

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2019

94. Jahrgang

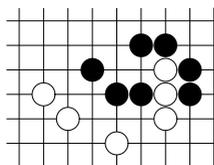


Inhalt

Go-Winter (Fundstück).....	Titel
Vorwort, Inhalt, Nachrichten.....	2–4
Turnierberichte	5–7
Die Go-venber-Herausforderung	8–9
Go in Chemnitz.....	10–12
Ausschreibungen: DPGM, DBGM.....	13
Interview mit Philipp Neubert.....	14–15
Kinderseite(n)	16–17
Yoon Young Sun kommentiert (44).....	18–23
Hwang In-Seongs Winter-Go-Camp	24
Mein Weg zum „Dan-Spieler“	25–29
Durchbruch zum 12. Kyu (8)	30–32
Deutschlandpokal.....	33
Fernostnachrichten	34–37
Anfängerprobleme	38–39
Der etwas andere Zug (28).....	40–46
Impressum	46
Go-Probleme	47–48
Mitgliedsantrag	49
DGoB-Organ	50
Anzeige: Hebsacker Verlag	51
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 42 von Yilun Yang



Die Anbindung von Weiß sieht etwas schwach aus. Kann Schwarz die drei Steine in der Ecke abschneiden? Die Lösung steht auf S. 15.

Vorwort

Dieses Winter-Titelbild ist wohl eine würdige Fortsetzung zum Titelbild der letzten Ausgabe. Was mich besonders freut: Neu in dieser Ausgabe ist die „Steinzeit“ von Pierre-Alain Chamot (siehe rechts) als ebenso würdige Nachfolge für die „Stones“ von Andreas Fecke. Ansonsten bleibt mir nur, allen Lesern viel Go-Spaß im chinesischen Jahr des Schweins zu wünschen!

Tobias Berben

Jugend-Nationalmannschaft

Franz-Josef Dickhut (6d, Lippstadt) hat nach zwei Jahren die Leitung der deutschen Jugendmannschaft abgegeben. Neu wird sie gemeinsam von Cheng Ying (4d, Düsseldorf) und Marc Oliver Rieger (6k, Trier) geleitet werden.

Oliver Nebelung gestorben

Am 28. November 2018 ist Oliver Nebelung im Alter von 69 Jahren an Krebs gestorben. Geboren im Juni 1949 als Sohn eines Kunstlehrers in Bad Hersfeld und aufgewachsen in Wyk auf Föhr, kam er nach seinem Mathe-Studium in Marburg als Doktorand an die Uni Ulm, wo er etwa im Jahr 1974 das Go-Spiel kennenlernte. Passend zu seiner künstlerisch-musikalischen Herkunftsfamilie und seiner mathematischen Ausbildung fand Oliver in diesem Spiel ideale Möglichkeiten, sich im Spannungsfeld zwischen Logik und Ästhetik, zwischen Denken und Fühlen weiter zu entwickeln.

Im Jahr 1983 brachte Oliver mir das Go spielen bei – was mein weiteres Leben nachhaltig beeinflusste – und gründete kurz danach den Ulmer Go-Spielabend, der bis heute Bestand hat, wenn auch mit stark schwankender Beteiligung.

Im Jahr 1986 zog Oliver um nach Finnland, gründete einen Go-Treff in Turku und war in der finnischen Go-Szene aktiv, auch bei der Organisation von Go-Turnieren, bis er schließlich 2003 wieder nach Deutschland kam, nach Berlin zog und dort den Go-Spieletreff am Schlachtensee gründete.

Beruflich war Oliver in seiner finnischen und Berliner Zeit hauptsächlich als Nachhilfe-Lehrer tätig und verbrachte darüber hinaus viel Zeit im Engagement

für seine Familie: seine Frau Terhi (finnische Ärztin) und 3 adoptierte Kinder.

In Berlin hatte er etwas mehr Zeit für seine eigenen Interessen, die er im XING-Netzwerk folgendermaßen beschrieb:

- Philosophie („Weiterfragen“)
- Psychologie („Ich, ja wer?“)
- Literatur („die Axt für das gefrorene Meer in uns“)
- Musik („der reine Ton“)
- Go („das Spiel der Götter“)
- Non-Standard-Mathematik („unendlich klein, unendlich groß“)
- Radfahren (einfach so, kein Leistungssport)
- Rudern („Rhythmus“)

Bei allem, was ihn beschäftigte, war Oliver immer bestrebt, das „Wesentliche“ einer Sache zu ergründen. Um die „Welt“ noch ein bisschen besser zu verstehen, absolvierte er in Berlin sogar noch ein Physik-Studium, das er vor ca. 2 Jahren mit Diplom abschloss.

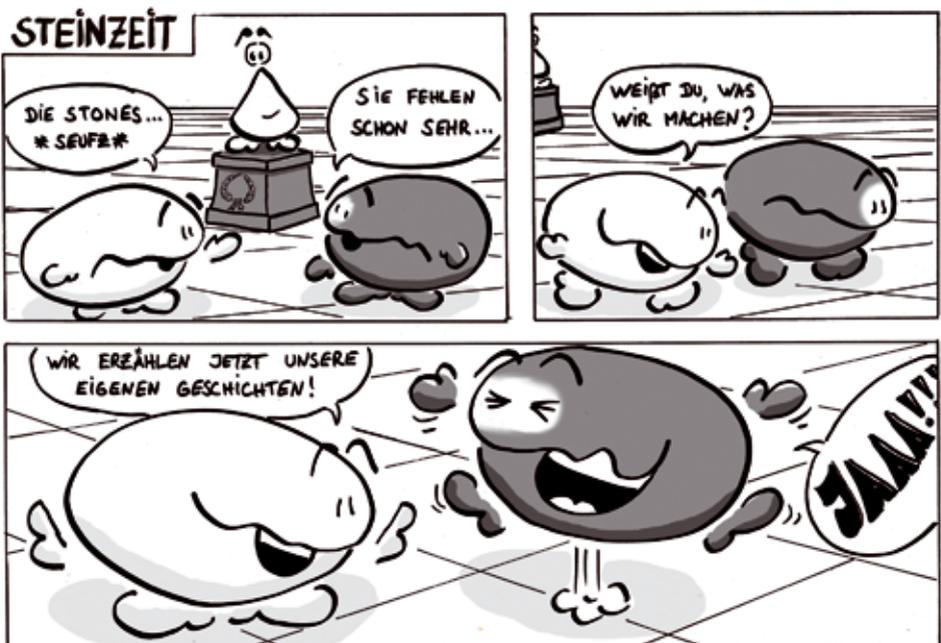
Stets freundlich und hilfsbereit, wurde er in seinem gesamten Bekanntenkreis als interessanter Gesprächs-



partner über allerlei Themen sehr geschätzt. Oliver war ein absolut sympathischer Anarchist, undogmatisch, tolerant und bescheiden, immer auf der Suche nach neuen Erkenntnissen und Erfahrungen, wohl wissend, die absolute Wahrheit nie zu finden.

Im Sommer 2017 traf ich ihn zuletzt beim Go-Kongress in Oberhof, als er von seiner Krankheit noch nichts wusste. Anfang 2018 wurde Krebs diagnostiziert, der auch durch mehrere Chemo-Therapien nicht mehr zu besiegen war. Gerne hätte ich ihn noch auf vielen Go-Turnieren getroffen. Die Gespräche mit ihm werde ich sehr vermissen. Er wollte leben, aber es gab kein rettendes Tesuji, die Metastasen ließen ihm keine Chance mehr.

Gerhard Schmid



Go-Turniere in Deutschland 2018

Pl.	Ort	Monat	Teilnehmer	Sieger	Grad
1	Hamburg (Kido Cup)	Juni	211	Artem Kachanovskiy	1p
2	Bonn	Februar	111	Jonas Welticke	6d
3	Berlin (Kranich)	November	107	Kim Young-Sam	8d
4	Essen	Januar	101	Lucas Neiryneck	5d
5	Erding	Februar	99	Jonas Welticke	6d
6	Hamburg (Mausefalle)	März	93	Christopher Kacwin	5d
7	Darmstadt	Juni	81	Lukas Krämer	6d
8	Bochum (Bambus)	September	79	Jonas Welticke	6d
9	Frankfurt	Oktober	77	Jonas Welticke	6d
10	Trier (Winderturnier)	Januar	66	Chafiq Bantla	4d
11	Karlsruhe (Frühjahrsturnier)	März	60	Tian Liang	4d
	Recklinghausen	April	60	Jonas Welticke	6d
13	München	November	59	Tian Liang	4d
14	Berlin (Go to Innovation)	November	54	Kim Seong-Jin	7d
15	Dortmund	Oktober	53	Wang Siang Jie	8d
	Karlsruhe (Go Open Winter)	Januar	53	Volk-Lu Chu	4d
17	Köln	Juli	52	Michael Palant	4d
18	Berlin (China Cup)	April	51	Kim Seong-Jin	7d
	München (codecentric)	Mai	51	Ari-Pekka Perkkio	3d
20	Braunschweig	Dezember	50	Tobias Weinert	3d
	Jugend-DM	Mai	50	Chen Feiyang	3d
22	Jena (Kreuzschnitt)	Oktober	49	Zhou Zhihao	5d
	Paderborn	Juni	49	Tobias Weinert	2d
24	Wuppertal	September	48	Jonas Welticke	6d
25	Erlangen	März	47	Jonas Fincke	4d
	Göttingen (A+B)	Februar	47	Ari-Pekka Perkkio	3d
27	Hannover	April	46	Marcel Hartmann	3d
28	Bremen (Shudan)	Oktober	44	Chafiq Bantla	4d
	Schwerin	September	44	Arved Pittner	4d
30	Kassel (Herkules Cup)	November	43	Jonas Welticke	6d
31	Berlin (Baduk Botschafter Cup)	Juni	42	Johannes Obenaus	6d
	Berlin (Frühling)	Mai	42	Michael Palant	4d
33	Berlin (JBC)	September	40	Hu Xiaocheng	4d
	Bochum (Sprosse)	April	40	Matthias Terwey	4d
35	Berlin (Winter)	Februar	33	Riku Kobayashi	7k
	Ratingen	Juli	33	Jan Schomberg	1d
	Stuttgart	Juli	33	Jonas Fincke	4d
38	Berlin (Herbst)	Oktober	30	Yvonne Limbach	5k
	Dresden	Mai	30	Zhou Zhihao	5d
40	Berlin (Nikolaus)	Dezember	29	Daniel Krause	2d
	Leipzig (A+B)	Juni	29	Janos Nitschke	2d
42	Potsdam (Peep)	Juni	26	Tobias Weinert	3d
43	Berlin (Sommer)	Juni	25	Arved Pittner	4d
44	Jena (Frühjahrsturnier)	März	20	Alexander Wenzel	4k
	Kiel	Juni	20	Sören Ohlenbusch	4d
46	Stuttgart (Schnell-Go)	Oktober	18	Volk-Lu Chu	5d
47	Hamburg (Schnell-Go 3)	November	15	Timo Kreuzer	2d
48	Hamburg (Schnell-Go 1)	Juni	14	Zion Kim	11k
49	Hamburg (Schnell-Go 2)	September	12	Lukas Wandelt	1d
	Paar-DM	November	12	Manuela Marz/Lukas Krämer	4d/6d
51	Bremen (Basami)	Juni	11	Peter Spletstösser	2d
52	Damen-DM	Oktober	10	Manuela Marz	4d
53	DM-Vorrunde	Juli	9	Arved Pittner	4d
54	DM-Endrunde	Oktober	8	Jonas Welticke	6d
55	Blitz-DM	November	2	Robert Jasiek	5d

Go-to-Innovation Berlin

Das Gute an der Pensionierung ist, dass mehr Zeit für Abenteuer bleibt. Sue Paterson und ich untersuchten den europäischen Go-Kalender und entschieden, dass Berlin unser nächstes Ziel für Turniere – gemischt mit Tourismus – sein soll. Ich habe uns eine Zwei-Schlafzimmer-Wohnung in der Nähe des Veranstaltungsortes für 32 Euro pro Nacht gesichert, während Sue Flüge für 75 £ pro Person fand. Wir waren alle bereit.

Seit 2004 findet jährlich das „Go to Innovation“ des Berliner Clubs statt. Dieses Jahr war das Turnier eine 8-ründige Veranstaltung, die am Wochenende vom 16. bis 18. November stattfand. Die Organisation unter der Leitung von Martin Sattelkau und Alexander Eckert war effizient und freundlich. Veranstaltungsort war eine Zimmerflucht im Gewerbezentrum „Manfred von Ardenne“, einem sehr angenehmen modernen Gebäude mit einem Bistro mit traditioneller deutscher Küche.

Es gab 54 Spieler im Bereich von 7d bis 30k. Sue und ich waren die einzigen aus Großbritannien und wir wurden dazu gebracht, uns sehr willkommen zu fühlen. Gesamtsieger wurde Kim Seong-Jin Kim vom Berliner Club. Dank großzügiger Sponsorenschaft gab es viele Preise und kleine Geschenke für alle, die keinen Preis gewonnen haben. Ich bekam einen

Preis mit nur vier Siegen. Sue gewann nur zwei Partien und wurde in der Mitte mehrerer ihrer Partien durch einen Todeswunsch getrieben. Bei der Auswertung wurde ein modifiziertes Hahn-Punktesystem verwendet (siehe Kasten S. 6). Nach dem Spiel notieren beide Spieler ihre Gebietszahl (einschließlich Komi) und beide Zahlen werden in das Ziehungsprogramm eingegeben. Gewinne mit großen Margen bringen mehr Punkte. Das Ergebnis ist, dass es besser ist, mit 30 Punkten zu verlieren, als aufzugeben. Dies verändert das Spielgefühl erheblich, da man in einem deutlich verlorenen Spiel weiterspielt.

Das einzige Problem, auf das wir stießen, war der Zugang zum Turnierort, der sich in einem großen Hightech-Industriekomplex inmitten einer Parklandschaft befand. Unsere geschickt ausgewählte Wohnung war nur wenige Meter von einem der Tore in den Park entfernt, aber leider war unser Tor am Samstag auf den Weg zum nächsten Tor, zu einem angenehmen Spaziergang durch schöne Wälder. Aber auch dieses Tor war verschlossen. Zu diesem Zeitpunkt unserer Reise waren wir bereits im Checkpoint Charlie Museum gewesen und wussten daher, dass menschlicher Einfallsreichtum alle physischen Barrieren überwinden kann. Wir hatten keine Lust auf den länglichen Weg zum Haupttor, also kletterten wir unbeirrt einfach durch eine Lücke unter dem Tor.



Der LV-Vorsitzenden Andreas Urban, Turniersieger Kim Seong-Jin 8d und Turnierorganisator Martin Sattelkau (v.l.n.r.)



Wir hatten ein paar gute Tage mit Besichtigungen. Der Höhepunkt für mich war ein Besuch im Reichstagsgebäude. Draußen ist die erhaltene, sehr prächtige Fassade aus dem 19. Jahrhundert, aber das Innere wurde komplett umgebaut, mit dem Plenarsaal in der Mitte, unter einer futuristischen Kuppel aus Stahl und Glas (siehe oben). Von dieser Kuppel aus hat man einen fantastischen Blick auf die Berliner Skyline und man kann in den Plenarsaal hinunterblicken. Das gesamte Gebäude ist auf geringe Umweltbelastung ausgelegt. So ist beispielsweise die Mittelsäule im Inneren der Kuppel mit Spiegeln bedeckt, die das Sonnenlicht nach unten in den Saal lenken, so dass weniger elektrisches Licht benötigt wird, und oben befinden sich Wärmetauscher, die Energie aus der heißen Luft aus dem Saal aufnehmen.

Sehr interessant war auch das Checkpoint Charlie Museum. Es umfasst den Zeitraum vom Zweiten Weltkrieg bis zum Fall der Berliner Mauer im Jahr 1990, vor al-

lem die politische Situation und die außerordentlichen Bemühungen der Menschen, der Unterdrückung durch die Nazis oder das UdSSR-Regime zu entkommen. Ein Überrest der eigentlichen Mauer ist als Berliner Mauer East Side Gallery mit Gemälden von Künstlern aus aller Welt erhalten.

Ich würde einen Besuch des Turniers im nächsten Jahr

unbedingt empfehlen, allerdings wird es in dieser Form und an diesem Spielort wohl leider nicht wieder stattfinden. Berlin aber ist eine großartige Stadt zum Erkunden und die Menschen, die wir kennenlernen durften, waren sehr freundlich und hilfsbereit. Nach dem Turnier folgte am darauffolgenden Wochenende ein weiteres, noch größeres Turnier zum Start der Berliner Weihnachtsmärkte mitten im Zentrum an der Humboldt-Universität. Wir hoffen, dass der Berliner Go-Verband im nächsten Jahr ein ähnliches Turnierpaar veranstalten wird ...

Jil Segerman

Das Hahn-Punktesystem

Unter senseis.xmp.net/?HahnPointingSystem findet man Details zum Hahn-Punktesystem. Im Gegensatz zu diesem Link hat das Berliner Turnier einige kleinere Änderungen vorgenommen:

- Wer mit einer Differenz von 0,5 Punkten gewinnt, erhält 60 Punkte.
- Wer mit einer Differenz von 1,5 gewinnt, erhält 61 Punkte.
- Wer mit einer Differenz von 39,5 Punkten gewinnt, erhält 99 Punkte.
- Wer mit einer Differenz von 40,5 Punkten gewinnt, erhält 100 Punkte.
- Der Verlierer erhält die Differenz zu 100 Punkten, z.B. wenn er mit 2,5 Punkte verliert, erhält $100 - 62 = 38$ Punkte.

Wie bei McMahon erhalten Spieler eine Startpunktzahl. In diesem Fall ist es das GoR (gemäß EGD-Ratingliste) geteilt durch zwei (und abgerundet). Weitere Informationen findet man unter lifein19x19.com/forum/viewtopic.php?f=45&t=11119.

Turniernotizen

Jonas Welticke wieder NRW-Meister

Auch bei dieser NRW-Meisterschaft am 15./16.12.2018 konnte sich Jonas Welticke (6d/Bonn) wieder ungeschlagen durchsetzen. Vize-Meister wurde Chafiq Bantla (4d/Bochum) vor Christopher Kacwin (4d/Bonn).

45th London Open Go Congress

Oh Chi-Min (7d/Grenoble) hat in 7 Runden ungeschlagen das Londoner Go-Turnier, das vom 28. bis 31.12.2018 ausgetragen wurde, gewonnen. Bester Deutscher wurde Jörg Sonnenberger (1k/Rostock), der mit einem guten 5:2 Platz 19 erreichte.

Winter-Go-Treffen Karlsruhe

Beim ersten deutschen Turnier des Jahres 2019 vom 4. bis 6. Januar konnte sich Chu Volk-Lu (4d, Stuttgart) klar gegen Thomas Maile (2d, Karlsruhe) auf Platz 2 und Cedric Holle (2d, Saarbrücken) auf Platz 3 durchsetzen. Das nunmehr dritte Winter-Go-Treffen in Karlsruhe lockte über 60 Spieler/innen in den Festsaal der Universität. Auch das Schnell-Go-Nebenturnier fand besonders bei den jüngeren Spielern großen Anklang. Für das leibliche Wohl sorgte der Deutsch-Japanische Chor Karlsruhe – lecker und selbstgemacht!

Essener Go-Turnier

Hu Xiaocheng (5d, Berlin) hat das Essener Turnier am 12./13. Januar 2019 gewonnen. Auf dem geteilten zweiten Platz folgen Jonas Welticke (6d/Bonn) und Valerii Krushelnytskyi (5d, Rivne). Erstmals wurde im Bürgerzentrum Villa Rü gespielt, da der langjährige bisherige Turnierort nicht mehr zur Verfügung steht.

Schnell-Go Lippstadt

Zum kurzfristig einberufenen Lippstädter Schnell-Go-Turnier erschienen 14 Teilnehmer. Mit der Fischerzeit von 15min+5s kamen Spieler wie Turnierleitung gut zurecht, so dass im Studentakt sechs Runden abgspult wurden, nach denen am

Ende Marc Beerbom (9k/PB) mit 5:1 ganz oben stand. Ihm folgten auf einem geteilten 2. Platz mit 4:2 Rafael Czernia (1k/GT) und Andreas Klöpping (6k/PB).

22. Erdinger Go-Turnier

An der 22. Auflage des Erdinger Go-Turniers am 2. und 3. Februar 2019 nahmen insgesamt 86 Spieler/innen aus Deutschland, Österreich, Tschechien und der Slowakei teil. Den Sieg konnte, wie im Vorjahr, Jonas Welticke (6d, Bonn) für sich entscheiden. Zweiter wurde Schayan Hamrah (5d, Wien) und Dritter wurde Jonas Fincke (4d, München).

Die Jugendpreise wurden von den Damen dominiert: Stärkste Spieler/in unter 18 wurde Birgit Frai 5k, aus Erding, stärkste Spieler/in unter 14 war Virzhinia Shalneva 4d aus Jena. Am 13×13 Marathon-Turnier nahmen insgesamt 14 Go-Spieler/innen teil. Sieger wurde Felix Hahn 20k, die meisten Partien spielte Szymon Polanski 17k.

Landesmeisterschaft Mecklenburg-Vorpommern

Am 9. Februar wurde zum dritten Mal die Landesmeisterschaft von Mecklenburg-Vorpommern in Elmenhorst ausgespielt. Durch kurzfristige krankheitsbedingte Absagen wurde das geplante K.O.-System durch ein Rundensystem in zwei Gruppen ersetzt. In der Gruppe der Top-3 konnte sich Volkmar Liebscher 4d am Ende seinen fünften Titel sichern. Jörg Sonnenberger 1d und Hans-Eckart Lühke 1k folgten auf den Plätzen.

In der zweiten Gruppe konnten unsere Nachwuchsspieler zeigen, dass ihr Rang nicht passt. Die spannenden und zum Teil sehr knappen Partien haben auch gezeigt, dass die alten Hasen auch noch einige Tricks in Reserve haben.

Hamburger Schnell-Go-Turnier

Beim Hamburger Schnell-Go-Turnier am 9. Februar siegte nach fünf Runden ungeschlagen Matteo Schnelle (6k, Hamburg). Einen geteilten zweiten Platz mit jeweils 4 Siegen konnten Mareike Wendebourg (11k, Hamburg), Matthias Winzer (6k, Hamburg) und Timo Kreuzer (2d, Hamburg) erreichen. Platz 3 ging mit einem Ergebnis von 3:2 an Peter Spletstösser (2d, Hamburg).

Die Go-vember-Herausforderung

von Vincent Preiß

Mein Name ist Vincent Preiß und ich bin 22 Jahre alt. Im November 2018 habe ich mir die Herausforderung gestellt, jeden Tag 10 Stunden Go zu trainieren. Wie es dazu kam, wie gut es mir gelungen ist, welche Probleme ich bewältigen musste und vieles mehr werde ich nun in diesem Artikel berichten.

Ich studiere Mathematik und Informatik an der Universität des Saarlandes in Saarbrücken. Zum Abschluss meines Masters fehlt mir nur noch die Masterarbeit, die ich im Januar begonnen habe. Daher hatte ich Ende letzten Jahres eine Menge Zeit für andere Dinge wie beispielsweise die oben genannte Herausforderung. Mit Go kam ich erstmals nach dem Match zwischen Lee Sedol und Alpha Go in Kontakt, als an der Universität ein Einführungskurs für Go angeboten wurde. Dort erlernte ich die Regeln und begann mich für das Spiel zu begeistern. Durch meine Erfahrungen als ehemaliger Schachspieler wurde ich am Anfang schnell besser, doch jetzt bin ich schon seit etwa einem Jahr EGF 1k. Der Wunsch, dieses Plateau hinter mir zu lassen, war ein Grund, warum ich mir die Herausforderung gestellt habe. Ein weiterer Grund hängt mit meiner weiteren Zukunftsplanung zusammen: Während meine Begeisterung für Go in den letzten Jahren zunahm, nahm meine Begeisterung für mein Studium ab. Inzwischen ist mir klar, dass ich nach Abschluss meines Masters erst einmal eine Pause von der Mathematik brauche. Eine Möglichkeit, die ich anfang in Betracht zu ziehen, ist, ein Jahr lang Vollzeit Go zu trainieren. Natürlich ist das eine recht riskante Entscheidung, da momentan nicht klar ist, wie ich damit später mal Geld verdienen kann. Die Herausforderung sollte mir dabei helfen zu entscheiden, ob mir Go



ausreichend viel Spaß macht, damit es sich lohnt, dieses Risiko auf mich zu nehmen.

Vor dem Beginn des Trainings habe ich mir zunächst einmal überlegt, wo meine Stärken und Schwächen im Go liegen. Ich denke, dass es wichtig ist, sich dessen bewusst zu werden, um gezielt die Dinge zu trainieren, die man wirklich braucht. In meinem Fall bin ich zu dem Ergebnis gekommen, dass ich zu oft den Überblick verliere, ob ich besser stehe oder schlechter und daher oft auch in besseren Stellungen unnötige Risiken eingehe bzw. in schlechteren Stellungen zum Teil zu harmlos spiele. Als Konsequenz habe ich für mein Training etwa die Hälfte der Zeit für Trainingsspiele und deren Analyse mit LeelaZero sowie Endspieltraining eingeplant, was genau auf diese Probleme eingehen sollte.

Abgesehen davon habe ich viel Zeit für Tsumego eingeplant. Beim EGC habe ich viele professionelle Spieler und starke Amateure gefragt, was sie für wichtig halten um besser zu werden. Tsumego scheint das A und O zu sein.

Am Anfang habe ich mich also an folgendem Trainingsplan für jeden Tag gehalten:

- 3 Std. Tsumego
- 1 Std. Endspiel
- 2 Std. Trainingsspiel mit gleichstarkem oder stärkerem Gegner
- 1 Std. Spielen auf dem Server Tygem
- 1 Std. Analyse der Partien
- 1 Std. Verschiedenes, z.B. kommentierte Profipartien anschauen, Eröffnungstraining, etc.
- 1 Std. Pausen zwischendrin

Schon am ersten Tag des Trainings begannen dann leider unerwartete Komplikationen. Mein Compu-

ter stürzte nach meinem Trainingsspiel mit Pascal Müller plötzlich ab und ließ sich danach nicht mehr hochfahren. Die Diagnose und Reparatur waren zwar recht unproblematisch, aber es dauerte einige Tage, bis ich wieder auf den Computer zugreifen konnte. In dieser Zeit konnte ich leider nicht auf den Tygem-Server und LeelaZero zugreifen, sondern musste mich mit KGS und Foxy begnügen und fehlerbehaftete Analysen per Hand tätigen.

Trotz dieser technischen Schwierigkeiten war es in den ersten Tagen leicht für mich, die Motivation zu finden, an den meisten Tagen die 10 Stunden durchzuziehen. Wegen einiger universitärer Verpflichtungen musste ich dienstags immer 6 Stunden arbeiten und am Wochenende habe ich mir die 10 Stunden auf zwei Tage verteilt, um mich ab und zu ein wenig erholen zu können.

Diese erste Phase des Trainings hielt an bis zum Wochenende vom 9.-11. November, an dem ich in Kassel beim Herkules-Cup antrat. Das Turnier war eine große Enttäuschung für mich. Insgesamt spielte ich nur 2:3 und sowohl in den Partien, die ich gewann, als auch in denen, die ich verlor, machte ich genau die Art von Fehlern in Stellungseinschätzung und Risikomanagement, die ich versucht hatte mir abzutrainieren. Etwa zeitgleich ruinierte ich mir durch mehrere aufeinander folgende Niederlagen meine Chancen, meinen Tygem Account auf 5 Dan aufzuranken.

In den darauf folgenden Tagen fiel es mir schwerer, mich zu motivieren, da es den Anschein hatte, dass das Training bislang wenig gebracht hat. Die Herausforderung abzubrechen war allerdings keine Option für mich. Die Misserfolge sollten mich nicht aufhal-

ten. Ich passte mein Training an, so dass ich mehr von den Einheiten trainieren konnte, die mir Spaß gemacht haben, wie Endspielaufgaben und Tsumego, und bemühte mich weniger darum, Trainingspartner für längere Partien zu finden. Stattdessen spielte ich mehr Partien auf Tygem, um wenigstens dort den Aufstieg zu 5 Dan noch zu schaffen.

Diese zweite Phase des Trainings inklusive Umstrukturierung ging bis etwa zum 22. November. Da ich am 24. November ein wichtiges Seminar zu leiten hatte, musste ich einiges vorbereiten und konnte am 23. und 24.11 weniger Go trainieren. Diese Pause tat mir sehr gut.

In der letzten Phase nach dem Seminar spielte ich sehr gutes Go. Endlich hatte es den Anschein, dass das Training sich auszahlt. Am letzten Tag des Monats schaffte ich sogar noch den Aufstieg zu 5 Dan auf Tygem und konnte so die Herausforderung mit einem sehr guten Gefühl abschließen.

Ich habe nun den Eindruck, dass ich im Laufe des Monats ein gutes Stück stärker geworden bin, vermutlich etwa ein bis zwei Steine. Vor allem in Tsumego und Endspiel fühle ich mich deutlich sicherer. Für meine Zukunft als Go-Spieler noch wichtiger, habe ich beschlossen, dass mir das Training ausreichend Freude bereitet hat, dass ich mindestens ein Jahr Vollzeit trainieren möchte. Dazu möchte ich gerne nach Jena auf Kim Youngsams Go-Schule gehen, aber die Planung ist noch nicht finalisiert.

Das war ein kleiner Einblick in mein Go-venber-Training. Falls ihr noch Fragen oder Anmerkungen habt, könnt ihr mir gerne eine E-Mail schreiben. Meine Adresse ist ViPr96@gmx.de.



Chemnitz spielt Go – der Weg zum ersten Turnier

von Marco Henkel

Das letzte Jahr war ein voller Erfolg für die Chemnitzer Go-Szene.

Wir haben 2018 über 300 interessierten Neulingen Go beigebracht, von denen viele direkt beim ersten Versuch mehr als eine Stunde bei uns verbracht haben. Zudem existieren nun einige hunderte Personen mehr, die mitbekommen haben, dass dieses faszinierende Spiel existiert und eine Alternative zu anderen modernen Spielen darstellt. Jetzt gehen wir in die nächste Phase und planen das erste Turnier in Chemnitz, aber wie sind wir bis zu diesem Punkt gekommen?

Um es mit einem japanisches Sprichwort zu beschreiben: 継続は力なり / Keizoku wa hikara nari. / Ausdauer ist sehr mächtig.

Deutschlandweit gibt es viele aktive Clubs und Spielerunden, die sich darum bemühen, eine aktive Community an interessierten Spielern aufzubauen. Wir können stolz behaupten, dass wir dabei große Fortschritte in Chemnitz zu verzeichnen haben, die wir gern mit euch teilen wollen, um vielleicht auch den ein oder anderen motivierenden Anstoß für andere Städte zu geben.

Den Go Club Chemnitz gibt es jetzt schon seit vielen Jahren, anfangs als studentische Initiative,

mit 10 Mitgliedern, die sich regelmäßig dem Spiel widmeten, verflachte die Aktivität über die Jahre, nachdem mehr und mehr dieser Gruppe das Studium beendeten und die Stadt verließen.

Es hat sich über die Jahre ein harter Kern an 3 bis 4 Spielern gehalten, die das kleine unnachgiebige Flämmchen des Go-Spieles am Leben hielten, aber der Rest von Chemnitz hatte natürlich keine Ahnung welche ästhetische Eleganz und Einblicke in fernöstliche Kulturen sich hier jede Woche in dem kleinen und liebevoll eingerichteten Sushirestaurant „Osaka“ zwischen schwarzen und weißen Steinen verbergen.

Mit fester Überzeugung, dass Go für weit mehr als 0.001% der lokalen Bevölkerung eine Bereicherung sein kann und Brettspiele aktuell mit verschiedenen Spiele-Events hier auch eine neue Renaissance erleben, schmiedeten wir also 2017 erste zaghafte Pläne das Spiel in die Stadt hinaus zu tragen. Aber wie geht man das an und was erwartet uns da?

Das passende japanische Sprichwort wäre in diesem Fall wohl: 失敗は成功のもと / Shippai wa seikou no moto / Scheitern ist die Grundlage des Erfolgs.





Das erste geplante Event war als „Einführung in das 3.000 Jahre alte asiatische Brettspiel Go“ an der TU Chemnitz geplant, entsprechend mit Flyern und etwas Mundpropaganda an der Universität beworben und wurde mit ausreichend Tipps, Spielmitteln, Spielern verschiedener Ränge und jeder Menge Enthusiasmus vorbereitet. Die fehlenden Gäste waren daher zugegebenermaßen etwas ernüchternd und führten erstmal zu der grundsätzlichen Frage ob man überhaupt neue Personen damit erreichen kann.

Da die Interessierten nicht zu uns kamen, entschieden wir kurzerhand das Interesse zu Ihnen zu tragen und testeten im letzten Jahr unterschiedliche Möglichkeiten und deren Effektivität. Grob eingeteilt waren das:

1. Spielabende zu Univeranstaltungen
2. Teilnahme an Anime/Buchmessen & organisierten Spielenächten
3. Go an Schulen: AG & Projekttage

Regelmäßige Spieleabende sind die Grundlage, um aufkeimendes Interesse zu fördern und Neulingen eine Möglichkeit zu geben, tiefer in die Materie einzusteigen, aber viele Go-Spielerunden finden in relativ geschlossenen Umgebungen statt, bei denen es für Interessierte recht schwer ist, einen Zugang zu finden. Daher organisieren wir seit einigen Monaten

einen Teil unserer Spielabende zusammen mit einer studentischen Gruppe, die regelmäßig Events veranstaltet, und wir sind nun selbst Teil dieser Events, so dass Gäste der Veranstaltung organisch auf uns aufmerksam werden.

Messen und Spielenächte sind eine perfekte Gelegenheit, Menschen zu erreichen, die dem Thema gegenüber sehr aufgeschlossen sind und viel sehen/ausprobieren wollen. Der Go-Stand wird ein wertvoller kultureller Teil der Veranstaltung und als solchen kann man sich auch präsentieren.

Solltet ihr das auch versuchen wollen, hier ein kleiner Tipp:

Der wichtigste Punkt bei der Event-Teilnahme ist der Standort im Event. Aus unserer Erfahrung suchen wenige Eventgäste den Stand auf wenn er abgelegen von den restlichen Messe-Teilnehmern ist.

Wenn ihr euch dagegen einen guten, zentral gelegenen Platz sichern könnt und die vorbeiwandernden Interessierten direkt anspricht, werdet ihr wesentlich erfolgreicher sein. Als gute Einführung reicht am Anfang auch „Freiheiten, Gruppen, Atari, Fangen“ mit anschließendem Atari-Go aus. Die meisten Neulinge verstehen danach das Konzept von lebenden und toten Gruppen wesentlich leichter. (Das wird nach etwa drei Runden Atari-Go erklärt.)

Wir haben hier von fast allen Gästen unglaublich gutes Feedback bekommen, so dass wir diese aktive Ansprache auf Messen jedem ans Herz legen. Unser Lieblingsmoment war der verwirrte Blick eines Elternpaares, das sich wunderte, dass ihr Kind lieber weiter mit schwarzen und weißen Steinen spielen wollte, als sich mit den anderen bunten Vergnügungen der Messe zu beschäftigen.

Wer einmal mit Go anfängt, ist schnell fasziniert, oder auch: 屁をひって尻窄め / He wo hitte, shiri tsubome.

Ein großes und erfolgreiches Projekt war auch die Arbeit mit Schulen, wo wir aktuell zwei regelmäßige Go-Kurse für ca. 15 Kinder anbieten und an mehreren Projektwochen und Projekttagen das Interesse der Schüler entfachen und bei denen sich mehr als 100 Schüler mehrere Stunden lang auf ihre ersten Schritte auf dem Gobrett fokussieren konnten. Viele Schulen haben jedes Jahr diverse Projekttage, die von Schülern, externen Organisationen und Lehrern ausgefüllt und betreut werden. Eine Anfrage nach dem Zeitplan und ein Gespräch mit den Verantwortlichen lohnt sich auch für euch!

Durch die verschiedenen Veranstaltungen war es uns möglich, hunderte neue Spieler zu erreichen, unsere Spielerunden gelegentlich auf die Rekordgröße von 10 Personen anzuheben und die Grundlage für viele Gointeressierte in den Schulen zu legen.

Wir suchen außerdem immer nach neuen Inspirationen und Möglichkeiten.

Wie habt ihr neue Interessierte erreicht? Habt ihr andere Spielvarianten gefunden, die auch für Neulinge besonders interessant sind? Welche Taktiken haben bei euch gut funktioniert?

Wir würden uns darüber freuen, eure Erfahrungen zu lesen! Also schreibt uns auf: goclubchemnitz@gmail.com

Und jetzt sind wir soweit! Mit mehr Helfern, lokalen Spielorten und dank der Unterstützung des DGoB und unseres Landesverbandes gehen wir den nächsten Schritt: Wir freuen uns darauf die Mitglieder des Landesverbands BST am 13.4. und 14.4. zum ersten Turnier in Chemnitz zu begrüßen, der Landesverbandsmeisterschaft 2019!

Daher gilt: 七転八起 / Nana korobi ya oki // Wenn du sieben mal hinfallst, musst du achtmal aufstehen.

Wenn die Community für Go eines hat, dann ist das Enthusiasmus. Nutzt diesen Enthusiasmus und arbeitet euch mit kleinen, aber stetigen Schritten voran. Das ist der Weg, den Go in Deutschland gehen kann!

**Landesverbandsmeisterschaft
im LV-BST (Chemnitz)**

13.-14. April 2019

Startgebühren inklusive Hauptmahlzeiten, Snacks & Kuchen - 25€
Ansprechpartner: Corina Abmann - Tel: 0152/53534891

Zeitplan:

Samstag:
Anmeldeschluss 10:30
1. Runde 11:00
2. Runde 14:00
3. Runde 17:00

Sonntag:
4. Runde 10:00
5. Runde 13:00
Siegerehrung ca. 16:00

Treffpunkt:

Club der Kulturen
Thüringer Weg 3
09126 Chemnitz

Übernachtung im Club der Kulturen möglich,
Isomatte und Schlafsack mitbringen
(Steinboden)

Turniersystem + Bedenkzeiten:

45 min + 20s/Zug (Fischerzeit)

Mail: go_chemnitz@zoho.com Webseite: gochemnitz.wordpress.com

Ausschreibung zur Deutschen Paar-Go-Meisterschaft 2019 am 31. August und 1. September 2019

Ort: Leonardo-Schule, Marie-Juchacz-Straße 1, 07749 Jena
 Kontakt: Lena Gauthier, go-in-jena@gmx.de, Tel.: 0157-30391899
 Anmeldeschluss: Samstag, 31. August, 11:30 Uhr

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

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

Bei sechs oder weniger teilnehmenden Paaren wird „jedes gegen jedes“ gespielt. Bei sieben oder mehr werden fünf Runden Schweizer System gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten ohne Byoyomi. Weiß erhält 7 Komi. Jedes teilnehmende Paar muss alle Runden mitspielen, es wird kein Startgeld erhoben. Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 400/300/200 Euro pro Paar aus. Beim FS Meisterschaften unter *f-meisterschaften@dgoB.de* erhält jeder Teilnehmer pauschal (auf Antrag) einen Reisekostenzuschuss von 50 Euro. Das Siegerpaar erhält einen Zuschuss für die Teilnahme an der Paar-Go-Europameisterschaft 2020 von max. 50% der angefallenen Kosten bis maximal 200 Euro pro Spieler.

Ausschreibung zur Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft 2019 am 21. Juni 2019

Ort: Oettinger Villa, Kranichsteiner Straße 81, 64289 Darmstadt
 Kontakt: Pascal Müller, pascal.mueller87@gmx.de, Tel.: 0176-62829456
 Anmeldeschluss: Freitag, 21. Juni, 11:00 Uhr

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

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

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

Bei acht oder mehr Teilnehmern stellt der DGoB ein Preisgeld von 150/100/50 Euro für die ersten drei Plätze.

Ein Interview mit Philipp Neubert

von Hejko Bauer

Einige Fragen an Philipp Neubert 10k, Ethnologe (Master, Leipzig, Deutschland) im Promotionsstudiengang im Fach Baduk (Go) an der Myongji-Universität in Yongin, Korea. Er lebt mit seiner chinesischen Frau seit drei Jahren in Korea und schreibt seine Dissertation über Go in Lateinamerika. Seit Mitte Juli ist Philipp in Argentinien.

Schwarz oder Weiß?

P.N.: Weiß.

Einfluss oder Gebiet?

P.N.: (zögert kurz) Einfluss.

Wohin setzt du deinen ersten Stein?

P.N.: Sternpunkt.

Wie bist du auf Baduk / Go aufmerksam geworden?

P.N.: Ich habe einen Film gesehen. Die Biographie von Howard Marks, dem Drogendealer. Es war so ein Wortwitz. Eine Frau hat Go gespielt und er hat sie gefragt, was machst du denn da? Und sie hat geantwortet „Go“, es war ja ein englischer Film und er hat gedacht, er soll gehen. Und sie hat gesagt, nein, das Spiel heißt Go. Es war einfach ein Wortwitz. Sie haben nicht viel zu dem Spiel gesagt, aber es sah interessant aus. So bin ich neugierig geworden.

Seit wann spielst du Go?

P.N.: Zum ersten Mal davon gehört habe ich, da war ich ungefähr Ende 20. 2013 habe ich angefangen darüber richtig zu lesen und mich damit auseinanderzusetzen. Ich bin auch in den Go Club in Leipzig gegangen. Dann war ich 2014 in Japan bei einem Workshop. 2015 habe ich mit meiner Frau ein halbes Jahr in China gewohnt und bin zu einer Go-Schule gegangen, und Ende 2015 zog ich dann nach Korea um. Meine Frau kam etwas später nach. Sie macht hier ihren Master in Informatik und ich meine Promotion über Go.

Wie kam es zu der Idee deine Doktorarbeit über Go zu schreiben?

P.N.: Ich wollte promovieren und ich wollte mich mit Go beschäftigen. Ich wußte, wenn ich mich in meiner Promotion nicht mit Go beschäftige,

werde ich keine Ressourcen für Go haben. Wenn ich mich hätte entscheiden müssen, zwischen Go und Promotion, dann hätte ich mich für die Promotion entschieden. Aber an der Myongji-Universität geht beides.

Worum geht es in deiner Dissertation?

P.N.: Lateinamerika verstehen mit Go oder durch Go. Go-Turniere sind nur ein Teil meiner Arbeit, es geht um viel mehr. Um die Organisation, die Clubs, die Freizeit, die Ausbildung und den Unterricht für Kinder. Ich arbeite ethnologisch, mein Aufenthalt dauert von Mitte Juli 2018 bis Mitte Januar 2019. Ich bin jetzt in Argentinien und möchte noch nach Brasilien, Mexiko und nach Guatemala zum Lateinamerikanischen Go-Kongress reisen, wenn möglich auch noch nach Kolumbien und Kuba. Das muss ich sehen, denn es hängt sehr von den Leuten ab, die ich treffe. Es lässt sich nicht so stur verfolgen, Menschen und Kontakte sind sehr unstete Variablen.

Du bist 10. Kyu?

P.N.: Ungefähr, mal mehr, mal weniger.

Das ist eine verhältnismäßig niedrige Spielstärke in den Augen derer, die viel spielen. Ist das ein Hindernis, dass Go-Spieler dich ernst nehmen? Oder ist es kein Thema, wie stark du bist, wenn du Interviews führst?

P.N.: Ich habe schon manchmal das Gefühl, das ist ein Nachteil nicht so stark zu sein. Aber ich denke, wenn man das in Kauf nimmt, kann man trotzdem seine Arbeit machen. Was die Go-Theorie betrifft, kann ich halt nicht mithalten und man kann sich nicht auf Augenhöhe begegnen. Aber ich weiß es. Ich schreibe ja auch aus Sicht eines Kulturanthropologen über das Spiel in Südamerika. Ein Ethnologe ist ein professioneller Außenseiter, ein teilnehmender Beobachter.

Studierst du an der Universität in Yongin mit Insei zusammen?

P.N.: Ein Insei (oder Yeongusaeng in Korea) lernt Baduk in einem Dojang, um Profispieler zu werden. Die Universität ist kein Dojang. An der Universität verfolgen die Studenten eine

akademische Karriere. Die Studenten sind bereits starke Spieler, beziehungsweise einige sogar schon professionelle Spieler. Die können später ins Management gehen oder ins Marketing. An der Universität lernt man Forschungsmethoden kennen, Geschichte des Go und ökonomische Aspekte, Psychologie und vieles mehr.

Wird deine Dissertation auch auf Deutsch erscheinen?

P.N.: Ich denke nein. Die interessierten Leser in Deutschland, Spieler in der Go-Szene sprechen meist Englisch auf einem so hohen Niveau, dass es nicht nötig ist, sie zu übersetzen. Sie wird sicher nicht in Deutschland erscheinen.

Du hast zuletzt auf dem landesweiten Go-Turnier in Rosario, Argentinien teilgenommen. Gab es etwas, das dir dort besonders gefallen hat?

P.N.: Die Gastfreundschaft und die Herzlichkeit, mit der ich empfangen und aufgenommen wurde. Einer der Organisatoren hat mich bei sich aufgenommen und ich habe da einfach bei seiner Familie gewohnt. Wir haben alle zusammen gegessen, sein Bruder war da und seine Mutter. Das ist nicht selbstverständlich.

In Deutschland warst du bisher nur bei einer Go-Veranstaltung angemeldet, dem EGC (European Go Congress) in Oberhof. Warum spielst du hier nicht auf Turnieren?

P.N.: Das ist einfach erklärt. Seit ich angefangen habe, Go zu lernen, lebe ich im Ausland. Ich war in den letzten Jahren sehr selten in Deutschland. Ich habe in Russland gespielt, in Rumänien, Mexiko, Argentinien, China, Japan und Korea natürlich.

Eine persönliche Frage zum Ende. Welche Partie würdest du gern noch einmal spielen? Gibt es eine, bei der du dich besonders wohl gefühlt hast?

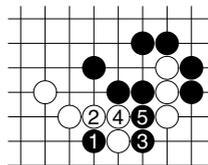
P.N.: Ich habe immer mal wieder eine schöne Partie. Was heißt schön? Es geht nicht darum, ob du gewinnst oder verlierst. Dieses ganze positivistische. Wie lange hast du gespielt? Mit wie vielen Punkten hast du gewonnen? Ich meine, klar, das ist elementar. Auf diese Art und Weise wird das Spiel bewertet. Aber für mich persönlich ist ein gutes Spiel, etwas, in dem ich mich verliere und das lange dauert, ohne dass es mir

lang vorkommt. Das ist wie eine Sinfonie, es schwingt hin und her. Es ist lange nicht ganz klar, ob ich gewinne, ob der andere gewinnt. Ich mag es wenn wir harmonieren, das ist wichtig. Die Go-Stile finden zueinander und es ergibt sich so ein verspieltes Wechseln der Situationen: Einmal gehört die Gruppe mir, jetzt gehört sie dir. Das ist ähnlich wie im Tennis. Normalerweise versucht man, möglichst schnell den Ball auf dem Feld des Gegners so zu platzieren, dass er nicht antworten kann. Was ich jedoch von früher kenne, als ich mit meinen Schwestern Federball gespielt habe, ist die Freude, den Ball so lange wie möglich in der Luft zu halten. Das finde ich viel angenehmer und viel schöner. Das sind die Partien, die mir gefallen. Aber ich muss sie nicht wiederholen.

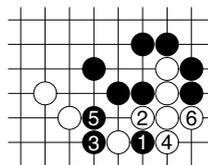
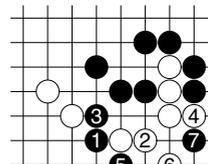
Vielen Dank für deine Zeit und für das Gespräch. Viel Erfolg bei deiner weiteren Forschung. Hasta luego.

P.N.: Gerne, es war ein angenehmes Interview. Hasta luego.

Lösung zu Retten und Fangen 42



1 und 3 im ersten Diagramm sind die korrekte Kombination, um die weißen Steine in der Ecke abzuschneiden. Sollte Weiß auf 1 mit 2 im zweiten Diagramm antworten, kann Weiß nach 3 mit z. B. 4 und 6 nicht in der Ecke leben – 6 und 7 sind Miai für das Töten von Schwarz. Spielt Schwarz 1 und 3 im dritten Diagramm in der falschen Reihenfolge, kann Weiß sich aber sehr wohl in der Ecke eine lebendige Gruppe basteln.



Hallo, liebe Kinder!

heute geht es weiter mit der Geschichte über Tim, Meilin und die „See-Tiger“. Viel Spaß damit!

Euer  Hej



Fall 2 – Die See-Tiger

„Da bist Du ja!“ Meilin öffnete Tim die Wohnungstür mit einem breiten Grinsen auf ihrem Gesicht: „Hast Du mein Rätsel also endlich gelöst?“ Tim wusste nicht so recht, was er antworten sollte. Das Mädchen hatte ihn mit ihrem Rätsel ganz schön ins Schwitzen gebracht, aber das durfte er natürlich nicht zugeben. „War ja nicht so schwer“, murmelte er deshalb. „Wollen wir Go spielen?“ „Na klar! Komm rein.“ Meilin ließ Tim eintreten. „Papa, Tim ist hier. Wir spielen Go“, rief sie in Richtung Wohnzimmer und führte Tim schnurstracks in ihr Zimmer. „So viele Bücher! Sie liest ja noch mehr als ich!“, dachte Tim schwer beeindruckt, als er ihre Regale sah. Erfreut bemerkte er auch ein paar Detektivgeschichten. Nur Piratengeschichten fehlten. – Na ja, niemand ist perfekt!

„Fangen wir erstmal auf 9×9 an?“, fragte ihn Meilin. Sie hatte ein Brett und zwei Holzdosen mit Steinen auf den Boden gestellt und machte es sich bereits auf daneben auf einem Kissen bequem. Tim setzte sich zu ihr. „Prima!“ Und eilig fügte er hinzu: „Aber nur für den Anfang.“ Nicht, dass sie noch denken würde, er sei ein Anfänger, der nur auf dem kleinen Brett spielen könnte! Meilin lächelte. „Soll ich dir Vorgabe geben?“ fragte sie. Tim schnappte nach Luft. „Vorgabe? Natürlich nicht!“ Er war doch kein Anfänger mehr und das Mädchen war auch nicht älter als er. Das kam überhaupt nicht in Frage, schließlich gewann er sogar schon gegen seine Mama! Meilin verzog das Gesicht. „Ok, wie Du meinst. – Aber Du bekommst Schwarz. Fang an!“

Tim holte tief Luft. Okay, jetzt ging es darum zu zeigen, wie gut er war. Er setzte seinen ersten Stein. Meilin antwortete, dann wieder Tim, dann Meilin. Es dauerte nicht lange und Tim vergaß, gegen wen er spielte und wo er war. Jetzt ging es nur noch um die weißen und schwarzen Steine auf dem Brett. Die Partie wurde bald ziemlich wild, aber immer, wenn Tim angriff, schien ihm Meilin geschmeidig wie ein Tiger auszuweichen. Dabei blieb sie immer ganz ruhig und legte die Stirn in Falten, so als würde sie ganz scharf rechnen. Tim kam ganz schön ins Schwitzen, so spannend war die Partie.

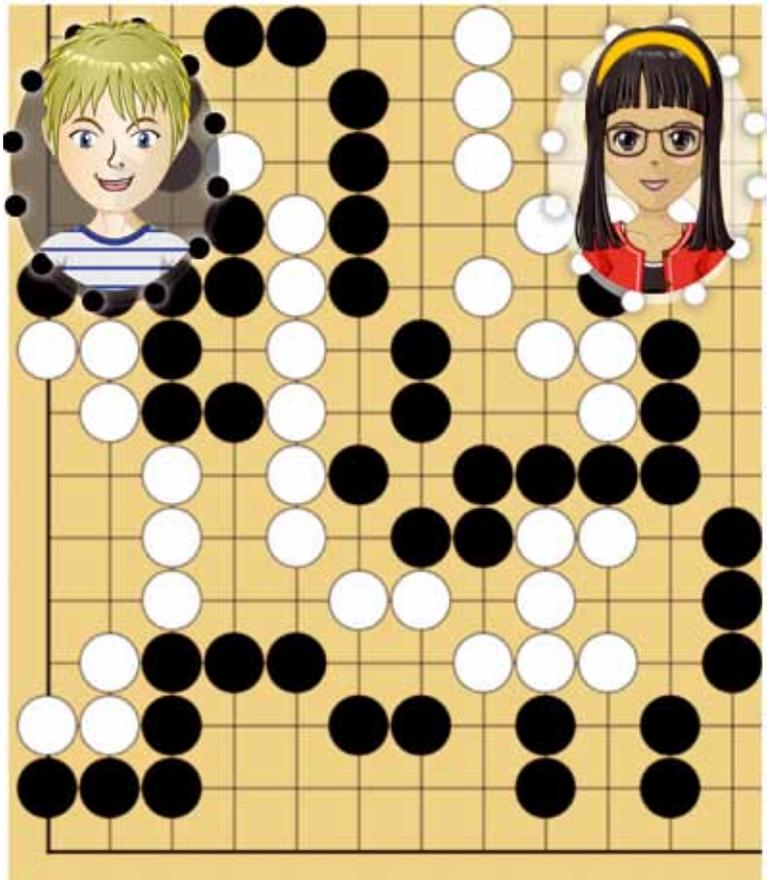
„Ich passe“, sagte er schließlich. „Ich auch. Magst du zählen?“ Ein Lächeln huschte über Meilins Gesicht. Warum ließ sie ihn zählen? Na egal. Tim zählte seine Punkte – 15. Und jetzt Meilins – auch 15! Jigo! „Wow, unentschieden“, rief er. Meilin schaute fast schon betont überrascht: „Tatsächlich? Wer hätte das gedacht!“ Sie lächelte Tim an. „Na, das ist doch ein schöner Anfang. Du spielst übrigens schon ziemlich gut, Tim.“ „Danke, Du aber auch! Was ein Glück, dass jetzt hier im Haus noch ein Go-Spieler wohnt!“ „Stimmt“, pflichtete ihm Meilin bei und etwas ungeduldig fragte sie: „Wollen wir jetzt eine Partie auf dem großen Brett spielen?“ „Okay, aber vorher muss ich dich noch was fragen.“ „Was denn?“ „Du magst auch Detektivgeschichten, Meilin?“ „Ja, klar, ‚Detektiv Conan‘ zum Beispiel oder ‚Geheimnis um‘.“ „Magst Du dann meinem Detektivclub beitreten?“ Meilins Augen strahlten auf: „Du hast einen Detektivclub? Das klingt ja spannend! Wieviel seid Ihr denn da?“ Tim schaute etwas verlegen auf den Boden: „Na ja, bislang eigentlich nur ich.“ Meilin lachte: „Na, dann muss ich wohl eintreten, sonst ist es ja gar kein richtiger Club!“ „Magst du wirklich?“ „Ja klar. Und wir können den Club die ‚Go-Detektive‘ nennen.“ Tim schüttelte den Kopf. „Nein, ich weiß was besseres: Die See-Tiger!“ Meilin legte ihren Kopf schief und guckte

skeptisch: „Warum denn See-Tiger?“ Tim setzte sich auf und erklärte mit feierlicher Miene: „So hieß das Schiff des berühmtesten Piraten der Welt, des Seeräbers Klaus Störtebecker. Und deshalb muss unser Club auch so heißen.“ „Ich weiß nicht. Ich bin zwar im Jahr des Tigers geboren und Hamburg liegt an der See, aber trotzdem. Ich finde ‚See-Tiger‘ nicht so gut.“ „Doch, so muss der Detektiv-Club aber heißen“, beharrte Tim. „Okay, Vorschlag: Wir spielen eine Partie auf 19x19. Ich geb Dir 9 Steine Vorgabe. Wenn Du gewinnst, dann heißt der Club ‚See-Tiger‘ und sonst ‚Go-Detektive‘.“ Tim willigte sofort ein. 9 Steine? Das würde super einfach werden!

Sie begannen zu spielen. Die wenigen weißen Steine Meilins verloren sich total zwischen den vielen schwarzen von Tim. Nach und nach wurden es aber immer mehr und irgendwie hatte Tim das unguete Gefühl, dass die weißen Steine immer mehr vom Brett eroberten. Jetzt war Meilin kein sanft ausweichender Tiger mehr, sondern eher ein wild fauchender, der ihn ständig attackierte. Tapfer stellte er sich dem Tiger entgegen. Doch es half nichts. Un-

aufhaltsam wuchs das weiße Gebiet und zugleich wurde seines immer kleiner. Das sah nach einer ziemlichen Niederlage aus. Doch, Moment, Meilin war die ganze Zeit über ganz ruhig und lässig gewesen. Jetzt aber guckte sie plötzlich ganz erschrocken auf ihre Gruppe links unten. Die war ziemlich groß und Tim hatte sie gerade von Meilins anderen Gruppen getrennt. Aber sie hatte doch zwei Augen, oder etwa nicht? Vielleicht konnte Tim da doch was machen?

Findest Du den richtigen Zug für ihn? Die Auflösung findest Du auf Seite 29. Aber nicht gleich nachschauen, sondern erst selber nachdenken!

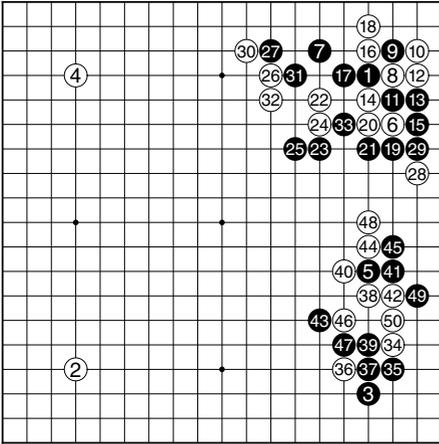


Schwarz am Zug: Kann Tim Meilins großen weißen Drachen unten links töten, nachdem er ihn gerade von ihren Steinen oben rechts abgeschnitten hatte?

Yoon Young Sun kommentiert (44)

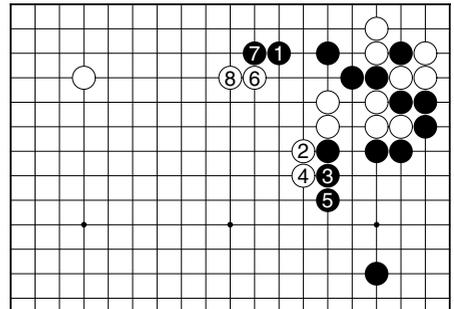
Partie: Schaupartie zur Bekanntgabe der Promotion zum Profi
Weiß: Iyama Yuta 9p
Schwarz: Nakamura Sumire, 9 Jahre
Komi: 7,5 Punkte für Schwarz
Ergebnis: 170 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

- 22: Ein gutes Haengma! Schwarz sollte jetzt nicht einfach mit 1 in Dia. 2 durchstoßen, da Weiß einen Stein opfert, um dann mit 8 wunderbar den rechten Rand reduzieren zu können.
- 25: Das zeugt von Kampfgeist! Wenn Schwarz einfach auf 1 in Dia. 3 oben verteidigt, dann kann Schwarz erst mit 2 und 4 den schwarzen Aufbau am rechten Rand im Zaum halten und dann mit 6 und 8 den oberen Rand flach spielen. Ich finde Weiß aktiver und damit auch attraktiver.
- 28: Ein guter Testzug!
- 30: Das bedeutet, dass Weiß die drei Steine 6, 14 und 20 opfern wird.
- 31: Das ist zu schwach. Schwarz hätte mit 1 in Dia. 4 noch deutlich aggressiver spielen können. Wenn Weiß auf 2 antwortet, kann Schwarz drei Steine

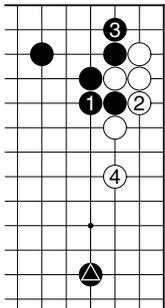


Figur 1 (1-50)

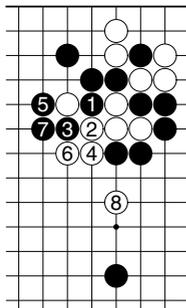
- 5: Ein ungewöhnlicher Zug!
- 13: Dia. 1 zeigt eine alternative Möglichkeit für Schwarz. Mit dem Ergebnis nach 4 allerdings sollte Weiß zufrieden sein, da der markierte schwarze Stein hoch steht und die rechte Seite nicht mehr wirklich groß werden kann.



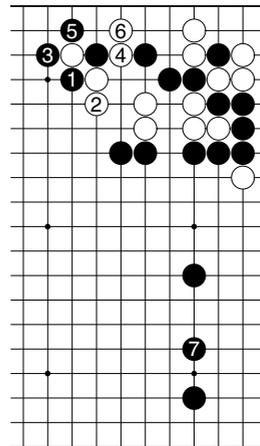
Dia. 3



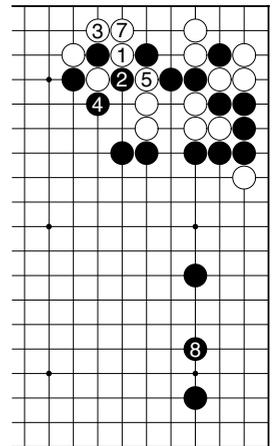
Dia. 1



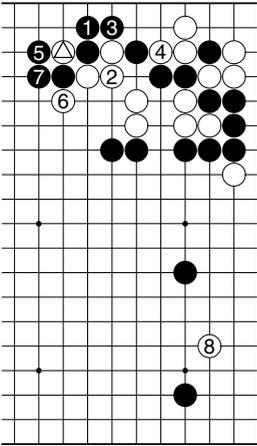
Dia. 2



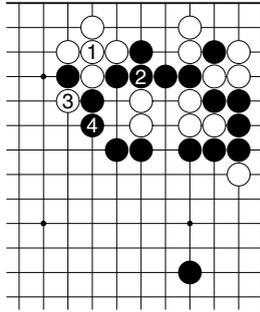
Dia. 4



Dia. 5

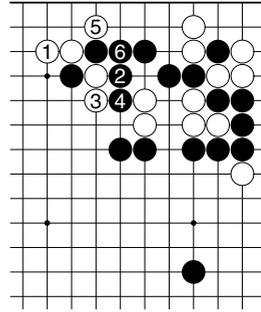


Dia. 6



Dia. 7

opfern, sich ein Ponnuki nehmen und dann mit Vorhand auf 7 spielen. Damit

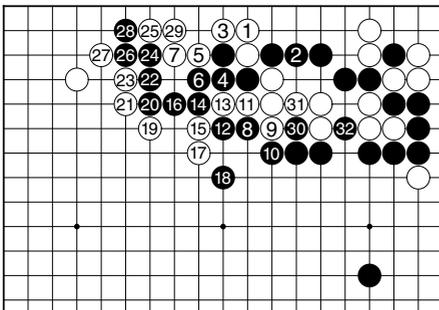


Dia. 8

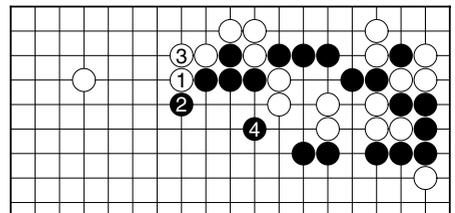
mehr zurückbleiben würde. Als Antwort auf 3 in Dia. 4 ist statt 4 übrigens auch 1 in Dia. 9 zu erwägen, aber dann hat Schwarz den strengen

Dia. 4 ist neben 2 in Dia. 4 und 1 in Dia. 5 noch 1 in Dia. 8. Aber nach der Zugfolge bis 6 wäre Schwarz zufrieden, da er mehr Steine fangen würde als in der Partie und auch kein Aji

könnte Schwarz sicher zufrieden sein. Alternativ kann Weiß aber auch auf 1 in Dia. 4 mit 1 in Dia. 5 reagieren. Dann fängt Weiß in der Folge auch die drei Steine von Schwarz, allerdings bekommt Schwarz kein so starkes Ponnuki, aber immerhin noch die Vorhand, um auf 8 zu spielen. Das Ergebnis ist wohl ausgeglichen. Wie in Dia. 6 gezeigt, kann Schwarz nach dem weißen Zug auf 1 in Dia. 5 auch auf 2 strecken. Dann fängt er zwar den markierten Stein, aber Weiß bekommt leider die Vorhand für 8. Wenn Weiß übrigens nach dem Atari mit 2 in Dia. 5 auf 1 in Dia. 7 deckt, dann fängt Schwarz groß und steht viel besser da als in der Partie. Die dritte mögliche Antwort auf 1 in

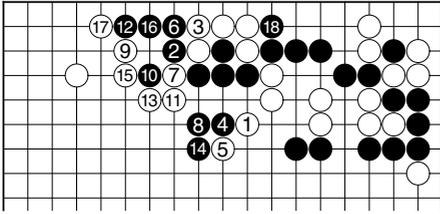


Dia. 9

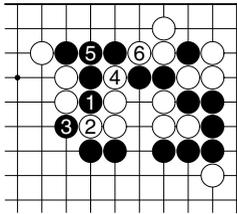


Dia. 10

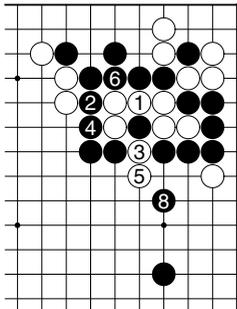
Zug auf 2. Nach 4 kann er dann oben oder unten fangen. Verteidigt Weiß mit 5, fängt Schwarz nach 6 mit 8 die zwei weißen Steine. Die weitere Zugfolge bis 32 zeigt, dass Weiß mit seinen Steinen nicht mehr ausbrechen kann. Das Doppelhane 1 in Dia. 10 hilft auch nicht weiter, da Weiß nach 4 noch offensichtlicher gefangen ist. Verteidigt Weiß oben mit 1 in Dia. 11, dann kann Schwarz am Rand fangen. Dazu ist 4 für 5 ein wichtiger



Dia. 11

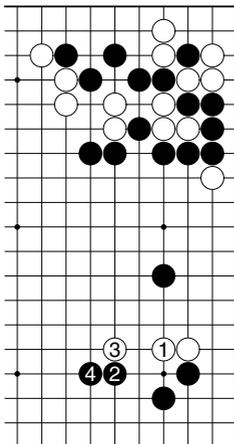


Dia. 12

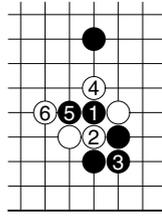


Dia. 13 (7 deckt)

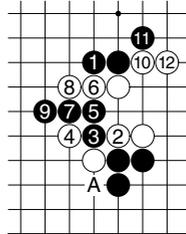
- einfach nur eine schwache Gruppe installiert.
- 36: Weiß spielt ein gutes Haengma. Die Spielweise mit 1 und 3 in Dia. 14 wäre deutlich zu schwerfällig für Weiß.
- 37: Schwarz wählt das Kampfdreieck, denn 1 in Dia. 15 funktioniert nicht, da die Treppe mit 6 für Weiß läuft.



Dia. 14



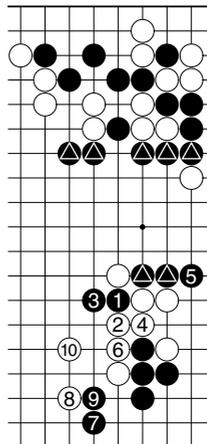
Dia. 15



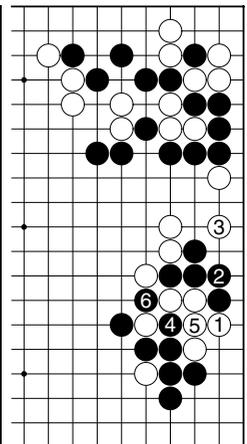
Dia. 16

38: Ein gutes Tesuji, um zu entkommen. Wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 16 streckt, dann kann Weiß auf 2 blocken, weil er dann auf 3 mit 4 antworten kann, um mit 6 bis 12 eine komfortable Stellung aufzubauen. Hinzu kommt dann noch, dass für Weiß einiges Aji auf A verbleibt.

43: Hier fragt man sich natürlich, ob Schwarz nicht besser schneiden sollte? Sie bekommt dann, wie Dia. 17 zeigt, zwar Gebiet am rechten Rand. Aber die markierten Mauern stehen doch einander zu nah gegenüber, um effizient genutzt worden zu sein. Und Weiß kann seine Gruppe zu leicht und schnell stabilisieren.



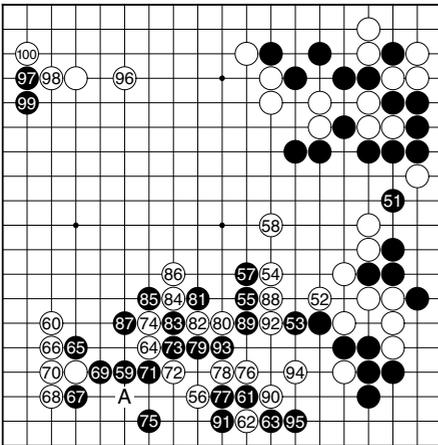
Dia. 17



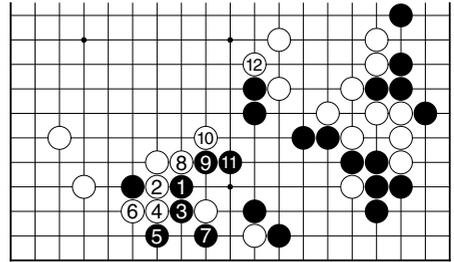
Dia. 18

- 50: Es macht keinen Sinn, jetzt druckvoller auf 1 in Dia. 18 zu spielen, da 3 danach nicht funktioniert, weil 4 gleich zwei Schnitte androht und Weiß nach 6 einfach seine Steine verliert.
- 56: Weiß muss am unteren Rand spielen, weil der sonst zu groß für Schwarz wird, wenn Weiß z. B. auf 58 sichert und Schwarz zu A kommt.
- 60: Mit Weiß hätte ich jetzt auf 1 in Dia. 19 gespielt. Nach der Zugfolge bis 9 kann Weiß sehr zufrieden sein. Und das sieht einfacher aus als die Partie.
- 64: Weiß spielt ein leichtes Haengma und hofft sicher darauf, dass Schwarz das potentielle Opfer annimmt und mit 1, 3 und 5 in Dia. 20 die markierten Steine abschneidet, denn nach den weiteren Zügen bis 12 zeigt die KI für Weiß eine Gewinnwahrscheinlichkeit von 83% an.
- 72: 1 in Dia. 21 wäre wohl einfacher gewesen, denn ...
- 74: ... mit diesem Schnitt übertreibt es Weiß, aber leider ...

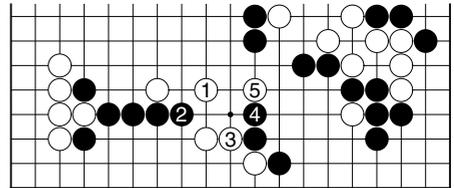
- 75: ... verpasst Schwarz jetzt eine gute Chance, auf 1 in Dia. 22 zu kämpfen. Wenn Schwarz mit 3 den vitalen Punkt bekommt, wäre die weiße Gruppe nach 17 einfach gestorben.



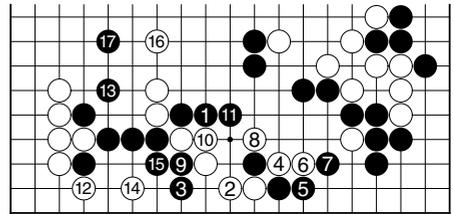
Figur 2 (51–100)



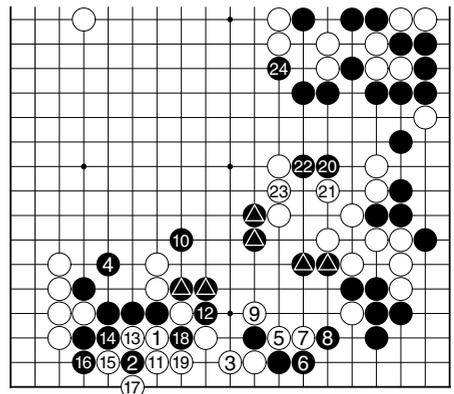
Dia. 20



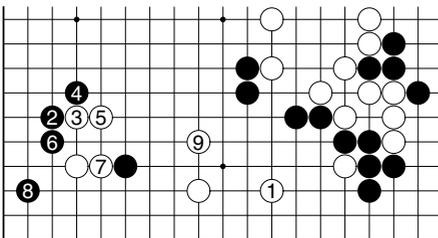
Dia. 21



Dia. 22

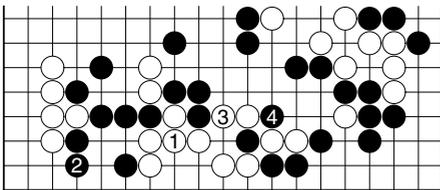


Dia. 23

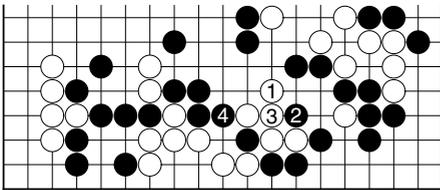


Dia. 19

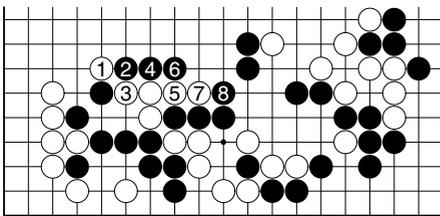
Weiß muss deshalb zunächst 1 für 2 in Dia. 23 abtauschen, um dann 10 mit 11, 13 und 15 zu leben. Schwarz kann aber durch 18 in Vorhand seine markierten Steine so gut stärken, dass sie danach mit 20 bis 24 angreifen kann. Deckt Weiß mit 13 – statt zu leben – auf 1 in Dia. 24, sieht es um das Leben seiner Gruppe nach 4 recht düster aus. Und 3 auf 1 in Dia. 25 zu spielen macht es auch nicht viel besser, weil Weiß nach 4 auch wieder ohne zwei Augen zurückbleibt. Dia. 26 zeigt übrigens, warum Weiß in Dia. 22 nicht mit 16 auf 1 in Dia. 26 blockieren kann – Schwarz ist außen stark genug, um in einer lockeren Treppe zu fangen.



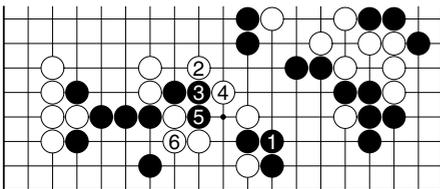
Dia. 24



Dia. 25



Dia. 26



Dia. 27

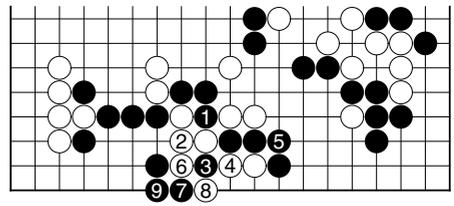
77: Schwarz kann jetzt leider nicht einfach auf 1 in Dia. 27 decken, da dann ihr Schnittstein gefangen wird.

81: Schwarz hätte jetzt einfach mit 1 in Dia. 28 fangen können, denn nach 9 hat Weiß eine Freiheit zu wenig. Aber Weiß kann mit 1 in Dia. 29 statt 4 in Dia. 28 kontern. Danach ist der Schnitt auf 3 stark. Nach 13 kann Schwarz mit 14 oder mit 1 in Dia. 30 fortsetzen, aber beide Male kommt Weiß dabei klar besser weg. Schwarz kann übrigens mit 22 in Dia. 29 nicht auf A fangen, da Weiß dann mit B entkommen kann.

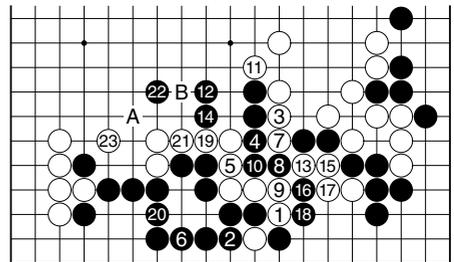
93: Schwarz spielt nicht aggressiv genug. Sie hätte auf 1 in Dia. 31 trennen sollen. Weiß kann dann auf 2 oder auf 1 in Dia. 32 fortsetzen. Das Ergebnis von Dia. 31 ist im Vergleich zur Partie attraktiver, da die beiden weißen Gruppen getrennt sind und Schwarz gute Möglichkeiten hat, aus einem Angriff auf beide Profit zu schlagen. Auch Dia. 32 ist attraktiv für Schwarz, denn Schwarz hat am unteren Rand genug Punkte bekommen und Vorhand. Auch können sich die Steine zwischen den beiden weißen Gruppen jederzeit in Bewegung setzen.

104: Diesen Zug habe ich nicht erwartet. Normal wäre wohl eigentlich 1 in Dia. 33 und dann nach 2 auch das Atari auf 3.

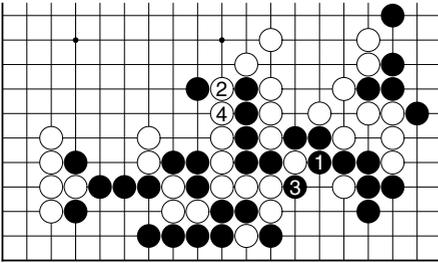
113: Schwarz hätte jetzt auf 1 in Dia. 34 decken sollen, weil sie dann den Strecker auf 3 in Vorhand bekommt, um dann die schönen



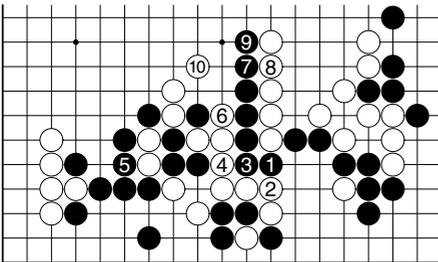
Dia. 28



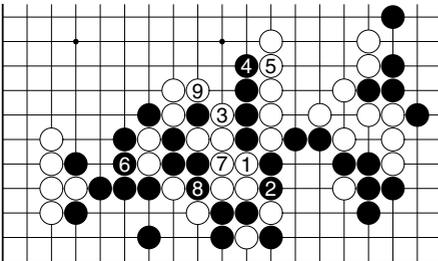
Dia. 29



Dia. 30

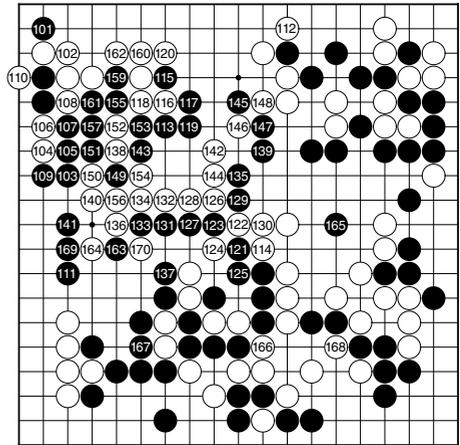


Dia. 31

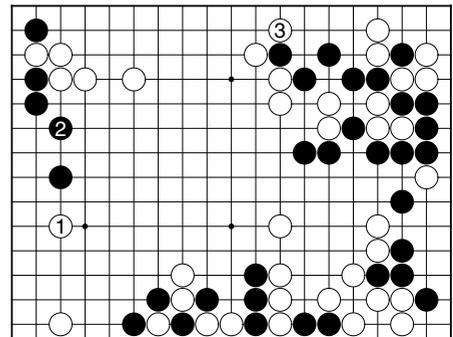


Dia. 32

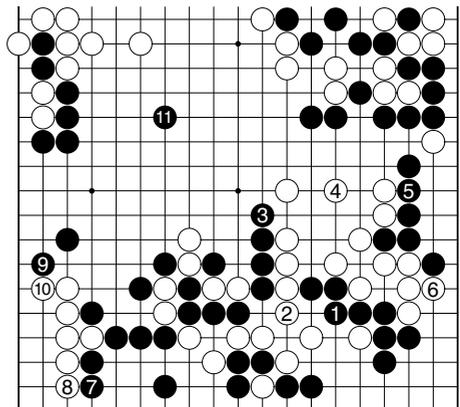
- Vorhände 7 und 9 spielen zu können und mit 11 noch eine spannende Partie zu haben.
- 114: Es ist sehr schmerzhaft für Schwarz, dass Weiß diesen Zug bekommt, da es nun für Schwarz schwer wird, im Zentrum ausreichend Punkte zu machen.
- 123: Schwarz versucht mit allen Mitteln, die Mitte noch ausreichend groß zu machen.
- 138: Weiß hat die Mitte erfolgreich reduziert, die Partie ist schon vorbei. Schwarz hatte bei mehreren Gelegenheiten nicht genau bzw. scharf genug gespielt (31, 75, 93 und 113). Allerdings spielt sie für ihr Alter sehr stark. Ihre Schwäche ist sicher noch der Kampf. Sollte sie dieses Problem in den Griff bekommen, wird sie sicher sehr stark werden!



Figur 3 (101-170)
158 auf 149



Dia. 33



Dia. 34

Hwang In-Seongs Winter-Go-Camp

von Jörg Sonnenberger

Pünktlich zum Nikolaus hatte Hwang In-seong 8d wieder zu einem Yunguseng-Wintercamp für alle interessierten Go-Spieler eingeladen. Anders als das normale Yunguseng Dojang wird beim Camp nicht virtuell, sondern an klassischen Brettern gespielt und unterrichtet. Insgesamt folgten 28 Go-Spieler aus zehn Ländern dem Ruf in den idyllischen Westerwald bei Koblenz. Auf sie warteten neben Hwang In-Seong noch Oh Chi-Min 7d und Kim Seong-Jin 7d. Alle drei zählen zu den stärksten Spielern in Europa und haben viel Erfahrung im Unterrichten von Go.

Im Mittelpunkt des Go-Camps standen die Partien der Teilnehmer gegeneinander. Das Teilnehmerfeld wurde nach Spielstärke dreigeteilt. In diesen Gruppen wurde dann jeweils gegeneinander gespielt. Jeder Teilnehmer hatte so die Chance, fünf Partien unter Turnierbedingungen zu spielen und diese im Anschluss von einem der Lehrer kommentiert zu bekommen. Das Herausarbeiten von Stärken und Schwächen stand dabei mehr im Fokus als einfach nur jeden schlechten oder schwachen Zug aufzuzeigen. Zusätzlich zu den Turnierpartien gab es jeweils eine Lehrpartie, die ebenfalls hinterher ausgewertet wurde.

Ein Go-Camp, das nur aus Partien besteht, wäre etwas langweilig. Deshalb gab es neben dem Spielen auch noch vier Lektionen in den einzelnen Gruppen. Thematisch fing es mit modernen Joseki-Fragen an (Doppelangriff und die 3-3-Invasion im Jahre 2 nach AlphaGo), ging wehr mit Invasionen und vitalen Punkten im Mittelspiel zur richtigen Bewertung von Endspielzügen. Wer entsprechend vorbereitet

war, konnte eine eigene ältere Partie zur Analyse mitbringen, welche dann von Lehrern und Mitschülern kritisch diskutiert wurde.

Als kleines Highlight am Rande spielten die drei Lehrer zusammen eine Beratungspartie gegen Leela Zero. Leela hat in der Eröffnung eine Treppe falsch gelesen und sah sich damit lange Zeit hinten. Doch konnte sie diesen Rückstand nach und nach abbauen und letztlich die Partie sicher nach Hause bringen. Durch die Hilfe von Xiaocheng Hu (alias Stephen Hu alias xhu98) wurde die Partie live auf Twitch übertragen und hat den ein oder anderen interessierten Zuschauer auf den EGF-Account gelockt.

Am Tag darauf konnten dann die Schüler beweisen, was sie gelernt haben. In zwei parallelen Relay-Go-Partien durften vier Teams antreten. Dabei spielt jeweils ein Spieler pro Team am Brett alleine 14-15 Steine, während der Rest die Partie analysiert, um den nächsten Spieler für seine Züge vorzubereiten. Natürlich kommt dann immer alles anders als geplant und die virtuellen Blicke im Nacken trugen ihren Teil zum Druck bei.



Abgerundet wurde das sehr intensive Tagesprogramm durch die gute Verpflegung des Tagungshotels. Zu jeder Mahlzeit gab es ein reichhaltiges Angebot an leckeren Speisen. Doch alles gute Essen half nichts, nach vier Tagen Programm waren viele Teilnehmer sichtlich erschöpft. Mit neuen Ideen gewappnet, konnten sie die Heimreise antreten. Für viele wird es sicherlich nicht das letzte Yunguseng-Camp gewesen sein. Im April geht es mit dem Frühjahrs-camp weiter.

Mein Weg zum „Dan-Spieler“

von Marc Oliver Rieger

Nein, das ist kein Heldenepos über den Kampf mit Tsume-Go, Go-Lektionen und den mühsamen Aufstieg in die Dan-Ränge, hinstrebend zum ewigen Licht der Erkenntnis. Stattdessen ist es eigentlich ein Reisebericht. Oder besser ein Abenteuerroman, an dessen Ende der Held einen großen goldenen Schatz findet und mit nach Hause nimmt. Jetzt sind hoffentlich alle neugierig, also genügt der Vorrede:

Ein längerer Aufenthalt in Ostasien, genauer in Taipei (Taiwan), stand für uns bevor. Es ging an die National Chengchi University für ein Forschungs- und Austauschsemester, und wie man das so als Go-Spieler macht, der nach Fernost reist, erkundigt man sich schon vorher darüber, wo man denn vor Ort seinem Hobby frönen kann. Auch ein paar Go-Kontakte in Taipei hatten wir schon, und so erfuhren wir auch schnell, dass während unseres Aufenthaltes ein Go-Turnier in einer nahegelegenen Stadt (Taoyuan) stattfinden würde. Daran wollten wir alle drei (meine Frau, meine Tochter und ich) teilnehmen, fuhren also an einem sommerlichen Oktobersamstag mit der Bahn nach Taoyuan und fanden nach etwas Suchen unser

Hotel. (Wer kommt auch darauf, dass der Eingang im oberen Teil eines Wolkenkratzers auf Stockwerk 30 versteckt ist?) Den Abend verbrachten wir auf einem nahegelegenen Nachtmarkt – randvoll mit Menschen und allen möglichen leckeren oder spannenden Dingen (von frisch gebratenen Wachteileiern bis Totoro-Pullovern). Am frühen Morgen ging es dann zu Fuß zu der Schule, in der das Turnier stattfand. Dabei passierten wir auf dem Schulgelände etliche Zelte, in denen Teilnehmer übernachtet hatten. Campen scheint ein Nationalsport in Taiwan zu sein (und wird sogar in der Schule unterrichtet), und so erklärte sich auch der frühmorgendliche Turnierbeginn. Das Turnier fand in der Turnhalle der Schule statt und die war schon ganz gut gefüllt mit Tischen, Stühlen und Go-Brettern für ein paar hundert Teilnehmer. Turnhallen in Taiwan haben auch eine Empore für Zuschauer und dort warteten jede Menge Eltern und einige Go-Lehrer auf ihre Schützlinge. Eltern? Ja, genau, denn es stellte sich heraus, dass die meisten Teilnehmer Kinder waren. Erwachsene spielen in Taiwan meist nur dann auf Turnieren, wenn sie wenigstens Dan-Spieler sind.



Auch die Kleinen muss man ernst nehmen auf dem Weg nach oben.

Das Turnier wurde in Spielstärkegruppen ausgetragen. Diese reichten von einer Gruppe für zweistellige Kyus über zwei Gruppen für einstellige Kyus, 1-Dan, 2-Dan und so weiter bis 7-Dan. Außerdem gab es noch Nebenturniere auf 9x9 für Kindergartenkinder. Meine Tochter und ich wurden in die zweite SDK-Gruppe eingeteilt, meine Frau in die DDK-Gruppe, und damit waren wir dann auch schon mitten im Wettstreit mit jeder Menge Kindern. Nun, da muss man durch. Gewinnenlassen geht nicht, sonst kommt man ja nie in die stärkeren Gruppen, und erst mal schauen, was die Kleinen überhaupt so drauf haben ...

Ich erwartete ein ziemliches Gehacke und Tsu-mego-Feuerwerk, so wie ich das z. B. von Wbaduk kenne oder auch aus China. Vom Stil her war es dann aber doch ganz anders und eher friedliebend-japanisch. Man spielt, es passiert nicht viel, und auf einmal steht der andere nach dem Fuseki eigentlich viel zu gut. In den ersten Partien genügte es dann aber, einfach normal weiterzuspielen und am Ende dann doch mehr Punkte zu haben. So stark waren die Kids also doch nicht. Das Turnier wurde aber

nach Schweizer System gespielt, und da werden die Gegner eben mit jeder Runde schwerer. Zur Mittagspause (zu der jeder ein Bento-Paket mit der etwas irritierenden Aufschrift „Merry Christmas“ bekam) war aber noch alles im grünen Bereich: drei Siege für mich, drei für Angelika und meine Frau hatte ein paar kleine Mädchen glücklich gemacht ...

Nach der Pause wurde es dann aber schwierig: Nach dem Fuseki sah es gar nicht gut aus und dann entstand da noch wie aus dem Nichts ein riesiges Moyo für den Gegner in der Mitte. Überhaupt fiel auf, dass Moyo-Bauen eine wirkliche Stärke vieler Spieler war. Nun, da musste ich nun den ganz unästhetischen guten deutschen Holzhammer rausholen. Da invadieren, dort schneiden und „über den Kampf ins Spiel finden“, wie unsere Fußballtrainer zu sagen pflegen, und plötzlich stellte sich heraus: In Tesujis war ich sogar besser! Ich, der sonst immer reihenweise in Stücke kombiniert wird, ganz besonders von jüngeren Spielern, und mich dann immer wie ein kreuzlahmer Opa fühle! Da gibt es offenbar kulturelle Unterschiede in der Spielweise, und die Stellung meiner Gegnerin bröckelte und



Ein Blick ins Klassenzimmer der Schule in Da'an – hier die Mädchengruppe ca. 4d-6d



Das Turnier in Neu-Taipei

brach schließlich zusammen. Trotzdem, das war harte Arbeit!

Aufgeben wird übrigens in Taiwan nicht. Jedenfalls nicht bei den Kyu-Spielern. Alles wird fertig gespielt – und zwar pünktlich. Was bemerkenswert ist, denn Uhren gibt es keine! Bemerkenswert auch die Organisation, die wie am Schnürchen lief. Pünktliche Runden, Ergebnisse wurden via iPad am Brett erfasst, gleich an das Auslosungssystem weitergegeben und auf der Webseite veröffentlicht. Die wartenden Eltern wussten oft schon, wie ihre Kids gespielt hatten, bevor diese auf die Tribüne laufen und es ihnen berichten konnten!

Bei Angelika lief es nicht ganz so gut: Sie musste eine knappe Niederlage einstecken und so kam ich in der letzten Runde ausgerechnet gegen ihren Gegner. Da war ich schön in der Zwickmühle: Alle Kinder schlagen und erster werden ist ja schon ein bisschen frech als Ausländer und Erwachsener. Die Niederlage meiner Tochter aber einfach so stehen lassen, das ging ja nun auch nicht. Na gut, am Ende siegte der Spaß am Spiel, zu dem ja auch gehört, dass man ernsthaft versucht, die besten Züge zu spielen. Außerdem hatte ich schon festgestellt, dass

meine Gegner ihre Niederlagen alle sehr gefasst bis belustigt hingenommen hatten: Klar, gegen so einen Riesen aus dem fernen Deutschland darf man halt auch verlieren!

Und so gab es einen weiteren harten Kampf, und am Ende einen Sieg. Angelika gewann ebenfalls und so standen wir dann gemeinsam bei der Siegerehrung, erhielten einen Pokal für den ersten und einen für den vierten Platz und hatten Grund zum Feiern, denn wenn wir wieder mal ein Turnier in Taiwan spielen, dann dürfen wir in der ersten Kyu-Gruppe spielen.

Schade, dass es dazu nicht kommen würde, denn das nächste richtige Turnier im Kalender war erst nach unserer Rückkehr nach Deutschland eingetragen. Dachten wir.

Zwei Wochen später: Wir hatten über Bekannte von einer Go-Schule in Taipei (Stadtteil Da'an) gehört und waren eingeladen worden, diese zu besichtigen. Die Schule ist ein reguläres Gymnasium, in dem es aber als Besonderheit Go-Klassen, die von Profis unterrichtet werden, gibt. Die Schüler sind dabei meist selbst schon Hochdanz. Bei der ausführlichen Führung erwähnte der Leiter ein Go-Turnier



Siegerehrung mit ganz bescheidenen Pokalen

am kommenden Wochenende in Neu-Taipei. Von dem hatten wir noch nichts gehört, aber die Anmeldefrist war schon abgelaufen. – Kein Problem: Er griff zum Handy, sprach kurz mit dem Turnierleiter und natürlich hatte der noch zwei freie Plätze für meine Tochter und mich. Gäste aus Deutschland: Das war was besonderes!

Und so stand auf einmal ein weiteres Turnier auf dem Plan. Diesmal reichte eine halbstündige Taxifahrt am Morgen, um hinzufahren. (Taxis sind billig in Taiwan. Wirklich.) Das Turnier war sogar noch größer als das vorherige, glich ihm ansonsten so sehr, dass ich aufpassen muss, die Fotos nicht zu verwechseln: Wieder eine Turnhalle, Eltern oben, Kinder unten. Wieder ganz viele Spielstärkegruppen. Diesmal aber sogar noch mehr: Sogar die erste Kyu-Gruppe, in der wir beide spielten, war nochmals gedoppelt worden, wegen der vielen Teilnehmer. In jeder der beiden Gruppen spielten 48 Spieler. Insgesamt gab es an die 1000 Teilnehmer, also eigentlich EGC-Größe, aber alles in einer Turnhalle und nur an einem Tag inklusive Auf- und Abbau!

Vorteil bei der Aufteilung: Angelika und ich spielten in unterschiedlichen Gruppen, keine Gefahr also für ein Familienduell. Es gab übrigens auch besondere Aufenthaltsräume, die Go-Schulen buchen konnten. Die in Da'an hatte einen gebucht und dort waren wir als Gäste eingeladen, so dass wir zwischen den Runden etwas Ruhe in dem Gewusel hatten. (Und ein nettes Gespräch mit ein paar Gymnastinnen, die in den Rundenpausen Erdkunde-Hausaufgaben machten – zum Thema „Geographie Europas“.)

Diesmal waren die Gegner aber nicht nur Kinder, auch Jugendliche und Erwachsene mischten mit. Trotzdem liefen die ersten beiden Runden recht locker. Danach wurde es aber kompliziert: Mein Gegner hatte ziemlich tief invadiert und ich hatte ihn groß eingesperrt. Plötzlich hatte er nur ein Auge und die Partie war gelaufen. Später gestand er, dass er überlegte aufzugeben, aber dann probierte er noch ein bisschen herum und ich fand treffsicher die wahrscheinlich einzige Variante, die ihm noch ein Leben ermöglichte. Das war also die erste Niederlage. Bei Angelika lief es bis zur Mittagspause besser: 3:0.

Nun, ich hab's ja eigentlich schon mit dem Titel vorweggenommen: Auch in der letzten Runde klappte es. Zwar nicht besonders elegant, aber nach genug Einsatz der „typischen deutschen Tugenden“, sprich einer ziemlichen Schlacht an allen Orten, reichte es für einen knappen, reichlich unverdienten Sieg. Bei Angelika leider nicht: ganze fünf Punkte fehlten am Ende.

Mit dem 4:1 schaffte ich es also zum Dan-Spieler und bekam auch noch einen XXL-Pokal – glücklicherweise aus Plastik, sonst wäre er zu schwer zum Abtransport gewesen. Das Danspieler-Zertifikat kam ein paar Wochen später per Post. „Mr. Ma Ke“ wird darin bescheinigt ein „talented Go player“ zu sein. Na ja, da bin ich mir nicht so sicher, aber ich lese es natürlich gerne ...

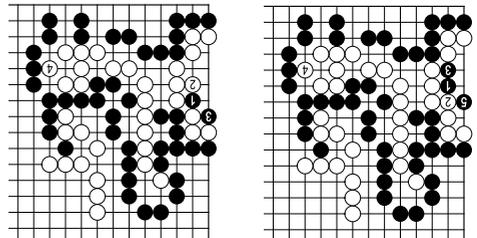
Jedenfalls haben die beiden Go-Turniere viel Spaß gemacht und ich freue mich auf das nächste Turnier in Taiwan, bei dem ich mir dann in der Shodan-Gruppe meine spielerischen Grenzen aufzeigen lassen darf. Vorher dürfen

das aber wieder deutsche Kyu-Spieler übernehmen, denn Dan-Spieler bin ich eben doch nur in Taiwan!



Wir hatten vorher noch etwas Interessantes erfahren: Wer in der obersten Kyu-Gruppe mindestens 4:1 spielt, erhält ein Danspieler-Zertifikat vom Taiwanesischen Go-Verband! Das war, neben den riesigen Pokalen, natürlich ein netter Anreiz, sich Mühe zu geben: In Deutschland werde ich in diesem Leben wohl nicht mehr Dan-Spieler, aber nun vielleicht in Taiwan?

Frisch gestärkt ging es also nach der Pause ans Werk. Bei Angelika lief es nun leider nicht so gut: Einmal im Endspiel ein Atari übersehen und weg war die Riesengruppe. Derweil erkämpfte ich mir einen weiteren Sieg, ausnahmsweise sogar mal gegen jemanden, der älter war als ich. Vor der letzten Runde also Hochspannung: Würde es einer von uns zum Dan-Spieler schaffen?



Das erste Diagramm zeigt, wie Tim die Gruppe tören kann, das zweite zeigt, wie es nicht geht.

Lösung zur Kindersseite

Der Durchbruch zum 12. Kyu (9): Mit Aliens reden

von Klaus Petri

Es wird Zeit, auch in dieser Kolumne auf ein heikles Thema einzugehen,¹ zumal ich scheinbar eine andere Meinung vertrete als so mancher deutlich bessere Spieler in dieser Zeitung. Aber ich blicke ja auch aus einer ganz anderen Richtung auf das Thema. Ich frage mich, was können Spieler im Bereich von 20k bis 10k von Leela oder anderen neuronalen Netzen lernen?

Die Euphorie ist groß. Die Bots spielen scheinbar fehlerfrei und können beeindruckend starke Spielerinnen schlagen, vorausgesetzt, man verwendet chinesische Regeln und genau 7,5 Komi.² Sollten wir ihnen nicht an den Lippen oder den Bildschirmen hängen und ihr Go-Wissen direkt in uns aufsaugen? Sind die Kisten nicht schon viel besser als alle menschlichen Ratgeber? Sind sie nicht quasi allwissend, insbesondere auch Sicht zweistelliger Kyu-Spieler?

Ich hätte jetzt gern eine klare Antwort für die Leser, aber, wie so oft im Leben oder in Bezug auf das Go-Spiel, ist es schwierig. Ich nehme mein Fazit vorweg: Wir können Informationen von den neuronalen Netzen bekommen, wenn wir die richtigen Fragen stellen, aber auf alle anderen Fragen sind die Antworten zum Teil verworren, in einer fremden Sprache oder sogar schlicht falsch.

Machen wir uns kurz klar, woher die brutale Spielstärke von Leela oder anderen vergleichbaren Netzen wie AlphaZero kommt, um zu verstehen, wie sie denken. Leela³ kennt die Go-Regeln, genaugenommen die chinesischen Regeln mit 7,5 Komi. Andere Regeln kennt sie nicht. Leela ist gewachsen, indem sie unzählige Partien gegen ihre

älteren Versionen gespielt hat. Aus diesen Partien wurden Gewichtungen herausgefunden. Letztere sind bestens geeignet, um Partien gegen Leelas zu gewinnen. Zufällig eignet sich diese Fähigkeit auch, um gegen Menschen zu gewinnen, solange die Regeln nicht geändert werden oder die Änderungen zufällig keine Rolle spielen.⁴

Leela ist keine Universalistin, sie kann genau das, was sie trainiert hat und alle anderen scheinbaren Fähigkeiten haben sich nebenbei quasi als Abfallprodukt ergeben. Die mir vorliegende Version kann ihr Go-Wissen nicht von einem 19×19 Brett auf ein 15×15 Brett übertragen. Sie hat keine Idee, welche Züge in welchen Varianten von Menschen leicht zu finden sind und welche nicht. Sie weiß nicht, dass die letzten drei Züge, die du gerade gespielt hast, aus deiner Sicht nur sinnvoll sind, wenn deine Ecke jetzt auch lebt. Sie weiß nicht, wie du denkst. Sie hat nur sehr gute Ideen, wie man Partien gegen ältere Leela-Versionen gewinnt.

Es ist ihr relativ egal, ob sie Partien mit 50 Punkten oder mit 0,5 Punkten gewinnt. Ihr ist egal, ob sie eine große Gruppe töten kann, wenn sie sowieso am Gewinnen ist. Gerade in Partien, die nicht so knapp sind, sind ihre Kommentare zum Teil komisch, ja sie schlägt sogar Züge vor, die unnötig Punkte verlieren. Leela denkt nicht in Kategorien wie Leben und Tod, Kakari, Atari, Tenuki oder getrennt und verbunden. Sie denkt ganz anders als wir. Wenn wir dieses Denken nutzen wollen, müssen wir es übersetzen. Leela schaut immer auf das ganze Brett. Die Frage, welcher Zug lokal der beste ist, versteht sie nicht. Trotzdem würde sie fast jede Partie gegen mich gewinnen, solange die ihr bekannten Regeln verwendet werden.

Wie rede ich also mit so einem Netz, das für eine sehr spezielle Aufgabe sehr gut geeignet ist, aber alles andere bestenfalls nur zufällig versteht? Und welche ihrer Ideen kann ich überhaupt gewinnbringend verarbeiten?

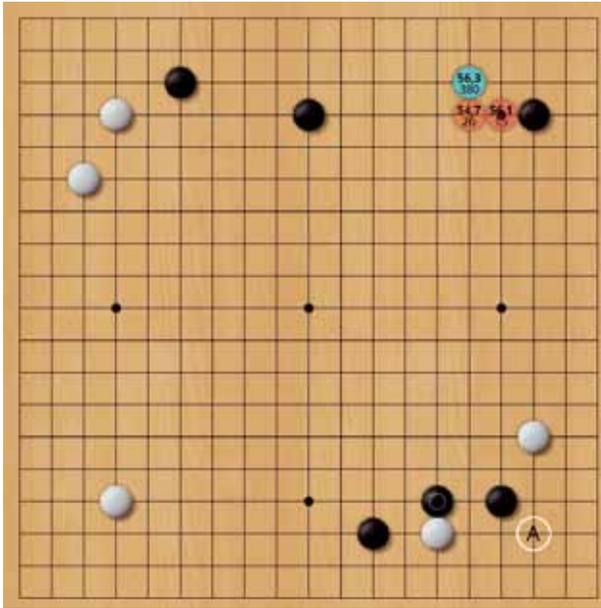
Fangen wir mit meinen positiven Erkenntnissen an: Solange man nicht sehr stark Go spielt, braucht

⁴ Dies ist eine stark vereinfachte Darstellung.

¹ Die tollen Leserreaktionen auf die letzte Folge muss ich daher leider verschieben.

² Tatsächlich kann man auch von z.B. Fine Art, einem solchen neuronalen Netz, verlangen, mit Weiß im ersten Zug gegen den weltbesten Menschen zu passen, wodurch scheinbar eine Vorgabepartie zustande kommt. Aber trotzdem handelt es sich um eine Partie mit chinesischen Regeln und 7,5 Komi.

³ Im folgenden verwende ich Leela als Synonym für vergleichbare neuronale Netze, einfach nur, weil ich im Zuge der Freistil-Liga (ein Projekt von Ingo Althöfer, über das mal jemand mehr berichten sollte) sehr viel versucht habe, mit dieser seltsamen Spielerin zu reden.

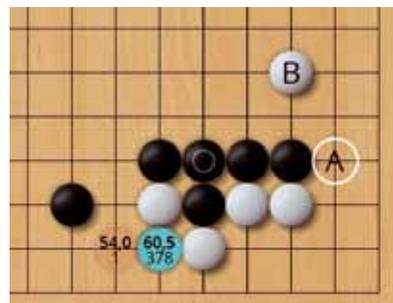


man auch keine gute Hardware. Das macht diverse Online-Angebote überflüssig. Aber ihr müsst leider Leela bzw. Lizzy auf einen Rechner installieren und vor euch stehen haben.⁵ Meiner Meinung nach ist die Installation von Lizzy gerade für den Bereich 10k bis 20k eine zentrale Grundlage für gelingende Kommunikation mit dem Alien. Das hängt damit zusammen, was Leela gut kann: Wenn ihr Zug für Zug eure Partie anschaut, könnt ihr sehen, welche Züge Leela überhaupt in Erwägung zieht. Das bezieht sich vor allem auf Formen und Regionen und ist sehr praktisch. Ihr bekommt eine Menge Ideen, wo die Kiste überhaupt ziehen will, und die Auswahl der relevanten Züge ist dank eines extra darauf trainierten neuronalen Netzes beeindruckend gut. In der ersten Abbildung⁶ z.B. wäre meine Intuition, in

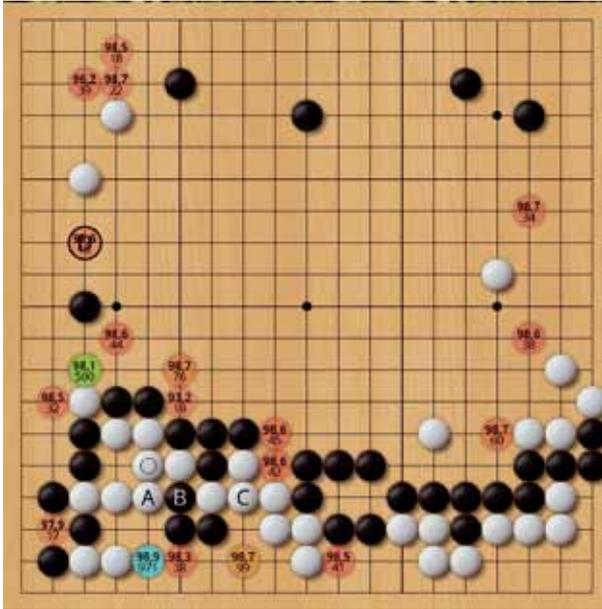
⁵ Zur Installation von diesen Programmen wurde schon in einer früheren Go-Zeitung berichtet. Ich frage einfach immer einen befreundeten Informatiker oder eine Mathematikerin. Zum Glück muss man das nicht selbst können. (An dieser Stelle mein besonderer Dank an die beiden wundervollen Menschen, die diese Folge möglich gemacht haben!)

⁶ Blau ist der Zug, den Leela spielen will. Erkennbar sind weiterhin die Züge, die in Erwägung gezogen werden (mit den Zahlen drauf oben), der letzte schwarze Zug (mit Kreis) und der Zug der Partie (weißer Kreis).

der Ecke unten rechts weiterspielen zu wollen. Wir Menschen machen sowas oft aus Reflex, weil wir gedanklich eh an dieser Stelle sind. Aber unsere Gewinnmaschine will oben rechts Kakari spielen. Der Zug auf A von Weiß in der Partie war ok, nichts, womit der angehende 12k unzufrieden sein sollte, aber es ist doch erfrischend zu sehen, dass hier Tenuki sehr in Frage kommt. Und diese Information ist einfach zu bekommen! Leela äußert sich hier mit Hilfe unseres Übersetzers Lizzy recht klar. Somit ist unsere erste gute Möglichkeit auf dem Weg zum 12k folgende: Wir werfen Lizzy an, legen unsere letzte Partie auf einem Holzbrett nach und sehen uns parallel Zug für Zug die Vorschläge von Leela an. An jeder Stelle, an der ich von dem blau angezeigten Zug überrascht bin, lege ich ihn auf mein Holzbrett und lasse den Zug wirken. Das Ganze ist nicht besonders anstrengend, macht mir Spaß und müsste nach allen mir bekannten Lerntheorien sehr nützlich sein.⁷ Wir sammeln so eine Menge neuer Ideen, welche Züge man in Erwägung ziehen könnte. Abbildung 2 aus der gleichen Partie ist ein weiteres Beispiel für solche Ideen: Der blaue Zugvorschlag von Leela



⁷ Die didaktische Überlegung hinter der Verwendung des Holzbrettes ist einerseits, dass die Berührung realer Steine die Erfahrung und damit den langfristigen Eindruck verstärkt. Weiterhin soll das hier trainierte Formgefühl ja später auch in Turnieren zur Verfügung stehen, die nicht am Bildschirm gespielt werden. Außerdem verhilft das doppelte Nachlegen ein allzu oberflächliches Innhalten.



sichert die Ecke und erhält das volle Aji von B. Der Umbieger auf A in der Partie schwächt den Wert dieses Steines sehr.

Ich sehe schon, ich werde mehr als eine Kolumne brauchen, um das Thema abzudecken. Aber nach der ersten wichtigen Möglichkeit, die Leela uns bietet, möchte ich unbedingt auch den meines Erachtens zentralen Irrtum beim Umgang mit dieser künstlichen partiellen Intelligenzform noch benennen, bevor ich weitere gute Möglichkeiten schildere. Genau an diesem Punkt bin ich nämlich scheinbar anderer Meinung als andere Autoren der Go-Zeitung. Ich denke, die sogenannte Winrate, die Leela uns angibt, ist ein sehr schwer zu interpretierender Wert. Insbesondere gibt es bei menschlichen Partien im Kyu-Bereich keine hohe Korrelation zwischen guten oder schlechten Zügen und der Winrate. Um diesen Irrtum zu bekämpfen, werde ich die Winrate im Folgenden lieber Bananigkeit nennen, damit der Begriff keine falschen Assoziationen weckt.⁸ Ein schlechter Zug kann die Bananigkeit verbessern, ein guter Zug kann sie

⁸ Diese brillante Idee übernehme ich von Marc Landgraf, dem ich hiermit ausdrücklich danke!

senken. Insbesondere ist die Größe eines Fehlers, also die Relevanz eines schwachen Zuges für den Ausgang der Partie, zwischen zwei Menschen nicht durch die Bananigkeit zu erkennen. Wegen der Eigenarten unserer Dialogpartnerin ist die Bananigkeit höchstens dann relevant, wenn die Partie relativ knapp ist und selbst dann nicht immer.⁹

Schauen wir uns dazu Beispiele an: In Abbildung 3 kann Schwarz mit dem blauen Zug ein Freiheitenrennen mit der Gruppe B gegen die Gruppe A anfangen. Wenn er die weißen Steine fängt, ist das groß und vermutlich partieentscheidend. Der in der Partie gespielte Zug auf D¹⁰ hat damit nichts zu tun. Hier ist die zentrale Aussage von Leela, dass sie diesen Zug nicht in die engere Auswahl zieht. Was sagt aber die Bananigkeit? Der Zug hat 98,6% auf meiner Anzeige, das ist von dem Maximum bei 98,9 nur schlappe 0,3% entfernt. Gerade im zweistelligen Kyu-Bereich scheinen Züge mit unter 1% Veränderung in der Bananigkeit eher irrelevant zu sein, ja es sind oft gerade die besonders gelungenen Züge, die ich in einer Besprechung ausdrücklich lobel! Aber hier stimmt das nicht. Der Partiezug ist einfach am Thema vorbei. Wer sich an den Zugvorschlägen orientiert, die der Lizzyübersetzer von Leela uns so gutmütig anzeigt, kann dies erkennen. Wer an der Bananigkeit hängenbleibt, übersieht die zentrale Stelle der Partie!¹¹

⁹ Eventuell kommt daher meine andere Meinung, denn die stärkeren Spieler besprechen meist Partien, die recht knapp sind. Kyu-Partien haben dagegen oft große Schwankungen. Aber ich denke, auch in knappen Partien ist die Bananigkeit ein problematischer Wert, wie ich in der nächsten Kolumne zeigen werde.

¹⁰ In der Mitte des linken Rands, zusätzlich eingekreist.

¹¹ Ich gebe zu, dass ist nun ein recht bitterer Kliffhänger, aber ich brauche wohl eher noch eine volle weitere Folge, um für zweistellige Kyus den produktiven Umgang mit Leela zu erläutern. Aber immerhin findet ihr ja oben schon einen brauchbaren Vorschlag, was ihr machen könnt: Partien nachlegen und über die bizarren, aber mit hoher Wahrscheinlichkeit guten Zugvorschläge staunen, die euch die seltsame Intelligenzform erzählt.

Deutschlandpokal 2019

Zwischenstand nach 2 von 12 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (33 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	Summe
1 Mex, Gerhard	1d	2	2	4
2 Cinar, Emre	1d	4	-	4
Kleinhans, Guido	1d	-	4	4
Splettstösser, Peter	2d	4	-	4
Wandelt, Lukas	1d	4	-	4
6 Hensel, Rainer	1k	3	-	3
Steffens, Siegmur	1d	-	3	3
8 Chamot, Pierre-Alain	1k	2	-	2
Czernia, Rafael	1k	2	-	2
Janke, Maximilian	2k	-	2	2
Kassargian, Arne	2k	-	2	2
Kraus, Tristan	2k	-	2	2
Werner, Wolfgang	2d	-	2	2
Wiese, Sascha	2k	2	-	2
Zhao, Honglin	1d	-	2	2

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (22 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	Summe
1 Ackermann, Martin	13k	2	2	4
Hebsacker, Hannah	10k	0	4	4
3 Link, Jochen	12k	4	-	4
4 Bros, Manuel	10k	3	-	3
5 Igel, Carsten	13k	2	-	2
Lo, Kang-I	18k	2	-	2
Salmen, Peter	15k	2	-	2
Schulte, Anna-Lena	10k	2	-	2
Seltmann, Jens	10k	-	2	2
Urmoneit, Regina	12k	-	2	2

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (35 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	Summe
1 Adorjani, Tibor	8k	4	-	4
Klupsch, Christina	7k	4	-	4
Li, Shizhao	4k	4	-	4
Schmid, Andreas	7k	-	4	4
Thörner, Vanessa	5k	4	-	4
Würfel, Tim Robert	4k	4	-	4
7 Flügge, Klaus	3k	-	3	3
8 Lindhorst, Jörg	8k	2	0	2
9 Bodamer, Michael	5k	2	-	2
Dittberner, Markus	6k	2	-	2
Hartig, Silvia	8k	2	-	2
Hildebrandt, Alex.	7k	-	2	2
Jung, Hermann	5k	-	2	2
Vagedes, Jutta	9k	2	-	2

Kürzel:

- nicht teilgenommen

keine Punkte, da nicht hoch-/runtergestuft



Die Pokalturniere 2019:

Januar	September
Essen	Schwerin
Februar	Bochum
Erding	November
März	Frankfurt
Hamburg	Berlin
Erlangen	
Recklinghausen	Noch nicht ausge-
April	schrieben:
Hannover	Bremen
August	Kassel
Jena	Stuttgart

* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2019 sind unter www.dgob.de/pokal zu finden.

Georg Ulbrich

International

von Lars A. Gehrke

China dominiert 20. Nongshim Pokal

Die zweite Runde des 20. Nongshim Pokals wurde in Pusan Ende November ausgetragen. In der Eröffnungsrunde, die in Beijing im Oktober stattfand, bekam Japan einen guten Start mit dem Sieg von Shibano Toramaru im ersten Spiel. Aber dann übernahm Fan Tingyu aus China und gewann die restlichen drei Partien der Runde. Seine gute Form setzte sich in der zweiten Runde fort und er erhöhte seine Siegesserie auf sieben Siege, bevor sie von Park Junghwan beendet wurde. Zufälligerweise gewann Fan Tingyu auch beim 18. Nongshim Pokal sieben Partien in Folge. Seine Karriere begann an der Spitze: Er wurde der weltjüngste 9-Dan-Spieler, der jemals diesen Titel erreicht hat, als er den 7. Ing Pokal im Jahr 2013 im Alter von 16 Jahren gewann. Die Ergebnisse der Spiele der zweiten Runde des 20. Nongshim Pokals sind wie folgt:

Partie 5 (23. Nov.). Fan Tingyu 9p (China) (S) besiegt Choe Cheolhan 9p (Korea) durch Aufgabe.

Partie 6 (24. Nov.). Fan Tingyu (W) besiegt Kyo Kagen 8p (Japan) durch Aufgabe.

Partie 7 (25. Nov.). Fan Tingyu (W) besiegt Lee Sedol 9p (Korea) durch Aufgabe.

Partie 8 (26. Nov.). Fan Tingyu (W) besiegt Ichiriki

Ryo 8p (Japan) durch Aufgabe.

Partie 9 (27. Nov.). Park Junghwan 9p (Korea) (S) besiegt Fan Tingyu durch Aufgabe.

Die finale Runde wird Ende Februar in Shanghai ausgetragen. Japan und Korea haben beide nur noch ihren letzten Spieler im Rennen, wohingegen China noch vier weitere Spieler hat.

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

Die letzten beiden Runden des 1. Tianfu Pokals

Über den 1. Tianfu Pokal wurde schon in der Ausgabe 5/2018 dieser Zeitung ausführlich berichtet, gerade auch weil professionelle europäische Spieler teilgenommen haben. Nun wurden die letzten beiden Runden

vom 21. bis 26. Dezember 2018 in Chengdu, China, ausgetragen. Im Halbfinale waren Jiang Weijie 9p aus China, Shin Jinseo 9p aus Korea, Park Junghwan 9p aus Korea und Chen Yaoye 9p aus China. Im Halbfinale gewann Shin Jinseo mit Schwarz gegen Jiang Weijie durch Aufgabe und Chen Yaoye gewann mit Weiß gegen Park Junghwan durch Aufgabe.

Die Finalrunde zwischen Chen Yaoye und Shin Jinseo wurde über drei Partien ausgetragen. Die erste Partie am 23. Dezember, einen Tag vor Heiligabend, konnte Chen Yaoye mit Weiß für sich entscheiden. Die zweite Partie am ersten Weihnachtsfeiertag



Fan Tingyu 9p erreicht beim 20. Nongshim Pokal eine Serie von 7 Siegen in Folge

wurde mit Weiß und 2,5 Punkten Unterschied von Shin Jinseo gewonnen. Die letzte Partie einen Tag später am zweiten Weihnachtsfeiertag entschied schließlich über den Sieger des gesamten Turniers. Diese dritte Finalpartie konnte Shin Jinseo mit Schwarz durch Aufgabe gewinnen und wurde damit Sieger des 1. Tianfu Pokals.

Ke Jie gewinnt 4. Bailing Pokal

Der Bailing Pokal ist ein alle zwei Jahre stattfindendes Turnier, das 2012 von dem chinesischen Pharmakonzern Guizhou Bailing Group ins Leben gerufen wurde. Ab dieser 4. Ausgabe des Bailing Pokals wurde das Turnier insgesamt etwas kleiner gestaltet: Aus den ehemaligen 64 Spielern, davon 16 fest eingeladene und 48 die sich durch Vorrunden qualifiziert haben, wurden nun nur noch 16 Spieler, die zu einem geschlossenen Turnier eingeladen wurden. Das Preisgeld von ehemals 1,8 Mio. chinesischen Yuan (ca. 234.000 Euro) beträgt nun nur noch eine Millionen chinesische Yuan (ca. 130.000 Euro). Die eingeladenen Spieler setzen sich wie folgt zusammen: zwei Top-Spieler von der letzten Ausgabe des Turniers, sechs Spieler aus China, drei aus Japan, drei aus Südkorea und einer von Chinese Taipei (Taiwan).

Ende des Jahres 2016 wurde das rein chinesische Finale des dritten Bailing Pokals zwischen Chen Yaoye 9p und Ke Jie 9p ausgetragen. Damals gewann Chen Yaoye 3:1 gegen Ke Jie. Neben diesen beiden Spielern traten beim 4. Bailing Pokal zusätzlich an für China: Tan Xiao 9p, Lian Xiao 9p, Dang Yifei 9p, Gu Zihao 9p und Xie Erhao 9p. Aus Korea traten Kim Jiseok 9p, Park Junghwan 9p, Shin Jinseo 9p und Byun Sangil 9p an. Letzterer hatte vorher in einem kleinen Vorrundenturnier in Korea zuerst gegen Park Yeonghun 9p und anschließend gegen Lee Sedol 9p gewonnen. Für Japan traten Yamashita Keigo 9p, Iyama Yuta 9p, Kyo Kagen 7p und Shibano Toramaru 7p an. Für Taiwan spielte Wang Yuanjun 8p.

Die ersten beiden K.O.-Runden wurden schon im Sommer 2018 ausgetragen. Die Paarungen wurden so eingerichtet, dass in der ersten Runde immer zwei Spieler aus unterschiedlichen Ländern gegeneinander gespielt haben. In der ersten Runde gewann Chen Yaoye gegen Park Junghwan, Shibano Toramaru mit einem halben Punkt gegen Tan Xiao, Ke Jie gegen Kim Jiseok, Byun Sangil mit einem halben Punkt gegen Xie Erhao, Gu



Ke Jie 9p gewinnt den 4. Bailing Pokal

Zihao gegen Yamashita Keigo, Iyama Yuta gegen Lian Xiao, Dang Yifei gegen Kyo Kagen und Shin Jinseo mit einem halben Punkt gegen Wang Yuanjun.

In der zweiten Runde gewann Chen Yaoye gegen Shibano Toramaru, Ke Jie gegen Byun Sangil, Gu Zihao gegen Iyama Yuta und Shin Jinseo gegen Dang Yifei.

Das Halbfinale wurde am 13. Januar 2019 in Guizhou, China, ausgetragen. Ke Jie besiegte Chen Yaoye mit Schwarz mit 1,5 Punkten Vorsprung und Shin Jinseo besiegte Gu Zihao mit Schwarz durch Aufgabe. Das Finale ist als Best-of-Three angelegt. Das erste Spiel wurde am 15. Januar 2019 durch Ke Jie gegen seinen koreanischen Konkurrenten an der Weltspitze, Shin Jinseo, mit Schwarz durch Aufgabe entschieden. Auch das zweite Spiel gewann Ke Jie, diesmal mit Weiß, durch Aufgabe und gewann damit den 4. Bailing Pokal. Der Koreaner Shin Jinseo und der Chinese Ke Jie sind beide momentan knapp hintereinander an der Weltspitze, dicht gefolgt von Park Junghwan aus Korea. Als Ke Jie den zweiten Bailing Pokal Anfang des Jahres 2015 gewann, wurde er vom 8p zum 9p befördert. Beim dritten Bailing Pokal erreichte er nur den zweiten Platz und nun gewann er wieder.

Japan

von James Brückl

Honinbo

Ichiriki Ryo steht in der Honinbo-Liga als einziger 4:1 und hat damit bei zwei noch ausstehenden Spielen die besten Aussichten, Herausforderer von Iyama Yuta 9p zu werden.

Meijin-Liga

Iyama Yuta steht in der Meijin Liga nach drei absolvierten Partien nur 1:2 und hat damit jedenfalls keinen besonders guten Start erwischt in seinen Bemühungen, den erst kürzlich verlorenen Meijin-Titel zurückzuerlangen.

Tengen

Um so besser lief es für Iyama Yuta im Tengen-Titelkampf gegen Yamashita Keigo 9p. Beginnend mit



Frauen-Kisei Ueno Asami 2p



Murakawa Daisuke 8p

einem Sieg Iyama Yutas im ersten Spiel wechselten sich beide mit ihren Siegen ab (der Zwischenstand zur letzten DGoZ lautete 2:2), so dass es aber eben auch in diesem Best-of-Five am Ende 3:2 für Iyama Yuta stand, dem alten und neuen Titelträger. Iyama Yuta bleibt damit bei fünf großen Titeln.

Kisei

Ähnlich könnte es im Kisei-Titelkampf laufen. Auch hier heißt der Herausforderer Yamashita Keigo. Und auch hier haben sich die Kontrahenten seit dem ersten Sieg von Iyama Yuta am 10.01. mit ihren Siegen abgewechselt, so dass es nach bisher drei Spielen (die anderen beiden fanden Ende Januar und Anfang Februar statt) nun 2:1 für Iyama Yuta steht. Aus der Sicht Iyama Yutas dürfte es sicherlich auch so weitergehen ...

Judan

Wahrscheinlich hätte Iyama Yuta nichts gegen eine schnellere Verteidigung des Kisei-Titels. Denn mit der Verteidigung des Judan-Titels wartet auch schon die nächste große Aufgabe auf ihn. Als Herausforderer konnte sich hier Murakawa Daisuke 8p gegen Takao Shinji 9p durchsetzen. Das erste Spiel in diesem Titelkampf wird bereits am 05.03. in Osaka ausgetragen und in einem Wettkampf über maximal fünf Spiele entschieden werden.

Kisei der Frauen

Fujisawa Rina konnte sich beim Frauen-Kisei zwar gegen ihre Dauerrivalin Xie Yimin als Herausforderin von Ueno Asami 2p durchsetzen. Dieser unterlag sie aber im darauffolgenden Titelkampf in den Spielen vom 17. und 28.01., so dass Ueno Asami diesen Titel verteidigt.

Meijin der Frauen

Xie Yimin 6p besiegte im Qualifikationsturnier Koyama Terumi 6p und erkämpfte sich damit das Recht, Fujisawa Rina um den Meijin-Titel herauszufordern. Der Titelkampf wird ab dem 06.03. in einer Serie von maximal drei Spielen entschieden, in Osaka, Kyoto und vielleicht in einem letzten Spiel in Tokyo.

Korea

von Tobias Berben

Koreanische Ratingliste

Pl. Spieler	+	-	=	%
1 Park Hamin 5p	14	1	0	93 %
2 Park Sangjin 3p	11	2	0	85 %
3 Song Jihoon 4p	9	3	0	75 %
Moon Minjong 1p	9	4	0	69 %
5 Yoo Changhyuk 9p	7	1	0	88 %
Lee Seungjun 2p	7	2	0	78 %
Kim Kibum 2p	7	3	0	70 %
Moon Yoobin 2p	7	3	0	70 %
Han Sangjoo 1p	7	3	0	70 %
Shin Minjun 9p	7	4	0	64 %
Kang Woohyuk 2p	7	5	0	58 %
Park Junghwan 9p	7	7	0	50 %

2. Crown Haitai Cup

Park Hamin 4p hat den 2. Crown Haitai Cup Anfang Februar im Finale mit 2:0 gegen Na Hyun 9p gewonnen.

7. Kuksu Cup

Im Best-of-Three-Finale des 7. Kuksu Cups, einem Nachwuchsturnier, stehen sich Kang Wooh-Yuk 2p und Moon Minjung 1p gegenüber. Kang hatte sich im Halbfinale gegen Moon Ji-Whan 1p und Moon sich gegen Yun Minjung 2p durchgesetzt.



Shin Minjun 9p gewann den KBS Cup

37. KBS Cup

Anfang Februar gewann Shin Minjun 9p im Finale des KBS Cups mit 2:0 gegen den Titelverteidiger Park Junghwan 9p, der sich in diesem Turnier wieder bis ins Finale hatte vorkämpfen können.

Der KBS Cup wird von der Korean Broadcasting System gesponsert. Das Hauptturnier besteht aus 16 Spielern, die an einem Doppel-K.O.-System teilnehmen. Die Bedenkzeit beträgt nur 5 Minuten mit Byoyomi und das Finale ist ein Best-of-3-Match.

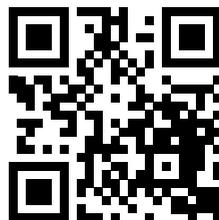
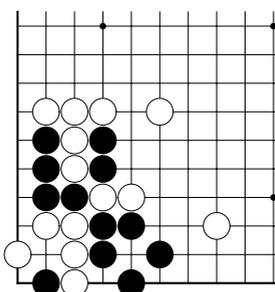
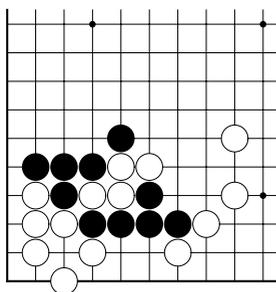
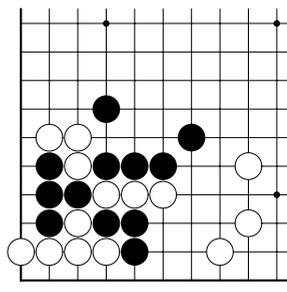
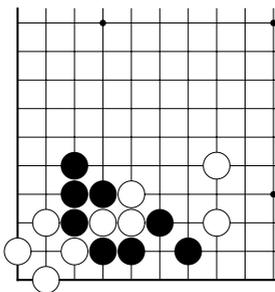
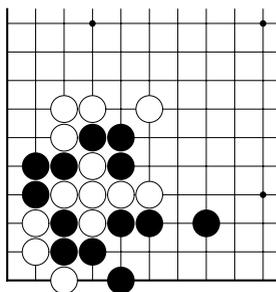
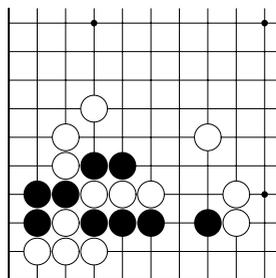
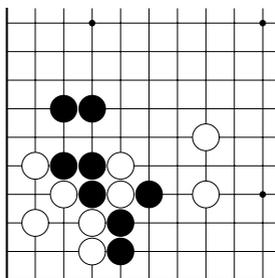
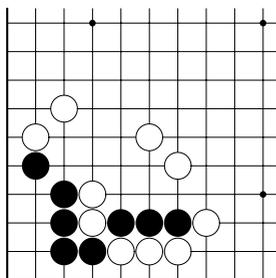
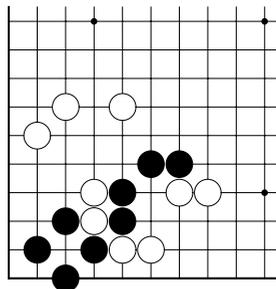
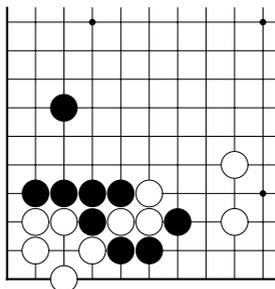


Park Hamin 5p führt aktuell die Ratingliste in Korea an

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

Die Anfänger sollen dieses Mal Steine in einem losen Netz fangen.

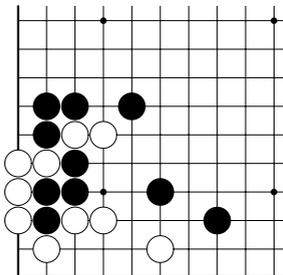
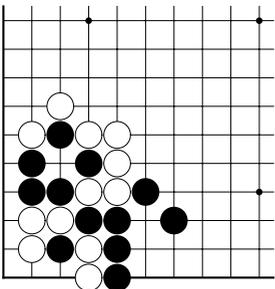
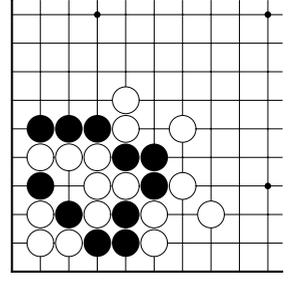
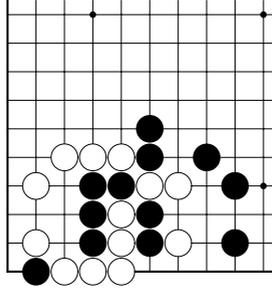
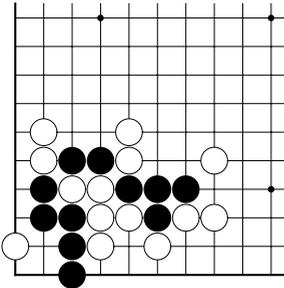
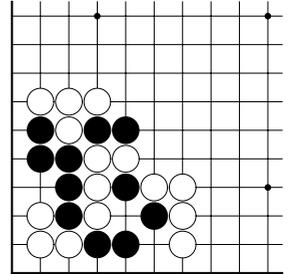
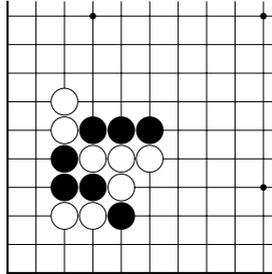
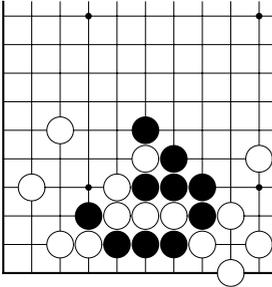
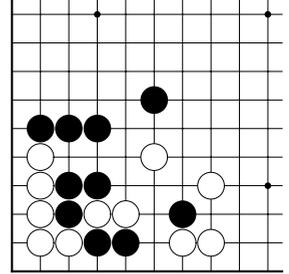
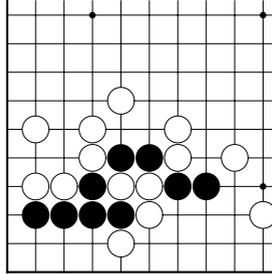


Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoz/sumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Mithilfe von verschiedenen Techniken sollen die Fortgeschrittenen jetzt Steine fangen.



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

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

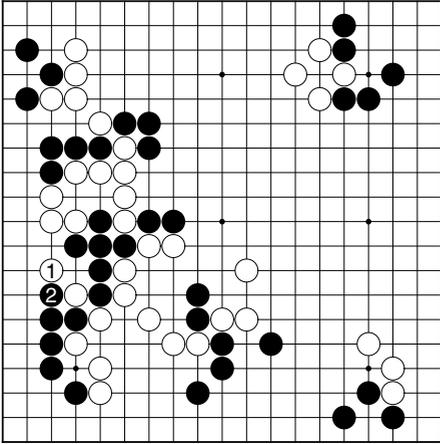
Shende Tao

Der etwas andere Zug (28)

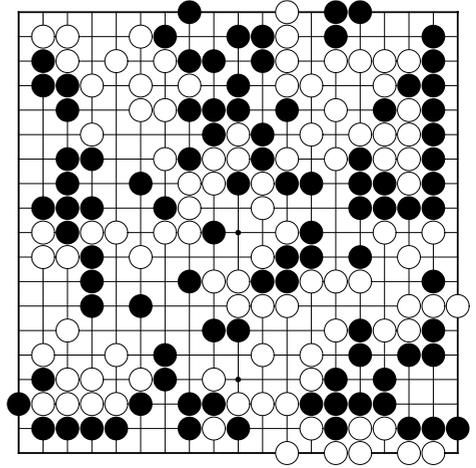
von Viktor Lin

Zur ersten Folge des Jahres wollen wir uns Kurioitäten anschauen, die eher am Rande des herkömmlichen Repertoires liegen. In erster Linie sind es Züge,

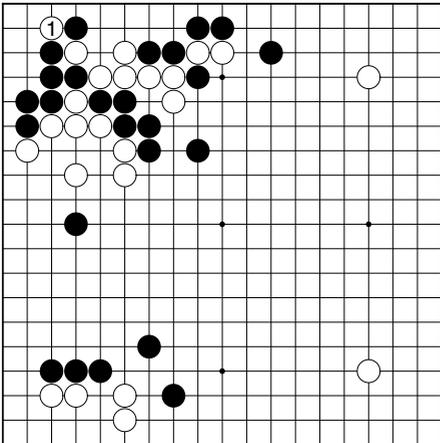
die uns des öfteren Partien retten können, wenn man sie von Anfang an im Blick hat. Viel Spaß!



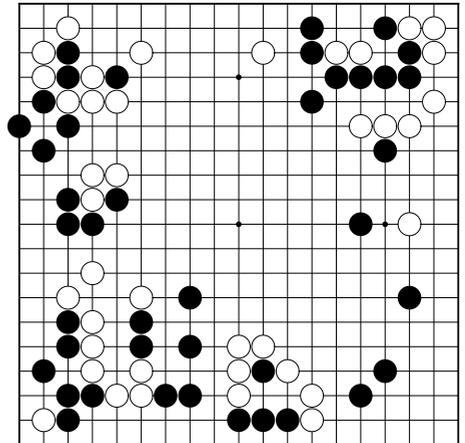
Problem 1: Wie holt sich Weiß links aus dem Schlamassel?



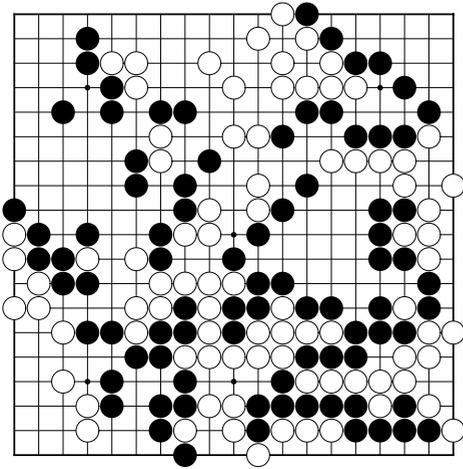
Problem 3: Schwarz ist leicht hinten und braucht ein wirklich cooles Endspiel.



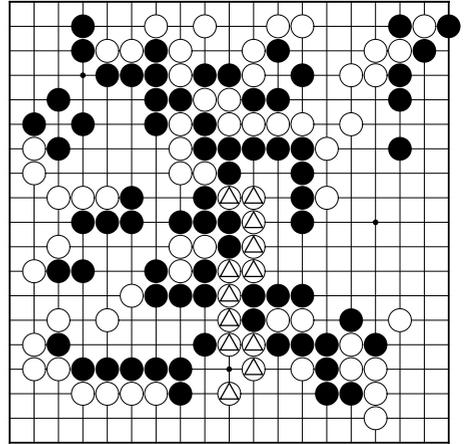
Problem 2: Was macht Weiß nun?



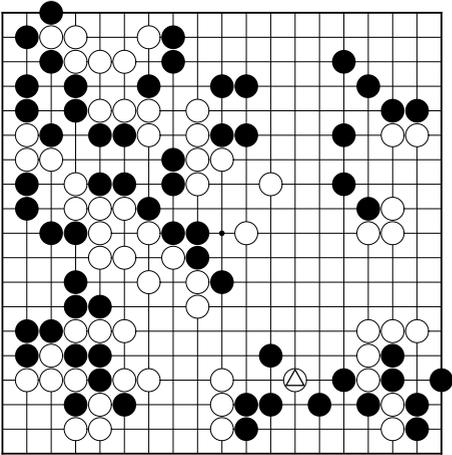
Problem 4: Weiß muss links unten etwas für die Gruppe tun.



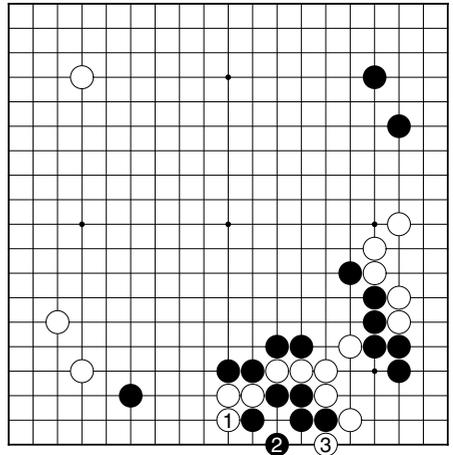
Problem 5: Geht unten rechts denn noch irgend-etwas für Schwarz?



Problem 7: Wie kommt Weiß mit der markierten Gruppe da noch raus?



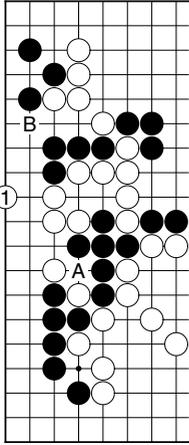
Problem 6: Weiß aktiviert jetzt wie nochmal genau den markierten Stein?



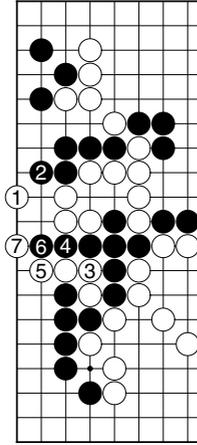
Problem 8: Schwarz darf seine Gruppe natürlich nicht einfach abkratzen lassen, oder?

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

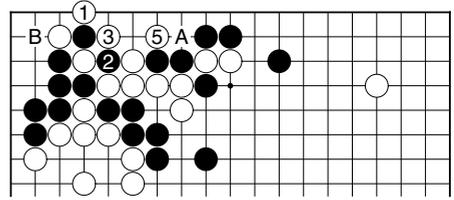




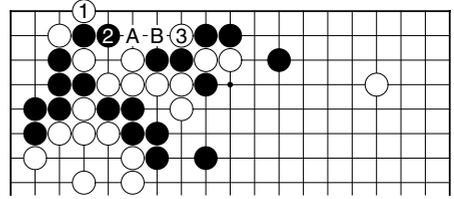
Dia. 1.1



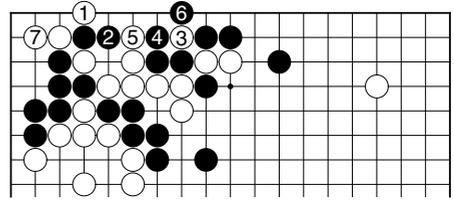
Dia. 1.2



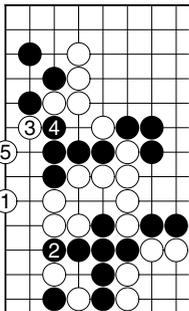
Dia. 2.3



Dia. 2.4

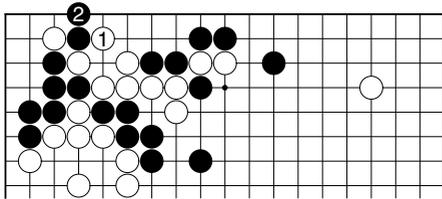


Dia. 2.5

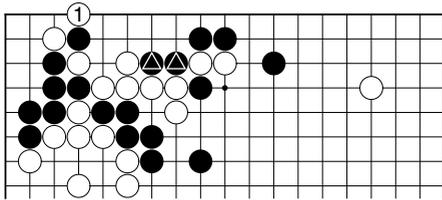


Dia. 1.3

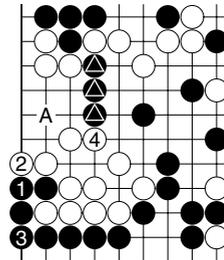
Lösung 1: Mit dem klassischen Miai-Sprung droht Weiß auf beiden Seiten schlimme Sachen an. So kann Weiß sich in Dia. 1.2 gerade so untendurch verbinden und nebenbei leckere Schnittsteine fangen. Verhindert Schwarz das in Dia. 1.3, passiert praktisch dasselbe auf der anderen Seite.



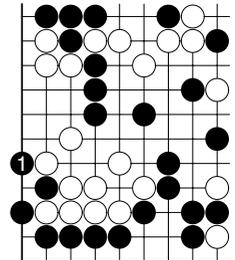
Dia. 2.1



Dia. 2.2



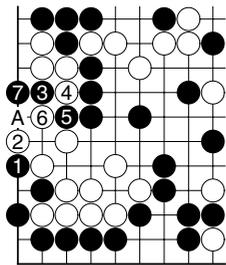
Dia. 3.1



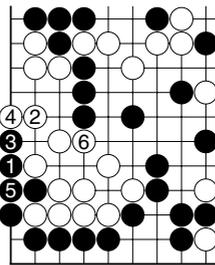
Dia. 3.2

Lösung 2: Es sieht so aus, als ob Weiß das Ko in Dia. 2.1 im Sinn habe. Aber Weiß kann das auch ohne Ko lösen, mit dem unteren Atari in Dia. 2.2! Die markierten Steine verliert Schwarz nur ungern. Wenn Schwarz also in Dia. 2.3 auf 2 nimmt, bekommt Weiß nach 5 entweder A oder B. Streckt Schwarz stattdessen in Dia. 2.4, macht Weiß ihn mit 3 kaputt (Achtung: Nicht mit A, sonst kann Weiß dann nicht als nächstes mit B direkt fangen). Wenn Schwarz dann in Dia. 2.5 auf allem beharrt, geht nach 7 seine Ecke drauf.

Lösung 3: Normalerweise würde Schwarz den Stein auf 1 decken und bis Weiß auf 4 abtauschen. Die nächste Fortsetzung auf A ist aber nicht so sexy, weil die markierten Steine im Zentrum ihre Freiheiten verlieren. Schwarz hat in der Partie also das Kamikaze-Hane in Dia. 3.2 gefunden. Wenn Weiß in Dia. 3.3 blockt, legt Schwarz auf 3 an. Durch den Abtausch 1 gegen 2 kann Weiß nicht auf A rangehen. Er musste also in Dia. 3.4 (nach ein paar Ko-Drohungen) nachgeben. Welch ein Kontrast zu Dia. 3.1!

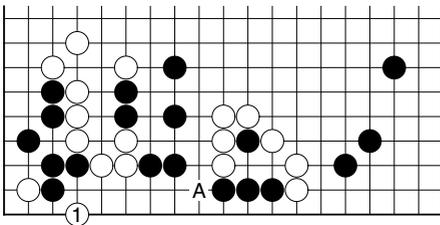


Dia. 3.3

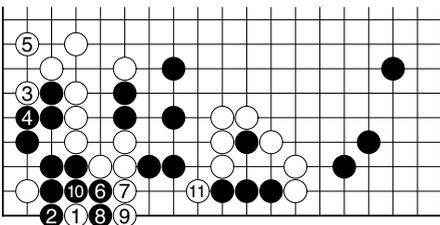


Dia. 3.4

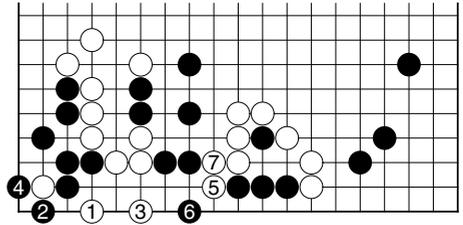
Lösung 4: Mit dem Keima 1 bedroht Weiß die Ecke, um A anzuvisieren. Überraschenderweise kann Schwarz nichts dagegen tun, ohne dass die Ecke draufgeht. Blockt Schwarz in Dia. 4.2, kann Weiß die Züge ab 6 erzwingen, sonst stirbt die Ecke in Ko, und bis 11 wird Schwarz abgetrennt und Weiß



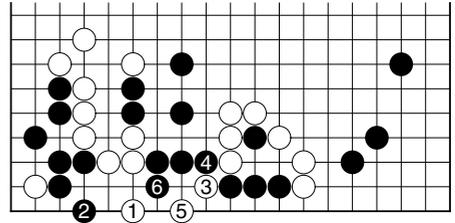
Dia. 4.1



Dia. 4.2

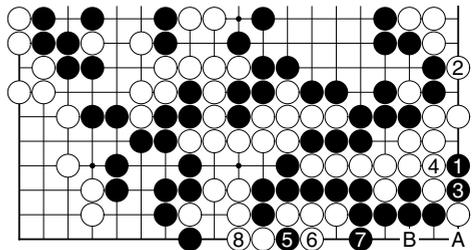


Dia. 4.3

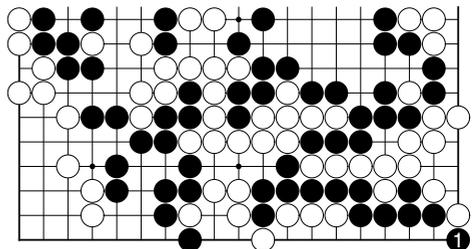


Dia. 4.4

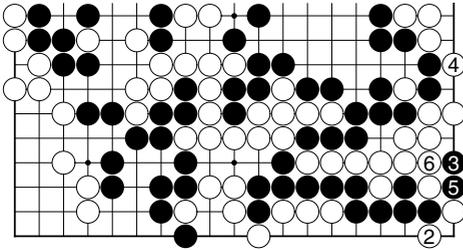
verbindet sich nebenbei. Wenn Schwarz stattdessen in Dia. 4.3 Hane spielt, ermöglicht der Zug auf 3 wieder das Hane auf 5. Weiß verbindet diesmal zwar nicht ganz, aber Schwarz ist nun auch schwach geworden und muss nun mit Weiß mitrennen. Direkt auf 1 in Dia. 4.4 zu springen ist eine gute Idee, aber 2 ist eine noch bessere. Weiß auf 3 funktioniert in dem Fall nicht mehr.



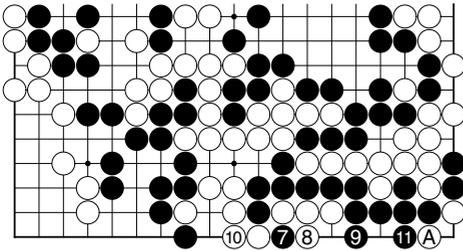
Dia. 5.1



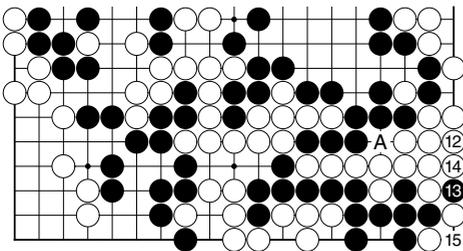
Dia. 5.2



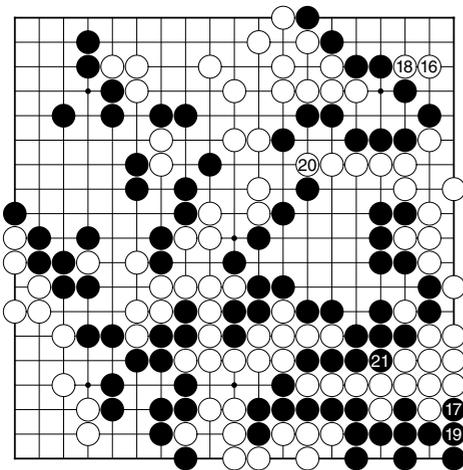
Dia. 5.3



Dia. 5.4

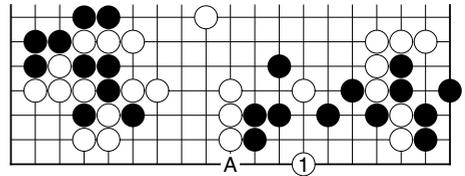


Dia. 5.5

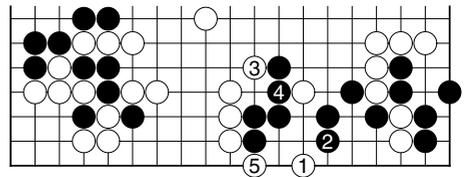


Dia. 5.6

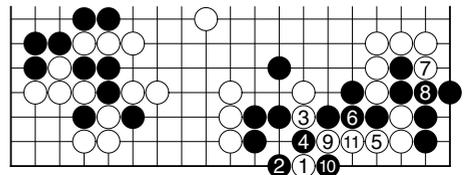
Lösung 5: Wer herausgefunden hat, dass Schwarz mit 1 in Dia 5.1 Augenraum herzaubern kann, hat schon den ersten Schritt gemacht. Leider reicht er – selbst mit 7 in Sente – nicht aus; A und B sind Miai. Des Pudels Kern ist das Einwerfen auf dem 1-1-Punkt in Dia. 5.2! Danach passiert in Dia. 5.3 dasselbe wie vorher, bis wir in Dia. 5.4 merken, dass Weiß jetzt einen unnötigen Stein auf A hat. Nun kann Weiß nur noch in Dia. 5.5 zwei Steine nehmen, und als Schwarz mit 15 das Ko schlägt, kann Weiß nicht mehr auf 13 decken. In der Partie hat Weiß direkt eine Ko-Drohung gespielt und nach 3 Zügen in Folge von Schwarz in Dia. 5.6 haben rechts unten über 60 Punkte den Besitzer gewechselt.



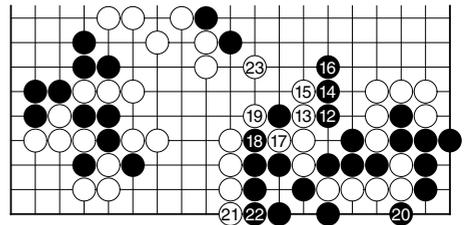
Dia. 6.1



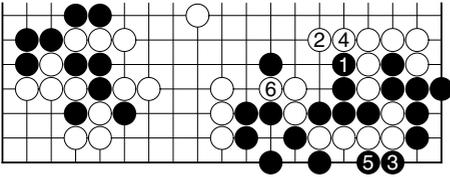
Dia. 6.2



Dia. 6.3



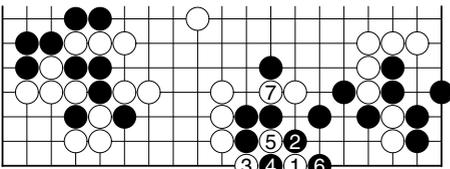
Dia. 6.4



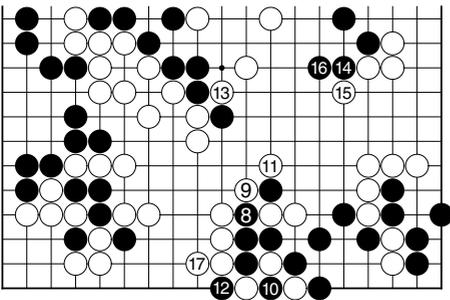
Dia. 6.5

Lösung 6: Huch, was ist denn das? Der weiße Zug auf 1 in Dia. 6.1 nutzt das Timing aus, kurz bevor Schwarz auf A spielt, und profitiert bei jeder Antwort von Schwarz. In Dia. 6.2 macht Weiß z. B. ganz schön viele Punkte kaputt. Wenn Schwarz in Dia. 6.3 trennt, kann Weiß bis 11 hineinschneiden. Schwarz mit den vier Steinen in Dia. 6.4 weglaufen und bis 23 macht Weiß einen fetten Batzen Gebiet, wo vorher keines war. Innen fünf Steine zu opfern hat die schwarze Ecke sogar etwas kleiner gemacht, denn Schwarz muss diese Steine noch rausschlagen. Wenn Schwarz in Dia. 6.5 komisch wegrennt, wird das sofort zugenetzt.

Die hartnäckigste Antwort ist wohl 2 in Dia. 6.6. In dem Fall geht Weiß mit 7 durch, denn Weiß auf 9 in Dia. 6.7 ist dadurch Atari geworden. Bis 13 ist wieder viel weißes Gebiet entstanden, wo Schwarz vorher einen Sprungstein hatte.

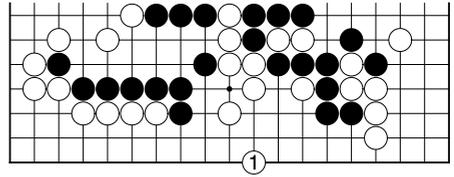


Dia. 6.6

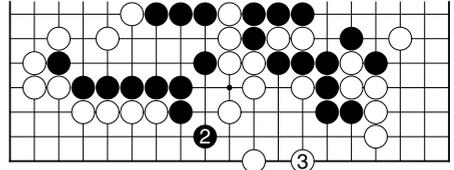


Dia. 6.7

Lösung 7: Mittlerweile sollte aufgefallen sein, dass (wie im Vorwort angedeutet) alle Lösungen auf der ersten Linie sind. Hier seht ihr das einzige Keima nach unten,

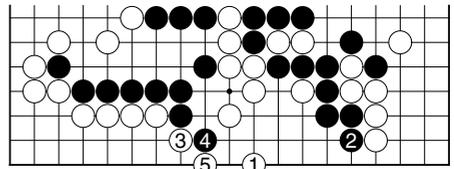


Dia. 7.1

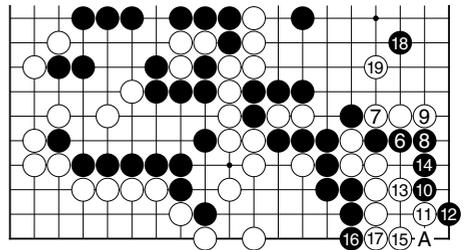


Dia. 7.2

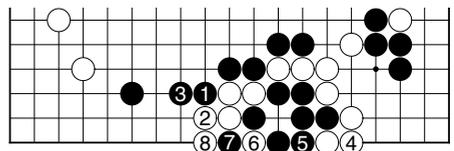
das ich in diesem Kontext kenne. Die scheinbar hoffnungslose Gruppe zwingt sich so durch die Hintertür nach Hause. In Dia. 7.2 ist Weiß mit dem Sprung auf 3 nahtlos verbunden; auch in Dia. 7.3 kann sich Weiß untendurch wursten. Leider hat das in diesem Fall die Partie nicht direkt beenden können – denn daraufhin ist mit Dia. 7.4 ein Ko bei A entstanden – das macht W 1 aber keineswegs uncooler!



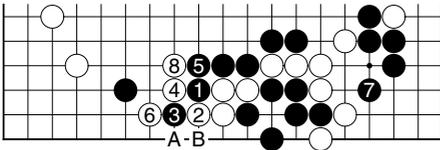
Dia. 7.3



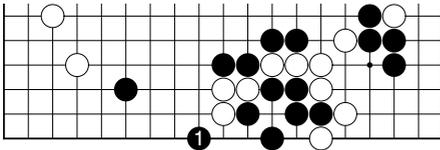
Dia. 7.4



Dia. 8.1

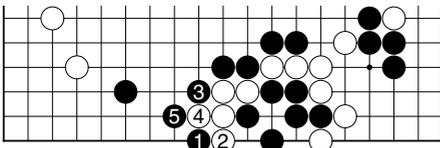


Dia. 8.2

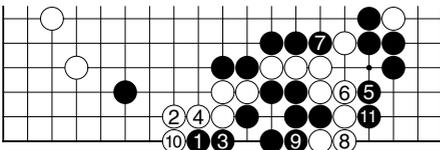


Dia. 8.3

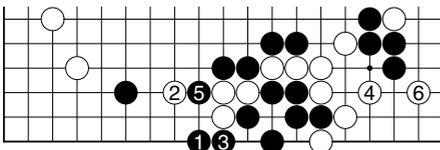
Problem 8: In Dia. 8.1 ist Schwarz naiv und bis 8 entsteht ein Ko, das unspielbar für ihn ist. Mit Dia. 8.2 kann Schwarz das Semeai gewinnen, hat dafür aber zu viel aufgegeben: Ein weißer Zug auf A ist Sente, also steht Weiß sehr solide und irgendwann könnte er mit B auch ein Ko starten. Schwarz muss also etwas Ungewöhnliches machen: den Magiezug in Dia. 8.3! Weiß kann nicht auf 2 in Dia. 8.4 blocken. Und wenn Weiß wie in Dia. 8.5 spielt, verliert er das Semeai, weil 1 und 3 eine Freiheit gewonnen haben. In der Partie hat sich Weiß also auf den Kompromiss in Dia. 8.6 eingelassen und Schwarz dadurch erfolgreich nicht draufgegangen.



Dia. 8.4



Dia. 8.5



Dia. 8.6

Impressum DGoZ 1/2019

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, Heijko Bauer; Bundesliga: Pierre-Alain Chamot; Problemecke: Timo Kreuzer; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Heijko Bauer, Tobias Berben, Marco Henkel, Vincent Preiß, Marc Oliver Rieger, Gerhard Schmid, Jil Segerman, Jörg Sonnenberger

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

Cartoons: Pierre Chamot, Andreas Fecke, Angelika Rieger, Sabine Wohnig

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

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 2/2019: Mittwoch, der 10.04.2019

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

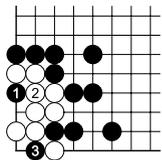
Problemecke

von Timo Kreuzer

Herzlichen Glückwunsch an Xu Meide, der sich in dieser Ausgabe an die Spitze setzen konnte! Diesmal gibt es neben den üblichen Leben-und-Tod Problemen auch einige zum Verbinden und Trennen. Bei allen Problemen ist Schwarz am Zug. Viel Spaß beim Lösen!

Lösungen zu 6/2018

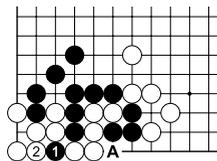
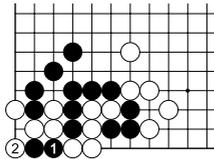
Lösung 1:



Korrekt. Nach Schwarz 3 hat die weiße Gruppe ein unechtes Auge in der Ecke und ist tot.

Lösung 2:

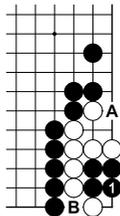
Korrekt. Schwarz muss hier mehrfach einwerfen, um die Freiheiten der weißen Gruppen zu reduzieren.



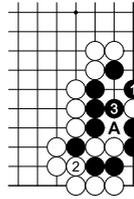
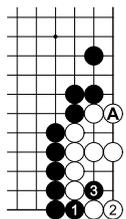
Korrekt (Forts.). Spielt Schwarz danach auf A, verstirbt die weiße Gruppe in einer Folge von Ataris in der Ecke.

Lösung 3:

Korrekt. Schwarz 1 ist der vitale Punkt. Danach sind A und B miai, denn setzt Weiß auf A fort ...



Korrekt (Forts.). ... können zwar vier schwarze Steine gefangen werden, doch nach 3 „unter den Steinen“ ist die weiße Gruppe trotzdem tot.

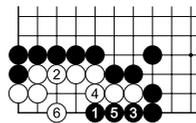
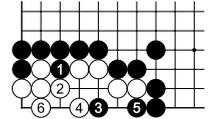


Lösung 4:

Korrekt. Schwarz kann leben, denn nach 3 kann sich Weiß auf A nicht annähern. Spielt Weiß mit 2 auf 3, schlägt Schwarz zwei Steine auf A.

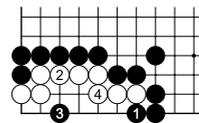
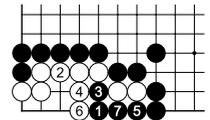
Lösung 5:

Korrekt. Korrekt. Es handelt sich um ein Endspielproblem. Schwarz kann die Weiße Gruppe auf zwei Punkte in der Ecke reduzieren mit der Möglichkeit später zwei weiße Steine in Nachhand zu fangen.



Falsch 1. In dieser Variante bekommt Weiß drei Punkte in der Ecke und Schwarz hat später nicht die Möglichkeit zwei Steine zu fangen.

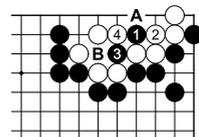
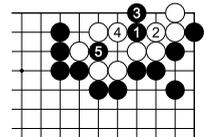
Falsch 2. Hier bekommen zwar beide Spieler gleich viel (jeweils 4 Punkte), doch verliert Schwarz dabei die Vorhand.



Falsch 3. Noch eine Sequenz, in der Weiß den wichtigen Zug auf 2 bekommt. Nach 4 lebt Weiß mit Punkten.

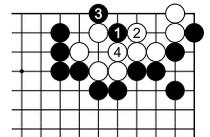
Lösung 6:

Korrekt. Schwarz besetzt mit 1 und 3 die vitalen Punkte.

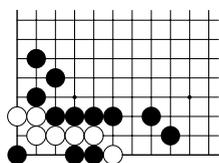


Falsch 1. Spielt Schwarz den weniger vitalen Punkt auf 3, kann Weiß leben, denn nach 4 sind A und B miai.

Falsch 2. Noch eine Sequenz, die nicht ganz so gut funktioniert.

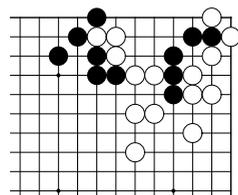
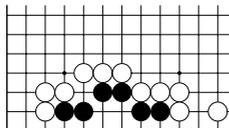


Probleme 1/2019



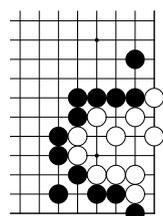
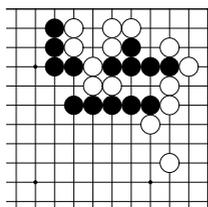
Problem 1:
Zum Aufwärmen. (3P)

Problem 2:
Schwarz kann leben –
aber wie? (3P)



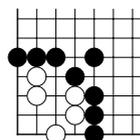
Problem 3:
Es sollen Gruppen ver-
bunden werden. (4P)

Problem 4:
Was kann Schwarz hier
erreichen? (4P)



Problem 5:
Diese weiße Gruppe lebt noch
nicht. (5P)

Problem 6:
Klein aber fein. (6P)



Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teiln.	+/-	Pkte.
Xu Mei De (1)	3k	6/18	19	550
Lorenzen, Klaus (2)	2k	6/18	19	549
Hartmann, Kirsten	1k	6/18	25	512
Millies, Oliver	3d	2/18	-3	486
Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/18	8	480
Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	6/18	21	475
Gawron, Christian (8)	2d	6/18	25	474
Wirth, Alexander	1k	6/18	25	467
Busch, Rainer (1)	6k	6/18	15	450
Schönfeld, Ralf (2)	8k	5/17	-3	445

Wacker, Klaus	8k	6/18	19	434
Hell, Otto (4)	3k	6/18	19	431
Schunda, Peter	12k	6/18	19	427
Herwig, Bernhard (3)	1d	6/17	-3	351
v. Erichsen, Svante (2)	2d	5/18	-3	338
Wolfgang, Jens	4k	6/18	19	329
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/18	19	312
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	6/18	19	308
Koch, Kris (1)	4k	3/18	-3	303
Urmoneit, Regina (1)	13k	6/18	23	240
Gabe, Axel (1)	5k	6/18	19	223
Herwig, Max (2)	17k	6/17	-3	219
Schreiber, Burkhard (3)	3k	6/18	25	196
Herter, Rainer (3)	4k	6/18	25	196
Pauli, Robert (8)	1d	6/18	25	185
Ewe, Thorwald (4)	8k	6/18	19	156
Hildebrandt, Alexander	9k	2/18	-3	145
Wagner, Gabriel	3d	5/17	-3	125
Hartmann, Christian	4k	6/18	19	114
Gronau, Max	1d	4/18	-3	103
Reinicz, Thomas (1)	3k	6/18	19	97
Scheibe, Rene	9k	6/18	25	85
Reimpell, Monika (9)	2d	6/18	25	85
Weickert, Thomas	6k	2/18	-3	74
Peters, Gerald	8k	6/18	19	49
Schultze, Achim	5k	6/18	25	49
Weigelt, Timo	1d	4/17	-3	47
Tron, Raphael	16k	5/17	-3	36
Kostyuchenko, Denis	14k	5/17	-3	35
Brand, Klaus	10k	6/18	15	27
Kiechle, Hubert	8k	6/18	19	19
Mertin, Stefan (2)	8k	6/18	19	19
Zimdars, Joschka	1d	4/18	-3	18
Schott, Heiko	7k	4/17	-3	15
Penner, Markus	2k	6/17	-3	9
Kehmann, Hartmut (1)	1d	4/17	-3	5
Schlipf, Jan (1)	8k	4/18	-3	0

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (10.04.2019) an:

Timo Kreuzer

Kroosweg 38

21073 Hamburg

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

problemecke@dgoeb.de

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

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

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

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

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

 Datum/Ort

 Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

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

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

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

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

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

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, Schenkendorfst. 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 Elmendorst, Email: lv-mv@dgob.de

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

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

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

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

DGoZ

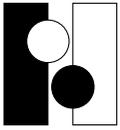
Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846; Email: dgoz@dgob.de

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

Go-Seminar im Sommer 2019



**Mit Rabatten für
Frühbücher (30.04.),
DGoB-Mitglieder
und Jugendliche**



Unser 12. Go-Seminar vom 6. bis 13. Juli 2019 in Dörverden bietet:

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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

April

6/7 Hannover

59. Messturnier Hannover, Kulturtreff Hainholz, Voltmerstraße 36, Kontakt: Christoph Gerlach, christoph@cgerlach.de, 0511/7000552, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

13 Berlin

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

13/14 Chemnitz

Landesmeisterschaftsturnier Landesverband BST, Club der Kulturen, Thüringer Weg 3

20/21 Praha (CZ)

48. pražský turnaj v go

20-22 (Pâques) Paris (F)

47ème Tournoi de go de Paris

25-28 Berlin

Yike Cup

26-28 Berlin

International City Team Tournament (China Cup), Kontakt: Martin Stiasny, martin.go.europe@gmail.com

28 (So) Apeldoorn (NL)

Apeldoorns Toernooi

Mai

4/5 Dresden

32. Dresdner Go-Turnier, Ruderbootshaus des USV TU Dresden, Heinrich-Schütz-Str. 2, Kontakt: Stephan Wagner, 0173/1793063, wagner_stephan@gmx.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

11 (Sa) Ulm

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

11/12 Jena

SEYGO Tour event, Kontakt: Manja Marz, 03641 946480, manja@uni-jena.de

18/19 Rostock

18. Rostocker Go-Turnier, Aula des Schulcampus Rostock-Evershagen, Thomas-Morus-Straße 1-3, Kontakt: Jörg Sonnenberger, joerg@bec.de, 0381/7786 116, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

25 (Sa) Trier

Trierer Tengen, Schulmannschafts- und Schülerturnier auf 9x9, Kontakt: Marc Oliver Rieger, mrieger@uni-trier.de

25/26 Paderborn

20. Paderborner Ponnuki

Juni

2-5 松江市(Matsue (JP))

40. World Amateur Go Championship

8-10 (Pfungsten) Hamburg

11. Kido-Cup, www.kidocup.com

15/16 Potsdam

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

20-23 Darmstadt

Darmstädter Go-Tage, Oetinger Villa, Kranichsteiner Straße 81, Kontakt: Pascal Müller, pascal.mueller87@gmx.de, 0176 62829456

21 (Fr) Darmstadt

Blitz-DM, s.o., Anmeldeschluss: 11:15 Uhr

23-11 Osaka

Osaka Go Camp 2019

29/30 Leipzig

45. Leipziger Bergmannsturnier

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

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

