

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2018

93. Jahrgang



Außerdem scheint Go entgegen meines bisherigen Verständnisses doch noch nicht vom IOK als Sport anerkannt zu sein, was im Hinblick auf Ausendarstellung und Sponsorensuche ungünstig ist. Die IGF versucht nun verstärkt, dies zu ändern.

Schon bekannt, aber immer wieder erwähnenswert: Die Amateur-WM 2020 findet in Wladivostok in Russland statt. Und hoffentlich für drei deutsche Jugendliche interessant: Der japanische Go-Kongress findet vom 12. bis 15. Juli in Osaka statt, den Termin sollten sich potenzielle LIFE-Turnier-Fahrer schon mal notieren. Eine Einladung dazu haben wir aber noch nicht.

Die CEGO-Ausbildung geht zum Seidenstraßenturnier wieder in Peking los, aus Deutschland ist dieses Mal Gabriel Wagner dabei.

Eine sehr gute Nachricht aus deutscher Sicht: Marc Oliver Rieger und Ferdinand Helle haben den ersten Platz bei der Vergabe der Iwamoto-Auszeichnung für die Verbreitung des Go in Europa gewonnen, und zwar mit ihrem Projekt „Go Future“. Hierzulande ist das eher unter dem Jugendkader mit Jugendliga, Patenprogramm usw. bekannt. Glückwunsch an die beiden!

Die EGF berichtete, dass sie anlässlich des riesigen italienischen Kongresses neues Material angeschafft hat. Die EGF-Mannschaft in der chinesischen

Online-Liga schlägt sich tapfer und wird weiterhin von der Tsinghao-Universität gefördert.

Interessant: Um die Brisanz von Betrugsmöglichkeiten bei der preisträchtigen Pandanet-Mannschafts-EM zu reduzieren, sollen zukünftig alle 10 Erst- und die beiden besten Zweitligamannschaften jeweils im Juni vor dem EGC in zwei Echtbrettturnieren die vier Finalisten ausspielen. Witzigerweise wird es damit möglich, dass eine Mannschaft Europameister wird und gleichzeitig absteigt.

Manja Marz hat ihr neues JIGS-Projekt vorgestellt, über welches bestimmt noch an anderer Stelle berichtet wird.

Ein ebenfalls spannender Bericht kam von Catalin Taranu. Die EGF-Akademie für starke Jugendliche gibt es nicht mehr nur online, sondern sie hat sich auch in einem Go-Camp in Vatra Dornei in Rumänien getroffen, gemeinsam mit vielen Kindern aus Rumänien. Das ganze war ein so großer Erfolg, dass die Jugendlichen in eigener Verantwortung weitere Camps in der Nähe von Zagreb und in Wien organisiert haben. Das Winter-Go-Festival in Vatra Dornei soll es jedenfalls ab jetzt in jedem Jahr geben.

So viele Berichte, bis es schließlich an die Finanzen ging. Wegen Unstimmigkeiten, die



noch aufzuarbeiten sind, wurde der Vorstand nicht entlastet.

Dann kamen die Anträge. Gegen die deutschen Stimmen wurde der Antrag angenommen, das Experiment als Dauerlösung umzuwandeln, dass unter bestimmten Voraussetzungen Online-Turniere für die EGD gewertet werden. „In Deutschland“ hat bislang kein solches Turnier stattgefunden. Der Antrag, diese Turniere mit einem höheren Faktor als 25% zu bewerten, wurde allerdings abgelehnt. Dagegen werden die Pandanet-Team-EM-Spiele nicht mehr in das Rating eingehen. Apropos Rating, ein Antrag Spaniens wurde angenommen, dass nicht durch ein EGF-Mitglied autorisierte Ergebnismeldungen zu ignorieren sind. Da tauchten auf einmal wohl ziemlich viele Fake-Turniere auf.

Und dann ging es schließlich an die zukünftigen Termine. Einige davon waren bereits im Vorfeld bekannt, andere wurden auf der Sitzung beschlossen.

2018

- Damen-EM: 8./9.9. in Helsinki (Finnland)

2019

- Grand-Prix-Finale: 24.–27.1. in Olmütz (Tschechien)
- Grand-Slam-Qualifikation: Bratislawa (Slowakei), kein Datum bekannt
- Grand-Slam: 25.–28.4. in Berlin (Deutschland)
- Jugend-EM: 2.–4.5. in Moskau (Russland)
- Pro-Qualifikation: 23./26.5. in Straßburg (Frankreich)
- EGC: 20.7.–4.8.: Brüssel (Belgien)
- Paar-EM: Groningen (Niederlande), kein Datum bekannt
- Pro-EM: Jena (Deutschland), kein Datum bekannt
- Studenten-EM: Kiew (Ukraine), kein Datum bekannt
- Damen-EM: Trier (Deutschland), kein Datum bekannt

2020

- EGC in Kamjanez-Podilskij (Ukraine), muss aber Ende 2018 noch bestätigt werden
- Jugend-EM: Stubicka Toplice (Kroatien)
- Paar-EM: Nis oder Subotica (Serbien)
- Studenten-EM: Petrosawodsk (Russland)
- Damen-EM: London (Großbritannien)

Michael Marz

Jena International Go School

Am 1.9.2018 wurde in Jena die JIGS UG & Co. KG gegründet. Kinder im Alter zwischen 8 und 20 Jahren sollen hier im Go-Spiel trainiert werden, um später mit asiatischen Profis mithalten zu können. Um das zu erreichen, sollen nach einer Anlaufphase von vier Jahren im Idealfall vier Klassen à zehn Schülern mit vier Lehrern (Profis und starke Amateure wie Kim Youngsam) etabliert werden. Dabei gehen die Kinder normal in die Schule und verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit mit Go. So ist gewährleistet, dass sie auch im Falle dessen, dass sie nicht Profi werden, eine solide Schulausbildung genossen haben und einen Plan B im Leben vollziehen können. JIGS hat dieszüglich Vereinbarungen mit allen staatlichen und privaten Schulen Jenas.

Wer sich hier findet, kann sich direkt bei JIGS bewerben:

Alter	Stärke	Klasse
8-10	bis 3k	IV
10-13	mind. 3k	III
13-16	mind. 3d	II
16-19	mind. 6d	I

Wer diese Spielstärken in der jeweiligen Altersklasse noch nicht besitzt, kann testweise für ein Jahr aufgenommen werden, sollte aber einen individuellen Trainingsplan und entsprechend gesetzte Ziele in dieser Zeit erfüllen, um sich für die weitere Teilnahme zu qualifizieren.

Ähnlich wie in Go-Schulen in Asien lösen die Kinder Leben-und-Tod-Probleme, spielen täglich Ligaspiele, haben Zeit zum Selbststudium, bekommen Theoriestunden und Lehrspiele. Zusätzlich wird die JIGS in erhöhtem Maße AI-Training einsetzen.

Desweiteren können Go-Spieler jeden Alters in JIGS ihre Spielstärke verbessern. Die Kosten sind höher als für Kinder und sind von der Aufenthaltsdauer abhängig. Unterkunft ist im Preis inbegriffen. Mehr Informationen findet man auf der Website der Schule unter go-jigs.eu.

Manja Marz

Bundesliga Saison 2018/2019

Die Bundesligasaison 2018/2019 hat nun offiziell begonnen und der erste Spieltag war bereits am 20.09.2018.

Leider haben sich zum Ende der letzten Saison insgesamt 8 Teams abgemeldet. Großer Verlust ist dabei das Team Hamburg-Hebsacker aus der 1. Liga, die seit dem Start der gesamten Bundesliga immer mitgespielt haben. Dafür gibt es in dieser Saison 5 neue Teams aus Bremen, Bochum, Jena, Franken und Mannheim, die neu in der 5. Liga starten werden. Damit startet die neue Saison mit insgesamt 73 Teams (in der Vorsaison gab es 76 Teams).

Das neue sehr starke Team „Jena International Go School“ war auch Auslöser für eine Zusatzregelung in der Aufstiegsregelung zum Ende der Saison. Ausgangspunkt der Diskussion war die Überlegung, für so ein starkes Team einen Quereinstieg in die 2. oder 3. Liga zuzulassen. Die Diskussionen und Abstimmungen darüber unter den Ligaleitern, Stellvertretern, dem Schiedsgericht und den Fachsekretären ergab jedoch ein deutliches Ergebnis gegen die Einführung eines Quereinsteigs.

Als Kompromisslösung entstand die Einführung eines möglichen Sprungaufstiegs, sollte ein Team zum Ende der Saison 64 oder mehr Brettunkte erreichen. Das Team kann somit eine ganze Liga überspringen, wenn es 2 Entscheidungsspiele gegen ein Team der nächsthöheren Liga und gegen ein Team der übernächsten Liga gewinnen kann. Dabei werden die üblichen Auf- und Abstiegsplätze sowie die Relegationsplätze beibehalten.

Des Weiteren gab es einen Wechsel des Fachsekretärs Bundesliga. Pierre-Alain Chamot hat seinen Posten an mich übergeben und ist aber weiterhin als stellvertretender Fachsekretär zuständig. Pierre hat

mich im Laufe der ganzen letzten Saison eingearbeitet und mir einen Einblick in den Aufgabenbereich des Fachsekretärs gegeben. Seitdem habe ich großen Respekt vor dem Posten des Fachsekretärs und hoffe, dass ich in Zukunft die Bundesliga weiterhin so erfolgreich weiterführen kann wie Pierre in der Vergangenheit. Damit möchte ich mich nochmal für die sehr gute Arbeit, die Pierre in den letzten Jahren geleistet hat, herzlich bedanken.



BUNDESLIGA

Die nächsten Spieltage der Bundesliga finden an folgenden Terminen statt:

2. Spieltag: 18.10.2018
3. Spieltag: 15.11.2018
4. Spieltag: 13.12.2018
5. Spieltag: 10.01.2019
6. Spieltag: 07.02.2019
7. Spieltag: 14.03.2019
8. Spieltag: 11.04.2019
9. Spieltag: 09.05.2019

Relegationsspiele:
06.06.2019 und/oder 20.06.2019.

Solltet ihr Fragen, Anregungen oder Verbesserungsvorschläge zur Bundesliga haben, könnt ihr mir gerne per Mail an fs-bundesliga@dgob.de schreiben.

Philipp Lindner

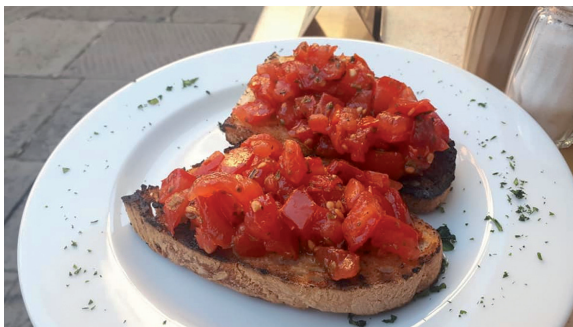
EGC 2018 in Pisa – „I need Eis Eis Baby“

von Steffi Hebsacker

Europäischer Go-Congress in Pisa, da muss man als Go spielender Mensch natürlich hin, oder? Letztes Jahr beim EGC in Oberhof hatten wir uns als Familie also auch gleich angemeldet und uns eine schicke Ferienwohnung mitten im Zentrum von Pisa gebucht, die wir mit zwei anderen Pärchen teilen wollten. Die Vorfreude auf Pisa war groß, ein nicht ganz so großer Ort mit viel Altstadt, in der landschaftlich schönen Toskana gelegen, die Stadt selbst mit nicht zu vielen Sehenswürdigkeiten, denn man will ja auch Go spielen, aber dafür die Möglichkeit, viele Ausflüge in die Umgebung zu machen. Florenz und Luca sind gut zu erreichen, das Meer auch nicht weit weg. Klar, der Teil von Italien ist im Juli/August ziemlich heiß und man kann auch im Internet lesen, dass die Studentenstadt um diese Zeit wegen der Semester- und Schulferien recht ausgestorben ist, aber wir sind ja nicht aus Zucker und das wird schon gehen ... nun ja.

Aber mal von Anfang an. Zum Glück sind wir alle drei, Tobias Berben, unsere Tochter Hannah, inzwischen 11 Jahre alt, und ich, eher optimistische Menschen, lassen uns die Laune also nicht so leicht verderben, aber die Reise startete nicht op-

timal. Am Freitagmorgen fuhren wir mit dem Auto Richtung Hannover, parkten gegen Gebühr in einer Hoteltiefgarage, gaben unser Gepäck auf, eingekcheckt hatten wir schon online, wollten noch frühstücken und uns die Zeit bis zum Flug vertreiben, wie man das so macht, und wir hatten ausreichend Zeit eingeplant. Wir sollten zuerst nach München fliegen, um dort dann in einen Flieger nach Pisa umzusteigen. Aber, oh Schreck, ein Blick auf die Fluganzeige verriet uns, dass unser Flug gestrichen war. Kurze Zeit später wussten wir warum, denn in München gab es ein größeres Problem, weil eine Frau unkontrolliert durch den Sicherheitsbereich gelaufen war und man sie nicht mehr finden konnte.





Da wurde kurzerhand mal eben der gesamte Terminal 2 gesperrt und um die 200 Flüge gestrichen. Was nun? Eine sehr nette Lufthansa-Mitarbeiterin buchte uns um, wir sollten nach Zürich, dann nach Florenz und von dort weiter mit dem Zug nach Pisa – nicht wirklich

kompliziert, da im Grunde Nahverkehr. Der Flug sollte etwas später gehen, wir bekamen deshalb zur Überbrückung der Wartezeit Gastro-Gutscheine und zogen beruhigt von dannen. Einige Zeit später kam allerdings die Info, dass sich der Abflug wegen eines Unwetters in Zürich verpäten würde. Letztendlich, um es kurz zu machen, bekamen wir unseren Anschlussflug nicht, übernachteten in Zürich, warteten vorher noch vier Stunden lang auf die Hotel- und Taxigutscheine. Den Flug konnten wir zum Glück recht schnell telefonisch auf den nächsten Tag umbuchen und netterweise wurden wir von Freunden für die erste Hauptturnierpartie am Sonntag schon angemeldet. Und ... am Sonntag klappte alles und wir erreichten nach einer kurzen Zugfahrt pünktlich das Kongresszentrum in Pisa. Puh!

Durch den heißen deutschen Sommer waren wir hohe Temperaturen schon gewohnt, aber die Hitze in Pisa toppte das noch einmal deutlich. Ich mag ex-



Turnierberichte



treme Hitze nicht, mein liebster Urlaub ist mir der im Schnee, aber der EGC ist ja nun mal immer im Juli/August und es ist schon auch nett, wenn man abends noch draußen sitzen kann, bei einem netten Glas Rotwein zum Beispiel, oder tagsüber im Schatten bei einem Kaffee. Aber leider war es selbst im Schatten brüllend heiß, nahe der 40 Grad-Grenze. Die



Einheimischen kennen das natürlich, nicht umsonst machen die Geschäfte eine sehr lange Mittagspause, aber selbst die Italiener meinten, dass es dieses Jahr außergewöhnlich heiß sei.

Für Go-Spieler ist das nicht weiter tragisch, beim Spielen bewegt man sich ja eher weniger und das Kongresszentrum war klimatisiert, zum Glück! Ach,

war das schön jeden Morgen, wenn wir nach 15 Minuten Fußweg von unserem Apartment mit dem schönen Namen „Borgo Suite“ entlang des Flusses Arno dann in die wunderbare Kühle des Gebäudes traten! In einigen Räumen war sogar so kalt, dass man besser eine Jacke dabei hatte – leider ließen sich wohl einzelne Räume nicht getrennt temperatursteuern.

Tobias spielte in der Regel in einem anderen Gebäude, der Bastione Sangallo, einem alten Gemäuer mit sehr dicken Wänden und stabilen wunderbar angenehmen Temperaturen. Wenn auch etwas duster, aber doch sehr atmosphärisch!



hat. Aber immerhin! Und am Meer war ich auch einmal ...

Geplant war viel mehr, andere Städte, wandern in der Natur usw. Dafür habe ich aber viel Go gespielt. Selbstverständlich die 10 Partien des Hauptturniers, dann 5 Partien Wochenendturnier, 3 Partien Seniorenturnier (ab 50, ich war wohl die Jüngste), dann noch das 9×9-Turnier, Blitzten und etliche Partien in Simultanrunden mit chinesischen und japanischen Profispielern. Simultan spiele ich ausgesprochen gerne und



Fan Hui 2p bei einer Partieanalyse (oben) und bei einer Lecture über AlphaGo (rechte Seite)

Preisgelder der Go-EM 2018

1. Platz:	4.000 Euro
2. Platz:	2.500 Euro
3. Platz:	1.500 Euro
4. Platz:	1.000 Euro
5.-8. Platz:	500 Euro

Die 32 Teilnehmer der Go-Europameisterschaft 2018

1 Ilya Shikshin	2p	RU	17 Viktor Lin	6d	AT
2 Pavol Lisy	2p	SK	18 Tanguy le Calvé	6d	FR
3 Artem Kachanovskyi	2p	UA	19 Dominik Boviz	6d	HU
4 Mateusz Surma	1p	PL	20 Jonas Welticke	6d	DE
5 Ali Jabarin	1p	IL	21 Rob van Zeijst	7d	NL
6 Alex Dinerstein	3p	RU	22 Anton Chernykh	5d	RU
7 Andrii Kravets	1p	UA	23 Andrej Kulkov	6d	RU
8 Dusan Mitic	7d	RS	24 Timur Sankin	6d	RU
9 Nikola Mitic	7d	RS	25 Benjamin Teuber	6d	DE
10 Stanislav Frejtlak	6d	PL	26 Rémi Campagnie	5d	FR
11 Cristian Pop	7d	RO	27 Johannes Obenaus	6d	DE
12 Grigorij Fionin	7d	RU	28 Ondrej Kruml	5d	CZ
13 Lukas Podpera	7d	CZ	29 Vjacheslav Kajmin	5d	RU
14 Thomas Debarre	6d	FR	30 Lucas Neirynek	5d	BE
15 Dmitrij Surin	7d	RU	31 Sinan Djepov	5d	BG
16 Cornel Burzo	6d	RO	32 Matias Pankoke	5d	IT

erliege immer wieder diesem Zauber der Profizüge und frage mich: „Wieso finde ich diese Züge nicht?“ Nun ja, deshalb bin ich ja auch nur ein mäßiger 5-Kyu. Aber ich bin immer hochkonzentriert dabei und genieße das Gefühl, dass ich vermutlich durch den Einfluss des Profispielers zumindest in diesen Partien etwas besser spiele als bei Gleichauf-Partien. Einige, leider wenige, Lectures habe ich angesehen und mir auch mal eine Partie analysieren lassen. Die Tage waren also mit Go-Aktivitäten gut gefüllt

und die Abende aufgrund der Nebenturniere auch, da war oft keine Zeit zum Essen gehen. Und eigentlich wollten wir in unserer Ferien-WG ab und an kochen, aber auch dazu war es

Die 32 Teilnehmer der Go-Europameisterschaft 2018 trafen in einem Doppel-K.O.-System aufeinander, um die Top-8 auszuspielen, die dann untereinander in einem einfach K.O.-System den Europameister 2018 bestimmten.

Preisgelder des EGC-Hauptturnier 2018

1. Platz:	2.500 Euro
2. Platz:	1.500 Euro
3. Platz:	1.000 Euro
4. Platz:	750 Euro
5. Platz:	500 Euro
6. Platz:	400 Euro
7. Platz:	350 Euro
8. Platz:	300 Euro
9. Platz:	250 Euro
10. Platz:	200 Euro

Pizza konnte man sich auch für die Turnierpause aus einer nahegelegenen Pizzeria holen. Aber die wenigen Besuche in Restaurants waren sehr schön, das Essen köstlich und davon hätte es gerne noch mehr sein können. Im Grunde sollten wir einfach nochmal nach Pisa, zu einer anderen Jahreszeit ...



Europäischer Go-Kongress 2018, Top 40 des Hauptturniers

Pl. Name	Land	Level	Rating	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Points	ScoreX	SOS	SOSOS
1 Yoon, Namgi	kr	7d	2700	34	54+	28+	4+	2-	43+	7+	5+	3+	6+	16+	9	34	314	3081
2 Kim, Dae-Hyuk	kr	7d	2700	33	117+	17+	14+	14+	5+	3+	2+	6+	8+	4-	8	33	317	3067
3 Liao, XingWen	cn	6p	2800	33	30+	7+	24+	92+	97+	2+	11+	1-	4-	5+	8	33	315	3030
4 Kim, Young-Sam	kr	7d	2821	33	16+	21+	1-	36+	11-	29+	52+	24+	3+	2+	8	33	312	3053
5 Lou, YunXiao	cn	6d	2600	32	33+	32+	6+	9+	2-	25+	1-	12+	11+	3-	7	32	316	3087
6 Hong, Sungwon	kr	7d	2700	32	11+	19+	5-	23+	13+	24+	2-	9+	1-	101+	7	32	315	3046
7 Cho, Eunjin	kr	6d	2622	32	27+	3-	134+	132+	81+	1-	31+	8-	18+	14+	7	32	309	2954
8 Boviz, Dominik	hu	5d	2326	32	63-	121+	10+	12-	50+	44+	25+	7+	2-	13+	7	32	307	2998
9 Surma, Mateusz	pl	1p	2742	32	116+	82+	63+	5-	82+	11-	20+	6-	31+	15+	7	32	307	2957
10 van Zeijst, Rob	nl	7d	2595	32	119+	67-	8-	166+	116+	13-	48+	20+	24+	11+	7	32	302	2922
11 Liu, Sijia	cn	1p	2800	31	6-	130+	40+	27+	4+	9+	3-	15+	5-	10-	6	31	314	3030
12 Frejlak, Stanislaw	pl	7d	2663	31	29+	170+	68-	8+	67-	60+	23+	5-	16-	free	6	31	308	2925
13 Grigoriu, Elian	ro	4d	2421	31	49+	14-	50+	16+	6-	10+	26-	47+	27+	8-	6	31	305	3028
14 Shakhov, Kim	ru	5d	2484	31	42+	13+	2-	25-	173+	30+	15-	22+	26+	7-	6	31	305	2995
15 Podpera, Lukas	cz	7d	2623	31	26-	46+	170+	73-	18+	27+	14+	11-	25+	9-	6	31	303	2993
16 Lee, Kibong	kr	7d	2744	31	4-	166+	110+	13-	46+	73+	24-	44+	12+	1-	6	31	302	2993
17 Wu, Qiyou	ca	7d	2589	31	18+	2-	205-	45+	92-	15-	105+	104+	48+	27+	6	31	301	2877
18 Yoshihara, Kazuo	jp	5d	2458	31	17+	45+	27-	110+	15-	36+	32+	28+	7-	41+	6	31	300	2984
19 Kim, Jisu	kr	6d	2600	31	45+	6-	97-	184+	29-	17+	22-	152+	57+	26+	6	31	300	2900
20 Djepov, Sinan	bg	5d	2493	31	67-	119+	81-	180+	132+	46+	9-	10-	47+	24+	6	31	300	2870
21 Groenen, Geert	nl	5d	2487	31	44+	4-	35+	102+	25-	26-	104-	179+	45+	34+	6	31	299	2908
22 Pankoke, Matias	it	5d	2472	31	68-	136-	136-	174+	44-	41+	19+	14-	58+	25+	6	31	298	2856
23 Song, YiWen	cn	5d	2500	31	100+	182+	47+	6-	130+	28+	12-	31-	264+	30+	7	31	297	2868
24 Vazquez, Oscar	es	5d	2471	30	47+	43+	3-	53+	143+	6-	16+	4-	10-	20-	5	30	308	3000
25 Weltrick, Jonas	de	6d	2561	30	127-	244+	88+	14+	21+	5-	8-	29+	15-	22-	5	30	307	2932
26 Lin, Viktor	at	6d	2587	30	15-	96-	126-	205+	53+	21+	13+	2-	14-	19-	5	30	306	2919
27 Karadaban, Denis	fr	5d	2451	30	7-	54+	18+	11-	47+	15-	57+	42+	13-	17-	5	30	304	2992
28 Ruzicka, Martin	de	4d	2408	30	52+	1-	102-	40+	32+	23-	35+	18-	101-	212+	5	30	303	2869
29 Campagne, Remi	fr	5d	2547	30	12-	126-	194+	181+	19+	4-	33+	25-	109-	49+	5	30	301	2871
30 Kraemer, Lukas	de	6d	2547	30	3-	117-	125+	38+	51+	14-	44-	52+	37+	23-	5	30	298	2890
31 Chernykh, Anton	ru	6d	2570	30	82-	116+	129+	81-	119+	43+	7-	23+	9-	-	5	30	297	2840
32 Pace, Alessandro	it	4d	2388	30	53+	5-	132-	222+	28-	37+	18-	57-	80+	55+	5	30	296	2874
33 Li, Shuang	fr	6d	2600	30	5-	124+	92-	146+	102-	112+	29-	206+	34-	45+	5	30	294	2823
34 Radmacher, Bernd	de	4d	2383	30	76+	92-	100-	42-	83+	187+	59+	60+	33+	21-	6	30	293	2805
35 Ohlenbusch, Soren	dk	4d	2394	30	246+	138+	21-	49+	202-	50+	28-	37-	61+	47+	7	30	292	2840
36 Drost, Andreas	nl	4d	2296	30	257+	241+	52+	4-	166+	18-	86+	71+	41-	46+	7	30	290	2833
37 Lips, Fabien	fr	4d	2343	30	271-	247+	130-	155+	38+	32-	84+	35+	30-	58+	6	30	290	2762
38 Granger, Alban	fr	4d	2318	30	51-	85+	182+	30-	37-	201+	77+	45-	84+	48+	6	30	288	2830
39 Fujino, Kenji	jp	4d	2424	30	241+	48+	43-	129-	62+	49-	89+	58-	59+	60+	6	30	288	2822
40 Kaitschick, Stefan	de	5d	2374	30	111+	237+	11-	28-	215+	57-	206-	99+	72+	65+	6	30	287	2800

5. Potsdamer Peep

Am Wochenende 30. Juni/1. Juli 2018 fand der 5. Potsdamer Peep in den Räumlichkeiten des Treffpunkt Freizeit statt. Die idyllische Lage direkt am Heiligen See in unmittelbarer Nähe zum Neuen Garten bietet hervorragende Möglichkeiten, sich zwischen den Partien zu entspannen. Das sommerliche Wetter war hierfür ideal. Mit Hilfe seiner Go-Freunde sowie seiner nicht Go spielenden Familie hat der inzwischen routinierte Turnierdirektor Arved Weigmann für eine gute Organisation und einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung gesorgt. Ein besonderer Dank gilt seiner Oma, die sich an beiden Tagen engagiert darum gekümmert hat, dass in den Spielpausen oder für den Kick während der Partie immer Speisen und Getränke in einer großen Variationsbreite zur Verfügung standen. Zu danken ist an dieser Stelle auch den Unternehmen Kälte- und Klimatechnik Udo Steckel GmbH sowie Varius Berlin für ihre finanzielle Unterstützung.

Gespielt wurden fünf Runden mit einer Bedenkzeit von 60 Minuten und kanadischem Byoyomi. Insgesamt haben sich 26 Go-Spielerinnen und -Spieler in Potsdam eingefunden. Die Spielstärken verteilen sich von 3d bis 25k. Durch die Teilnahme

von Lech Kazmierczak aus Warschau/PL und Finn Norgaard aus Odense/DK, beide 10k, hatte das Turnier sogar internationales Flair. Zudem wurden beide mit einem Preis belohnt: Lech erhielt eine Potsdamer Stange und ein Potsdamer Memory für die weiteste Anreise und Finn einen Gutschein von Levy's Contor für seine vier Siege. Ein ebensolcher Gutschein ging an Markus Weinert 14k aus Bielefeld, der auch ein 4:1 erreichte. Das Turnier gewann Tobias Weinert 3d aus Bielefeld, der als einziger 5:0 spielte. Den zweiten Platz belegte Klemens Hippel 1k aus Berlin, Dritte wurde Isabel Donle 4k aus Potsdam. Beide erzielten ein 3:2. Auch der ausgelobte Ü55-Preis – eine gute Flasche Wein – war hart umkämpft und wurde letztlich von Volker Suhr 4k aus Berlin ergattert.

Schön ist auch die Tradition, am Samstagabend den ersten Turniertag gemeinsam in einem nahe gelegenen indischen Restaurant bei gutem Essen und Trinken in geselliger Runde ausklingen zu lassen.

Ich freue mich schon auf das nächste Mal und hoffe, dass sich weitere nette Go-Spielerinnen und -Spieler angesprochen fühlen, den nächsten Potsdamer Peep durch ihre Teilnahme zu bereichern. Arved als Turnierdirektor freut sich auf weitere Gäste!

Bettina Kullik



9. China-Cup Berlin

Am 28. und 29. April 2018 trafen sich 51 Gospieler aus zehn Ländern zum 9. China Cup, der dieses Jahr als Einzel-, nicht als Teamturnier ausgelegt war, im Chinesischen Kulturzentrum Berlin. Parallel dazu fand dort auch das 4. „Grand Slam“-Turnier statt, welches dieses Jahr von der chinesischen Internet-Go-Plattform Yike gesponsort wurde.

Freitagabend lud Herr Chen, Direktor des Kulturzentrums, zu einem Empfang ein, bei dem eine hochrangige Delegation aus fünf Profispielern des chinesischen Go-Verbands unter Leitung von Ge Feng begrüßt wurde. Diese hat sowohl den China-Cup wie auch den Grand Slam kommentiert und mit uns ein sehr motiviertes Gespräch über die zukünftige Zusammenarbeit zur Entwicklung des Go-Spiels geführt.

Gewinner des China-Cups war unser in Berlin ansässiger, koreanischer Go-Lehrer, Kim Seongjin 7d, gefolgt von Nikola Mitic 7d aus Serbien und dem Drittplazierten Stanislaw Frejlak 6d aus Polen.

Der Go-Verband Berlin dankt dem Chinesischen Kulturzentrum für die wiederholt gute Zusammenarbeit und die Bereitstellung der Räumlichkeiten. Im nächsten Jahr wird der China-Cup wie im Jahr zuvor wieder als Mannschaftsturnier ausgetragen werden – eine Gelegenheit auch für unsere Bundesligamannschaften, sich mal offline zu begegnen und sich mit Mannschaften aus ganz Europa zu messen.

Timo Schreiber & Andreas Urban

Turniernotizen

Kieler Woche Goturnier

Ein weiteres Mal hat das kleine Kieler Goturnier die große Kieler Woche eingeleitet. Bei knapp 20 Teilnehmern ist die Spanne der Spielstärke – von 15k bis 3d – schon fast ein Kunststück. Dabei hatte jeder seinen Spaß. Kostenloses Buffet, Partiestrapazierungen bei Kaffee & Kuchen, ein gemeinsamer Gang über die Kieler Woche, wenn jetzt noch das Wetter nicht ganz so Kiel-typisch gewesen wäre, blieben keine Wünsche offen!

Direkt in der ersten Runde wurden die nur 6 Komi genutzt um ein Jigo auf's Brett zu zau-

bern. Auch längere Partien blieben trotz des progressiven Byoyomis nicht aus. Im längsten Spiel kam Torsten Knauf auf 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 3 Teilnehmern war sogar einer dabei, der Mitglied im SH-Landesverband ist: Sören Ohlenbusch wird mit einem glorreichen 4:0 Turniersieger und gleichzeitig neuer Landesmeister.

Berliner Sommerturnier

Der Sommer machte zwar gerade eine Pause, aber das war das richtige Wetter zum Go-Spielen. Kühle Luft für rauchende Köpfe! 25 Go-Spieler vom 4d bis 35k kamen in den Jugendclub E-Lok zum diesjährigen Sommerturnier. Gegrillt wurde trotzdem, so starben nur Gruppen von Go-Steinen, kein Spieler des Hungers.

Nach vier Runden standen die Sieger fest: Den ersten Platz belegte Arved Pittner 4d. Den zweiten Platz errang Michael Palant 4d. Auf Platz drei folgte Daniel Krause 2d. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 50 Euro. John Maar 4k folgte auf Platz 4 und Jakob Tu 7k auf Platz 5.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig für die Hilfe, Maria Wohnig für die Urkunden, der Humboldtinitiative für das Material und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

13. Ratering Tengen

Ratering Schulmeister wurde Alessio Thum 13k vor Jannik Peters 14k. Den größten Fortschritt eines Anfängers erzielte Cedric Freudenberg 25k (alle Rateringen). Das Gesamtturnier gewann erwartungsgemäß Jan Schomberg 8k vor Alessio und Luxian Chen 16k, die gleichzeitig bestes Mädchen war.

Im Begleitturnier siegte souverän Chafiq Bantla 4d vor Emre Cinar 1d.

Vorrunde der Deutschen Meisterschaft 2018

Nach 6 Runden hatten Arved Pittner und Johannes Obenaus 5 Punkte. Mit fünf SOS-Punkten mehr ge-

lang es Arved, als bisher wohl jüngstem Teilnehmer die Vorrunde zu gewinnen. Johannes erkämpfte sich Platz 2, Platz 3 belegte Matthias Terwey mit 4 Siegen. Die besten Sechs haben sich für die Endrunde qualifiziert, d. h., vom 11. bis 14. Oktober werden die folgenden Spieler in Bremen um den Deutschen Meistertitel kämpfen:

1. Jonas Welticke
2. Lukas Krämer
3. Arved Pittner
4. Johannes Obenaus
5. Matthias Terwey
6. Matias Pankoke
7. Christopher Kacwin
8. Martin Ruzicka

44. Bergmannsturnier Leipzig

Das Turnier fand am 23. und 24. Juni in einer ruhigen und konzentrierten Atmosphäre statt. Die Fußball-WM zeigte bei der Teilnehmerzahl ungünstige Wirkung. Ebenso verhinderte das unfreundliche Wetter angenehmes Spielen im Hof. Dagegen kam auch die mit liebevoller Hand geführte Küche nicht an.

Der Schwerpunkt lag dieses Jahr nicht in der A-Gruppe. Mit 15 Spielern im Spielstärkebereich vom vierten bis zehnten Kyu kamen dieses mal die meisten heiß umkämpften Spiele aus der B-Gruppe. Die Möglichkeit von sieben statt fünf Partien bietet eine sehr gute Gelegenheit zu intensivem Training und genauerer Positionsbestimmung der eigenen Spielstärke.

In Gruppe A siegte Janos Nitschke 2d aus Leipzig, in Gruppe B war es Hendrik Reinke 4k aus Erlangen.

Stuttgarter Turnier

Am 14. und 15. Juli 2018 fand wieder einmal das Stuttgarter Turnier statt, in diesem Jahr mit 33 Teilnehmern. Gespielt wurde in gemütlicher Atmosphäre im Forum 3, auch wenn am Sonntag die letzte Runde durch viele Kroatiensfans auf der Straße etwas lauter wurde. Als Sieger des Turniers ging mit 4:1 und knappen SOS-Vorsprung Jonas Fincke 4d (München) hervor. Süddeutscher

Jugendmeister U11 wurde Xing Yuze 2k aus Heidelberg. Kim Young-Sam 8d war während des gesamten Turniers unermüdlich für Partieanalysen zur Verfügung und hielt am Freitagabend davor einen interessanten Workshop.

Kölner Turnier

Mit 52 Teilnehmern fand am 14. und 15. Juli das intimste bzw. kleinste Kölner Turnier seit Menschengedenken statt. Erster wurde Michael Palant 4d aus Berlin. Jonas Welticke 6d konnte nur am Samstag teilnehmen und kam mit drei Siegen auf Platz 2, Bernd Radmacher 4d kam auf Platz 3. Lukas Krämer bereicherte das Turnier mit seinen sehr beehrten Partiekomentaren. Eine Delegation von jungen Nachwuchsspielern aus Düsseldorf und Umgebung, alle Schüler von Ying Cheng 4d, sorgte für frischen Wind im Bürgerhaus.

Ischgl 2018

Das Go-Treffen „Ischgl 2018“ fand vom 19. bis 29. Juli statt – mit Rekordbeteiligung und bei sehr gutem Wetter. Es kamen 32 Go-Spieler/innen und neun nicht Go spielende Begleitpersonen. Neben Go-Meister Hayashi Kozo 6p waren 15 weitere japanische Go-Spieler/innen dabei sowie 16 europäische Go-Spieler/innen.

An einem Abend wurde eine Freundschaftsmatch „Japan gegen Europa“ ausgetragen, an 15 Brettern, in 2 Runden und mit Vorgaben. Die japanischen Einstufungen waren an das europäische Niveau angepasst worden. So spielte ein japanischer Shodan als 5-Kyu. Die erste Runde gewann Europa 9:6, die zweite Runde Japan mit ebenfalls 9:6, somit ergab sich in der Summe ein freundschaftliches Jigo.

An den übrigen Abenden wurden mit freier Partnerwahl Vorgabepartien gespielt – teilweise auch mit Zuordnung durch Hayashi Sensei. Dieser spielte wieder zahlreiche Lehrpartien und kommentierte viele Partien.

Das Wetter war überwiegend sehr gut und bestens zum Bergwandern geeignet. „Ischgl 2019“ ist geplant für die Woche vom 13. bis 20. Juli 2019.

Ein Go-Turnier in Argentinien, 1. Teil

von Heijko Bauer

Türen aus Edelhölzern bilden das Eingangsportal, die Spieler flanieren über Marmorboden, das Klicken der Go-Steine ertönt unter Stuckdecken. Das „Torneo Argentino del Go“ fand in diesem Jahr vom 18. bis 20. August im Kultursaal der Universität Rosario in der Provinz Santa Fé statt, in dem ehemaligen Schaltersaal der Banco Nacional in der Fußgängerzone. Die Bank hat das Gebäude für einige Jahre der Universität zur Nutzung überlassen und die hiesigen Go-Spieler konnten diesen Saal, diesen Ort mit einer ganz besonderen Atmosphäre, für das diesjährige Landesturnier belegen. Das Team des Club de Go de Rosario hatte das Turnier hervorragend organisiert und sie haben besondere Souvenirs für die Gäste produziert: ein Block mit Kifu-Blättern mit dem diesjährigen Logo, Tassen mit Go-Motiven, Ansteck-Buttons und Lesezeichen – und als besonderes Detail: eine Teilnehmerkarte

mit einem persönlichen Tsumego und der jeweiligen Landesflagge.

Schon im Vorfeld war die Kommunikation in Facebook und anderen Social Media intensiv und voller Vorfreude. Alle Fragen und Emails von mir wurden schnell und sehr freundlich von Santiago Laplange vom Argentinischen Go-Verband in Buenos Aires beantwortet. Aus vielen Landesteilen und anderen Ländern hatten sich Teilnehmer angemeldet und zahlreiche Kommentare schon vor dem Turnier im Internet gepostet und geteilt. Als besonderes Highlight wurde die Anwesenheit von Eodeokdung Lee 2p vom Koreanischen Go-Verband ermöglicht.

Auf mich wirkte das Programm beim ersten Durchlesen sehr locker gestrickt: ein dreitägiges Turnier mit zwei Partien pro Tag. Am ersten Tag ab 10 Uhr Ankunft und dann waren Aktivitäten zum Willkommen geplant und ein gemeinsames



Mittagessen mit den berühmten schmackhaften Empanadas um 12 Uhr. Erst um 13 Uhr sollte dann die erste Runde beginnen. Sehr entspannt! Es war ausgesprochen nett, erstmal eine Gelegenheit zu haben, mit verschiedenen Teilnehmern ein bisschen reden zu können und sich kennen zu lernen. Außer Camilo Bauer und mir war Philipp Neubert aus Deutschland dabei. Philipp schreibt seine Doktorarbeit über Go in Lateinamerika und ist seit drei Jahren in Korea an der Universität eingeschrieben.

48 Teilnehmer aus fünf Ländern spielten in sechs Runden nach dem Schweizer System, weshalb häufig Spieler mit sehr unterschiedlicher Spielstärke aufeinander trafen. Das Ergebnis der Partien war somit eher vorhersehbar, jedoch fanden nach den Spielen viele Gespräche statt, in denen die stärkeren Spieler den schwächeren Hinweise gaben, wie sie ihr Go verbessern könnten.

In dem kleinen Saal neben dem Turnier waren die Tische stets besetzt. Eodeokdung Lee hatte Zeit für jeden und gab gern kleine Lektionen, Fernando Aguilar 7d diskutierte mit jedem gern seine Ideen und viele andere Gruppen bildeten sich, um einzelne Situationen, Taktiken und Strategien gemeinsam zu analysieren. Es war eine besonders schöne Atmosphäre des Go in den ehemaligen Hallen der Banco Nacional.

Am Sonntag bot Eodeokdung Lee noch eine Lektion an, viele Turnierteilnehmer blieben nach ihren zwei Partien, um sich so im Go weiter zu bilden. Somit machte der lockere Turnierplan mit nur zwei Partien doch Sinn, denn es gab ja noch so viel mehr zu erleben als nur Turnierspiele. Es war ein langer Go-Tag am Sonntag. Nichtsdestotrotz trafen sich viele Teilnehmer, manche auch mit ihrer Familie, noch am Abend zu einem gemeinsamen Essen in einem Restaurant.

Der dritte und letzte Tag brachte die Finalpartie von Fernando Aguilar 7d (Sauce Viejo, Santa Fé) und Sung Chin Moon 2d (Buenos Aires), welche der Doyen des lateinamerikanischen Go für sich entscheiden konnte. Das Endspiel wurde von Eodeokdung Lee anschließend für alle kommentiert.

Am Dienstagvormittag trugen Eodeokdung Lee 2p und Fernando Aguilar 7d noch eine Freund-

schaftspartie aus, die über Internet auch die schon abgereisten Teilnehmer verfolgen konnten. „Un festival de Go“ hatte einer der Organisatoren, Luciano Zinni, zuvor auf Facebook versprochen. Das haben die „Go-istas de Rosario“ uns allen bereitet. Und am Ende hieß es: Hasta el año que viene! Hoffentlich bis zum nächsten Jahr, der Veranstaltungsort steht noch nicht fest, aber es wird sicher wieder im August sein.

In der nächsten DGoZ werde ich noch etwas ausführlicher über das Turnier und Eodeokdung Lee 2p berichten.

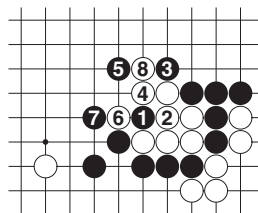
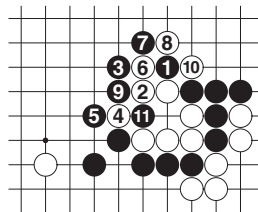
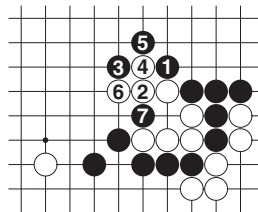
AAGo - Asociación Argentina de Go:

www.go.org.ar/index.php

Club de Go de Rosario bei Facebook:

www.facebook.com/Goenrosario

Lösung zu Retten und Fangen 39



Der erste Zug von Schwarz im ersten Dia. ist alternativlos. Wenn Weiß dann auf 2 streckt, kann Schwarz das Netz auf 3 spielen. Wenn Weiß dann auf 6 zu entkommen droht, kann Schwarz mit 7 die wichtigen Schnittsteine fangen. Es hilft auch nicht, 4 wie im zweiten Dia. zu spielen, denn 9 und 11 fangen immer noch die wichtigen Steine von Weiß. 1 im dritten Dia. sieht wie ein guter Zug aus, aber jetzt hat Weiß nach 6 und 8 kein Problem mehr.

Japan V

von Ferdinand Helle

Wie in den letzten Jahren, so gab es auch 2018 eine Jugendreise nach Japan. Mit einem wichtigen Unterschied: Diesmal waren nicht die drei stärksten aus der Gruppe U11, sondern aus der Gruppe U15 eingeladen. Das führte dazu, dass die drei Kinder (Jun, Manuel und Arved), die 2014 die erste Reise machten (siehe Reisebericht von Stefan Budig in DGoZ 5+6/2014), nun als Jugendliche in gleicher Besetzung Gelegenheit hatten, ihre Eindrücke zu vertiefen.

Die Organisation lief schleppend an, so dass ich erst Ende März die Flüge buchen konnte. Da gab es viel zu tun: die Flüge zu koordinieren, denn Arved sollte mit uns (Manuel und mir) von Hamburg aus fliegen und Jun direkt aus China nach Osaka kommen, dann brauchten Manuel und ich neue Reisepässe (was nur knapp gelang), des Weiteren die Korrespondenz mit den Organisatoren und unserer Gastgeberin (Harumi) in Japan. Hier Dank an Michael Marz, der diesen Kontakt vermittelte. Harumi war im Übrigen schon auf einigene EGCs

und hat öfter Gäste (auch aus Deutschland) aufgenommen.

Schließlich lief doch alles ordentlich und wir kamen nach einer (um sieben Stunden) reduzierten Nacht pünktlich in Osaka an. Das Treffen mit Jun an der Gepäckaushilfe war mühelos; wir trafen uns einfach.

Als wir die Passkontrolle hinter uns hatten und aus dem Flughafen heraus waren, tauchte ein Problem auf: Nicht nur waren es gute 35° Celsius, sondern keins unserer Handys (brauchten wir,



*Emanuel Jun Schaaf 1d,
Manuel Jacobsen 1d
und Arved Pittner 4d
mit zwei japanischen
Mädchen (v.l.n.r.)*



Der Strand in Kobe mit einigen Zelten

um mit Harumi unsere Ankunft abzusprechen) wollte sich auf das japanische Netz einstellen. Die Sim-Karten, die es dort (sinnvollerweise) gab, passten nicht in mein Handy. Aber es gab ein öffentliches Telefon. Später stellte sich heraus, dass zumindest Arveds Handy Kontakt hatte. Die ungefähre Richtung wusste ich und mit einigen Fragen fanden wir den passenden Bahnsteig und Zug. Da wir noch zweimal umsteigen mussten, fragte ich viele (zumal jüngere) Japaner. Ohne Irrfahrt kamen wir an die richtige S-Bahnstation. Dort stellte sich dann heraus, dass Google Maps für die verwinkelten Siedlungen nicht gut genug ist; wir liefen vielleicht 400 Meter extra und schafften es nur mit Hilfe eines älteren Herrn, der uns bis zur Haustür brachte.

In der ersten Nacht schliefen wir wegen der Raumtemperaturen und des Jetlags wenig. Dazu kamen die unvertrauten Geräusche; das lauteste war etwa wie das Rufen einer kranken Kuh und war die ganze Nacht (mit längeren Pausen, aber immer wieder mal) zu hören. Am Morgen sagte uns Harumi, dass dies ein Bullfrog, also ein Ochsenfrosch, sei. Durch dieses Wissen störte das Rufen des Frosches in den folgenden Nächten kaum mehr: einfach ein natürliches Geräusch wie z. B. die lauten Grillen. Überhaupt war es (von der Natur abgesehen) erfreulich leise und dunkel.

Da Harumi auch am Go-Kongress teilnahm, zeigte sie uns an unserem zweiten Tag den richtigen und somit kürzesten Fußweg und die Bahnverbindungen. Bis auf Arved verloren wir alle unsere erste Partie (am Ende war unsere Gruppenbilanz auf dem Hauptturnier ausgeglichen). Die Organisation war (wie nicht anders zu erwarten) makellos.

Überhaupt war es spannend, sich in einer fremden Umgebung zu orientieren und zurecht zu finden. Zwar konnte Jun das meiste Japanisch lesen (und ein wenig sprechen), aber wir anderen waren de facto Analphabeten (englische Untertitel waren nicht so verbreitet). Doch durch die (allgemeine) japanische Hilfsbereitschaft kamen wir überall an, wo wir hin wollten und sollten.

Auf dem Go-Kongress gab es neben dem Hauptturnier noch viele andere Veranstaltungen. Die Jungen spielten also auf einem Jugendturnier, wo sie fast alle Partien gewannen. Es gab noch vieles Weitere (etwa Simultanpartien gegen Profis, Partieanalysen u. v. m.), doch am späten Nachmittag pflegten wir erschöpft zu sein und „nach Hause“, also zu Harumi, zu fahren. Dort aßen wir ein wenig und spielten bis Mitternacht Go (und Varianten). Dazwischen öfter Sumoringen im Fernsehen schauen.

Den eigentlich geplanten Ausflug zum (und auf den) Fuji ersetzten wir, da die Wetterprognosen ständig unfreundlich (jeden Tag mehr oder min-

der Regen) waren, durch einen Strandausflug. Dazu fuhren wir nach Kobe. Es war natürlich ein (entsprechend voller) Stadtstrand, aber was soll es, es war immerhin der Pazifik. Betrübtlich war das viele Plastik am Strand und im Wasser (obwohl dort regelmäßig und fleißig gesammelt wird). Wir überzogen unsere Zeit und bekamen alle einen Sonnenbrand.

Am 17. hatten wir unsere Reise nach Tokio; eine bequeme Fahrt mit dem Shinkansen. In Tokio gerieten wir noch in die späte Rushhour. Die Wagen sahen (für deutsche Verhältnisse) voll aus. Doch als wir zögernd näher kamen, geschah etwas Seltsames: Die Menschen machten Raum und zwar nicht nur die vordersten, sondern bis weit ins Wageninnere.

Jedenfalls holte uns unser Airbnb-Gastgeber an der S-Bahn ab. Und auch dort (wir hatten eine kleine 2-Zimmerwohnung) war es recht leise und grün. Angenehm, wenn man bedenkt, dass es schließlich Großraum Tokio ist.

Am nächsten Morgen hieß es früh aufstehen, denn wir wollten die kaiserlichen Gärten anschauen. Dafür mussten wir uns früh um neun Uhr registrieren lassen. Der Rundgang war (mit englischer Führung) eher nüchtern. Die schönen klassischen Gebäude waren ja im Krieg ein Raub der Flammen

geworden. Danach waren wir in Asakusa bummeln, essen und Geschenke kaufen. Abends trennten wir uns: Manuel und Arved gingen zu einem Italiener und Jun und ich genossen bei unserem Gastgeber ein klassisch japanisches Essen mit reichlich frischem Gemüse aus dessen eigenem Garten.

Die Rückreise – ein frühes (sechs Uhr) Frühstück, Sachen packen und aufräumen. Schon in der S-Bahn dann die Verabschiedung von Jun: er flog vom anderen Terminal. Wir kamen also pünktlich beim Checkin an und ... unser Flug war (auf unbestimmte Zeit!) verspätet. Letztlich waren es 9 Stunden in Tokio Narita (7 zu viel), bis unser Flugzeug abhob. In Helsinki war unser Anschlussflug nach Hamburg natürlich längst weg. Also ab ins Holiday Inn, einfache Zimmer, aber dafür abends und morgens ein anständiges Büffet. Wir bekamen einen frühen Flug, so dass Arved gerade noch seine Bahn nach Berlin erreichte.

Für mich (und ich schätze, für die Jungen auch) war diese Reise (sie hätte gerne länger sein dürfen) eine bereichernde Erfahrung. Was wir vermissen werden, sind die Freundlichkeit der Japaner, die pünktlichen S-Bahnen (noch dazu sauber, klimatisiert und gemütlich) und die nächtlichen Rufe der Bullfrogs!



Ein Palastgebäude in Tokyo

Bundesliga Go-Seminar Aachen/Vaals 2018

von Daniel an der Brücke

Während Go-Spieler anderer Städte jährlich Turniere veranstalten, lässt es die kleine aber feine Go-Gemeinde aus Aachen etwas ruhiger angehen: Den Höhepunkt der Go-Saison bildet hier das so genannte Garten-Go-Grillen (GGG). Das ist eine grenzüberschreitende Grillparty im Garten von Hans-Georg in Vaals, mit jeder Menge Go, versteht sich. Vaals, das liegt nahe der Grenze in den Niederlanden und so gesellen sich zu den Aachenern dann auch immer einige Go-Spieler aus der Limburger Region.

Dieses Jahr aber hatte unsere Mannschaftsführerin Sarah Tegtmeier etwas ganz besonderes organisiert: Das vom DGoB geförderte Bundesliga-Go-Seminar mit Yoon Young Sun 8p soll bei unserem Garten-Go-Grillen stattfinden – yeah! So wurde unser normalerweise lasches Garten-Kyu-Gepatze dieses Jahr zu so etwas wie einem eisenharten Trainingslager. Aber – dank Young Suns humorvoller Art – blieb auch der Spaß nicht auf der Strecke. Zur

Spielstärke und Auffassungsgabe der wohl stärksten in Europa lebenden Go-Spielerin muss man wohl keine großen Worte verlieren.

Nachdem sich am Samstagnachmittag also alle Spieler in Hans-Georgs Garten eingefunden hatten, ging es gleich los mit einer Runde Partieanalysen. Dazu hatte Young Sun einen Stapel Partien ausgedruckt, die wir ihr zuvor via e-Mail zugeschickt hatten. So unter anderem ein Duell, das Heinrich und ich ein paar Wochen zuvor beim Aachener Spieleabend ausgetragen hatten. Auch wenn ich die Partie zuvor schon ausführlich mit Hilfe von Leela Zero angesehen hatte, machte Young Suns Analyse mir noch einmal deutlicher, wo in der Partie unser Denken schon „zu freundlich“ war. Und das man kein Siliziumhirn braucht, um das meiste zu sehen – ein menschliches Genie reicht.

Nach einer kurzen Pause gab Young Sun uns dann eine Simultanvorstellung. Dabei spielte sie an über zehn Brettern gleichzeitig gegen uns alle, das Handi-





cap durften wir selbst bestimmen. Heldenhaft (oder vielleicht waghalsig) versuchte ich mich mit lediglich vier Steinen. Die Eröffnung mündete direkt in einen Kampf, aus dem es mir mit großer Nervenanstrengung gelang, glimpflich herauszukommen und sogar einen gewissen Vorteil zu wahren. Jetzt bloß nichts falsch machen! So verlegte ich mich in der zweiten Partiehälfte dann auf gefühlt risikoärmere Verhandlungsstrategien. Oh, du möchtest diese Ecke? Ja gut, bitte, ich liege noch vorne, schätze ich. Den Rand auch? Na, muss das denn wirklich sein? Also wenn ich da jetzt schneide, sieht das echt gefährlich aus, hm. Na gut, dann gebe ich die paar Punkte halt noch ab, danach ist aber wirklich Schluss, wirklich. Am Ende musste ich dann feststellen, dass ich mit mehr als 10 Punkten hinten lag.

So oder ähnlich ging es allen anderen auch, manchen früher, manchen später. Allen anderen? Nein, dem niederländischen Dan-Spieler Jan Oosterwijk gelang mit Heimvorteil im Rücken der große Coup: Bei einem komplizierten Semeai behielt er eiskalt den Überblick und konnte Young Sun auf unfreundliche Art und Weise in einem Moment leichter Unaufmerksamkeit überlisten. Chapeau!

Danach ging es zum gemütlichen Teil des Abends über. Zu Grillgut aller Art, Bier, Limo und Salaten wurde der laue Sommerabend genossen, Unterhaltungen über AlphaGo und menschliches Go bis hin zu Dingen, die mit Go nichts zu tun haben, dieses und jenes, wer mochte, spielte zur Abwechslung Tischtennis oder zockte die eine oder andere Go-Partie (vielleicht im Versuch, das soeben Erlernte anzuwenden) und dann zum Schluss noch Lagerfeuer-Gitarre, bis sich dann gegen Mitternacht auch die letzten nach Hause aufmachten. Wir brauchten ja Schlaf, schließlich sollte am nächsten Tag das Seminar knallhart weitergehen.

So trafen wir uns am nächsten Morgen in alter Frische im Garten bei strahlendem Sonnenschein zunächst zu sechst zum gemeinsamen Frühstück. Nachdem wir uns mit frischen Brötchen gestärkt hatten, ging es erneut ab ans Go-Brett. Nach und nach trudelten dabei immer mehr Spieler ein, so dass wir bald fast die gesamte Truppe von Samstag wieder zusammen hatten.

Für das Training hatte Young Sun etwas besonderes mit uns vor: Wir spielten eine Partie Team-Go. Dazu wurden wir in zwei Teams aufgeteilt und jede und jeder durfte oder musste reihum ans große Brett vortreten und drei Züge für sein Team abgeben. Als die Partie ihrem Ende entgegen lief, verdunkelte sich der Himmel etwas und die ersten Tropfen Regen fielen. Petrus' Kommentar zu unserer Spielweise? Jedenfalls verlegten wir die anschließende Analyse in Hans-Georgs überdachten Schuppen hinein.

Bei der Analyse gelang es Young Sun nicht nur, souverän den Überblick in der recht chaotischen Partie zu wahren und dabei unsere Fehler herauszustellen, sondern sie schaffte es auch noch, das Ganze auf eine unterhaltsame und motivierende Art auf den Punkt zu bringen. Beim anschließenden Tesuji-Drill konnten wir uns dann Go-technisch noch endgültig auspowern, schließlich wollte keiner von uns am Montag ohne Muskelkater im Gehirn aufwachen.

Ja, dieser ist inzwischen auch überstanden. Und was ist geblieben? Machen wir uns nichts vor, drei Steine stärker sind wir durch dieses eine Wochenende wohl nicht geworden. Mindestens aber bleibt uns eine großartige Trainingserfahrung, eine kurze Einsicht in die Tiefen unseres Lieblingsspiels.

Tagebuch einer Weltmeisterschaft

von Michael Marz

Anfang August 2016

Ich bin mit meinem Sohn Ferdinand, der sich auf wunderbare Weise qualifiziert hat, auf der Jugend-WM in Tokio. Während wir mit einem Hausboot gerade unter der Reinbo Buriiji (eine eingejapanischte englische Bezeichnung, Wer errät, was das heißt?) durchtuckern, werde ich gefragt, ob wir die Jugend-WM nicht auch mal wieder in Europa, am besten in Deutschland, machen könnten. Anforderungsbeschreibung für den Spielort: Gut von einem internationalen Flughafen erreichbar, interessant für Kinder und Jugendliche und am besten auch touristisch attraktiv. Allerdings erst 2018, da 2017 schon Thailand (ein Elefantenpark!) im Gespräch ist.

Ende August 2016

Nach einiger Recherche finde ich Burg Stahleck in Bacharach, eine Jugendherberge mit 168 Betten, Rittersaal, Turmzimmer und weiteren Tagungsräumen, Tischtennisplatten und Erlebnisprogramm.

Anfang September 2016

Anruf bei der Burg. Tatsächlich gibt es im Sommer 2018 noch genau einen Zeitpunkt, der für mich passt

und zu dem Platz in der Burg ist. Du liebe Zeit, es sind doch noch fast zwei Jahre hin und schon fast alles voll?! Ich buche vorsichtshalber gleich mal 70 Betten, kostenlos stornierbar. Und ich informiere die EGF, den europäischen Go-Verband.

Ende September 2016

Erster Besichtigungstermin auf Burg Stahleck. Ab Bingen fährt allerdings die Bahn nicht weiter und Schiffe fahren um diese Zeit auch nicht mehr. Taxis sind in den nächsten ein, zwei Stunden keine zu finden. Grmpf. Aber irgendwann geht es dann doch mit dem Zug weiter. Es gibt ein gutes Gespräch mit dem Burgvoigt, pardon, dem Herbergsleiter.

Oktober 2016

Nach Rücksprache mit Marc Oliver Rieger buche ich noch ein paar Zimmer mehr, um auch ein Begleitcamp für die deutsche Go-Jugend unterzubringen.

November 2016

Ich mache einen Budgetplan und schicke via EGF vorbehaltlich der Zustimmung der Delegiertenversammlung des DGoB ein Angebot an die geldgebende Ing-Stiftung.





Dezember 2016

Herr Yang von der Ing-Stiftung nimmt das Angebot an.

Mai 2017

Die Delegiertenversammlung des DGoB stimmt dem Vorhaben Jugendweltmeisterschaft zu. Der DGoB wird damit Ausrichter der "35th World Youth Go Championship (WYGC)", oder auch der "應氏盃世界青少年圍棋錦標賽". „Goe“ mit „e“, weil die Ing-Stiftung das so mag.

Juni 2017

Ich setze einen Vertrag für die Ing-Stiftung auf und lasse ihn von der DGoB-Rechtsabteilung prüfen. Er wird dann auch so akzeptiert und unterzeichnet. Außerdem habe ich den Flyer für die WM fertig, gerade rechtzeitig zur diesjährigen WM in Thailand.

November 2017

Es kommt eine Anfrage aus Australien, wo es einen achtjährigen Dan-Spieler geben soll. Zuvor gab es bereits eine ähnliche Anfrage aus Mexiko. In der U12-Kategorie gibt es zwei Plätze weniger als in der U16-Kategorie, vielleicht kann man die ja aufstocken? Lateinamerika und Ozeanien haben normalerweise keine Startplätze. Bestimmt kriegt man das finanziell auch noch gewuppt. Obwohl es ihn dieses Mal nichts kosten würde, möchte der Sponsor in Anbetracht der generell knappen Mittel aber keine Präzedenzfälle



schaffen, die er in Zukunft nicht mehr bedienen kann. Schade.

Januar 2018

Zweites Treffen auf der Burg, diesmal mit Marc Oliver, der für das Go-Camp verantwortlich sein wird. Das Ausflugs- und Freizeitprogramm wird festgeklippt. Und ich habe mit Johannes Walka jemanden für das WM-Logo gefunden. Einen WM-Comic hat er schon fertig.

Februar 2018

Die Stornofrist der Jugendherberge ist abgelaufen, und die erste Rate des Ing-Gelds trifft ein. Spätestens jetzt gibt es kein Zurück mehr. Mit Yoon Youngsun habe ich auch einen Profi für Partiekommentare, der superstarke Amateur Kim Youngsam wird auch als Lehrer da sein. Auch Hayashi Kozo möchte kommen.



bestelle, Tischfahnen von den Ländern, von denen wir beim EGC nicht genug hatten, die thailändische Flagge noch ein zweites Mal, da sie beim ersten Mal zu blass ist, große DIN-A3-Urkunden mit Versandrollen zum Transport und natürlich die T-Shirts, die ich mit dem neuen Logo für die WM und Angelika für das Camp gestaltet haben sowie noch ein paar Preise und Andenken (u.a. Burg Stahleck als Puzzle) und zu guter Letzt noch ein Geburtstagsgeschenk für den Sponsor. Argh, ich habe niemanden vor Ort, der gut

März 2018

Die Einladungen an die Verbände sind raus. Nach der Jugend-EM in Kiew stehen die europäischen Teilnehmer fest.

April 2018

Wie krass ist das denn? Nach dem Schiedsrichter aus Singapur meldet sich die Delegation aus Taiwan als erste an. Darunter als Begleiter ein ehemaliger internationaler Titelträger, nämlich Chou Chun Hsun. Quasi der beste Taiwanese aller Zeiten. Für Thailand, Russland und China macht Bernhard Kraft dankenswerterweise Einladungen für die Visa fertig.

Mai 2018

Die letzten WM-Anmeldungen sind da und aus China, Japan, Korea und sogar den USA kommen Profis als Teamleiter. Meine Listen mit Namen von Spielern und Begleitern sowie deren Ankunftszeiten, Flugnummern, Allergien, kulinarischen Vorlieben usw. füllen sich. Ich erstelle vorläufige Schlafraumbelungspläne.

Juni 2018

Zu Hause stapeln sich die Kisten im Flur und im Keller zu bedenklich hohen Türmen. Jede Woche werden mehrere Pakete angeliefert. Zwei riesige Kisten mit Pokalen – wie sollen die je ins Auto passen? – Fotopapier für Erinnerungsfotos für die Teilnehmer, dazu WYGC-Fototaschen und natürlich Druckerpatronen zum Ausdrucken, die 20-seitigen Programmhefte (zweisprachig englisch/chinesisch), eine Kiste Ing- und zwei Kisten Muschelsteine, Aufsteller für die Namensschilder, die ich zunächst in einer falschen Größe



fotografieren kann. Nach Absagen einiger deutscher Go-Fotografen sagt mir Misha Krylov aus Russland zu. Die Bilder, die er machen wird, werden unglaublich schön, sie sind auf der EGF-Webseite www.eurogofed.org verlinkt (eurogofed.org/index.html?id=216).

7. Juli

Letzte Infos an die Teilnehmer, an was sie denken sollen und wie sie sich am Flughafen orientieren können. Wir werden zwar versuchen, jeden an seinem Terminal abzuholen, aber das wird nicht immer klappen.

16. Juli (zwei Tage vor WM-Beginn)

Die Vorfreude wächst. Wie schon in den letzten Tagen melden sich allerdings noch immer Leute für das Begleit-Go-Camp oder bestimmte Programmpunkte an, ab oder um. Meistens muss ich dann den Belegungsplan anpassen und jedes Mal muss die Jugendherberge einen Änderungsvertrag erstellen. Wisst

ihr das eigentlich, ihr Ab-, An-, und Ummelder?! Ich beschließe, die letzten Änderungen erst vor Ort mit dem Burgpersonal zu besprechen. Unser Auto, ein großer VW-Bus, ist praktisch fertig gepackt, es fehlen nur noch die Koffer mit unseren privaten Dingen. Isabel aus Potsdam ist bei uns angekommen, sie nehmen wir morgen mit. Es ist ungefähr Mitternacht, alles ist gut. Jetzt nur noch schnell online einchecken, da wir gleich nach der WM von Hahn im Hunsrück zum Go-Kongress in Pisa mit dem Flugzeug durchstarten.

17. Juli, 1:11 Uhr

Ich stelle fest, dass ich nicht einchecken kann, da der Kinderreisepass eines meiner Kinder abgelaufen ist. Autsch! Ich buche online einen Termin um 9:45 Uhr auf dem Bürgeramt und fülle irgendwelche Formulare aus, die ich mir aus dem Netz runtergeladen habe. Eigentlich wollten wir nachher um 10 Uhr losfahren. Gegen 3 Uhr morgens beende ich den Tag.



17. Juli, 10:10 Uhr

Das mit dem Pass hat funktioniert, er ist bereits fertig! Da soll noch mal jemand über deutsche Behörden schimpfen. Mit etwas Verspätung beginnt unsere Fahrt.

17. Juli, 15:00 Uhr

Es ist eine Jugend-WM und da darf und soll die deutsche Go-Jugend mit in die Organisation eingebunden werden: vom Aufbau des Spielmaterials, der

Tischschilder und der Flaggen bis hin zur Moderation der Auslosung und der Siegerehrung. Die werden das auch alles ganz großartig machen! Feiyangs und Angelikas chinesische Sprachkenntnisse erweisen sich als sehr hilfreich.

Wir erreichen den Frankfurter Flughafen. Dort warten bereits einige jugendliche Helfer und gemeinsam klappern wir die verschiedenen Ankunftsbereiche

sowie die Wege zwischen den Terminals und zum Bahnhof ab – und wir üben Einzel- und Gruppenfahrkarten von Frankfurt nach Bacharach zu kaufen. Jeder erhält ein laminiertes WYGC-Schild mit Riesenlogo, um Go-Spieler anzulocken, und einen Plan, wer wann an welchem Terminal mit welcher Fluggesellschaft ankommt. Und ein Programmheft mit den Bildern der Protagonisten.

17. Juli, 18:30 Uhr

Wir erreichen Burg Stahleck, entladen das Auto und richten den Rittersaal her.

18. Juli

Der erste Flieger kommt um 6 Uhr aus Thailand an, der letzte um 20 Uhr aus Israel. Dazwischen bis auf eine knapp vierstündige Pause am Nachmittag ziemlich kontinuierlich alle anderen. Emre und Feiyang haben Frühschicht und empfangen die Gäste aus China, Taiwan und Südostasien. Feiyang steigt auch gleich mit in den Zug und kann dort auf Chinesisch kommunizieren. Isabel ist zur gleichen Zeit auf dem Weg zum Flughafen und bereitet sich mit dem dort

wartenden Emre auf die nächsten Ankömmlinge vor. Der erste Go-Zug aus Frankfurt kommt an, und ich schaue in sehr gut gelaunte Gesichter, die voller Vorfreude auf die sonnenbeschienene Burg oben auf dem Berg blicken und staunen. Das Gepäck kommt in den VW-Bus, und alle machen sich unter der Führung von Angelika und Ferdinand an den Aufstieg zu Fuß. Nach und nach trudeln in Bacharach bis zum späten Nachmittag die Züge mit Go-Spielern ein, darunter



auch die Franzosen, die komplett Bahn fahren. Alle werden am Bahnhof in Empfang genommen. Das Auto aus Polen ist auch da, es fehlen nur noch Korea, Japan und Israel. Am Flughafen wartet inzwischen Linus [*Name vom Artikelschreiber geändert*], der die Spätschicht hat und der auch bei der Einweisung am Vortag dabei war. Er soll die Koreaner und Japaner empfangen und dann auch mit den Japanern mitfahren. Gegen halb neun erreicht mich eine besorgt klingende SMS von Linus, ob die Koreaner denn angekommen seien. Ja, sind sie, warum auch nicht? Immerhin hat Linus sie ja pflichtbewusst zum Flughafenbahnhof begleitet und in den Zug gesetzt? Der Grund für die besorgte Nachricht wird mit kurz später klar, denn die Koreaner hatten von Linus die gleiche falsche Fahrkarte wie die Japaner erhalten, aber Glück gehabt, nicht kontrolliert oder auf einen toleranten Kontrolleur getroffen zu sein. Ein Hessenticket, mit dem allerdings ab Mainz nicht besonders

viel anzufangen ist! Während Korea sich die Reste des Eröffnungsgrillbuffets sichert, schlagen Linus und Team Japan eine Stunde auf Bahnhof Heidesheim tot. Gegen 22 Uhr haben sie es dann aber auch geschafft, und Israel kommt ebenfalls kurz darauf.

Alle WM-Spieler sind schon aufgrund ihrer Qualifikation Champions und einige dieser Champions möchte ich vorstellen. Die ostasiatischen Vertreter in der U16-Kategorie sind bis auf Japan deutlich jünger als gefordert: China hat mit Zerui (13 Jahre) einen Profi am Start, und Ching-En (11 Jahre) aus Taiwan hat seine Profiprüfung auch schon bestanden und könnte vom Alter her sogar noch in der U12-Kategorie antreten. Auch der koreanische Spieler Woojin ist gerade erst 13 Jahre alt geworden und hatte neulich Kim Youngsam besiegt, also denjenigen mit dem besten EGD-Rating aller in Europa lebender Go-Spieler. Koki aus Japan ist ein Klasse-A-Insei des Nihon Kiin. Besonders erwähnenswert ist auch der 14-jährige Pongmate, der in Thailand Go-Unterricht gibt und ganz ohne Begleitung nach Deutschland gekommen ist. Aus den USA kommt mit Melissa die einzige weibliche Spielerin in dieser Altersklasse.

Europa wird hier durch den russischstämmigen Iakov aus Israel, den Russen Anton sowie Solal aus Frankreich vertreten, den viele Leser von zahlreichen Europäischen Go-Kongressen kennen werden.

Der Publikumsliebbling in der U12-Kategorie ist Zebin aus China, der trotz fehlender Englischkenntnisse unglaublich aufgeschlossen und stets für irgendwelche Faxen gut ist. Die koreanische Vertreterin Eunji ist





nationale Amateur-Damenmeisterin (bei den Erwachsenen! In Korea!) und zu Hause eine echte Berühmtheit. Ihretwegen wollte sogar ein Fernsteam zu Erstellung eines Dokumentationsfilms anreisen, um über sie und ihr Abschneiden auf der WM zu berichten, was dann aber leider nicht geklappt hat. Der US-Boy Elwin bringt gleich seine ganze Familie mit, darunter auch seine kleine Schwester, die zum Zeitpunkt der Anmeldung gerade geboren wurde. Europa wird vertreten durch Antoni aus Polen, die vermeintlich schwächste „kleine Olesia“, wie sie in der Ukraine genannt wird und den erst siebenjährigen Russen Artur. Shizhao, der Deutsche Kindervizemeister des letzten Jahres, hatte auf der EM in Kiew die Qualifikation nur durch Losentscheid verpasst, darf aber dank der Veranstalter-Wildcard dennoch starten.

Am Go-Camp nehmen etwa ein Dutzend Kinder teil. Ich hatte mir mehr erhofft und diejenigen, die nicht da sind, verpassen etwas. Wer gerade nicht WM-Partien überträgt, spielt selbst Go oder lernt etwas in den Go-Workshops.

Es ist ein schöner Abend: Leckeres Essen unter freiem Himmel auf der Burgterrasse mit Blick auf den Rhein. Noch eine kurze Teamleiterbesprechung mit den wichtigsten Informationen zur Veranstaltung und der erste Tag ist rum.

19. Juli

Wir beginnen den Tag mit einem Kennenlernspiel, bei dem Kinder und Teamleiter sich stückweise gegenseitig porträtieren sollen. Anfangs herrscht Verunsicherung, aber je länger das Spiel dauert, desto lauter

wird gelacht. Vor zwei Jahren in Tokio haben die Kinder in der Vorstellungsrunde kaum die Lippen auseinander bekommen, das haben wir hier doch deutlich besser hingekriegt. Isabel und Feiyang moderieren die Auslosung für die erste Runde in Englisch und Chinesisch und nach einer kurzen Einweisung in die ING-Regularien geht es schließlich los. Der Rittersaal mit den Schwertern und Hellebarden an den Wänden und den schweren Stühlen bietet eine eindrucksvolle Atmosphäre für die zukünftige Go-Elite. Nach dem Mittagessen gibt es die zweite Runde und danach geht es zum Bogenschießen am Burgsee und

zum Abseilen von der Burgmauer. Bemerkenswert die Geduld des Bogenschießtrainers bei seinen sprachlich holprigen Erklärungsversuchen („More pull! More pull!“), vor allem gegenüber der koreanischen Teamleiterin. Diese braucht tatsächlich 20 bis 30 Versuche, um irgendwie mal in die Nähe der Scheiben zu kommen, und sorgt mit ihren verzweifelten und komischen anzuschauenden Versuchen für große Belustigung bei den Zuschauern und vor allem bei sich selbst. Auch das Abseilen ist ein großer Spaß, über insgesamt vier Stunden hängt pausenlos immer jemand in den Seilen an der Wand. Abends hält Chou Chun Hsun im Burghof einen Vortrag zum Spiel seines Schülers gegen China, der vom Düsseldorfer Go-Lehrer Cheng Ying übersetzt wird. Das Spiel wurde zuvor von Leela Zero analysiert. Vieles leuchtet ein, aber auch der Meister kann nicht alle KI-Varianten komplett erklären. Es sei die kommende Aufgabe der





starken Spieler, die wahre Bedeutung so mancher KI-Varianten richtig zu verstehen. Schließlich lädt er die Anwesenden ein, mit ihm in den nächsten Tagen Go zu spielen oder Partien zu besprechen. Zwar könne er kein Englisch, aber Go sei ja eine eigene Sprache, die hier jeder beherrsche.

20. Juli

Heute werden drei Runden gespielt, danach werden die Halbfinalisten feststehen. In der U12 verspielt Olesia als beste Europäerin ihre theoretischen Chancen auf einen der begehrten Plätze mit einer Niederlage gegen das bis dahin sieglose Malaysia. Dafür wird es in der U16 auf einmal sehr spannend. Es sieht nach einer Sensation aus, denn Solal aus Frankreich liegt vor Japan. Doch dann gewinnt die USA gegen Kanada ihr erstes Spiel und es steht nach SODOS und SOS gleich. Das Viertkriterium SODOSODOS muss den Ausschlag geben, und das wiederum hängt an der Partie Russland gegen Israel, welche etwa eine Stunde länger als alle anderen dauert. Am Ende hat Israel die Nase knapp vorn und verhilft damit Japan zum Einzug ins Halbfinale und Frankreich „nur“ zu Platz 5. In beiden Kategorien sind damit die „großen Vier“ in den Halbfinal-Partien.

Zwischen den Runden fällt auf, dass viele Jugendliche, allen voran der Chinese Zebin, um interkulturelle Kommunikation bemüht sind. Entweder non-verbal, auf dem Go-Brett, mit Google Translate oder mit den chinesischstämmigen Spielern aus Deutschland, Nordamerika oder Singapur als Übersetzern. Gerade das zeigt mir, dass jeder in derartige Veranstaltungen investierte Euro einfach Gold wert ist. Wir leben alle auf einem Planeten und nur durch interkulturelle Treffen wie dieses können wir

uns kennen und respektieren lernen. Danke dafür an die Ing-Stiftung!

Nach dem Abendessen gibt es die Laternenwanderung. Wir laufen in zwei Gruppen. Für die erste Gruppe der WM-Teilnehmer ist es eigentlich noch zu hell für Laternen. Entzücken bricht aus, als ein Apfelbaum gesichtet und dessen Äpfel geerntet werden. Die Äpfel schmecken allerdings so, wie man sich deutsche Äpfel im Juli vorstellt. Ich halte mich da eher an die süßen Brombeeren.



21. Juli

Wir fahren mit dem Boot nach St. Goarshausen und wandern zur Loreley. Oben warten eine Ausstellung, ein Biergarten und eine Sommerrodelbahn auf uns. Wir verfahren in zwei Stunden über 250 Sommerrodelbahntickets. Zurück in der Burg hält Hayashi Koza einen Vortrag. Ich habe zu tun und kann nicht da sein, dem lauten Gelächter aus dem Saal entnehme ich aber, dass es nicht nur interessant, sondern auch sehr lustig zugeht. Nachts gibt es noch einiges zu tun, denn Erinnerungsfotos für alle Teilnehmer und Teamleiter müssen ausgewählt, gedruckt und in die Fototaschen einsortiert werden. Als ich fertig bin, schlafen alle Asiaten längst; es sind nur noch die üblichen Verdächtigen wach – die Eltern der europäischen Spieler –, die den Sternenhimmel mit ein paar Fläschchen Wein genießen. Ich sollte erwähnen, dass die gemeinsame Sprache von Russen, Ukrainern, Israelis, Polen und Franzosen hier russisch ist. Ich werde dennoch großzügig mit in die Gespräche miteingebunden. Spasibo!

22. Juli

Es heißt Treppen steigen, denn die Halbfinal-Partien finden ganz oben im Turm statt. Die nichtqualifizierten Spieler spielen eine Runde gegen die deutschen Camp-Teilnehmer und später noch gemeinsam Staffello. Hayashi Kozo und Kim Youngsam kommentieren die Finalpartie zwischen Korea und China in der U16-Kategorie live. Im Anschluss schildert Yoon Youngsun in einem bildreichen Vortrag ihre Eindrücke als Asiatin in Europa, bevor es zum großen Abschlussbankett geht. Jo, der Gaukler, jongliert, zaubert, schluckt Feuer und schlägt die siegreichen Chinesen in beiden Kategorien zu Rittern. Das Essen mit Holzlöffel, Holzmesser und vor allem mit den Händen bereitet den Jugendlichen sichtlich Spaß und am Ende freut sich jeder über einen Pokal, eine Urkunde und ein paar Erinnerungsfotos.

Ich verteile noch ein paar Geschenke, halte den ein oder anderen Plausch und gebe mich eine halbe Stunde nach Ende der Feier in unseren „Lagerraum“. Da hat Emre mit seinem Aufräumkommando Isabel, Chafiq, Niels und Co. bereits alles, was irgendwo rumstand, in Kisten verpackt. Vielen, vielen Dank! Unter den fleißigen Helfern verteile ich taiwanesischen Mandelkuchen, den Chou Chun Hsun mir mitgebracht hat, und lasse den letzten Abend auf Burg Stahleck deutlich stressfreier als erwartet ausklingen.

23. Juli

Die WM und das deutsche Go-Jugendcamp sind vorbei. Vielen Dank an alle, die geholfen haben, auch und vor allem an das stets freundliche und hilfsbereite Burgpersonal. Und nochmals natürlich an die Ing-Stiftung! Der große Abreisetag beginnt allerdings mit einer Herausforderung: Das für 7:05 Uhr bestellte

Sieger

U12

1	Xiao Zebin	Beijing	6d
2	Kim Eunji	Seoul	5d
3	Huang Yu-Teng	Taipeh	6d

U16

1	Li Zerui	Beijing	1p
2	Jung Woojin	Seoul	5d
3	Fujii Koki	Tokyo	6d

Jugend-Camp

1	Chen Feiyang	Frankfurt	3d
2	Isabel Donle	Potsdam	4k
3	Zhu, Kevin	Ratingen	11k

Gepäcktransporttaxi ist auch um 7:15 Uhr noch nicht da, der Zug zum Flughafen für die Leute aus Taiwan, Singapur, Malaysia und Japan fährt aber um 7:37 Uhr. Bis auf zwei Leute – die Taxifirma wollte zwei Mitfahrer haben – waren alle schon rechtzeitig losgelaufen und wahrscheinlich längst am Bahnhof. Zum Glück ist die Burg noch voll Go-Material und somit das Auto noch leer, daher lade ich das Gepäck für

18 Leute plus zwei Mitfahrer bis unter die Decke des VW-Bus und bin kurz vor halb am Bahnhof. Dort werde ich mit erleichtertem Beifall empfangen, kaufe noch schnell vier Gruppenfahrkarten und winke den vielen neuen Freunden wehmütig hinterher. Diejenigen mit einem späteren Rückflug besichtigen noch Rüdesheim und das Niederwalddenkmal, ich dagegen sitze nur wenige Stunden später selbst im Flieger zum Go-Kongress nach Pisa. Aber das ist eine andere Geschichte und die soll ein anderes Mal erzählt werden ...

Einen Film zur Veranstaltung findet ihr unter youtu.be/gESJInbnKys



Wo heute die Go-Jugend von morgen entsteht

Ein Interview mit Cheng Ying von Marc Oliver Rieger

Cheng Ying (4d, Düsseldorf) kam vor 16 Jahren nach Deutschland und arbeitet als Senior IT Consultant bei CGI. Er ist momentan einer der erfolgreichsten Go-Lehrer Deutschlands: Er hat in nur fünf Jahren eine Go-Schule mit derzeit drei Lehrern und 68 Schülern aufgebaut. Wir haben ihn interviewt und nach seinem Erfolgsgeheimnis gefragt.

MOR: Cheng Ying, wie vielen Kindern hast Du schon Go beigebracht?

CY: So etwa 90 bis 100, denke ich.

MOR: Wie hat das damals im November 2013 mit deiner Go-Schule angefangen?

CY: Wir hatten damals einen Chinesischkurs, in dem auch unsere Tochter war. Eine Mutter meinte, dass sie gerne mehr Mitarbeit der Väter in der Schule hätten. Wir müssten sie mit irgendetwas begeistern und plötzlich hieß es: „Cheng, Du kannst doch Go, dann bring das doch den Kindern bei!“

MOR: Wie ging es dann weiter? Und wie habt Ihr es geschafft, dass jetzt so viele Kinder dabei sind?

CY: Die erste Generation von Schülern mit Shizhao und Xiaoxiao kam vom Chinesischkurs. Als nach einiger Zeit nur noch zwei davon dabei waren, habe ich die Eltern gebeten, auf WeChat [dem chinesischen WhatsApp] unter Bekannten Werbung für den Kurs zu machen. Da kamen dann schnell zwölf Neue, zum Beispiel Luka und Nicolas. Nach einem Jahr waren aber die Spielstärkeunterschiede zu groß. Wenn ich irgendetwas schwie-

riges erklärte, konnten die Schwächeren einfach schlafengehen. Wenn ich aber einfache Inhalte unterrichtete, dann machten die Stärkeren Unsinn. Das ging also nicht mehr und wir mussten nach Spielstärke trennen. Dafür waren es aber nicht genügend Schüler. Also machten wir nochmals durch die Eltern Werbung auf WeChat.

Zum Januar 2017 kamen dann mehr als 30 neue Kids und wir hatten fünf Gruppen, nach Spielstärke getrennt. Und seit wir das Mingren-Turnier haben und Eltern stolz die Fotos ihrer Kinder zeigen und sagen: „Schaut mal, mein Kind im Turnier!“ kommen die Anfragen ganz von alleine. 2018 starteten dann 42 neue Kinder. Momentan haben wir insgesamt 68 Schüler. In Düsseldorf und Umgebung ist eben auch die derzeit wohl größte chinesische Community in Deutschland.

MOR: Du erwähnst das Mingren-Turnier [japanisch: Meijin]. Was ist das und seit wann gibt es das?

CY: Das Mingren ist ein 9×9-Turnier und fand zum ersten Mal vor einem Jahr statt. Dieses Mal werden wir 68 Teilnehmer haben. Die Top-Gruppe spielt diesmal auf größeren Brettern.



MOR: Dann ist ja nur noch das HPM größer! Du machst aber auch Turniere im Internet?

CY: Ja, wir spielen regelmäßig in Teams im Super-Cup-Format auf GoQuest. Da machen momentan etwa 70 Kinder mit. [*Cheng Ying kommentiert die meisten der Partien sofort auf WeChat, siehe Screenshot.*]

MOR: Wie bist Du auf GoQuest gekommen?

CY: Das hat mir Wang Mei empfohlen. Das ist wirklich ziemlich praktisch. KGS ist zu kompliziert, man muss lange auf den Gegner warten, aber GoQuest ist sauschnell.

MOR: Wie läuft eigentlich der Unterricht bei Euch ab?

CY: Wir unterrichten immer sonntags, außer an Feiertagen oder in den Schulferien. Die Termine geben wir immer schon am Jahresende für das ganze nächste Jahr bekannt.

Für den Unterricht benutzen wir Computer und Beamer. Der Unterricht ist komplett auf Chinesisch.

Erst besprechen wir ca. 15 Minuten lang die Hausaufgaben, dann spielen wir etwas: zwei Partien bei den Anfängern, ein Fuseki bei den guten Spielern. Danach gibt es neue Inhalte (Leben und Tod, Joseki oder so), danach fünf Probleme als Hausaufgaben. Dann sind 60 Minuten um und die Kinder spielen dann eine halbe Stunde, oft auch länger miteinander Go, auch zwischen den Kursgruppen.

Wir haben einen sehr expliziten Lehrplan vom kompletten Anfänger bis die Kinder auf 13×13 spielen können. Ich betreue die Anfänger und die stärksten Spieler. Die mittleren Stufen betreuen eine Go-Lehrerin, die 2. Dan ist, und ein Go-Lehrer, der 3. bis 4. Kyu ist.

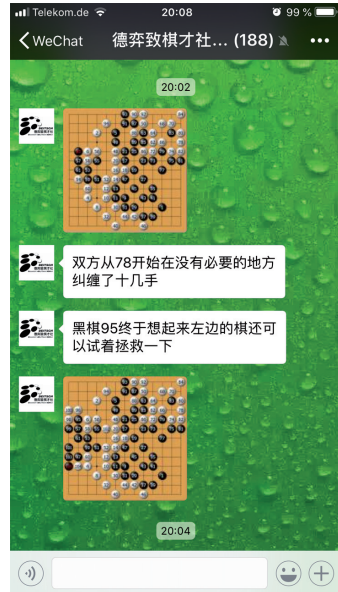
MOR: Bei chinesischen Eltern hat man ja oft die Angst, dass sie ihre Kinder zu Freizeitaktivitäten schicken, ob diese wollen oder nicht. Wie ist das bei Euch?

CY: Ja, das gibt es schon. Ich bekomme zum Beispiel unglaublich viele Anfragen von Eltern, die wissen wollen, ob ihr drei- oder vierjähriges Kind nicht zum Go-Unterricht kommen kann. Die müssen dann aber warten. Die Jüngsten sind bei uns 5 Jahre alt. Das Durchschnittsalter der Anfänger liegt bei 5–6 Jahren.

Wir haben auch einen Probeunterricht. Die meisten Kinder haben dann wirklich Interesse. Wenn einige natürlich irgendwann nicht so gut spielen und immer verlieren, dann verlieren sie auch das Interesse. Das ist normal.

Ich habe aber im Vorfeld schon den Eltern gesagt, dass die Einstellung „Wenn er Talent hat, spielt er weiter, wenn nicht, hört er auf“ nicht gut ist. Es geht nicht nur um Leistung beim Go.

MOR: Was war Dein größter Erfolg?



CY: Kommt darauf an, wie man Erfolg definiert. Für mich persönlich die Anerkennung von den Eltern und den Kindern.

MOR: Aber bei der DJGM waren Deine Kids auch ziemlich erfolgreich, oder? Wieviel nahmen denn teil?

CY: Insgesamt neun, inklusive Yuze, den ich im Internet unterrichte.

MOR: Und die haben ziemlich gut abgeschnitten, oder?

CY: Na ja, die U11 ist einfach unsere Welt ... [*Platz 1 und 2 gingen an seine Schüler*]

MOR: Und den ersten Jugend-WM-Teilnehmer habt Ihr jetzt auch, richtig?

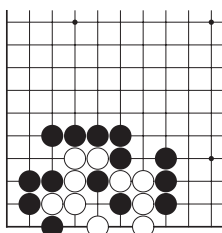
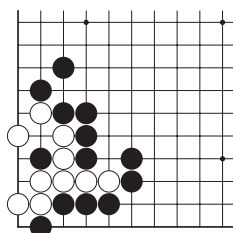
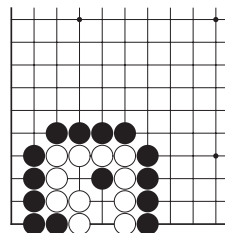
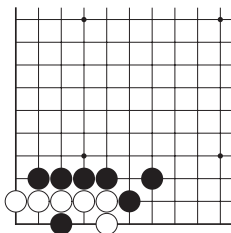
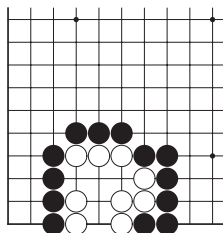
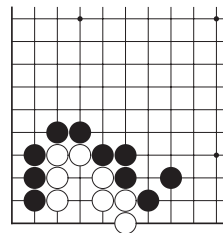
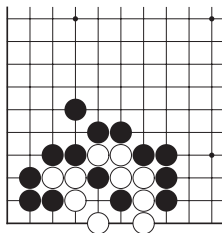
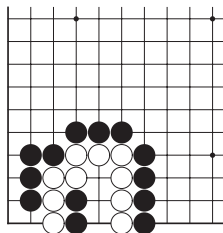
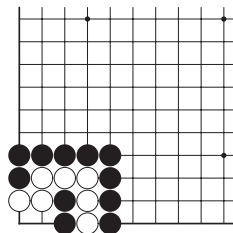
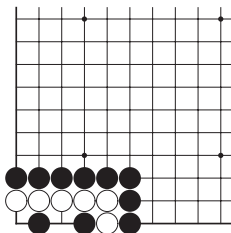
CY: Ja, Shizhao wird im Juli mitspielen.

MOR: Dann drücken wir ihm die Daumen und wünschen Dir weiterhin viel Erfolg beim Go-Unterrichten! Vielen Dank!

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

Die Anfänger sollen die gegnerische Gruppe töten.



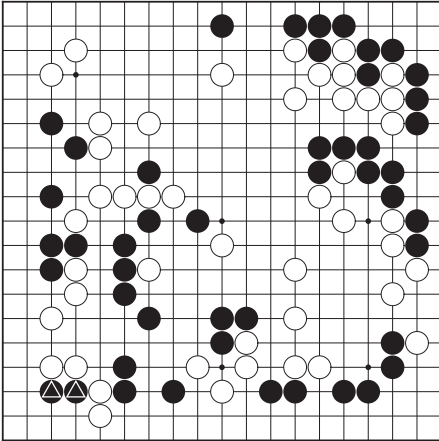
Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoz/sumego

Der etwas andere Zug (25)

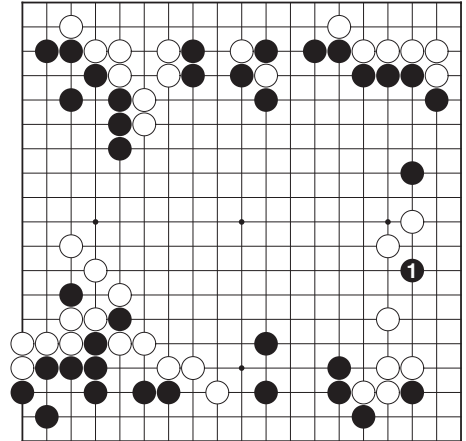
von Viktor Lin

Steine sind bekannterweise nicht ganz hinüber, ehe sie vom Brett genommen werden. Diese Folge beschäftigt sich mit Zombiesteinen im feindlichen Territorium.

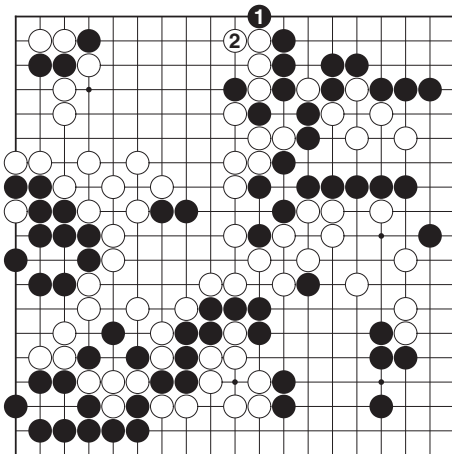
Teilweise sind es Formen, die aus Josekis entstehen und häufig vorkommen. Unglaublich, was ein paar lose Steinchen für einen Schaden anrichten können!



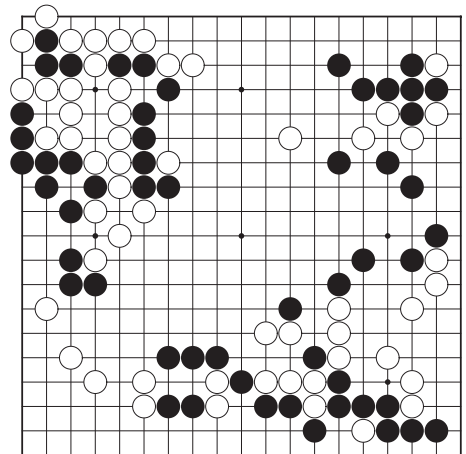
Problem 1: Zum Einstieg möge Schwarz die markierten Steine wiederbeleben.



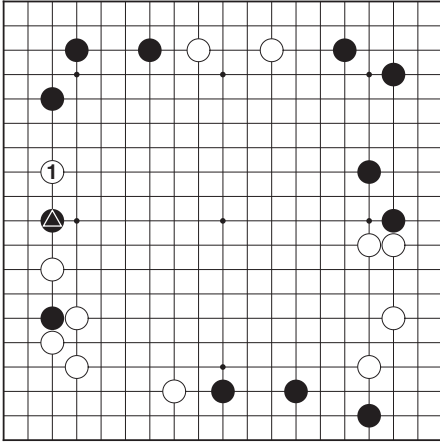
Problem 3: Schwarz hat eben invadiert und aktiviert seinen Zombiestein.



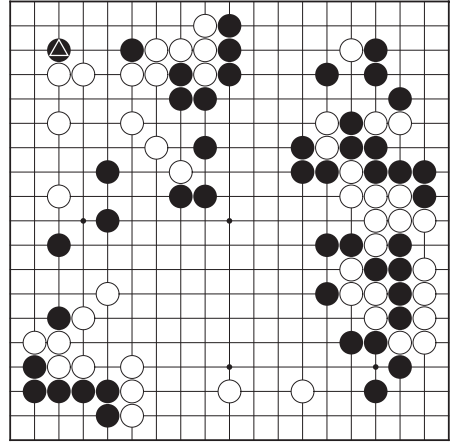
Problem 2: Im weißen Gebiet ist noch wirklich ganz großes Aji ...



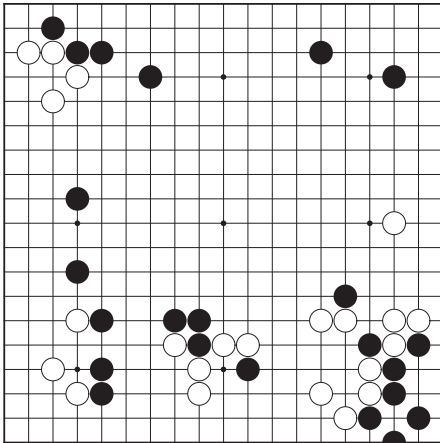
Problem 4: Wo gibt es ein Loch im schwarzen Gebiet?



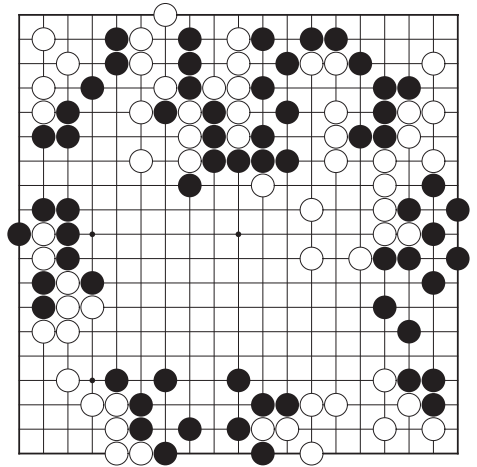
Problem 5: Nach einer friedlichen Eröffnung liegt der Fokus nun auf dem Machtverhältnis zwischen dem markierten Stein und dem letzten weißen Zug.



Problem 7: Schwarz nutzt den markierten Stein profitabel aus.



Problem 6: Wie bringt Schwarz die losen Steine im weißen Gebiet ins Spiel?

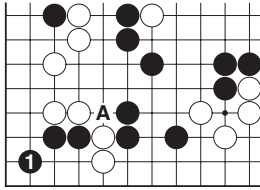


Problem 8: Möge Schwarz die Zombiesteine da oben aus dem Grab beschwören ...

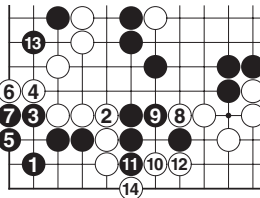
Vorsicht, nicht einfach umblättern, denn auf den folgenden Seiten sind alle Lösungen abgedruckt!



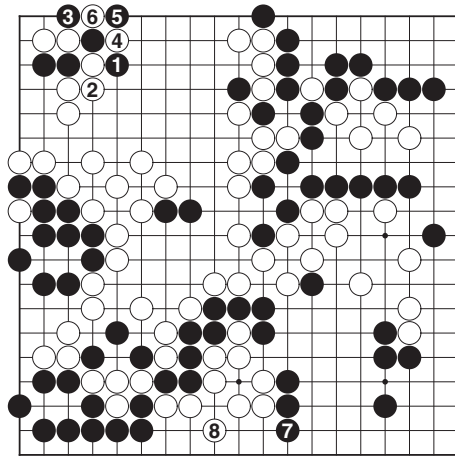
Lösung 1: Schwarz kann nicht sofort auf A schneiden, aber das Kosumi auf 1 droht genau das an und Weiß muss decken. Mit diesem nützlichen Zug macht Schwarz in Dia. 1.2 einfach zwei Augen und bis 14 bleibt Weiß von seiner Ecke kaum noch etwas über. Am Ende muss er mit 12 noch sichern und die ganze Aktion war zu allem Überfluss auch noch Vorhand für Schwarz.



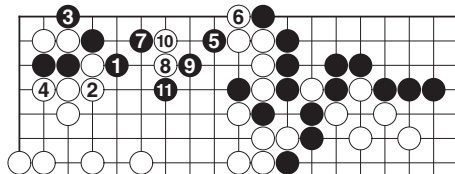
Dia. 1.1



Dia. 1.2



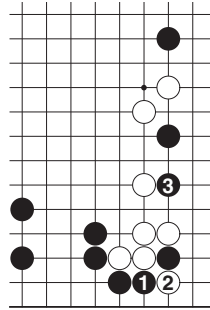
Dia. 2.1



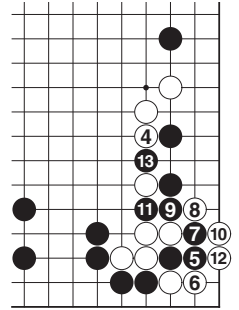
Dia. 2.2

Lösung 2: Die Kombo 1 und 3 erweckt die schwarzen Steine aus dem Grab. Auf das weiße Atari auf 4 macht Schwarz mit 5 Ko und packt mit 7 gleich eine

gute Drohung aus. Also versucht es Weiß in Dia. 2.2 ohne Ko. Mit den Anlegern 5 und 9 macht Schwarz aber recht mühelos zwei Augen und Weiß versagt.

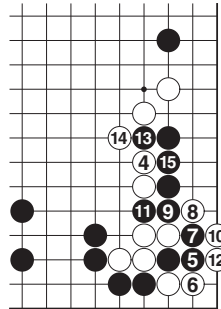


Dia. 3.1

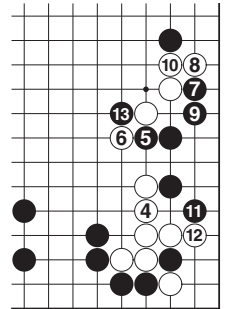


Dia. 3.2

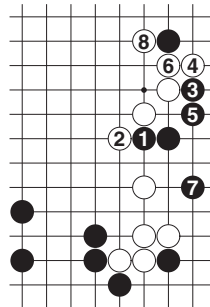
Lösung 3: Nach dem Abtausch 1 für 2 ist 3 der wunde Punkt in der Form. Wenn Weiß in Dia. 3.2 Schwarz mit 4 einpacken will, bricht dieser mit der Kombo 5 bis 9 durch und Weiß ist mit den Außensteinen plötzlich schwach geworden. Dia. 3.3



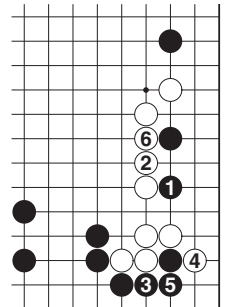
Dia. 3.3



Dia. 3.4

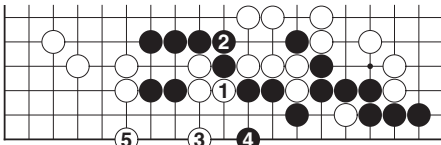


Dia. 3.5

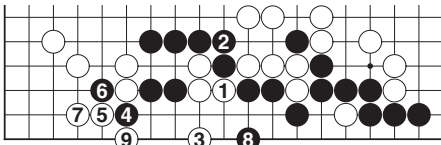


Dia. 3.6

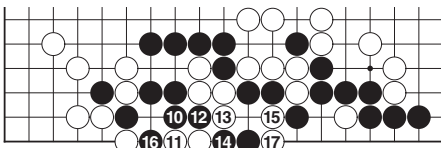
ist etwas besser für Weiß, aber im Prinzip geschieht ihm hier das Gleiche. In Dia. 3.4 ist Weiß mit der Antwort auf 4 stur und wird am Ende zerschnip-pelt. Jetzt lebt noch nicht einmal der Eckteil. Im Vergleich dazu, wenn Schwarz in Dia. 3.5 das Tesuji nicht kennt und stattdessen die übliche Sequenz macht, lebt Schwarz kleiner und Weiß wird nirgends schwach. Die Reihenfolge ist natürlich auch wichtig, denn wenn sie vertauscht wird, gibt Weiß in Dia. 3.6 mit 4 einfach nach.



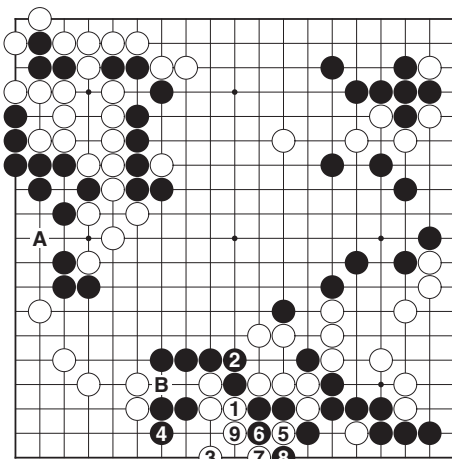
Dia. 4.1



Dia. 4.2

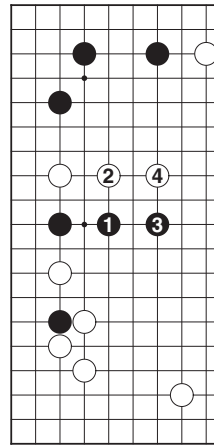


Dia. 4.3

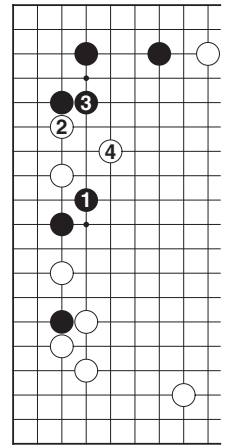


Dia. 4.4

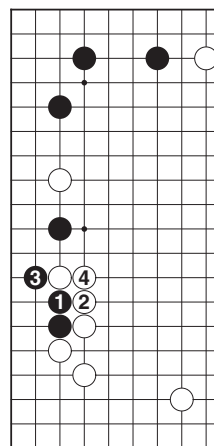
Lösung 4: Mit den Tesujis 3 und 5 zieht Weiß drei Steine raus und schneidet nebenbei die schwarze Gruppe vom Hauptquartier ab. In Dia. 4.2 versucht Schwarz etwas zu nerven, aber Weiß antwortet gelassen und der Zug auf 9 funktioniert nach wie vor. In Dia. 4.3 kann Schwarz weiter nerven, ändert aber nichts an seinem Schicksal. Wenn Schwarz in Dia. 4.4 den Schnitt rechts nicht deckt, kann Weiß ein Ko machen und hat mit A und B genug Drohungen.



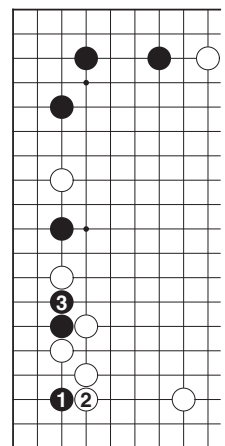
Dia. 5.1



Dia. 5.2

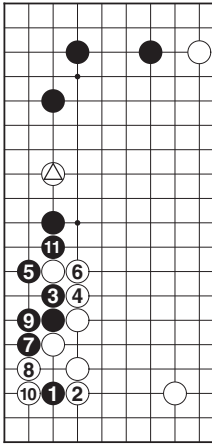


Dia. 5.3

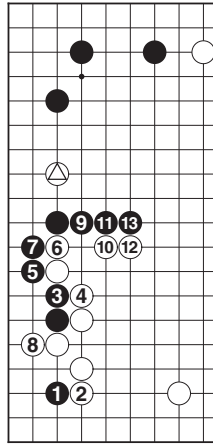


Dia. 5.4

Lösung 5: Prinzipiell ist es bei einem Zwei-kampf nie schlecht, in die Gegend zu spielen.



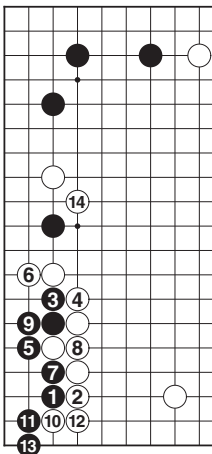
Dia. 5.5



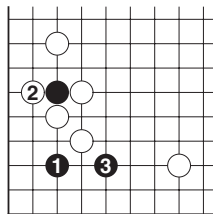
Dia. 5.6

Dia. 5.1 und 5.2 sind aber ziemlich direkt und irgendwie langweilig. Dia. 5.3 bringt den verloren geglaubten Stein ins Spiel und kommt der Lösung schon näher, doch nach 4 hat Schwarz keinen guten nächsten Zug. Er sollte daher zuerst 1 für 2 in Dia. 5.4 abtauschen und dann zu 3 zurückkommen. Dies bewirkt, dass Schwarz in Dia. 5.5 die Züge 7 und 9 in Sente bekommt und mit 11 die Form abschließen kann. Der Zweikampf ist nun keiner mehr und Weiß muss mit dem markierten Stein einsam herumschweben. Er könnte sich auch in Dia.

5.6 die Punkte in der Ecke mit einem Zug auf 8 krallen, was dazu führt, dass sein Stein noch kaputter geht. Schwarz sollte nur aufpassen, nicht mit 5 wie in Dia. 5.7 zuerst das

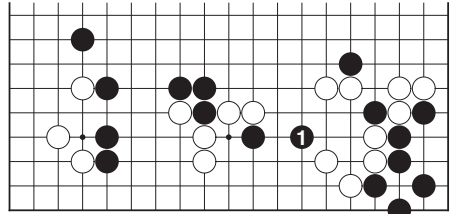


Dia. 5.7

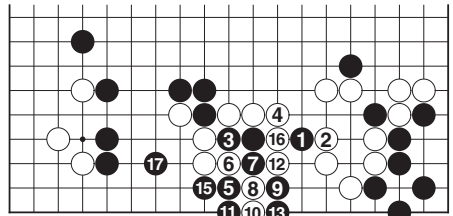


Dia. 5.8

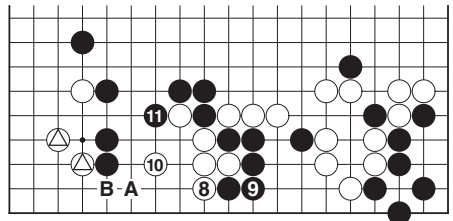
falsche Hane zu spielen. So lebt Schwarz zu klein und verliert die Initiative. Sollte Weiß den ersten Zug ignorieren, springt Schwarz in Dia. 5.8 auf die Seite und ist glücklich damit.



Dia. 6.1



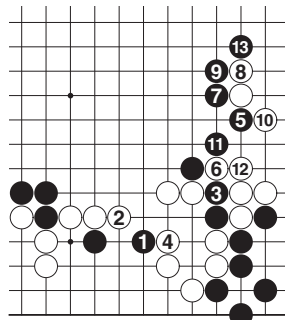
Dia. 6.2 (14 auf 8)



Dia. 6.3

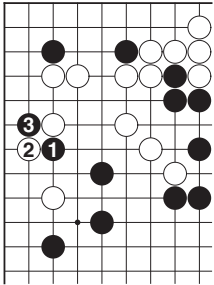
Lösung 6: Mit dem Sprung 1 aktiviert Schwarz die losen Steine, die im weißen Gebiet herumlungern.

Wenn Weiß mit 2 blockt, kann Schwarz mit 3 schneiden und in Dia. 6.2 teilweise nach Hause verbinden. Sollte Weiß mit 8 in Dia. 6.3 wieder blocken, kommt bis 11 ein Seme-ai zustande, bei dem sich keiner

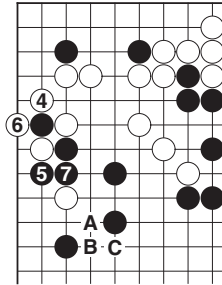


Dia. 6.4

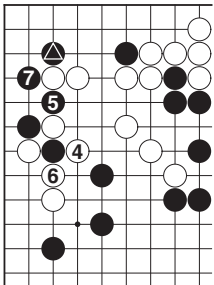
auskennt. Schwarz kann es sich leisten zu sterben – es war ja vorher schon weißes Gebiet – und freut sich auf Züge um A oder B herum, die der markierten weißen Ecke immens schaden. Weiß kann auch in Dia. 6.4 andersrum antworten; hier hat Schwarz eine Kombo mit 3 und 5 vorbereitet. Bis 13 wird Weiß luftdicht eingepackt, während sich Schwarz in die interessanteste Richtung entwickelt.



Dia. 7.1



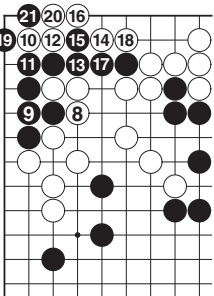
Dia. 7.2



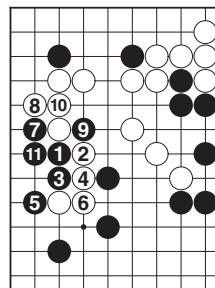
Dia. 7.3

Lösung 7: Crosscut mit 1 und 3 – wer hätte das gedacht? Der Crosscut bewirkt, dass Schwarz in Dia. 7.2 einen weißen Stein abmurkst. Die einst schwache Form macht nun eine Handvoll Punkte und nebenbei ist der A-B-C-Schnitt gedeckt. Wenn Weiß in Dia. 7.3 mit 4 kontert, wird der eigentlich tote Eckstein

wiederbelebt. Das Ergebnis ist das Ko in Dia. 7.4.



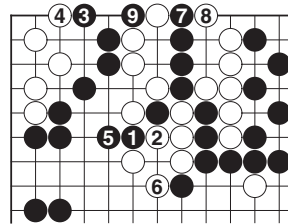
Dia. 7.4



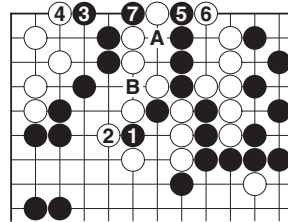
Dia. 7.5

Das halbe Vermögen von Weiß steht nun auf dem Spiel.

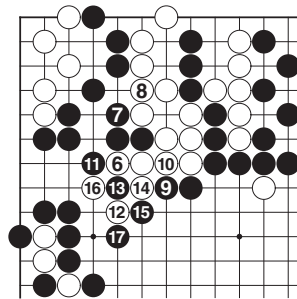
Auf den ersten Anleger kann Weiß auch in Dia. 7.5 antworten. Das Ergebnis ist im Prinzip dasselbe wie in Dia. 7.2.



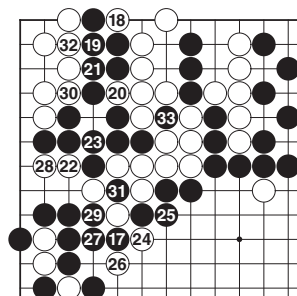
Dia. 8.1



Dia. 8.2



Dia. 8.3



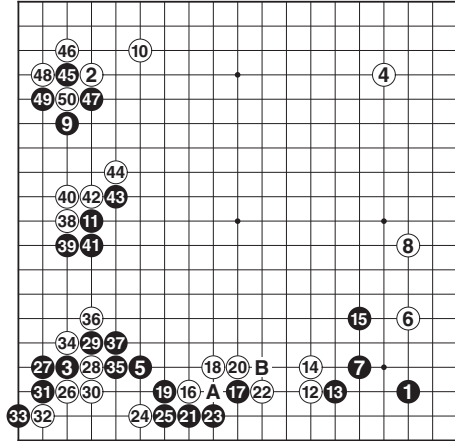
Dia. 8.4

Lösung 8: Na gut, verglichen mit dem Rest sind die Lösungszüge von Problem 8 ziemlich absurd, aber hoffentlich unterhaltsam: S macht das Warikomi 1, denn S 3 droht auf die Ecke und 5 und 7 machen ein Ko. Sollte W mal auf A decken, kann S mit B einwerfen und von hinten rangehen (dank dem Stein auf 1). Wenn W in Dia. 8.2 mit 2 andersrum antwortet, passiert dasselbe Ko mit demselben Damezumari. In der Partie hat sich W mit 6 in Dia. 8.3 gewehrt und wurde bis 17 eingepackt. Das hat zu einem anderen Ko in Dia. 8.4 geführt und S hat bis 33 durchgeschlagen und sich den Sieg geholt.

Yoon Young Sun kommentiert (41)

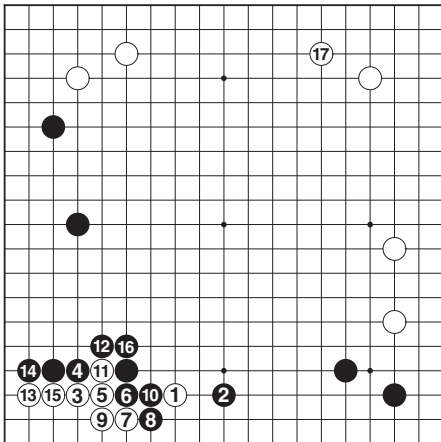
Partie: Go-Europameisterschaft 2018, Finale
 Weiß: Ilya Shikshin 2p (RU)
 Schwarz: Pavol Lisy 2p (SL)
 Komi: 6,5 Punkte
 Ergebnis: 359 Züge. Schwarz gewinnt mit 3,5 Punkten.

Kommentar: Yoon Young Sun 8p

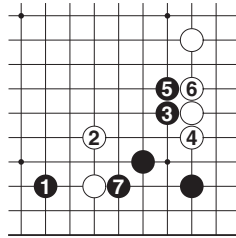


Figur 1 (1-50)

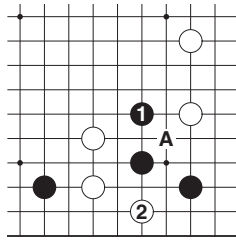
12: Es gibt jetzt mit 12 und 16 zwei Möglichkeiten zu invadieren. Wie es nach 16 weiter geht, zeigt Dia. 1 – Weiß kann sich in Vorhand



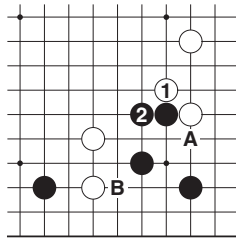
Dia. 1



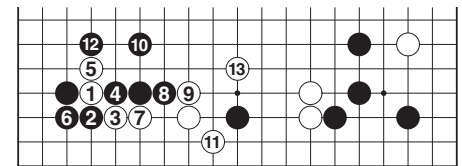
Dia. 2



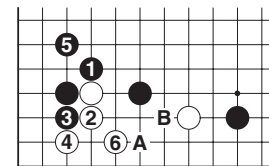
Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5

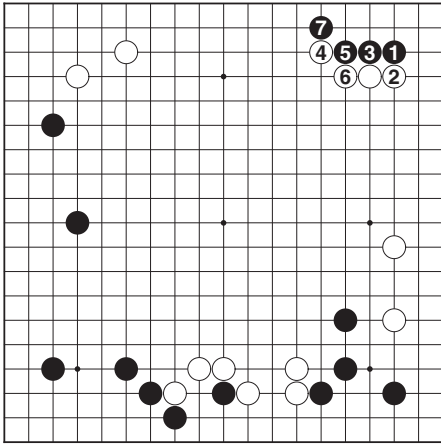


Dia. 6

in der Ecke einnisten, Schwarz wird außen recht stark, aber dafür hat Weiß die Vorhand, um 17 zu spielen. Nach 12 in der Partie würde ich wie in Dia. 2 fortsetzen – erst klemmen, dann mit 3 und 5 eine Leaning-Attack spielen, um mit 7 der eigenen Stellung die Basis zu sichern und die beiden weißen Steine anzugreifen. Statt 3 in Dia. 2 einfach nur auf 1 in Dia. 3 zu springen wäre zu schwach, da Weiß der schwarzen Gruppe mit 2 die Basis nehmen und auf A fortsetzen kann. Nach 2 in Dia. 3 hat Schwarz keinen guten Verteidigungszug. Daher sollte Schwarz 3 in Dia. 2 spielen. Darauf mit 1 in Dia. 4 zu antworten hilft allerdings nur Schwarz, denn nach 2 sind für ihn A und B Miai.

16: Normal und sicherer als der Zug aus der Partie wäre eine Ausdehnung auf A.

18: Der übliche Reduktions- und In-

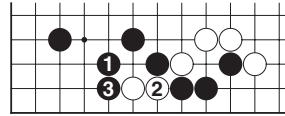


Dia. 7

vasionszug gegen das von Schwarz gespielte hohe, weite Shimari wäre 1 in Dia. 5., worauf Schwarz mit 2 oder 5 antworten kann. Wählt Schwarz den Umbieger auf 2, kann Weiß mit 1 und 5 zwei Steine opfern, um bis 13 eine gute Stellung am unteren Rand aufzubauen. Mit diesem Ergebnis aus Dia. 5 hätte Weiß

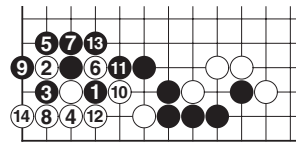
zufrieden sein können. Nach 1 bis 6 in Dia. 6 aber ergibt sich eine Stellung, in der Schwarz gut mit A oder B kämpfen kann.

- 20: Wenn Weiß jetzt auf 21 trennt, wird Schwarz auf B rauslaufen.
- 23: Ich würde jetzt lieber die Vorhand nehmen und auf 1 in Dia. 7 in die obere rechte Ecke invadieren.



Dia. 8

24: Ein guter Testzug! Wenn Schwarz jetzt auf 1 antwortet, ist 2 ein guter Schnitt in Vorhand, der Weiß gute Züge von außen bringt, die seiner Gruppe helfen oder sich im Endspiel bezahlt machen.

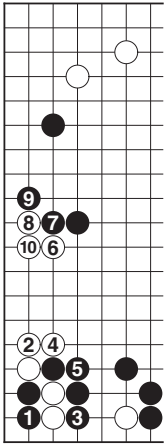


Dia. 9

27: Das ist eine starke Antwort! Wenn Schwarz

z. B. nur auf 1 in Dia. 9 antwortet, dann kann Weiß in der Ecke problemlos hinreichend groß leben. Statt auf 5 kann und sollte Schwarz



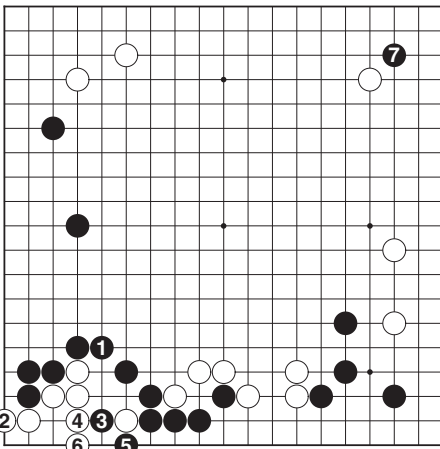


Dia. 10

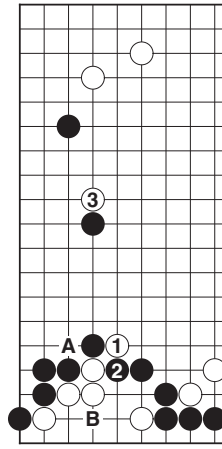
33: Schwarz sagt damit, dass er die weiße Ecke töten will. Besser wäre es aber gewesen, Weiß einfach mit 1 in Dia. 11 einzuschließen, um dann mit 7 die Vorhand zu nehmen und auf 7 in die obere weiße Ecke zu invadieren.

allerdings auf 1 in Dia. 10 spielen. Weiß hat darauf als einfache Antwort den Strecker auf 2 und kann sich bis 10 einfach am ehemals schwarz dominierten Rand einnisten.

34: Üblicherweise sollte Weiß einfach auf 1 in Dia. 12 spielen. Wenn Schwarz dann erwartungsgemäß auf 2 schneidet, hat Weiß in der Ecke mit A oder B noch eine Menge Aji und kann dieses z. B. auch gleich durch das Anlegen auf 3 zu nutzen versuchen. Schwarz wird im



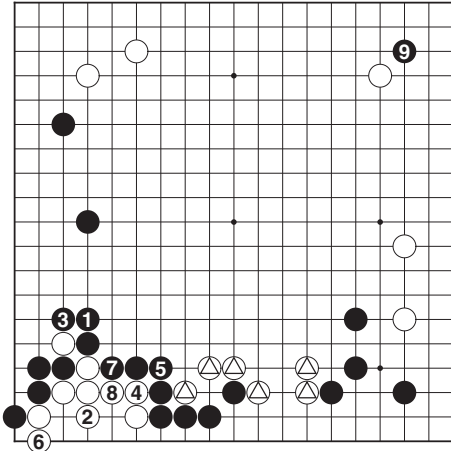
Dia. 11



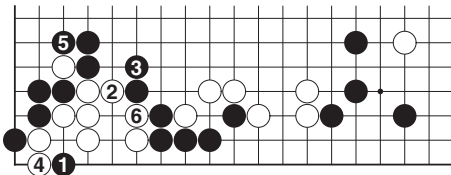
Dia. 12

Folgenden vorsichtig sein müssen wegen der unteren Ecke.

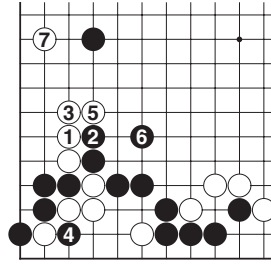
35: Damit ist Schwarz zu gierig. Ich hätte einfach auf 1 in Dia. 13 gestreckt. Weiß lebt zwar in der Ecke, aber die schwarze linke Seite ist nun sicher und Schwarz hat Vorhand und kann oben auf 9 invadieren. Zudem ist die markierte weiße Gruppe etwas schwächer geworden, da Schwarz gar keine Schwäche hat. 1 in Dia. 14 statt 3 in Dia. 13 funktioniert



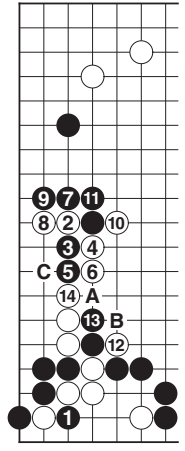
Dia. 13



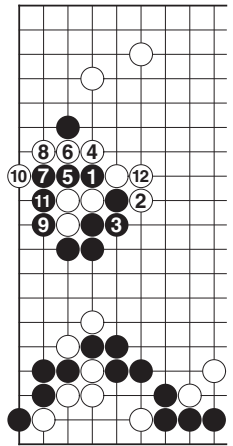
Dia. 14



Dia. 15



Dia. 16



Dia. 17

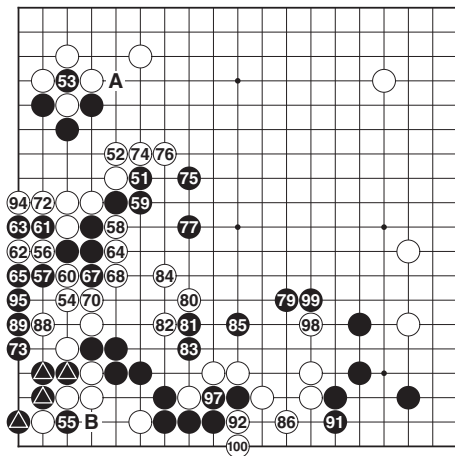
nicht, denn nach 4 muss Schwarz mit 5 sichern und Weiß lebt mit 6.
 36: Das ist ein unnötiges Ajikeshi, da das Strecken auf 1 in Dia. 15 Vorhand ist. Spätestens nach 3 muss Schwarz in der Ecke verteidigen und nach 7 lebt Weiß problemlos am schwarzen Rand. Und wenn Schwarz direkt nach 1 mit 1 in Dia. 16 in der

Ecke verteidigt, dann kann Weiß gut auf 2 anlegen, denn bei Zügen auf 6 oder

A hilft das Aji in der Ecke. In der Folge kann er z. B. nach 10 auf 12 schneiden und mit 14 Miai aus B und C machen.

40: Durch das Ajikeshi mit 36 ist jetzt ein Schnitt auf 41 – wie mit 4 in Dia. 16 – leider nicht mehr wirklich sinnvoll.

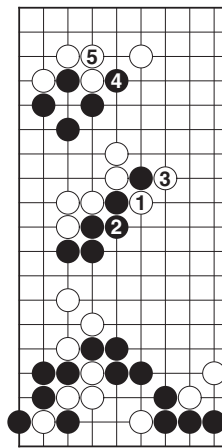
45: Schwarz könnte jetzt natürlich auch direkt auf 1 in Dia. 17 schneiden, aber am Ende bekommt Schwarz weniger als Weiß.



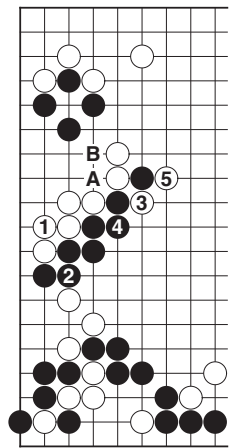
Figur 2 (51–100)

66, 71 auf 56; 69 auf 62; 78, 90, 96
schlagen 53; 87, 93 auf 53

- 54: Das ist eine Ko-Drohung. Wenn Schwarz jetzt mit einem Zug auf A die Drohung ignoriert, kann Weiß mit B die markierten Steine fangen.
- 56: Weiß hätte jetzt einfach mit 1 und 3 in Dia. 18 einen Stein fangen sollen. Danach steht er besser.

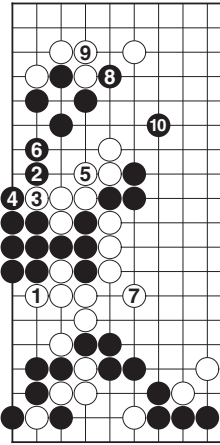


Dia. 18

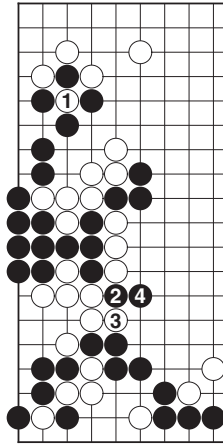


Dia. 19

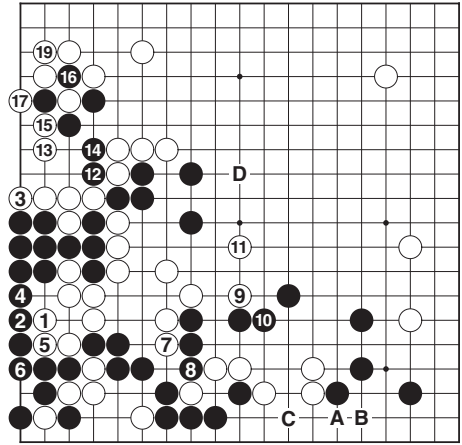
- 58: Ilja hat sich nun für eine sehr komplizierte Variante entschieden. Er hätte aber immer noch erst auf 1 in Dia. 19 spielen und dann mit 3 und 5 fangen sollen, denn jetzt geht auch der Schnitt auf A nicht, weil man einfach mit B fangen kann.
- 72: Auf 1 in Dia. 20 kann Weiß jetzt nicht unten trennen, denn dann verbindet Schwarz mit 2



Dia. 20



Dia. 21



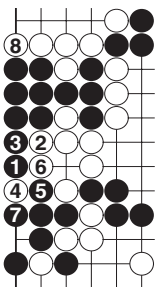
Dia. 25

oben und nach 10 können die sieben schwarzen Steine nicht mehr entkommen. Wenn Weiß versucht, das zu verhindern, indem er, statt mit 7 zu decken, auf 1 in Dia. 21 schneidet, dann kann Schwarz schneiden und ebenfalls weiße Steine fangen.

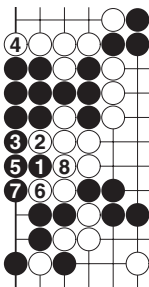
- 73: Nur dieser Zug funktioniert jetzt. Wenn Schwarz stattdessen z. B. auf 1 in Dia. 22 gespielt hätte, wäre die Partie nach 8 vorbei gewesen. Aber auch 1 in Dia. 23 funktioniert nicht, da Schwarz nach 8 nicht decken kann. Nach 73 aber geht nichts für Weiß, wie Dia. 24 zeigt, denn nachdem Schwarz mit 6 auf 3 gedeckt hat, kann Weiß nicht auf A Atari geben, weil er dann selbst geschlagen wird.
- 79: Das ist die falsche Richtung. Schwarz sollte selbst auf 80 spielen, um die beiden weißen Gruppen getrennt zu halten.
- 86: Weiß kann mit diesem Zug diese Gruppe zum Leben bringen, aber das war dennoch falsches

Timing, da die andere weiße Gruppe noch nicht lebt. Besser wäre es gewesen, zunächst mit 1, 3, und 5 ein Auge zu machen und mit dieser Gruppe mit 9 und 11 in die Mitte zu entkommen. Wichtig ist dabei, dass der Schnitt mit 12 nicht funktioniert, da Weiß den schönen Zug auf 13 hat, um mit 15 und 17 anzubinden. Die weiße Gruppe unten hat mit Weiß auf A, Schwarz auf B und Weiß auf C noch einiges Aji. Wenn Schwarz deshalb mit 12 in Dia. 25 auf C spielt, kann Weiß auf D spielen und ist mit dem Ergebnis sehr zufrieden.

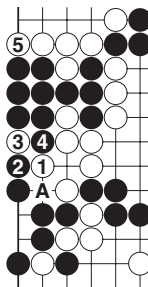
- 92: Weiß hätte jetzt noch die Chance zum Umschwenken gehabt, um wie in Dia. 26 zu spielen.



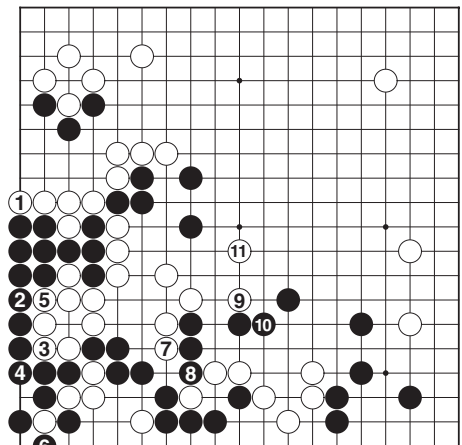
Dia. 22



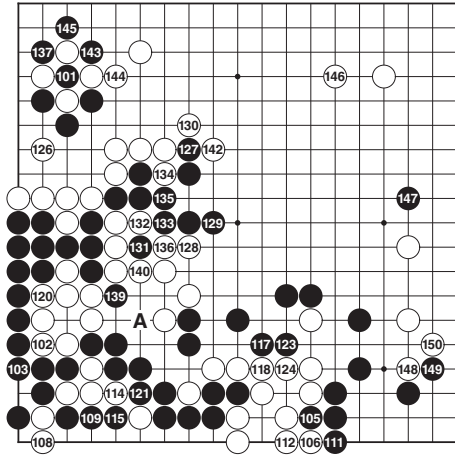
Dia. 23



Dia. 24 (6 auf 3)



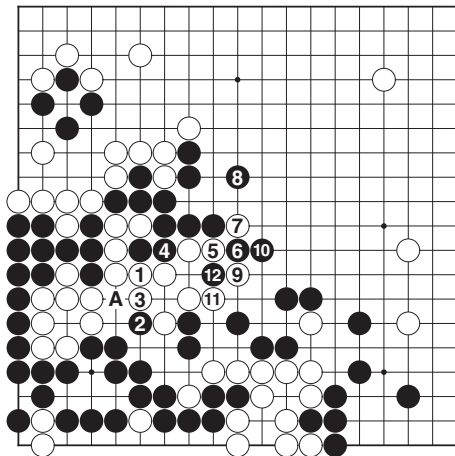
Dia. 26



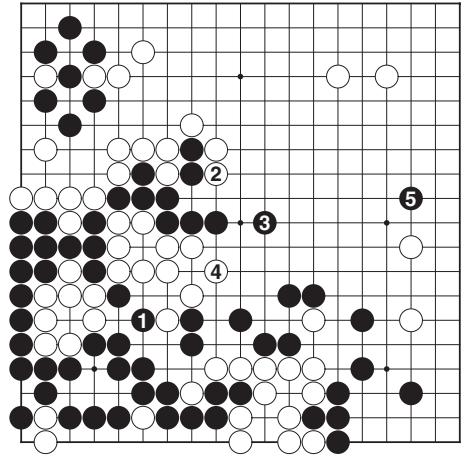
Figur 3 (101–150)

104, 110, 116, 122, 138 schlagen 101;
107, 113, 119, 125, 141 auf 101

- 106: Besser ist es, gleich 112 zu spielen, weil dann 111 nicht noch eine weitere Ko-Drohung ist.
131: Ein starker Zug, wie sich zeigen wird.
136: Weiß würde lieber auf 1 in Dia. 27 spielen, damit 139 nicht geht, aber dann kann Schwarz auf 2 spielen und aus A und 4 Miai machen. Wenn Weiß auf 3 deckt und 4 zulässt, stirbt in der Folge bis 12 seine ganze Gruppe. Fängt dagegen Weiß mit 3 auf 4, kann Schwarz auf A in Vorhand fangen, denn Weiß muss seine Restgruppe noch mit einem Zug auf 12 zum Leben bringen.

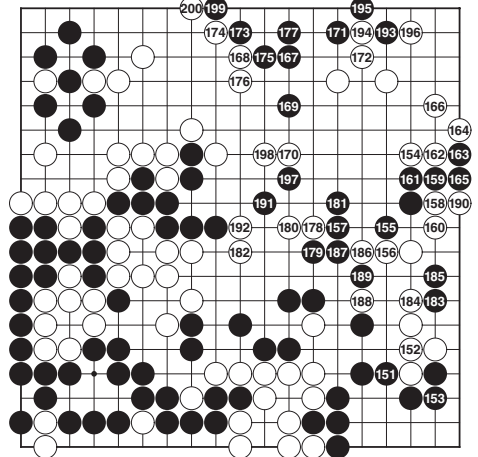


Dia. 27



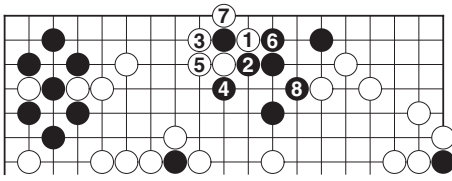
Dia. 28

- 145: Schwarz steht jetzt deutlich besser. Man kann sagen, dass die Partie entschieden ist, weil der Verlust von oben sehr groß ist und es noch A gibt.
147: Jetzt wäre eigentlich ein gutes Timing, mit 1 in Dia. 28 die weiße Teilgruppe zu fangen, da Schwarz nach den notwendigen Sicherungen von Weiß auf 2 und 4 immer noch zu 5, also 147 in der Partie, kommen wird.

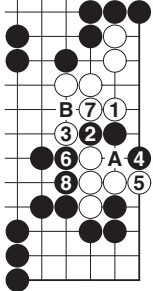


Figur 4 (151–200)

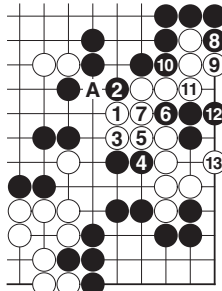
- 174: Wenn Weiß jetzt den Stein wie in Dia. 29 fängt, dann kann Schwarz ganz einfach mit der Zugfolge bis 8 leben.



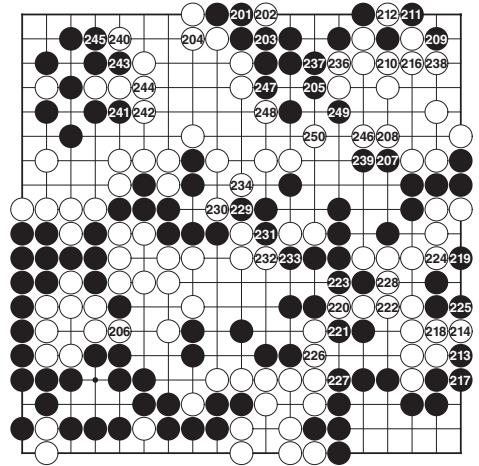
Dia. 29



Dia. 30



Dia. 31



Figur 5 (201–250)
215 schlägt 212 ; 235 auf 212

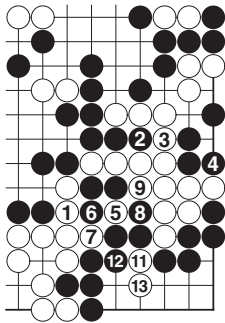
182: Jetzt hat Schwarz endgültig die Chance verpasst, auf A in Vorhand mitzunehmen. Schwarz steht jetzt zwar immer noch gut, aber es ist enger geworden.

184: Wenn Weiß jetzt wie in Dia. 30 antwortet, dann stirbt er nach dem Tesuji auf 4 komplett. Spielt Weiß mit 7 auf A, kann Schwarz mit B antworten.

186: Das Kosumi auf 1 in Dia. 31 droht auch den Schnitt auf A, macht aber eine bessere Augenform für Weiß. In der weiteren Zugfolge schafft es Weiß dann, in einer Seki-Form zu leben.



Profipartie

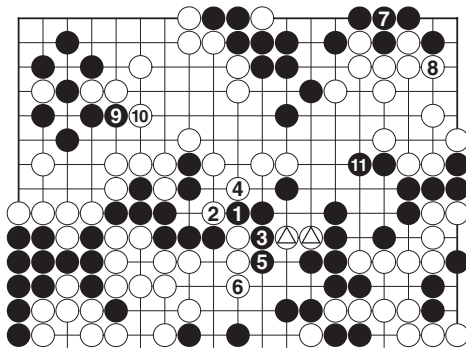


Dia. 32

224: Ein gutes Timing in dieser Situation wäre, zunächst mit 1 in Dia. 32 einen Stein anzubinden. Schwarz kann jetzt nicht mit 2 und 4 auf Töten spielen, weil er dann in der weiteren Zugfolge bis 13 kollabiert.

225: Das war ein gefährlicher Zug! Wenn Schwarz die Partie am Ende noch verloren hätte, dann wegen dieses

Zuges. Schwarz hätte auf 1 in Dia. 33 spielen

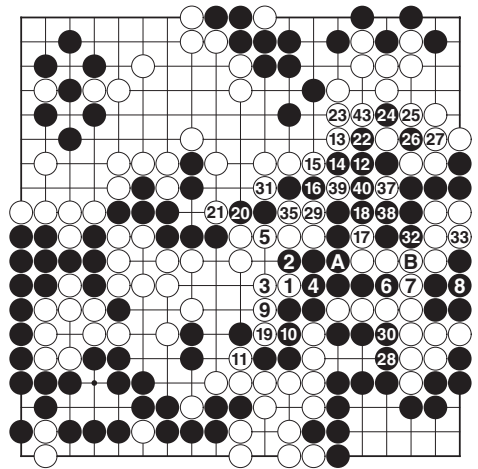


Dia. 33

sollen. Bis 5 fängt er die beiden markierten weißen Steine in Vorhand und hat nach 11 sicher gewonnen.

226: Jetzt ist dieser Zug natürlich immer noch gutes Timing, aber er hätte mit 224 gespielt werden sollen und funktioniert jetzt nur noch, weil Schwarz 225 gespielt hat.

228: Weiß hatte jetzt noch eine Chance, die Partie für sich zu entscheiden. Diese Idee habe ich von Leela Zero übernommen – ein unglaublicher Zug! So etwas würde ich in einer Partie nicht finden. Weiß droht damit, die ganze schwarze Gruppe A zu fangen. Weil Weiß mit 5 die zwei Steine verbindet, sollte Schwarz nun versuchen, mit 6 und 8 die weiße Gruppe zu fangen, denn sonst hat Schwarz mit 225 in der Partie nichts erreicht. Nach 11 ist dann die schwarze Gruppe abgeschnitten und es geht um ein Semeai der beiden Gruppen A und B. Nach



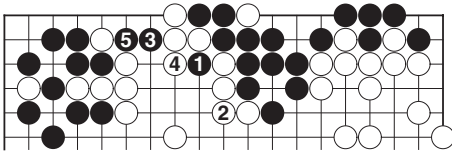
Dia. 34 (34, 46 auf 8; 36 links neben 8; 41 auf 16; 42 unter 36; 44 unter 34; 45 schlägt; 47 schlägt 24 und 26)

der Zugfolge bis 47 zeigt sich dann aber, dass Weiß sogar zwei Freiheiten mehr hat ...

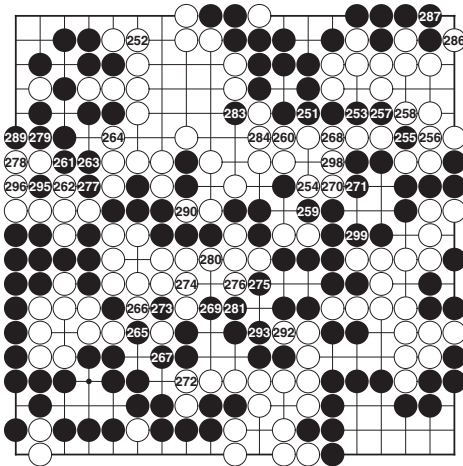
249: Schwarz hätte jetzt noch mit 1 in Dia. 35 einen schönen Testzug gehabt, durch den Schwarz, wenn Weiß auf 2 sichert, die Züge 3 und 5 bekommen kann.

Die Partie aber ist nun endgültig entschieden, da Weiß natürlich 1 in Dia. 34 nicht gesehen hat. Er verliert aber am Ende nur knapp.



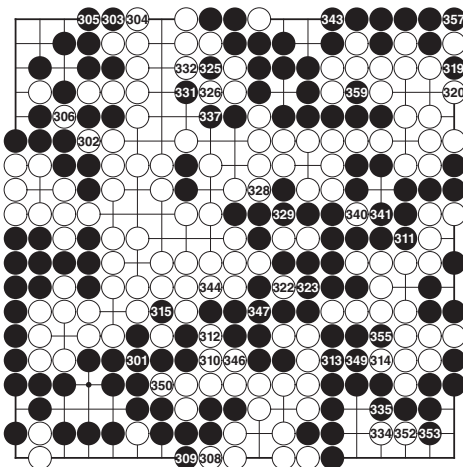


Dia. 35



Figur 6 (251–300)

282, 288, 294, 300 schlagen 273; 285, 291, 297 auf 273



Figur 7 (301–359)

307 schlägt 306; 316 rechts neben 307; 317 auf 306;
318, 324, 330, 336, 342, 348, 354 schlägt 315; 321, 327,
333, 339, 345, 351, 356 auf 315; 338 auf 325; 358 auf 319

Impressum DGoZ 4/2018

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.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.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: Daniel an der Brügge, Heijko Bauer, Steffi Hebsacker, Ferdinand Helle, Bettina Kullik, Philipp Lindner, Manja Marz, Michael Marz, Marc Oliver Rieger

Fotos: Heijko Bauer, Tobias Berben, Misha Krylov, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, Emanuel Jun Schaaf, Sabine Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoon: Andreas Fecke, Angelika Rieger, Maria Wohnig

Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, info@hebsacker-verlag.de
Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 5/2018:
Mittwoch, der 19.10.2018

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

Deutschlandpokal 2018

Zwischenstand nach 6 von 13 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (64 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	S	Summe
1 Maile, Thomas	1k	2	2	2	-	-	2	8
2 Drewitz, Michael	2k	3	-	2	-	2	-	7
3 Quathamer, Casjen	1d	4	-	0	0	2	-	6
4 Pittner, Thomas	1k	4	0	2	-	-	-	6
5 Kettenring, Thomas	3d	-	2	-	2	-	-	4
Wandelt, Lukas	1k	-	-	-	-	2	2	4
7 Mex, Gerhard	1k	3	0	0	0	0	0	3
8 Otte, Berthold	2k	3	-	-	-	-	-	3
Weigelt, Timo	1d	3	-	-	-	-	-	3
10 Gauthier, Lena	1k	2	-	0	0	0	-	2

Die Pokalturniere 2018:

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

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (93 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	S	Summe
1 Langlotz, Tobias	9k	4	0	2	-	-	6	12
2 Hartig, Silvia	9k	1	0	2	2	-	3	8
3 Donle, Isabel	5k	-	-	2	-	6	-	8
Gemander, Patrick	6k	-	6	-	2	-	-	8
Kirch, Daniel	5k	-	6	-	2	-	-	8
6 Würfel, Tim Robert	4k	2	-	0	-	4	-	6
7 Cinar, Kasim	3k	2	-	-	-	4	-	6
Janke, Maximilian	5k	-	4	-	2	-	-	6
Müller, Marcus	7k	-	-	4	-	2	-	6
Reinke, Hendrik	4k	-	2	-	4	-	-	6

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

Kürzel:

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

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

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	ER	H	S	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 Habsacker, Hannah	15k	-	0	4	-	-	-	4
Weber, Timo	12k	0	-	4	-	-	-	4
6 Arnhold, Moritz	11k	-	-	-	-	4	-	4
Dzioba, Justin	15k	-	-	4	-	-	-	4
Henkel, Marco	10k	-	-	4	-	-	-	4
Le, Vincent	15k	-	-	4	-	-	-	4
Quathamer, Elizaveta	18k	4	-	-	-	-	-	4
Shen, Yiheng	16k	4	-	-	-	-	-	4
Skrypov, Ivan	15k	-	-	-	4	-	-	4
Weber, Jens	12k	4	-	-	-	-	-	4



* Die kompletten Pokalisten 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 55 Turniere gewertet, es spielen 69 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 Kirby	2007	Frankfurt	1k	7	20
3	Pittner	Arwen	2007	Berlin	14k	9	19
4	Zhu	Kevin	2006	Ratingen	11k	5	13
5	Marz	Ferdinand	2006	Jena	6k	8	12
6	Hebsacker	Hannah	2006	Hamburg	13k	6	10
7	Rieger	Angelika	2006	Trier	9k	4	9
8	Dottan	Immanuel	2006	Berlin	5k	4	8
9	Dottan	Adam	2010	Berlin	11k	4	8
10	Bauer	Camilo	2009	Fürth	17k	4	8

U18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	Berlin	4d	11	29
2	Donle	Isabel	2002	Potsdam	4k	8	18
3	Schomberg	Jan	2001	Meerbusch	1d	4	13
4	Tu	Jakob	U16	Berlin	7k	4	12
5	Chen	Feiyang	2004	Frankfurt	3d	4	11
6	Herwig	Max	2002	Mainz	8k	4	10
7	Asanovic	Marijan	2002	Berlin	8k	3	8
8	Weber	Jens	2003	Ratingen	12k	3	8
9	Semmler	Gregor	2004	Jena	2k	4	7
10	Thum	Alessio	U16	Mettmann	13k	4	7

urtsjahr und am besten, auf welchen Turnieren ihr gespielt habt.

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

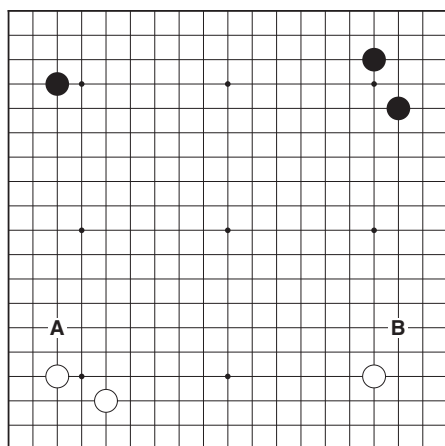
Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns. Ihr erreicht uns unter: kiri@dgob.de, auf Facebook unter „Kids- und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

Maria &
Sabine Wohnig

Der Durchbruch zum 12. Kyu (6): Empathie

von Klaus Petri

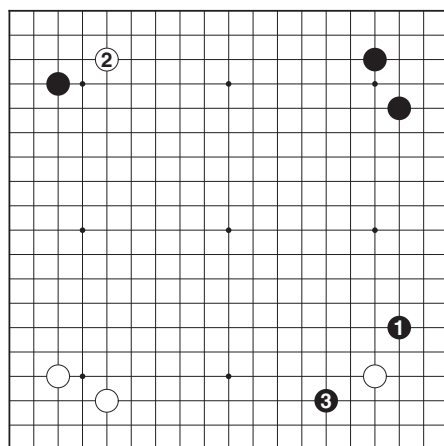
In Folge 4 hatte ich den Leser ermutigt, Kakaris zu spielen. Ein Leser wendete danach ein, dies sei weder nötig, noch besonders nützlich beim Stärkerwerden.¹ Ein Shimari oder eine Ausdehnung sei im Regelfall ähnlich gut wie ein Kakari, und deswegen sei es nicht wichtig, den angehenden 12-Kyus das Kakarispielen nahezulegen. Wenn diese das eben nicht wollen, mache das keinen großen Unterschied. Das sehe ich nicht so! Obwohl ich dem zweiten Teil der Aussage zustimmen kann und die Entscheidung



Dia. 1

zwischen Shimari und Kakari für eine Frage des Spielstils und nicht der Spielstärke halte, denke ich, es gibt Spielstile, die es einfacher machen, besser zu werden. Aus den Kakaris entstehen Situationen, die wichtig sind, um Go spielen zu lernen. Das ist unabhängig davon richtig, ob ein bestimmtes Kakari ein besserer Zug als ein Shimari ist. Aus Kakaris entstehen potentiell schwache Gruppen auf beiden Seiten, die noch stabilisiert werden müssen. Wer diese Probleme

¹ Genaugenommen ist nur das Schreiben von Leserbriefen ausgesprochen geeignet, um 12kyu zu werden.



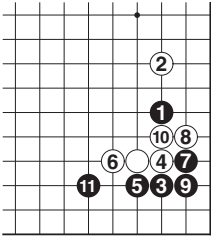
Dia. 2

immer umgeht, wird weniger schnell stärker werden, als ein Spieler, der sich im Umgang mit schwachen Gruppen übt.

Wie soll man nun mit den Kleinen und Schwachen umgehen? Das ist eine Frage der Empathie! Zum einen ist es wichtig zu erleben, welche Gruppen überhaupt schwach werden können. Betrachten wir eine konkrete Stellung am Partiebegrinn und fragen uns, welches Kakari Schwarz in Diagramm 1 spielen sollte. Der Zug B ist klar besser als der Zug A. Aber warum? Dies liegt daran, dass die weiße Ecke bei A bereits so stark ist, dass sie kaum jemals eine schwache Gruppe werden wird. Der weiße Eckstein bei B allerdings könnte ohne weiteres schwach werden.

Wenn ich selbst eine schwache Gruppe bekomme, ist dies halb so schlimm, falls sie nur von schwachen gegnerischen Gruppen bedrängt wird. Sind aber alle Gruppen um meine schwache Gruppe herum bereits stark, so bin ich in Schwierigkeiten.² Ich

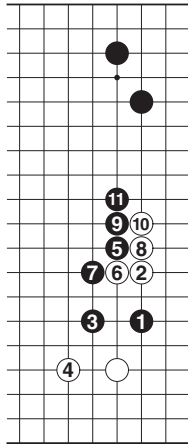
² Man stelle sich hierzu einen Erstklässler vor, der sich gegen andere Erstklässler angemessen wehren kann. Trotzdem ist er in Schwierigkeiten, wenn plötzlich zwei gemeine Viertklässler auftauchen und ihn ärgern wollen.



Dia. 3

brauche also Empathie für alle Steine und Gruppen auf dem Brett, egal ob sie meine Farbe haben oder nicht.

Das gilt es an konkreten Beispielen zu verste-



Dia. 4

hen. Schauen wir uns Diagramm 2 an: Schwarz spielt Kakari und Weiß spielt Tenuki. Nun kommt der weiße Eckstein nach der zweiten Annäherung bereits ein wenig in Bedrängnis. Das Kakari auf den schwachen Stein zahlt sich aus. Auch in den Diagrammen 3 und 4 spielt es eine Rolle, dass der Stein in der Ecke noch allein ist. Der schwarze Kakaristein wird in die Zange genommen. Da aber die Ecke

noch nicht besonders stark oder besonders sicher ist, kann sich Schwarz leicht stabilisieren. Hierzu gibt es verschiedene Möglichkeiten.³

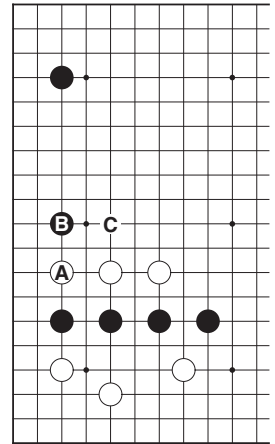
Kehren wir mit Diagramm 5 zu einer Stellung aus einer konkreten Partie zurück. Schwarz hat das Kakari gegen die starke Ecke gespielt. Da die weiße Ecke sich bereits stark fühlt und

³ Die Tatsache, dass es zahlreiche Varianten gibt, um in dieser Region eine stabile Gruppe zu bauen, auch wenn dabei manchmal der ursprüngliche Kakaristein aufgegeben wird, zeigt, dass der potentiell schwache weiße Eckstein dem Schwarzen gewissen Handlungsspielraum gibt.

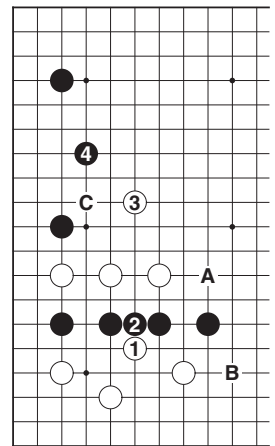
nicht ziehen muss, kann Weiß seine zweite potentiell schwache Gruppe locker sanieren. Schwarz B kommt arg in Bedrängnis. Im Vergleich dazu musste Weiß in Diagramm 4 mit Zug 4 nochmals seine Ecke sichern, um hier nicht eingeschlossen zu werden. Dadurch hatte Schwarz die Initiative im Kampf auf der rechten Seite. Es zeigt sich immer wieder, dass schwache Gruppen nur dann Probleme haben, wenn die gegnerischen Gruppen um sie herum stark sind.

Während der ganzen Partie lohnt es sich zu beachten, welche Gruppen schwach sind oder schwach werden könnten. Nehmen wir eine weitere Stellung aus derselben Partie: der schwarze Stein auf B in Dia. 6 kann noch angegriffen werden, ebenso ist die weiße Gruppe bei A noch kei-

nesfalls sicher. Schwarz könnte seine Stein mit einem Sprung auf C helfen, was gleichzeitig Weiß bedrängen würde, und sollte dies auch bei nächster Gelegenheit tun. Weiß dagegen könnte die Sequenz in Diagramm 7 spielen und danach mit A oder B fortsetzen,



Dia. 6



Dia. 7

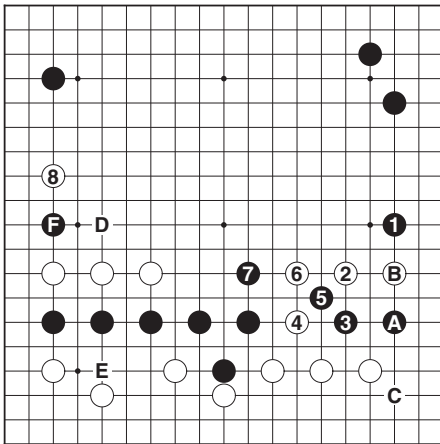
je nachdem, ob er seine Zentrumsgruppe noch für schwach hält oder bereits glücklich mit ihrer Form ist. Auch hier gibt es verschiedene mögliche Varianten. So könnte Weiß z.B. statt seinem Zug auf 3 auch auf C ziehen. Die konkreten Varianten sind sicher wichtig, aber ebenso wichtig ist die nötige Empathie, die uns sagt, dass wir uns dringend um die Schwachen kümmern sollten. Wenn eine Gruppe bereits geboren

wenn es einfach nicht der richtige Ort und der richtige Zeitpunkt ist, um sich liebevoll um eine Gruppe zu kümmern, die bei weiteren Zügen in dieser Region aus ihnen entstehen würde. In diesem Fall sollte man sich aber wenn möglich für eine Abtreibung vor dem zweiten Zug entscheiden. Abtreibungen nach dem vierten eigenen Zug mit der Kleingruppe sind nur in Ausnahmefällen ethisch vertretbar.

Einzelne Go-Steine haben gegenüber kleinen oder gar ungeborenen Kindern aber den ethischen Vorteil, dass man sie unbeaufsichtigt liegen lassen kann, ohne dass sie aus Versehen wachsen oder anderen Unfug anrichten. Auch hier ist Empathie gefragt: Wer auf die ganz Kleinen achtet, der kann oft einen Zeitpunkt finden, an dem sie doch in einem halbwegs stabilen Umfeld beginnen können zu wachsen. Auch zu diesem Thema möchte ich in Diagramm 8 ein konkretes Beispiel geben: Betrachten wir einmal nicht die technische Ausführung der Pläne, sondern den Umgang mit den Schwächlingen. S1 zeigt Empathie durch einen Zug in der Nähe der schwachen Steine A und B. Nach W2 könnte man mit einem Zug auf C in der Ecke leben, auch wenn der Stein A dabei geopfert wird. Aber ich würde auf D ziehen und mit der Entwicklung von A warten. Auch Züge im Bereich von E würden sich um eine quengelnde Gruppe kümmern. Der einzelne Stein bei A ist jedenfalls noch im ersten Zug und kann ohne große Verluste geopfert werden.

Anders sieht die Situation aus, nachdem Schwarz drei Züge investiert hat. Die Gruppe bei A ist nun zu groß für eine Abtreibung. Egal wie Schwarz konkret auf ihre Schreie reagiert, er sollte versuchen, sich um die Gruppe zu kümmern!⁴ Falls es schief geht, sammelt man dabei zumindest Erfahrungen im Umgang mit den Kleinen und Schwachen.

⁴ Ich würde einen Durchbruch versuchen, Weiß schneiden und einen Teil der einschließenden weißen Gruppen fangen. Das sollte klappen, da Weiß selbst noch recht schwach ist, wobei wir wieder bei unserem Thema wären. Weiß dagegen sollte schnellstmöglich seine Schnitte decken und nicht mit W8 ein neues Kampffeld aufmachen.



Dia. 8

wurde und eine bestimmte Größe erreicht hat, wäre es höchst zweifelhaft, sie trotz ihrer Hilfeschreie zu ignorieren, nur weil uns noch nicht klar ist, wie genau ihr zu helfen ist. Wer mit quengelnden Gruppen noch wenig Erfahrung hat, dem empfehle ich, zur Übung einfach irgendwas zu probieren. Hört die Gruppe auf zu schreien, dann sind auch wir glücklich, schreit sie weiter, versuchen wir einfach noch was anderes. Mit der Zeit entwickelt man dann eine gewisse Empathie, was die scheinbar Hilflosen benötigen und man kann ihre Botschaften besser deuten.

Leider muss ich zum Abschluss noch das heikle Thema Abtreibung ansprechen: Einzelne Steine, die eigentlich noch gar keine Gruppen sind, können gelegentlich ohne weitere Komplikationen abgetrieben werden,

International

von Lars A. Gehrke

Pair-Go-Weltmeisterschaft 2018

Am 20. und 21. August 2018 fand im Cerulean Tower Hotel in Tokyo, Japan, die Pair-Go-Weltmeisterschaft statt. Organisiert wurde sie vom japanischen und internationalen Pair-Go-Verband. Insgesamt haben 4 Länder und 9 Paare, also 18 Personen, teilgenommen. Insgesamt acht Paare, drei aus Japan, eines aus China, zwei aus Korea und zwei aus Chinese Taipei, nahmen an einem K.O.-Turnier in drei Runden teil. Das Siegerpaar spielte dann im Finale gegen die Pair-Go-Weltmeister des letzten Jahres, Yu Zhiying 6p und Ke ji 9p aus China. Es wurde mit japanischen Regeln und einem Komi von 6,5 Punkten gespielt. Die Zeiteinstellung betrug 30 Sekunden pro Zug + 10 Mal eine Minute Boyomi. Das Preisgeld lag bei 10.000.000 Yen (umgerechnet ca. 77.000 Euro).

In der ersten Runde besiegten Kato Keko 6p und Iyama Yuta 9p aus Japan Oh Yujin 6p und Shin

Jinseo 9p aus Korea. Auch das japanische Paar Fujisawa Rina 4p und Ichiriki Ryo 8p besiegten Yang Tzu-Hsuan 2p und Wang Yuan-Jyun 8p aus Chinese Taipei. Das dritte japanische Paar Hsieh Yi Min 6p und Takao Shinji 9p wurde von Choi Jeong 9p und Park Jeonghwan 9p besiegt. Die vierte Begegnung entschieden Rui Naiwei 9p und Chen Yaoye 9p aus China gegen Joanne Missingham 7p und Lin Chun-Yen aus Chinese Taipei für sich.

Auch die zweite Runde gewannen Rui Naiwei und Chen Yaoye gegen Kato Keko und Iyama Yuta und schafften es ins Halbfinale. Bei dem koreanischen Paar Choi Jeong und Park Jeonghwan handelt es sich um eine Besonderheit: Hier spielt die momentan stärkste Go-Spielerin mit dem stärksten Go-Spieler zusammen und sie bilden somit nach Rating das stärkste denkbare Go-Paar. Erwartungsgemäß gewannen sie die zweite Runde gegen Fujisawa Rina und Ichiriki Ryo und das Halbfinale gegen Rui Naiwei und Chen Yaoye.

Im Finale spielten sie mit Schwarz gegen die Vorjahressieger Yu Zhiying und Ke Ji. Im Spiel gegen Weiß früh in die beiden schwarzen Ecken und



Park Jeonghwan 9p und Choi Jeong 9p sind die Pair Go Weltmeister 2018

bekam dort großzügig Gebiet, wodurch Schwarz sich im oberen und rechten Bereich des Brettes viel Potential aufbauen konnte. Der anfängliche Invasionskampf von Weiß verlief gut für Schwarz und Weiß versuchte durch Abtrennen von Gruppen den Kampf zu vergrößern und das Spiel zu verkomplizieren. Schließlich verlor Weiß eine große Gruppe und lag ab dem Zeitpunkt deutlich hinten. In einer Endspiel-Sequenz versuchte Yu Zhiying die Entscheidungsgewalt dem Partner zu überlassen, indem sie einen Sente-Zug in dem Bereich der toten weißen Gruppe spielte. Sie übersah jedoch den Mangel an Freiheiten ihrer eigenen Gruppe, wodurch ihr Zug kein Sente Zug war. Nach dem schwarzen Tenuki musste Weiß aufgeben. Dadurch wurden Choi Jeong und Park Jeonghwan die Paar-Go-Weltmeister 2018.

Auf der Webseite www.pairgo.or.jp/pgwc/2018/index_e.php kann man sich alle Informationen über die Paar-Go-Weltmeisterschaft 2018 einholen. Auf dem Youtube-Kanal von Pandanet hat Michael Redmond 9p vier Partien (inklusive der Finalpartie) vollständig auf Englisch kommentiert.

Choi Jeong ist am 7. Oktober 1996 in der Chungcheongnam-do Provinz in Südkorea geboren. Sie war eine Schülerin von Yoo Changhyuk 9p. 2010 erreichte sie 1p, nach vielen erfolgreichen Turnieren und Paar-Go-Meisterschaften wurde ihr dieses Jahr der höchste Rang, 9p, vom koreanischen Go-Verband verliehen. Sie wird dieses Jahr 22 Jahre alt.

Park Jeonghwan ist am 11. Januar 1993 in Seoul, Südkorea, geboren. Er ist ein Schüler von Kweon Kap-yong 8p. 2006 erreichte er 1p und wurde 2010 zum 9p befördert. Er hat schon zahlreiche internationale Go-Turniere gewonnen, u.a. den LG Cup, den Mlily Cup, den GS Caltex Cup, den Fujitsu Cup u.v.m.

Kim Jaeyoung gewinnt 1. Wu Qingyuan Pokal

Das Finale des 1. Wu Qingyuan (Go Seigen) Pokals sollte vom 23. bis 26. Juli in maximal drei Runden entschieden werden. Der erste Teil des Turnieres wurde in der vorigen Ausgabe dieser Zeitung behandelt. Qualifiziert für das Finale war Kim Jaeyoung



Yu Zhiying 6p und Ke Ji 9p konnten ihren Weltmeisterschaftstitel nicht verteidigen

3p, die im Halbfinale mit Weiß mit einem halben Punkt gegen Yu Zhiying 6p gewann, und Choi Jung 9p, die im Halbfinale mit Weiß durch Aufgabe gegen Li He 5p gewann. Somit wurde das Finale zwischen den beiden koreanischen Spielerinnen entschieden. Die erste Runde am 23. Juli gewann Kim Jaeyoung mit Weiß durch Aufgabe. Die zweite Runde wurde auch von Kim Jaeyoung mit Schwarz und 5,5 Punkten Differenz gewonnen. Damit gewann Kim Jaeyoung den 1. Wu Qingyuan Pokal, der in Ehren des großartigen Wu Qingyuan, besser bekannt als Go Seigen, ins Leben gerufen wurde. Go Seigen wird von vielen Spielern als der größte Go-Spieler des 20. Jahrhunderts angesehen. Er ist am 30. November 2014 im Alter von 100 Jahren in Odawara, Japan, gestorben. Er ist in China geboren, lebte und spielte Zeit seines Lebens in Japan. Durch seine großartigen Beiträge in der Go-Theorie, z.B. dem Fuseki, hat sich das moderne Go so entwickelt, wie wir es heute spielen.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Die Go-Liga ist das einzige Turnier, das in der Sommerpause fortgesetzt wurde. Bis zum 15.08. war die Hinrunde komplett gespielt. Die Mannschaft aus Jiangsu konnte eine komfortable Führung aufbauen. Ke Jie 9p konnte auch seine gute Form in der Liga wiederfinden und brachte sein Team „Xiamen“ auf den zweiten Platz. Für die letzten beiden Mannschaften aus Zhejiang und Quzhou ist die Luft schon ganz dünn. Der Klassenerhalt wird immer unwahrscheinlicher. Die Tabelle:

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Jiangsu	32	36
2	Xiamen	28	31
3	Supor Hangzhou	24	31
4	Jiangxi	23	31
5	Tianjin	22	28
6	Hanzhou Longyuan	20	27
7	Chongqing	20	25
8	Shandong	19	27
9	Shanghai	19	24

10	Beijing Minsheng Bank	17	25
11	Chengdu	17	25
12	Beijing Citic	17	24
13	Zhejiang	9	17
14	Quzhou	6	13

Japan

von James Brückl

Gosei

Am 03.08.2018 trug sich *die* Überraschung des Sommers zu. Kyo Kagen 7p, der sich im Mai als Herausforderer Iyama Yutas qualifizieren konnte, besiegte selbigen in der entscheidenden Partie und errang den Gosei-Titel. Allein dies ist natürlich ganz beachtlich. Geradezu erstaunlich ist aber die Art und Weise dieses Titelsieges, denn Kyo Kagen entschied alle drei gespielten Partien für sich! Iyama Yuta hält damit derzeit nicht mehr alle sieben großen Titel, sondern „nur“ noch derer sechs.

Meijin

Die Meijin-Liga wurde abgeschlossen und Cho U 9p konnte sich unangefochten und ohne Partieverlust (8:0) das Recht zur Herausforderung von Iyama Yuta 9p erkämpfen. Beginnend Ende August wird in einem Best-of-Seven mit Spielen bis maximal Anfang November der Titelträger ausgespielt. Vielleicht hält Cho seine bestechende Form und kann Iyama Yuta in Gefahr bringen.

Honinbo

Nachdem sich Yamashita Keigo 9p als Herausforderer Iyama Yutas durchsetzen konnte, begann Mitte Mai der Titelkampf. Das erste Spiel konnte Yamashita Keigo für sich entscheiden, was entsprechend gute Chancen für dieses Best-of-Seven zu eröffnen schien. Iyama Yuta ließ sodann aber keine Zweifel an seinen Qualitäten aufkommen und siegte in den vier darauffolgenden Spielen und verteidigte somit mit dem letzten Spiel Anfang Juli seinen Titel.

Igo Masters

In diesem Turnier für betagte Titelträger (hier gibt es ein Mindestalter!) setzte sich im Finale Yoda

Norimoto 9p gegen Kataoka Satoshi 9p durch und wird dadurch der 8. Meister der alten Meister.

Weitere Ligen

Die Kisei-Liga ist im vollen Gange (Yamashita Keigo 9p führt hier in der S-Liga mit einem 4:0, zwei weitere Spieler, Kyo Kagen 7p und Kono Rin 9p, könnten aber noch gleichziehen, sollte der Führende straucheln) und im Oza-Turnier entscheidet sich der Herausforderer von Iyama Yuta im Duell zwischen Ichiriki Ryo 8p und Motoki Katsuya 8p. Auch im Tengen-Turnier steht das Final-Match unmittelbar bevor. Hier treffen Kyo Kagen, 7p, und Yamashita Keigo, 9p, aufeinander, amtierender Tengen ist wiederum Iyama Yuta.

Honinbo der Frauen

Im Honinbo der Frauen steht Fujisawa Rina 4p gegen O Keii 3p im Halbfinale. Der Sieger dieser Begegnung trifft auf Ueno Asami 2p und wird um das Recht zur Herausforderung der Titelträgerin Xie Yimin 6p spielen.

Aizu Cup

Nachdem sich Xie Yimin 6p im Mai im Qualifikationsturnier gegen Yoshida Mika 8p durchsetzen konnte, unterlag sie in dem im Juni folgenden Best-of-Three der Titelträgerin Fujisawa Rina, die damit ihren Titel verteidigen konnte.

Korea

von Tobias Berben

GS Caltex Cup

Shin Jinseo 9p hat im Finale des 24. GS Caltex Cups 3:2 gegen Lee Sedol gewonnen.

Der GS Caltex Cup wird von der GS Caltex Corporation und den Daily Economic News gesponsert. Er hat derzeit das höchste Preisgeld in Südkorea. Das Hauptturnier ist ein K.O.-Turnier mit 16 Spielern und das Finale ein Best-of-Five. Die Bedenkzeit beträgt nur 10 Min. Hauptzeit mit 3 x 40s Byoyomi. Die Siegprämie beläuft sich auf stolze 50.000.000 Won (ca. 38.000 Euro).

Maxim Cup

Den 19. Maxim Cup hat Cho Hanseung 9p im Finale gegen Park Yeonghun 9p gewonnen.

Der Maxim Cup wird von Dong Suh Foods gesponsert. Teilnehmen dürfen alle aktiven 9p-Spieler. Das Komi beträgt 6,5 Punkte und die Bedenkzeit 30 Minuten pro Spieler.

Daejoo Cup

Cho Chikun 9p hat den 5. Daejoo Cup gegen Cho Hyeyeon 9p gewonnen.

Shinin-Wang Cup

Shin Minjung 6p hat den 5. Shinin-Wang Cup gewonnen. Im Finale besiegte er Han Sangcho 1p mit 2:0.

Der Shinin-Wang Cup ist ein Titelkampf für Nachwuchsspieler, bei dem 16 Profis in einem einfachen K.O.-System gegeneinander antreten und die Finalisten ein Best-of-Three ausspielen. Das Preisgeld für den Sieger beträgt 33.000.000 Won (ca. 25.000 Euro), der Zweitplatzierte erhält 7.000.000 Won (ca. 5.000 Euro).

Koreanische Rangliste

Pl. Name	+	-	Quote
1 Choi Jung 9p	48	12	80%
2 Byun Sangil 9p	41	8	84%
Kim Jaeyoung 4p	41	19	68%
4 Shin Jinseo 9p	38	15	72%
5 Lee Sedol 9p	34	14	71%
6 Shin Minjun 8p	33	12	73%
7 Kim Jiseok 9p	31	8	79%
8 Sul Hyunjun 4p	29	9	76%
9 O Yujin 6p	28	14	67%
Song Jihoon 4p	28	14	67%
Jeong Seojun 2p	28	17	62%
12 Park Junghwan 9p	27	7	79%
Lee Donghoon 9p	27	13	68%
14 Yun Chanhee 7p	26	8	76%
An Jungki 4p	26	10	72%
16 Lee Wonyoung 7p	25	6	81%
Heo Yeongho 9p	25	8	76%
Kang Dongyun 9p	25	9	74%
Lee Changseok 4p	25	11	69%
20 Na Hyun 9p	24	10	71%
Park Geunho 3p	24	12	67%

Hallo, liebe Kinder!

Wollt Ihr später mal Forscher werden? Vielleicht als Astronom das Weltall erkunden? Oder als Biologe neue Pflanzenarten entdecken? Oder als Informatiker intelligente Roboter erschaffen? Bis es mal soweit ist, habt Ihr wohl noch einige Jahre Schule und Studium vor Euch, aber immerhin gibt es für Kinder und Jugendliche einen Wettbewerb, bei dem man schon mal ein wenig forschen kann. Der Wettbewerb heißt „Jugend forscht“ und findet jedes Jahr überall in Deutschland statt.

Dabei kann man auch im Gebiet Mathematik forschen, und das hat eine 10-jährige Go-Spielerin gemacht. Sie hat sich gefragt, wieviele Freiheiten eine Gruppe von Go-Steinen denn mindestens und höchstens haben kann.

Wenn wir zum Beispiel fünf Steine haben – wie können wir die so auf ein Go-Brett legen, dass sie möglichst wenig Freiheiten haben? Und wieviele sind das dann? Das hängt natürlich noch davon ab, ob man die Steine in die Ecke legen darf oder an den Rand oder in die Mitte eines Go-Bretts. Probiere es doch mal aus (Lösung siehe unten)! Und wieviele Freiheiten sind es, wenn wir 6, 7, 8, 9 oder noch mehr Steine sind? Kannst Du vielleicht sogar eine Regel finden, wieviele Freiheiten es jeweils mindestens gibt? Das ist ganz schön knifflig, aber

man kann diese Regel finden, wenn man systematisch probiert.

Ein richtiger Mathematiker wäre dann natürlich erst glücklich, wenn er wirklich bewiesen hat, dass es nicht doch mit noch weniger Freiheiten geht.

Und wie sieht es mit Gruppen mit möglichst vielen Freiheiten aus? Nun, das ist erstmal einfach: Da legt man die Steine einfach in eine lange Reihe. Aber was, wenn das Brett dafür nicht ausreicht? Dann wird es schnell kompliziert: Wieviele Freiheiten kann eine Gruppe auf einem 19×19 Brett maximal haben? So ganz genau weiß man die Antwort noch nicht! Vielleicht findest Du sie?

Ihre Arbeit zu diesem Thema hat unsere Go-Spielerin jedenfalls beim Regionalwettbewerb von „Jugend forscht“ vorgestellt und damit den 2. Platz gewonnen (bei den jüngeren, bei denen das dann „Schüler experimentieren“ heißt). Wenn Du vielleicht auch Ideen für ein Forschungsprojekt hast (ob über Go oder etwas ganz anderes), dann schau mal im Internet auf www.jugend-forscht.de oder frag Deine Lehrer danach.

Viel Erfolg und viel Spaß beim Forschen!



Bis bald,

Euer **黑 Hej**



Lösung:
Bei fünf Steinen in der Ecke gibt es mindestens vier Freiheiten, am Rand sind es sechs und in der Mitte neun. Auf einem 19×19 -Brett hat die Gruppe mit den meisten Freiheiten, die man kennt, 229 Freiheiten. Wenn Du eine mit mehr Freiheiten findest, dann schreibe uns unbedingt: fs-nachwuchs@dgob.de

Ausschreibung

zur Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft 2018 am 2. Dezember 2018

Ort: CAPERA, Wilhelmshöher Allee 260, 34131 Kassel. Die Räume liegen direkt gegenüber dem ICE-Bahnhof Kassel-Wilhelmshöhe
Kontakt: Frank Quathamer, frank@quathamer.de, 0163-7091914
Anmeldeschluss: Samstag, 2. Dezember, 11:45 Uhr.
Der Beginn der ersten Runde ist für 12 Uhr angesetzt. Gegen 13 Uhr gibt es für alle vorangemeldeten Teilnehmer kostenloses Mittagessen.

Die Teilnahme ist kostenlos. An der Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des Deutschen Go-Bunds.
- Spielstärke mindestens 3-Dan oder Gewinner eines lokalen Qualifikationsturniers.
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Wohnsitz in Deutschland.

Bei 10 oder weniger Teilnehmern wird doppeltes (bzw. vierfaches, sechsfaches, ...) „jeder gegen jeden“ gespielt. Es gibt so viele Runden wie möglich, jedoch höchstens 20, und keinen Rundenüberhang im doppelten „jeder gegen jeden“. Bei 11 oder mehr Teilnehmern werden 16 Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Weiß erhält 7 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 10 Minuten und kein Byoyomi.

Bei acht oder mehr Teilnehmern stellt der DGoB ein Preisgeld von 75/50/25 für die ersten drei Plätze.

Ausschreibung

zur Deutschen Paar-Go-Meisterschaft 2018 am 3. und 4. November 2018

Ort: Pelkovenschlössl, Moosacher St.-Martins-Platz 2, 80992 München
Kontakt: Philip Hiller, philip.hiller@gmail.com, 0171-4071966
Anmeldeschluss: Samstag, 3. November, 12:30 Uhr, Erste Runde 13 Uhr

An der Deutschen Paar-Go-Meisterschaft kann jedes Team bestehend aus einer weiblichen Spielerin und einem männlichen Spieler teilnehmen, das die folgende Bedingungen erfüllen:

- Beide Spieler sind Mitglied eines Landesverbandes des DGoB.
- Die Summe der höchsten Ratingzahlen beider Spieler in den letzten zwölf Monaten in der Europäischen Spielerdatenbank ist mindestens 3.500 Punkte. (Falls einem Mitglied eines Landesverbandes des DGoB keine derartige Ratingzahl zugeordnet werden kann oder die ermittelte Ratingzahl unrealistisch ist, so kann der DGoB auf Antrag für dieses Mitglied eine Ratingzahl festlegen.)
- Beide Spieler haben die deutsche Staatsbürgerschaft oder leben seit mindestens fünf Jahren in Deutschland.

Bei sechs oder weniger teilnehmenden Paaren wird „jedes gegen jedes“ gespielt. Bei sieben oder mehr werden fünf Runden Schweizer System gespielt.

Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten ohne Byoyomi. Weiß erhält 7 Komi. Die Turnierordnung und die aktuelle Setzliste stehen unter der Rubrik „Meisterschaften“ auf den Webseiten des DGoB.

Jedes teilnehmende Paar muss alle Runden mitspielen, es wird kein Startgeld erhoben. Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von mindestens 200/100/50 Euro je Paar aus. Für die teilweise Erstattung der Fahrtkosten können Zuschüsse beim FS Meisterschaften fs-meisterschaften@dgo.de beantragt werden.

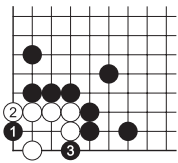
Problecke

von Timo Kreuzer

Herzlichen Glückwunsch an Monika Reimpell, die sich in dieser Ausgabe bereits zum neunten Male an die Spitze setzen konnte!

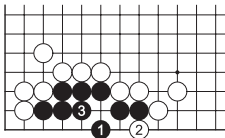
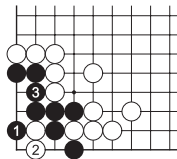
In der letzten Ausgabe haben die stärkeren Spieler bei den schwierigen Problemen geschwächt. Etwas mehr Einsatz bitte. Das ist natürlich nur halb ernst gemeint und wie immer wünsche ich vor allen Dingen Spaß und Freude beim Rätseln. Bei allen Problemen ist Schwarz am Zug.

Lösungen zu 3/2018



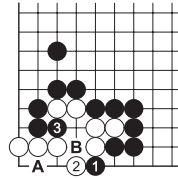
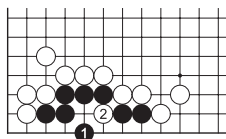
Lösung 1:
Korrekt. 1 ist der vitale Punkt.

Lösung 2:
Korrekt. 1 bringt der Gruppe leben. Weiß 2 kann auch auf 3 gespielt werden, um wenigstens noch zwei schwarze Steine zu fangen.



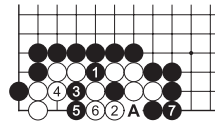
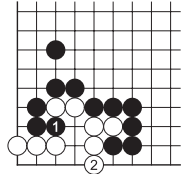
Lösung 3:
Korrekt. Nur so kann die schwarze Gruppe leben. Werden 1 oder 3 anders gespielt, kann Weiß die Gruppe töten.

Falsch. Hier ein Beispiel wie es nicht geht. Nach Weiß 2 ist die schwarze Gruppe tot.



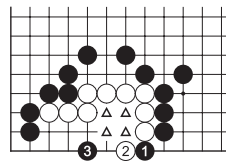
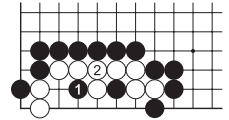
Lösung 4:
Korrekt. Hane am Rand ist die Lösung. Nach der Sequenz im Diagramm sind A und B miai.

Falsch. Fängt Schwarz so an, kann Weiß geschickt mit 2 kontern, so dass die Gruppe lebt.



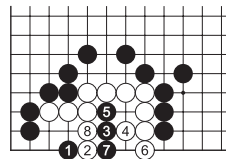
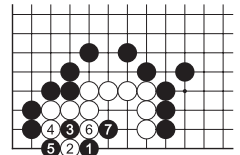
Lösung 5:
Korrekt. Freiheitenmangel ist hier das Thema. Nach Schwarz 7 kann Weiß leider nicht auf A spielen, um das zweite Auge zu bauen.

Falsch. So geht es nicht. Weiß spielt den vitalen Punkt und seine Gruppe ist nicht tot.



Lösung 6:
Korrekt. Nach der Kombination 1 und 3 verbleiben Weiß noch die markierten Felder, um zwei Augen zu bauen. Das reicht nicht, so dass die Gruppe tot ist.

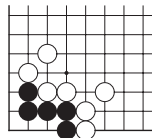
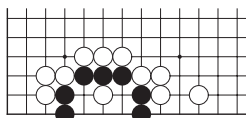
Falsch 1. Zuerst den Affensprung zu spielen resultiert bestenfalls in einem Ko.



Falsch 2. Ein Seki kann natürlich auch wieder errungen werden.

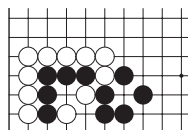
Probleme 4/2018

Problem 1:
Ein Klassiker. (3P)

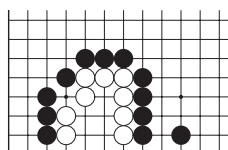


Problem 2:
Schwarz soll leben. (3P)

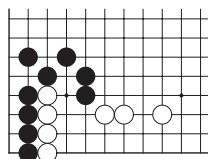
Problem 3:
Eine schwarze Gruppe soll gerettet werden. (4P)



Problem 4:
Fünf schwarze Steine sind in Gefahr. (4P)



Problem 5:
Schwarz soll töten. (5P)



Problem 6:
Ein Endspielproblem. (6P)

Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	3/18	24	427
Wirth, Alexander	1k	3/18	24	415
Busch, Rainer (1)	6k	3/18	24	398
Gawron, Christian (8)	2d	3/18	24	389
Wacker, Klaus	8k	2/18	-3	380
Hell, Otto (4)	3k	3/18	20	376
Schunda, Peter	12k	3/18	19	370
Herwig, Bernhard (3)	1d	6/17	-3	360
v. Erichsen, Svante (2)	2d	3/18	24	314
Koch, Kris (1)	4k	3/18	24	312
Wolfgang, Jens	4k	3/18	24	294
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	3/18	19	281
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	5/17	-3	268
Herwig, Max (2)	17k	6/17	-3	228
Gabe, Axel (1)	5k	3/18	24	188
Urmoneit, Regina (1)	13k	3/18	24	187
Schreiber, Burkhard (3)	3k	3/18	20	160
Hildebrandt, Alexander	9k	2/18	-3	154
Wagner, Gabriel	3d	5/17	-3	134
Herter, Rainer (3)	4k	3/18	24	112
Ewe, Thorwald (4)	8k	3/18	19	103
Hartmann, Christian	4k	3/18	24	101
Pauli, Robert (8)	1d	3/18	30	100
Weickert, Thomas	6k	2/18	-3	83
Gronau, Max	1d	3/17	-3	79
Weigelt, Timo	1d	4/17	-3	56
Tron, Raphael	16k	5/17	-3	45
Kostyuchenko, Denis	14k	5/17	-3	44
Schott, Heiko	7k	4/17	-3	24
Reinicz, Thomas (1)	3k	3/18	24	24
Scheibe, Rene	9k	3/18	19	19
Penner, Markus	2k	6/17	-3	18
Kehmann, Hartmut (1)	1d	4/17	-3	14

Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teiln.	+/-	Pkte.
Reimpell, Monika (8)	2d	3/18	24	550
Mertin, Stefan (1)	8k	3/18	19	507
Schlipf, Jan	8k	3/18	24	507
Millies, Oliver	3d	2/18	-3	495
Lorenzen, Klaus (2)	2k	3/18	24	475
Xu, Mei De (1)	3k	3/18	24	471
Schönfeld, Ralf (2)	8k	5/17	-3	454
Gorenflo, Helmut (2)	9k	3/18	20	446
Hartmann, Kirsten	1k	3/18	24	427

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 (19.10.2018) an:

Timo Kreuzer

Kroosweg 38

21073 Hamburg

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

problemecke@dgo.de

Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgo.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: _____

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: Lars Gehrke, Schulstr. 37/3, 72147 Nehren, Tel.: (0173) 2015374, Email: lars.a.gehrke@gmail.com

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 Wöhrig, 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, Lönssstr. 14, 21077 Hamburg, fs-presse@dgob.de

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

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

Regeln: Robert Jasiek, Aaraauer 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: Wasti Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Uhländerstrasse 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 Rotermond, Holtenauer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ

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

DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de. **Vorsitzender:** Thomas Brucksch, Hansenstr. 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Alles zu finden auf www.go-spiele.de!



Incredible.
Das ultimative Set
30% Rabatt
... nur auf go-spiele.de!

Go-Anfängerpakete

Unsere Anfängerpakete bieten alles, was man zu Beginn für das Erlernen des Go-Spiel braucht - und das zu fairen und rabattierten Preisen.



Unser **9x9-Anfänger-Set** für gehobene Ansprüche mit einem Shinkaya-Brett und Glassteinen im Baumwollbeutel ...



Eie große Auswahl an Go-Komplettsets, mit **10% Rabatt** auf die Einzelpreise ...

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

Oktober

6/7 **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

20 (Sa) **Berlin**

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

20/21 **Jena**

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

20/21 **Dortmund**

Dango Dortmund, Internationales Begegnungszentrum (IBZ), Emil-Figge-Str. 59, Kontakt: Lars Gerke, lars.a.gehrke@gmail.com, Anmeldeschluss: 11.30 Uhr

27/28 **Mannheim**

Mannheim Go Open Autumn / 21. Mannheimer Aji, Volkshaus Neckarau, Rheingoldstraße 47-49, Kontakt: Wilhelm Bühler, 07244/7421065, hallo@badengo.org, Anmeldeschluss: 12:00 Uhr

November

3/4 **München**

22te Münchner „Bierseidel“ Go Turnier, Pelkoven Schlössl, Moosacher St.-Martins-Platz 3, Kontakt: Georg Mischler, 0163-3712267, schorsch@schorsch.com, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

3/4 **München**

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft, Pelkoven Schlössl, Moosacher St.-Martins-Platz 3, Kontakt: Georg Mischler, 0163-3712267, schorsch@schorsch.com, Anmeldeschluss: 12:30 Uhr

10 (Sa) **Winterthur (CH)**

19. Winterthurer Samstagsturnier

10/11 **Kassel**

6. Herkules Cup Kassel, Olof Palme Haus, Eugen-Richter-Str. 111, Kontakt: Martin Bussas, go@asbh-nordhessen.de, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

16-18 **Berlin**

21. Go to Innovation, Innovationspark Wuhlheide, Gewerbezentrums „Manfred von Ardenne“ Köpenicker Straße 325 (Haus 40), Kontakt: Martin Sattelkau, kontakt@mSattelkau.de, 0177 / 30 34 566, Anmeldeschluss: 45 Min. vor Rundenbeginn (1. Runde am Fr: 18:00 Uhr, Sa: 10:00 Uhr, So: 10:00 Uhr)

24/25 **Berlin**

39. Kranich Berlin, Hauptgebäude der Humboldt-Universität zu Berlin, Senatsaal, Unter den Linden 6, Kontakt: Andreas Urban, 030-47305315, Berliner-Kranich@gmx.net Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

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

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

