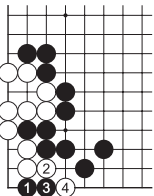
Lösung 1:

Korrekt. Schwarz greift auf die Technik des Verbindens von Gruppen zurück. Danach wird es für Weiß schwierig.



Lösung 2:

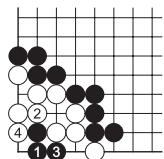
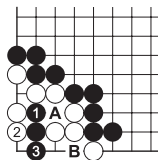
Korrekt. Nur der Einwurf auf 1 tötet. Nach sind A und B miai.



Falsch. So geht es nicht. Nach Weiß 4 lebt die weiße Gruppe bedingungslos.

Lösung 3:

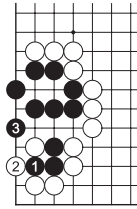
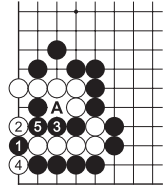
Korrekt. Schwarz kann ohne Ko töten. Für ein Seki benötigt Weiß im Diagramm beide Züge A und B, von denen er jedoch nur einen bekommen wird.



Falsch. Strecken zum Rand mag vital erscheinen, doch die weiße Gruppe hat genug Freiheiten, um ihren Kopf aus der Schlinge zu ziehen.

Lösung 4:

Korrekt. Schwarz spielt Hane und tötet. Verbindet Weiß nach 5, kann Schwarz auf A eine tote Fünf bauen.

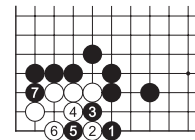
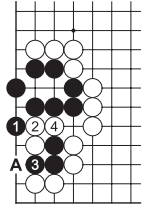


Lösung 5:

Korrekt. Das Tesuji auf 1 ist die Lösung. Schwarz lebt danach einfach ohne Ko.

Falsch. Direkt mit einem zweiten Auge zu drohen funktioniert leider nicht.

Nach Schwarz 3 muss Weiß nicht mehr auf A spielen, sondern bevorzugt natürlich, mit 4 zu töten.

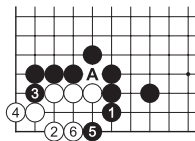
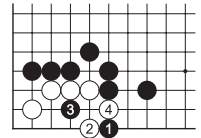


Lösung 6:

Korrekt. Laut offizieller Lösung tötet Schwarz ohne Ko. Einige Teilnehmer haben allerdings dieses Ko gefunden, welches ich nicht widerlegen konnte. Bravo! Starke Spieler mögen sich gern noch einmal an diesem Problem probieren.

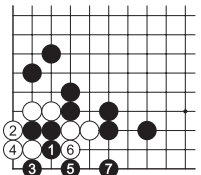
Variante. Der schwarze Zug auf 3 führt nach Weiß 4 zu einem weiteren Ko. Oder etwa nicht?

Falsch. Dieser schwarze Zug 1 funktioniert dank der Freiheit auf A nicht.

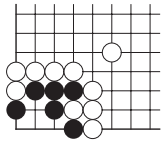


Lösung 7:

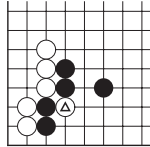
Korrekt. Obwohl die drei schwarzen Steine in der Ecke nicht zu retten sind, kann Schwarz töten.



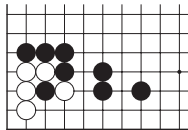
Probleme 2/2018



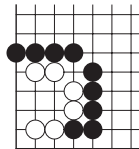
Problem 1:
Schwarz ist in Bedrängnis. (3P)



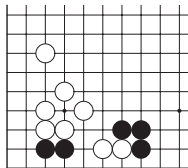
Problem 2:
Kann Schwarz den markierten Stein fangen? (3P)



Problem 3:
Die weiße Gruppe hat noch keine zwei Augen, oder? (4P)

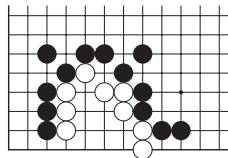


Problem 4:
Schwarz soll töten. (5P)



Problem 5:
Was kann Schwarz in der Ecke erreichen? (6P)

Problem 6:
Geht da was oder geht da nix? Die Auflösung gibt's beim nächsten Mal. (6P)



Hartmann, Kirsten	1k	Jan 18	36	383
Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	Jan 18	38	383
Wirth, Alexander	1k	Jun 17	-3	371
Herwig, Bernhard (3)	1d	Jun 17	-3	366
Wacker, Klaus	8k	Mai 17	-3	360
Busch, Rainer (1)	6k	Jan 18	20	359
Hell, Otto (4)	3k	Jan 18	18	341
Gawron, Christian (8)	2d	Jan 18	36	339
Schunda, Peter	12k	Jan 18	16	336
Koch, Kris (1)	3k	Mrz 17	-3	291
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	Mai 17	-3	274
v. Erichsen, Svante (2)	2d	Jun 17	-3	270
Wolfgramm, Jens	4k	Jun 17	-3	258
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	Jun 17	-3	236
Herwig, Max (2)	17k	Jun 17	-3	234
Urmoneit, Regina (1)	13k	Jan 18	10	143
Wagner, Gabriel	3d	Mai 17	-3	140
Gabe, Axel (1)	5k	Jan 18	27	138
Hildebrandt, Alexander	9k	Jun 17	-3	137
Schreiber, Burkhard (3)	3k	Jan 18	16	114
Gronau, Max	1d	Mrz 17	-3	85
Ewe, Thorwald (4)	8k	Jan 18	30	68
Weickert, Thomas	6k	Apr 17	-3	66
Weigelt, Timo	1d	Apr 17	-3	62
Herter, Rainer (3)	4k	Jan 18	33	62
Hartmann, Christian	4k	Jan 18	30	57
Tron, Raphael	16k	Mai 17	-3	51
Kostyuchenko, Denis	14k	Mai 17	-3	50
Pauli, Robert (8)	1d	Jan 18	38	38
Schott, Heiko	7k	Apr 17	-3	30
Penner, Markus	2k	Jun 17	-3	24
Kehmann, Hartmut (1)	1d	Apr 17	-3	20
Schomberg, Niels	2d	Jun 16	0	12
Dymny, Leo	21k	Feb 17	-3	1

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (20.06.2018) 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/dgoz bereit.

Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte
Berg, Christoph (1)	1d	Jan 18	27	533
Reimpell, Monika (8)	2d	Jan 18	36	500
Reinicz, Thomas	3k	Jan 18	22	480
Millies, Oliver	3d	Jan 18	33	472
Mertin, Stefan (1)	8k	Jan 18	21	468
Schlipf, Jan	8k	Jan 18	24	468
Schönfeld, Ralf (2)	8k	Mai 17	-3	460
Lorenzen, Klaus (2)	2k	Jan 18	22	436
Gorenflo, Helmut (2)	9k	Jan 18	8	415
Xu, Mei De (1)	3k	Jan 18	36	415

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

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

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

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

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

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

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

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

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

Deutscher Internet-Go-Pokal: N. N.

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, Schenkendorfstr. 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) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de

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

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

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

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



Zentrale Mitgliederverwaltung: Wasyl 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, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, 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: Martin Hershoff, Salentinstr. 17, 33102 Paderborn, Tel.: (0176) 32335522, Email: lv-nrw@dgob.de

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.

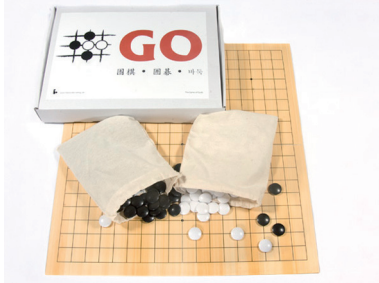
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

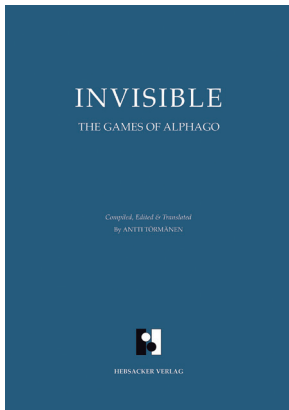
Zu finden auf www.go-spiele.de!



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



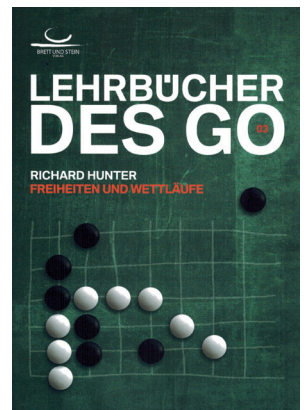
Solides 9x9-Sperrholzbrett
mit Glassteinen und einer
Spielanleitung in bedruckten
Baumwollbeuteln
19,80 €



Antti Törmänen, Invisible.
The Games of AlphaGo
Softcover 34,00 Euro
Hardcover 54,00 Euro



Lee Hajin,
Jenseits des Bretts
19,90 Euro



Richard Hunter,
Lehrbücher des Go 3:
Freiheiten und Wettläufe
19,90 Euro

www.go-spiele.de • www.hebsacker-verlag.de

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

- Förderung des Go-Spiels (Spielabendunterstützung, Jugendförderung u.v.m.)
- Bezug der Deutschen Go-Zeitung
- reduziertes Startgeld bei Turnieren
- Teilnahme am Deutschlandpokal
- Teilnahme beim Deutschen Internet Go-Pokal
- kostenlose Bundesliga-Teilnahme
- Startberechtigung bei nationalen Meisterschaften
- und vieles mehr ...

Turniere und Veranstaltungen*

Juni

(Fr) 1 Darmstadt

Darmstädter Go-Tage / Rengo, Oetinger Villa, Kranichsteiner Straße 81, Kontakt: Max Gronau, max.gronau@yahoo.de, Beginn: 17:00 Uhr

2/3 Darmstadt

Darmstädter Go-Tage / Turnier, s.o., Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

2/3 Zürich (CH)

Swiss Open Championship 2018

9/10 Paderborn

19. Paderborner Ponnuki, Katholische Hochschulgemeinde (KHG) Gesellenhausgasse 3, Kontakt: Martin Hershoff, martin@hershoff.de, 0176/32335522, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

9/10 Antwerpen (B)

10th Antwerp Go Tournament

16 (Sa) Bremen

1. Bremer Basami, Uni Bremen, MZH (Mehrzweckhochhaus Bibliothekstraße 5) Raum 1450 und 1460, Kontakt: Kasim Cinar, kasimcinar@gmx.de, 0421/8474 17 88, Erste Runde: 10:30 Uhr

16/17 Kiel

39. Kieler Go-Turnier, Christian-Albrechts-Universität, Wilhelm-Seelig-Platz 3, Kontakt: Heike Rotermund, 0151-43275576, Go-Turnier.Kiel@web.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

17 (So) Düsseldorf

2. Düsseldorfer Mïngren (Meijin) Kinderturnier, Turu Clubhaus, Feuerbachstraße 82, 40223 Düsseldorf, Beginn: 11:00 Uhr

23/24 Leipzig

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

30-7 Dörverden

11. Go-Seminar des Hebsacker Verlags

30/1 Potsdam

5. Potsdamer Peep, Treffpunkt Freizeit, Am Neuen Garten 64, Kontakt: Arved Weigmann, toved@gmx.net, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

Juli

1 (So) Ratingen

13. Ratinger Tengen, Anne-Frank-Schule, Mühlheimerstr. 47, Kontakt: Helmut Heidrich, 0211/656325, HelmutHeidrich@ish.de, Anmeldung: bis 17.06. an HelmutHeidrich@ish.de

6-8 Jena

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde), Irgendwo in Jena, Anmeldeschluss: Fr. 6.07. 18:00 Uhr

14/15 Köln

Kölner Turnier, Bürgerhaus Stollwerck, Dreikönigenstr. 23, Kontakt: Pierre-A. Chamot, 02204 65823, pierre.chamot_bl@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

14/15 Stuttgart

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

17-23 Bacharach

Jugend-Weltmeisterschaft, Jugendherberge Burg Stahleck

21-28 Ischgl (A)

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

27-12 Pisa (IT)

62nd European Go Congress, www.egc2018.it

August

15/16 (Mi/Do) Leksand (SE)

Studenten-EM

21-1 Tokyo (JP)

Nihon Ki-in Summer Go Camp

26 (So) Leipzig

Leipziger Sommerturnier, Schachzentrum im Clara-Zetkin-Park, Kontakt: Hans Zötzsche, Anmeldeschluss: 9:55 Uhr

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

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

