

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2018

93. Jahrgang

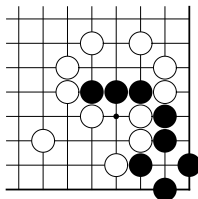


Inhalt

Bild von der Masterclass mit Lee Chang Ho 9p beim Kidocup 2018.....	Titel
Vorwort, Inhalt, Nachrichten.....	2-3
Turnierberichte	3-19
Anfängerprobleme	20-21
Der etwas andere Zug (24).....	22-29
Bundesliga-Seminar mit Yoon Young Sun ...	30
Rating-Reset in der EGF-Ratingdatenbank	31
Yoon Young Sun kommentiert (40, 1+2) ..	32-41
Impressum	41
Pokale	42-43
Durchbruch zum 12. Kyu (5)	44-45
Fernostnachrichten	46-49
Kinderseite.....	50
Go-Probleme	51-52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Organe	54
Anzeige: Hebsacker Verlag	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 38 von Yilun Yang



Ist den abgeschnittenen drei schwarzen Steinen noch zu helfen? Die Lösung steht auf S. 35.

Vorwort

Wie praktisch in jedem Jahr bringt die Ausgabe 3 des Jahre noch etwas Stress vor dem EGC mit sich, da sie natürlich davor fertiggestellt sein soll, um sich dann in den wohlverdienten Go-Urlaub verabschieden zu können. Und natürlich hat das auch in diesem Jahr geklappt. Inhaltlich dominiert dieses Heft der Kidocup mit seinem legendären Stargast Lee Chang Ho 9p. Viel Spaß damit!

Tobias Berben

Liebe Gofreunde!

Leider muss ich Euch mitteilen, dass mein Vater, Peter Passow, am 31. Mai 2018 im Alter von 78 Jahren verstorben ist. Peter war einer der größten Verehrer des Go-Spiels. Unermüdlich hat er das Go-Spiel verbreitet, entwickelt, gelehrt, gelebt, geliebt.

Peter war ein hervorragender Go-Lehrer und Musikwissenschaftler. Er hat seine Zeit am liebsten am Go-Brett oder an seinem Konzertflügel verbracht.

Peter hat Go stets als Kunst betrachtet, die Ästhetik des Spiels war ihm wichtiger als ein Sieg oder eine Niederlage.

Ich wünsche allen große Freude am Go-Spielen,

Euer Adrian Passow



Bundesliga-Saison 2018 – 2019

Die Saison 2018–2019 steht in den Startlöchern! Teams haben nur noch bis zum 01.08.2018 Zeit, sich unter fs-bundesliga@dgoB.de für die neue Saison anzumelden.

Für die neue Saison werden 2 neue Änderungen bei der Bundesligaordnung vorgenommen, die zum einem das Aufsteigen sehr starker Mannschaften erleichtern und zum anderen die Bundesliga für Double-Digit-Kyus zugänglicher machen sollen:

§15a: Sprungaufstieg

(1) Unter folgenden Voraussetzungen kann eine Mannschaft von einer Liga (n) die nächsthöhere Liga (n-1) überspringen und in eine Liga (n-2) aufsteigen:

- Die Mannschaft ist Ligameister und hat nach dem letzten Spieltag mindestens 64 Brettpunkte.
- Die Mannschaft hat spätestens 3 Tage nach dem letzten Spieltag den Sprungaufstieg beim Fachsekretär beantragt.
- Die Mannschaft hat alle Entscheidungsspiele nach §15a (2) gewonnen.

(2) Folgende Entscheidungsspiele müssen für den Sprungaufstieg gespielt werden:

1. Die Sprungaufstiegsmannschaft der Liga (n) spielt ein Entscheidungsspiel gegen den unteren Relegationsplatz der Liga (n-2). Sollte die Liga (n-2) in zwei Ligen aufgeteilt sein, spielt die Sprungaufstiegsmannschaft gegen die Mannschaft der Liga (n-2) mit den wenigsten Brettpunkten. Der Verlierer dieses Spieles steigt in die Liga (n-1) ab.
2. Der Sieger des ersten Entscheidungsspiels spielt ein zweites Entscheidungsspiel gegen den oberen Relegationsplatz der Liga (n-1). Der Sieger dieses Spiel steigt in die Liga (n-2) auf.

§5 Mannschaften

(2) Einer Mannschaft gehören mindestens fünf und höchstens zehn Spieler an. Wenn mindestens 2 Spieler der Mannschaft beim Meldetermin schwächer sind als 9 kyu, dürfen 12 Spieler der Mannschaft angehören. Alle Spieler der Mann-

schaft, bis auf höchstens zwei, müssen zum Meldetermin Mitglied in einem Landesverband des DGoB sein (siehe auch §7 (4)). ...

Vorher:

§5 Mannschaften

(2) Einer Mannschaft gehören mindestens fünf und höchstens zehn Spieler an ...

Die Einteilung der Mannschaften zu den einzelnen Ligen erfolgt, sobald alle Anmeldungen eingereicht wurden, im DGoB-Forum.

Philipp Lindner

Kieler Woche Go-Turnier

Ein weiteres Mal hat das kleine Kieler Go-Turnier am 16. und 17. Juni die große Kieler Woche eingeläutet. Bei knapp 20 Teilnehmern ist die Spanne der Spielstärke von 15k bis 3d schon fast ein Kunststück. Dabei hatte jeder seinen Spaß ...

Kostenloses Buffet, Partibesprechungen bei Kaffee und Kuchen, ein gemeinsamer Gang über die Kieler Woche – wenn jetzt noch das Wetter nicht ganz so Kiel-typisch gewesen wäre, wären keine Wünsche offen geblieben!

Direkt in der ersten Runde wurden die 6 Komi genutzt, um ein Jigo auf das Brett zu zaubern. Auch längere Partien blieben trotz des progressiven Byoyomis nicht aus. Im längsten Spiel kam Torsten Knauf bis zu 50 Steinen in 5 Minuten.

Gleichzeitig wurde im Turnier der Schleswig-Holsteinische Landesmeister ausgespielt. Der Titelverteidiger Guo Jie konnte dieses Jahr leider nicht antreten. Unter den stärksten drei Teilnehmern war sogar einer dabei, der Mitglied im SH-Landesverband ist: Søren Ohlenbusch wird mit einem glorreichen 4:0 Turniersieger und gleichzeitig neuer Landesmeister.

Wir haben uns gefreut viele bekannte Gesichter wieder zu treffen und gleichzeitig auch einige neue begrüßen zu können. Alle Ansässigen können noch die Kieler Woche genießen. Alle Anderen sehen wir hoffentlich spätestens in einem Jahr wieder!

Fenja Severing

Münchener codecentric Cup 2018

Wann gibt es denn das: Ein Go-Turnier als ein berufliches Geburtstagsgeschenk? Die codecentric AG, ein IT-Beratungsunternehmen mit Standort u. a. in München, machte es als Sponsor möglich, dass sich örtliche Go-Spieler und auch ein paar Spieler von weiter weg am 12. Mai zu einem eintägigen Schnellgo-Turnier trafen. Einladender war Georg Snatzke, der unlängst sein 10-jähriges Jubiläum bei codecentric gefeiert hatte. Und statt reicher Zusatzentlohnung oder anderen Dingen, von denen nur Georg etwas gehabt hätte, wurde Georg von seinen Chefs ein Go-Turnier geschenkt.

Als ob nicht schon die Aussicht auf ein Go-Turnier im ansonsten um diese Zeit turnierarmen bayerischen Turnierkalender gereicht hätte, gab es obendrein noch das Versprechen auf freies Essen und Trinken. Ob es letzteres war, welches gerade auch die Go-Jugend eines Städtchens bei München mit starker Go-Tradition und einem schönen Turnier jedes Jahr im Februar anlockte, wird sich wohl nie mehr aufklären lassen. Jedenfalls kamen am Ende 51 Spielerinnen und Spieler zusammen, um in vier Runden um Ruhm und Ehre und auch den einen oder anderen Sieg zu kämpfen. Gespielt wurde im ansprechenden Rahmen der Münchener Räume des Unternehmens.

Die Bedenkzeit von nur 30 Min „sudden death“ führte zu manchen größeren Überraschungen für die Beteiligten und Zuschauer und noch häufigeren

Ausrufen wie „Neiiiiin – wie konnten die denn sterben!“ Besonders zu erwähnen aber ein Münchener Dan-Spieler, der mit Inbrunst im Glauben an gutes Endspiel sein eigenes Gebiet zusetzte. Die zahlreichen Zuschauer wunderten sich ob dieser besonderen Endspieltaktik des starken Dan-Spielers, der Betreffende hingegen staunte nicht schlecht, als ihm dämmerte, was er da gerade angereicht hatte.

Am Ende des Schlachtengetümmels hatte sich ohne Verluste einzustecken Ari-Pekka Perkkiö (3d, München) durchgesetzt, der zuletzt sogar zwei Steine vorgeben musste, weil mit Handicap gespielt wurde. Verfolger auf den Plätzen zwei respektive drei waren Jonas Fincke (4d, München) und Zhao Min (3d, München). Vollständig unbesiegt blieben weiter Maximilian Jahnke (4k, München), Andreas Schmid (7k, Ingolstadt), Zhao Guozhang (14k, München) und Philipp Meyer (20k, München), die ebenfalls einen Preis erhielten.

Die gesponsorte Verpflegung in Form von Pizza, Sushi, Wraps, Butterbrezn und sonstigen Snacks sowie Süßigkeiten wurde fast noch schneller vernichtet als die Gruppen in den einzelnen Partien, wobei wohl niemand hungrig oder durstig nach Hause gegangen sein dürfte. Und so brauchte es keine Zwangsmaßnahmen, um die Devise von Organisator Georg zu erfüllen: „Es geht niemand nach Hause, bevor nicht alle Butterbrezn aufgegessen sind!“ Ein Teil der Teilnehmer setzte denn auch das Trinken in guter bayerischer Tradition angesichts des tollen Wetters noch im Biergarten fort.



Ein großer Dank geht an den Jubiliar und Organisator Georg – und es verbleibt die Hoffnung, dass der eine oder andere mittlerweile bei codecentric geworbene Go-Spieler auch bald ein Dienstjubiläum haben möge.

Jonas Fincke

Trierer Tianyuan 2018

Ein wieder mal turbulentes Turnier ist am 26.05. zu Ende gegangen. Zum siebenten Mal trafen sich Kinder und Jugendliche aus der weiten Region zu spannenden 9×9-Partien. Auch viele Neulinge waren dabei. Veranstaltet wurde das Turnier vom Konfuzius Institut an der Universität Trier, das für Getränke, Snacks und schöne Preise sorgte. Eine Ausstellung von Schülerarbeiten aus dem Kinder-Chinesischkurs (einige Teilnehmer spielten auch mit) begleitete das Turnier.

Am Ende ging der Sieg in der U16 an Melvin Schäfer (Trier), in der U12 an Leon Xu (Neuss) und in der U9 an Nicolas Krüger (Mühlheim an der Ruhr). Nicolas gewann sogar das Gesamtturnier mit 6:1 Punkten – eine ganz besondere Leistung! Ebenso bemerkenswert aber, dass eine zweite U9-Spielerin, Chen Luxian, im Gesamtturnier auf Platz 2 landete, nur nach SOS (=Summe der Gegnerpunkte) hinter Nicolas.

Beste Schule wurde das Trierer Angela-Merici-Gymnasium, das im Stichtkampf gegen die International School on the Rhine, Neuss, mit 2-1 gewann. Im siegreichen Team: Emilia Brünicke, Theresa Andre und Angelika Rieger.

Beim "Renn-Go"-Wettkampf musste sich Trilux gegen das Team "Rest der Welt" geschlagen geben. Außerdem spielten alle Eltern reihum gegen die Kinder eine Partie.

Marc Oliver Rieger



Darmstädter Go-Tage 2018

von Sören Magerkort

Nachdem ich letztes Jahr sehr viel Spaß auf meinen ersten Darmstädter-Go-Tagen hatte, wollte ich es mir nicht nehmen lassen, auch dieses Jahr vom 31.05. bis 03.06. die kompletten vier Tage anwesend zu sein. Also begann die Fahrt viel zu früh am Kasseler Hauptbahnhof mit dem Regionalexpress Richtung Darmstadt.

Auch dieses Jahr wurden am Donnerstag wieder viele Seminare angeboten – für Danspieler dabei exklusiv von Kim Youngsam 8d. Das war ein Grund für viele Spieler schon am Donnerstag anzureisen. Doch auch Kyu-Spieler konnten am Seminarabend lernen. Eingeteilt in drei unterschiedliche Gruppen (plus eine Dan-Spieler-Gruppe) wurde man von Seminar zu Seminar geschickt. Als ambitionierter 7-Kyu ging ich direkt mit den 6-Kyu+ Spielern mit, um zu schauen, was meine zukünftige Konkurrenz lernt. Begann Jonas Welticke mit einem eher philosophischen Seminar über „richtige Züge“ und Mentalitätsprobleme von Go-Spielern (gelernt: „Spielt jeden Zug, den ihr schön findet“), zeigte uns Lukas Krämer hinterher, wie sich das Fuseki in der Geschichte entwickelt

hat (gelernt: „Man pincert nicht mehr“). Danach zeigte Chafiq Bantla uns besondere Josekis, mit denen man Gegner eventuell verwirren kann (gelernt: „Bekannte Joseki kennt jeder und sind langweilig“), bevor wir mit Matias Pankoke gemeinsam viel über Tenuki lernten (gelernt: „Tenuki sollte man nur spielen, wenn man lebt“). Am Abend gab es dann noch ein 9×9-Turnier mit sehr hohen Vorgaben, die einige Dan-Spieler in die Verzweiflung trieben. Mir hat es gefallen, da dadurch jeder die Chance auf den Sieg hatte!

Abendliche (One Night) Werwolfunden gab es natürlich auch wieder. Zitat Matthias Terwey: „Sören sieht so fies aus, der muss Werwolf sein!“ Geschlafen wurde am Abend – wie immer viel zu spät – in bereitgestellten Betten oder auf Matratzen, die man in der ganzen Villa verteilen konnte.

Freitag ist Ausflugs-Tag. Das angekündigte schlechte Wetter verhinderte den geplanten Schwimmausflug, sodass ein Großteil sich auf den Weg machte, Darmstadt zu erkunden. Jakob Schmidt (Ex-Kasseler) und ich bekamen eine Privatführung durch Darmstadt



Jantje Quathammer 7k (links) und Matias Pankoke 5d beim Halbfinale des 9×9-Turniers im Wintergarten der Villa

(Hundertwasser Haus, Parks) von Michael Marz. Der schönste Punkt war sicherlich der Biergarten mit frischem Bier und gutem Essen!

Nach dem 13×13-Turnier (welches ich ausgelassen habe) gab es das Highlight der Woche: Rengo. Ich spielte gemeinsam mit Jakob 1d. Nachdem die ersten beiden Runden gegen Kim Youngsam gemeinsam mit einem 16 Kyu sowie das Duo Johannes Obenaus und Pascal Müller verloren gegangen waren, konnte man die restlichen Spiele sehr locker angehen und gewinnen. Unvergessen bleibt dabei das vierte Spiel, bei dem sehr viele Flaschen Bier flossen! Eine abendliche Pokerrunde rundete den Freitag ab. Dabei habe ich gelernt: Mit Alkohol intus pokere ich noch schlechter, als ich es sonst mache.

Samstag und Sonntag war Turniertag. Statt fünf gab es dieses Jahr nur noch vier Runden. Bei den Dan-Spielern wurde dies eher positiv aufgenommen, Kyu-Spieler hingegen hätten sich die fünfte Runde sehr gewünscht. Besonders gut gespielt habe ich nicht, am Ende hieß das Ergebnis aber immerhin 2:2 (und eine Abstufung auf 8kyu). Runde 3 gegen Ferdinand Marz war dabei besonders aufregend. Zuerst ließ ich meine Gruppe töten, konnte sie durch Glück aber wieder zum Leben bringen und somit eine seiner Gruppen töten. Als ich dann ein Atari ignorierte, ist noch mehr von mir gestorben. Hätte ich mal auf meine Erkenntnisse vom Seminar hören sollen! Ähnlich chaotisch war Runde 4 gegen Sebastian Hüttel. Ich spielte schrecklich, ließ eine große Gruppe sterben und war schon kurz davor aufzugeben, als mein Gegner vergaß, den vitalen Punkt meiner Gruppe zuzusetzen, um einen Schnitt zu decken. Das Spiel konnte ich trotz des Fehlers noch knapp gewinnen. Gewonnen hat das Turnier ungeschlagen Lukas Krämer vor Jonas Welticke und Chu Volk-Lu. Lukas war auch der einzige Spieler, der alle vier Partien gewinnen konnte.

In der Pause gab es noch das Schnellgo-Turnier (mit Vorgaben),

bei dem man mitspielen konnte, wenn die eigene Hauptpartie schnell genug vorbei war. Auch hier spielte ich ausgeglichen (1:1).

An den Abenden wurde sich unterhalten, es wurden Brettspiele gespielt und es flossen einige Liter Bier und Apfelwein.

Funktioniert hat alles nur wegen der tollen Orga. Max Gronau und sein Team haben es geschafft, das Turnier ohne Verspätung durchzuführen und immer pünktlich das Essen bereitgestellt. Ein besonderes Lob geht auch noch an Hanna aus Karlsruhe für die Pfannkuchen, die dabei geholfen haben, gut in den Morgen zu starten.

Wie immer bleibt in Darmstadt ein Fazit: Go macht Spaß, die Menschen aber machen noch mehr Spaß. Es gibt kaum ein anderes Turnier in Deutschland, das die Möglichkeit bietet, so viele nette Spielerinnen und Spieler so intensiv kennenzulernen!

Ein Niederländer in Darmstadt ...

Nach etlichen Jahren der Inaktivität als Turnierspieler habe ich vor einiger Zeit wieder Blut geleckt und den Spaß an Turnieren wiedergefunden. Am Freitag reiste ich, wie schon öfter in den letzten Jahren, mit der Bahn nach Scheeßel. Dort wurde ich im Auto von 3 Kugeln Eis, Hannah und Tobias begrüßt. Mit Musik war die Fahrt nach Darmstadt trotz mehrerer Staus angenehm. In der Villa wurde extra für uns der Grill nochmal angeworfen und mit dem ersten „Schlappesseppel“ in der Hand wusste ich: Das Wochenende hat gut angefangen.

Mit zahlreichen neuen und alten Gesichtern und viel Sonne haben die DaGoTa großen Spaß gemacht. Das Turnier, das Lukas Krämer 6d mit 4:0 gewann, lief für mich mit 2:2 nur durchwachsen. Dafür hatte ich reichlich Zeit, um mich mit vielen alten und neuen Freunden zu unterhalten und nebenbei habe ich viele Bilder gemacht, um den Spaß zu dokumentieren.

Die „Oetinger Villa“ und das Turnier mit nur 4 Runden kann ich jedem, der mal entspannt Go spielen möchte, nur empfehlen. Die vielen netten Nebenturniere (u.a. Schnellgo, Rengo und 9×9) bieten jedem die Gelegenheit, so viel Go zu spielen, wie er will. Zwischen den Runden und abends wurden daneben noch vielfältige andere Spiele gespielt.

„Nächstes Jahr wieder? Wenn möglich gerne“, dachte ich während der Rückreise, die nach einem Zwischenstopp bei Burger King wie immer „viel Schlafen mit Musik“ war – außer für den Fahrer, natürlich.

Tonny Claasen

Turniernotizen

Berliner Frühlingsturnier 2018

Am 12.05. kamen 42 Go-Spielerinnen und -Spieler vom 4d bis 35k in den Jugendclub E-Lok zum Frühlingsturnier. Darunter sogar drei 4d-, ein 3d- und zwei 2d-Spieler. Eine rekordverdächtige Anzahl!

Das Wetter war genau richtig, nicht zu warm und nicht zu kalt, so konnten die meisten Partien unter freiem Himmel im Garten stattfinden. Niemand musste hungern. Es gab Spargelsuppe, Spargel mit Kartoffeln und Sauce Hollandaise und, wer den nicht mochte, Nudeln mit Tomatensoße.

Nach vier spannenden Partien standen die Sieger fest: Den ersten Platz belegte ungeschlagen Michael Palant 4d, den zweiten Platz errang Oleg Wahl 8k, auf Platz 3 folgte Johannes Sommer 15k. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 90 Euro. Arved Pittner 4d folgte auf Platz 4 und Alexander Eckert 4k auf Platz 5.

Manja Marz ist neue Verbandsmeisterin des LV-BST

Am Wochenende 26. und 27. Mai kämpften 16 Teilnehmer um den Titel Verbandsmeister des LV-BST 2018. Gespielt wurde in 2 Gruppen. In Gruppe A gabe es sechs Teilnehmer zwischen 4d und 1k; dementsprechend wurde jeder-gegen-jeden gespielt. Am Ende blieb Manja Marz (4d, Jena) ungeschlagen und sicherte sich somit zum wiederholten Male den Titel. Auf den Plätzen 2 und 3 folgten Tim Cech (1d, Potsdam) und Thore von Erichsen (2d, Jena).

In Gruppe B gab es 10 Teilnehmer zwischen 2k und 20k und es wurde mit um 2 verminderter Vorgabe gespielt. Auch hier gab es nur einen Spieler, der alle Partien gewinnen konnte: Karsten Graf (3k, Jena) erspielte sich souverän den 1. Platz. Die folgenden Plätze waren hart umkämpft, es gab 5 Spieler mit drei Siegen. Martin Thaumiller (2k, Markkleeberg/Leipzig) und Rainer Herter (4k, Halle) hatten nicht nur ein paar mehr SOS-Punkte als ihre Verfolger, sondern auch identische SOS und SOSOS, weshalb entschieden wurde, dass sie sich den 2. Platz teilen. Demnach gab es keinen 3. Platz.

Hamburger Schnell-Go

Beim Schnell-Go am 2. Juni in Hamburg gewann ungeschlagen Zion Kim (11k, Hamburg). Auf

einem geteilten Platz 2 sammelten sich Jürgen Abels (7k, Hamburg), Gudrun Breitenbauch (10k, Hamburg), Victor Kuo (2k, Hildesheim), Peter Spletstösser (2d, Hamburg) und Frank Tawussi (6k, Hamburg). Der dritte Platz ging an Timo Kreuzer (2d, Hamburg) und Matthias Winzer (6k, Hamburg).

Rheinland-Pfalz-Jugendmeisterschaft

Der alte Meister ist der Neue: Bei der RLP-Jugendmeisterschaft gewann wieder Emanuel Schaaf (1d, Trier), der sich im Finale gegen Max Herwig (8k, Mainz) durchsetzte.

Paderborner Ponnuki

Tobias Weinert (2d, Bielefeld) hat bei seinem ersten Turnier am 9. und 10.06. in fünf Runden ungeschlagen das Paderborner Ponnuki gewonnen. Zweiter wurde Michael Palant (4d, Berlin) vor Casjem Quathamer (1d, Kassel).

10. Baduk Botschafter Cup

Am 16. und 17. Juni 2018 fand im Koreanischen Kulturzentrum in Berlin der 10. Baduk Botschafter Cup statt. Wir hatten dieses Jahr 42 Teilnehmer. Nach 5 spannenden Runden konnte Johannes Obenaus den Pokal und 500 Euro Preisgeld mit nach Hause nehmen.

Düsseldorfer Mingren

In Düsseldorf fand am 17.06.2018 zum zweiten Mal ein großes Go-Fest für Kinder und Jugendliche statt. Ähnlich wie im letzten Jahr stammten die meisten Teilnehmer des Turniers aus chinesischen Familien. Insgesamt 64 Teilnehmer (21 Kinder mehr als 2017) spielten in 5 Gruppen sortiert nach Spielstärke und Alter. In der Top Gruppe gewann Qixuan Wei (7 Jahre, 3k, Meerbusch) im Finale gegen Weiyi Zhao (8 J., 10k, Neuss). Titelverteidiger Shizhao Li (11 J., 5k, Wuppertal) belegte den 3. Platz. Das beste Mädchen wurde Giselle Yuan (14 J., 16k, Ratingen). In den folgenden Gruppen A bis D gewannen Wendi Zhou (11 J., 16k, Neuss), Zhixing Zhang (7 J., 25k, Mönchengladbach), Lino Wang (7 J., 35k, Düsseldorf), Jeff Wang (6 J., 30k, Düsseldorf).

Das Jubiläum: 10. Kidocup 2018

von Hendrik Reinke

Zum Kido Cup fahren? Nach Hamburg? Ganz schön weit zu fahren, von Erlangen. Aber es gab ein Argument, gegen das ich nicht ankam: Lee Chang Ho!

Er ist eine lebende Legende des Go. Er steht wegen seiner Erfolge nicht nur in Wikipedia, sondern auch im Guinness-Buch der Rekorde. Und der Kido-Cup war eine großartige Gelegenheit, ihn in Europa zu treffen und vielleicht sogar eine Simultanpartie gegen ihn zu spielen. Wer weiß schon, ob er jemals wieder nach Europa kommt? Diese Chance also wollte ich mir nicht entgehen lassen. Und über das lange Pfingstwochenende ein paar Tage im schönen Hamburg zu verbringen, kann auch so falsch nicht sein. Mein Erlanger Go-Freund Nikolai und ich haben uns also auf den Weg gemacht und sind nach Hamburg gefahren.

Schon bei meiner Ankunft am Turnierort in Hamburg fühlte ich, dass diese Veranstaltung

etwas besonderes ist. Viel mehr als nur ein Turnier. Ich war vorher schon schwer beeindruckt gewesen von dem ganzen Programm, das der Cup zusätzlich bietet. Und auch in den kommenden Tagen sollte sich das bestätigen. Jede einzelne dieser Veranstaltungen hätte einem anderen Turnier schon zur Ehre gereicht!

Das Wetter war perfekt, denn die ganzen Tage herrschte ein strahlender Sonnenschein. Und auch der Turnierort war super für dieses Event geeignet. Ein historischer, massiver Schulkomplex mit großem Innenhof strahlte das Gefühl aus, dass wir alle hier unter uns Go-Freunden sind. Die Reihe der großen Bäume am Innenhof trug noch zu diesem besonderen Eindruck bei.

Viele Teilnehmer saßen bei meiner Ankunft schon draußen in der Sonne, unterhielten sich, spielten Go und die Kinder spielten ständig nicht nur Go, sondern auch Fußball.



Park Jang He 5d (links), großzügiger Sponsor des Kidocups, bei seiner Eröffnungsrede



*An allen drei Tagen des Kidocups fanden
Simultanveranstaltungen auf dem Schulhof statt*

Ich war erst einmal damit beschäftigt, die vielen Leute auf dem Platz zu begrüßen, die ich von anderen Turnieren kannte. Und darüber hinaus waren wie selbstverständlich lauter bekannte Gesichter aus der deutschen, europäischen und internationalen Go-Szene unter die anderen Teilnehmer gemischt, bis hin zu weiteren anwesenden koreanischen Go-Profis.

Im Speisesaal durfte ich dann eine besondere Ehre erfahren: Die koreanische Profispielerin Yoon Young Sun stellte mich Lee Chang Ho kurz vor! Alleine damit war mein Tag schon gelungen, ehe der Cup überhaupt richtig angefangen hatte.

Wie fast immer bei Go-Turnieren fing der Cup etwas später als geplant an, aber dann ging es auch gleich richtig los. In der Aula des Gymnasiums hielt nicht nur Tobias





Lee Changho 9p war in diesem Jahr der absolute Ehrengast beim Kidocup

Berben eine engagierte Begrüßungsrede und hieß die anwesenden Ehrengäste willkommen, auch der koreanische Sponsor Park Jang-He, Gründer und Chef des Kido-Konzerns, hielt eine souveräne und inspirierende Rede, in der er betonte, dass es beim Go nicht nur um das Gewinnen geht, sondern auch darum, Freunde zu gewinnen.

Dann folgte noch ein ganz besonderes Highlight: Aja Huang, der führend an der Entwicklung von AlphaGo beteiligt gewesen war, gab Einblicke in das AlphaGo-Projekt. Nachdem AlphaGo stärker als jeder menschliche Spieler geworden war, hat das Entwicklungsteam seine Spielstärke ja noch viel weiter entwickelt. Mich überraschte und beeindruckte, neben seiner enormen Kompetenz, auch Ajas Aussage, dass selbst sie nicht wissen, bei welchem Wert die maximal mögliche Go-Spielstärke liegt. Sie haben diese Grenze noch nicht erreicht.

Ein koreanisches Kamerteam war vor Ort und hat nicht nur die Eröffnungszeremonie gefilmt, sondern die ganzen Tage Aufnahmen gemacht,



Die „Kido-Cups“

Das Omikron Rengo-Turnier

Rengo ist Klasse!!! Man sitzt zu viert an einem Tisch, alle starren auf ein Brett und jeder hofft, dass die Person neben einem das Gleiche sieht, wie man selbst.

Die erste Herausforderung beim Rengo-Turnier bestand für mich im Auffinden eines geeigneten Mitspielers. Ich habe mich nicht so recht getraut, jemanden zu fragen. Da kam mir der Zufall zu Hilfe, denn ein Team auf der Liste führte nur einen Namen. Da fasste ich mir ein Herz und so entstand das Team Casjen Quathamer 1d und Nikolai Nagel 2k. Ich trete gerade in den Innenhof und frage mich, wie ich meinen Partner nun finde, da kommt von hinten eine bekannte Stimme: „Nikolai, du spielst also mit Casjen.“ Läuft ja wie geschmiert. Es stellt sich gleich heraus, dass wir eine ähnliche Spielstrategie verfolgen: Einfluss und Kampf. Noch ein Warm-Up im Hof und schon wird es ernst.

Das diesjährige Rengo-Event, wie in den Vorjahren gesponsert von der Omikron Data Quality GmbH, startete mit 50 Paaren. Nach der ersten Turnierrunde sagt mein Mitspieler: „Ich hätte nicht gedacht, dass wir das gewonnen haben.“ Wir lagen mit knappen 2,5 Punkten vorne. Und schon ruft die nächste Partie. Mit einem ordentlichen Maß an Overplay gewinnen wir ein weiteres Mal. Diesmal durch Aufgabe. In der folgenden Partie habe ich bereits abgebaut – wie viele andere an dem Abend auch. Nach einem schweren Fehler des gegnerischen Teams liegen wir klar vorne, bis ich mich entschieße, Zug um Zug unseren Vorsprung aufzugeben und bereitwillig Teile des eigenen Gebiets an das gegnerische Team abgebe. Ach, wir führen ja eh! Diese Partie hätten wir wieder mit 2,5 Punkten gewonnen. Das Vertauschen der Zugreihenfolge gibt uns aber den Rest und dem Gegner einen unerwarteten Sieg. Im für mich letzten Match habe ich eine komplizierte Treppe falsch gelesen, auf unser Tesuji verzichtet und so die gegnerische Invasion unterstützt, woraufhin mein Partner innerlich resignierte, während ich, der Niederlage uneinsichtig, munter weiter spielte. Als mein Gegner sein Angebot zur Resignation wiederholte, willigte ich ein.

Die Runden beim Rengo gingen jeweils eine Stunde und bis alle Teams neu zugeteilt wurden und die Spiele am laufen waren, verging wieder Zeit. Nachdem das Turnier bereits nach Runde zwei eine Stunde hinter dem Zeitplan lag, wurde die Pause, die hier vorgesehen war, gestrichen. Das heißt, es ging gnadenlos durch. Grob um 18 Uhr ging es los und als ich während der dritten Partie auf die Uhr schaute, war es nach 22 Uhr. Am Ende des Finales bewegte sich der Stundenzeiger um die 1 Uhr herum. Das Finale endete auf Zeit, die Sieger hatten noch eine Sekunde übrig. Eine sehr knappe Sache! Wie es auf dem Brett aussah, hat mein Hirn nicht mehr abgespeichert ... Am Ende siegten das gemischte Paar Chafiq Banta 4d und Barbara Knauf 3d gegen das Kinderpaar Li Shizhao 7k und Lo Kang-I 19k.



Kinder-Teams beim Omikron Rengo-Turnier am Sonntag

Nikolai Nagel

was dem Cup einen noch bedeutenderen Eindruck verliehen hat.

Ich hatte meine Videoausrüstung aufgebaut und freute mich, alle meine Partien wie auch die Impressionen vieler anderer Spieler aufzuzeichnen.

Im Anschluss an die Begrüßungszeremonie gingen dann gleich die Partien los. Allein schon die Tatsache, dass es neben dem großen Hauptturnier eine Spitzengruppe der besten acht Spieler gab, vermittelte mir den Eindruck, hier Teil eines größeren Ereignisses zu sein. Die meisten der acht Spitzenspieler waren Profispieler, deren Namen alle einen besonderen Klang für mich haben.

Meine eigenen Partien gestalteten sich im Turnierverlauf recht wechselhaft.

Tag 1 (Samstag)

Partie 1: Xu Ling (Hamburg)

Meine erste Partie war gegen Xu Ling aus Hamburg. Ich hatte noch eine Rechnung mit ihr offen.

Vor zwei Jahren hatte sie mich in meiner letzten Partie in Bonn geschlagen. Dieses Mal wollte ich es besser machen. Es ist mir nicht gelungen. Wir hatten eine spannende und knappe Partie. Sie hat sich einige gewagte Manöver geleistet, die ich leider nicht erfolgreich betrafen konnte. Am Ende war sie um den Betrag des Komis vorne und hatte damit eindeutig gewonnen.

Partie 2: Karsten Nikisch (Bremen)

Beinahe hätte ich zwei Tage vorher schon gegen Karsten Nikisch aus Bremen gespielt, als unsere Bundesliga-Mannschaften gegeneinander angetreten waren. Ich war aber nicht aufgestellt worden. Jetzt kam ich also meine Chance.

Wir spielten anfangs solide, schenkten uns aber nichts. Dann schaffte er es, mir eine große Gruppe abzuschneiden, so dass ich sie nur noch mit einem aufwendigen Ko retten konnte. Ich war froh über jede Minute, die ich in das Rechnen meiner Züge gesteckt hatte.



Blick in den großen Turniersaal während des Rengo-Turniers

Kurze Fragen an die Profis ...

von Tonny Claasen

Während des Kidocups konnte ich ein kurzes Interview mit allen fünf anwesenden Profis führen. Dabei habe ich jedem von ihnen die gleichen vier Fragen gestellt:

1. An welchen Sieg (Turnier oder Spiel) erinnern Sie sich (derjenige, der den größten Eindruck hinterlassen hat) am besten?
2. Wer ist/war Ihr härtester Gegner?
3. Welches Ihrer Spiele würden Sie als Ihr Meisterwerk bezeichnen?
4. Welchen (alten) Go-Spieler würden Sie gerne treffen oder gegen ihn spielen?

Lee Chang Ho 9p

Lee Chang-ho 9p, geboren am 29. Juli 1975. Er hat von Go durch seinem Großvater im Alter von sechs Jahren gehört. Mit 8 Jahren wurde er Schüler des legendären Cho Hun-hyun 9p (einer der erfolgreichsten Spieler aller Zeiten). Er begann Ende der 80er Jahre nationale Turniere zu gewinnen, sein erster internationaler Titel kam 1992 und seit 2009 hat er einen Rekord (nur drei weitere Spieler haben 2 oder mehr internationale Titel) von 17 internationalen Go-Titeln gewonnen. Die Gesamtzahl der Turniere, die er gewonnen hat, beträgt ca. 115.

1. Spiele gegen Rin Kaiho 9p
2. Yoda Norimoto 9p
3. –
4. Go Seigen 9p

Kim Young Sam 9p

Kim Young Sam 9p, geboren 1974, wurde 1993 Professional und wurde 2011 zum 9p befördert. Er ist der Trainer des Teams der koreanischen Baduk-Liga, das 2017 die Liga gewann.

1. Im ersten internationalen Nong-Shim-Team-Turnier gegen Ruh Si-Huh
2. Lee Sedol 9p

3. Das Spiel gegen Ruh Si-Huh (siehe Antwort 1)
4. Woo Ching-Wien oder Fujisawa Shuko.

Yoon Young Sun 8p

Yoon Young Sun 8p, geboren 1977, wurde 1992 Profi und gewann von 1994 bis 1996 und 1998 erneut den weiblichen Kuksu-Titel. Sie wurde 2002 Weltmeisterin der Frauen. Jetzt unterrichtet sie Go in Hamburg und ist bei vielen Turnieren zu sehen, bei denen sie Spiele analysiert und unterrichtet.

1. Den Kuksu Cup gegen Rui Naiwei 9p
2. Ich selbst
3. –
4. Go Seigen

Ha Ho Jung 4p

Ha Ho Jung 4p, geboren 1980, wurde 1992 professionell und 2014 zum 4p befördert. Zur Zeit arbeitet sie als Lehrbeauftragte für Fremdsprachen an einer Universität in Korea.

1. SG-Paarturnier mit meinem Mann gegen Choi Chul Han und Kim Yun Young.
2. Ich selbst
3. Das Spiel im SG-Paarturnier (siehe Antwort 1)
4. Woo Ching-Wien (= Go Seigen)

Kim Hyeo Jung 3p

Kim Hyeo-Jung 3p, geboren 1981, wurde 1996 Profi. Sie ist die 31. Präsidentin der Korean Professional Players.

1. Das Finale eines chinesischen Paarturniers mit Cho Hun-Hyun.
2. Alpha Go
3. Das Spiel unter 1.
4. Cho Chikun, Takemiya Masaki und Woo Ching-Wien (= Go Seigen)

European Top 8

Pl.	Name	Club	Level	1	2	3	4	5	6	7	Points
1	Kachanovskiy, Artem	Rivne	1 Pro	7+	8+	4+	2+	3+	5-	6+	6
2	Lisy, Pavol	Vlky	2 Pro	5+	6+	7+	1-	4+	8+	3-	5
2	Shikshin, Ilja	Kasan	2 Pro	8+	5+	6+	7+	1-	4-	2+	5
2	Surma, Mateusz	Dzimierz	1 Pro	6+	7+	1-	8+	2-	3+	5+	5
5	Podpera, Lukas	Praha	7 Dan	2-	3-	8+	6-	7+	1+	4-	3
6	Pop, Cristian	Bucuresti	7 Dan	4-	2-	3-	5+	8-	7+	1-	2
7	Dinerstein, Alexandr	Kasan	3 Pro	1-	4-	2-	3-	5-	6-	8+	1
8	le Calve, Tanguy	Nantes	6 Dan	3-	1-	5-	4-	6+	2-	7-	1

Als ich dann aber schließlich nicht nur in seine letzte Ecke invadiert war, sondern überraschend auch alle seine Steine dort fangen konnte, hat er aufgegeben.

Es gab noch weitere Veranstaltungen nach den Partien des Hauptturniers wie z.B. die Go-Party und ein Blitz-Turnier, aber um auch noch ein wenig von Hamburg zu sehen, musste ich auf einige dieser schönen Angebote verzichten.

Tag 2 (Pfingstsonntag)

Partie 3: Kasim Cinar (Bremen)

Ich freute mich über die Chance, wieder gegen Kasim Cinar aus Bremen zu spielen. Er hatte mich letztes Jahr in Bochum geschlagen, weil ich einfach keinen guten Fokus gefunden hatte. Und diese Partie war damals überraschend meine einzige Partie des ganzen Turniers geblieben, weil ich aus privaten Gründen nicht in Bochum bleiben konnte.



Gruppenfoto bei der Siegerehrung (v.l.n.r.): Die Go-Profis Yoon Young Sun 8p und Lee Chang Ho 9p, der Kidocup-Sponsor Park Jang He 5d sowie die Haupt-Organisatoren Steffi Hebsacker 4k und Tobias Berben 4d



Lee Chang Ho 9p spielte simultan gegen Cristian Pop 7d (vorne) und Pavol Lisy 2p

Dieses Mal lief die Partie besser. Zwar konnte er diverse kleine Kämpfe gegen mich gewinnen, aber insgesamt war es eine ausgeglichene Partie. Dann konnte ich ihn im Zentrum überraschen und ein paar Steine schlagen. Diese Steine haben am Ende den Ausschlag gegeben, dass ich beim Zählen knapp vorne lag.

Zwischen den Partien wurden wir alle nach draußen gerufen, weil das koreanische Fernsehteam eine Gruppenaufnahme aller Teilnehmer gemacht hat. Dafür hat das Team eine ferngesteuerte Drohne benutzt, was für sich allein schon eine neue und interessante Erfahrung für mich war.

Partie 4: Jenny Dittmann (Pforzheim)

Jenny hatte am Tag davor meinen Erlanger Teamkameraden Nikolai geschlagen. Ich wollte es besser machen. Es ist mir nicht gelungen. Nachdem sie mir in eine Ecke invadiert war, habe ich dasselbe mit ihrer Ecke getan. Sie baute ein großes Moyo, in das ich invadiert bin. Danach ging ein langes, schmerzvolles Sterben meiner Invasionsgruppe los. Als ich die Gruppe endlich aufgegeben habe, liefen

danach einige Dinge auf dem Brett zwar noch gut für mich. Aber es hat nicht mehr gereicht, bei der Zählung lag ich eindeutig hinten.

Tag 3 (Pfungstmontag)

Partie 5: Anezka Bukovska (Prag)

Ich kannte Anezka vorher noch nicht. Deshalb freute ich mich, denn ich lerne gerne neue Go-Freunde kennen. Anezka war in ihrem Rating etwas stärker als ich, und das bestätigte sich auch im Ergebnis unserer Partie. Dazu kam aber auch noch, dass ich im frühen Mittelspiel eine Halluzination eines Ataris hatte und darauf gebaut hatte. Leider war die Halluzination kein Atari, deshalb bröckelte meine Stellung zusammen. Meine Hoffnung auf ein Zurückkommen in die Partie hat sich im weiteren Verlauf nicht erfüllt. Als sie schließlich mit der Partie fertig war und gepasst hat, habe ich aufgegeben.

Als zwischen den Partien etwas Zeit und die Gelegenheit gut war, haben Nikolai und ich die Gelegenheit ergriffen und unseren „Plan“ umgesetzt. Wir haben

zwei Go-Bretter von Steffi Hebsackers Stand gekauft. Dann haben wir allen Mut zusammen genommen, sind zu Lee Chang Ho gegangen und haben ihn um Autogramme auf unsere Go-Bretter gebeten. Er hat nicht gezögert und hat nicht nur sein Autogramm, sondern auch weitere koreanische Schriftzeichen auf die Bretter geschrieben. Wie ich mittlerweile erfahren konnte, bedeutet es „Ernsthaftigkeit“, was wohl seine Einstellung bei jeder Partie gegen jeden Gegner ausdrückt.

Eins der signierten Bretter haben wir mittlerweile an Bernhard Gaißmaier übergeben, unseren Bundesliga-Mannschaftskapitän, als Anerkennung für alle seine Leistungen für die Erlanger Go-Gruppe. *Partie 6: Matthias Hoedtke (Lübeck)*

Die Partie fing gut an. Nachdem er in meine Ecke invadiert war, habe ich ein riesiges Einflussgebiet aufbauen können. Leider ist er dann darin invadiert, und ich habe so ungeschickt geantwortet, dass ich am Ende um meine eigenen Steine bangen musste.

Bei mehreren zusammenhängenden Kämpfen im Zentrum war ich



In diesem Jahr wurden dank des Einsatzes von Mieke Narjes und Sebastian Berg erstmals alle vier Partien der Top-8-Gruppe nicht nur auf KGS und OGS, sondern darüber hinaus auch noch als Live-Video auf Twitch und Youtube übertragen



Kidocup 2018 - Hauptturnier

Pl. Name	Club	Level	Rating 1	2	3	4	5	6	Pkt	Score	SOS	SOSOS	
1 Kim Young-Sam	Jena	8 Dan	2819	13+	10+	4+	2+	3+	6	31	172	1024	
2 Zeijst, Rob van	Apeldoorn	7 Dan	2569	6+	16+	8+	1-	11+	5	30	172	1020	
3 Teuber, Benjamin	Hamburg	6 Dan	2542	5-	19+	10+	8+	4-	4	29	172	1020	
3 Campagnie, Remi	Strasbourg	5 Dan	2531	7+	5+	1-	18+	3-	12+	4	29	172	1020
5 Eerbeek, Alexander	Vinkeveen	5 Dan	2459	3+	4-	17+	9+	2-	7+	4	29	171	1023
6 Pankoke, Matias	Oldenburg	5 Dan	2466	2-	11+	9-	27+	16+	8+	4	29	167	1007
7 Burzo, Cornel	Baia Mare	6 Dan	2614	4-	12+	13+	16+	1-	5-	3	28	172	1019
8 Lu Ji	Hamburg	4 Dan	2451	12+	9+	2-	3-	14+	6-	3	28	172	1011
9 Kraemer, Lukas	Bonn	6 Dan	2549	11+	8-	6+	5-	12-	20+	3	28	169	1006
10 Ruzicka, Martin	Freiburg	4 Dan	2438	14+	1-	3-	20+	11-	30+	3	28	169	989,5
11 Boviz, Dominik	Budapest	6 Dan	2530	9-	6-	35+	17+	10+	2	3	28	168	998
12 Tel, Michiel	Utrecht	5 Dan	2479	8-	7-	25+	13+	9+	4-	3	28	167	1010
13 Spiegel, Lothar	Wien	5 Dan	2523	1-	26+	7-	12-	31+	18+	3	28	167	985,5
14 Weltricke, Jonas	Bonn	6 Dan	2572	10-	20+	16-	19+	8-	17+	3	28	164	1002
15 Marz, Manja	Jena	4 Dan	2346	23+	17-	18-	40+	19+	16+	4	28	159	978
16 Oh, Lluís	Pedra	6 Dan	2579	17+	2-	14+	7-	6-	15-	2	27	170	1000
17 Hamrah, Schayan	Wien	5 Dan	2539	16-	15+	5-	11-	23+	14-	2	27	166	992
18 Radmacher, Bernd	Meerbusch	4 Dan	2389	34-	28+	15+	4-	21+	13-	3	27	166	958
19 Tian Liang	Karlsruhe	4 Dan	2431	35+	3-	21+	14-	15-	24+	3	27	164	968
20 Stauder, Leon	Ludwigshafen	4 Dan	2382	37+	14-	24+	10-	25+	9-	3	27	161	974

dann zu optimistisch (oder konzeptlos), dass er das meiste davon für sich entscheiden konnte. Am Ende lag er dann einige Punkte vorne.

Damit war das Turnier und der Cup für mich beendet. Weil ich noch eine Rückfahrt von etwa sechs Stunden vor mir hatte, bin ich nicht mehr zur Siegerehrung geblieben.

Mein Fazit ist: Es war ein tolles Turnier und noch mehr als nur das. Ich habe Leute wieder gesehen und neue Leute kennengelernt, spannende Partien erlebt

und viele neue Eindrücke mit nach Hause genommen.

Mein erster Kido-Cup war eine ganz besondere Erfahrung!

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2018

10 Jahre Kido-Cup, und zu Gast war die Jugend-DM mit 50 Go-Kindern und -Jugendlichen. Und wie immer gab es spannende Partien und einige Überraschungen. Die Jugend-DM wird in drei Gruppen (U19, U15, U11) gewertet, wobei Kinder und Jugendliche auch altersgruppenübergreifend gemäß ihrer Spielstärken gegeneinander spielen können. In jeder Altersklasse treten nach drei Runden die besten vier dann in Halbfinal- und Final-Partien gegeneinander an, die anderen spielen normal weiter.

In der Kategorie U19 war der Kampf um vier Halbfinalplätze besonders eng. Am Ende siegte Manuel Jacobsen aus Hamburg in seinem ersten Jahr in dieser Altersklasse vor Emre Cinar aus Ratingen und Yanyi Cui, der den weiten Weg vom Bodensee auf sich nahm. Vierter wurde Jannis Büscher.

In der Kategorie U15 standen mit Arved Pittner und Feiyang Chen bereits zwei Halbfinalisten aufgrund ihrer Vorleistungen fest. Im Kampf um die verbleibenden zwei Plätze setzte sich überraschend der 7-Kyu Shizhao Li gegen den 2-Kyu Gregor Semmler durch, das Quartett wurde durch Kirby Zhang komplett. Deutscher Jugendmeister in dieser Kategorie wurde Feiyang Chen, der im Finale den Jugendeuropameister Arved Pittner bezwang.

Auch in der Kinderkategorie U11 gab es mit Qixuan Wei (7 Jahre, 3-Kyu) aus Meerbusch und Yuze Xing (9 Jahre, 4-Kyu) aus Heidelberg zwei sichere



In der Sonderveranstaltung „Meet the Pros“ durften die Kinder und Jugendlichen der Jugendmeisterschaft die beim Kidocup anwesenden Go-Profis „ausquetschen“ ...

und dabei auch noch sehr junge Halbfinalisten, die sich in den Halbfinals auch klar gegen Zion Kim und Guozhang Zhao durchsetzten. Für Yuze begann das Turnier mit einer Niederlage gegen Jan Schomberg (8-Kyu) holprig, aber es endete grandios mit dem Finalsieg gegen Qixuan und dem Titel des Deutschen Kindermeisters.

hatte, bevor das Siegerfoto gemacht werden konnte. Angeblich wollte man zur Feier des Tages gleich aus dem Pokal trinken, musste dann aber untersuchen, wohin das in die Pokalschale gefüllte Wasser denn verschwunden war ...

Michael Marz

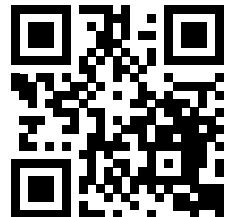
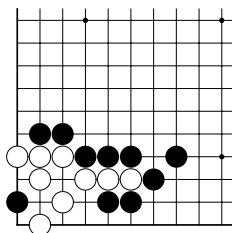
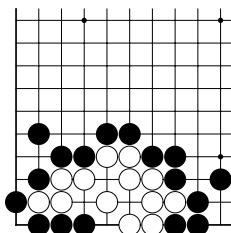
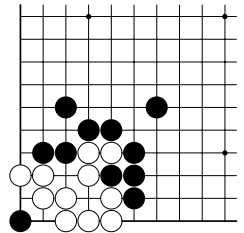
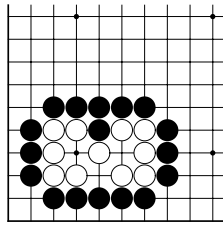
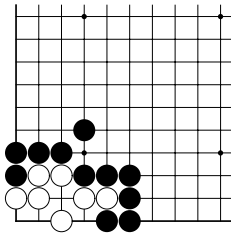
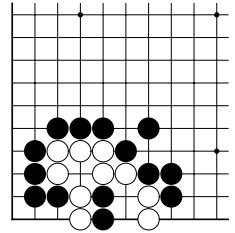
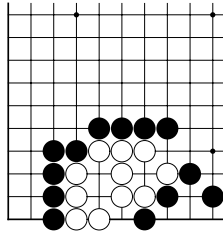
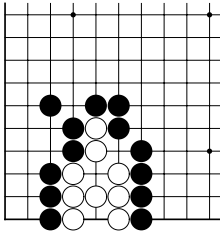
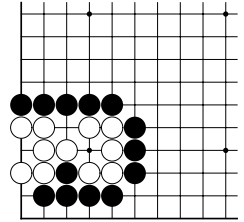
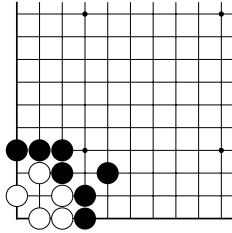


Suchbild: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Meisterschaft zusammen mit dem amtierenden Deutschen Go-Einzelmeister. Wo ist er? ;-)

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

Die Anfänger versuchen diesmal zu töten. Achtet auf richtige und falsche Augen.

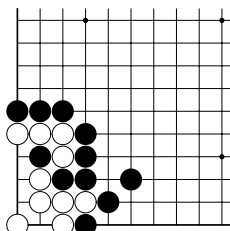
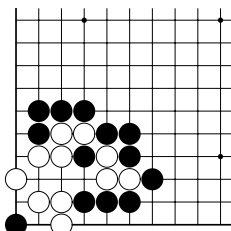
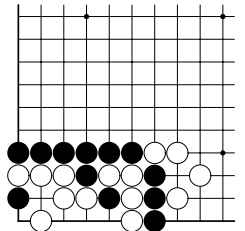
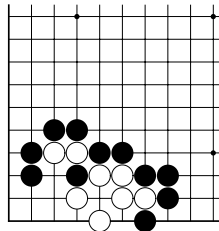
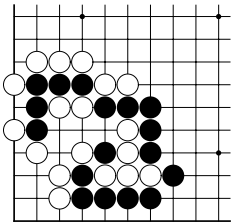
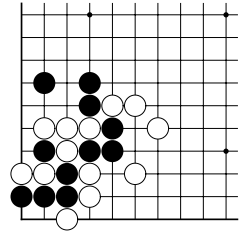
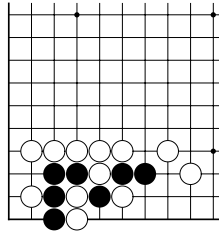
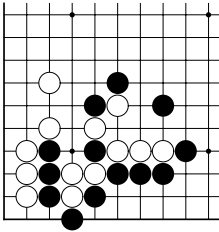
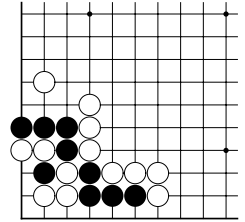
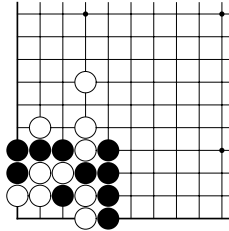


Alle Lösungen auf
www.dgoz.de/dgoz/sumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen mithilfe der Mausefalle so viele Steine wie möglich fangen.



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

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

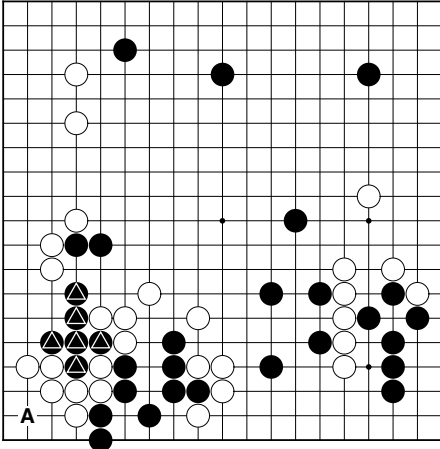
Shende Tao

Der etwas andere Zug (24)

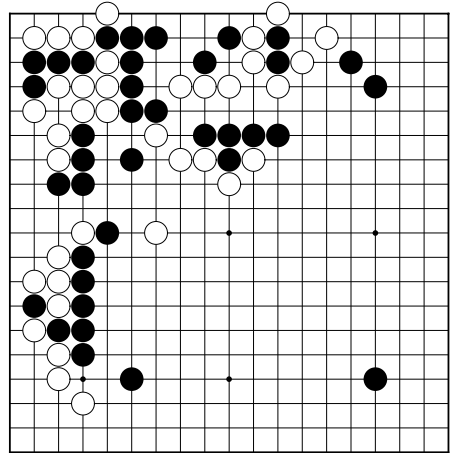
von Viktor Lin

Letzte Folge haben wir Verpackungen aufgemacht und dieser Folgen machen wir sie zu. Den Gegner einzupacken, das kann verschiedene Zwecke haben.

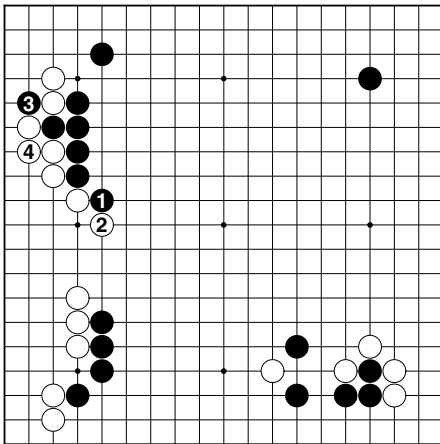
Hier seien ein paar Techniken vorgestellt, um dies zu bewerkstelligen.



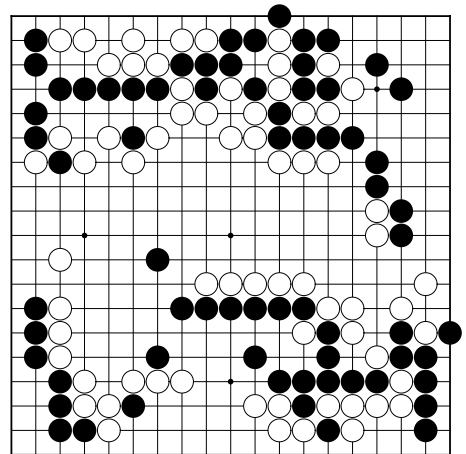
Problem 1: Bevor Schwarz auf dumme Gedanken um A herum kommt, sollte Weiß etwas gegen die markierte Gruppe tun. Aber was?



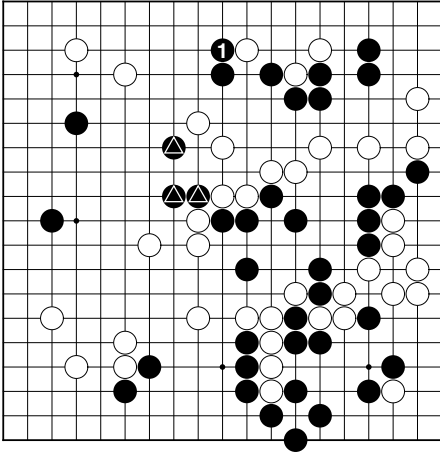
Problem 3: Was kann Schwarz den weißen Steinchen im Zentrum antun?



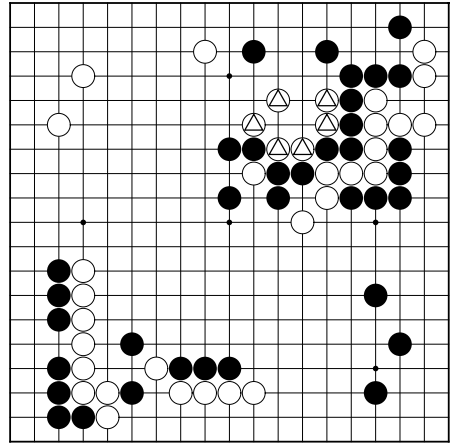
Problem 2: Wie setzt Schwarz nun sinnvollerweise fort, nachdem Weiß auf 4 gedeckt hat?



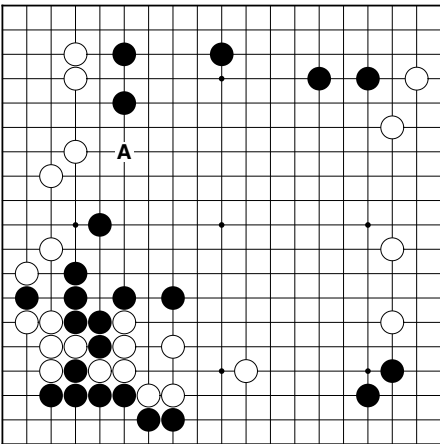
Problem 4: Weiß möchte in dieser Stellung natürlich gerne das Zentrum verschließen.



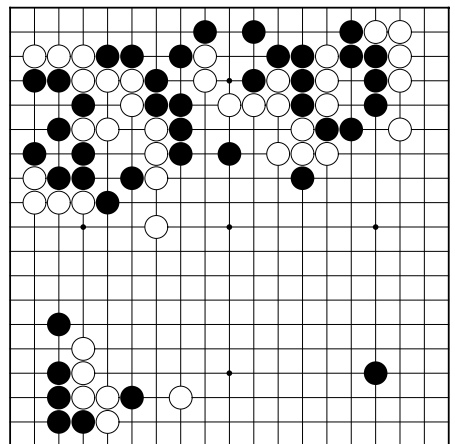
Problem 5: Schwarz hat die markierten Steine im Stich gelassen und auf 1 gespielt. Wie bestraft Weiß das am besten?



Problem 7: Weiß am Zug. Wie kann er die markierte Gruppe nach Hause verbinden?



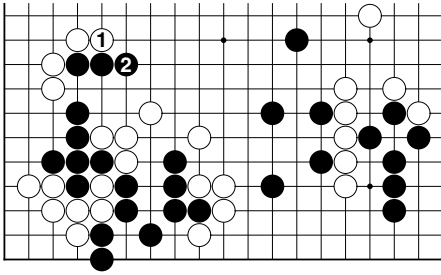
Problem 6: Schwarz sollte in dieser Stellung unbedingt einen weißen Zug auf A verhindern.



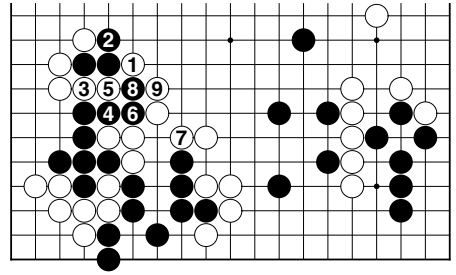
Problem 8: Schwarz rennt mit seiner schwachen Gruppe (bitte selbst identifizieren!) weg und bekommt dabei die Initiative.

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

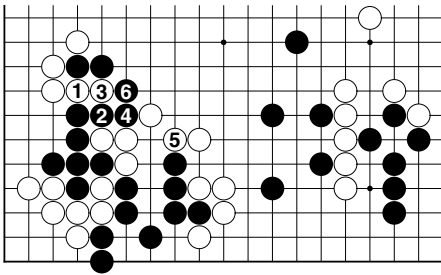




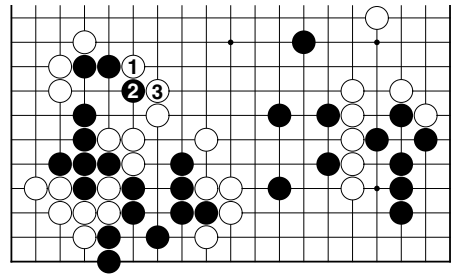
Dia. 1.1



Dia. 1.4



Dia. 1.2

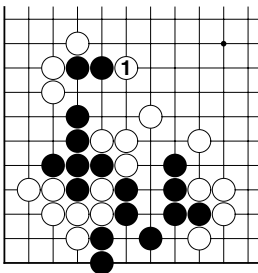


Dia. 1.5

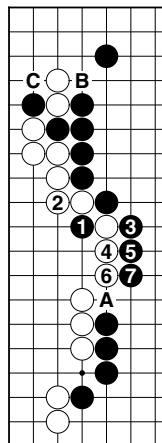
Lösung 1: Zum Einstieg ein grundlegendes Tesuji, das weder Dia. 1.1 noch 1.2 zeigt. Da entkommt Schwarz mit der superwichtigen Gruppe. Stattdessen soll Weiß in Dia. 1.3 auf die Nase hauen. Wenn Schwarz in Dia. 1.4 mit 2 rausgeht, funktioniert jetzt die Sequenz ab 3 (vgl. Dia. 1.2). Das Hane in Dia. 1.5 blockt Weiß ab – an der Sequenz ändert sich nichts.

ist ja sente; bei B ist auch kein Schnitt wegen C) strahlt über das ganze Brett. Fortgeschrittenen Spielern fällt vielleicht zuerst das Doppelhane in Dia. 2.2 ein, aber am Ende ist bei 6 ein Loch. Im lokalen Joseki schiebt Schwarz zuerst den Anleger in Dia. 2.3 ein, der gemeinhin auf A beantwortet wird, aber in dieser Stellung ignoriert Weiß ihn.

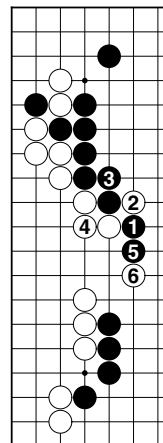
Lösung 2: Die plumpe Atari-Atari-Sequenz, an die man normalerweise nicht denkt, funktioniert hier ausgezeichnet. Weiß kann ihr überhaupt nichts entgegensetzen und die lückenlose Mauer (A



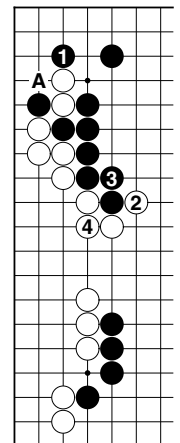
Dia. 1.3



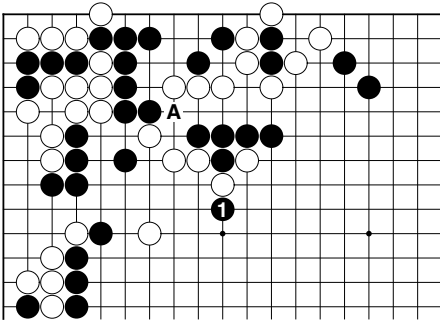
Dia. 2.1



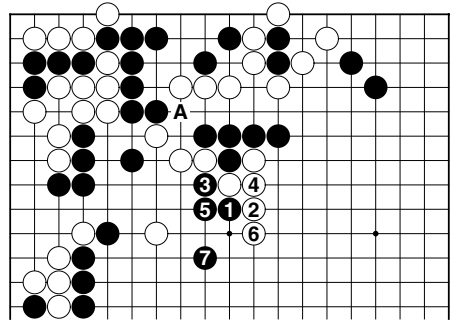
Dia. 2.2



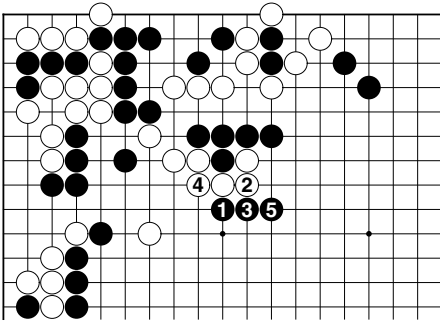
Dia. 2.3



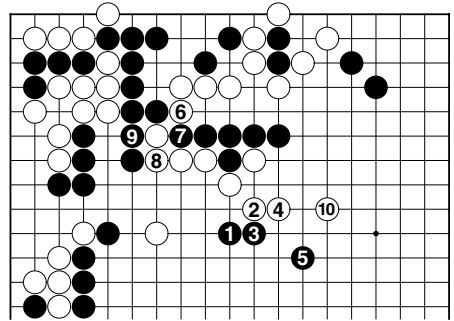
Dia. 3.1



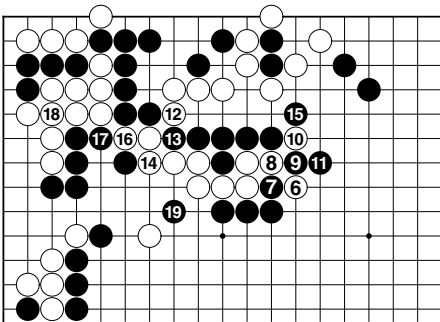
Dia. 3.4



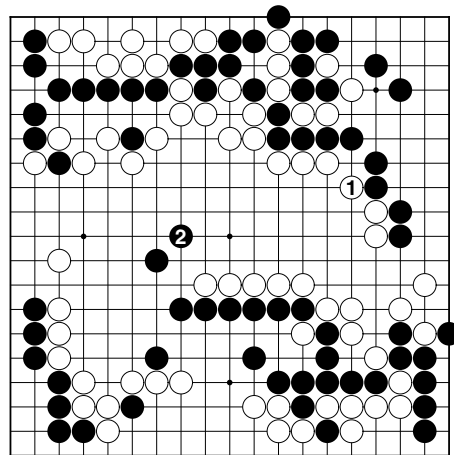
Dia. 3.2



Dia. 3.5



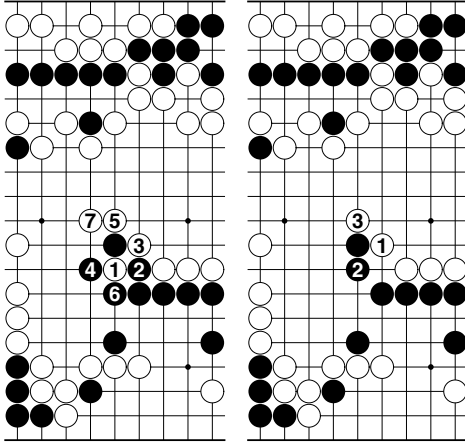
Dia. 3.3



Dia. 4.1

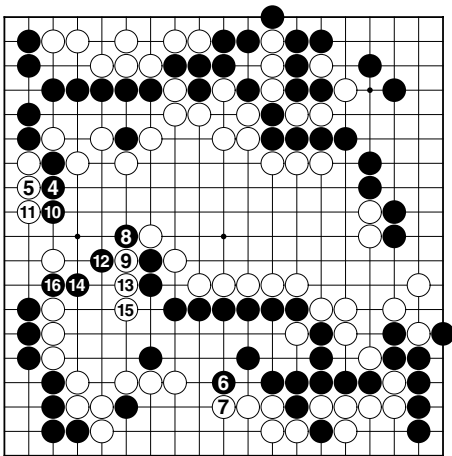
Lösung 3: Schwarz nimmt Weiß mit 1 in den Schwitzkasten, bevor Weiß mit dem Schnitt A herumtut. Auf 2 in Dia. 3.2 klemmt Schwarz weiter und bis 5 ist Weiß eingeschlossen. Meine Quelle bietet Dia. 3.3 an für die, die es nicht glauben. Dia. 3.4 kann Weiß auch versuchen, aber Schwarz macht viele Punkte und das A-Problem weg. Wenn Schwarz in Dia. 3.5 um nur eine Linie lockerer spielt, kann Weiß mit dem Schnitt auf 6 nerven.

Lösung 4: 1 in Dia. 4.1 blockt die Mitte zu, aber an der falschen Stelle. Der schwarze Zug auf 2 macht ganz viele Punkte kaputt, die Weiß mit Dia. 4.2 einzengeln kann. Durch das Opfern eines Steines



Dia. 4.2

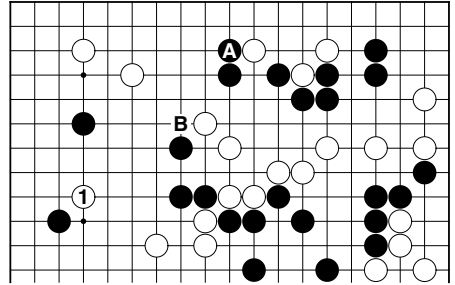
Dia. 4.3



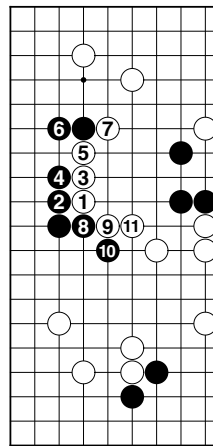
Dia. 4.4

bekommt Weiß drei Züge, die das Maximum an Zentrum einpacken – besser geht's nicht. Dia. 4.3 könnte man sich auch überlegen, aber mit ein bisschen Vorbereitung kann Schwarz mit dem Hane 8 in Dia. 4.4 reinkommen. Wenn Weiß versucht, das abzuschneiden, zerfällt er anschließend.

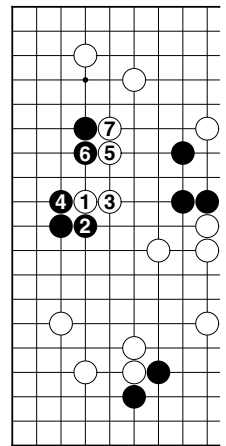
Lösung 5: In der Ausgangsstellung hätte Schwarz statt A wohl auf B spielen sollen. Nach dem Katatsuki 1 ist es aber zu spät. So einen Zug kann Schwarz nur schwer ignorieren, also mäht Weiß sowohl in Dia. 5.2 und 5.3 einfach drüber und fängt die drei



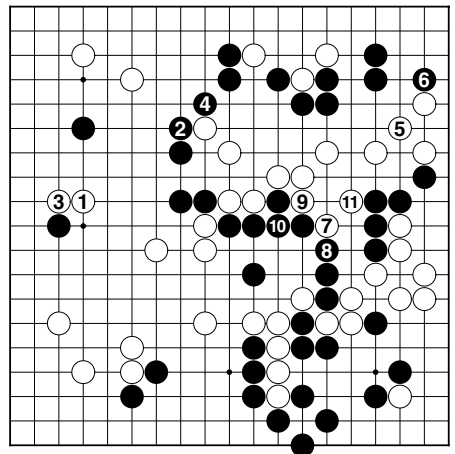
Dia. 5.1



Dia. 5.2

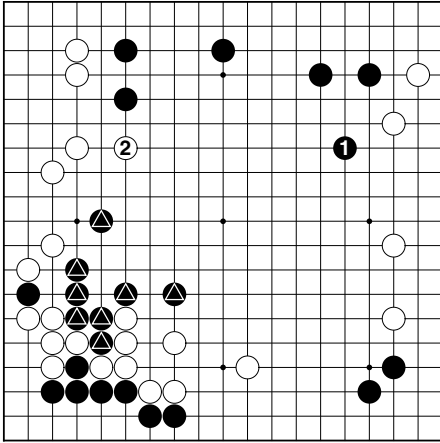


Dia. 5.3

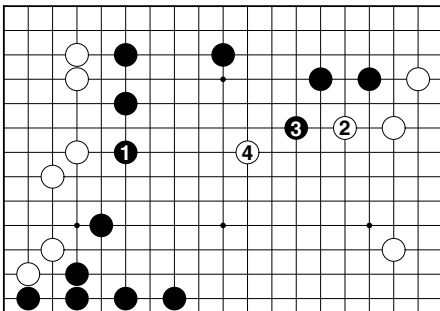


Dia. 5.4

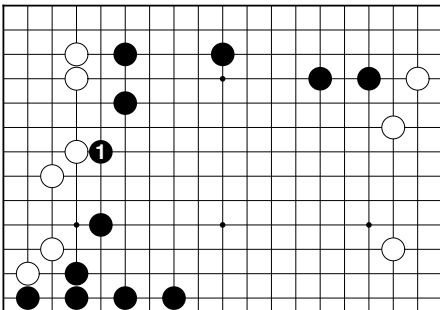
schwarzen Steine. Sollte Schwarz in Dia. 5.4 doch ignorieren, ist der weiße Zug auf 3 eine supermächtige Fortsetzung. Mit anderen Zügen statt 1 hätte Weiß das nicht. Nach 4 stirbt Weiß nicht, ist also verkraftbar.



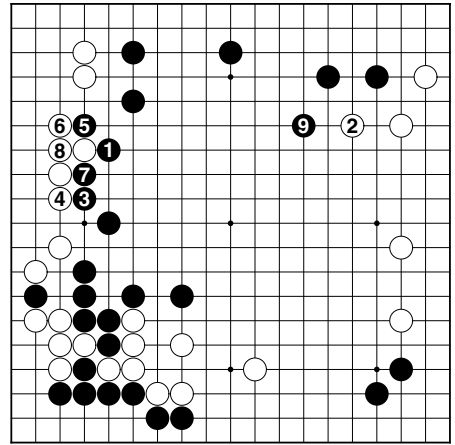
Dia. 6.1



Dia. 6.2

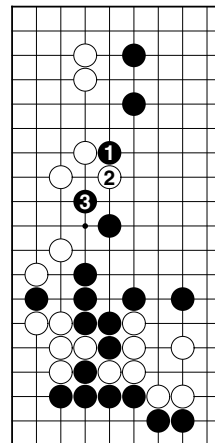


Dia. 6.3

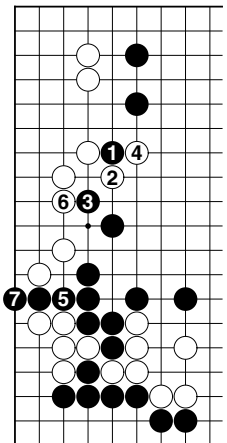


Dia. 6.4

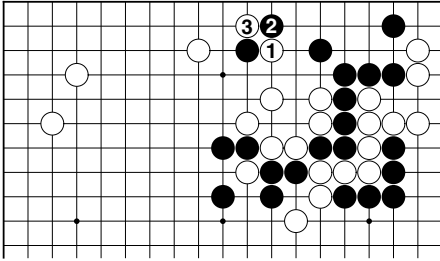
Lösung 6: Zu 2 in Dia. 6.1 sollte Weiß wegen der markierten Gruppe nicht kommen. Aber in Dia. 6.2 selber hinzuspringen wäre kein „etwas anderer Zug“. Der ist eine Linie weiter links: ein Anleger in Dia. 6.3! Wenn das genauso ein Gote-Zug ist, ist er viel besser als der simple Sprung, denn die Abtäusche in Dia. 6.4 werden mitgeliefert. Ob sich Weiß nach 9 immer noch so tief reintraut? Schwarz könnte Angst haben, dass sich Weiß in Dia. 6.5 wehrt. Das ist in der Partie auch passiert und am Ende hat Schwarz in Dia. 6.6 viel Cash gemacht und nebenbei die potentiell schwache Gruppe angebunden.



Dia. 6.5

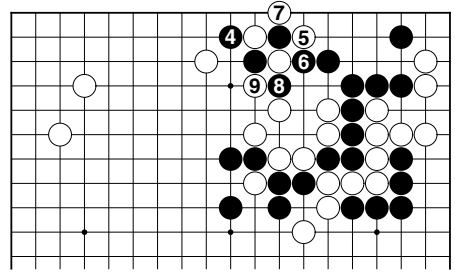


Dia. 6.6

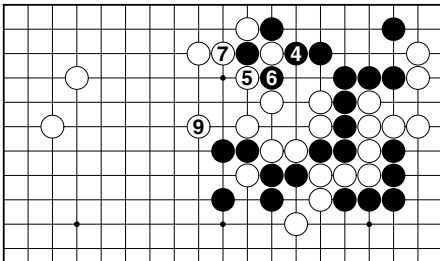


Dia. 7.1

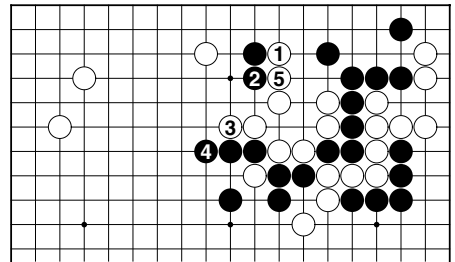
Lösung 7: Es war vielleicht im Problem nicht ersichtlich, was Weiß hier einpacken soll, aber der Crosscut in Dia. 7.1 sollte das aufklären. In Dia. 7.2 oder 7.3 verbindet Weiß nicht nur, sondern macht



Dia. 7.5

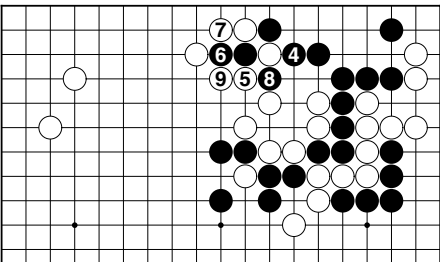


Dia. 7.2 (8 deckt)

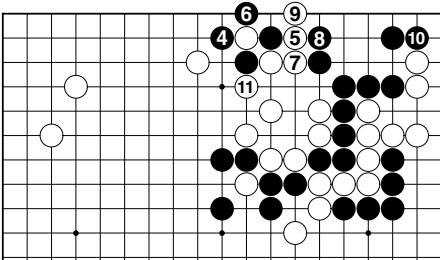


Dia. 7.6

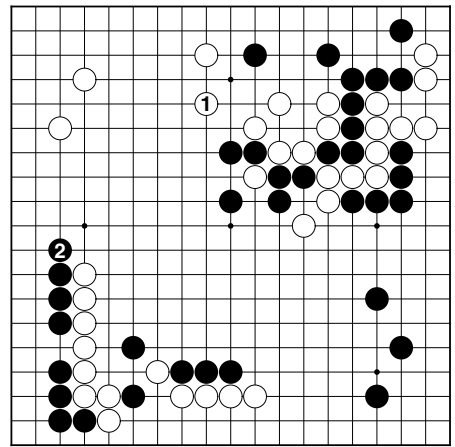
eine superstarke Form, die seine Stellung oben links ausbaut. Vor S4 in Dia. 7.4 muss sich Weiß auch nicht fürchten; entweder trennt sich Schwarz dabei selber in Gote oder es entsteht das Ko in Dia. 7.5, für das Weiß unten links mehr Drohungen hat, als er braucht. S2 in Dia. 7.6 ist übrigens Overplay. Jetzt, da wir den Crosscut kennen, ist er mit dem handelsüblichen Sprung in Dia. 7.7 nicht vergleichbar.



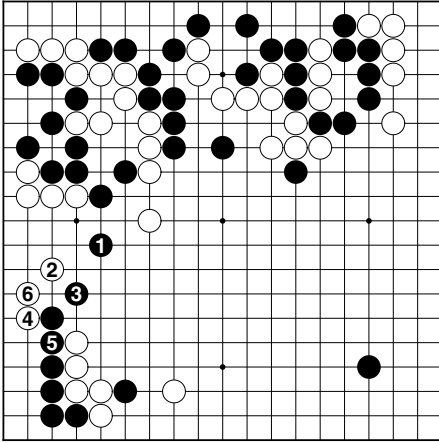
Dia. 7.3



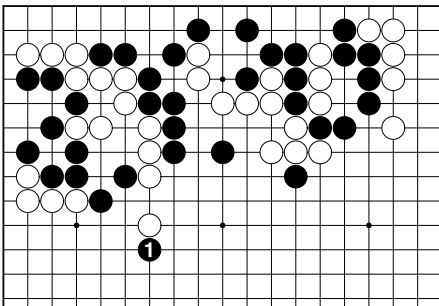
Dia. 7.4



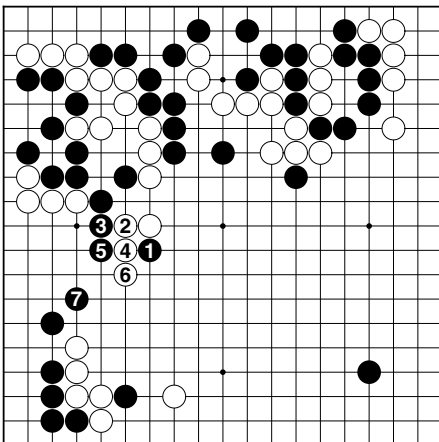
Dia. 7.7



Dia. 8.1

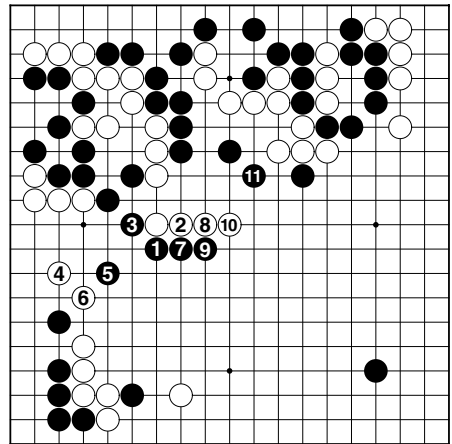


Dia. 8.2

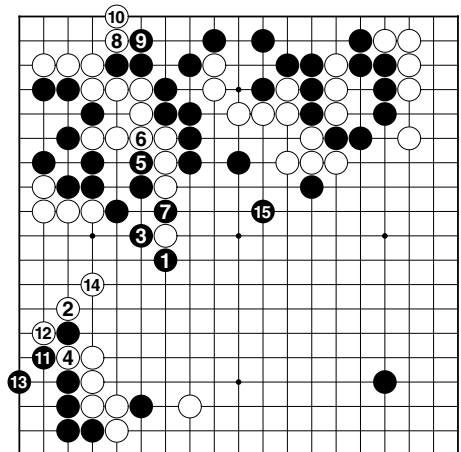


Dia. 8.3

Lösung 8: Gut, in Dia. 8.1 wird Weiß „eingeschlossen“, aber irgendwie bringt das Schwarz nichts. Das Einpacken muss schon einen Zweck haben. Deswegen legt Schwarz in Dia. 8.2 an. Wenn Weiß in Dia. 8.3 durchgeht, ersticken die vier linken weißen Steine in der Verpackung. In Dia. 8.4 gibt W2 nach und Schwarz bekommt ausgezeichnete Form, um Weiß mit 11 zu attackieren. Lokal ist der Gegenanleger 2 in Dia. 8.5 eine gute Antwort, aber bis 15 ergreift Schwarz die Initiative – Weiß lebt links oben übrigens noch nicht sauber.



Dia. 8.4



Dia. 8.5

Ein Bundesliga-Seminar mit Yoon Young Sun 8p

von Jochen Striepe

Am 9. und 10. Juni 2018 kamen die Braunschweiger Go-Spieler in den Genuss eines Bundesliga-Trainings durch die in Hamburg wohnende koreanische Profi-Spielerin Yoon Young Sun.

Am Samstag um 14:00 ging es in den Räumlichkeiten der Technischen Universität Braunschweig für ein knappes Dutzend örtlicher Amateure mit locker gestreuter Spielstärke zwischen 3. Dan und 14. Kyu los: Die Spieler der Bundesliga-Mannschaft Sansan Braunschweig hatten vorher eigene Partien namhaft gemacht, zu denen sie gern einen Profi-Kommentar haben mochten. Yoon Young Sun hatte diese daheim vorbereitet und ist sie dann mit der Gruppe gemeinsam durchgegangen. Dabei hat sie erklärt, wo Chancen ausgelassen wurden („hier wäre Kozumi gut gewesen“), aber auch Fragen ausführlich beantwortet. Die Kommentare waren klar und sehr gut verständlich, so dass jeder aus der Fülle des Materials ein paar Gedanken mit nach Hause nehmen konnte, um künftig sein Spiel zu verbessern.

Die frisch erworbenen Kenntnisse und Ideen konnten wir gleich darauf auch schon anzuwenden versuchen, denn für den Rest des Nachmittages war eine Simultanvorstellung der Profi-Spielerin angesetzt. Schon bald sassen die zwei Handvoll Braunschweiger schwitzend und stöhnend vor ihren Brettern und erhielten ein beeindruckendes Zeugnis von der Spielstärke des Gastes - zuletzt konnte lediglich ein Braunschweiger seine Partie knapp für sich entscheiden!

Sehr instruktiv war, wie Yoon Young Sun ihre Spielweise an die Stärke der jeweiligen Gegner angepasst hat, denn so wurde jeder anhand seiner Fähigkeiten angemessen gefordert, ohne sich vom starken weissen Spiel „überfahren“ zu fühlen. Das hat auch den zweistelligen Kyus ihre Partie zu einem denkwürdigen Erlebnis werden lassen, an das sie sich bestimmt noch lange erinnern werden.

Nach Ende der Partien waren alle Seminarteilnehmer rechtschaffen hungrig und durstig (wozu auch die hochsommerlichen Temperaturen beigetragen haben dürften), so dass das gemeinsame Abendessen um 19:00 im nahegelegenen „Troja“ doppelt gut tat.



Erst spät am Abend gingen die letzten Go-Spieler auseinander, um am nächsten Morgen um 11:00 Uhr wieder ausgeschlafen einzutrudeln, denn es war ein von unserer koreanischen Trainerin vorbereitetes Thema-Taktik-Training angesetzt. In zahlreichen kleinen Aufgaben lernten die Braunschweiger den Wert des Kozumis kennen und schätzen, und in künftigen Turnierpartien haben sie nun sicher ein besseres Auge dafür, diese Tesuji-Form effektiv einzusetzen.

Auch dieser sonntagmorgendlichen Übung folgte eine praktische Partie: Linke gegen rechte Tischseite spielten im Team gegeneinander, wobei jeder Spieler drei Züge in Folge „dran“ war. Tatsächlich funktionierte das sehr gut, und es fiel gerade den Kyu-Spielern viel leichter, einen Plan durchzuhalten, als manche von uns das vom Rengo kennen.

Nach einer kurzen Profi-Analyse der Partie war es dann aber schon „höchste Eisenbahn“ für Yoon Young Sun, ihren Zug ins heimatische Hamburg zu erwischen. Wir wünschten ihr alles Gute und bedanken uns bei ihr und beim Deutschen Go-Bund für ein lehrreiches, spannendes Go-Wochenende.

Rating-Resets in der EGF-Datenbank

von Martin Langer

In der Go-Szene hält sich hartnäckig das Gerücht, dass es bei einer um zwei oder mehr Stufen nach oben geänderten Anmeldung zu einem Turnier automatisch ein Rating-Reset in der EGF-Datenbank gebe. Das ist nicht richtig!

Die Eingabemaske zum Hochladen der Ergebnisse zur EGF-Datenbank fragt bei solchen Hochstufungen, wie damit verfahren werden soll. Gleichzeitig gibt die Eingabemaske der EGF-Datenbank eine Empfehlung ab, ob die neue Einstufung übernommen werden soll.

Wenn derjenige, der die Ergebnisse hochlädt, die Einstufung bestätigt, wird ein Rating-Reset durchgeführt. Wer sich zum Beispiel bisher 17. Kyu genannt hat und sich jetzt 11. Kyu nennt, bekommt für die Rating-Berechnung der EGF-Datenbank für das betreffende Turnier ein Start-Rating von 1000 zugewiesen, egal wo das Rating zuletzt gestanden hat. Ausgehend von diesem neuen Rating-Wert werden dann alle weiteren Rating-Berechnungen für den/die betreffende Spieler/in und alle Gegner in dem Turnier durchgeführt. Derjenige, der die Ergebnisse hochlädt, kann die neue Einstufung auch ablehnen und stattdessen eine andere niedrigere Einstufung angeben. Wenn diese zwei Stufen über der letzten Einstufung liegt, wird ein Rating-Reset auf den entsprechenden Wert durchgeführt. Wenn diese Einstufung nur eine Stufe über der letzten Einstufung liegt, wird kein Rating-Reset durchgeführt.

Bei den überaus meisten Turnieren in Deutschland lade ich als Fachsekretär Turniere des DGoB die Ergebnisse zur EGF-Datenbank hoch. Dazu reicht es, wenn der Veranstalter mir die Ergebnisse per E-Mail an turniere@dgo.de zuschickt und im optimalen Fall auch noch die Bedenkzeit, das Byo-yomi, die Komi, den Turnierort und das Datum des Turniers dazu schreibt. Die Ergebnisse landen auch direkt auf der real-existierenden Website des DGoB und in deren Nachrichtenspalte.

Wenn beim Hochladen zur EGF-Datenbank eine Höherstufung von mehr als einer Stufe auffällt, winke ich diese immer durch, egal was die EGF empfiehlt, außer wenn das Rating-Reset

die Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft berührt.

Das wäre der Fall, wenn ein Rating-Reset auf 3. Dan oder höher durchgeführt werden würde, da die Startqualifikation zur Vorrunde der Deutschen Meisterschaft nach den Rating-Zahlen bestimmt wird und das Schwellen-Rating immer so bei etwa 2300 liegt. In diesen Fällen begrenze ich die neue Spielstärkemeldung auf maximal 2. Dan oder halt auf eine Stufe. Wer bisher als 2. Dan gespielt hat und sich jetzt als 3. Dan meldet, wird von mir durchgewunken, da das kein Rating-Reset auslöst. Ich habe auch kein Problem damit, wenn sich jemand auf diesem Weg nach und nach 6. Dan nennt. Das muss jede/r mit sich selbst ausmachen. Wenn sich jemand in einem Schritt vom 1. Dan zum 3. Dan hochstuft, greife ich ein und begrenze das Ganze auf 2 Dan, so dass für die EGF-Datenbank kein Rating-Reset durchgeführt wird.

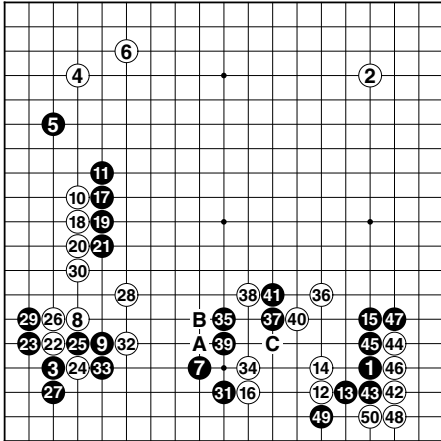


Schwierig sind Neueinsteiger, die sich mit einer Spielstärke von 3. Dan oder höher melden. In diesen Fällen habe ich die Meldung zur EGF bereits zum Teil begrenzt, wenn die Spielergebnisse des Turniers die Einstufung nicht bestätigen, z.B. wenn jemand aus einem deutschen Club kommt und sich 3. Dan nennt, der noch nie in Europa ein Turnier gespielt hat und auf dem betreffenden Turnier zwar alle besiegt hat, aber alle halt nur 1. Dans waren.

Im Chaos der Ergebnismeldung vom letzten Go-Kongress ist es zu einem Rating-Reset auf 3 Dan gekommen – keine Regel ohne Ausnahme und das wird nicht wieder vorkommen.

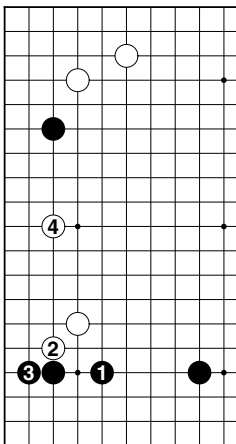
Yoon Young Sun kommentiert (40, 1+2)

Partie: 10. Kidocup, Top 8, 5. Runde
Weiß: Mateusz Surma 1p (PL)
Schwarz: Pavol Lisy 2p (SL)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 219 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

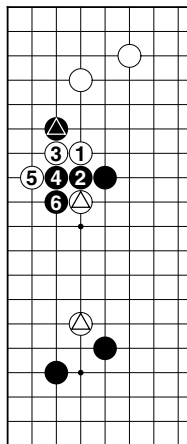


Figur 1 (1-50)

9: Ein eher ungewöhnlicher Zug. Normal wäre 1 in Dia. 1. Weiß stärkt sich dann mit 2, was Schwarz die Ecke mit 3 sichert, und greift

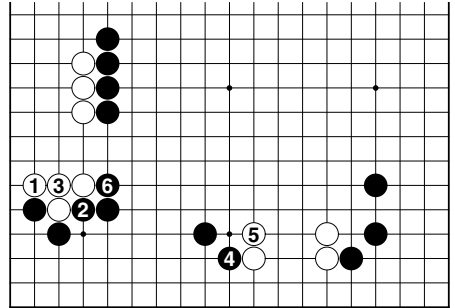


Dia. 1

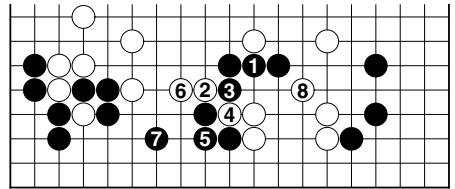


Dia. 2

- dann mit 4 den oberen schwarzen Stein an.
- 11: Pavol Lisy hat sich offensichtlich vorgenommen, kreativ zu spielen. Weiß sollte jetzt nicht auf 1 in Dia. 2 spielen, denn genau das wünscht sich Schwarz. Nach 6 wären dann die beiden markierten Steine von Weiß sehr schwach geworden und der markierte, abgeschnittene schwarze Stein hätte oben noch viel Aji.
- 24: Weiß will mit diesem Zug in der schwarzen Ecke Aji kreieren und Vorhand bekommen. Denn einfach nur auf 1 in Dia. 3 zu reagieren, wäre im Ergebnis bis 6 zu einfach und zu gut für Schwarz gewesen.

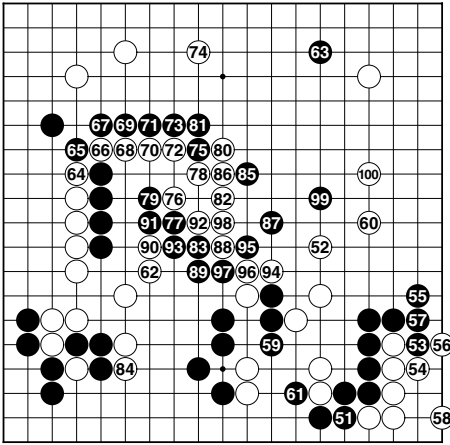


Dia. 3



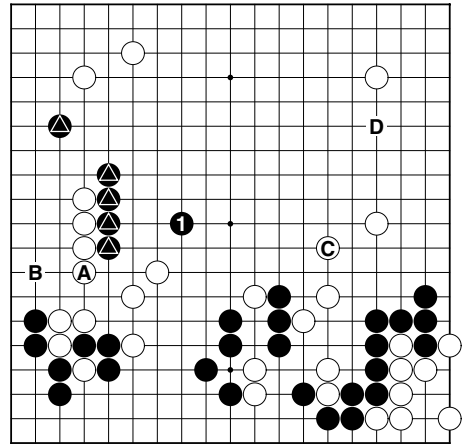
Dia. 4

- 35: Dieser Zug ist wegen des Ajis für einen weißen Gegenangriff auf A etwas dünn. Schwarz sollte lieber einfach auf B springen.
- 39: Der Zug sieht komisch aus, aber wenn Schwarz einfach nur auf 1 in Dia. 4 verbindet, dann kann Weiß sofort auf 2 scheiden und wegen 1 macht 3 dann schlechte Form. Nach 8 ist Weiß sehr zufrieden.
- 44: Auf 42 zunächst schauen, wie Schwarz antwortet, ist ok, aber es ist zu früh, gleich eine neue Gruppe daraus zu machen. Weiß sollte zunächst seine Gruppe außen auf C konsolidieren.

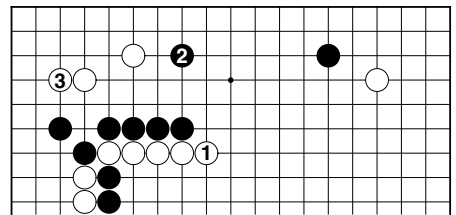


Figur 2 (51–100)

- 61: Weiß hat zwar in der Ecke gelebt, aber dafür ist seine Gruppe außen nun schwach und dünn geworden. Weil Schwarz zwei Steine gefangen hat, hat er dagegen keine Schwäche mehr. Mit diesem Ergebnis kann Weiß nicht zufrieden sein.
- 63: Dieser Zug war weder dringend noch wichtig. 1 in Dia. 5 wäre eine gute Alternative. Erstens kann Schwarz seine Gruppe damit indirekt verteidigen. Zweitens kann er damit die Gruppe A angreifen,



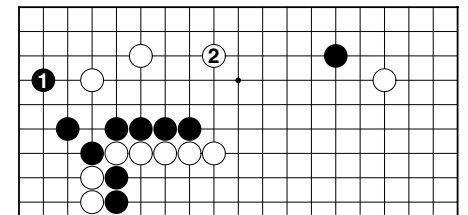
Dia. 5



Dia. 6

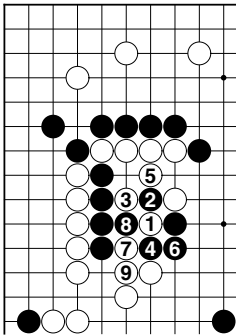


Mateusz Surma 1p

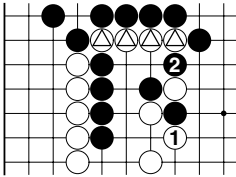


Dia. 7

- denn wenn er einen Zug auf B bekommt, hat Weiß keine Basis. Und drittens kann Schwarz, wenn die Mitte stark genug ist, die Gruppe C z. B. mit einem Zug auf D angreifen.
- 74/75: Einen Zug wie 75 zuzulassen ist extrem schmerzhaft. Das war aber gar nicht notwendig, denn ein Zug am oberen Rand und in der linken oberen Ecke sind Miai für Weiß, wie Dia. 6 und 7 zeigen.
 - 77: Ein starker Zug von Schwarz!
 - 78: Wenn Weiß jetzt, wie in Dia. 8 gezeigt, innen verteidigt, dann schneidet Schwarz mit 2 und



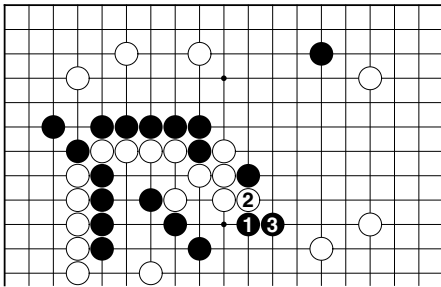
Dia. 8 (10 auf 2)



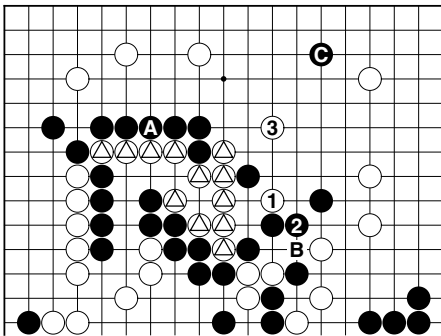
Dia. 9



Pavol Lisy 2p



Dia. 10



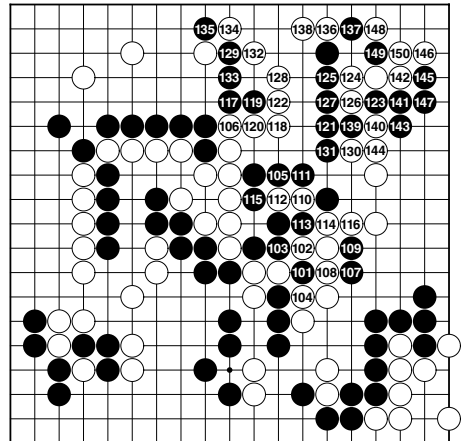
Dia. 11

erreicht bis 10 ein Ko, bei dem nur Weiß etwas zu verlieren hat. Und wenn Weiß statt auf 3 in Dia. 8 auf 1 in Dia. 9 spielt, dann verliert er durch 2 direkt die vier markierten Steine.

83: Schwarz hat damit seine Steine fast angebunden.

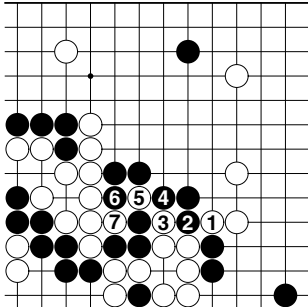
87: Sicher und besser wären 1 und 3 in Dia. 10.

88: Hier ist das Loch, das 87 zurückgelassen hat.



Figur 3 (101–150)

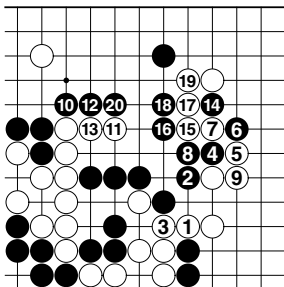
102: Weiß hätte erst die Gruppe in der Mitte stärken sollen. Danach kann er die Gruppe A angreifen und außerdem gibt es noch Aji, auf B Steine anzubinden. Und nicht zuletzt steht der schwarze Stein auf C dann relativ alleine da. Ich finde, die Stellung ist dann zwar immer noch gut für Schwarz, aber diese Stellung wäre viel komplizierter gewesen als die Partie.



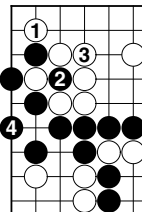
Dia. 12 (8 deckt)

105: Der Zug ist sehr gut, weil Schwarz damit entweder die Gruppe unten oder die Gruppe links angreifen kann.

107/109: Das war der Plan von Schwarz! Weiß hat nun ernste Schwierigkeiten mit



Dia. 13



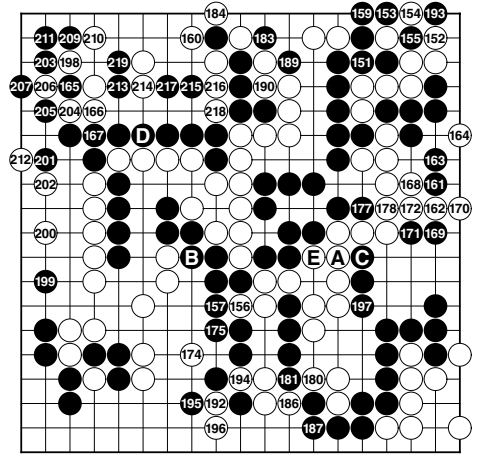
Dia. 14

seiner Gruppe und kann sich nur durch ein Opfer retten, ...

110: ... denn der einfache Ausweg mit 1 in Dia. 12 ist versperrt. Wenn Schwarz mit 8 deckt, strirbt die untere weiße Gruppe einfach. Also müssen 110 und 112 für die Anbindung mit 114 und 116 geopfert werden.

112: Auch jetzt kann Weiß nicht einfach auf 1 in Dia. 13 spielen, da Schwarz den schlauren Zug auf 2 hat, der aus 3 und 4 Miai macht. Bindet Weiß mit 3 an, kann Schwarz nach 9 mit 10 die andere Gruppe angreifen und am Ende mit 20 einschließen und töten.

197: Nun hat die Gruppe A sieben Freiheiten und die Gruppe B neun Freiheiten. Weiß ist also gestorben und die Partie ist vorbei. Seit Zug 109 (C) hat Weiß leider keine Chance mehr



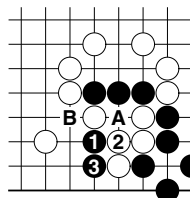
Figur 4 (151–219)

158, 176, 182, 188 schlagen 155;
173, 179, 185, 191 auf 155; 208 auf 165

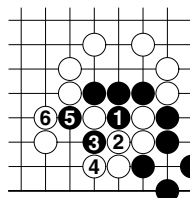
gehabt. Die weiße Gruppe (A) ist groß genug. Auch wenn Weiß die Gruppe D fängt, reicht das nicht für ihn. Ich denke, der Verlustzug war 102 (E). Weiß hätte erst die Gruppe in der Mitte verteidigen sollen. Eine gute Partie von Pavol Lisy!

208: Weiß hätte jetzt, wenn er nicht gedeckt hätte, das Ko aus Dia. 14 erreichen können, aber das hätte nicht gereicht, um noch zu gewinnen ...

Lösung zu Retten und Fangen 38



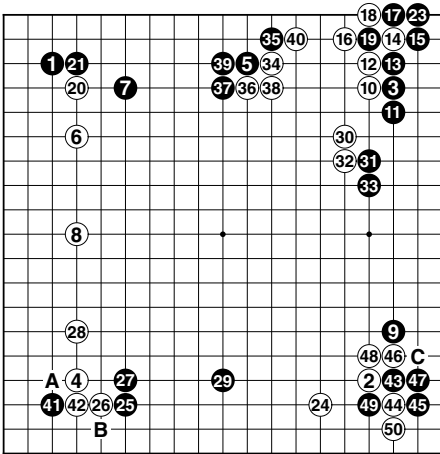
Zug 1 im ersten Dia. ist ein schönes Tesuji. Wenn sich Weiß dann mit 2 wehrt, kann Schwarz mit 3 aus A und B Miai machen. Und wenn Weiß 1 gleich schon mit A beantwortet, fängt B direkt.



Der Zug auf 1 im zweiten Dia. ist dagegen vulgär und, wenn Weiß geschickt zunächst einen Stein opfert, ein Fehler, durch den die schwarzen Steine gefangen werden.

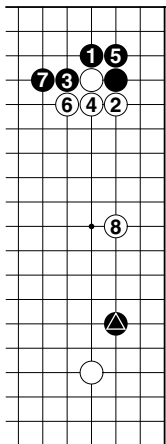
Partie: 10. Kidocup, Top 8, 5. Runde
Weiß: Ilya Shikshin 2p (RU)
Schwarz: Artem Kachanovskyi 1p (UA)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 331 Züge. Schwarz gewinnt mit 1,5 Punkten.

Kommentar: Yoon Young Sun 8p

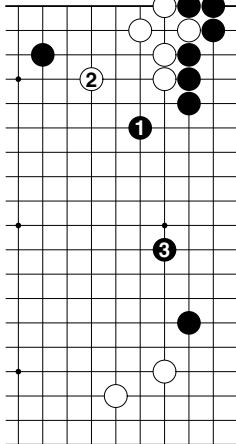


Figur 1 (1-50)
22 auf 14

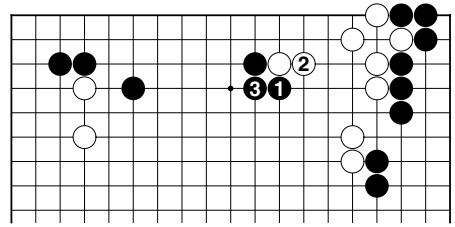
- 10: Ein wirklich typischer AlphaGo-Zug!
 11: Wenn Schwarz auf 1 in Dia. 1 spielt, bekommt Weiß genau das, was er will, mit einer Mauer nach unten und einer Ausdehnung auf 8, die



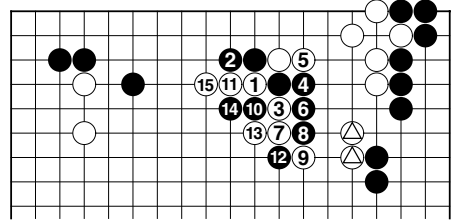
Dia. 1



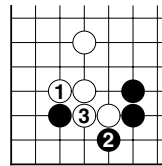
Dia. 2



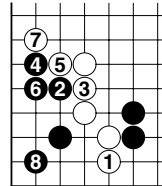
Dia. 3



Dia. 4

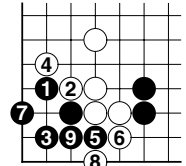


Dia. 5

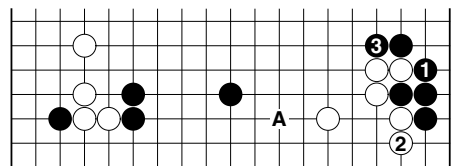


Dia. 6

- 41: Es gibt drei mögliche Antworten auf diesen Zug: A, 42 und B. Dia. 5 zeigt die schwächste Antwort, Dia. 6 die



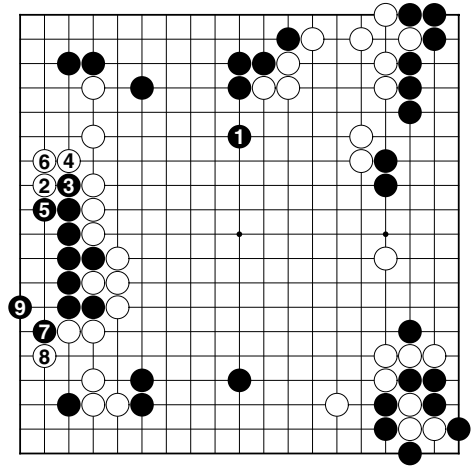
Dia. 7



Dia. 8

kämpferischste. Letztere lohnt sich nur für Weiß, wenn man die Steine am unteren Rand gut angreifen kann, da man ansonsten den Gegner zu groß in der Ecke leben lässt.

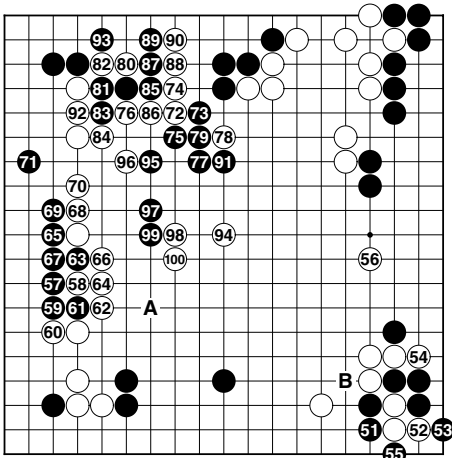
- 42: Weiß wählt mit diesem Zug den Mittelweg zwischen der Zurückhaltung aus Dia. 5 und der Angriffslust aus Dia. 6. Danach könnte Schwarz dann zwar direkt wie in Dia. 7 leben, aber das wäre aktuell sicher noch zu klein. Er spielt daher lieber Tenuki, um das Aji seines Steines später in der Partie zu nutzen. Er wollte nur, dass sich Weiß mit seiner Antwort bereits jetzt zwischen A, 42 und B entscheidet.
- 49: Wie soll Schwarz fortsetzen? Er hat 49 und C zur Auswahl. In dieser Stellung finde ich allerdings C, also 1 in Dia. 8 besser, da 3 mit der Stellung in der oberen Ecke (Züge 31 und 33) harmonisiert und zudem am unteren Rand ein schwarzer Zug auf A sehr interessant wird.



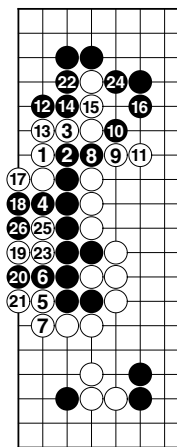
Dia. 9



Artem Kachanovskiy 1p gewinnt die European-Top-8 des Kidocup 2018



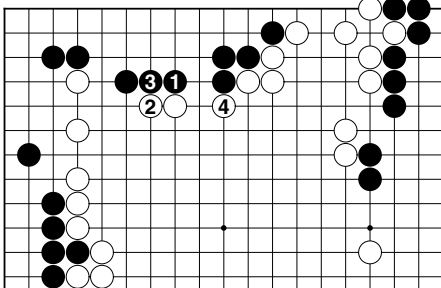
Figur 2 (51–100)



Dia. 10 (27 auf 23)

57: Diese Invasion kommt zu früh. Ich würde erst das Potenzial von Weiß auf A reduzieren und gleichzeitig die untere Gruppe stark machen wollen. Danach kann Schwarz entweder auf 57 oder 70 invadieren. Und es gibt natürlich auch noch Aji auf B.

71: Schwarz würde jetzt gerne Tenuki spielen und auf 1 in Dia. 9 die Mitte reduzieren. Wenn es dann bis 9 so weitergeht wie im Dia., dann ist Schwarz zufrieden, denn er lebt. Weiß kann aber mit 2 auch auf 1 in Dia. 10 einmal mitziehen, damit 4 nicht Vorhand auf ein Auge ist und er mit 5 ein zweites Auge ver-

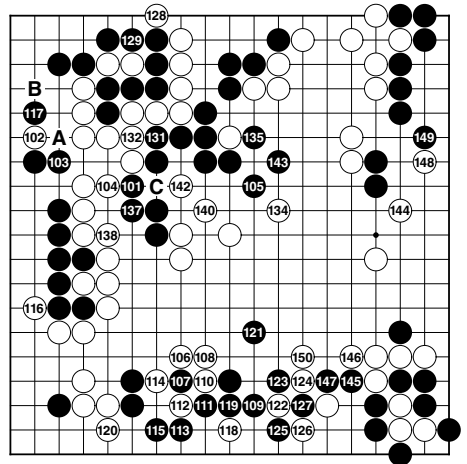


Dia. 11

hindern kann. Dann zeigt sich in der Zugfolge bis 27, dass Schwarz das Semeai und damit seine Gruppe verliert.

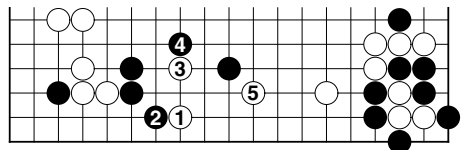
72: Ein sehr schöner Fragezug! Wenn Schwarz wie in Dia. 11 am Rand antwortet, dann bekommt Weiß bis 4 riesiges Moyo in der Mitte. Da zudem die schwarze Gruppe unten (25, 27, 29 aus Fig. 1) noch nicht sicher ist, kann Schwarz dieses Moyo nicht richtig reduzieren. Daran erkennt man, dass die Invasion mit 57 zu früh kam und tatsächlich ein Zug auf A hilfreich gewesen wäre.

94: Weiß hat die obere Seite in Vorhand reduziert und wird auch durch den Angriff auf die Gruppe über 94 profitieren. Damit steht er besser.

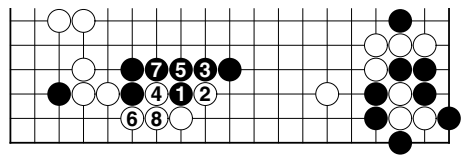


Figur 3 (101–150)

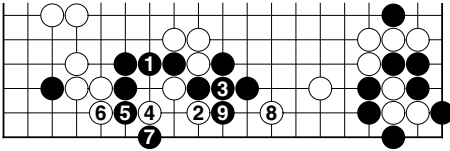
130, 136, 141 auf 122; 133, 139 auf 127



Dia. 12



Dia. 13



Dia. 14

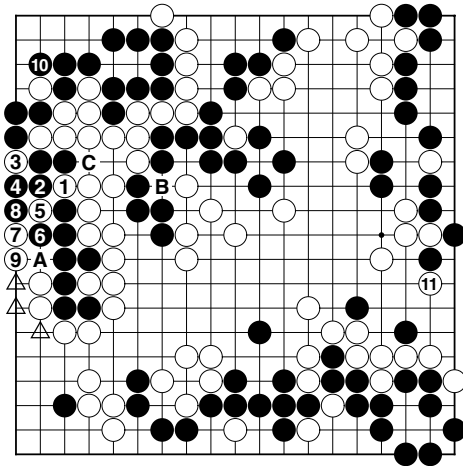
106: Ilya Shikshin spielt mit diesem Zug recht friedlich, wohl weil auch er meint, besser zu stehen. Ich selbst hätte mit Weiß auf 1 in Dia. 12 gespielt, denn nach 5 hat Schwarz gar keine Basis mehr. Und auch, wenn Schwarz auf 1 in Dia. 12 mit 1 in Dia. 13 antwortet, kann seine Gruppe nach

8 immer noch angegriffen werden. Zudem hat Weiß dann zur Ecke hin verbunden und sich einige Punkte mehr am Rand gesichert.

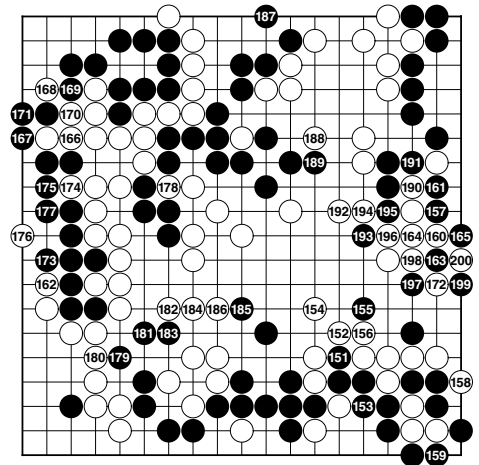
113: Schwarz könnte jetzt zwar auf 1 in Dia. 14 decken, aber nach 9 hat seine ganze Gruppe dann nur noch ein Auge.

140: Diese Ko-Drohung war eindeutig zu klein. Weiß hätte aber links mit A, B und weiteren Zügen noch sehr gute Drohungen gehabt.

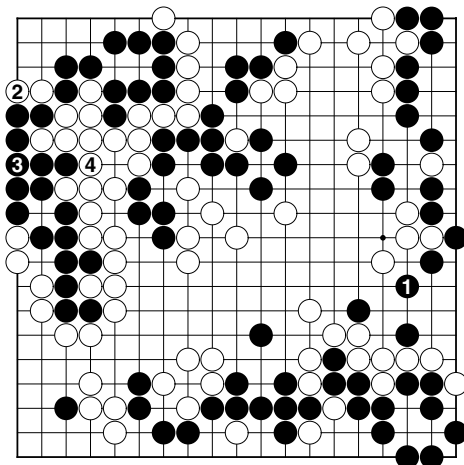
144: Das ist der größte Zug. Hätte Weiß jetzt auf C geschnitten, hätte er mit 140, 142 und C insgesamt drei Züge investiert, um 14 Punkte zu gewinnen, was eindeutig kein wirklich attraktives Zug-Punkte-Verhältnis darstellt.



Dia. 15



Figur 4 (151-200)

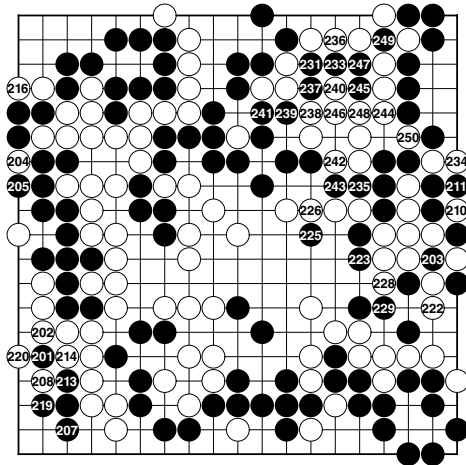


Dia. 16

172: Weiß hätte erst auf der linken Seite weiterspielen sollen – wie Dia. 15 zeigt –, denn die Züge bis 9 bekommt er in Vorhand und danach kann er dann auf 11 ziehen. Sollte Schwarz mit 10 fernbleiben und auf 1 in Dia. 16 spielen, was natürlich groß ist, kann Weiß mit 2 und 4 fangen, was allerdings noch größer ist. Hätte Weiß wie in Dia. 15 gespielt, hätte er die Partie noch gewonnen, denn er macht noch die markierten Punkte und A (16 Punkte) und B (14 Punkte) sind quasi Miai. Außerdem ist C auch noch Vorhand. Insgesamt ist der Unterschied zur Partie mindestens 6 Punkte.

190/191: Dieser Abtausch war nicht nötig.

199: Schwarz hat hier ein Ko gefunden, das er spielen muss, da er sonst die Partie verliert. Allerdings gäbe es dieses Ko gar nicht, wenn Weiß nicht gerade davor 190 für 191 abgetauscht hätte ...



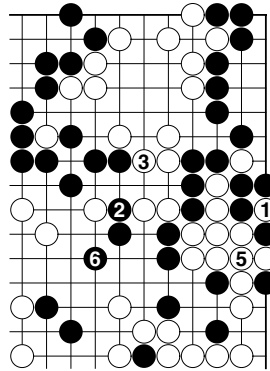
Figur 5 (201–250)

206, 212, 218, 224, 230 schlägt 203; 209, 215, 221, 227 auf 203; 217 auf 204; 232 auf 210

- 210: Eineschlechte Ko-Drohung! Weiß hätte wie in Dia. 17 fortsetzen sollen. Wenn er dann nach der Drohung mit 17 und 21 das Ko beendet, hat er genug profitiert und gewinnt die Partie.
- 226: Weiß kann jetzt diese Drohung nicht, wie mit 17 in Dia. 17, sinnvoll auf 1 in Dia. 18 beantworten, denn Schwarz kann dort ja mit 4 wieder zurückschlagen. So hätte Weiß dann nach 6 nichts erreicht.
- 232: Ich denke, dies ist der Verlustzug. Weiß hätte einfach auf 1 in Dia. 19 antworten sollen, da er

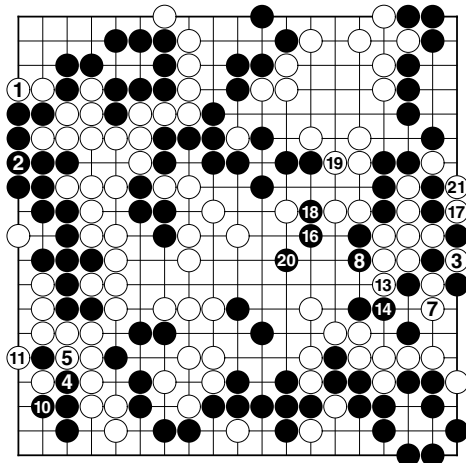


Ilya Shikshin 2p

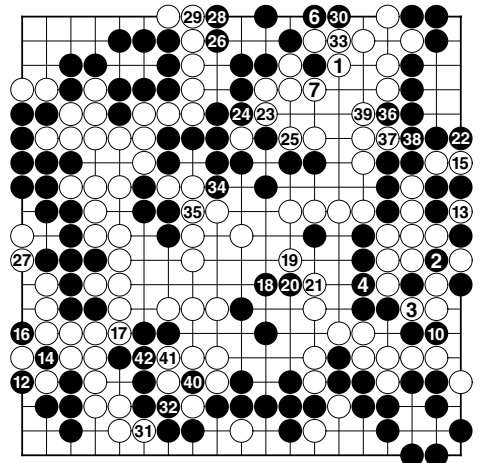


Dia. 18 (4 schlägt 1)

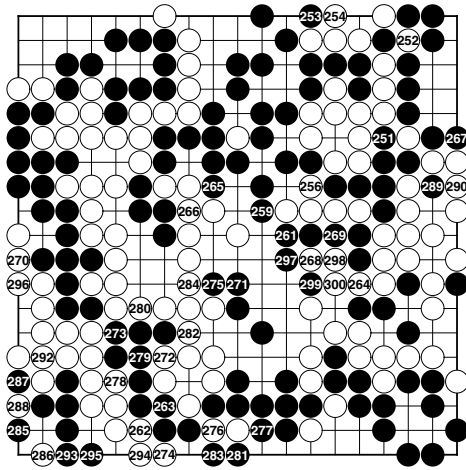
rechts noch einige interne Drohungen hat. Nach 11 hätte Schwarz mit A, B und 12 noch drei Drohungen gehabt, von der 12 die größte ist. Weiß müsste jetzt das Ko beseitigen, Schwarz könnte in der linken unteren Ecke leben und nach 42 würde es sehr knapp stehen und der Ausgang



Dia. 17 (6, 12 schlagen 3; 9, 15 auf 3)



Dia. 19 (5, 11 auf 3; 8 auf 2; 9 deckt)



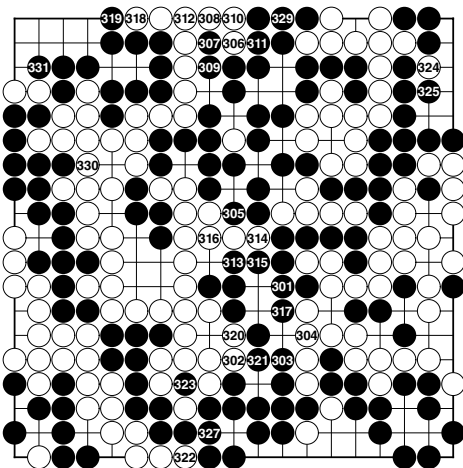
Figur 6 (251–300)

255 schlägt 252; 257 deckt; 258 auf 252;
260 deckt das Ko; 291 auf 287

des Kos bei 40 würde über den Ausgang der Partie entscheiden.

259: Weiß hat keine adäquate Ko-Drohung mehr und kann daher nicht antworten.

267: Die Partie ist vorbei. Seit Weiß die Punkte oben mit dem Vohand kaputt gemacht hat, führte er. Er hatte mehrmals die Chance zu gewinnen. Vor 172 sollte Weiß auf der linken Seite mehr Punkte bekommen und der unnötige Abtausch 190/191 hat Schwarz echte Chance gegeben.



Figur 7 (301–331)

Impressum DGoZ 3/2018

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: Viktor Lin, Klaus Petri, Shende Tao, Yoon Young Sun;

Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale:

Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Mei Wang; Bundesliga: Pierre-Alain Chamot;

Problemecke: Timo Kreuzer; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer;

Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Tobias Berben, Tonny Claasen, Martin Langer, Philipp Lindner, Sören Magerkott, Michael Marz, Nikolai Nagel, Adrian Passow, Hendrik Reinke, Marc Oliver Rieger, Fenja Severing, Jochen Striepe

Fotos: Joachim Beggerow, Tobias Berben, Tonny Claasen, Steffi Hebsacker, Michael Marz, Birgit Petri, Regina Quest, Marc Oliver Rieger, Fenja Severing, Jochen Striepe, 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 4/2018: Mittwoch, der 15.08.2018

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

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-/untergestuft

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
Würfel, Tim Robert	4k	2	-	0	-	4	6
6 Cinar, Kasim	3k	2	-	-	-	4	6
Janke, Maximilian	5k	-	4	-	2	-	6
Müller, Marcus	7k	-	-	4	-	2	6
Reinke, Hendrik	4k	-	2	-	4	-	6
10 Hartig, Silvia	9k	1	0	2	2	-	5

4 4 4 4 4 4 4

- - - - - - -
 - - - - - 4 -
 4 4 4 - - - -
 - - - 4 4 - -
 15k 10k 15k 18k 16k 15k 12k

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

Dzioba, Justin
 Henkel, Marco
 Le, Vincent
 Quathamer, Elizavera
 Shen, Yiheng
 Skrypow, Ivan
 Weber, Jens



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

Kids- & Teenspokal 2018

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 Ergebnisse bekommen habe.

Fast die Hälfte des Jahres ist vorbei. Es wurden bisher 41 Turniere gewertet, es spielen 73 Jugendliche im Pokal mit.

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

Ihr könnt Euch natürlich auch direkt bei uns anmelden! Bitte schreibt uns den Namen, das Ge-



U12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Li	Shizhao	2006	Wuppertal	5k	10	21
2	Zhang	Shukai	2007	Frankfurt	1k	7	20
3	Pittner	Arwen	2007	Berlin	15k	7	13
4	Marz	Ferdinand	2006	Jena	6k	8	11
5	Hebsacker	Hannah	2006	Hamburg	13k	5	8
6	Bauer	Camilo	2009	Fürth	17k	4	8
7	Rieger	Angelika	2006	Trier	10k	3	7
8	Zhu	Kevin	2006	Ratingen	11k	3	7
9	Kobayashi	Riku	2010	Berlin	7k	2	6
10	Zhao	Guozhang	2007	München	12k	2	6

U18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	Berlin	4d	8	19
2	Donle	Isabel	2002	Potsdam	4k	5	12
3	Schomberg	Jan	2001	Meerbusch	8k	3	9
4	Asanovic	Marijan	2002	Berlin	8k	3	8
5	Weber	Jens	2003	Ratingen	12k	3	8
6	Semmler	Gregor	2004	Jena	2k	4	7
7	Jacobsen	Manuel	2003	Hamburg	1d	2	6
8	Schaaf	Emanuel	2003	Trier	1d	3	6
9	Tu	Jakob	U16	Berlin	8k	2	6
10	Chen	Feiyang	2004	Frankfurt	3d	2	5

burtsjahr und am besten, auf welchen 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, auf facebook unter „Kids-und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

Maria &
Sabine Wohnig

Der Durchbruch zum 12. Kyu (5): Angebot und Nachfrage

von Klaus Petri

Bei den Darmstädter Go-Tagen hatte ich das Vergnügen, zwei Kindern beim Go spielen und Zitronenlimonade trinken zuzuhören.¹ Der eine versuchte, Gebiete abzustecken, der andere war fleißig am Steine fangen. Besonders bemerkenswert war dabei, dass es Weiß gelang, alle seine Steine zu behalten. Kein einziger weißer Stein wurde geschlagen. Ich war beeindruckt. Aber der 12. Kyu war noch weit entfernt und schön sieht anders aus.

Go ist ein Spiel des Verhandeln: Bringe kleine Geschenke mit und der Gegner wird automatisch etwas zurückgeben. Ich erlebe oft, dass gerade zweistellige Kyus versuchen, alle ihre Steine zu behalten. Positiv daran ist, dass es tatsächlich hilft, wenn ihr erkennen könnt, wann der Gegner Steine fangen kann. Auch mir hat man als Schachspieler oft nachgesagt, ich wolle keine Steine opfern. Das stimmt. Aber ich will tauschen!²

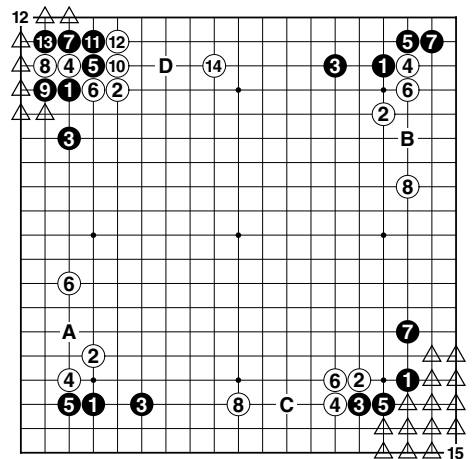
Eigentlich verlieren wir ungern Steine, insbesondere, wenn wir nichts dafür bekommen, aber wir verhandeln die ganze Partie über. Dabei sollten wir gerne bereit sein, Steine anzubieten. Das ist alles eine Thema von Angebot und Nachfrage. Betrachten wir die Eckabspiele im Diagramm. In zwei Ecken ist das Ergebnis lokal fair, in zwei anderen nicht. Erkennt ihr, in welchen?³

Wir beginnen rechts oben. Das war mal ein Joseki.⁴ Mich interessiert der Zug W4. Leider musste ich schon oft sehen, wie ein Spieler aus Angst, diesen Stein zu verlieren, lieber W4 links

unten spielt. Aber das Ergebnis links unten ist viel schlechter für Weiß als rechts oben. Der Invasionspunkt A ist viel schlimmer als B. Das ist ein Riesenunterschied! Darüber hinaus hat Schwarz unten links zu allem Überfluss noch mehr Punkte als oben rechts.

Jedesmal, wenn ich vergesse, meinem Gastgeber ein Geschenk anzubieten, das eigentlich der Form halber geboten wäre, verliere ich einige Punkte dabei. Gute Umgangsformen zahlen sich eben aus.

Lange Zeit habe ich nicht verstanden, wieso



sich bei manchen der Fehler W4 links unten in solchen oder ähnlichen Stellungen so hartnäckig hält. Inzwischen habe ich die Vermutung, das liegt an der Angst, der Stein könnte gefangen werden. Das droht tatsächlich, aber das ist kein Problem. Der Stein ist ein Angebot. Was passiert, wenn Schwarz das Geschenk wie links oben annimmt? Hier greift die Regel, dass größere Geschenke die Freundschaft auch nicht verderben, also gibt Weiß gleich noch einen Stein dazu.⁵ Tatsächlich steht Schwarz links oben trotz der gefangenen Steine ein wenig schlechter als in dem Ver-

⁵ Ein häufiges Manöver, das ihr euch merken solltet.

¹ Siehe Bild das rechts. Das später angesprochene Konzept des Verhandeln wurde hier noch wörtlich genommen: „Das ist mein Gebiet, die Steine kannst du nicht mehr fangen.“ „Aber ich kann da noch reinsetzen.“

² Allen Lesern mit Interesse am Schach sei gesagt, dass es geradezu unmöglich ist, eine Schachpartie zu spielen, ohne Figuren zu tauschen. Das erinnert mich an den Witz zur Berliner Eröffnung: „Das müssen schwache Spieler sein, beide haben schon die Dame verloren.“

³ Eine Ecke ist deutlich schlechter für Weiß, eine minimal schlechter für Schwarz.

⁴ Heutzutage bin ich zunehmend unsicher, was noch Joseki ist. Aber für unsere Zwecke ist es ausreichend, dass mir das Ergebnis fair erscheint, wenn es für beide zur Brettstellung passt.

gleichsjoseki rechts unten. Darüber lohnt es sich nachzudenken! Schwarz fängt Steine, hat aber weniger Punkte und der Invasionspunkt D ist besser gedeckt als C. Als Fazit bleibt, Weiß sollte mit W4 ein Angebot machen und Schwarz sollte freundlich ablehnen.

Wie kann man das Steine anbieten trainieren? Ich sehe hier viele Möglichkeiten. Schaut die Partien von starken Spielern an, um zu sehen, wann diese sich Steine fangen lassen. Untersucht Josekis, bei denen eine Seite Steine anbietet oder sogar abgibt. Löst Tod-und-Leben-Probleme, hier

werden oft Steine angeboten. Aber am Wichtigsten scheint mir, in den eigenen Partien nach Möglichkeiten zu suchen, Steine anzubieten.⁶ Wie so oft arbeiten wir an unserer Einstellung, wenn wir an unserem Go arbeiten wollen. Mit etwas Übung lassen sich ja möglicherweise auch jenseits unserer Bretter spannende Angebote machen.

⁶ Ich habe in drei Partien getestet, wie gut ich noch spielen kann, wenn ich keinen einzigen Stein opfern darf. Tatsächlich kann ich ganz ohne Angebote von Steinen nicht mehr gegen 8 Kyus gewinnen, erst gegen 14 kyu tauchen wieder Chancen auf. Ganz auf kleine Geschenke zu verzichten, scheint mich also mehr als 10 Steine Spielstärke zu kosten.



Leopold Marz (links) und Janosch Petri mit Go-Brett und Zitronenlimonade sowie Kim Youngsam 7d als Zuschauer

International

von Lars A. Gehrke

Xu Jiayang gewinnt den 5. Globis Pokal

Der 5. Globis Pokal wurde vom 20. bis 22. April auf dem Campus des Hauptsponsors in Tokyo, der Globis Graduate School of Management, ausgetragen. Der offizielle Name ist GLOBIS Cup World Go U-20 und ist ein internationales Turnier für junge Spieler, das 2014 ins Leben gerufen wurde. Organisiert wird es vom Nihon Kiin, dem japanischen Go-Verband. Insgesamt nahmen 14 Spieler und 2 Spielerinnen teil. Davon waren fünf Spieler und eine Spielerin aus Japan, drei Spieler aus China, drei aus Korea, ein Spieler aus Chinese Taipei (Taiwan), ein Spieler aus Europa, eine Spielerin aus Nord-Amerika und ein Spieler aus dem restlichen Asien/Ozeanien. Für Europa trat der 17-jährige Anton Chernykh 6d aus Russland an.

Zuerst wurde in vier Gruppen mit doppeltem Eliminationsformat gespielt und der Sieger des Gewinner-Zweiges und des Verlierer-Zweiges kamen ins Viertelfinale. Anton Chernykh verlor im ersten Spiel in Gruppe A gegen Onishi Ryuhei 3p aus Japan und im Verlierer-Zweig gegen Yo Chito 4p ebenfalls aus Japan. Die 15-jährige Nordamerikanerin Melissa Cao 5d verlor in der ersten Runde in Gruppe C gegen Lee Donghoon 9p aus Korea und im Verlierer-Zweig gegen Shibano Toramaru



Xu Jiayang 7p gewinnt den 5. Globis Pokal

7p aus Japan. Die 19-jährige Japanerin Fujisawa Rina 3p verlor ihr erstes Spiel in Gruppe B gegen Shin Minjun 7p, gewann aber daraufhin gegen Fu Kang Chang aus Malaysia (der für Ozeanien angetreten war) und gegen Xie Ke 5p aus Japan. Bei der Auslosung des Viertelfinales wurde darauf geachtet, dass zwei Spieler aus dem gleichen Land nicht gegeneinander gelost wurden. Im Viertelfinale gewann Lee Donghoon gegen Zhao



Alle Teilnehmer des Globis Pokals mit den Veranstaltern.

Chenyu 6p (China), Xu Jiayang 7p (China) gegen Xu Haohong 5p (Taiwan), Shin Minjun 7p (Korea) gegen Yo Chito 4p (Japan) und Shin Jinseo 8p (Korea; Gewinner des letzten Globis Pokals) gegen Fujisawa Rina. Im Halbfinale gewann Xu Jiayang mit Schwarz und 2,5 Punkten gegen Lee Donghoon sowie Shin Minjun mit Weiß und einem halben Punkt gegen Shin Jinseo. Im Finale gewann schließlich der 18-jährige Xu Jiayang mit Weiß und 1,5 Punkten gegen den 19-jährigen Shin Minjun. Er bekam ein Preisgeld von 3 Mio. Yen (ca. 24.000 Euro). Die besten Ergebnisse aus japanischer Sicht waren die Plätze im Viertelfinale durch Fujisawa Rina 3p und Yo Chito 4p. Der 18 Jahre alte Xie Ke 5p von China ist ein formidabler Spieler, der es unter die besten acht Spieler beim Chunlan Pokal geschafft hat, weswegen Fujisawa Rina mit einem Sieg gegen ihn durchaus zufrieden sein kann. Dies war ihr 50. Sieg als 3p, sodass sie zum 4p befördert wurde.

Kim Jiseok gewinnt den 30. Asien TV Pokal

Der 30. Asien TV Pokal wurde vom 1. bis 4. Mai im Mayfield Hotel und Resort in Seoul, Korea, ausgetragen. Das Turnier wurde von Kim Jiseok 9p aus Korea gewonnen. Er schlug im Finale den Gewinner vom Vorjahr, Na Hyeon 9p, der auch aus Korea stammt. Kim Jiseok ist seit langer Zeit einer der besten Spieler in Korea, aber dies ist erst sein zweiter internationaler Titel. Seinen ersten internationalen Titel gewann er im Jahr 2014 mit dem 19. Samsung Pokal. Durch den Sieg beim Asien TV Pokal steht ihm ein Preisgeld von 2,5 Millionen Yen (ca. 20.000 Euro) zu. In der ersten Runde gewann Fan Tingyu 9p (China) gegen Iyama Yuta 9p (Japan), Kim Jiseok 9p (Korea) gewann gegen Fan Yunruo 6p (China) und Park Junghwan 9p (Korea) besiegte Shida Tatsuya 7p (Japan). Na Hyeon startete direkt im Halbfinale, weil er die letzte Ausgabe des Asien TV Pokals gewonnen hatte. Im Halbfinale besiegte Na Hyun Fan Tingyu und Kim Jiseok gewann gegen Park Junghwan. Die beiden Halbfinalspiele und die Finalpartie wurden jeweils mit Weiß durch Aufgabe gewonnen.

Die Teilnehmer wurden im Vorfeld in einem separaten Turnier im Fernsehen ihres Landes ausgewählt. Iyama Yuta gewann das NHK Turnier und Shida Tatsuya wurde Zweiter, Fan Tingyu und Fan Yunruo waren im Finale vom CCTV Turnier und Park Junghwan gewann das KBS Turnier gefolgt von Kim Jiseok.

Korea gewinnt den 7. Tiantai-Berg Pokal

Der 7. Tiantai-Berg Pokal ist ein Mannschaftsturnier für Frauen aus Korea, Japan, China und Taiwan, das von der Yangfan-Gruppe, einem Schiffsbauunternehmen, gesponsert wird. Das Turnier wurde vom 10. bis 12. Mai in Taizhou Stadt in der Zhejiang Provinz in China ausgetragen.

Wie der Name des Turniers vermuten lässt, liegt der Spielort in der Region vom Tiantai-Berg. Der Berg ist für seine zahlreichen buddhistischen Klöster bekannt. Die Mannschaften aus Korea, Japan, China und Taiwan, bestehend aus jeweils drei Frauen, treten im Schweizer System gegeneinander an. Wer am Ende die meisten Einzelsiege als Team auf sich vereinigen kann, hat gewonnen.

Im zweiten Jahr in Folge und das vierte Mal überhaupt gewann das koreanische Team den Pokal. Für China spielten Rui Naiwei 9p, Yu Zhiying 6p und Li He 5p. Für Korea spielten Choi Jung 9p, O Yujin 5p und Kim Jaeyoung 4p. Für Japan spielten Xie Yimin 6p, Fujisawa Rina 4p und Ueno Asami 2p. Und für Taiwan spielten Joanne Missingham 7p, Zhang Kaixin 5p und Yang Zixuan 2p. Gegen die japanische und die taiwanesischen Mannschaft gewann Korea jeweils mit 3:0. Nur gegen China gewann beim koreanischen Team nur das 3. Brett Kim Jaeyoung 4p mit Weiß und einem halben Punkt gegen Li He 5p. Somit erreichte Korea in der Gesamtwertung sieben Punkte, gefolgt von China mit sechs Punkten, Japan mit drei Punkten und Taiwan mit 2 Punkten. China gewann gegen Taiwan mit 3:0 und gegen das japanische Team gewann nur das 1. Brett Yu Zhiying 5p mit Weiß durch Aufgabe gegen Xie Yimin 6p. Beim Spiel zwischen Japan und Taiwan gewann am ersten Brett Joanne Missingham gegen Xie Yimin, am zweiten Brett gewann Yang Zixuan gegen Fujisawa Rina und am dritten Brett gewann Ueno Asami gegen Zhang Kaixin.

1. Go Seigen Pokal

Der Wu Qingyuan (Go Seigen) Pokal ist ein neues internationales Turnier für Frauen, das von der Stadt Fuzhou in der Fujian-Provinz (China) in Gedenken an den bekanntesten Sohn der Stadt inauguriert wurde. Die Runden bis zum



Manja Marz 4d (rechts) beim 1. Go Seigen Pokal in Fuzhou (China)

Finale wurden zwischen dem 26. April und dem 1. Mai ausgetragen. Von den angetretenen 28 Spielerinnen kamen drei aus Europa und drei aus Nordamerika. Für Europa spielte Guo Juan 5p, Manja Marz 4d und Rita Pocsai 5d aus Ungarn. Juan Guo ist eine in China geborene professionelle Go-Spielerin, die in Amsterdam lebt, seit 1994 die niederländische Staatsbürgerschaft hat und Go unterrichtet. Die Spielerinnen O Yujin 5p (Korea), Wang Chenxing 5p (China), Xie Yimin 6p (Japan), Gao Xing 4p (China), Joanne Missingham 7p (Taiwan), Rui Naiwei 9p (China), Fujisawa Rina 4p (Japan) und Choi Jung 9p (Korea) haben die erste Runde übersprungen und wurden direkt in die zweite Runde gesetzt. Rita Pocsai verlor in der ersten Runde gegen Zhang Xiang 8p aus China, Guo Juan verlor gegen O Junga 3p aus Korea und Manja Marz verlor gegen Lu Minquan 4p (China). Auch die nordamerikanischen Spielerinnen Feng Yun 9p, Ying Mingming 1p und Yu Jin 6d schieden in der ersten Runde aus. Feng Yun verlor in der ersten

Runde gegen die erst 16-jährige chinesische Jungstar-Spielerin Yin Qu 2p. Im Halbfinale gewann Kim Jaeyoung 3p (Korea) gegen die beste chinesische Spielerin Yu Zhiying 6p mit Weiß und einem halben Punkt und Choi Jung gewann gegen Li He 5p (China) mit Weiß durch Aufgabe. Das Finale findet in drei Runden am 23., 25. und 26. Juli am gleichen Spielort statt.

Die Spiele beim 1. Go Seigen Pokal haben eine Hauptbedenkzeit von zwei Stunden gefolgt von fünf Byoyomi-Perioden mit jeweils einer Minute. Die Gewinnerin bekommt ein Preisgeld von 500.000 CNY (ca. 65.000 Euro), die Zweitplatzierte bekommt ein Preisgeld von 250.000 CNY (ca. 32.500 Euro).

China von Liu Yang

1. Go-Liga

Der Einfluss der KI auf die Profispieler wird immer deutlicher. Viele Theorien, die seit Jahrzehnten gelten, scheinen nicht mehr korrekt zu sein. Alle versuchen, sich an die neue Situation anzupassen. Dadurch ändert sich auch die Spielstärke der Spieler. Selbst für Spezialisten ist es schwierig vorherzusagen, welche Mannschaft der Favorit ist. Bis 25.06. wurden neun Runden absolviert. Jiangsu führt dank einer soliden Leitung durch Mi Yuting 9p mit einem kleinen Vorsprung.

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Jiangsu	22	25
2	Supor Hangzhou	18	22
3	Xiamen	18	21

4	Hanzhou Longyuan	17	21
5	Tianjin	16	20
6	Beijing Minsheng Bank	15	21
7	Jiangxi	14	20
8	Beijing Citic	14	18
9	Chongqing	14	17
10	Shandong	13	18
11	Chengdu	10	15
12	Shanghai	9	14
13	Zhejiang	5	11
14	Quzhou	4	9

2. Go-Liga

Vom 11.06. bis 20.06. fanden alle Partien der zweiten Go-Liga in Wuxi statt. Die besten drei Mannschaften werden im nächsten Jahr in die erste Liga aufsteigen. 16 Mannschaften spielten acht Runden im Schweizer System. Am Ende belegten Shenzhen und zwei tibetanische Mannschaften überraschend die ersten drei Plätzen. Alle sind gespannt, ob die Spiele nächstes Jahr tatsächlich in Tibet stattfinden. Es wäre dann auf jeden Fall eine Herausforderung wegen des Sauerstoffmangels im Hochland.



Lian (links) gegen Ke

9. Longxing Cup

Anfang Juli fand das Finale des Longxing Cups in Beijing statt. Die Finalisten Ke Jie 9p und Lian Xiao 9p liefern sich gerade ein Kopf-an-Kopf-Rennen – der Sieger dieses Turniers würde auch das chinesische Go-Rating anführen.

Nach einem 1:1 spielten beide in der letzten Partie wie bei einer Achterbahnfahrt. Unter Zeitdruck machten beide viele Fehler. Am Ende konnte Ke glücklich gewinnen und verteidigt damit seine knappe Führung beim Rating.



Fan Tingyu gegen Fan Yunrou

CCTV Cup

Nach der Niederlage im Asien Cup mussten sich die Finalisten Fan Tingyu 9p und Fan Yunrou 6p noch einmal zusammenreißen und sich auf das Finale des CCTV Cups konzentrieren.

Am 07.05. fand das Finale in Zhengjiang Pinghu statt. Fan Yunrou 6p konnte sich noch nicht vom Gedanken der Niederlage und der verpassten direkten Hochstufung auf den 9. Dan befreien und spielte in dieser Partie übermotiviert. Am Ende wurde seine Invasionsgruppe gefangen und ihm blieb nichts über, als aufzugeben. Es war für seinen Gegner Fan Tingyu der erste Titelgewinn.

Hallo, liebe Kinder!

Heute möchte ich Euch etwas aus meiner Heimat, China vorstellen: Eine Go-Zeitung nur für Kinder! Die gibt es dort tatsächlich. Sie heißt „少儿围棋“ (shaoer weiqi – Kinder-Go) und erscheint jeden Monat. Ein Verwandter von mir (ebenfalls ein Panda) ist immer auf



wir wohl alle kräftig Werbung für Go machen, bis es bei uns auch so viele Go-spielende Kinder wie in China gibt. Oder Du musst halt Chinesisch lernen, dann kannst Du „少儿围棋“ einfach im Original lesen! Wie wär's?

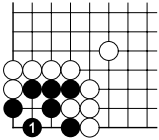
Bis bald, **Euer 黑 Hej** 

Problecke

von Timo Kreuzer

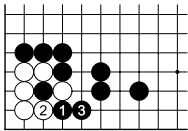
Gratulation an Thomas Reinicz, den Gewinner der Problemecke dieser Ausgabe! Bei den neuen Problemstellungen ist hoffentlich wieder für jeden etwas dabei. Bei allen Problemen ist Schwarz am Zug.

Lösungen zu 2/2018

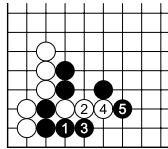


Lösung 1:
Korrekt. Ein Ko ist die Lösung.

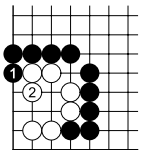
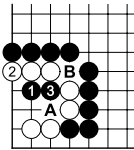
Lösung 2:
Korrekt. Die weißen Steine werden in einer losen Treppe gefangen.



Lösung 3:
Korrekt. Nach der Sequenz im Diagramm hat die weiße Gruppe nicht mehr genug Augenraum und ist tot.

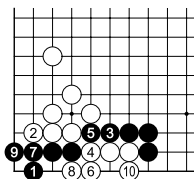


Lösung 4:
Korrekt. Hier ist ein Tesuji gefragt. Schwarz 1 ist mit den äußeren Steinen verbunden. Im Diagramm versucht Weiß zu trennen, doch nach Schwarz 3 sind A und B miai.

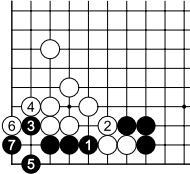
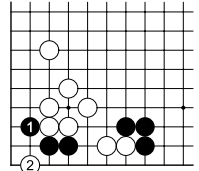


Falsch. Hier bekommt Weiß selbst den vitalen Punkt und die Gruppe lebt.

Lösung 5:
Korrekt. Schwarz kann ein Seki in Vorhand erreichen.

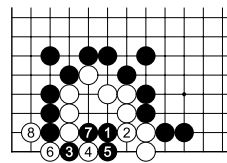
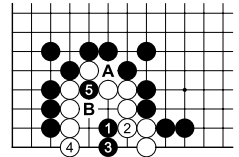


Falsch 1. So geht es nicht. Weiß spielt den vitalen Punkt und die schwarze Gruppe ist tot.



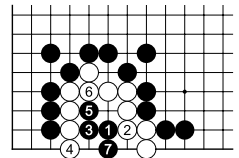
Falsch 2. Ein Ko in der Ecke ist hier leider nicht die Lösung.

Lösung 6:
Korrekt. Nur die Kombination 1 und 3 tötet ohne Ko. Nach Schwarz 5 sind A und B miai.

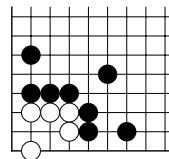


Falsch 1. In dieser Sequenz kann Weiß mit 8 zu einem Ko kommen.

Falsch 2. Man könnte meinen, in dieser Variante würde die weiße Gruppe sterben, doch bei genauerem Hinschauen ist ein Seki zu erkennen.

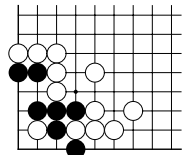


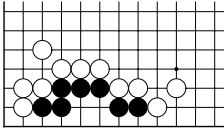
Probleme 3/2018



Problem 1:
Ein Klassiker. (3P)

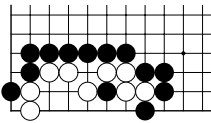
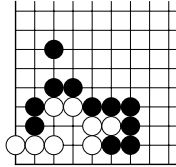
Problem 2:
Eine Ecke soll gerettet werden. (3P)





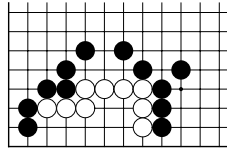
Problem 3:
Die schwarze Gruppe kann leben. (4P)

Problem 4:
Schwarz soll töten. (4P)



Problem 5:
Weiß geht schon wieder den Bach runter. (5P)

Problem 6:
Wer kann's im Kopf? (6P)



Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teiln.	+/-	Pkte.
Reinicz, Thomas	3k	2/18	26	506
Millies, Oliver	3d	2/18	26	498
Reimpell, Monika (8)	2d	1/18	-3	497
Mertin, Stefan (1)	8k	2/18	20	488
Schlipf, Jan	8k	2/18	15	483
Schönfeld, Ralf (2)	8k	5/17	-3	457
Lorenzen, Klaus (2)	2k	2/18	15	451
Xu, Mei De (1)	3k	2/18	32	447
Gorenflo, Helmut (2)	9k	2/18	11	426
Hartmann, Kirsten	1k	2/18	20	403
Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	2/18	20	403
Wirth, Alexander	1k	2/18	20	391
Wacker, Klaus	8k	2/18	23	383
Busch, Rainer (1)	6k	2/18	15	374
Herwig, Bernhard (3)	1d	6/17	-3	363

Schunda, Peter	12k	2/18	15	351
Hell, Otto (4)	3k	1/18	-3	338
Gawron, Christian (8)	2d	1/18	-3	336
v. Erichsen, Svante (2)	2d	2/18	20	290
Koch, Kris (1)	3k	3/17	-3	288
Schwertfeger, Klaus (1)	6k	5/17	-3	271
Wolfgramm, Jens	4k	2/18	12	270
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	2/18	26	262
Herwig, Max (2)	17k	6/17	-3	231
Gabe, Axel (1)	5k	2/18	26	164
Urmoneit, Regina (1)	13k	2/18	20	163
Hildebrandt, Alexander	9k	2/18	20	157
Schreiber, Burkhard (3)	3k	2/18	26	140
Wagner, Gabriel	3d	5/17	-3	137
Herter, Rainer (3)	4k	2/18	26	88
Weickert, Thomas	6k	2/18	20	86
Ewe, Thorwald (4)	8k	2/18	16	84
Gronau, Max	1d	3/17	-3	82
Hartmann, Christian	4k	2/18	20	77
Pauli, Robert (8)	1d	2/18	32	70
Weigelt, Timo	1d	4/17	-3	59
Tron, Raphael	16k	5/17	-3	48
Kostyuchenko, Denis	14k	5/17	-3	47
Schott, Heiko	7k	4/17	-3	27
Penner, Markus	2k	6/17	-3	21
Kehmann, Hartmut (1)	1d	4/17	-3	17
Berg, Christoph (2)	1d	1/18	-3	0

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 (15.08.2018) an:

Timo Kreuzer

Kroosweg 38

21073 Hamburg

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

problemecke@dgoeb.de

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

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

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

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

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

 Datum/Ort

 Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

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

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

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

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

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

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

Deutscher Go-Bund e.V.

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

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

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

DGoB-Vorstand

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

Vizepräsident: 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: Wasil 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

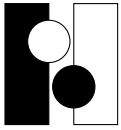
DGoB-Website

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Zu finden auf www.go-spiele.de!



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



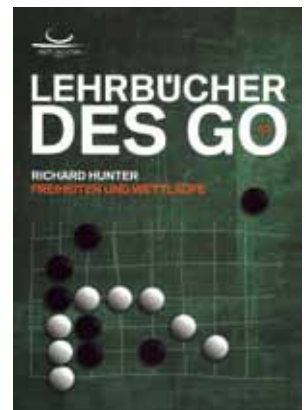
Solides 9x9-Sperrholzbrett
mit Glassteinen und einer
Spielanleitung in bedruckten
Baumwollbeuteln
19,80 €



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



Lee Hajin,
Jenseits des Bretts
19,90 Euro



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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

Juli

27-12 Pisa (IT)
62nd European Go Congress

August

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

Studenten-EM

18-20 Rosario, Santa Fe (AR)

Torneo Argentino de Go 2018,

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

September

2 (Sa) Kassel

Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft, Irgendwo in Kassel,

9 (So) Oldenburg

4. Oldenburger Guzumi, Dreieck, Röwekcamp 23, Lukas Wandelt, lukas.wandelt@posteo.de, Anmeldeschluss: 10:45 Uhr

8-14 부산군 (KR)

13th Korea Prime Minister Cup

15/16 Schwerin

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

22/23 Jena

16. Hans Pietsch Memorial, Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft 2018

28 Berlin-Tiergarten

10. Jugendpokal des Botschafters von Japan im Go (U18), Mehrzweckhalle der Botschaft von Japan, Hiroshimastr. 10, Kontakt: Uwe Hadlich, 030 47497248, uwe.hadlich@gmail.com, Beginn: 9:45 Uhr / Anmeldung bis zum 21.9. erforderlich

29/30 Berlin-Tiergarten

13. Pokal des Botschafters von Japan im Go, Mehr-

zweckhalle der Botschaft von Japan, Hiroshimastr. 10, Kontakt: Uwe Hadlich, 030 47497248, uwe.hadlich@gmail.com, Beginn: 9:45 Uhr / Anmeldung bis zum 25.9. erforderlich

29/30 Bochum

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

Oktober

6/7 Frankfurt

4. TipTap Frankfurt, Saalbau Gutleut Rottweiler Str. 32, Kontakt: Benjamin Wirthmann. TipTapFrankfurt@outlook.de, 0178/5274653

6/7 Frankfurt

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft, Saalbau Gutleut Rottweiler Str. 32, Kontakt: Benjamin Wirthmann. TipTapFrankfurt@outlook.de, 0178/5274653

13/14 Bremen

10. Bremer Shudan, Universität Bremen, Bibliothekstraße, Gebäude MZH (Räume 1090 und 1450), Kontakt: Kasim Cinar, kasimcinar@gmx.de, 0421/84741788, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

11-14 Bremen

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde), Universität Bremen, Bibliothekstraße, Gebäude MZH, Kontakt: Hartmut Kehlmann, Hartmut.Kehlmann@t-online.de

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

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

