

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2018

93. Jahrgang

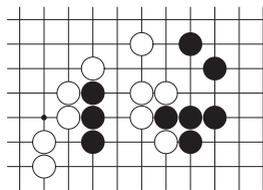


Inhalt

Go-Figur (Foto: Hannah Hebsacker)	Titel
Vorwort, Inhalt, Nachrichten.....	2–3
Fundstück.....	3
Go-Rätsel: Kennen wir uns?.....	4
Turnierberichte	4–13
Neue Go-Bücher im Herbst.....	14–15
Impressum	15
Fünf Jahre Jugendliga.....	16–19
Zu Besuch bei potentiellen EGF-Profis	20
Analyse mit AI Sensei.....	21–22
Ein Go-Abend in Hamburg.....	23
Go-Turnier in Argentinien, 2. Teil	24–25
Yoon Young Sun kommentiert (42).....	26–32
Kinderseite.....	33
Pokale	34–35
Durchbruch zum 12. Kyu (7)	36–37
Fernostnachrichten	38–41
Anfängerprobleme	42–43
Der etwas andere Zug (25).....	44–50
Go-Probleme	51–52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Organ	54
Anzeige: Hebsacker Verlag	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 40 von Yilun Yang



Kann Schwarz seine drei Steine noch retten?
Die Lösung steht auf S. 7.

Vorwort

Viele kleinere Artikel füllen dieses Mal die DGoZ. Ich finde es immer wieder erfreulich, wenn Mitglieder aus eigenem Antrieb aus ihrem Go-Leben berichten und die DGoZ somit zu einem bunten Mosaik unserer vielfältigen Go-Welt wird.

Alle Leserinnen und Leser dürfen sich gerne dazu aufgerufen fühlen, selbst mal einen kurzen Beitrag für eine der künftigen DGoZ-Ausgaben zu verfassen und an dgoz@dgob.de einzusenden ... ●◎

Tobias Berben

Deutscher Internet Go-Pokal

Es gibt ihn wieder, den Deutschen Internet Go-Pokal. Dieses Turnier soll jährlich zwischen Herbst und Frühjahr mit einer Runde pro Monat als K.O.-System im Internet ausgetragen werden. Und die erste Saison hat auch bereits angefangen. Alle Informationen zum Turnier sind künftig auf www.digop.de zu finden. Für Fragen und Anmerkungen bin ich, Lars Gehrke, als neuer zuständiger Fachsekretär direkt unter der Adresse info@digop.de erreichbar.

Es gibt ein paar Änderungen beim DIGoP im Vergleich zu vergangenen Jahren:

- Es wird nicht nach Rating, sondern nach Selbsteinstufung gelost
- Neben KGS darf auch auf OGS und Pandanet gespielt werden (zukünftig sollen noch mehr Server erlaubt werden)
- Man muss sich künftig einmalig auf der Webseite www.digop.de anmelden, alles weitere erfolgt dann per E-mail.
- Die Standardtermine sind immer einmal im Monat am Mittwochabend, damit sind Überschneidungen mit der Bundesliga ausgeschlossen und Spielabende, die Donnerstags stattfinden, werden etwas entlastet. Trotzdem dürfen sich die Spieler selber einen individuellen Termin vereinbaren.

Prinzipiell gilt: Da ich dies jetzt zum ersten Mal mache und ich nicht sonderlich vertraut mit dem DIGoP aus den Vorjahren bin, werde ich diese Saison die neuen Möglichkeiten erst einmal testen und Erfahrung sammeln, um dann entsprechend die Spielordnung für die kommenden Spielzeiten anzupassen und neue Ideen

einzubringen. Für neue Ideen bin ich grundsätzlich offen!

Ursprünglich war die Anmeldefrist der 15. Oktober 2018. Ich hatte die Anmeldefrist aber um eine Woche nach hinten verschoben, auch weil ich es nicht rechtzeitig geschafft hatte etwas ins Forum zu posten ...

Ende Oktober haben dann alle Teilnehmer eine ausführliche E-mail von mir zum weiteren Ablauf und zur verständlichen Organisation bekommen. Im Groben wird es immer so sein, dass die Turnierpaarungen online stehen und per Email werden die Spielpartner pro Runde jeweils miteinander vertraut gemacht. Es gibt Standardtermine, die online unter digop.de/index.php?page=termine

verfügbar sind. Wenn für eine Runde die Spielpartner nichts weiteres ausgemacht haben, muss der Standardtermin auf KGS wahrgenommen werden. Ansonsten dürfen individuelle Absprachen, was Zeit und Server (KGS, OGS oder Pandanet sind erlaubt) angeht, in beiderseitigem Einverständnis getroffen werden. Darüber muss die Turnierleitung informiert werden (z. B. mit CC in der Mail).

In der ersten Runde hat alles hervorragend geklappt und ich freue mich auf eine schöne Saison und tolle Spiele und wünsche allen Teilnehmerinnen und Teilnehmer viel Spaß und Erfolg!

Lars Gehrke

Das Fundstück

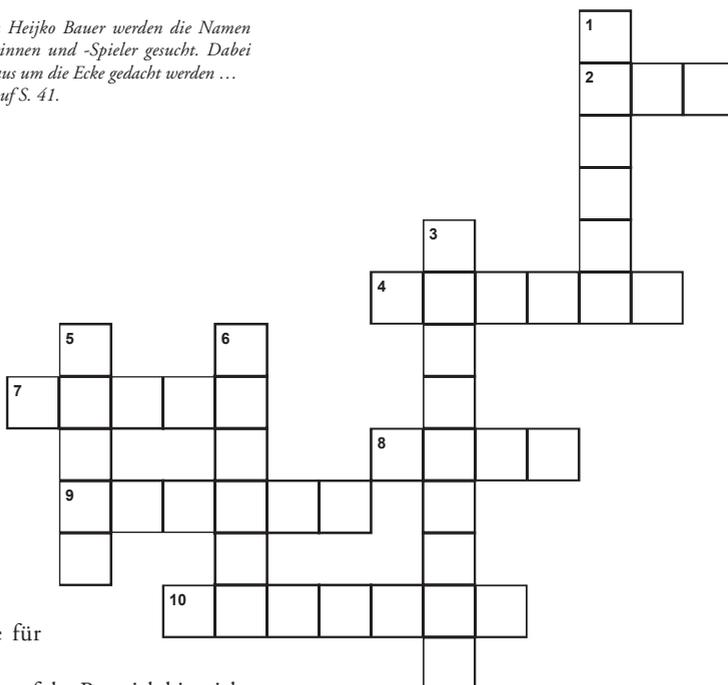


Schwarz am Zug ...

Kennen wir uns?

von Heijko Bauer

Bei diesen Rätsel von Heijko Bauer werden die Namen bekannter Go-Spielerinnen und -Spieler gesucht. Dabei muss allerdings durchaus um die Ecke gedacht werden ... Die Lösungen stehen auf S. 41.



Horizontal

2. Ein anderer Name für den Sieger.
4. Knall den Stein nicht auf das Brett ich bin nicht taub, sondern ..., klärt der Kleinste im biblischen Sinn auf.
7. Das ist der Durchbruch sagt der Fels zur schwimmenden Verbindung.
8. Im ... die Verbandssiegerin die Rösslein anspannt.
9. Dauern diese Turniere ... oder kürzer, das fragt man am besten den Fach-Mann.
10. Mit der Ecke hat er kein Problem sondern es ist ein ...

Vertikal

1. Im Süden macht Go mit ihm Schule und lernt fliegen.
3. Mach dich vom ..., raunzt Steffi bei ungeschickter Annäherung.
5. Er bringt Licht in die Jugendliga.
6. Ich werde dem keinen Riegel vor-schieben, ich rechne das Nach, sagt Marc.

Turniernotizen

1. Trierer Schach & Go Turnier

Schach und Go gleichzeitig spielen – diese Idee wurde bisher nur bei EGCs umgesetzt. Am 19. August fand nun ein solches Turnier in Trier statt. Gespielt wurde auf 8×8 und 9×9 Brettern Schach und Go in Zweier-

teams. Ganz mutige Teilnehmer hatten noch kurz vor dem Turnier Go oder Schach gelernt. Die Siegerpokale sicherten sich die weitgereisten Spieler aus Frankfurt: Kang Hwan-kuk und Feiyang Chen gewannen mit 3,5 Punkten aus 4 Runden vor Melvin Schäfer (Trier) und Jannik Jacoby (Wittlich) mit 3 Punkten. Dritte wurden die Trierer Yu-Kai Law und Angelika Rieger,

die immerhin als einzige den Turniersiegern ein Unentschieden abtrotzen konnten.

Berliner Meisterschaft, Vorrunde

Robert Jasiek hat am 28. August die Vorrunde der Berliner Meisterschaft gewonnen. Am 23.11. wird er im Titelkampf den amtierenden Berliner Meister Johannes Obenaus 6d herausfordern.

Europäische Damen-Go-Meisterschaft

Natalia Kovaleva (5d/Chelyabinsk) hat am 8. und 9. September ungeschlagen die Damen-Meisterschaft in Helsinki gewonnen. Zweite wurde Ariane Ougier (3d/Grenoble) vor Rita Pocsai (5d/Székesfehérvár).

Manja Marz (4d/Jena) konnte mit einem SOS-Punkt Vorsprung vor der Deutschen Damenmeisterin Maïke Wilms (2d/Hamburg) Platz 5 erreichen.

Hamburger Schnell-Go-Turnier

Am ersten Samstag im September fand erneut das Hamburger Schnell-Go statt. Bei 12 Teilnehmern siegt Lukas Wandelt (1d, Oldenburg) und Dennis Frieberg (9k, Hamburg) mit jeweils fünf Siegen. Es folgen auf den Plätzen Christoph Hertzberg (6k, Bremen) und Jürgen Abels (8k, Hamburg).

Wuppertaler Tonshi

Jonas Welticke (6d/Bonn) hat am 15. September in vier Runden ungeschlagen den Wuppertaler Tonshi gewonnen. Auf den Plätzen folgen Chafiq Bantla (4d/Bochum) und Christopher Kacwin (5d/Bonn).

Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft und HPM in Jena

Die Mannschaft des Carl-Zeiss-Gymnasium Jena (Elian Grigoriu/5d, Gregor Semmler/2k, Ferdinand Marz/6k) hat zuhause die diesjährige Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft gewonnen. Auf Platz 2 kam die Mannschaft des Carl-Friedrich-von-Weizsäcker-Gymnasiums aus Ratingen (Emre Cinar/1d, Jannis Büscher/1k, Kevin Zhu/10k) vor der Mannschaft des Frauenlob-Gymnasium aus Mainz (Alexander Korf/1d, Max Herwig/8k, Fabian Kraus/15k).

Das Vorgabeturnier um den Hans-Pietsch-Preis gewann das Team Trier-Wittlich (Yu-Kai Law/2d, Emanuel Schaaf/1d, Jannik Jakoby/17k).

13. Pokal des Botschafters von Japan

Am letzten Septemberwochenende fand in Berlin das Pokalturnier des Botschafters von Japan statt. An der 13. Ausgabe dieses Wettbewerbs nahmen 40 Spielerinnen und Spieler teil. Mit 5 Siegen konnte Hu Xiacheng 4d den Pokal erringen. Xiacheng ist als Steven Hu oder xhu98 auf Twitter und Youtube aktiv. Alexandru Arba 1d und Alexander Kurz 2d folgten auf den Plätzen 2 und 3. Es war ein äußerst stimmungsvolles Turnier mit unfassbar leckerem japanischem Essen.

Am Freitag herrschte im Konferenzsaal der Botschaft noch ganz anderer Trubel: 60 Kinder spielten unter der souveränen Leitung Kalli Balduins um den 10. Jugendpokal des Botschafters. In der Top-Gruppe siegte Isabell Donle 2k, in den Gruppen 2 bis 5 gewannen Elias Stern, Lukas Marian, Samara Oestreich und Valentin Tepper.

Ein besonderes Highlight war die Anwesenheit Ohashi-Senseis 6p vom Niihon-Kiin, der durch zahlreiche Partieanalysen und Simultanpartien das Turnier zu einem unvergesslichen Erlebnis für viele Teilnehmer machte.

Stuttgarter Schnell-Go Turnier

Volk-Lu Chu (5d/Stuttgart) hat am 3. Oktober unter 18 Teilnehmerinnen und Teilnehmern das Stuttgarter Schnell-Go-Turnier gewonnen. Auf den Plätzen folgen Thomas Schmid (2d/Stuttgart), Andrew Zhang (1d/Stuttgart) und Xing Yuze (1d/Heidelberg).

Berliner Herbstturnier

Bei schönem Herbstwetter und passend bunt gefärbten Bäumen im Garten des Jugendclubs trafen sich heute 30 Go-Spielerinnen und -Spieler zum diesjährigen Herbstturnier. Dank des schönen Wetters fanden sogar einige Partien im Garten statt. Niemand verhungerte, es gab auf Wunsch mal wieder chinesisches Essen: Sauer-Scharf-Suppe, Gemüsecurry mit Reis und Satayspieße in Erdnusssoße.

Nach vier spannenden Partien standen die Sieger fest: Den ersten Platz belegte ungeschlagen Yvonne Limbach 5k. Den zweiten Platz errang ebenfalls ungeschlagen Johann Ploog 25k. Auf Platz drei folgte Alexander Kurz 2d. Alle drei teilten sich das Preisgeld von insgesamt 60 Euro.

Leipziger Sommerturnier

Am Sonntagmorgen, den 26.08.2018, scheint die Sonne im Clara Zetkin Park in Leipzig. 20 motivierte Go-Spieler begeben sich auf den Weg zum Sommerturnier im Schachzentrum. Die Spielstärken der Teilnehmer sind breit gefächert, beginnend vom 25. Kyu bis hin zum 4. Dan. Es warten vier spannende Partien auf jeden. Der Organisor des Turniers, Hans Zötzsche, hält die Eröffnungsrede und erklärt die Regeln, u.a. die Verwendung von Vorgabesteinen und dass es sich um ein freies Turnier außerhalb der Wertung handelt.

Mit einer idyllischen Aussicht ins Grüne beginnen die Uhren zu ticken. Solange die Partie läuft, versinken die Spieler in tiefe Konzentration. Die Leidenschaft für Go und die Hingabe jedes Einzelnen ist von Beginn an spürbar. Dies stellen auch die interessierten Spaziergänger fest, welche die Spieler meist gar nicht erst bemerken. Gegen Ende fast jeder Partie läuft das Byoyomi und manch einer zeigt Nerven oder verliert die Uhr aus den Augen. Aber bei diesem Turnier darf der Zeiger auch mal fallen und das Spiel wird meist trotzdem ausgespielt.

Die Gebiete auf den Brettern sind hart umkämpft und oft ist der Sieger erst nach dem Auszählen bekannt. Auch ein selten gesehenes Unentschieden liegt am Ende

auf dem Tisch. Nach den Partien widmen sich die Spieler den entscheidenden Situationen und durchdenken andere Möglichkeiten. So lernen alle stetig weiter und sind voller Vorfreude auf die nächste Herausforderung.

Am Ende des Turniers stehen natürlich auch die Sieger fest. Den ersten Platz belegt dabei der Sieger des letzten Bergmannsturnier, János Nitschke 2d, Zweiter ist Christopher Lieberum 4d und den 3. Platz erreicht Frank Heinicke 5k.

Zur Siegerehrung erhalten alle Teilnehmer ein kleines Dankeschön und genießen die restliche Zeit im Park.

René Scheibe

Schweriner Drachenschlacht

Am 15. und 16.09.2018 fand in Schwerin die 16. Schweriner Drachenschlacht statt. Als Spielort stand wieder die im Jahr 1894 errichtete Volkshochschule zu Verfügung. Turnierleiterin Janet Weiher begrüßte am Samstag pünktlich um 12:00 insgesamt 44 Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Erfreulicherweise kamen zum Turnier dieses Jahr deutlich mehr Go-Spieler als im Jahr zuvor.



Go im Grünen beim Leipziger Sommerturnier



deren Lichtblick sorgte Anja Klebow, die einen selbstkreierten, wunderschönen „Go-Kuchen“ mitbrachte. Auch Jan Schröder muss lobend erwähnt werden, da er am Sonntag zur Mittagszeit, wie auch in den letzten Jahren, Schweinebraten mit Reis servierte.

Die Schweriner Go-Gruppe bedankt sich bei allen Teilnehmer für ein gelungenes Go-Turnier in angenehmer Atmosphäre und freut sich auf ein Wiedersehen im Jahr 2019.

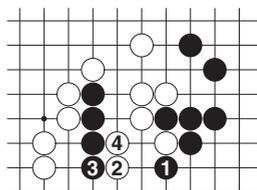
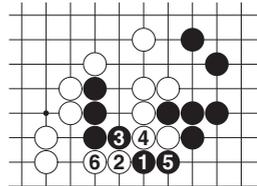
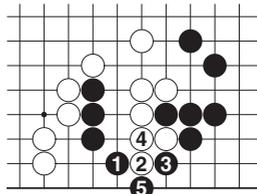
Hubert Marischen

Nach drei Partien trafen sich weit über die Hälfte der Teilnehmer zum abschließenden gemütlichen Teil zum Abendessen im „Schweriner Schnitzelhaus“. Die Mitglieder des Landesverbandes Mecklenburg-Vorpommerns folgten gleichzeitig einer Einladung zur Mitgliederversammlung, welche an einem Extra-Tisch stattfand. Der wichtigste Tagesordnungspunkt war die Wahl eines neuen Landesvorsitzenden: Jörg Sonnenberger, 1 Kyu, aus Rostock wurde einstimmig zum neuen Vorsitzenden gewählt.

Am Sonntag wurde das Turnier fortgesetzt. Nach fünf Partien gewann, nicht ganz unerwartet, ungeschlagen der Berliner Arved Pittner 4d. Zweiter wurde mit drei Siegen der Hamburger Tobias Berben 4d vor dem Greifswalder Volkmar Liebscher 4d, mit ebenfalls drei Siegen. Bei der Siegerehrung übergab Janet Weiher Geldpräsente an die Gewinner. Auch wurden durch die Vermittlung vom neuen Landesvorsitzenden Jörg Sonnenberger drei Gutscheine im Wert von jeweils 25 Euro für Internet-Trainingseinheiten des Go-Profis Guo Juan 5p verlost.

Für Essen und Trinken während des Turniers war reichlich gesorgt. Für einen beson-

Lösung zu Retten und Fangen 40



Der erste Zug von Schwarz im ersten Dia. ist der entscheidende Zug für die Anbindung an die Ecke. Danach kann Weiß nicht mehr trennen. Spielt Schwarz dagegen den gut aussehenden Zug 1 im zweiten Dia., dann hat Weiß mit 2 ein Trenn-Tesuji, denn nach 5 kann Weiß mit 6 seinen Schnittstein sichern. Auch gegen 1 im dritten Dia. hilft wieder das Tesuji auf 2, um Schwarz getrennt zu halten.

Bochumer Bambus

Am 29. und 30. September haben sich 79 Go-Spielerinnen und Spieler für den diesjährigen Bambus versammelt, der Teil des Deutschlandpokals 2018 ist. Das Ganze bei bester Stimmung, gutem Wetter und bester Verpflegung. Das Teilnehmerfeld war beinahe beängstigend stark. In der Topgruppe waren 11 Spieler, die 4d oder stärker gerankt sind.

Fast traditionell für das Bochumer Turnier, hatten die drei besten Spieler je 4 Siege und im direkten Vergleich zeigt sich, dass sie sich im Kreis geschlagen haben. Im sportlichen Sinne teilten sich dann den ersten Platz Jonas Welticke (6d, Bonn), Arved Pittner (4d, Berlin) und Lucas Neiryck (5d, Brüssel).

Franz-Josef Dickhut stand als Betreuer des Turniers allen Teilnehmern für Fragen rund um ihre Spiele stets mit Rat und Tat zur Seite. In einem Streitfall übernahm er auch die Rolle als Unparteiischer und konnte die Unstimmigkeiten diplomatisch aus dem Weg schaffen. Dafür ein besonderer Dank!

Für Gäste, die weit angereist sind, stand wie jedes Jahr wieder eine Übernachtungsmöglichkeit beim örtlichen CVJM zur Verfügung. Teilweise wurde dort übernachtet, aber mir wurde auch zugetragen, dass Spieler die Nacht im Bochumer Bermuda3eck verbracht haben. Dieses Bochumer Barviertel trägt seinen Namen wirklich zurecht.



Die Sieger Lukas Neiryck 5d, Jonas Welticke 6d und Arved Pittner 4d mit Turnierleiter Sascha Hempel (v.l.n.r.)

Mittagessen

Chili con carne mit Reis: 3,50€
Gulaschsuppe: 3€
Nudeln Bolognese: 3€
Käse-Hackfleisch-Suppe: 3€
Hack-Paprika-Topf mit Nudeln/ Reis:
Kürbissuppe (v⁺): 2,50€
Türkische Linsensuppe (v⁺): 2,50€
Nudeln mit Pesto genovese (v): 3€
Pommes (v⁺): 1,50€
Majo/ Currysauce/ Ketchup: 0,30€
Currywurst: 1,50€
Bratwurst im Brötchen: 1,50€
Frikadelle im Brötchen: 2€
Brühwürstchen im Brötchen: 1,5€
Portion Salat: 1€

Die wirklich sehr umfangreiche Turnier-Speisekarte

An beiden Tagen war das Wetter für Ende September hervorragend, so dass sich die Spieler gerne an den draußen aufgestellten Tischen aufhielten und die letzten Sonnenstrahlen des Jahres genießen konnten.

Für alle, die es bis dahin noch nicht geschafft haben, ihn zu sehen, wurde am Samstagabend bei frischem Popcorn und Bier „The Surrounding Game“ gezeigt. Am nächsten Morgen konnten sich dann alle am ausgiebigen Frühstücksbuffet stärken.

Von Seiten der Teilnehmer gab es durchweg positives Feedback. Als Turnierleitung möchte ich mich herzlich bei allen Spielern wie auch allen Helfern für ein schönes und rundes Turnier bedanken. Ein besonderer Dank geht auch an das Akafö Bochum, die uns wieder die Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt haben.

Ich würde mich freuen, euch auf den nächsten Bochumer Turnieren begrüßen zu dürfen. Am 31.03. findet die Sprosse statt (4 Runden, 30 Minuten + 20/5) und im nächsten Herbst am 29. und 30.09. der nächste Bochumer Bambus, vielleicht auch wieder als Teil des Deutschlandpokals.

Sascha Hempel

4. Frankfurter TipTap und Damenmeisterschaft 2018

Ich finde es ja eigentlich etwas doof, über mein eigenes Turnier zu berichten, denn was, außer dass ich finde, dass es das tollste Turnier in Deutschland ist, soll ich schon darüber sagen? Leider hatte ich es aber versäumt, jemanden anzuheulen, der das für mich übernimmt, und so sitze ich nun hier und versuche mein Bestes.

Fakt ist, es ist das tollste Turnier in Deutschland! Spaß beiseite; ich bin sehr zufrieden, wie es dieses Jahr gelaufen ist. Dank der Hilfe meines guten Freundes Pascal Müller mussten wir wieder keine Runde doppelt lösen. Wer beim 2. TipTap dabei war, weiß, warum ich mir noch immer ein kleines Loch ins Knie freue, wenn eine Runde ohne Probleme gelöst wird.

Aber auch neben der Lösung war das Turnier, zumindest für mich als Organisator, ein voller Erfolg! Es waren insgesamt 77 Spielerinnen und Spieler angemeldet;

zusammen mit den 10 Damen der Deutschen-Damen-Go-Meisterschaft macht das insgesamt 87 Anmeldungen. Ein neuer Rekord! Das Turnier wächst und gedeiht und ich freue mich jedes Jahr mehr auf das Kommende.

Das Turnier fand im Haus Gutleut statt. Ein wunderschönes und modernes Gebäude in direkter Nähe zum Frankfurter Hauptbahnhof. Da das ganze Haus exklusiv für uns gemietet war, konnten wir nach Herzenslust unserer Sucht frönen.

Wohl etwas überraschend, aber nicht minder souverän konnte Jonas Welticke 6d das diesjährige TipTap gewinnen. Den Anfang des Weges zum Turniersieg fand er über einen eindrucksvollen Sieg gegen Youngsam Kim 8d. Am Ende der Partie stand es Jigo auf



Turnierberichte

dem Brett, weshalb Youngsam auf einen Deckungszug verzichtete, um das Ergebnis zu schützen – Jonas aber sah den Defekt in der Stellung natürlich sofort, durch welchen er einige Steine fangen konnte – und so Youngsam zur Aufgabe zwang. Man munkelt, er sei erst der zweite Europäer, der überhaupt in der Lage war, Youngsam zu Fall zu bringen! Das geschah in der 4. Runde.

In der 5. Runde musste er gegen den letztjährigen Sieger des TipTaps, Christopher Kacwin, ran. Christopher ist, wie wir alle wissen, auch nicht von schlechten Eltern und hat es Jonas sehr schwer gemacht. In der Tat lief die Partie nicht unbedingt zu Jonas' Gunsten und so musste er, um zu siegen,

alles geben. Was er tat, war spektakulär – und so wohl praktisch nur von Jonas spielbar. Er hat eine Treppe ausgespielt, die NICHT für ihn lief, um am unteren Rand eine Gruppe von Christopher fangen zu können. Die Partie war noch immer knapp, aber am Ende konnte er sie für sich entscheiden.

Beide Partien wurden mit meinem KGS Account Bembelbote übertragen. Leider wurde es versäumt, die Partie Jonas vs. Christopher abzuspeichern, weshalb ich sie im DGoB-Forum hochgeladen habe.

So kam es nun denn, dass Jonas Welticke das diesjährige TipTap gewann! Auf den Plätzen folgen Youngsam Kim auf dem zweiten und Valerii Krushelnyskiy auf dem dritten Platz.

Dann war da natürlich noch die Deutsche Damen Go-Meisterschaft 2018, die ebenfalls in Frankfurt stattfand. Auch hier gab es hartumkämpfte Partien und den Sieg gab es nicht umsonst. Schon in der 3. Runde gab es den Kampf der Titaninnen zwischen Manja Marz und der amtierenden Meisterin Maike Wilms. Nach



Manja Marz 4d ist neue Deutsche Meisterin



Die Teilnehmerinnen der Deutschen Damen-Go-Meisterschaft 2018



einem recht frühen, sehr harten Alles-oder-Nichts-Kampf musste Maiko sich Manja geschlagen geben.

Es folgten noch die 4. und 5. Runde, die Manja souverän nach Hause gefahren hat. So konnte sie sich einmal mehr die Krone der deutschen Go-Herrlichkeit aufsetzen und ist zumindest bis zum nächsten Jahr unsere Deutsche Meisterin. Herzlichen Glückwunsch!

Den 2. Platz konnte Maiko Wilms für sich erobern, vor einer herausragenden Isabel Donle auf dem 3. Platz. Auch herzlichen Glückwunsch an diese beiden Spielerinnen!

Eigentlich sollte es ja auch drei schöne Pokale im Stile des TipTaps für die Damen geben, allerdings habe ich, blöd wie ich bin, 2019 anstatt 2018 auf ihnen verewigen lassen und sie damit für diese Meisterschaft unbrauchbar gemacht. Somit bewerbe

ich mich als Ausrichter nun hier und jetzt schon für die kommende Meisterschaft im Jahre 2019! :)

Noch einmal möchte ich mich bei allen bedanken die ihren Weg aufs TipTap gefunden haben. Wie immer habe ich mich sehr gefreut und freue mich auch schon auf nächstes Jahr!

Nicht zuletzt möchte ich mich aber noch einmal ausdrücklich bei meinen Freunden bedanken, die mir sehr fleißig geholfen haben und mir so die ein oder andere Aufgabe abgenommen haben: Pascal Müller, Chris Poerschke, Mario Di Schiena und Sebastian Mai – vielen, vielen Dank! Ohne Euch würde das TipTap nur halb so viel Spaß machen!

Bis zum nächsten Jahr, in dem wir mit dem 5. TipTap ein kleines Jubiläum feiern. Es wird vom 1. bis 3.11.2019 als Dreitageturnier stattfinden.

Benjamin Wirthmann

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2018

Pl.	Name	Club	Rang	Rating	1	2	3	4	5	Pkt.	SOS	SOSOS
1	Marz, Manja	Jena	4 Dan	2317	3+	4+	2+	7+	5+	5	173	852
2	Wilms, Maiko	Hamburg	2 Dan	2231	6+	5+	1-	3+	7+	4	173	848
3	Donle, Isabel	Berlin	2 Kyu	1869	1-	6+	5+	2-	8+	3	174	844
4	Dittmann, Jenny	Pforzheim	3 Kyu	1747	5-	1-	8+	6+	9+	3	169	834
5	Ahlborn, Marieke	Karlsruhe	1 Kyu	1941	4+	2-	3-	10+	1-	2	171	854
6	Wälde, Simone	Darmstadt	2 Kyu	1821	2-	3-	9+	4-	10+	2	165	844
7	Limbach, Yvonne	Berlin	4 Kyu	1618	8-	9+	10+	1-	2-	2	165	836
8	Quathammer, Janntje	Kassel	5 Kyu	1600	7+	10+	4-	9+	3-	3	162	836
9	Tegtmeier, Sarah	Aachen	5 Kyu	1636	10+	7-	6-	8-	4-	1	163	826
10	Klupsch, Christina	Bonn	7 Kyu	1400	9-	8-	7-	5-	6-	0	165	826

DM-Endrunde 2.0

Endrunden sind für mich immer hart gewesen: Vor Aufregung wenig Schlaf, viel Druck, oft bin ich dabei auch noch krank geworden – um dann am Ende bestenfalls als Zweiter zu enden ...

Dieses Jahr habe ich mir eine Pause gegönnt, um das Geschehen in meiner alten Heimatstadt Bremen einmal entspannt als Zuschauer zu verfolgen. Dann allerdings haben mir Mieke Narjes und Sebastian „Sibbel“ Berghoff von ihren Plänen erzählt, zusammen mit dem erfahrenen Twitch- und AGA-Streamer Xiaocheng „Stephen“ Hu einen Live-Broadcast von diesem Event zu veranstalten – und dass sie noch einen Kommentator bräuchten.

Ich sagte sofort zu, auch wenn ich mir so einen Live-Kommentar normalerweise nicht zutrauen würde. Denn ich habe weder die Medienerfahrung, um stundenlang ein Publikum zu unterhalten, noch die Spielstärke, Partien auf diesem Niveau verlässlich kommentieren zu können. Doch für die Unterhaltung war diesmal Stephen zuständig, so dass ich wirklich nur den Mund aufmachen bräuchte, wenn ich wirklich etwas zu sagen hätte. Und für die Analysequalität hatte ich Leela auf meinem Laptop! Was konnte also schiefgehen?

Die Antwort lautet natürlich: so einiges! Denn das Wichtigste für einen Live-Stream ist schnelles, stabiles Internet, und das war leider bei unserer Anreise am Mittwochabend noch nicht verfügbar, da es Probleme mit dem Uni-Rechenzentrum gab. Und so hatten wir zunächst einige Ausfälle und Unterbrechungen, bis dank der unermüdlichen Hilfe von Christoph Hertzberg irgendwann alles rund lief, von einigen Ton-Problemen mit unserem Mikro einmal abgesehen.

Inhaltlich klappte dagegen alles richtig gut: Dank Stephens Entertainer-Qualität legte ich mein Lampenfieber schnell ab und dank Leela konnten wir wohl wirklich auf Profi-Niveau kommentieren. Denn die richtigen Züge erklären kann man als 6d meist gut, nur diese selbst zu finden ist leider viel schwerer. Und außerdem war mit Kim Youngsam 8d auch noch ein menschlicher Spieler auf Profi-Niveau vor Ort, der sich die Arbeit mit mir geteilt hat und trotz anfänglicher Schüchternheit froh war, auch etwas Werbung für die Jena International Go School (JIGS) machen zu können.

Wir hatten also ein tolles Team beisammen und dann bekamen wir auch noch hochwertige und spektakuläre Partien zu sehen. Besonders beeindruckt hat mich der Sieg von Manja Marz 4d gegen den späteren Deutschen Meister Jonas Welticke 6d, bei dem sie wirklich von Anfang an stark gespielt hat. Offenbar bringt es etwas, wenn man einen 8d wie Kim Youngsam bei sich wohnen lässt. Aber auch die anderen Teilnehmer haben ihre Stärke unter Beweis gestellt: Beispielsweise lag Arved gegen Jonas über 100 Züge lang vorne, bevor er dummerweise mit einer Gruppe ins Schwimmen geriet (Partie mit Kommentar in dieser DGoZ).

Ich denke also, wir haben in diesem Jahr vielleicht nicht nur die jüngste, sondern vielmehr auch die stärkste Go-DM aller Zeiten miterleben dürfen. Am Ende kam es dennoch zum großen Showdown zwischen Jonas Welticke und Lukas Krämer, den Youngsam, Stephen und ich (plus Leela) gespannt verfolgen und gemeinsam kommentierten (Partie mit Kommentar in dieser DGoZ). Jonas war dank erfolgreicher Spiegel-Go-Strategie – die hatte auch gegen Martin schon gut funktioniert – früh vorne. Dann wurde es allerdings noch einmal richtig kompliziert. Doch Jonas behielt

Deutsche Go-Meisterschaft 2018 (Endrunde)

Pl.	Name	Club	Level	1	2	3	4	5	6	7	Pkte
1	Welticke, Jonas	Bonn	6 Dan	5+	6-	4+	8+	7+	3+	2+	6
2	Krämer, Lukas	Bonn	6 Dan	8+	5+	6+	4+	3+	7+	1-	6
3	Obenaus, Johannes	Berlin	6 Dan	6+	4-	8+	5+	2-	1-	7+	4
4	Ruzicka, Martin	Freiburg	4 Dan	7+	3+	1-	2-	5-	8=	6+	3,5
5	Pankoke, Matias	Oldenburg	5 Dan	1-	2-	7-	3-	4+	6+	8+	3
6	Marz, Manja	Jena	4 Dan	3-	1+	2-	7+	8-	5-	4-	2
7	Pittner, Arved	Berlin	4 Dan	4-	8+	5+	6-	1-	2-	3-	2
8	Kacwin, Christopher	Bonn	5 Dan	2-	7-	3-	1-	6+	4=	5-	1,5

die besseren Nerven und konnte so seinen Titel verteidigen – herzlichen Glückwunsch!

Die Kommentar-Videos können übrigens auf dem YouTube-Kanal der European Go Federation angeschaut werden. Ich möchte mich noch einmal herzlich bei Stephen, Mieke und Sibbel für ihren Rund-um-die-Uhr-Einsatz bei diesem Event bedanken sowie der guten Bremer Organisation. Und ich hoffe, dass wir so etwas bald wieder durchführen können. Auch wenn ich es bei der nächsten DM vielleicht doch mal wieder als Spieler probieren werde ...

Benjamin Teuber

10. Bremer Shudan

Zum Bremer Turnier fahre ich immer besonders gerne, immerhin habe ich in Bremen vor ca. 30 Jahren mit dem Go-Spielen angefangen. Damals war Jochen Faßbender, der erste Go-Lehrer von Hans Pietsch, einer der sehr aktiven Spieler in Bremen und ich durfte einiges von ihm lernen.

Dieses Jahr war der Turnierbesuch aber anders als sonst, denn ich war mit meiner Familie wirklich nur zum Go-Spielen dort, also ohne Verkaufstand. Da es vor einigen Wochen noch nicht klar war, ob wir Zeit haben würden, die Turnierorganisatoren aber einen Verkauf sichergestellt haben wollten, hatten wir nicht fest zugesagt und ein Go-Spieler-Kollege sorgte für einen kleinen Bücherstand. Ich habe es sehr genossen, einfach nur als

normale Teilnehmerin dabei zu sein. Kein einpacken, auspacken, einpacken und wieder auspacken, nicht immer den Stand im Blick haben müssen, sondern einfach nur spielen, zwischen den Partien klönen und entspannen – schön war das!

Es gab übrigens wieder eine ausgesprochen nette Turnierküche mit selbstgekochter Suppe von Hartmut Kehmann und der wunderbare Haselnusskuchen von Rudis Mutter darf auch nicht unerwähnt bleiben! Dieses Jahr war beim Startgeld Essen und Trinken inklusive. Es war dadurch zwar etwas höher als üblich, aber ich hatte das Gefühl, dass das nicht zu meinem Nachteil war. Und ich hoffe, dass die Turnierküche dabei kein Minus gemacht hat.

Am Samstagabend ging es dann noch ins Korea-Haus. Das Restaurant ist relativ klein und so hatte die Küche vier Gerichte zusammengestellt, die man sich jeweils zu viert teilte. Einige nette Vorspeisen gab es außerdem. Anfangs war ich sehr skeptisch, ob das mit den Vierergruppen klappen würde, aber letztendlich fanden sich die Leute zusammen, das Essen kam schnell und war auch noch sehr gut. Danke Kasim, das war ein super Sache!

Zu den Ergebnissen: Chafiq Bantla (4d/Bochum) hat bei 44 Teilnehmern ungeschlagen den 10. Bremer Shudan gewonnen, Zweiter wurde Tobias Weinert (3d/Bielefeld) vor Joachim Beggerow (3d/Braunschweig).

Es war ein rundum schönes Go-Wochenende, herzlichen Dank an die Organisatoren!

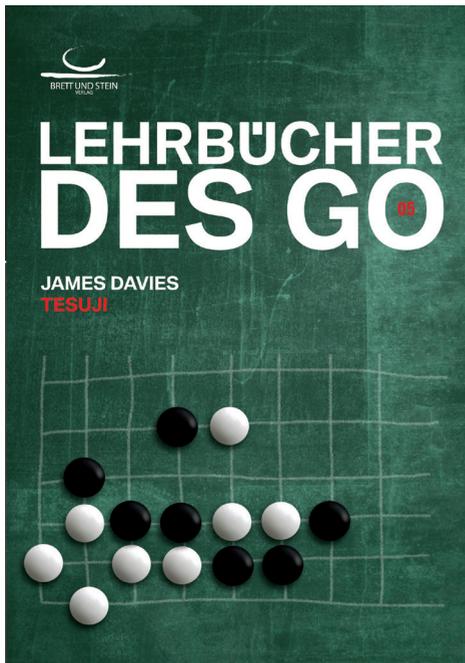
Steffi Hebsacker



Neue Go-Bücher im Herbst ...

von Gunnar Dickfeld

Wer Tesuji kennt, spielt deutlich stärker. Ob beim Fangen von Steinen oder dem Ausbrechen aus einer Umzingelung: Immer wieder kommen ähnliche Positionen vor, in denen „etwas geht“ ... wenn nur der richtige Zug erkannt wird, das Tesuji. Es ist der eine Zug, der der Stellung gerecht wird und alles aus der Form herausholt.



James Davies zeigt, wie man Tesuji erlernt. Sein klar gegliedertes Buch ist voller Beispiele, die den Fokus bei den Grundlagen halten. Spielerisch erklimmt der Leser die nächste Schwierigkeitsstufe und entwickelt ein Gefühl für den „leuchtenden“ Punkt, auf den der nächste Stein gesetzt werden muss.

Dieses Standardwerk der Go-Literatur ist nun auch in Deutsch erhältlich. Es ergänzt als fünfter Band in die Reihe „Lehrbücher des Go“.

James Davies: Lehrbücher des Go 5. Tesuji, 186 S., 19,90 EUR, ISBN 978-3-940563-45-3

Profi-Partien nachzulegen und zu analysieren ist bekanntermaßen ein Weg, seine eigenen Fähigkeiten im Go-Spiel zu verbessern. Zugegeben, Profi-Partien sind häufig sehr schwierig und in Teilen auch gar nicht ohne ausführlichen Kommentar zu verstehen. Die Steine, die auf dem Brett zu liegen kommen, zeigen nur die Spitze eines Eisbergs. Der eigentliche Berg des Rechnens, Kalkulierens und Planens bleibt dem Betrachter verborgen und kann selbst mit viel Analyse nur erahnt werden.

Dennoch lässt sich vom Nachlegen von Partien einiges lernen: welche Formen werden gewählt, in welche Richtung lenken die Spieler den Lauf der Steine, wann ist ein guter Zeitpunkt für einen Angriff oder einen Sicherungszug gekommen, auf welche scheinbar offensichtlichen Züge wird verzichtet, wie lange bleibt Aji stehen und was sich alles für größere Ziele opfern lässt. Sich auf die oft überraschenden Züge und Sequenzen einzulassen, Ihre Bedeutung zu hinterfragen,



auch für sich das tiefe Auslesen eines jeden einzelnen Zuges zu beanspruchen, fördern das Wachsen eines besseren Verständnisses für die Betrachtung des gesamten Brettes in einem Spiel.

Dieses Buch stellt nur eine kleine Auswahl von Profi-Partien vor, die 2018 gespielt wurden. Es erhebt nicht den Anspruch, dass es die „besten“ Partien eines Jahres sind, denn jedes Jahr werden mehrere tausend Profi-Partien gespielt. Selbst für einen Profi ist es daher unmöglich, sie alle zu kennen, geschweige denn sie alle im Detail zu analysieren.

Die Auswahl ist dennoch nicht willkürlich. Jede Partie dieser Sammlung enthält bemerkenswerte Züge, Formen oder Kämpfe, die nicht nur zum Nachdenken anregen, sondern auch Inspiration sein sollen, nicht immer die gleichen bekannten Mustern zu folgen. Sie sollen anregen, lokale Kämpfe in einem globalen Licht zu betrachten, sich somit auf neue Strategien einzulassen und sie selbst auszuprobieren.

Darauf bedacht von Anfang bis Ende spannende Partien zusammenzustellen, sind in diese Sammlung nicht nur Partien aus dem Finale von Wettkämpfen eingegangen, sondern auch Spiele aus den verschiedenen Liga-Systemen, aus Vorrunden und Vorentscheidungen. So bietet diese Sammlung kunstvoll gestaltete Meisterwerke, dramatische Kämpfe um kleine und große Drachen, sowie leidenschaftliche Endspurts im Wettrennen um den letzten ganzen oder halben Punkt. Es geht um: Kunst, Kämpfe und Leidenschaft.

Dieses Buch richtet sich nicht nur an Spieler, die sich die Zeit nehmen möchten, um mit Freude und Geduld Partien auf einem Goban nachzulegen. Es ist auch ein Angebot für Go-Clubs und Gruppen von Spielern, zusammen eine Partie nachzulegen und die Geschehnisse gemeinsam zu diskutieren. Es soll insgesamt anregen, (mehr) Partien auf Brettern aus Holz nachzulegen.

Gunnar Dickfeld: Kunst, Kämpfe, Leidenschaft, 172 S., Ringbuch, 14,90 EUR, ISBN 978-3-940563-45-2

Impressum DGoZ 5/2018

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: Heijko Bauer, Thomas Brückmann, Gunnar Dickfeld, Lars Gehrke, Steffi Hebsacker, Sascha Hempel, Hubert Marischen, Marc Oliver Rieger, René Scheibe, Benjamin Teuber, Benjamin Wirthmann

Fotos: Heijko Bauer, Joachim Beggerow, Tobias Berben, Marc Oliver Rieger, Sabine Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoon: Andreas Fecke, Angelika Rieger

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

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 6/2018:

Mittwoch, der 15.12.2018

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

Fünf Jahre Jugendliga – fünf Jahre „Go Future“

von Marc Oliver Rieger

Vor gut fünf Jahren gab es im DGoB, vor allem in seinem Forum, eine heftig geführte Diskussion um die Frage, wie sich der DGoB weiterentwickeln sollte, was nicht so gut läuft und was zu verbessern wäre. Angestoßen wurde sie damals von Anne Trinks. Vieles war kontrovers, nicht alles war freundlich, doch viele neue Ideen wurden dabei entworfen. Etliche sind zwar lediglich wie schön schillernde Seifenblasen eine Weile durch die Diskussion geschwebt und haben sich dann irgendwann in Luft aufgelöst. Andere Vorschläge wurden jedoch umgesetzt.

Die Diskussion behandelte sehr viele verschiedene Themen, aber ein Punkt kam immer wieder zur Sprache, der mich besonders interessierte: die Frage, wie man es schaffen könnte, mehr junge Spieler nachhaltig für das Go-Spiel zu begeistern. Es gab damals ja schon viele gute Ansätze, allen voran das Hans-Pietsch-Memorial, aber auch eine jährlich stattfindende Jugendmeisterschaft. Trotzdem – da war noch vieles möglich. Ein paar Beispiele:

- Bei der deutschen Jugendmeisterschaft nahmen 2012 nur 6 Spieler teil.
 - In Ratingen lernten dank eines engagierten Go-Lehrers Jahr für Jahr viele Kinder Go, aber selbst die besten hörten irgendwann auf, aktiv Go zu spielen, und kamen nie in der deutschen Turnierszene an.
 - Es gab nur ganz wenige Turniere in Deutschland, die für Kinder geeignet waren. Fast überall gab es nur ein Hauptturnier mit langer Bedenkzeit (zu langweilig für kleinere Kinder!) auf dem großen Brett, bei denen am Ende nur ein Platz unter ferner liefen winkte.
- Dabei gab es durchaus Go-spielende Kinder in Deutschland. Das HPM

bewies das jedes Jahr, denn auch damals waren die Teilnehmerzahlen dort schon hoch. Obwohl nicht jeder eine Schulmannschaft hat und nicht jeder so weit reisen kann. Aber nur beim HPM mitmachen: Das kann es ja auch nicht sein!

Das war also die Ausgangslage im deutschen Go. Das musste anders werden, dachte ich voll (naïvem?) Idealismus. Also, wie man das so macht als Wissenschaftler, erst einmal die Sache analysieren und dann ein Konzept erstellen. Einen klangvollen Namen für das Konzept, das dann in der DGoZ veröffentlicht wurde, fand sich auch: „Go Future“. Das konnte als Zukunft des Go oder als Aufforderung, in die Zukunft zu gehen, verstanden werden. Eckpunkte waren:

1. Mehr Kinder und Jugendliche sollen Go spielen.
2. Mehr Kinder und Jugendliche sollen zu aktiven Go-Spielern werden, die an Turnieren in Deutschland teilnehmen.
3. Wir brauchen mehr Top-Spieler in Deutschland und müssen dafür bereits in der Jugendarbeit ansetzen.

Und Ansatzpunkte dafür sollten sein:

- A: Vergrößerung der Basis: Zunächst einmal müssen mehr Kinder Go überhaupt lernen und dann auch regelmäßig spielen.

Kurioses aus 5 Jahren Jugendliga

Emre Cinar: „Ich war eine Saison der Jigokönig mit drei Jigos, was später auch in der DGoZ stand.“

Gabriel Wagner: „Es gab anfangs die Regelung, dass man erst eine Partie ohne Vorgabe spielt und dann eine mit voller Vorgabe gegen denselben Gegner. Ich habe mal die Partie ohne Vorgabe verloren und danach die, bei der ich 6 Steine Vorgabe geben musste, gewonnen!“

Nicht immer konnten sich die Go-spielenden Eltern von jungen Nachwuchstalenten zurückhalten, wenn eine spannende Jugendliga-Partie anstand, auch wenn es ja eigentlich nur um den Spaß am Spiel und das Lernen geht. Es gab sogar mal einen Fall von „Einsagen“, der von dem kleinen Jungen dann in der nachfolgenden Partiebesprechung auf Skype ganz offenherzig verraten wurde. Go-Pate: „Und dass Du da das Ko gesehen hast, war wirklich toll!“ Junge: „Ja, das hat mir Mama gesagt.“ – Na gut, kam bisher nur einmal vor ...

B: Unterstützung von Go-Lehrern: Nur mit Lehrern macht man aus Anfängern starke Spieler.
 C: Talentförderung im deutschen Go: Talente müssen motiviert und gefördert werden – oft über das hinaus, was ein örtlicher Go-Lehrer (so es einen gibt) leisten kann.

Vorschläge, wie diese Punkte umzusetzen wären, waren auch enthalten, wobei diese beim Punkt C am detailliertesten waren – einfach, weil da der DGoB selbst am ehesten aktiv werden konnte.

Und nach so vielen netten Ideen musste ich natürlich auch daran arbeiten und wurde daher zum Fachsekretär Nachwuchsförderung des DGoB.

Wenn man alle Vorschläge heute, im Abstand von fünf Jahren, liest, stellt man fest, dass wir einiges umgesetzt, anderes hingegen nur begonnen haben und wieder anderes einfach nicht funktioniert hat. Eigentlich wäre es an der Zeit, da nochmal zweite Anläufe zu starten.

Beim Punkt A waren wir teilweise erfolgreich: Es gibt ein paar neue, sehr aktive Go-Lehrer, die viele Kinder zum Go bringen. Vor allem ist es uns endlich gelungen, die Szene der chinesischstämmigen Kinder und Eltern in Deutschland zu erreichen,

wo naturgemäß ein großes Potential für Go-Nachwuchs steckt. Eine grundlegende Änderung, die uns viele neue Go-spielende Kinder beschert hätte, haben wir aber noch nicht.

Beim Punkt B haben wir im Rahmen der *European Go Teacher Association* unter der Führung von Hwang Inseong 7d einiges angestoßen. Auch wenn es punktuell manchen Go-Gruppen geholfen hat, so hat vieles leider auch nicht so funktioniert, wie wir es erhofft hatten. Nicht jeder Go-Lehrer ist automatisch ein effizienter Mitarbeiter bei gemeinsamen Projekten. Der jüngste Rückschlag kam durch die europäische Datenschutzverordnung: Unsere Anlaufstelle für Go-spielende Kinder und Jugendliche im Internet www.euro-go-kids.eu ist seit kurzem weitestgehend stillgelegt. Für eine Reaktivierung und den mit dem Datenschutz verbundenen bürokratischen Aufwand fehlt momentan die Zeit. Trotzdem: Es gibt immerhin ein Zertifikat für Go-Gruppen, das Go-Lehrern hilft, entsprechende Anerkennung für die eigene Arbeit zu erhalten, und es wurden etliche Freundschaftsspiele zwischen Jugend-Go-Gruppen veranstaltet. Insgesamt aber bleibt sehr viel zu tun!



Eines der regelmäßigen Jugend-Go-Treffen fand 2015 in Frankfurt statt

Rekorde

Der jüngste je aufgenommene Spieler ist Zhao Guozheng (nicht zu verwechseln mit seinem älteren Bruder Zhao Guozhang) mit gerade mal 5 Jahren. Bei seiner ersten Jugend-DM verlor er eine Partie übrigens durch „technisches K.O.“: Der Kleine schlief leider im Mittelspiel ein. Inzwischen ist Guozheng 6 Jahre alt und 15 kyu.

Der „schnellste“ Danspieler war Qixuan (William): Er wurde erst 2017 mit 9 kyu nach seinem zweiten Go-Turnier aufgenommen und wurde bereits im September 2018 Danspieler – mit erst 7 Jahren!

Der erste Jugendligasieger war Jonas Welticke – inzwischen ist er ja zu den Erwachsenen gewechselt und da ja mit jetzt zwei Deutschen Meistertiteln auch ganz erfolgreich.

Von den Spielern, die in der ersten Saison der Jugendliga in den beiden höchsten Spielklassen (Hoshi- und Drachenliga) gespielt haben, sind alle noch beim Go dabei – bis auf den bei einem Autounfall tragisch verunglückten Deniz Ervens, an den wir bei diesem Rückblick auf 5 Jahre Jugendliga ebenfalls erinnern möchten.

Am erfolgreichsten waren wir eigentlich beim Punkt C. Die Talentförderung im DGoB steht heute gut da: Kinder, die stärker werden, und vor Ort keine gleichaltrigen Gegner mehr haben, spielen heute in der Jugendliga über Internet gegen andere Kinder, lernen sich dann bei regelmäßigen Jugend-Go-Treffen kennen (zuletzt in Bacharach parallel zur Jugend-WM), erhalten regelmäßig Training und Partie-Kommentare und sind dadurch viel motivierter, im Go aktiv zu bleiben, als früher.

Den Aufbau dieses Fördersystems haben Ferdinand Helle und ich gemeinsam durchgeführt. Unterstützt wurden wir dabei immer vom wohlwollenden „großen Vorsitzenden“ Michael Marz und von starken Spielern, die als ehrenamtliche Go-Paten agieren oder aber Partiekommentare geben. Hier sind Franz-Josef Dickhut, Robert Jasiek und Viktor Lin zu nennen.

Ein weiteres wichtiges Element der Förderung war die Einführung einer Jugend-Mannschafts-EM durch die EGF (wo ich gemeinsam mit Lorenz

Trippel aus der Schweiz die Projektverantwortung habe), die den starken Jugendspielern (auch den deutschen) ermöglicht, auf internationaler Ebene zu spielen, was natürlich eine immense Motivation gibt! Deutschland wurde bei der EM dreimal Vizemeister. Das zeigt, dass wir im Nachwuchs europaweit momentan nur von Russland überflügelt werden. Franz-Josef Dickhut, der die Mannschaft seit letztem Jahr leitet, sei dabei auch ein großer Dank ausgesprochen!

Schließlich gab es in den letzten Jahren auch einige Jugendpokale, die bei Wochenendturnieren ausgespielt wurden und viele Jugendspieler motivierten, bei diesen Turnieren mitzumachen.

Dass die Nachwuchsförderung ihre Ziele erreicht, ist aber nicht nur der subjektive Eindruck eines Voreingenommenen, sondern lässt sich durch Fakten belegen. Zum einen durch offensichtliche Zahlen: So nahmen an der letzten DJGM nicht mehr nur 6 Kinder, sondern 50 teil. Außerdem haben wir immer wieder Kinder und Jugendliche (z. B. die Teilnehmer an der DJGM) befragt und die Ergebnisse ausgewertet. Es zeigte sich, dass die Aufnahme in den Nachwuchskader im Schnitt über die Jahre zu einer Verbesserung von 5 Steinen gegenüber vergleichbaren Spielern, die nicht



Feiyang Chen

dabei waren (z. B. weil es zu ihrer Zeit noch keine Förderung gab), bewirkt. Und auch die Meinung der Kids ist klar positiv: über 80% sagen, dass sie ohne die Jugendliga weniger Go gespielt hätten, knapp 20% sogar „viel weniger“. Besonders gut gefallen ihnen dann auch die Spiele in der Jugendliga (65%), aber auch, dass sie durch die Jugendförderung andere Spieler kennenlernen (54%).

Nicht jeder kann in der Jugendförderung mitmachen. Es ist wichtig, dass sie den echten Talenten vorbehalten bleibt, denn nur so können wir Beliebigkeit vermeiden und auch etwas Stolz vermitteln und die Motivation, stärker zu werden, um dabei sein zu dürfen. Und so gibt auch etwa ein Viertel der Teilnehmer an, dass sie auf das Ziel der Aufnahme in die Förderung



Arved Pittner

hingearbeitet haben. Für ein weiteres Viertel war es eine „klare Sache“, hineinzukommen, und der Rest war von der Aufnahme überrascht.

Darüberhinaus motiviert dies aber auch Go-Lehrer, Schüler gezielt auf die Förderung vorzubereiten. Das eingangs geschilderte Beispiel Ratingen demonstriert das eindrucksvoll: Vor der Förderung hörten die Jugendlichen irgendwann auf, kamen mit der deutschen Turnierszene kaum in Kontakt. Jetzt besteht ein Anreiz, an echten Turnieren teilzunehmen, denn nur so gelingt eine Qualifikation für den Auswahlkader. Und schon gibt es die ersten jugendlichen Danspieler aus Ratingen ...

Das spricht sich herum: Immer mehr wollen dabei sein und die Jugendliga, als Kernelement, hat nach kleinen Anfängen inzwischen bis zu 42 Teilnehmer, übrigens auch aus den Nachbarländern Deutschlands (Luxemburg und Schweiz).

Unter dem Strich bleibt also festzuhalten: Die Talentförderung im DGoB läuft bestens. So gut, dass uns für das Konzept „Go Future“ beim letzten Europäischen Go Kongress der „International Iwamoto Award“ verliehen wurde. Dieser weltweit ausgeschriebene Preis für die Verbreitung des Go wird nur etwa alle drei Jahre vergeben. Angesichts der vielen Einreichungen für diesen Wettbewerb können wir in Deutschland wirklich stolz darauf sein, ihn erhalten zu haben.

Hall of Fame Sieger der Jugendliga

Saison	Sieger
1	Jonas Welticke
2	Jonas Welticke
3	Jonas Welticke und Oliver Wolf
4	Johannes Walka
5	Oliver Wolf
6	Feiyang Chen
7	Arved Pittner
8	Martin Ruzicka und Arved Pittner
9	Arved Pittner
10	Feiyang Chen
11	Arved Pittner
12	Feiyang Chen
13	Feiyang Chen
14	Arved Pittner

Anzahl der Siege:

1. Arved Pittner	5
2. Feiyang Chen	4
3. Jonas Welticke	3

Zu Besuch bei potentiellen EGF-Profis ...

von Marc Oliver Rieger

Wenn man beruflich in Beijing ist und etwas Zeit hat, was steht da auf dem Besichtigungsprogramm? Chinesische Mauer, verbotene Stadt, Sommerpalast und die No. 18 Beijing Middle School. Letzteres ist vielleicht nicht die klassische Adresse für Chinatouristen, aber genau dort trainieren jedes Jahr sechs Auserwählte aus Europa im Rahmen des CEGO-Programms, um vielleicht irgendwann Profis zu werden. Dieses Jahr mit dabei: Stanislaw Frejtlak aus Polen, Oscar Vazquez aus Spanien, Anton Chernykh aus Russland, Sinan Djepov aus Bulgarien, Dominik Boviz aus Ungarn und aus Deutschland Gabriel Wagner (Ad, Trier). Als Korrespondent der EGF verfasst Gabriel auch regelmäßig Artikel auf www.eurogofed.org über das Leben und Lernen in China. Zu unserem Besuch sprachen wir mit ihm und vier seiner europäischen Mitstreiter. Alle sind nach wie vor begeistert von ihrem Aufenthalt in Beijing.

Was gefällt Euch besonders gut?

Wir haben hier viele starke Gegner. Der enge Zeitplan zwingt uns zum Lernen. Ich kann Tsumegos zu Hause machen, mit Leela lernen und online Partien spielen, aber hier habe ich einfach eine einzigartige Lernatmosphäre. Hier bekomme ich eben regelmäßig Tsumegos als Hausaufgabe, muss ernsthafte Partien gegen starke Gegner spielen und verbringe eben einfach den ganzen Tag damit, Go zu lernen.

Und was ist nicht so gut?

Manche Kids sind ein bisschen schwierig, diskutieren z.B. Züge während Partien, sind laut und so. Aber wirklich nur manche, und es sind halt Kinder. Und die Sprachbarriere, durch die wir bei den Lektionen nicht wirklich teilnehmen können.



Gruppenfoto mit dem europäischen Team und Go-Lehrer Wang Qi

Wie läuft es in den Ligen?

Es gibt eine „Profi-Liga“ und 9 bis 10 andere Ligen. Nur Dominik ist momentan in der Profi-Liga, was natürlich etwas besonderes ist, denn da spielen normalerweise eben nur Profis! Stanislaw und Anton sind aber auch knapp darunter, in der 1. Amateur-Liga.

Und was gefällt Euch am Leben in China?

Das Essen ist großartig, super billig und es gibt eine Riesenauswahl.

Und was ist nicht so toll?

Na ja, nach meiner Erfahrung sind Westeuropa und Japan sehr sauber, Osteuropa weniger und China ist am schlimmsten. Es riecht manchmal einfach schlecht auf der Straße. Die Schule liegt aber auch in einer ärmeren Gegend von Beijing. Anderswo ist das wieder ganz anders.

Die Schule sieht aber ziemlich sauber aus?

Ja, aber leider nicht die Toiletten. Auf der anderen Seite hatten wir aber auch keine Probleme mit der Hygiene und bislang auch keinen Smog und sehr schönes Wetter. Das mit dem Smog kommt aber vielleicht noch im Winter.

Hattet Ihr schon Zeit für Sightseeing?

Noch gar nicht. Wir könnten theoretisch natürlich mal ausgehen, aber hier ist halt eigentlich immer Programm, auch am Wochenende, und da will man nichts verpassen.

Und während der Feiertage?

Tja, am Nationalfeiertag hatten wir tatsächlich einen freien Abend. Da ging die Go-Schule „nur“ bis 17:15 Uhr! Ansonsten ist immer volles Programm angesagt, auch wenn die normalen Mittelschüler Ferien haben.

Habt Ihr Kontakte zu den chinesischen Go-Schülern?

Nicht so viel, denn die können leider kein Englisch, bis auf ein oder zwei, die aber auch nur ein paar Worte.

Na dann, noch viel Spaß und viel Erfolg beim Go!

Wir fragten auch ein paar der chinesischen Schüler, was sie denn von den Europäern halten würden. Leider war die einzige Antwort, die wir bekamen: Die spielen ganz gut. Es war aber wohl ziemlich einschüchternd für die meist deutlich jüngeren chinesischen Kids, dass da auf einmal Besuch aus dem fernen Europa auftauchte. Da fiel ihnen eben nicht viel zu dem Thema ein!

Analyse mit AI Sensei

von Benjamin Teuber

Kurz nachdem ich Anfang 2017 zum ersten Mal gegen das freie Programm Leela verlor, kam mir die Idee, dass solche Bots für Partieanalysen nützlich werden könnten. Daraufhin fing ich mit Freunden an, eine kleine Website zu bauen, auf die man SGF-Dateien hochladen kann, die dann Zug für Zug mit Leela analysiert werden und anschließend wieder heruntergeladen werden können. Das Ergebnis war durchaus schon ganz nett, hat mich aber aufgrund vieler Schwächen, z.B. im Bereich Leben & Tod, noch nicht ganz vom Hocker gehauen. Und so schief das Projekt erstmal wieder ein, bis Leela Zero etwa ein Jahr später schlagartig Profi-Niveau erreichte und

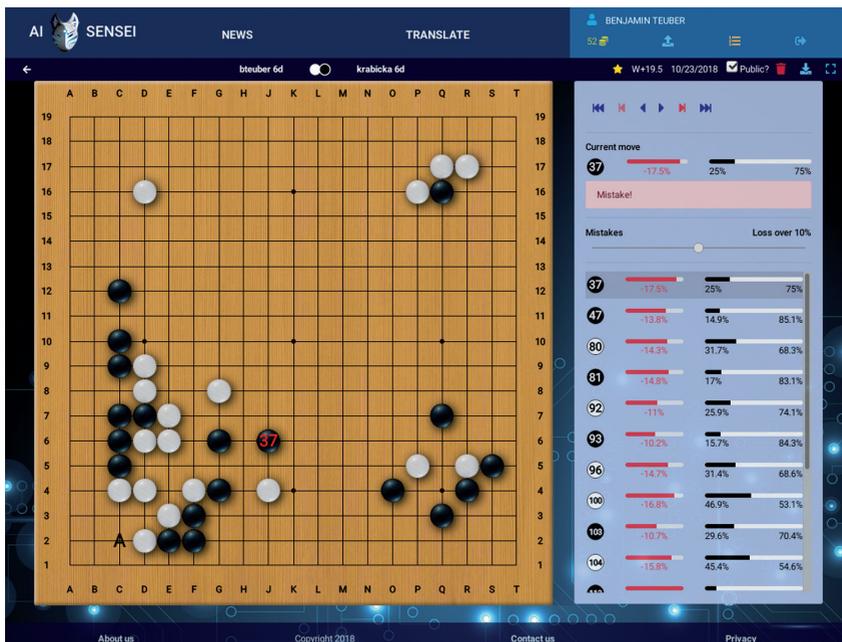
man sich direkt im Browser durch die Partie und die Bot-Varianten klicken kann:

Beispielsweise zeigt Abb. 1 den ersten großen Fehler in meiner letzten Euroliga-Partie, den erfreulicherweise mein Gegner machte. Schwarz 37 verliert satte 17,5% Gewinnwahrscheinlichkeit – siehe roter Balken neben der 37 rechts oben. Nun hat Schwarz nur noch eine 25%-ige Chance auf den Sieg (schwarz-weißer Balken rechts neben dem roten). Ein Klick auf A spielt die von Leela gegen sich selbst gespielte Sequenz ab (Abb. 2), die immerhin 42.5% für Schwarz ergeben hätte. Unter den Informationen über den aktuellen Zug befindet sich eine Liste aller großen Fehler, in diesem Fall Züge,

die gegenüber Leelas Wahl 10% oder mehr verlieren. Mit dem Schieberegler über der Liste kann man die Empfindlichkeit bei Bedarf stellen.

Auch seit dem Kongress hat sich an der Seite vieles getan, beispielsweise ist das Design mit der profes-

sionellen Hilfe von Jürgen Schilling noch einmal komplett überarbeitet worden. Bald wird auch eine japanische Version an den Markt gehen. Tatsächlich habe ich inzwischen sogar meinen Bürojob in Hamburg gekündigt, damit ich mich



wir beschlossen, das Ganze weiter zu verfolgen. Ich nahm mir drei Monate frei, um mehr Zeit für das Projekt zu haben, und rechtzeitig zum EGC2018 in Pisa ging AI Sensei offiziell live. Seitdem gibt es auch ein Online-Brett, mit dem

in Zukunft fast vollständig auf dieses Projekt konzentrieren kann. Daran erkennt man, wie überzeugt ich von den Vorteilen computergestützter Partieanalysen bin, und ich denke, dass wir mit dieser Seite einen wirklich nützlichen digitalen Lehrer geschaffen haben – und zwar einen, der 9p-Spielstärke hat, rund um die Uhr zur Verfügung steht und dabei nur 0,50 Euro€ pro Partie (bei 1000 Playouts) kostet. Wer noch detailliertere Analysen wünscht, kann auch die etwas teureren Gold-Analysen (10000 Playouts) für 2,50€ kaufen. Und wer viele Analyse-Coins auf einmal kauft, bekommt diese noch natürlich noch etwas günstiger.

Für AI Sensei braucht man keine teure Graphikkarte und muss auch nicht kompliziert Leela installieren, sondern kann direkt

„public“ gestellt sind, können übrigens per Link mit Freunden oder dem jeweiligen Gegner geteilt werden. Auf der Startseite von *ai-sensei.com* sind bereits viele Partieanalysen – unter anderem von der aktuellen DM-Endrunde –, die kostenfrei und ohne Login angeschaut werden können, um sich von der Qualität der Analysen zu überzeugen.

Auch schwächere Spieler können viel von AI Sensei lernen, indem sie sich ihre größten Fehler immer wieder anschauen und sich die richtigen Sequenzen einprägen. Vielleicht versteht man die Varianten nicht immer komplett, aber das Form- und Richtungsgefühl kann auch ohne genaue Erklärung sehr gut geschult werden – nicht ohne Grund ist das Auswendiglernen von Profi-Partien in asiatischen Go-Schulen nach wie vor eine wichtige Lehrmethode.



Und wenn man einmal etwas gar nicht versteht, kann man natürlich auch immer einen menschlichen Lehrer fragen.

Für das nächste halbe Jahr sind viele weitere Features geplant, beispielsweise eine Fusedatenbank sowie ein

von Browser, Smartphone und Tablet auf alle Funktionen zugreifen. Die Analyse geht sehr schnell (ca. 5min), da die Arbeit auf mehrere Rechner verteilt wird. Anschließend sind alle Analysedaten in der Cloud abgespeichert und können immer wieder in der übersichtlichen Brett-Ansicht angeschaut oder als SGF-Datei heruntergeladen werden. Analysen, die auf

Live-Modus, mit dem eigene Züge ausprobiert und sofort analysiert werden können. Und wir werden versuchen, Leelas letzte Achillesverse, nämlich Treppen, in den Griff zu bekommen. Derzeit werden lange, nichtlaufende Treppen leider noch oft falsch analysiert (also Vorsicht!), aber ich bin optimistisch, dass wir dieses Problem auch noch in den Griff bekommen werden.

Probiert AI Sensei doch gerne einfach mal aus!

Ein Go-Abend in Hamburg

von Thomas Brückmann

Wenn ich auf Städtereisen gehe, versuche ich immer, einen Go-Abend einzubauen. Zum einen verlangt das meine Go-Sucht. Zum anderen interessieren mich Go-Spieler. Schon das Spiel ist ja sehr kommunikativ. Weiß fragt, Schwarz antwortet. Meistens jedenfalls. Manche Spieler sind auch im richtigen Leben kommunikativ.

In New York hat sich mal ein Spieler dafür entschuldigt, wie schrecklich sein Präsident Bush war. Wenn der gewusst hätte! In Dunhuang im Westen Chinas bin ich an meine Kommunikationsgrenzen gestoßen. Ich weiß nicht mal sicher, ob ich die damalige Partie wirklich verloren habe, weil der Gegner in jeder Hinsicht chinesisch gezählt hat.

Kürzlich war ich ein paar Tage in Hamburg. Steffi Hebsacker hatte freundlicherweise mit modernster Kommunikationstechnik rausgefunden, dass ich im Café Memorandum auch tatsächlich auf Go-Spieler stoßen würde.

Gleich die erste Partie war sehr spannend. Gerald 8k wollte als Schwarzer gegen mich 5k gleichauf spielen. Die Frage, die er mir schon nach ein paar Zügen stellte: Wie gehst Du mit meinem Monstermoyo um? Meine Antwort fiel so diffus aus, dass die Blamage schon spürbar im Raum stand. Endlich hatte ich eine gegnerische Gruppe im Würgegriff, da zwickte mir Schwarz einen Teil meiner Angriffstruppen ab. In diesem Moment

kam Egbert Rittner vorbei, wie ich später erfuhr: 6 Dan und mehrfacher deutscher Meister. Was verbarg sich nur hinter seiner Pokermiene? Nachdem mir mein Gegner im Endspiel noch großzügig Punkte spendierte, ging das Spiel der fehlenden Vorgabe entsprechend aus.

Sofort unterbrach Egbert sein Kartenspiel und zeigte uns, dass ich meine abgezwickte Gruppe mit einem scheinbar zusätzlich geopfertem Stein zur Häschen-Sechs hätte ausbauen können. Die entstehende tote Form hätte zu einem drastisch deutlicheren Ergebnis geführt. Und ich hatte gedacht, eine Häschen-Sechs gäbe es nur im Lehrbuch!

Übrigens Kartenspiel: Es scheint eine Hamburger Eigenart zu sein, dass die besten Go-Spieler bei einer Partie Doppelkopf auf Gegner warten. Auf alle Fälle wurde ich nun von einem ebenfalls bisher am Kartentisch sitzenden 1-Kyu-Spieler gefordert. Er stellte sich später als Reinhard Spode, der Besitzer des Café Memorandum, heraus. Ich durfte mir drei Steine nehmen und los ging's mit einer sehr kämpferischen Partie. Auch hier entschied das Endspiel. Ist es Hamburger Sitte, dem Gast am Schluss noch richtig Punkte zu schenken? Reinhard legt größten Wert darauf, dass das Ergebnis nichts mit dem Single Malt Whisky zu tun hat, den man im Café Memorandum neben hervorragendem Essen ebenfalls bekommt. Schon länger frage ich mich ja: Welcher Spielertyp profitiert am meisten von der Einnahme von Substanzen, die die Risikobereitschaft erhöhen?

Ich erinnere mich an die Geschichte von Fan Hui, der als junger Go-Profi die Einstellung mit nach Europa brachte, dass Go eine ernste Sache sei. Als dann bei seiner ersten Simultanpartie gegen 14 junge Deutsche zwölf der Spieler ein Glas Bier vor sich stehen hatten, musste er sein Weltbild revidieren: Go kann man auch spielen, um Spaß zu haben. Und genau das habe ich im Café Memorandum gehabt!



Thomas Brückmann beim Go-Spielen in China

Ein Go-Turnier in Argentinien, 2. Teil

von Hejko Bauer

Es war ein schöner gemeinsamer Abend mit vielen Go-Spielern in einer Bar. Als ich mich verabschiedete und in die Runde „hasta mañana“ rufe, steht Lee Eodeokdung 2p auf und umarmt mich. Wir beide sind darin ungeübt und nicht sehr geschickt. Denn damit hatte ich überhaupt nicht gerechnet. Aber Eodeokdung war wohl in diesem Augenblick sehr glücklich – in Argentinien zu sein und all die netten Leute den ganzen Tag um sich zu haben – und so versuchten wir beide, uns locker in südländischer Körpersprache zu verabschieden. So spontan und locker wie Deutsche und Koreaner eben miteinander sein können.

Ich habe schon erlebt, dass Menschen aus dem asiatischen Kulturkreis in Schockstarre verfallen, wenn man sie im Gespräch unangekündigt am Arm berührt, wie es mein türkischer Nachbar unentwegt im Gespräch im Treppenhaus macht. Und jetzt das, eine Umarmung mit einem Koreaner. Go bringt uns alle dazu, neue kulturelle Umgangsformen zu erwerben: Wie drückt man Freundschaft mit einer Umarmung aus?

In Argentinien trifft man viele nette Leute und man schließt auch Freundschaften. Sieht man sich dann wieder, gibt man sich zur Begrüßung einen Kuss auf die Wange. Wird man jemanden vorgestellt, die eine Freundin von einem Freund ist, gibt man sich einen

Kuss auf die Wange. Wenn man sich verabschiedet, gibt man sich auch einen Kuss auf die Wange. Soweit klingt es einfach, herzlich und locker. Und meistens ist es das auch, wenn es gilt, eine Frau zu begrüßen. Locker und entspannt einfach küssen, auch wenn man sich in diesem Moment zum erste Mal im Leben begegnet. Allerdings sollte man nicht alle Frauen sofort auf die Wange küssen; bei einem Go-Turnier mag es noch hingehen, wenn man einander vorgestellt wird. Die Bedienung im Restaurant sollte man nicht beim ersten Besuch umarmen – und auch nicht beim Abschied nach dem Bezahlen. Zum Beginn einer Go-Partie ist es auch nicht ganz passend, „bueno partido“ ist in dem Fall ganz ausreichend. Und mit Männern ist es schwierig. Manche ja, manche nein. Kommt darauf an. Und ich habe keine Ahnung, worauf es ankommt. Die Körpersprache ist offen, herzlich, gefühlvoll – und trotzdem gibt man manchen die Hand und anderen nicht.

Es, das Umarmen, vor der Reise zu Hause zu üben ist nicht einfach, denn die Kollegen im Büro könnten den plötzlichen engen Kontakt missverstehen. Mit Bäumen im Park geht es zwar ganz gut, aber man rückt damit etwas in die esoterische Ecke. Vielleicht mit Laternenmasten? Oder sich einfach überraschen lassen und öfter nach Italien fahren.



Ein Simultanveranstaltung mit Lee Eodeokdung 2p

Lee Eodeokdung konnte ich zwischen den Spielen ein wenig zu seiner Laufbahn als Profi befragen. Er hat 2004 mit 6 Jahren angefangen zu spielen und schon 2008 gab es in seiner Heimatstadt keinen Spieler mehr, der stärker war als er und von dem er etwas hätte

lernen können. Deshalb zog er in die Hauptstadt Seoul, wo er 2009 Insei wurde. Die Jahre vergingen im Flug, verriet Lee Eodeokdung, denn er habe sich ganz auf Go konzentriert. Nach sechs Jahren gewann er das Turnier der Insei, mit 18 Jahren, und



Lee Eodeokdung 2p führt argentinische Kinder in die Welt des Go-Spiels ein

seitdem ist er Profi-Spieler. Bald beginnt sein Militärdienst und er möchte zuvor viel Reisen, um andere Länder zu sehen und Menschen kennen zu lernen. Die Reisen zu Go-Kongressen und -Turnieren werden vom Koreanischen Verband finanziert und bezuschusst, ein Einkommen erzielt er mit seinen Reisen ins Ausland jedoch nicht. Er sei jetzt 20 Jahre und möchte die Welt entdecken. Er war in Deutschland beim EGC in Oberhof und bei einem Turnier in Mannheim, er habe an einem Kongress in den USA teilgenommen.

Für Lee Eodeokdung ist die Reise nach Argentinien ein besonders schönes Erlebnis. Vor dem Turnier in Rosario war er mit Go-Spielern zu einer Go-Werbetour nach Puerto Madryn gereist, einer Stadt weit im Süden. Hier gibt es sehr engagierte Go-Spieler, die immer wieder in Schulen gehen und Kinder für das Spiel begeistern. Lee Eodeokdung gab den Kindern dort einige Lektionen und führte in das Spiel ein. Die vor der Stadt gelegene Halbinsel Valdes ist berühmt für die Wale, die in Sichtweite vom Strand auf und ab schwimmen, um sich zu paaren oder um ihre Jungen hier für einige Monate großzuziehen. Und der Wintermonat August ist die perfekte Zeit, um Wale zu beobachten. Eodeokdung zeigt mit vielen Fotos auf seiner Facebook-Seite, was er in Argentinien erlebt hat und wie wohl er sich hier fühlt. Und er sagt selbst, er kommt hier seinen Aufgaben als Go-Profi ebenso diszipliniert nach. Er hat eine Liste veröffentlicht und sagt, ich kann an alle

Punkte einen Haken setzen. Meine Zeit in Argentinien war schön und auch sinnvoll.

Auf Facebook postete Eodeokdung eine Liste anlässlich seiner Argentinienreise. „Checklist of the professional go player:

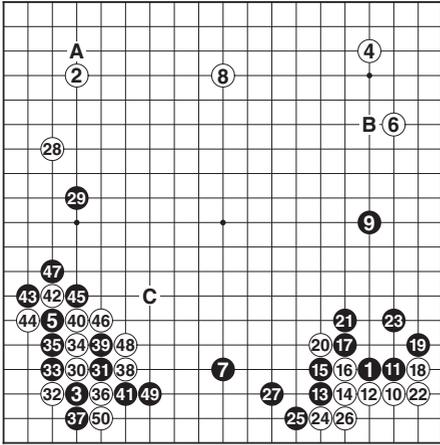
- go lectures
- review games
- teach children
- compete in tournaments
- exhibition games
- simultaneous games
- prepare breakfast“

Am Ende heißt es von Eodeokdung Lee: „Nach den Simultan-Partien ist mein offizielles Programm zu Ende. Die zwei Wochen waren sehr kurz und schnell vorbei, ich bin deshalb auch traurig. Argentinien ist das schönste Land, in dem ich bisher gewesen bin. Ich warte auf meine Rückkehr hierhin nach meinem Militärdienst. Ich werde Argentinien und das argentinische Essen vermissen. Vielen Dank für alles. Muchas gracias! Chau!“

Der Dank ist ganz gegenseitig, auch die Go-istas in Argentinien hatten eine erlebnisreiche Zeit mit dem Profi aus Korea: „Morgen kehrt Eodeokdung Lee nach seinem zweiten Besuch in seine Heimat zurück. Vielen Dank, Leo. Du hast Samen in uns allen ausgesät. Du bist ein notwendiges Vorbild. Bis zu deiner Rückkehr, – für immer.“ „Hasta la vuelta“ sage auch ich und freue mich auf das Go-Turnier im nächsten Jahr im August ...

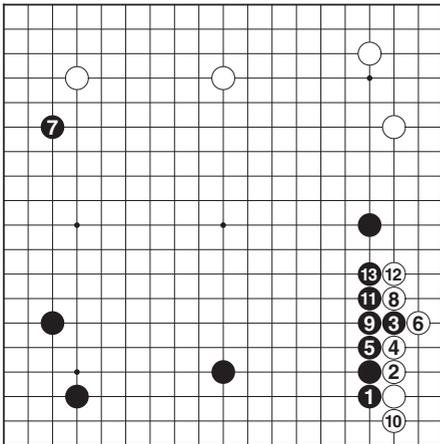
Yoon Young Sun kommentiert (42)

Partie: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft 2018, Runde 7
Weiß: Jonas Welticke 6d (Bonn)
Schwarz: Lukas Krämer 6d (Bonn)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 260 Züge. Weiß gewinnt mit 8 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

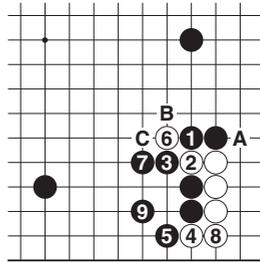


Figur 1 (1-50)

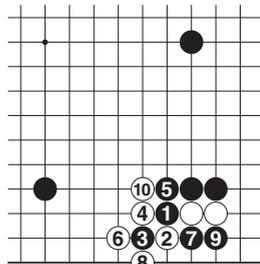
11: Welche Richtung ist besser? Soll Schwarz auf 11 oder 12 blocken? Ich persönlich würde lieber



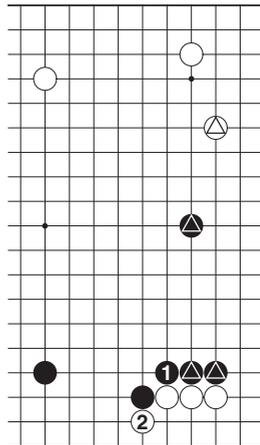
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



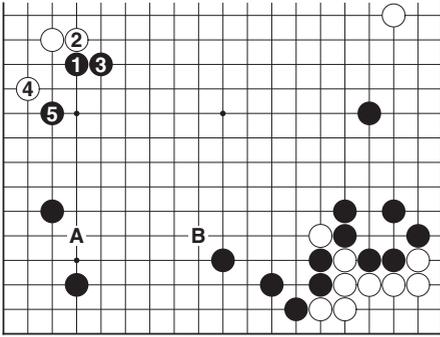
Dia. 4

auf 1 in Dia. 1 spielen. Nach 4 kann Schwarz dann auf 5 oder 9 fortsetzen. Nach 6 in Dia. 1 kann Schwarz fernbleiben und z. B. auf 7 fortsetzen. Es entsteht dann eine alternative Partie. Spielt Schwarz auf 1 in Dia. 2, was der Idee von 15 in der Partie entspricht, dann sieht die schwarze Stellung nach 9 besser aus. Nach 9 kann Weiß übrigens mit A, B oder C fortsetzen.

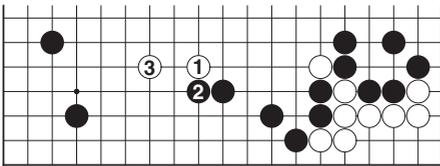
13: Weiß sollte jetzt nicht mit dem Doppelhane aus Dia. 3 fortsetzen, denn nach 10 ist die schwarze Moyo-Idee zerstört.

15: Schwarz hatte diesen Zug geplant, schien als er auf 11 geblockt hat. 1 in Dia. 4 wäre stattdessen nicht so sinnvoll gewesen, denn nach 2 ist Weiß zufrieden, da der rechte Rand für Schwarz nicht so groß ist und er nicht zuletzt wegen des weißen Shimari-Steins oben wenig Potential hat.

29: Die Vorschläge von Leela Zero sind jetzt A, B oder C. Meine „menschliche“ Empfehlung ist dagegen, wenn Schwarz das Moyo groß machen möchte, ein Zug auf 1 in Dia. 5. Nach 5 ist die Anlage schon recht imposant und Weiß kann dann auf A oder B dieses Moyo reduzieren.

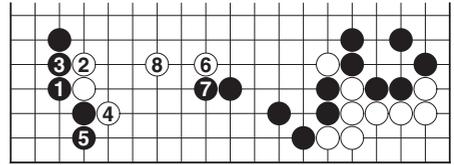


Dia. 5



Dia. 6

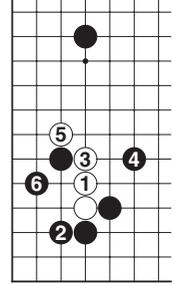
30: Der berühmte Reduktionszug von AlphaGo, ein Shoulderhit auf der fünften Linie, würde mit 1 in Dia. 6 auch in dieser Stellung gut passen.



Dia. 7

31: Jetzt auf 1 in Dia. 7 nur die Ecke zu sichern wäre sicher zu passiv, denn in der Zugfolge bis 8 kann Weiß die schwarze Anlage viel zu leicht reduzieren.

32: Ein Zug wie 1 in Dia. wäre jetzt sicher zu schwer. Mit 4 spielt Schwarz in die richtige Richtung, um weiter an seinem Moyo zu arbeiten, und nach 6 hat Schwarz die Ecke und die untere Seite behalten



Dia. 8

Er fühlt sich in der Partie mit Recht im Vorteil!
33: Wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 9 Atari gibt, lebt Weiß bis 6 relativ groß in der Ecke und, wenn Schwarz Vorhand nehmen sollte,



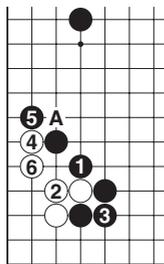
Kim Young Sam 8d und Stephen „xhu98“ Hu analysieren zusammen mit Jonas Welticke 6d und Lukas Krämer 6d (v.l.n.r.)

Amateurpartie

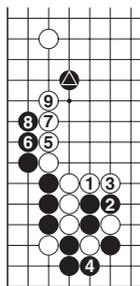
dann gibt es immer noch erhebliches Aji auf A.

36: Natürlich könnte Weiß jetzt mit 1 bis 5 in Dia. 10 in der Ecke leben, aber das wäre nur ein sehr kleines Leben und das schwarze Mojo wäre weiterhin groß und deutlich gestärkt.

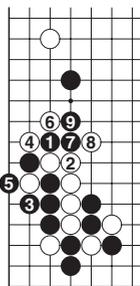
38: Eine gute Technik von Weiß!



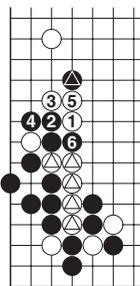
Dia. 9



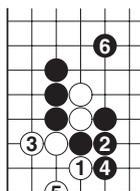
Dia. 14



Dia. 15

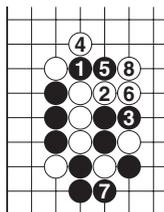


Dia. 16

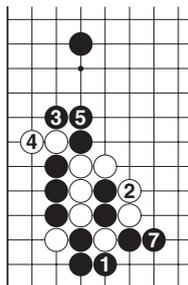


Dia. 10

43: Ich würde das Schneiden auf 1 in Dia. 11 vorziehen. 3 wäre dann allerdings ein Fehler, da die Treppe mit 8 für Weiß geht. Stattdessen sollte Schwarz dann

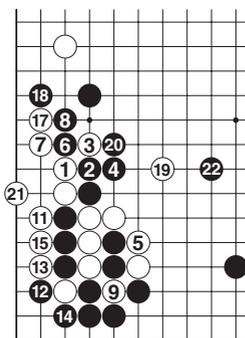


Dia. 11



Dia. 12 (6 schlägt)

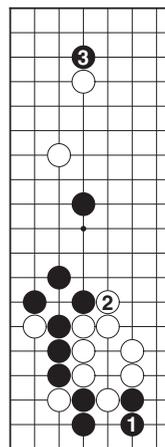
einfach auf 1 in Dia. 12 fangen. Danach kann Schwarz mit 3 und 5 den linken Rand mitnehmen. Das Ergebnis ist sehr gut für Schwarz, da es kein Aji mehr in der Ecke gibt. Natürlich kann sich Weiß etwas stärker wehren und statt auf 2 in Dia. 12 auf 1 in Dia. 13 spielen. Dann kann er mit der Zugfolge bis 21 zwar am linken Rand leben, aber Schwarz kann mit 22 die weiße Gruppe in der Mitte angreifen. Es würde ein komplizierter Kampf folgen ...



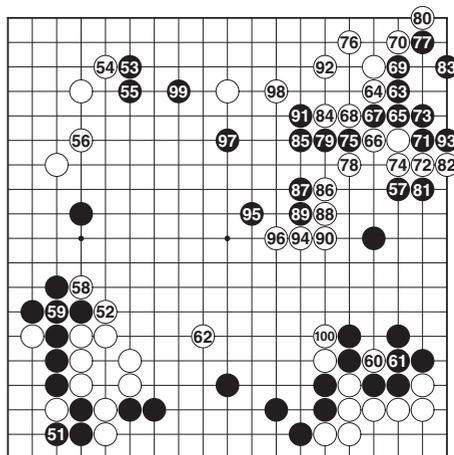
Dia. 13

44: Der erste Fehler von Weiß. Er hätte einfach mit 1 und 3 Atari geben und dann mit 5 bis 9 strecken sollen. Damit hätte er das schwarze Moyo gut reduziert und den markierten Stein abgetrennt gehabt.

45: Aber Schwarz revanchiert sich sogleich auch mit einem Fehler. Er hätte einfach auf 1 in Dia. 15 Atari geben und dann auf 3 fangen sollen, da danach die Treppe mit 4, 6, und 8 nicht läuft. Und 1 in Dia. 16 ist keine alternative Gegenwehr für Weiß, denn er trennt zwar wieder den markierten



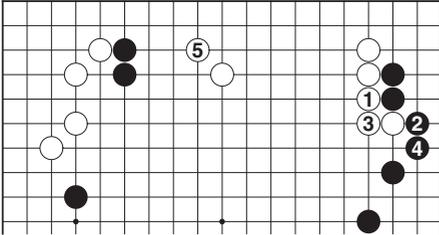
Dia. 17



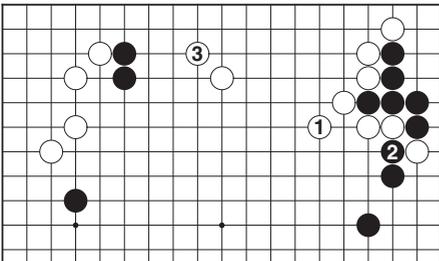
Figur 2 (51-100)

schwarzen Stein, aber nur um den deutlich teureren Preis der markierten weißen Steine.

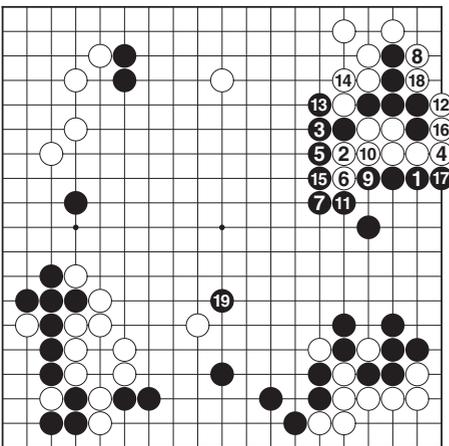
- 49: Das ist ein großer Fehler! Mit 1 in Dia. 17 hätte er mehr Gebiet und könnte später auch noch die weiße Gruppe besser angreifen.
 52: Die weite Reduktion des schwarzen Moyos war ein Erfolg.
 56: Weiß steht nun klar besser.
 62: Ein guter Zug! Er reduziert den Einfluss von Schwarz und verteidigt die eigene Gruppe.



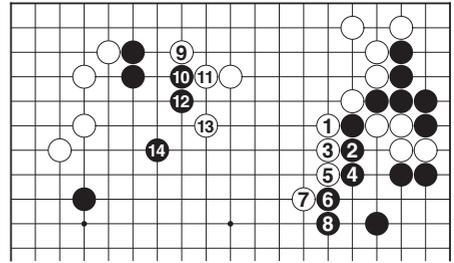
Dia. 18



Dia. 19

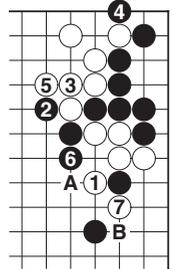


Dia. 20

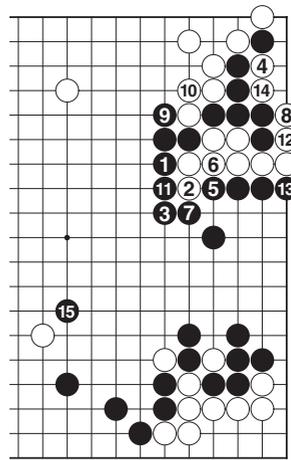


Dia. 21

- 66: Er hätte Schwarz einfach wie in Dia. 18 verbinden lassen können. Das Ergebnis bis 5 ist gut genug für Weiß und hält die Partie einfach.
 74: Das ist unnötig. Weiß hätte jetzt zu der Idee von Dia. 18 zurückkehren und auf 1 in Dia. 19 decken können. Schwarz schneidet dann zwar mit 2, aber Weiß bekommt wieder den großen Zug auf 3 und hält die Partie einfach.
 77: An dieser Stelle hat Schwarz eine gute Chance verpasst, seine Steine mit 1 bis 17 in Dia. 20 einfach zu opfern. Für den Verlust von nur sechs Steinen hätte er enorme Dicke und die Vorhand für einen Zug auf 19 bekommen. Damit hätte er dann sogar vorne gelegen. Weiß hätte deswegen wohl auch statt des Ataris auf 2 in Dia. 20 das



Dia. 22



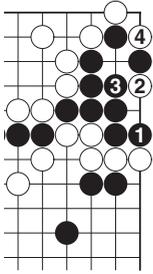
Dia. 23

Atari 1 in Dia. 21 gegeben. Nach der zu erwartenden Zugfolge bis 14 hätte die Partie dann aber wieder ausgeglichen gestanden.

78: Dieser Zug hilft eigentlich eher Schwarz. Weiß hätte auf 1 in Dia. 22 spielen sollen. Nach 7 sind dann A und B Miai.

83: Das ist der endgültige Verlustzug in der Partie. 1 in Dia. 23

Amateurpartie

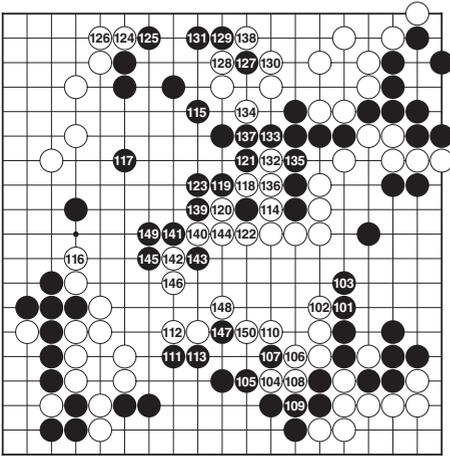


Dia. 24

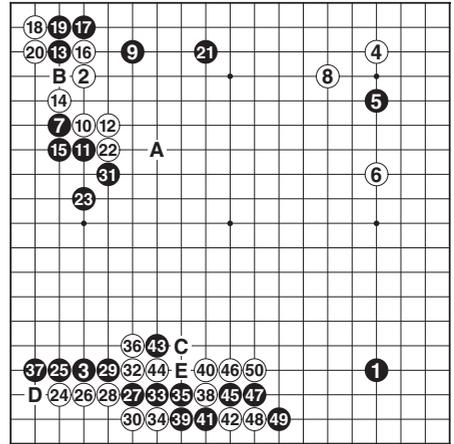
wäre die letzte Chance für Schwarz gewesen, seine Ecksteine zu opfern und Weiß einzuschließen. Nach 15 hätte immer noch gut gestanden. 86: Schwarz kann die weiße Gruppe jetzt nicht mehr einschließen und seine eigene Gruppe lebt noch nicht. Weiß hat noch ein Ko, wie Dia. 24 zeigt. 112: Schwarz hat nun keine Chance mehr. Jonas hat ziemlich gut gespielt.

Partie: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft 2018, Runde 7
Weiß: Jonas Welticke 6d (Bonn)
Schwarz: Arved Pittner 4d (Berlin)
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 141 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Leela Zero & Benjamin Teuber 6d

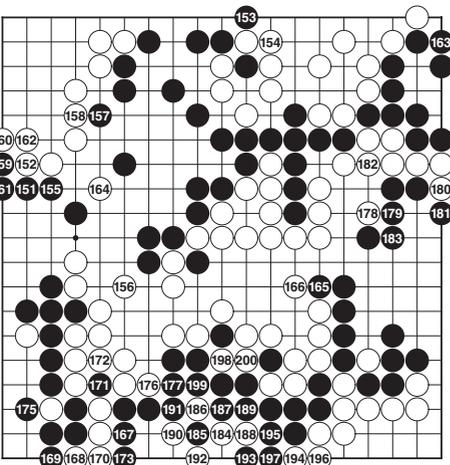
Ein Link zur kompletten Analyse durch Leela Zero findet sich auf der Website ai-sensei.com im News-Artikel „German Championship 2018“. Alle Fehler sind mit Prozentzahlen versehen, welche die Veränderung der von Leela errechneten Gewinnwahrscheinlichkeit beschreiben. Wenn also beispielsweise in einer ausgeglichenen 50%-Stellung ein Zug 20% verliert, hätte der Spieler danach nur noch eine 30%-ige Gewinnchance.



Figur 3 (101–150)



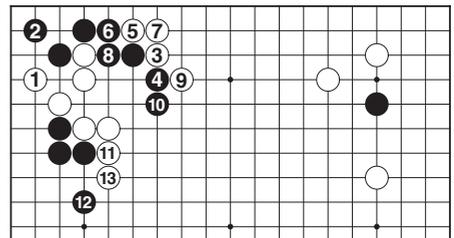
Figur 1 (1–50)



Figur 4 (151–260)

174 auf 171; 201 auf 185; 204 auf 186; 206 auf 185

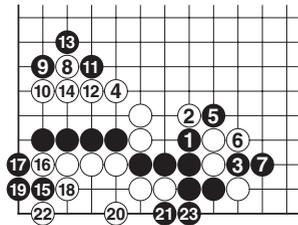
18: Der erste große Fehler der Partie (-13,2%). Weiß verliert einen Zug in der Ecke und zwingt eine schwarze Ausdehnung am großen oberen



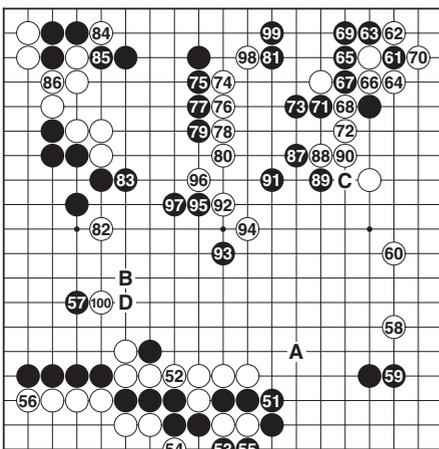
Dia. 1

Rand. Optimal wäre die strenge Sequenz in Dia.1, in der es Weiß gelingt, sowohl oben als auch mit der schwachen Gruppe zu spielen.

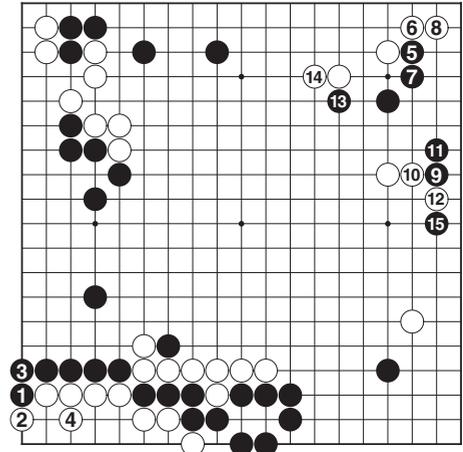
- 21: Schwarz ist ab jetzt klar in Führung (59,2% Gewinnchance).
- 24: Etwas besser wäre es mit 31 die weiße Gruppe weiter zu stärken (-4,3%).
- 31: Groß! Nun steht Schwarz bei 62,7%. Weiß hat in der Ecke übrigens noch nicht ganz sicher zwei Augen.
- 32: Etwas zu hart, da Schwarz links Stärke besitzt. Der Kampf oben ist noch nicht ganz vorbei, daher wäre es besser sich mit Zügen wie A und B zu stärken und die obere schwarze Gruppe zumindest ein wenig unter Druck zu setzen (-3,7%).
- 37: Üblicher wären C für die Mitte oder D und anschließend hängend decken (-2,7%).
- 38: Funktioniert nicht wirklich, besser 39 (-2%).
- 42: Funktioniert noch weniger (-7,9%) und sollte auf 47.
- 43: Ermöglicht Weiß einen Squeeze (-7,5%). Besser mit dem leeren Dreieck auf 1 in Dia. 2 ausbrechen.



Dia. 2

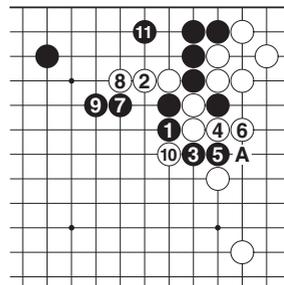


Figur 2 (51-100)



Dia. 3

- 46: Besser auf E, da Schwarz in der Partie sehr stark wird (-8,4%).
- 57: Schwarz steht nun bei 75,4% Gewinnchance!
- 59: Da Schwarz unten schon lebt, ist die Ecke hier nicht am größten (-6,6%). Leela empfiehlt wie in Dia. 3 zunächst links eine Doppelvorhand abzutauschen, dann rechts oben die weiße Anlage zu zerstören.
- 63: Viel besser einfach auf 64 und am rechten Rand leben (-11,7%).
- 65: Lieber auf 70 in der Ecke leben (-7%). Nach 65 steht Schwarz mit 55,6% nur noch leicht vorne.
- 68: Besser auf 69, da ein schwarzer Zug hier Sente ist (-6,2%).
- 73: Zu lasch (-9,2%). Stattdessen kann man 1 in Dia. 4 wagen. Weiß kann mit 2 kämpfen, aber Schwarz genießt die Ataris auf 3 und 5 und spielt anschließend von außen mit 7 und 9. Nun hat Weiß keine Zeit um oben vier Steine zu fangen,



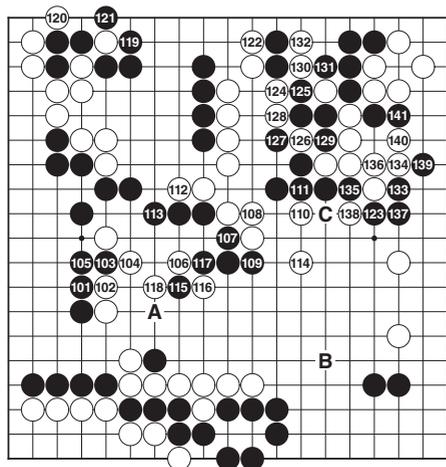
Dia. 4

da ein schwarzer Zug auf A noch größer wäre. 10 verteidigt maximal offensiv dagegen, und Schwarz kann auf 11 zurückkommen. 74: Overplay, da Weiß links und unten noch angreifbare Gruppen hat (-8,5%).

Amateurpartie

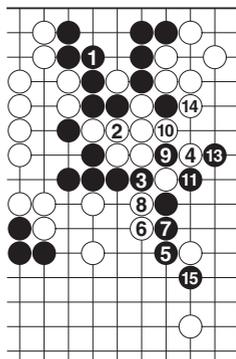
Besser auf A oder B.

- 80: Besser auf 87 zumachen (-6,6%). Dieser Punkt wäre für Schwarz nämlich Sente und ist darum noch wichtiger als das Hane auf den Kopf von drei Steinen.
- 81: Sollte entsprechend auf 87 in Vorhand ausbrechen (-7,8%).
- 82: Ebenso (-14,4%).
- 90: Leeres Dreick, gehört auf C (-9,6%).
- 91: Schwarz führt nun mit 86% Gewinnchance!
- 95: Komische Form (da Zug 96 Tigerrachen) und greift den einzelnen weißen Stein links aus der falschen Richtung an (-10,2%). Besser auf D.



Figur 3 (101–141)

- 103: Zu ängstlich (-14,1%). Besser mit A die gesamte Gruppe angreifen.
- 109: Deutlich größer wäre 119 (-9,6%). Dieser Zug ist nicht nur groß, sondern beeinflusst auch das Leben der schwarzen Gruppe, was später nochmal etwas wert ist.
- 113: Gehört auch auf 119.
- 114: Dito.
- 115/117: Schlechte Abtäusche, Schwarz muss noch keine Angst vor dem Schnitt haben.
- 119: Endlich – nun steht es trotzdem wieder knapp (52,9% für Schwarz).
- 120: In der Ecke droht nichts



Dia. 5

schlimmes, also sollte Weiß wegbleiben und z.B. mit B in Vorhand etwas für die Mitte tun (-15,7%).

121: Nachdem 119 für 120 bereits abgetauscht sind, ist ein Zughier nicht mehr so groß (-14,3%). Besser auf 123.

122: Besser die Mitte auf C verteidigen (-18,4%). Aber Jonas hatte hier einen Plan...

123: Starker Zug, würde Leela genauso

spielen. Schwarz hat wieder 72,2% Gewinnchance, muss allerdings nun auf der Hut sein...

124-128: Mit dieser Kombination hatte Arved wohl nicht gerechnet.

129: Losing Move (-51,5%)! Stattdessen muss Schwarz sich wie in Dia. 5 schneiden lassen aber oben leben. Bis 15 gibt er zwar ein paar Steine ab, hat dafür aber den weißen Rand zerstört und führt weiter komfortabel.

132: Die Steine oben zu fangen war sehr groß. Selbst wenn Schwarz lebt, reicht Weiß der rechte Rand für den Sieg. Schwarz hat nun nur noch 26,9% Gewinnchance.

133: Etwas besser gleich 135 (-8,9%).

138: Nun ist die Partie endgültig entschieden - Schwarz hat nur noch 12% Gewinnchance.

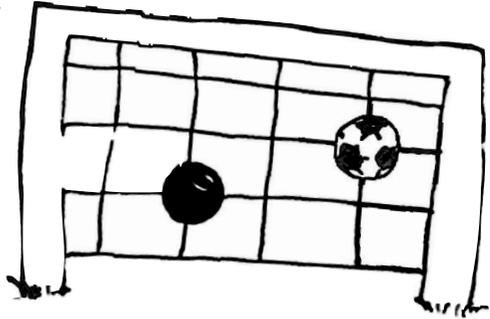


Arved Pittner 4d hat seine erste, aber sicher nicht letzte DM-Endrunde gespielt

Hallo, liebe Kinder!

Heute habe ich ein paar Go-Witze für Euch ...

Was haben Fußball und Go gemeinsam?
Das Runde muss ins Eckige!



Was sagt ein Go Spieler, nachdem eine Gruppe tot ist?
Das ging ins Auge!



Warum wurde die Go-AG im Knast verboten?
Sie hatten Gruppen gebildet, die versucht haben zu fliehen.

Wie tröstet die Elefantenmutter ihr Kind, das im Go gegen eine Ameise verloren hat?
Eigentlich bist du stärker – und das nächste mal machst Du ihn platt!

Welchen Tee mögen Go-Spieler nicht?
GoTe(e)



Und jetzt noch ganz im Ernst: Lies Dir doch mal den Artikel über die Jugendliga in dieser Ausgabe durch. Vielleicht magst Du da ja auch mal mitmachen?

Bis zum nächsten Mal!

Und wieder ist Sen-Tee beliebter als Go-Tee!

Euer 黑 Hej



Deutschlandpokal 2018

Zwischenstand nach 9 von 13 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (80 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	EDHH	ER	H	S	SN	BO	F	Summe	
1 Maile, Thomas	1k	2	2	2	-	-	2	-	-	0	8
2 Drewitz, Michael	2k	3	-	2	-	2	-	-	-	-	7
3 Pittner, Thomas	1k	4	0	2	-	-	-	0	0	-	6
4 Quathamer, Casjen	1d	4	-	0	0	2	-	-	-	-	6
5 Holle, Cedric	2d	-	-	-	-	-	-	-	2	2	4
Kettenring, Thomas	3d	-	2	-	2	-	-	-	-	-	4
Wandelt, Lukas	1k	-	-	-	-	2	2	-	-	-	4
8 Preiß, Vincent	1k	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4
Sonnenberger, Joerg	1k	-	-	-	-	-	-	4	-	-	4
Ulbricht, David	1d	-	-	-	-	-	-	-	4	-	4
Urbanek, Christian	1k	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4

Die Pokalturniere 2018:

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

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (109 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	EDHH	ER	H	S	SN	BO	F	Summe	
1 Hartig, Silvia	9k	1	0	2	2	-	3	2	0	4	13
2 Langlotz, Tobias	9k	4	0	2	-	-	6	0	-	-	12
3 Gemander, Patrick	6k	-	6	-	2	-	-	-	2	2	12
4 Kirch, Daniel	5k	-	6	-	2	-	-	-	-	1	9
5 Janke, Maximilian	5k	-	4	-	2	-	-	-	-	2	8
6 Donle, Isabel	5k	-	-	2	-	6	-	-	-	-	8
7 Würfel, Tim Robert	4k	2	-	0	-	4	-	-	0#	-	6
8 Cinar, Kasim	3k	2	-	-	-	4	-	-	0	-	6
Koch, Paul	7k	2	-	-	-	-	-	-	0	4	6
10 Müller, Marcus	7k	-	-	4	-	2	-	-	-	-	6
Reinke, Hendrik	4k	-	2	-	4	-	-	-	-	-	6
Wiese, Sascha	5k	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-/runter gestuft

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (55 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	EDHH	ER	H	S	SN	BO	F	Summe	
1 Klupsch, Christina	10k	2	-	4	-	-	-	-	6	-	12
2 Weber, Timo	12k	0	-	4	-	-	-	-	-	6	10
3 Hebsacker, Hannah	15k	-	0	4	-	-	-	4	0	-	8
4 Pittner, Arwen	15k	2	0	0	-	-	-	2	2	-	6
5 Güllich, Andreas	12k	-	-	-	-	-	-	-	5	1	6
6 Lu, Lingshen Elvis	18k	-	-	-	-	-	-	-	-	6	6
7 Igel, Carsten	15k	3	-	-	-	2	-	-	0	-	5
8 Horatschek, Peter	19k	-	2	0	2	0	-	0	0	-	4
9 Beerbom, Marc	16k	2	-	-	-	1	-	-	1	-	4
10 Claassen, Kim	17k	0	-	-	-	-	-	-	4	-	4
Ramacher, Iris	19k	-	-	-	-	-	-	-	4	0	4
Schulze, Jens	12k	-	-	-	-	-	-	2	2	-	4
Weber, Jens	12k	4	-	-	-	-	-	-	0	-	4



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

Georg Ulbrich

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 79 Turniere gewertet, es spielen 70 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 Geburtsjahr



U12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Pkte
1	Li	Shizhao	2006	Wuppertal	4k	19	43
2	Pittner	Arwen	2007	Berlin	14k	16	34
3	Marz	Ferdinand	2006	Jena	6k	13	24
4	Zhang	Shukai Kirby	2007	Frankfurt	1k	8	23
5	Hebsacker	Hannah	2006	Hamburg	12k	11	19
6	Rieger	Angelika	2006	Trier	9k	7	14
7	Dottan	Adam	2010	Berlin	8k	6	13
8	Zhu	Kevin	2006	Ratingen	11k	5	13
9	Bauer	Camilo	2009	Fürth	17k	6	12
10	Dottan	Immanuel	2006	Berlin	5k	5	11

U18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	Berlin	4d	19	46
2	Donle	Isabel	2002	Potsdam	2k	18	43
3	Schomberg	Jan	2001	Meerbusch	8k	9	27
4	Tu	Jakob	U16	Berlin	6k	10	25
5	Chen	Feiyang	2004	Frankfurt	3d	5	12
6	Asanovic	Marijan	2002	Berlin	6k	5	12
7	Semmler	Gregor	2004	Jena	2k	5	10
8	Herwig	Max	2002	Mainz	8k	4	10
9	Weber	Jens	2003	Ratingen	11k	4	9
10	Jacobsen	Manuel	2003	Hamburg	1d	3	7

und am besten, auf welchen Turnieren Ihr gespielt habt.

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

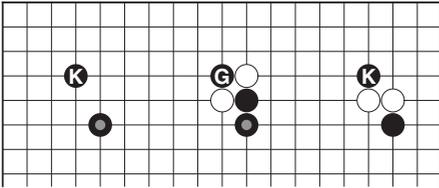
Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns. Ihr erreicht uns unter: kiri@dgob.de, auf facebook unter „Kids-und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

Maria & Sabine Wohnig

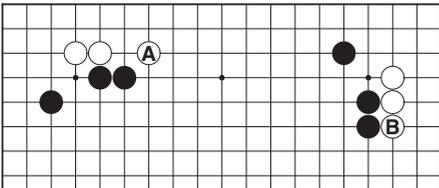
Der Durchbruch zum 12. Kyu (7): Regeln

von Klaus Petri

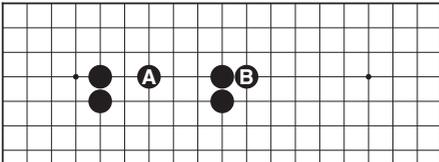
Zum Glück gibt es Regeln, wie man Go spielen soll. Eine Menge Regeln. Scheinbar widersprüchliche Regeln. Aber nein, alles ist einfach, wir müssen nur verstehen, welche Regel in welcher Situation wann wichtiger ist und welche Regeln wieso gerade nicht gelten.



Dia. 1: ein krass geschnittenes Keima



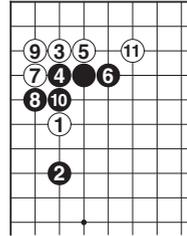
Dia. 2: Springen, nicht schieben



Dia. 3: leere Dreiecke vermeiden

Zum Beispiel sind krass geschnittene Keimas zu vermeiden – wie in Dia. 1: links das Keima, in der Mitte ein geschnittenes Keima, bei dem Schwarz nicht mehr verbunden ist, falls er nicht einen weißen Stein fangen kann, und rechts das krass geschnittene Keima, bei dem Schwarz von verbundenen weißen Steine geschnitten wird. Eine schöne Regel!

Steine auf der dritten oder vierten Reihe sind zu Beginn besser als Steine auf der zweiten Reihe. Ecken sind wichtiger als der Rand, der Rand



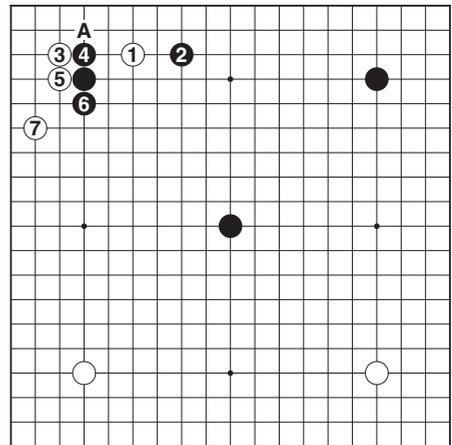
Dia. 4: Joseki?

ist wichtiger als das Zentrum. Falls möglich sollte man springen und nicht von hinten schieben. Leere Dreiecke haben unnötig wenige Freiheiten und sind möglichst zu vermeiden. Aus den beiden zuletzt genannten Gründen sind die Bewegungen mit A in den Diagrammen 2 und 3 meist

besser als die Bewegungen mit B. Alles jede Menge guter Regeln.

Betrachten wir nun etwas, was ich als Joseki gelernt habe, also eine angeblich lokal ausgeglichene Formation in einer Ecke. In Diagramm 4 spielt Weiß zwei Züge auf der zweiten Reihe und lässt ein KGK¹ zu. Aber er beherzigt, dass die Ecke wichtig ist und er springt und schiebt nicht von hinten! Die Zugfolge galt lange als gut.

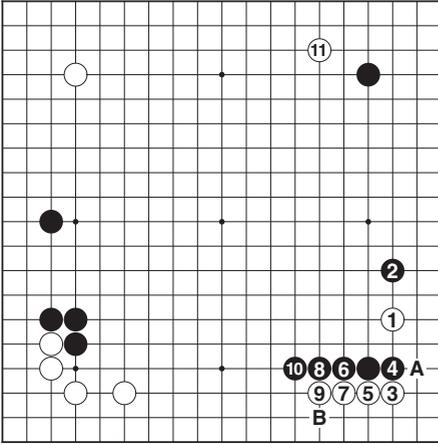
Dann schaue ich Jonas Welticke² zu, aber der wählte in Diagramm 5 statt A lieber W7 und der



Dia. 5: auch Joseki?

¹ Das ist die Kurzform für ein Krass Geschnittenes Keima.

² Für alle Unwissenden: Das ist der amtierende Deutsche Meister!



Dia. 6: Auch noch Joseki?

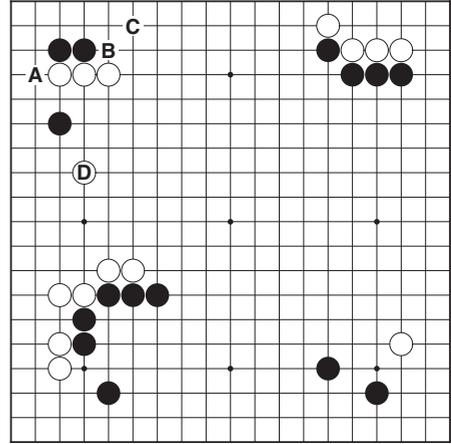
Zug ist laut LeelaZero³ sogar 0,7% besser. Sagen wir mal, W7 ist ungefähr gleichgut wie das Joseki in Diagramm 4. Weiß spielt also lieber auf der zweiten Reihe als auf der dritten, aber immerhin vermeidet Weiß so das KGK und das von hinten schieben.

In der ersten Bundesliga spielt Leon Stauder an Brett 1 in Dia. 6 mit seinem siebten Zug nun weder mit A das Joseki von Diagramm 4 noch mit B die Idee von Jonas. Nein, Leon schiebt zwei mal von hinten. Er vermeidet damit das KGK und auch den Zug auf der zweiten Reihe. Dafür muss er von hinten schieben. Das scheint auch gut zu sein.⁴

Also scheinbar scheint hier auf der zweiten Reihe zu ziehen gleichblöd zu sein, wie von hinten schieben oder ein KGK zu erzeugen. Der Regelbruch von Weiß, egal welcher, wird dabei aufgehoben, weil Weiß sich ja brav um die Ecke kümmert, die ja laut Regel wichtiger als der Rand ist. Ich bin glücklich, das ist ja alles verständlich. Ich kann also irgendwelche Regeln einhalten und andere dafür brechen.

³ Für alle Unwissenden: Das ist ein Go-Programm, das ich nicht verstehe. Was 0,7% bedeuten, verstehe ich auch nicht. Aber die Kiste spielt viel besser als ich und vermutlich sind 0,7% mehr eher eine Verbesserung als eine Verschlechterung, aber so genau weiß das vermutlich keiner und LeelaZero redet nicht verständlich mit mir.

⁴ Übrigens ist Leons Zug auch in Diagramm 5 laut LeelaZero nicht schlechter als der angebliche Joseki Zug auf A



Dia. 7: Was mache ich?

Dann sitze ich selbst am Brett und denke über Diagramm 7 nach. Soll ich nun A, B oder C spielen? Ist das egal? Ok, der Stein auf D steht ein Feld höher als sonst. Macht das einen großen Unterschied? Passt irgendeine Variante besser zum Rest der Partie? Was ist mit den anderen Ecken? Ich habe keinen Plan. Sollte ich für solche Entscheidungen meine Bedenkzeit aufwenden? Da ich keinen Plan habe, wieso irgendeiner von den drei Zügen besser sein sollte als die anderen, ziehe ich einfach irgendeinen.⁵ Der ist natürlich falsch.⁶ Aber tatsächlich kann ich nicht einmal das sicher sagen.

Irgendwie fühlt sich Go so an, als ob jeder Regel, die ich anwende, gerade in genau der gegebenen Stellung gebrochen werden sollte, aber jede Regel, die ich breche, hätte ich einhalten sollen. Kennt ihr das Gefühl? Herzlich willkommen in meiner Go-Welt!⁷ Ein Korrekturleser merkte gerade an, dass ich dringend noch irgendwas schreiben sollte, wieso Regeln doch gut und nützlich sind.⁸ Aber ich bin gerade echt nicht in der Stimmung dazu ...

⁵ Ich nahm den Zug von Leon, vermutlich weil ich seine Partie als letzte gesehen hatte.

⁶ Laut LeelaZero verliert der Zug 2,7%. Wie schon geschrieben, habe ich keinen Plan, was das bedeutet.

⁷ Zum Glück kann ich euch versichern, dass das Gefühl sich gebessert hat. Immer wieder denke ich, jetzt hätte ich etwas verstanden. Aber das legt sich auch wieder und ich weiß, dass ich das nicht geregelt bekomme.

⁸ Sicher gibt es irgendeine Regel, die besagt, wieso Regeln gut sind.

International

von Lars A. Gehrke

1. Tianfu Pokal

Die erste Phase des neuen Tianfu Pokals (ein neues internationales Go-Turnier in China) wurde in Beijing beim Zhongguo Qiyuan, der nationalen chinesischen Organisation für Brett- und Kartenspiele, vom 21. bis 26. September 2018 veranstaltet.

Es ist etwas anders organisiert als die sonstigen internationalen Turniere: 32 teilnehmende Spieler werden aufgeteilt in zwei Blöcke. Jeder Block spielt ein K.O.-System in vier Runden aus. Die beiden Turnierblöcke werden parallel ausgetragen. Diese ersten vier Runden bilden die erste Phase des Tianfu Pokals. In der zweiten Phase spielen im Halbfinale des Turniers der Gewinner aus Block 1 gegen den Zweitplatzierten aus Block 2 und der Gewinner aus Block 2 spielt gegen den Zweitplatzierten aus Block 1. Das Preisgeld für den ersten Platz liegt bei 2.000.000 Yuan (ca. 250.000 Euro). Die Zeiteinstellung liegt bei zwei Stunden plus fünf Byoyomi-Perioden mit einer Minute. Dies ist das fünfte chinesische internationale Go-Turnier.

Auch Lee Changho 9p aus Korea, der in den 1990er und frühen 2000er Jahren die Go-Welt dominiert hat und unerreichte 21 internationale Titel gewann, nahm am Turnier teil. Er ist inzwischen 43 Jahre alt und seltener auf internationalen Turnieren anzutreffen. Er verlor bereits die erste Runde gegen Xie Erhao 9p aus China. Die beiden eigentlich sicheren Repräsentanten für Japan, Iyama Yuta und Shibano Toramaru, waren leider zu beschäftigt, um teilzunehmen. Bei einer erfolgreichen Teilnahme müssen immerhin sechs Tage plus der An- und Abreise eingeplant werden, was für Iyama Yuta sicherlich nicht einfach ist.

Auch Europa und Nordamerika wurden jeweils mit zwei Spielern (ein Spieler für jeden Block) bei diesem internationalen Turnier repräsentiert. Für Europa traten der mehrfache Europameister Ilya Shikshin 2p und Ali Jabarin 1p an. Nordamerika wurde von Jiang Mingjiu 7p und Lu Haojun 1p vertreten. Jiang Mingjiu verlor in der ersten Runde am 21. September gegen Dang Yifei aus

China und Lu Haojun verlor gleichzeitig im anderen Blockturnier gegen Lian Xiao 9p aus China. Für Ilya Shikshin war es das siebte Mal, dass er an solch einem internationalen Turnier bei den Top 32 teilnehmen durfte. Da diese Turniere meistens K.O.-Turniere sind, ist es für alle Teilnehmer ausgesprochen wichtig eine gute Losung zu bekommen. Ilya Shikshin wurde schließlich gegen Shin Jinseo 9p aus Korea gelost, der als einer der Favoriten für das Turnier ins Rennen ging, und verlor.

Shin Jinseo ist momentan 18 Jahre alt und gilt als einer der stärksten professionellen Go-Spieler in der Welt (laut goratings.org ist er momentan TOP 2 der Welt und hat eine Elo von 3643, Stand Oktober 2018). Nach dem Sieg in der dritten Runde des Turniers hatte er eine Gewinnserie von 18 Spielen in Folge. Er konnte nur noch von Park Junghwan 9p aus Korea im Finale des zweiten Blockturniers am 27. September aufgehalten werden. Im parallelen ersten Blockturnier verlor Ali Jabarin in der ersten Runde gegen Jiang Weijie 9p aus China, der sogar das gesamte erste Blockturnier gewann.

Der bekannte Ke Jie 9p aus China verlor in der ersten Runde gegen Kim Jiseok 9p aus Korea. Das erste Blockturnier gewann Jiang Weijie vor Chen Yaoye 9p aus China. Das zweite parallel gespielte Turnier gewann Park Junghwan 9p aus Korea, Zweiter wurde Shin Jinseo. Somit werden in der zweiten Phase im Halbfinale des Tianfu Pokals Jiang Weijie gegen Shin Jinseo und Park Junghwan gegen Chen Yaoye spielen.

Ein Interview mit den beiden europäischen Teilnehmern und die beiden von ihnen gespielten Partien



Der Favorit Shin Jinseo 9p spielt gegen den mehrfachen Europameister Ilya Shikshin 2p (rechts)



Ali Jabarin 1p (links) gegen Jiang Weijie 9p beim ersten Tianfu Pokal

finden sich online auf der Webseite von der European Go Federation: www.eurogofed.org/index.html?id=227

23. Samsung Cup

Das Vorrunden-Turnier zum Samsung Cup, einem der größten internationalen Go-Turniere, wurde am 5., 6. und 7. September in zwei Runden in Ilsan, China, veranstaltet. Das Vorrunden-Turnier ist gegliedert in acht Blöcke mit jeweils vier Spielern, die ein Doppel-K.O.-System spielen. Die zwei siegreichen Spieler pro Block kommen dann jeweils in die Endphase des Samsung Cups, wo 16 qualifizierte Spieler im einfachen K.O.-System um den Sieg kämpfen, wobei das Halbfinale und Finale mit jeweils drei Spielen entschieden wird.

Die erste Runde der Endphase des Samsung Cups wurde am 1. Oktober 2018 in Taejon, Korea, ausgetragen. Hier gewann Ke Jie 9p gegen seinen chinesischen Landsmann Gu Zihao 9p mit Weiß mit einem halben Punkt. Shin Jinseo 9p aus Korea gewann gegen Li Xiangyu 5p aus China. Iyama Yuta 9p aus Japan gewann gegen Li Xuanhao 7p aus China. Xie Erhao 9p aus China gewann gegen Park Junghwan 9p aus Korea. Tang Weixing 9p gewann gegen seinen chinesischen Landsmann Tao Xinran 7p. Shin Minjun 9p aus Korea gewann gegen Tong Mengcheng 7p aus China. Die Koreanerin Choi Jung, die in der Vorrunde gegen Shi Yue 9p und Tao Xinran 7p aus China gewann, verlor in der ersten Runde gegen den Chinesen Lian Xiao 9p. Choi Jung ist neben der Koreanerin Kim Youngjoo 3p eine der zwei professionellen Go-Spielerinnen, die es zur Teilnahme am Samsung Pokal geschafft haben. Zeitgleich ist sie auch nach Rating die stärkste Go-Spielerin der Welt. Zu guter Letzt hat in der ersten Runde noch der Koreaner An Kukhyun gegen den

Chinesen Yang Dingxin 7p mit Weiß mit einem halben Punkt gewonnen.

In der zweiten Runde, die am 2. Oktober am gleichen Ort stattfand, besiegte Ke Jie mit Schwarz Shin Jinseo durch Aufgabe. Iyama Yuta unterlag gegen Xie Erhao. Tang Weixing gewann gegen Shin Minjun mit Weiß durch Aufgabe und An Kukhyun gewann gegen Lian Xiao mit Schwarz durch Aufgabe.

Das Halbfinale des Samsung Pokals 2018 wird vom 5. bis 7. November in drei Spielen entschieden.

Internationales Go-Rating

Hier die Top 20 der internationalen Ratingliste sowie der stärkste Japaner, die stärkste Frau, der stärkste gebürtige Nicht-Asiate und der stärkste Europäer:

Pl.	Name	Land	Elo
1	Mi Yuting	China	3645
2	Shin Jinseo	Korea	3644
3	Park Junghwan	Korea	3636
4	Ke Jie	China	3623
5	Lian Xiao	China	3589
6	Gu Zihao	China	3581
7	Fan Tingyu	China	3571
8	Kim Jiseok	Korea	3570
9	Tuo Jiaxi	China	3541
10	Chen Yaoye	China	3532
11	Jiang Weijie	China	3529
12	Xu Jiayang	China	3527
13	Shi Yue	China	3522
14	Xie Erhao	China	3522
15	Yang Dingxin	China	3516
16	Li Qincheng	China	3499
17	Wang Xi	China	3498
18	Tang Weixing	China	3497
19	Tu Xiaoyu	China	3495
20	Lee Donghoon	Korea	3494
26	Iyama Yuta	Japan	3469
74	Choi Jeong	Korea	3369
671	Michael Redmond	Japan	2942
691	Ilya Shikshin	Russland	2931

* Quelle: goratings.org, Stand: 08.11.2019

Japan

von James Brückl

Meijin

Cho U 9p konnte sich als Herausforderer von Iyama Yuta 9p durchsetzen. Beide sind sich wohl bekannt, die Siegesquote lautet 34 zu 26 zugunsten Iyama Yutas. Cho U hat dabei etwas von einem Rivalen Iyama Yutas. So musste sich Iyama Yuta in den Anfängen seiner Karriere in bedeutenden Partien und später in Titelkämpfen gerade wiederholt gegen Cho U durchsetzen.

Beide sind sich auch sonst nicht fern. Cho U wurde am 20.01.1980 geboren. Iyama Yuta ist auch noch ein '80er (*24.05.1989). Und beide können auf eine ganze Reihe bedeutender Siege und Titel zurückblicken. Cho U kann 39 Titel vorweisen und vom 1p bis zum 9p brauchte er gerade mal acht Jahre. Allerdings liegt der letzte große Titel einige Jahre (2012: Kisei) zurück. Iyama Yuta benötigte bis zum 9p nur sieben Jahre und gerade die letzten Jahre mit dem wiederholten „Grand Slam“ aller sieben großen Titel hat seine Liste aller Siege auf sage und schreibe 58 Titel anschwellen lassen.

Am 28.08.2018 wurde der Titelkampf begonnen. Die ersten beiden Spiele konnte Iyama Yuta für sich entscheiden. Es folgte ein Sieg Cho Us, dann wieder ein Sieg von Iyama Yuta, dem in diesem Titelkampf über maximal sieben Spiele somit nur noch ein Sieg zur Titelverteidigung fehlte. Cho U gab aber nicht auf, kämpfte und konnte die letzten beiden Spiele für sich entscheiden. Es steht somit nun 3:3 und die Entscheidung in diesem Titelkampf fällt somit tatsächlich, Anfang November, im siebten und letzten Spiel.

Oza

Ichiriki Ryo 8p setzte sich am 13.09.2018 gegen Motoki Katsuya 8p als Herausforderer von Iyama Yuta durch. Der Titelkampf, eine Serie aus maximal fünf Spielen, beginnt Ende Oktober (26.10.).

Tengen

Bereits zuvor hatte sich Yamashita Keigo 9p gegen Kyo Kagen 8p durchgesetzt und war seinerseits Herausforderer um den Tengen-Titel geworden. Das erste Spiel in diesem Best-of-Five konnte Iyama Yuta am 19.10. für sich entscheiden.

Kisei

Yamashita Keigo und Kono Rin, beide 9p, treffen im Herausforderer-Finale des Kisei-Turniers aufeinander und entscheiden unter sich, wer gegen Iyama Yuta 9p antreten darf.

Ichiriki Ryo

Ichiriki Ryo (*10.06.1997) ist nicht nur der neue Herausforderer Iyama Yutas um den Oza-Titel. Am 24.09. besiegte er schon Motoki Katsuya im Finale des Ryusei-Cups und am 06.10. entschied er auch das Finale des Agon-Cups, diesmal gegen Shibano Toramaru 7p, für sich, so dass er nun insgesamt zwei „kleinere“ Titel hält. Bereits in der zweiten Runde des Agon Cups traf Ichiriki Ryo dabei auf Iyama Yuta und konnte diesen besiegen. Wahrhaft verheißungsvolle Zeichen also für den Oza-Titelkampf!

Frauen-Honinbo

Fujisawa Rina 4p konnte das erste Spiel in diesem Best-of-Five gegen Xie Yimin 6p gewinnen. Das nächste Spiel folgt Anfang November und bis Mitte Dezember, spätestens, ist die neue Titelträgerin entschieden.



China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Trotz Niederlage in der 20. Runde konnte die Mannschaft aus Jiangsu ihre Führung weiter ausbauen. Ke Jie 9p aus der Mannschaft „Xiamen“ meinte nach der Runde: „Jiangsu wird gewinnen, wir kämpfen nur noch um den zweiten Platz.“

Der Abstiegskampf ist auch nicht mehr so spannend. Der Abstand von Zhejiang zu Shanghai ist zu groß und es besteht kaum noch Hoffnung für die letzten beiden Mannschaften.



Mi Yuting beim Changqi Cup

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Jiangsu	46	51
2	Supor Hangzhou	38	49
3	Xiamen	37	45
4	Jiangxi	36	46
5	Tianjin	36	44
6	Shandong	33	46
7	Beijing Minsheng Bank	32	42
8	Hanzhou Longyuan	30	40
9	Beijing Citic	30	40
10	Chengdu	27	40
11	Chongqing	26	37
12	Shanghai	25	34
13	Zhejiang	14	27
14	Quzhou	10	19

Mi Yuting 9p

Für Mi Yuting 9p läuft momentan einfach alles. Nach den Turniersiegen beim Meijing (2:1 gegen Lian Xiao 9p) und Changqi Cup (2:1 gegen Tuo Jiayi 9p) hat er endlich die Führung im internationalen und beim chinesischen Go-Rating übernommen. Sechs Runden vor Schluss führt auch noch seine Mannschaft in der Go-Liga mit acht Punkten Vorsprung.

Die einzige Schwäche im Jahr sind die internationalen Turniere. In diesem Bereich konnte er seine Fähigkeiten noch nicht zeigen. Im nächsten Jahr wird er als chinesischen Nummer 1 in vielen Turnieren gesetzt sein. Das wird eine gute Chance, sich zu präsentieren!

Korea

von Tobias Berben

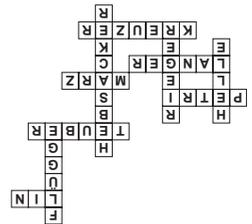
Frauen-Kuksu

Die Titelverteidigerin Choi Jung 9p kann sich mit 2:1 gegen Lee Sula 5p durchsetzen und so ihren Kuksu-Titel verteidigen.

Choi Jeong wurde am 7. Oktober 1996 geboren und ist seit dem 14. Oktober 2018 die bestplatzierte Spielerin. Sie ist ein Schülerin von Yoo Chang-yuk 9p, wurde 2010 zum Profi und gewann bereits von 2012 bis 2015 den Frauen-Myungin.

1. Ryongsang Cup (Ryusei)

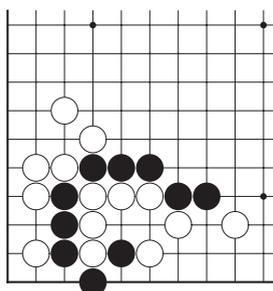
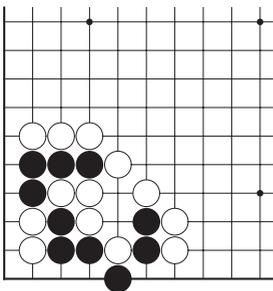
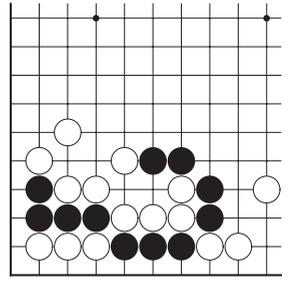
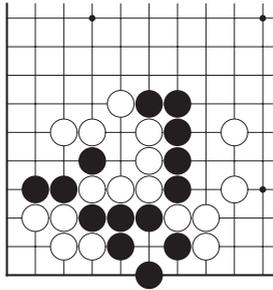
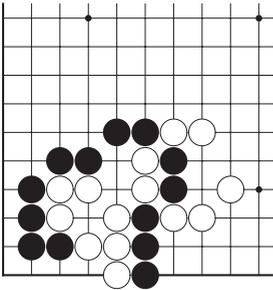
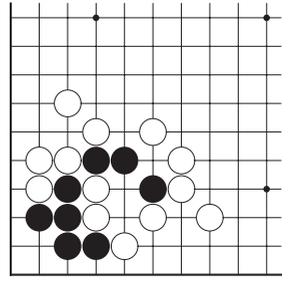
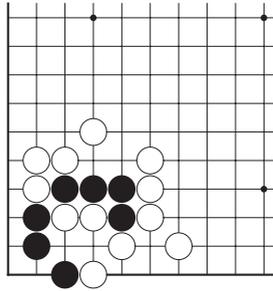
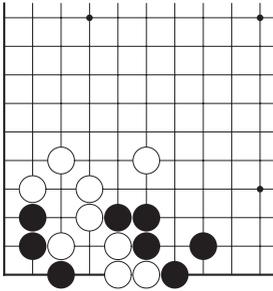
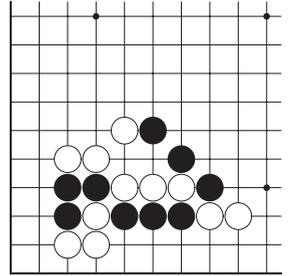
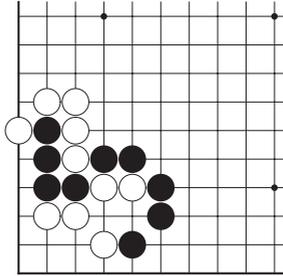
Kim Jiseok 9p hat den 1. Ryongsang Cup mit 2:1 gegen Kang Dongyun 9p gewonnen. Nach einem knappen Sieg für Kim mit Schwarz mit 2,5 Punkten in der ersten Partie konnte Kang in der zweiten Partie ebenso hauchdünn mit 1,5 Punkten gewinnen. Somit musste die dritte Partie die Entscheidung bringen, in der zum dritten Mal hintereinander Schwarz, aber dieses Mal durch Aufgabe, gewinnen konnte.



Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

Fangt Steine mithilfe der Mausefalle.

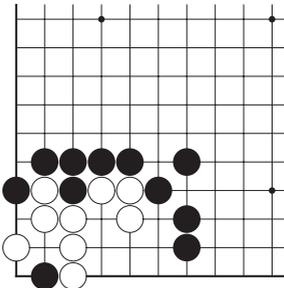
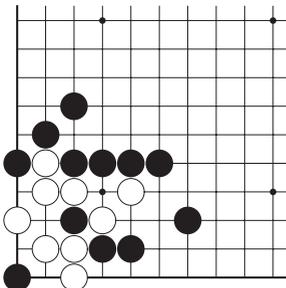
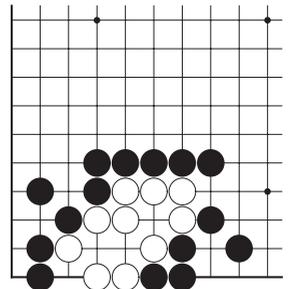
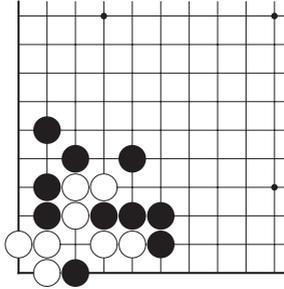
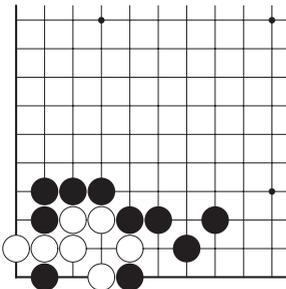
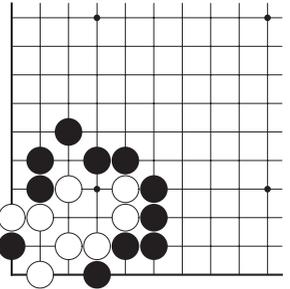
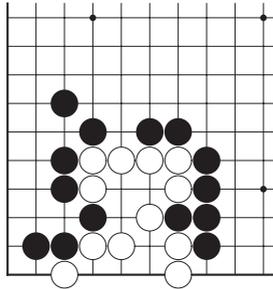
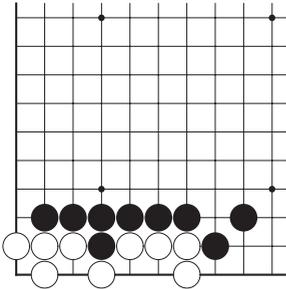
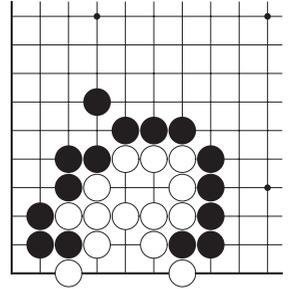
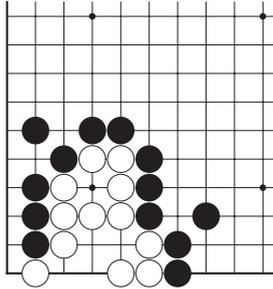


Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoz/sumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen töten, indem sie falsche Augen erzwingen.



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

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

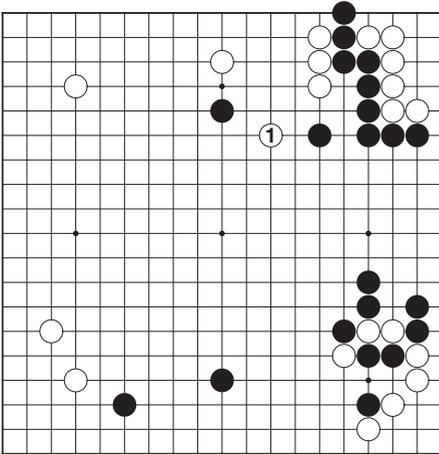
Shende Tao

Der etwas andere Zug (26)

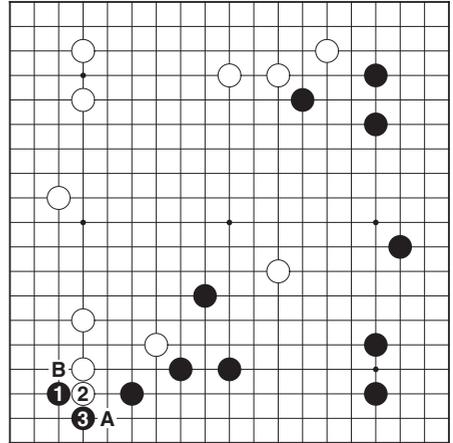
von Viktor Lin

Wer schon einmal mit einem megastarken Bot (auf einem schnellen Computer) herumprobiert hat, hat vielleicht schon gemerkt, dass die Gewinnrate schlagartig sinkt, wenn man mal einen Miniabtausch vergisst. Um

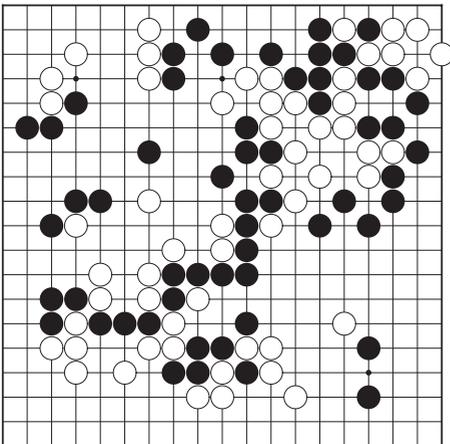
das in Zukunft besser hinzukriegen, gibt's nun ein paar Probleme, bei denen man – für ganz unterschiedliche Zwecke – etwas einschieben soll. Das ist somit Teil 3 zum Thema „richtige Reihenfolge“.



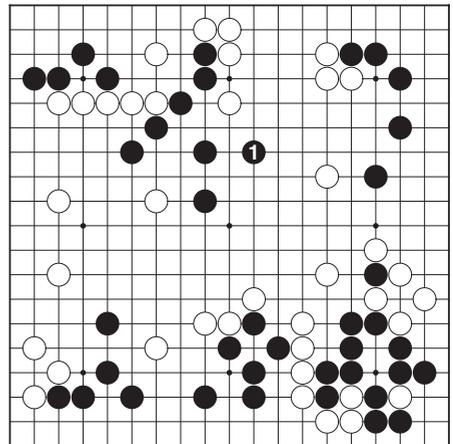
Problem 1: Weiß ist dreist ins Zentrum reingesprungen. Was tut man gegen so einen Stein?



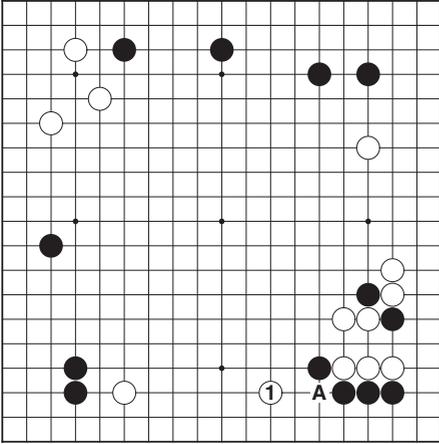
Problem 3: Bevor Weiß sich für A oder B entscheidet, kann man Schwarz nach dem Weg fragen.



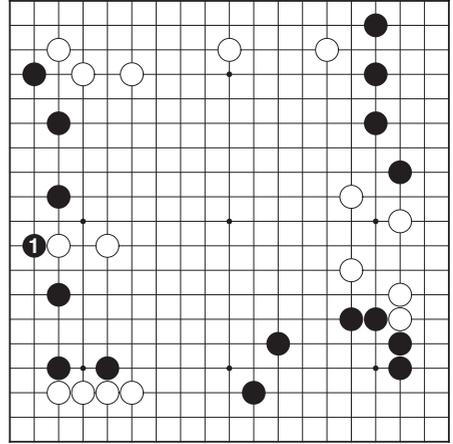
Problem 2: Weiß hat eine riesige Gruppe, die nur ein Auge hat, und ich zu faul bin zu markieren. Man möge ihr helfen.



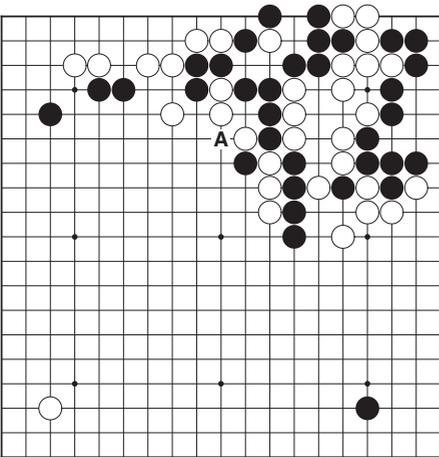
Problem 4: Es gilt, der schwarzen Gruppe einfache Augen zu unterbinden.



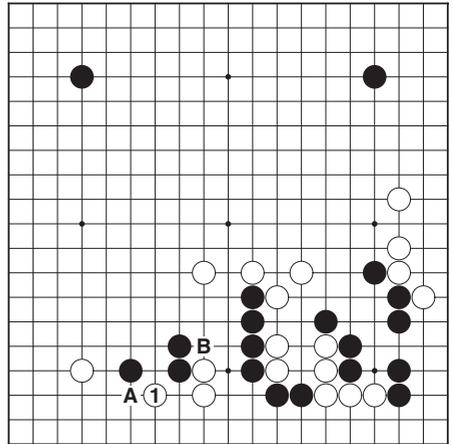
Problem 5: Wie Schwarz den Schnitt auf A effizient deckt, ist gar nicht trivial!



Problem 7: Schwarz hat mit 1 alle wichtigen Steine verbunden. Oder?



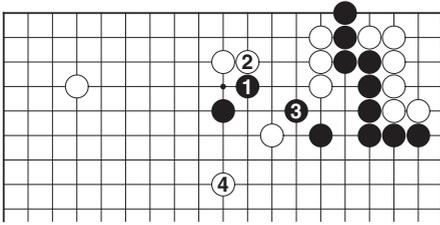
Problem 6: Schwarz kann mit A entkommen, aber davor gibt's noch was gratis.



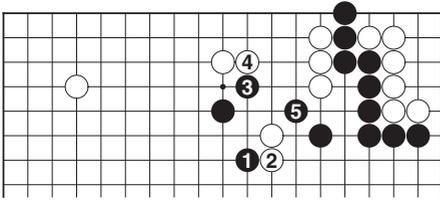
Problem 8: Schwarz würde gerne auf A blocken, aber B bereitet ihm Sorgen.

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





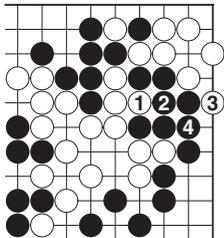
Dia. 1.1



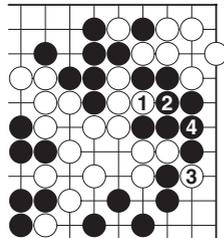
Dia. 1.2

Lösung 1: Den Stein abzuschneiden ist ein Kinderspiel. Weiß flucht dann aber mit einer Reduktion um 4 herum davon, die man nur schwer profitabel angreifen kann.

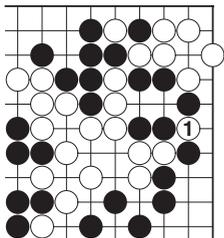
Ab dem heutigen Tage wird euch das nicht mehr passieren, denn Schwarz kann 1 in Dia. 1.2 vorher einschieben. Mit den mittlerweile zwei Steinen tut sich Weiß viel schwerer, hinfort zu fliegen. Spürt ihr den Unterschied?



Dia. 2.1

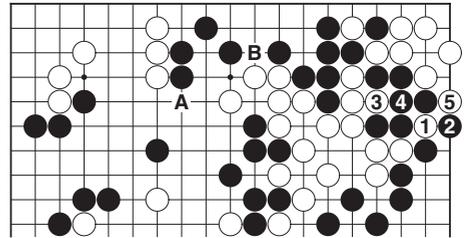


Dia. 2.2

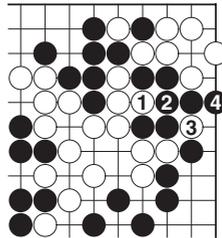


Dia. 2.3

Lösung 2: Schwarz hat rechts ein Loch in der Form, aber mit Dia. 2.1 und 2.2 repariert Weiß dieses nur. Der richtige Zug ist ein Einwurf in Dia. 2.3! Danach ist das Ko in Dia. 2.4 unvermeidbar und Weiß kann mit di-

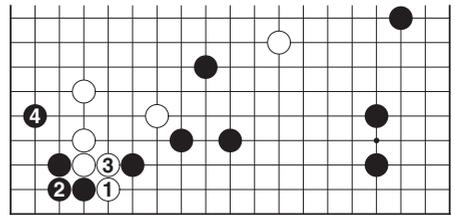


Dia. 2.4

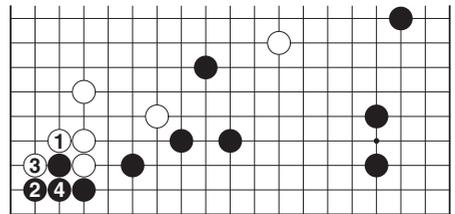


Dia. 2.5

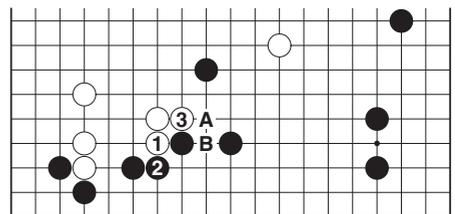
versen Drohungen wie z. B. auf A oder B seine Gruppe retten. Weiß sollte jedoch keinesfalls die Reihenfolge in Dia. 2.5 wählen, denn dann ist das erhoffte Ko keines mehr, da Schwarz ganz einfach auf 4 strecken kann.



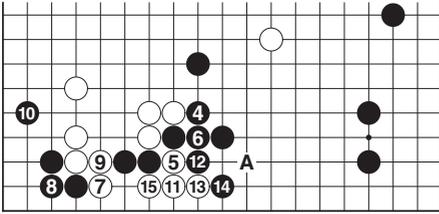
Dia. 3.1



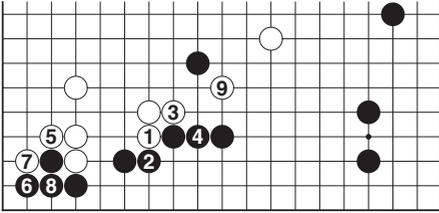
Dia. 3.2



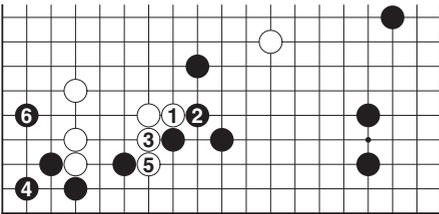
Dia. 3.3



Dia. 3.4

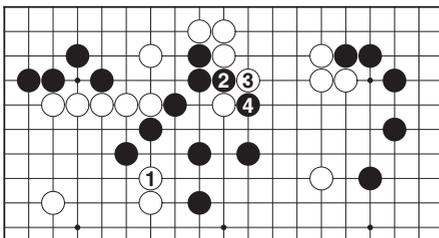


Dia. 3.5



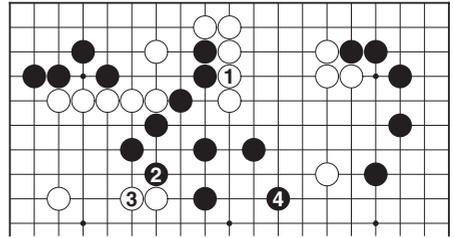
Dia. 3.6

Lösung 3: Wie schon angedeutet, sind die üblichen Sequenzen à la Dia. 3.1 und 3.2 extrem langweilig. In beiden Fällen stehen die schwarzen Steine ideal. Hier wird stattdessen Dia. 3.3 empfohlen, worauf Schwarz mit A oder B antwortet. Wenn Schwarz in Dia. 3.4 blockt, entscheidet sich Weiß für die untere Seite und bereitet nervige Sachen bei A vor. Gibt Schwarz in Dia. 3.5 nach, hat Weiß einen Grund mehr, auf die linke Seite zu bestehen, und kann mit 9 einen Gegenangriff starten. Angemerkt sei noch,

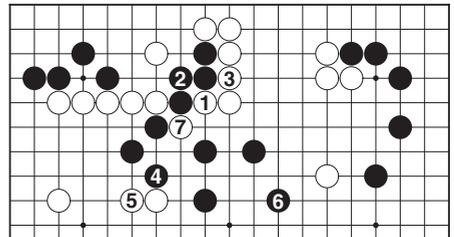


Dia. 4.1

dass Weiß die Reihenfolge von 1 und 3 nicht umdrehen soll, sonst passiert Dia. 3.6. In dieser Form ist dann W1 für S2 wirklich unnötig!

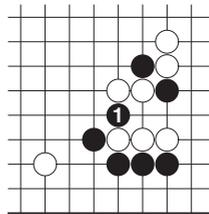


Dia. 4.2



Dia. 4.3

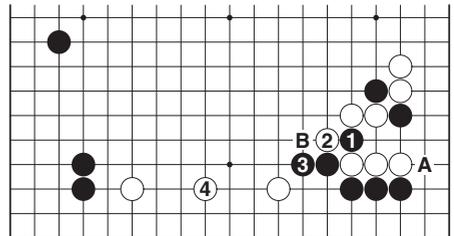
Lösung 4: W1 ist so etwas wie ein Keypoint, doch bis 4 ist ein weißer Stein futsch und die Attacke vorbei. Weiß muss also den Schnitt decken, aber in Dia. 4.2 macht Schwarz eine doch ziemlich augige Form. Das ändert sich, wenn Weiß zuerst 1 in Dia. 4.3 spielt. Mit



Dia. 5.1

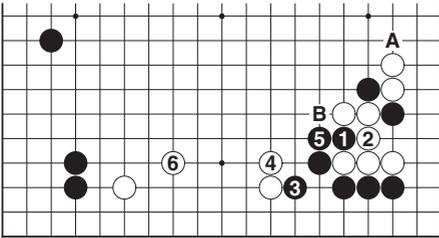
7 hat Weiß plötzlich einen Anti-Augen-Schnitt, den es in Dia. 4.2 nicht gab.

Lösung 5: Das Warikomi 1 in Dia. 5.1 sieht extrem dumm aus, aber egal wie Weiß darauf reagiert, hat Schwarz immer schöne Fortsetzungen. Weiß

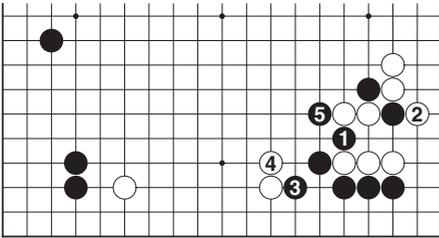


Dia. 5.2

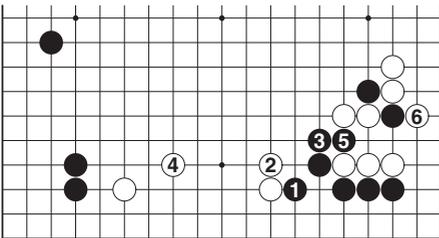
kann in Dia. 5.2 diesen Stein fangen, dafür hat Schwarz A für später größer gemacht bzw. bei Bedarf noch eine Vorhand auf B. Weiß kann auch in Dia. 5.3 nachgeben. In der Endform bis 6 wurde 1 gegen 2 genial hineingeschummelt und Schwarz hat bei A oder B coole nächste Züge. Gibt Weiß in Dia. 5.4 noch mehr nach, kriegt Schwarz mit 5 eine unverdient schöne Form – hier muss Schwarz nicht, wie im Dia. davor, fest verbinden. Im Vergleich dazu Dia. 5.5 ohne Warikomi: Schwarz hat hier nichts von all dem, wovon ich den Absatz lang geschwärmt habe.



Dia. 5.3



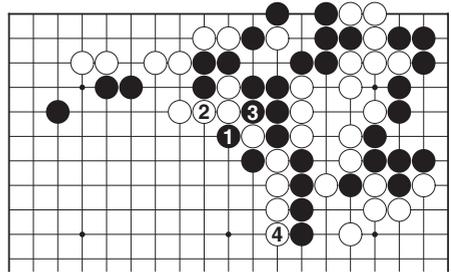
Dia. 5.4



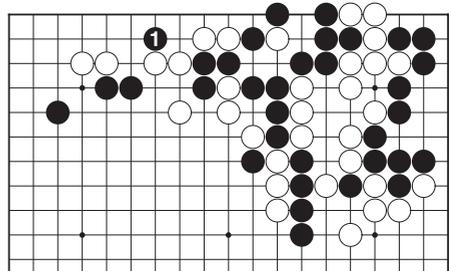
Dia. 5.5

Lösung 6: Dia. 6.1 zeigt die banale Sequenz, in der Schwarz entkommt und weiter nichts bekommt. Es geht aber besser – und zwar mit dem Wunderzug in Dia. 6.2! Durch diesen Einschub bekommt Schwarz in Dia. 6.3 die Züge ab 7 gratis

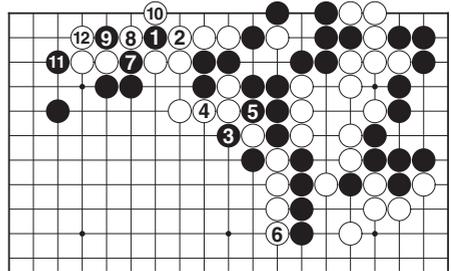
– als würde man einfach so 50 Euro in die Hand gedrückt bekommen. Weiß kann noch versuchen, sich in Dia. 6.4 zu wehren, dann kommt Schwarz aber nur viel gemütlicher raus als in Dia. 6.1.



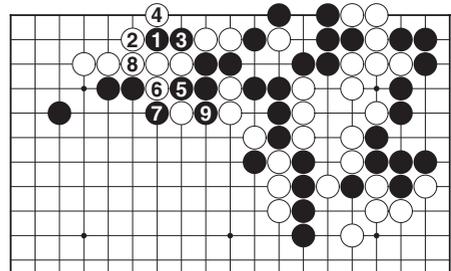
Dia. 6.1



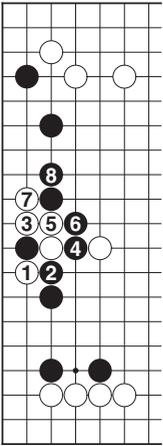
Dia. 6.2



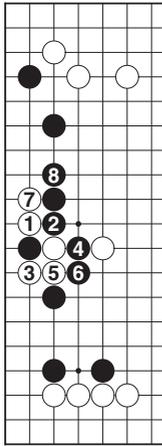
Dia. 6.3



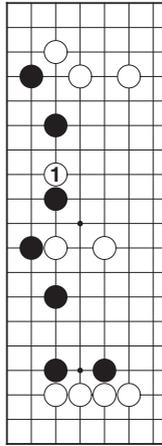
Dia. 6.4



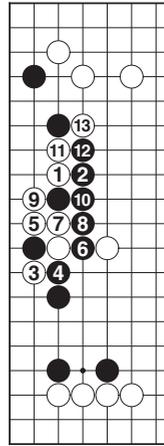
Dia. 7.1



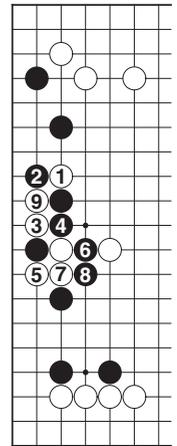
Dia. 7.2



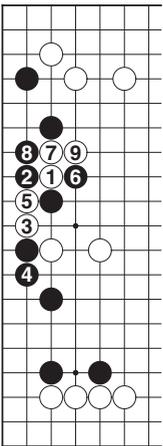
Dia. 7.3



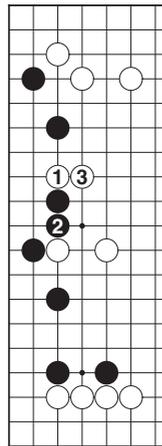
Dia. 7.4



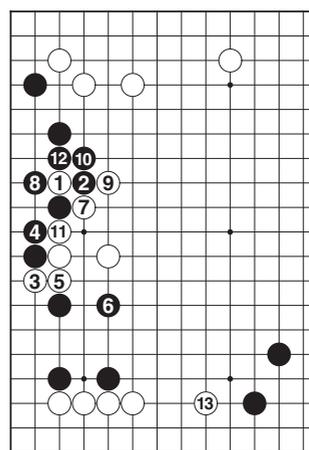
Dia. 7.5



Dia. 7.6



Dia. 7.7

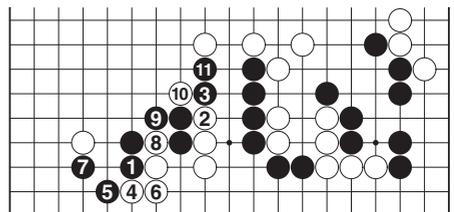


Dia. 7.8

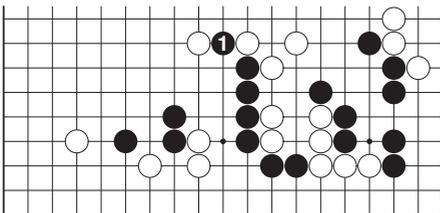
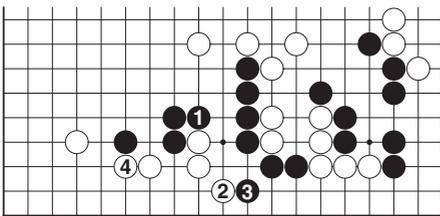
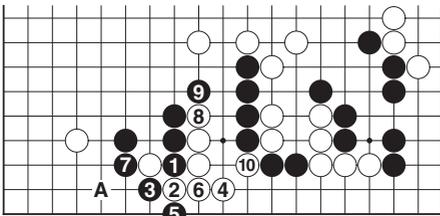
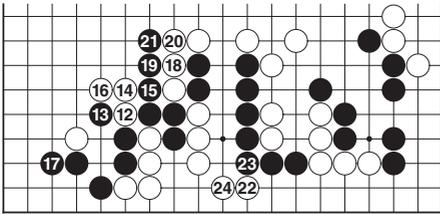
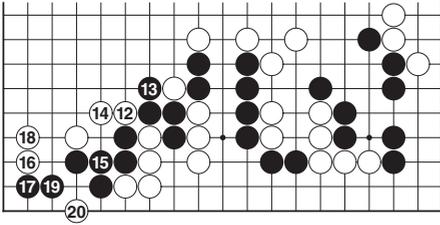
Komplikationen einlassen möchte, ist Weiß auch glücklich damit, in die schwarze Stellung hinein-zubohren und nebenbei zwei Steine abzutrennen. In der Partie ist Dia. 7.8 passiert: Schwarz gesteht ein, dass Weiß einbricht, und kümmert sich um beide Seiten. Weiß kann den 1er-Stein noch mit 7-11 voll ausnutzen und hat nun eine Attacke am Laufen.

Lösung 7: Wenn Weiß in Dia. 7.1 oder 7.2 auf jeder-der Seite Hane macht, verbindet Schwarz tatsächlich alles und Weiß muss sich unten Augen erkriechen. Da das offensichtlich enorm uncool ist, soll Weiß in Dia. 7.3 zuerst auf 3 anlegen! Je nachdem, mit welchem Hane Schwarz antwortet, kann Weiß die Sequenzen von vorhin wiederaufnehmen: In Dia. 7.4 wirkt der Abtausch Wunder und in Dia. 7.5 wird der Anleger zu einem kritischen Schnitt. In Dia. 7.6 versucht Schwarz auszuweichen, aber Weiß kann trotzdem auf 5 reinschneiden und Schwarz kann nichts dagegen tun. Wenn Schwarz sich in Dia. 7.7 auf keine

Lösung 8: Dia. 8.1 bis 8.3 zeigen erstmal, dass der Block auf 1 nicht geht. Das soll uns aber nicht weiter kümmern. Wenn Schwarz

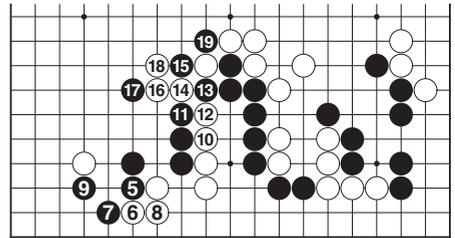
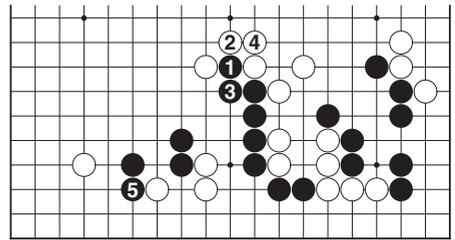
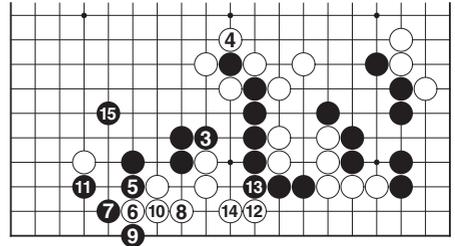
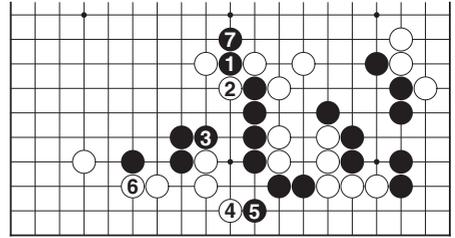


Dia. 8.1



Dias. 8.2 – 8.6

des Rechnens zu faul ist und in Dia. 8.4 einen Kompromiss eingeht, sieht es nicht gut für ihn aus: Weiß lebt mit Punkten und Schwarz hat noch Sorgen. Weiß in Dia. 8.5 einfach so nach Hause verbinden zu lassen ist aber noch schlimmer. Was tun?



Dia. 8.7 – 8.10

Die Antwort liegt im Warikomi in Dia. 8.6. In Dia. 8.7 schneidet Weiß von unten, also kann Schwarz nach 3 auf 7 strecken – Weiß ist ziemlich dramatisch zerlegt worden. Wenn Weiß in Dia. 8.8 mit 4 stur ist, kann er zwar unten überleben, aber um den Preis einer recht großen Ecke.

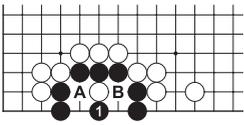
Stattdessen versucht Weiß in Dia. 8.9 das andere Atari. Nach den Abtuschen kann Schwarz getrost auf 5 blocken. Wenn Weiß immer noch in Dia. 8.10 schneidet, ist 15 Doppelatari und Weiß geht kaputt.

Problecke

von Timo Kreuzer

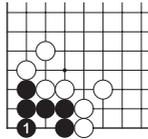
Gratulation an Jan Schlipf, der sich in dieser Ausgabe mit knappem Vorsprung an die Spitze setzen konnte. Auch diesmal gibt es wieder eine hoffentlich gelungene Auswahl an Problemen. Bei allen Problemen ist Schwarz am Zug. Viel Spaß!

Lösungen zu 4/2018

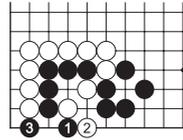
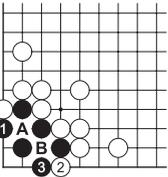


Lösung 1:
Korrekt. Nach 1 sind A und B miai und die schwarze Gruppe lebt.

Lösung 2:
Korrekt. Schwarz 1 bringt der Gruppe in der Ecke Leben.

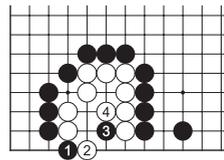
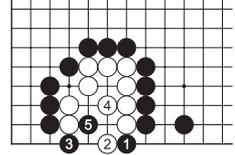


Lösung 3:
Korrekt. Hier ist mir ein Versehen passiert, denn, wie von vielen Teilnehmern korrekt angemerkt, ist diese Gruppe tot. Schwarz kann die im Diagramm gezeigte Stellung erzeugen, muss dort aber für ein Leben die beiden Kos auf A und B gewinnen. Alle Teilnehmer haben die volle Punktzahl erhalten.



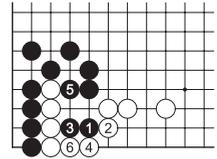
Lösung 4:
Korrekt. Die fünf schwarzen Steine sind noch nicht gefangen. Dank der Ecke ist ein Ko möglich.

Lösung 5:
Korrekt. Nur Schwarz 1 tötet.



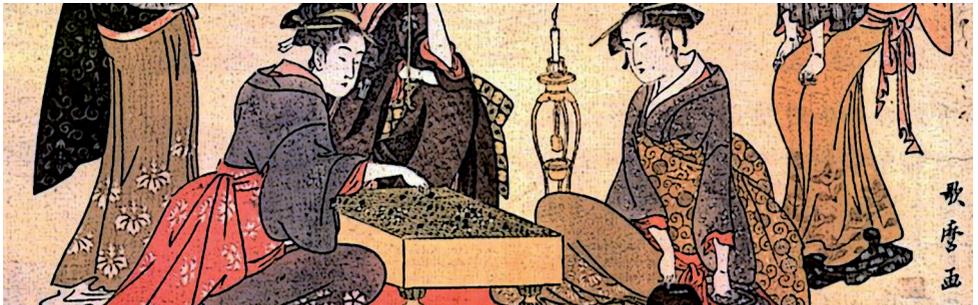
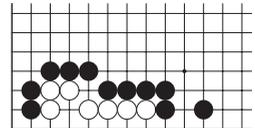
Falsch. Dies ist eine der Varianten, die nicht erfolgreich für Schwarz enden.

Lösung 6:
Korrekt. Das Diagramm zeigt die beste Sequenz für beide. Weiß rettet seine Steine und Schwarz reduziert.

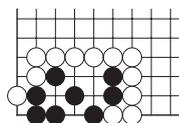


Probleme 5/2018

Problem 1:
Zum Aufwärmen.
(3P)

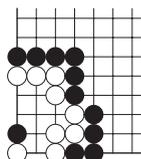
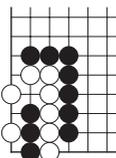


Go-Probleme



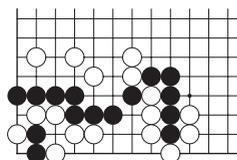
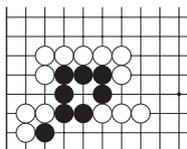
Problem 2:
Schwarz soll leben. (3P)

Problem 3:
Die weiße Gruppe lebt noch nicht.
(4P)



Problem 4:
Diese weiße Gruppe ist auch nicht
ganz lebendig. (4P)

Problem 5:
Mindestens ein Ko sollte
hier doch möglich sein,
oder? (5P)



Problem 6:
Was kann Schwarz hier
erreichen? (6P)

Wacker, Klaus	8k	4/18	15	395
Hell, Otto (4)	3k	4/18	15	391
Schunda, Peter	12k	4/18	19	389
Herwig, Bernhard (3)	1d	6/17	-3	357
Erichsen, Svante v. (2)	2d	3/18	-3	311
Koch, Kris (1)	4k	3/18	-3	309
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	4/18	15	296
Wolfgramm, Jens	4k	3/18	-3	291
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	5/17	-3	265
Herwig, Max (2)	17k	6/17	-3	225
Gabe, Axel (1)	5k	4/18	19	207
Urmoneit, Regina (1)	13k	4/18	15	202
Schreiber, Burkhard (3)	3k	3/18	-3	157
Hildebrandt, Alexander	9k	2/18	-3	151
Herter, Rainer (3)	4k	4/18	29	141
Wagner, Gabriel	3d	5/17	-3	131
Pauli, Robert (8)	1d	4/18	30	130
Ewe, Thorwald (4)	8k	4/18	15	118
Gronau, Max	1d	4/18	30	109
Hartmann, Christian	4k	3/18	-3	98
Weickert, Thomas	6k	2/18	-3	80
Weigelt, Timo	1d	4/17	-3	53
Reinicz, Thomas (1)	3k	4/18	24	48
Tron, Raphael	16k	5/17	-3	42
Kostyuchenko, Denis	14k	5/17	-3	41
Scheibe, Rene	9k	4/18	19	38
Reimpell, Monika (9)	2d	4/18	30	30
Zimdars, Joschka	1d	4/18	24	24
Schott, Heiko	7k	4/17	-3	21
Penner, Markus	2k	6/17	-3	15
Brand, Klaus	10k	4/18	15	15
Kehmann, Hartmut (1)	1d	4/17	-3	11

Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teiln.	+/-	Pkte.
Schlipf, Jan	8k	4/18	21	528
Mertin, Stefan (1)	8k	4/18	20	527
Xu, Mei De (1)	3k	4/18	30	501
Lorenzen, Klaus (2)	2k	4/18	25	500
Millies, Oliver	3d	2/18	-3	492
Gorenflo, Helmut (2)	9k	4/18	15	461
Hartmann, Kirsten	1k	4/18	30	457
Schönfeld, Ralf (2)	8k	5/17	-3	451
Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	3/18	-3	424
Gawron, Christian (8)	2d	4/18	30	419
Busch, Rainer (1)	6k	4/18	15	413
Wirth, Alexander	1k	3/18	-3	412

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (15.12.2018) an:

Timo Kreuzer

Kroosweg 38

21073 Hamburg

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

problemecke@dgoB.de

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

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

Bundesliga: Philipp Lindner, Stauffenbergplatz 24, 17192 Waren (Müritz), Tel.: (0176) 81977177, 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 Wohnig, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de

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

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

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

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

Regeln: Robert Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de

Social Media: Alena Scholz, fs-socialmedia@dgob.de

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

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

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



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

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

DGoB-Landesverbände

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

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

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

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

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

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

Hessen: Pascal Müller, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, Email: lv-hessen@dgob.de

Mecklenburg-Vorpommern: Jörg Sonnenberger, Gewerbeallee 19, 18107 Elmenhorst, Email: lv-mv@dgob.de

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

Nordrhein-Westfalen: Martin Hershoff, Salentinstr. 17, 33102 Paderborn, Tel.: (0176) 32335522, Email: lv-nrw@dgob.de

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

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

DGoZ

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

DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

November

16-18 **Berlin**

21. Go to Innovation, Innovationspark Wuhlheide, Gewerbezentrum „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)

17 (Sa) **Hamburg**

Hamburger Meisterschaft, Landesjugendring Hamburg, Güntherstraße 34, Kontakt: Timo Kreuzer, 0176 5471 2493, info@gohh.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

24/25 **Berlin**

Peter-Passow-Kranich, Hauptgebäude der Humboldt-Universität zu Berlin, Senatssaal, Unter den Linden 6, Kontakt: Andreas Urban, 030 473 053 15, BerlinerKranich@gmx.net, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

Dezember

1/2 **Tokio (JP)**

29th International Amateur Pair Go Championship

2 (So) **Kassel**

Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft, CAPERA, Wilhelmshöher Allee 260, Kontakt: Frank Quathamer, frank@quathamer.de, 0163 7091914, Anmeldeschluss: 11:45 Uhr

6-9 (Do-So) **Ehlscheid**

In-seong's Winter Go Camp 2018

8/9 **Braunschweig**

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

27-1 **Lage Vuursche (NL)**

Wintergo 2018

28-31 **London (UK)**

45th London Open Go Congress

Januar

4-6 **Karlsruhe**

Karlsruhe Go Open Winter 2018, Studentenhäus Karlsruhe, Adenauerring 7, Kontakt: Birger Holtermann, birger.holtermann@gmail.com, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

5/6 **Heerlen (NL)**

Heerlens Nieuwjaars Gotoernooi

12/13 **Essen**

Essener Go Turnier, Villa Rü, Giradetstr. 21, Kontakt: Michael Wagner, 0152/31982923, michaelwagner317@t-online.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

Februar

2/3 **Köbenhavn (DK)**

Ambassador's Cup

März

2/3 **Hamburg-St.Georg**

18. Hamburger Mausefalle, Schorsch, Rostocker Str. 7, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 04263-6756847, tobias@berben.org, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

23/24 **Erlangen**

33. Erlanger GO-Turnier

23/24 **Recklinghausen**

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

