

# DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2019

94. Jahrgang



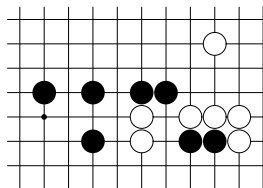
MurphyandK

## Inhalt

Fighting Spirit / Kampfgeist (von Kim Ouweleen) .....	Titel
Vorwort, Inhalt, Nachrichten.....	2–5
Turnierberichte .....	5–9
Wie viel % kostet ein Zwei-Punkte-Fehler? 10–15	
Ausschreibungen: DDGM, DM-Vorrunde ...	13
Kinderseite(n) .....	16–17
Yoon Young Sun kommentiert (45, 1+2) ..	18–28
Impressum .....	28
Künstliche Intelligenz (2).....	29–31
Pokale .....	32–33
Fernostnachrichten .....	34–39
Der etwas andere Zug (29).....	40–46
Go-Probleme .....	47–48
Mitgliedsantrag .....	49
DGoB-Organe .....	50
Anzeige: Hebsacker Verlag .....	51
Turnierkalender .....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

## Fangen und Retten 43 von Yilun Yang



Um die beiden schwarzen Steine rechts noch zu retten, muss man schon ein paar intelligente Züge finden. Die Lösung steht auf S. 5.

## Vorwort

Recht spät kommt die zweite Ausgabe des Jahres, aber sie kommt hoffentlich nicht mehr als vier Wochen zu spät. Die 3/2009 soll dann – wie immer – noch vor dem EGC in Brüssel fertiggestellt werden und die übrigen drei Hefte erscheinen dann in der zweiten Jahreshälfte. Es wird allerdings noch jemand für den EGC-Bericht gesucht, da ich selbst im Sommer alternativ auf Kreta sein werde ...

*Tobias Berben*

## Murugandi-Go-Art

Der niederländische Go-Spieler Kim Ouweleen, auch bekannt als Murugandi, ist Autor (2016 European Go Yearbook und Kamagurkistan) und Kunsthistoriker. Er macht auch selbst Kunst und ist freiberuflicher Illustrator. Vor kurzem hat Kim eine Serie von 10 Go-Zeichnungen erstellt, die er privat als Postkarten und Poster verkauft. Das Cover dieser Ausgabe der Deutschen Go Zeitung ist eines dieser Werke, ebenso wie eine Farbversion des Waschbärhundes, der seinen Bauch trommelt, der auf dem Cover der DGoZ-Ausgabe 1/2015 zu sehen war. Die Zeichnungen sind Wortspiele auf Go-Shapes, die Spiele von AlphaGo und Lee Sedol, der Samurai von Yoshitoshi und vieles mehr. Das sind die Titel:

1. Go-Samurai
2. Der göttliche Zug – AlphaGo gegen Lee Sedol: Spiel 4, Zug 78
3. Go-Pinguine – AlphaGo gegen Lee Sedol: Spiel 2, Zug 37
4. Schulter-Treffer auf der fünften Linie - AlphaGo gegen Lee Sedol: Spiel 2, Zug 37
5. Der Waschbärhund trommelt seinen Bauch
6. Gemeinsames Leben auf dem Goban
7. Amsterdam Go
8. Kampfgeist
9. Die Schildkrötenmuschel
10. Go-Schmetterling

Die Postkarten sind einzeln für 1 Euro pro Stück oder als komplettes Set für 10 Euro erhältlich. Die Poster bestehen aus 265 g/m<sup>2</sup> Archivpapier in seidenmatter Qualität aus Japan und sind in drei Größen erhältlich:



A4 (21×29,7 cm) für 15 Euro

A3 (29,7×42 cm) für 24 Euro

A3+ (32,9×48,3 cm) für 26 Euro

Um weitere Bilder anzusehen und ein Poster oder ein Kartenset zu kaufen, reicht eine Email an [kim.ouweleen@gmail.com](mailto:kim.ouweleen@gmail.com) oder man schaut unter [www.murugandi.com](http://www.murugandi.com) oder [www.facebook.com/murugandiart](http://www.facebook.com/murugandiart)

## Jenaer Internationale Go-Schule

Habt ihr schon gehört? Es soll jetzt auch in Europa ja eine echte Go-Schule geben. Und das sogar in der Mitte Deutschlands! Und mittlerweile wird diese Go-Schule sogar ganz offiziell vom Deutschen Go-Bund unterstützt!

Die Go-Schule bietet drei Möglichkeiten des Lernens an:

1. **Möglichkeit:** Du bist

zwischen 8 und 20 Jahre alt, dann kannst du in Jena 24/7 Go lernen. Man kann nach Jena in ein Haus voller Go-Spieler ziehen. Dann besucht vormittags man ganz normal eine Schule mit Mathe und so und nachmittags gibts Go, Go und Go. Leben und Tod, Ligaspiele, Go mit KIs, Go gegen Profis, Partiekommentare etc. sind das tägliche Programm. Abends wird zusammen gegessen





und am Wochenende fährt man gemeinsam zu ausgewählten Turnieren.

Kosten: 350 Euro pro Monat für Unterkunft und Unterricht und 250 Euro pro Monat für Vollverpflegung.

Die ersten beiden Studenten von JIGS haben bei der EM in Moskau sehr gut abgeschnitten: Virginia Shalneva (14 Jahre) wurde Europameisterin in der Kategorie U16 und Elian Grigoriu (17 Jahre) wurde Dritter in der Kategorie U20.

2. **Möglichkeit:** Du bist schon älter, willst aber auch ganz intensiv Go lernen? Dann kannst du eine beliebige lange Zeit nach Jena kommen und

Go studieren. Das Programm ist ähnlich dem der „Inseis“, allerdings ganztags, weil du ja vormittags nicht in die Schule gehst.

Kosten: Zwischen 25 und 70 Euro pro Tag (je nachdem, wie lange du bleibst) zzgl. Verpflegung.

3. **Möglichkeit:** ca. viermal im Jahr bietet JIGS einwöchige Go-Camps an. Dann gibt es natürlich von morgens bis abends nur Go. Die Kosten liegen dann bei 385 Euro für eine ganze Woche. Falls ihr also Interesse habt, stärker zu werden, könnt ihr ja einfach mal bei [go-jigs.eu](http://go-jigs.eu) reinschauen und euch anmelden.

*Manja Marz*



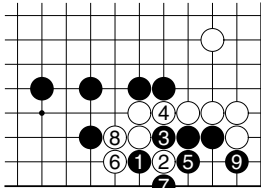
## Kidocup 2019

Der Kidocup findet in diesem Jahr wie immer zu Pfingsten in Hamburg statt, vom 8. bis 10. Juni. Es werden wieder 150 bis 200 Spielerinnen und Spieler aus ganz Europa erwartet. Alle Infos zum Turnier und zum vielfältigen Begleitprogramm findet man unter [kidocup.go-turniere.de](http://kidocup.go-turniere.de).

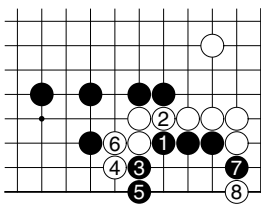
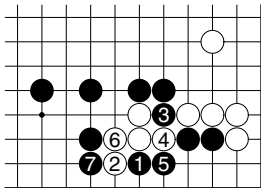
Als besondere Attraktion für die Daheimgebliebenen wird in diesem Jahr das erste Brett mit einem Live-Kommentar von Kim Seong-Jin 8d auf [twitch.tv](https://www.twitch.tv/europeangofederation/videos) übertragen ([www.twitch.tv/europeangofederation/videos](https://www.twitch.tv/europeangofederation/videos)). Nachdem der Live-Stream von vier Brettern im vergangenen Jahr bereits auf einiges Interesse gestoßen war und der kommentierte Live-Stream der DM-Endrunde zigtausende Zuschauer gehabt hat, haben wir uns entschlossen, mit einem kommentierten Brett wieder Werbung für unser Spiel machen zu wollen. Also bitte nicht wundern, wenn im Kommentar auch mal etwas einfachere Dinge erklärt werden ...

*Tobias Berben*

## Lösung zu Retten und Fangen 43



Der schwarze Zug auf 1 im ersten Dia. ist das entscheidende Tesuji. Nach der stärksten Gegenwehr von Weiß mit 2 kann Schwarz am Ende mit 9 einfach leben. Wenn Weiß mit 2 im zweiten Dia. antwortet, dann kann Schwarz mit 3 schneiden und gewinnt den Kampf nach 7. Beginnt Schwarz allerdings mit 1 im dritten Dia., dann hat er sich am Ende mit 8 ein Ko eingefangen.



## Turniernotizen

### Göttinger San-Ren-Sei

Christoph Gerlach (6d, Hannover) hat ungeschlagen den Göttinger San-Ren-Sei gewonnen. Zweiter wurde Thore van Erichsen (2d, Jena) vor Frank Reif-Wege (1k, Braunschweig). Das Sieben-Runden-Turnier für Spieler ab 4k gewann Paul Koch (7k, Lemgo).

### Berliner Winterturnier

Bei herrlich sonnigem Winterwetter trafen sich am 23. Februar insgesamt 25 Go-Spieler und -Spielerinnen zum ersten Jahreszeitenturnier 2019. Die Spielstärken waren breit gefächert, von 30k bis zum 4d, leider mit einer Lücke in den unteren Rängen. Vielleicht können wir beim nächsten Mal noch ein paar Anfänger werben?

Nach vier spannenden Partien standen die Sieger fest: Den ersten Platz belegte ungeschlagen Michael Palant 4d. Den zweiten Platz errang, nur vom Turniersieger geschlagen, Arved Pittner 4d. Auf Platz drei folgte Oleksii Lytvynov 7k, der auf seinem ersten Turnier nur eine Partie verlor. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 60 Euro. Oliver Gebert 10k folgte auf Platz 4 und David König 10k auf Platz 5. Vielen Dank an Alexander Eckert für die Auslosung, Klaus Wohnig für die Hilfe beim Aufbauen und Kochen, der Humboldtinitiative für das Material und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten!

### 18. Hamburger Mausefalle 2019

Am 2. und 3. März fand die 18. Hamburger Mausefalle mit 75 Teilnehmerinnen und Teilnehmern am neuen Spielort direkt am Hamburger Hauptbahnhof statt. Gewonnen hat Arved Pittner (4d, Berlin) mit 5:0 vor Christopher Kacwin (4d, Bonn) mit 4:1 und Maike Wilms (2d, Hamburg) mit 3:2. Der zentrale, helle und mit Übernachtungsmöglichkeiten versehene neue Spielort wurde allgemein zu gefallen, so dass er für das nächste Jahr auch bereits reserviert wurde.

### Kim Soeng-Jin gewinnt in Jena

Insgesamt 52 Teilnehmer haben den Weg nach Jena gefunden, wo es am Wochenende des 9. und

10. März hart umkämpft zugeht. Die Top16-Spieler mit einem Rating von 3d und stärker rangen um 500 Euro Preisgeld sowie um die heißbegehrten Bonuspunkte, die eine Teilnahme am Grand Slam ermöglichen.

Am Ende stand Kim Soeng-Jin 7d ganz oben auf dem Podest. Er setzte sich im Finale gegen Mateusz Surma 1p durch. Mateusz ging mit 250 Euro nach Hause. Kim Young-Sam 8d siegte im kleinen Finale gegen Pavol Lisy 2p und bekam dafür 150 Euro.

Wer es live verpasst hat, kann sich auf Twitch ([www.twitch.tv/europeangofederation/videos](http://www.twitch.tv/europeangofederation/videos)) die Spiele auch im Nachhinein noch anschauen. Kommentiert wurde das Turnier auf Englisch von Stephen Hu 5d und Jeff Su 6d.

## Recklinghäuser Guzumi

Valerii Krushelnytskyi (5d/Rivne/Köln) hat ungeschlagen das Recklinghäuser Guzumi und die U18-Wertung gewonnen. Er erhält für ein Jahr für alle Go-Turniere in Deutschland sein Startgeld erstattet. Zweiter wurde Arwed Pittner (4d/Berlin), der gleichzeitig bester Teilnehmer unter 16 wurde. Den dritten Platz hat Chafiq Bantla (4d/Bochum) belegt. Die Ü50-Wertung hat Markus Dittberner (6k/Münster) mit 4:1 und deutlichem Altersvorsprung für sich entschieden (eine Flasche Single Malt). Arwen Pittner hat im Hauptturnier nicht nur 4:1 gespielt, sondern auch noch das 13×13-Marathonturnier gewonnen.

## 33. Erlanger Go-Turnier

Zum 33. Erlanger Go-Turnier am 23. und 24. März konnten 47 Teilnehmer begrüßt werden. Auch in diesem Jahr setzte sich traditionsgemäß Jonas Fincke (4d, München) gegen seine Gegner mit 5 Siegen durch und wurde damit ein weiteres Mal eindeutiger Sieger. Auf den zweiten Platz kam mit 4 Siegpunkten Thore von Erichsen (2d, Jena). Den dritten Platz erkämpfte sich Thomas Kettenring (3d, München).

Mit jeweils vier Siegpunkten waren Bernd Sokolowsky (2k, Erlangen), Max Herwig (8k, Mainz), Matthias Reimann (8k, Nordheim), Peter Horatschek (14k, Jena) und Frank Nestel (16k, Erlangen) sehr erfolgreich.

## Messturnier Hannover

Am neuen Turnierort „Kulturtreff Hainholz“ gewann der Berliner Arwed Pittner 4d das diesjährige Messturnier am 6. und 7. April ungeschlagen vor Niels Schomberg 3d aus Darmstadt und Marc Landgraf 3d aus Hannover, die beide 4:1 spielten. Weitere Preisträger mit 4:1 waren Helmut Witten, Andreas Pflug, Klaus Blumberg, Marc Lennartz und Peter Salmen.

Beim 9×9/13×13-Turnier am Sonntag gingen die Preise an Lena Pittner (meiste Spiele), Frank Tawussi (meiste Siege) und Lev Pak (beste Gewinnquote).

## Berliner Frühlingsturnier

Heute trafen sich 29 Go-Spielerinnen und -Spieler zum Frühlingsturnier 2019. Wenn es einen Preis für die weiteste Anreise geben würde, hätte ihn Tyler Feickert aus Washington, D.C. gewonnen.

Während es draußen unter dem blühenden Kirschbaum zu kalt zum Spielen war, ging es drinnen an den Brettern umso heißer her. Nach vier spannenden Partien standen die Sieger fest: Den ersten Platz belegte ungeschlagen Daniel Krause 2d. Den zweiten Platz errang Arwed Pittner 4d. Auf Platz drei folgte Daniel Borgwardt 7k. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 65 Euro. Christian Radke 10k folgte auf Platz 4 und Wiebke Töpfer 10k auf Platz 5.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig für die Hilfe beim Aufbau und Kochen, der Humboldtinitiative für das Material und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten!

## Bremer Landesmeisterschaft 2018/2019

Andreas Pfeifer 2d ist der neue Bremer Landesmeister. Er gewann ungeschlagen vor Christian Ruf 1d und Hartmut Kehmann 1d. Die Meisterschaft ist über 7 Runden vom 7. September 2018 bis zum 16. April 2019 ausgetragen worden.

## 47. Tournoi de Go de Paris

Kim Young-Sam (8d/Jena) gewann mit 5:1 unter 133 Teilnehmern das Pariser Osterturnier. Auf den Plätzen folgen ebenfalls mit fünf Siegen Cornel Burzo (7d/Baia Mare) und Dai Junfu (8d/Orsay).



## 27 Bonner Go-Turniere – was die Lokalpresse dazu titelte und woran wir uns erinnern

### 1993 – Logisches Denken und Strategie sind gefragt

Gemeinsam mit David Schoffel entschließen wir uns, das Bonner Go-Turnier nach mehrjähriger Pause wiederzubeleben. Über das allererste Bonner Go-Turnier wurde in der DGoZ 1/1975 berichtet. Es fand schon in den 80er Jahren am allseits bekannten Ort statt. Wir planen das 15. Bonner Go-Turnier als Gegenprogramm zum Karneval und 71 Go-Spieler kommen. Die noch jugendliche Zhao Pei lässt den Männern keine Chance und gewinnt glatt mit 6:0.

### 1994 – Die Kunst des Umzingelns hat mit Glück nichts zu tun.

Wir organisieren zum zweiten Mal das 15. Bonner Go-Turnier, weil wir uns im Vorjahr verzählt haben. Und wir lösen zum ersten Mal mit MacMahon, Christoph Gerlachs Diplomarbeit. Seitdem immer. Rainer Schütze und Bernd Radmacher spielen zum ersten Mal mit. Seitdem immer. Pei gewinnt mit 5:1 knapp vor FJ Dickhut.

### 1995 – Spielfaszination aus Fernost

Christoph setzt sich in einem starken Feld gegen FJ und Laurent Heiser mit 6:0 durch. Parallel zum Turnier haben wir die Deutsche Damenmeisterschaft zu Besuch.

**1996 – Computer landete nur auf Rang 60**  
Thomas Brucksch lässt das Computerpro-

gramm „Handtalk“ als Bottroper starten. Sechs Runden sind für die einen zu viel, für andere viel zu wenig. Sie spielen von Samstag Abend bis Sonntag Morgen in einer Autobahnraststätte ununterbrochen weiter. Hans Zschintzsch gewinnt das Turnier mit 5½ Punkten. Rüdiger Burow strandet mit seiner Spielekiste 20 Kilometer vor Bonn. Die Sieger bekommen statt Go-Büchern improvisierte Gutscheine.

### 1997 – Konzentration ist fast alles

FJ, David und Christoph schlagen sich im Kreis und teilen sich mit jeweils 5:1 Punkten den Turniersieg. Den Turnieren geht der Nachwuchs aus: gerade mal 8 der 78 Spieler sind schwächer als 10. Kyu.

### 1998 – Von der Strategie des Umzingelns

FJ dominiert das Turnier mit 6:0. Andreas Ensch, der „Ausloser vom Dienst“, hat sich gerade mutig zum 1. Kyu hochgestuft und startet mit 5:1 gleich zum Shodan durch.

### 1999 – Computer ohne Chance bei Go

David gewinnt mit 6:0 vor seinem holländischen Freund Rob Kok. Und weil Jens in Amerika ist, gehen wir zum ersten und einzigen Mal am Samstag Abend chinesisch statt italienisch essen.

### 2000 – Meisterliches Kalkül und strategisches Denken

Wir richten erneut die Deutsche Damenmeisterschaft aus, und Regina wird hinter Daniela



Trinks mal wieder Vize-Meisterin. Das Bonner Turnier gewinnt für uns überraschend Guido Tautorat mit 5:1.

**2001 – Ein Bonner schlug den Deutschen Meister**  
David gewinnt mit 5:1 erneut sein Heimturnier. Ein Go-Spieler wagt sich mit Pappnase auf unser (Anti-) Karnevalsturnier. Kirsten und Helmut schmeißen zum ersten Mal die Küche.

**2002 – Einfacher als Schach, aber der PC kapituliert**

Zum ersten Mal findet das Turnier nicht am Karnevalswochenende statt. FJ gewinnt glatt mit 6:0. Kultstatus hat mittlerweile der Marmorkuchen der Familie Pfeil/Kirschbaum. Aus der Küche ist zu hören, dass ein ungenannter Go-Spieler für das Folgejahr einen ganzen Kuchen für sich alleine reserviert habe.

**2003 – Einige Spieler zocken die ganze Nacht durch**

Wir wissen nicht warum, aber plötzlich ist das Turnier viel größer: 131 Teilnehmer! Dabei ist Hikaru no Go auf deutsch noch nicht erschienen. Der japanische Amateurmeister Asai Hideki lebt gerade in Bonn und gewinnt in einem internationalen Feld locker 6:0. David spielt sein letztes Bonner Go-Turnier.

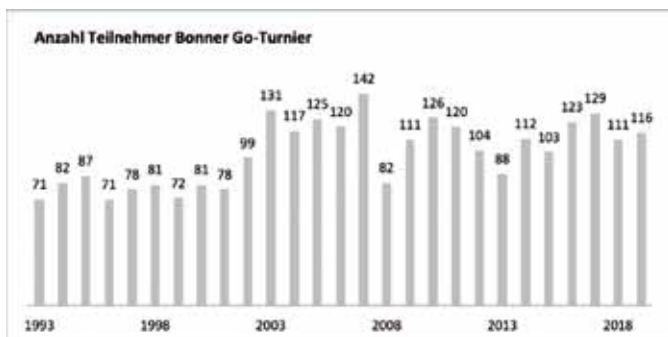
**2004 – Sich zwischen Spielsteinen verlieren**  
Trotz Schnee und Eis kommen 117 Go-Spieler zum 25. Bonner Go-Turnier. Christoph gewinnt klar mit 6:0. Marcel Arndt spielt zum letzten Mal unser Turnier mit, zieht nach München, betreut aber bis heute die Bonner Go-Webseiten.

**2005 – 124 leise Kämpfer ohne Chance**  
Dank Marcel können sich die Teilnehmer jetzt vorher online anmelden. Professor Lee Ki Bong 7D aus Seoul bringt uns bei einem Seminar am Freitagabend einige Tricks bei, gewinnt aber dennoch ungefährdet mit 6:0. Bester Europäer wird Anton Grzeschniok.

**2006 – Dabei ist Go ein sehr logisches Denkspiel**  
Li Wenhao gewinnt das Turnier mit 5:1. Carina Tepper, 17 Kyu, gewinnt den Jugend-Sonderpreis

des Go-Verbandes NRW. Dieser stellt nicht nur das Spielmaterial, sondern finanziert auch reduzierte Startgelder für Spieler unter 19. Kyu. Davon sind immerhin 15 dabei.

**2007 – Das Handicap sorgt für Spannung**  
Dank wie immer vieler Helfer stemmen wir das größte Bonner Go-Turnier aller Zeiten: 142 Teilnehmer. Sogar zwei Profis kommen, kommentieren Partien und spielen simultan; Yoon Young-sun gibt auch ein Go-Seminar am Freitagabend. Bisher einmalig: mit Uwe Ramlow gewinnt ein 3 Dan das Turnier, knapp vor Tobias Berben. 42 Preisträger mit 3½ oder mehr Punkten sind Rekord. Lukas Krämer spielt als 5. Kyu sein allererstes Go-Turnier, mit einem 2:4 belegt er den 85. Platz.



**2008 – Strategen sind gefragt, keine Glückspieler**  
Lukas ist jetzt schon 2. Dan. Den Turniersieg sichert sich mit 5:1 Bernd Radmacher. Felix Haun gewinnt das Marathon-Begleitturnier mit sage und schreibe 42 Siegen aus 56 Partien.

**2009 – Sitzender Kampfsport**  
Jens' Lieblingsschlagzeile. Tobias gewinnt mit 5:0. Er ist jetzt mit dem Hebsacker-Materialstand ein treuer Gast in Bonn, und wir machen uns nie mehr Gedanken über die Preise für die Gewinner – außer wenn Tobias gewinnt.

**2010 – Vertieft ins Chaos**  
Go-SpielerInnen aus sechs Ländern und vier Generationen sind dabei. Bernd Radmacher gewinnt 6:0. Felix Haun spielt dieses Jahr im Marathonturnier sogar 67 Partien. Jonas Welticke, 13k, spielt sein



allererstes Turnier und landet nach einem 2:4 auf Platz 105.

## 2011 – Mit Linsen den Gegner umzingeln

Jonas ist jetzt schon Shodan. Erneut kommen 120 Teilnehmer, aber dank vieler Helfer haben wieder genügend Bretter den Weg von Essen nach Bonn gefunden und sind rechtzeitig aufgebaut. Lukas gewinnt erstmals das Bonner Go-Turnier, und das gleich mit 6:0.

## 2012 – Spannendes Brettspiel für Strategen

Dieses Jahr haben wir selber die weiteste Anreise. Wohnen wir doch momentan in Grenoble. Unser Shooting Star Lukas gewinnt erneut klar mit 6:0.

## 2013 – Appetit auf schwarz-weißen Linsensalat

Reginas Lieblingsschlagzeile. Matthias Terwey gewinnt mit 5:1. Chaos nicht nur auf dem Brett, sondern auch beim Wetter: Wir leiden unter Schnee und Eis. Nur 88 Teilnehmer kommen, weniger als Voranmeldungen.

## 2014 – Kampf um die schönen Formen

Jonas gewinnt mit 5:1 zum ersten Mal das Bonner Go-Turnier. Unter knapp 300 Partien gibt es nur ein einziges Jigo, obwohl wir wie immer mit 6 Komi spielen. 6 Komi waren 1993 viel, sind heute wenig. Aber wie die 6 Runden gehören sie immer noch zum Bonner Go-Turnier.

## 2015 – Das asiatische Schach

Lukas ist aus China zurück und gewinnt 6:0. Wie jedes Jahr bauen die Heinzelmännchen unter der Führung von Rainer, Jutta und Martin das Turniermaterial in Windeseile ab.

## 2016 – Den Gegner mit Steinen umzingeln

Lukas gewinnt schon wieder mit 6:0. Erstmals richten wir den Westdeutschen Jugendpokal aus, den Chen Feiyang gewinnt. Mit elf Jahren ist er schon 2 Dan.

## 2017 – Die Suche nach dem klügsten Zug

Familie Pfeil/Kirschbaum, die 20 Jahre lang die Turnierküche geführt hat, hört auf. Zu unserem Glück übernimmt Kirsten gemeinsam mit Harald Schwarz die Küche. Wer gewinnt das Turnier? Zum dritten Mal hintereinander Lukas, wieder mit 6:0.

## 2018 – Spiel mit 4000-jähriger Geschichte

Wie immer helfen viele Bonner als Gastgeber, und alle angereisten Go-Spieler können privat übernachten. Die Lokalmatadore trennen sich Jigo; das Turnier gewinnt Jonas mit 5½ Punkten.

## 2019 – Man muss einfach denken können

Überraschungsbesuch aus Aachen: Wang Siang Jie ist taiwanesischer 8p-Spieler. Lukas bezwingt ihn; er wird aber dennoch mit 5:1 Turniersieger. Valerii Krushelnyskyi, 5d, Köln, Tobias Weinert, 4d, Bielefeld und Jonas belegen die folgenden Plätze. Jannik Jacoby, ex-12k, gewinnt als Einziger alle sechs Partien. Aus Düsseldorf und Umgebung kommen 22 Kinder, die alle bei Cheng Ying Go lernen. Es ist unser letztes Bonner Go-Turnier als Organisatoren. Bis jetzt haben sich leider keine Nachfolger gefunden. Wir hoffen trotzdem auf ein 41. Bonner Go-Turnier.

Danke an euch alle! Es hat Spaß gemacht.

*Regina Quest und Jens Vygen*



*Wang Siang Jie 8p gewann 2019 das Turnier*

## Wie viel % kostet ein 2-Punkte-Fehler?

von Viktor Lin

Dieser Artikel wurde zuerst auf [explorebaduk.com](http://explorebaduk.com) auf Englisch veröffentlicht. Er wurde von den Rezipienten sehr angeregt diskutiert und die DGoZ-Redaktion wollte ihn sofort abdrucken - und ihr könnt nun diesen Artikel in geupdateter und übersetzter Fassung lesen. Ein Feedback zu den Ansätzen und der Schlussfolgerung würden Autor

und Redaktion sehr begrüßen, per Leserbrief oder im DGoB-Diskussionsforum auf [dgo.de](http://dgo.de).

Alles fing damit an, dass irgendwer im Internet behauptete, dass ein Profi meinte, dass Leela denkt, dass ein 2-Punkte-Fehler in der Eröffnung etwa 10% kostet. Konkret ging es um diese Form des Megalawinenjosekis (Abb. 1): Mit dem Extra-Abtausch

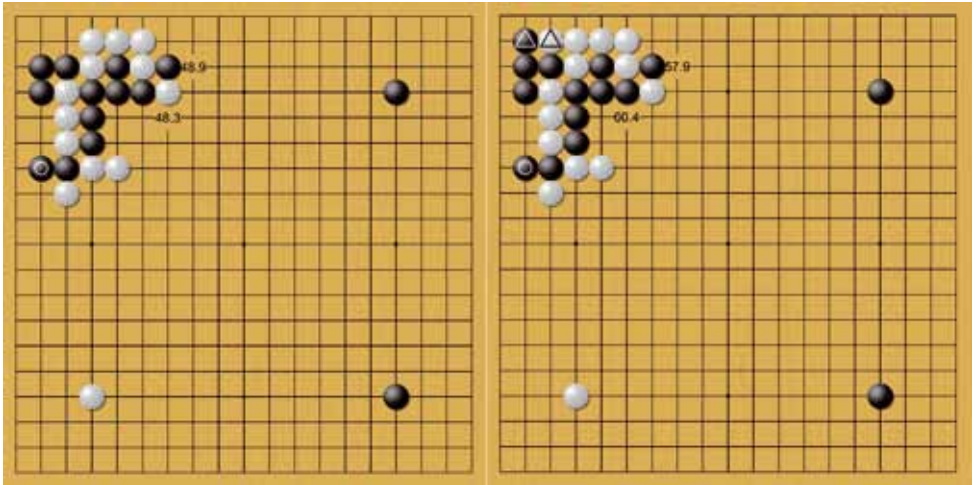


Abb. 1

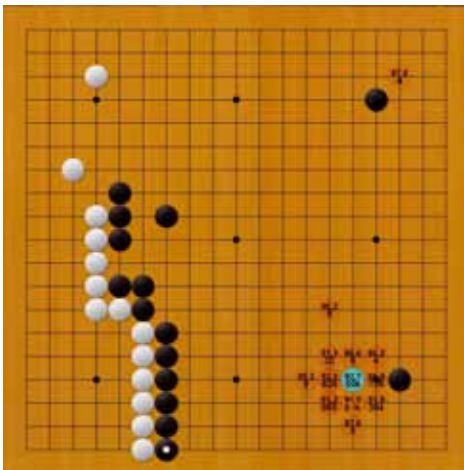


Abb. 2



Abb. 3

gewinnt W etwa 2 Punkte und 10% in Leela. Allerdings fanden wir diese Aussage total hypergeneralisiert, unwissenschaftlich und nicht als Faustregel anwendbar. Auf den ersten Blick scheint sie Sinn zu ergeben, aber es spielen noch weitere Faktoren mit, die diese scheinbar logische Korrelation stören:

## Ansatz #1

Für den Versuch haben wir Leela 0.16 (15 Block, trainiert in 40 Block – was auch immer das heißt) in Lizzie 0.7 verwendet und es eine künstliche Position beurteilen lassen, in der eine Farbe (W) ein abgeschlossenes Gebiet hat, das ohne Berücksichtigung zusätzlicher Faktoren angepasst werden kann. Der Rest des Brettes ist quasi offen, damit man die Stellung noch Eröffnung nennen kann. Damit Leela für jede Position eine möglichst faire Bewertung ausspuckt, haben wir es auf etwa die gleiche Anzahl von Payouts (50k) für den Zug laufen lassen, der die meisten Payouts bekommen hat. Zunächst begannen wir mit einem überwältigenden Vorsprung für W mit 92,7 % (Abb. 2). Diese Position sei hier  $P_0$  genannt. Als Kontrollfaktor wurden einzelne Steine in das wei-

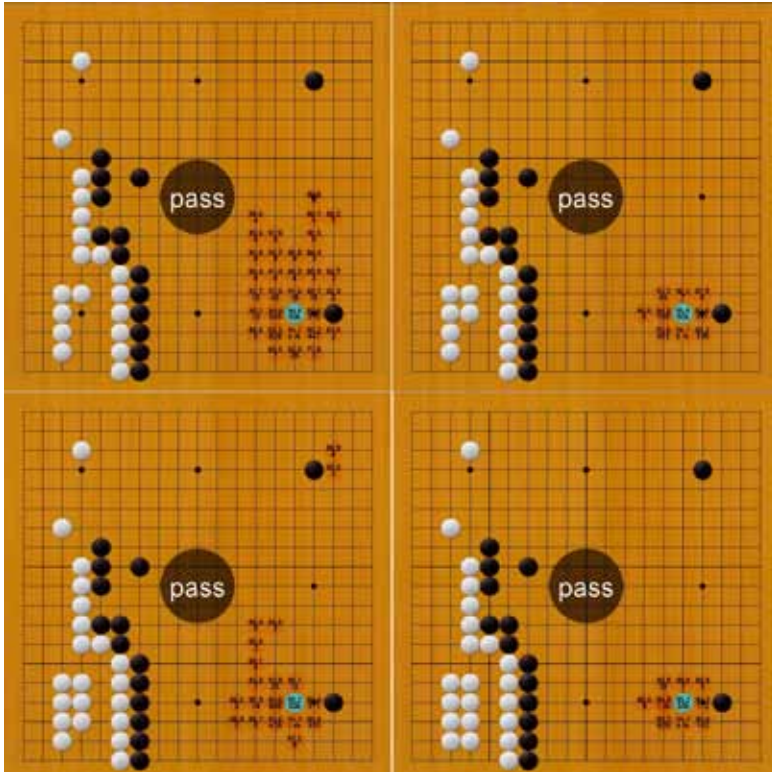


Abb. 4

- Der Abtausch vergrößert minimal auch den Augenraum der weißen Gruppe.
  - Uns Sterblichen ist alles andere als eindeutig, dass der Abtausch 2 Punkte wert ist.
  - Wenn einer immer wieder 2 Punkte bzw. 10 % verliert, gehen ihm irgendwann die Prozente aus. Der %-Rückgang dürfte mit der aktuellen Gewinnwahrscheinlichkeit zusammenhängen.
- Daher haben wir den %-Verlust näher untersucht und dafür eine künstliche Umgebung mit frei stellbaren Kontrollvariablen geschaffen.

ße Gebiet gesetzt, um einen Verlust von 1 Punkt pro Stein zu simulieren. S passt währenddessen. Nach dem ersten Stein stieg die Gewinnrate von W in P-1 unerwarteterweise auf 94,5 % (Abb. 3). Dies kann so interpretiert werden, dass W seinen Vorsprung behält, und nach dem Extrastein fühlt sich Leela bzgl. einer schwarzen Invasion nicht mehr so mulmig. Doch viele Steine später ist die Gewinnrate von W immer noch nicht gefallen (Abb. 4) und wir fragten uns, ob wir schon gaga sind. Dann ist uns



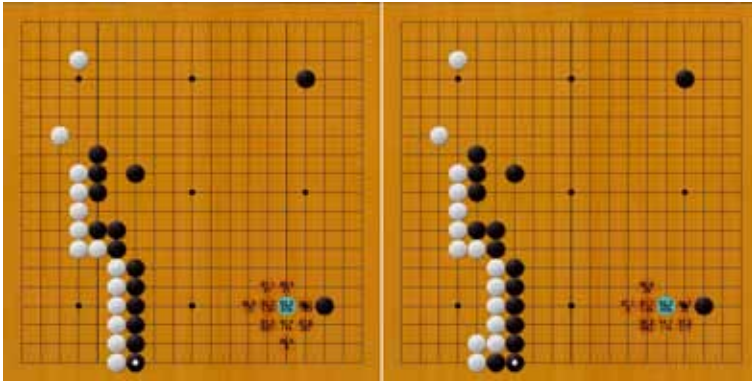


Abb. 5

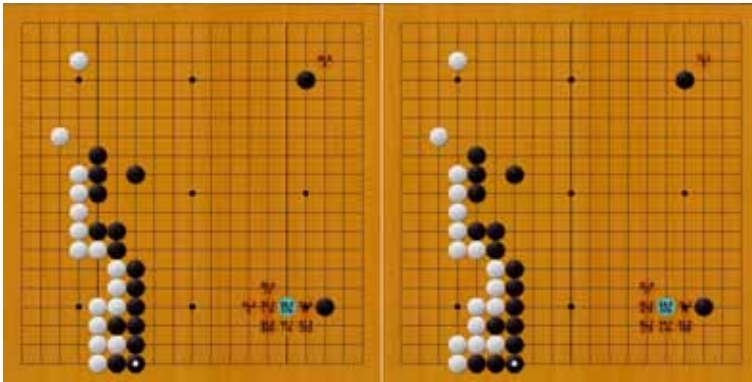


Abb. 6

eingefallen, dass man nach chinesischen Regeln keine Punkte verliert, wenn man das eigene Gebiet auffüllt – vorausgesetzt, der Gegner antwortet auch mit einem sinnlosen Zug (wie z.B. Passen). So wurde das erste Experiment als gescheitert deklariert und wir gingen zu einer anderen Methode über.

## Ansatz #2

Für das zweite Experiment haben wir das Setup von Ansatz #1 beibehalten. Diesmal wurde das weiße Gebiet manipuliert, indem S auf der ersten Linie immer weiter reinbohrt. Jede Position ist also 2 Punkte schlechter für W als die vorherige. (Uns ist noch keine Methode bekannt, um nach chinesischen Regeln nur 1 Punkt zu verlieren. Das wäre aber auch interessant gewesen...) Diesmal kann man bereits nach der ersten Ma-

nipulation einen %-Rückgang von 92,5% auf 92% beobachten (Abb. 5). Die Differenz ist vernachlässigbar klein; vermutlich bewertet Leela die 2 zusätzlichen Punkte in  $P_0$  fast gleich wie das bessere Aji in  $P_2$ . Die spürbaren %-Verluste treten ab  $P_{-4}$  auf (Abb. 6). Wir drucken hier nicht alle Screenshots ab. In Tabelle 1 sind die Leela-% in verschiedenen Brettzuständen zusammengefasst.

Q.E.E. ist ein 2-Punkte-Verlust umso weniger signifikant, je näher die Gewinnrate bei 0% oder 100% liegt. Die größten Rückgänge sind um die Mitte der Skala herum zu

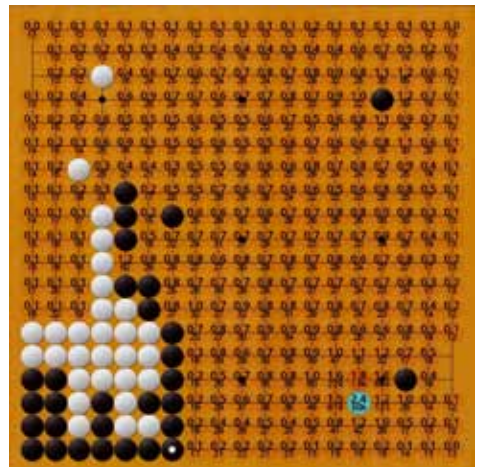


Abb. 7



	P <sub>0</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>4</sub>	P <sub>6</sub>	P <sub>8</sub>	P <sub>10</sub>	P <sub>12</sub>	P <sub>14</sub>	P <sub>16</sub>	P <sub>18</sub>	P <sub>20</sub>	P <sub>22</sub>	P <sub>24</sub>	P <sub>26</sub>	P <sub>28</sub>	P <sub>30</sub>
W Gewinnwahrscheinlichkeit	92,5	92	88,8	84,9	78,8	71,4	64,7	56,7	48,5	39,8	28,2	20,4	14,1	8,4	5	2,4
%-Differenz (zum vorigen)		-0,5	-3,2	-3,9	-6,1	-7,4	-6,7	-8	-8,2	-8,7	-11,6	-7,8	-6,3	-5,7	-3,4	-2,6

verzeichnen (in diesem Fall von 39,8% auf 28,2 %). Wir haben bei P<sub>-30</sub> aufgehört, weil die Gewinnraten schon recht weit unten sind und die Steinklumpen ein schönes Rechteck bilden (Abb. 7). Außerdem hatten wir die Nase voll davon, solche blöden Züge in Leela reinzumalen. Wenn wir (in beide Richtungen) weitergehen würden, gehen die Differenzen vermutlich (mehr oder minder) stetig gegen 0, bis zufällig positive %-Verluste entstehen. (Leela-Bewertungen sind nicht deterministisch und enthalten einen gewissen Zufallsfaktor.)

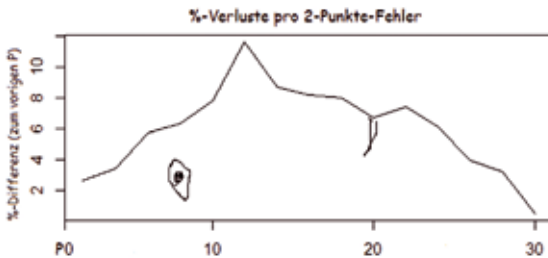


Abb. 8

In Abb. 8 wurden die Ergebnisse so mathematisch, wie wir es hingekriegt haben, abgebildet. (Eine alternative Darstellung findet sich im Originalartikel.) Um den Graph rein optisch zu beschreiben, am Rand ist er niedrig und in der Mitte recht hoch, bei etwa 10%. Wir haben mit weniger Spitzen und

flacheren Kurven gerechnet, aber das hat man halt von Zufallszahlen.

Hier ist wohl ein guter Moment, um anzumerken, dass gute wissenschaftliche Praxis diktieren würde, dass man mehrere Iterationen durchführen und die Ergebnisse daraus mitteln sollte; in unserem Fall sollte man wohl auch die Stellung variieren, die Farben wechseln, verschiedene Netzwerke konsultieren etc. Dafür waren wir leider zu faul, also sollten die hier präsentierten Ergebnisse nicht als die absolute Wahrheit o.ä. gesehen werden. Vielmehr sind die von Leela generierten Gewinnraten wie zufällige Zahlen zu sehen, die näher an der Fragestellung dran sind, als sie es nicht sind. Abb. 9 zeigt verschiedene Gewinnraten bei unterschiedlichen P<sub>-30</sub>-Steinwürsten. Jemand meinte außerdem in einem Kommentar zum Originalartikel, dass Leela auf natürliche Partien trainiert wurde und nicht mit solchen Würsten umgehen kann. Also sollte man sich vielleicht die Zahlen, die bei uns weiter hinten stehen, nicht allzu sehr zu Herzen nehmen.

## Konklusion

Bisher haben wir die ursprüngliche Aussage zur Korrelation „2 Punkte -10%“ mehr oder weniger bestätigen können, aber nur, wenn die Partie noch eher ausgeglichen ist. Je mehr Leela eine



Abb. 9

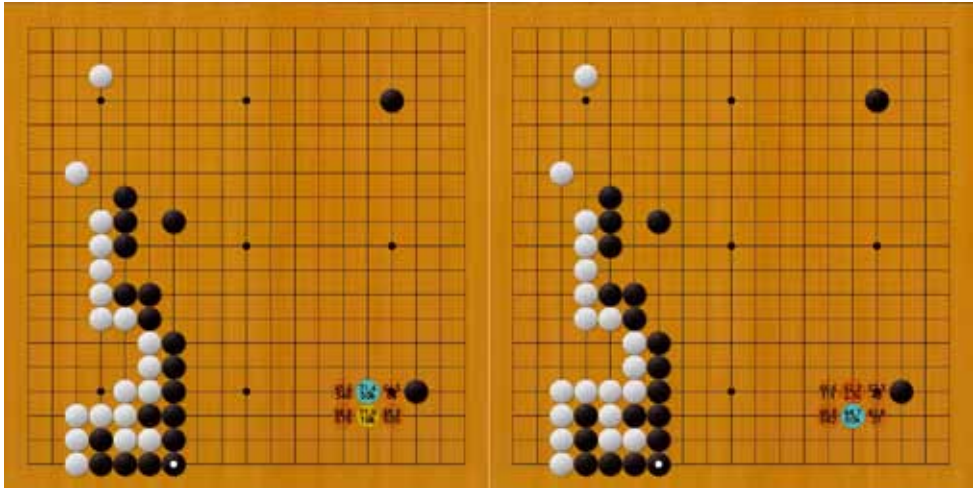


Abb. 10

Seite bevorzugt, desto weniger ist ein 2-Punkte-Verlust wert. Ergo würde ein 10-Punkte-Fehler nicht 50 %, sondern deutlich weniger kosten. In unserer Stellung z. B. ist die Differenz zwischen

$P_0$ ,  $P_{-10}$ ,  $P_{-20}$  und  $P_{-30}$  respektive 21,1 %, 43,2 % und 25,8 %.

Während des Experiments haben wir eine weitere beachtenswerte Beobachtung gemacht,

## Ausschreibung

**zur Deutschen Damen-Go-Meisterschaft 2019  
am 2. und 3. November 2019**

Ort: Schloss Hundisburg, Schloss 1, 39343 Hundisburg  
Kontakt: Schloss- und Gartenverwaltung Hundisburg, Harald Blanke,  
blanke@schloss-hundisburg.de, 03904-44265  
Anmeldeschluss: Samstag, 2. November, 11:00 Uhr

Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

02.11.: 1. Runde 12:00 Uhr, 2. Runde 15:00 Uhr, 3. Runde 18:00 Uhr  
03.11.: 4. Runde 11:30 Uhr, 5. Runde 14:30 Uhr, Siegerinnenehrung 17:00 Uhr

Die Teilnahme ist kostenlos. An der Deutschen Damen-Go-Meisterschaft kann jede Go-Spielerin teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des Deutschen Go-Bunds.
- Spielstärke mindestens 5-Kyu.
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Wohnsitz in Deutschland.

Bei sechs oder weniger Teilnehmerinnen wird „Jede gegen Jede“ gespielt. Bei sieben oder mehr Teilnehmerinnen werden fünf Runden „McMahon“ gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Weiß erhält 7 Komis. Jede Teilnehmerin muss alle Runden mitspielen. Fahrtkostenzuschüsse können beim FS-Meisterschaften [fs-meisterschaften@dgob.de](mailto:fs-meisterschaften@dgob.de) beantragt werden. Das Schloss bietet verschiedene Übernachtungsmöglichkeiten ([www.schloss-hundisburg.de](http://www.schloss-hundisburg.de)). Bei einer Anmeldung bis zum 20.10.2019 werden 10% Ermäßigung gewährt. Treffpunkt am Freitag ist ab 20.00 Uhr im Schlossrestaurant.

die den Leser vielleicht eher interessieren würde: Zwischen  $P_{-10}$  und  $P_{-12}$  in dieser Stellung wechselt Leela vom hohen Kakari zum niedrigen Kakari (vgl. Abb. 10). Vor und nach dem Wechsel mochte Leela den jeweils anderen Zug nicht so sehr. Hier ist auch die als Mund markierte Delle in Abb. 8.

Kann das hohe Kakari als eine sicherere Alternative angesehen werden, wenn man vorne ist, und sollte man ansonsten lieber das niedrige spielen?

Dies wirft eine weitere Frage auf: Kann diese künstliche Position wirklich wie eine Eröffnungstellung bewertet werden? Andernfalls, wie fortgeschritten ist diese Partie schon?

## Ausschreibung

### **zur Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2019 vom 20. bis 22. September 2019**

Ort: Saalbau Titus Forum, Walter-Möller-Platz 2, 60439 Frankfurt am Main  
Kontakt: Pascal Mueller, Tel.: 0176 62929456, E-Mail: Pascal.mueller87@gmx.de  
Anmeldeschluss: Freitag, 20. September, 18 Uhr

An der Vorrunde zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft können folgende Go-Spieler teilnehmen, sofern sie Mitglied in einem Landesverband des DGoB sind und die deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren ihren Hauptwohnsitz in Deutschland haben:

Youngsam Kim, Xu Yin, Johannes Obenaus, Benjamin Teuber, Pei Zhao, Zhihao Zhou, Franz-Josef Dickhut, Matias Pankoke, Elian Grigoriu, Christopher Kacwin, Ji Lu, Jun Tarumi, Chu Volk-Lu, Arved Pittner, Bernd Schütze, Michael Palant, Martin Ruzicka, Chafiq Bantla, Matthias Terwey, Liang Tian, Bernd Radmacher, Marlon Welter, Stefan Kaitschick, Leon Stauder, Manja Marz, Johannes Walka, Jonas Fincke, Robert Jasiak, André Städtler, Jie Guo, Uwe Behnke, Christopher Lieberum, Ying Cheng, Michael Budahn, Gabriel Wagner, Klaus Petri, Johannes Gast, Volkmar Liebscher, Malte Weiß, David Ongaro, Niels Schomberg, David Seibt, Tobias Dietz, Peter Stackelberg, Luxiaoji Chen, Martin Dieterich, Anton Grzeschniok, Nils Blarr, Tobias Weinert, Tobias Berben, Christoph Kerkmann, Barbara Knauf, Dixin Li, Lisa Ente, Rolf Hempfling, Torsten Knauf, Felix Bernhauer, Marc Landgraf, Feiyang Chen, Manuel Jacobsen, Cedric Holle

Die Vorrunde wird in sechs Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Weiß erhält 7 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten plus jeweils 15 Steine in 5 Minuten Byoyomi.

Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

20.09.: 1. Runde: 19:00 Uhr,  
21.09.: 2. Runde: 9:30 Uhr, 3. Runde: 14:30 Uhr, 4. Runde: 18:30 Uhr  
22.09.: 5. Runde: 9:30 Uhr, 6. Runde: 14:30 Uhr

Ein Startgeld wird nicht erhoben.

Die besten sechs Spieler der Vorrunde qualifizieren sich für die Endrunde. Das Abschneiden bei der Deutschen Meisterschaft wird bei Nominierungen für internationale Meisterschaften und wichtige Turniere berücksichtigt.

Für die Teilnahme an der Vorrunde können beim Fachsekretariat Meisterschaften Fahrtkostenzuschüsse beantragt werden. Wer einen Übernachtungsplatz benötigt, meldet sich bitte rechtzeitig unter o. g. E-Mail-Adresse an. Bei später Anmeldung kann ein privater Übernachtungsplatz nicht garantiert werden.

# Hallo, liebe Kinder!

In dieser Ausgabe der DGoZ gibt es wieder eine spannende Geschichte über Tim, Meilin und die „See-Tiger“. Viel Spaß damit!

Euer 黒 Hej

## Fall 3: Shiro ist verschwunden

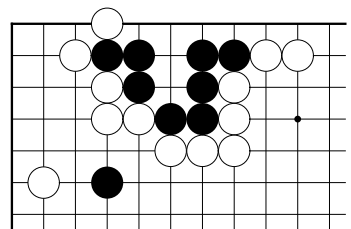
Wenn in Hamburg mal die Sonne scheint, muss man raus, und so saßen Tim und Meilin auf der Bank vor dem Haus und spielten Go.

„Du hast verloren!“ Meilin lächelte triumphierend und knallte ihren schwarzen Stein aufs Brett. „Ein Profi spielt sanft wie eine Katze und hat scharfe Krallen wie ein Tiger und ein Gebiss wie ...“ entgegnete Tim, doch Meilin unterbrach ihn. „Tiger hin oder her: Wie willst du in der Ecke überleben? Damit hast du verloren. VERLOREN.“ Da hatte sie vielleicht recht, daher antwortete er nur: „Man legt den Stein geräuschlos ab.“ „Willst du mir sagen, wie ich Go spielen soll? Du ...“ fauchte Meilin. Das Spiel zwischen den beiden wogte schon eine Weile hin und her und von einer feinen, stillen Versenkung in die Strategie des Spiels waren die beiden so weit entfernt wie eine Seemannsspelunke am Hamburger Hafen von einem japanischen Teehaus in Osaka.

Seit Meilins tragischer Niederlage in der 9-Steine-Partie gegen Tim hatten sie fast jeden Tag gegeneinander gespielt, und jedes Mal ging es dabei lebhafter zu. Tim bekam immer noch Vorgabe, wenn auch nicht mehr so viel. Neben ihrer Bank hatten sie ein Schild an die Hauswand geklebt: „Seetiger – Detektivbüro und Erste Go-Auswahl (St. Pauli) – Unser Motto: Tigerauge sei wachsam!“ Seetiger – das Schiff des Seeräubers Klaus Störtebecker war ihr Namenspatron. Tim meinte, dass sie wie Piraten mit Mut und Geschick siegen – wenn auch nicht zu hoher See, sondern auf Go-Turnieren. Dass sie noch Kinder waren, sah Tim als einen Vorzug: „Da nehmen uns die Gegner nicht ernst, und schon sind wir im Vorteil.“ Meilin hatte da widersprochen: „Ein guter Go-Spieler fällt nicht darauf herein: Der weiß doch, dass es in China und Japan 10-Jährige gibt, die schon Profi sind.“ Jedenfalls waren sie nun ein Detektiv-Club und eine Go-Gruppe. Wenn auch nur ein sehr kleiner Detektiv-Club und eine sehr kleine Go-Gruppe.

Tim senkte seinen Blick wieder auf das Go-Brett vor ihm. Er war irgendwie nicht damit einverstanden, dass die Ecke tot war. Sein Gefühl sagte ihm, das Spiel sei noch nicht verloren. Um seine Beine strich die schwarze Katze von Herrn Dr. Altentropfel. „Wo kommst du denn auf einmal her, Kuro?“ fragte Tim sie. – Und in diesem Moment sah er die Lösung zu seinem Problem. Die Ecke wäre tot, wenn nicht ... und mit einem breiten Grinsen setzte er seinen Stein. (Weißt Du, wohin? Das Problem ist ganz schön knifflig! Die komplette Lösung gibt es auf [www.dgob.de/dgoz/download/2019-2-loesung.sgf](http://www.dgob.de/dgoz/download/2019-2-loesung.sgf))

In diesem Augenblick trat Dr. Altentropfel aus dem Haus und kam auf die beiden Kinder zu. Er warf einen schnellen Blick auf das Spiel, „Hallo Tim, hallo Meilin – nettes Spiel ...“ „Guten Tag Herr Altentropfel“ – Dr. Altentropfel zog ganz leicht die Augenbrauen hoch, „Herr Dr. Altentropfel“ verbesserte sich Tim schnell. Dr. Altentropfel nickte wohlwollend. Dann räusperte er sich und erklärte: „Ich habe einen Auftrag für Euch: Shiro ist verschwunden, und ich möchte, dass ihr ihn findet und zurückbringt.“ „Shiro?“ fragte Meilin, die ja noch neu im Haus war. „Mein weißer Kater.“ erklärte Dr. Altentropfel. „Shiro und Kuro, so heißen meine beiden Katzen. Seit heute Morgen ist Shiro verschwun-

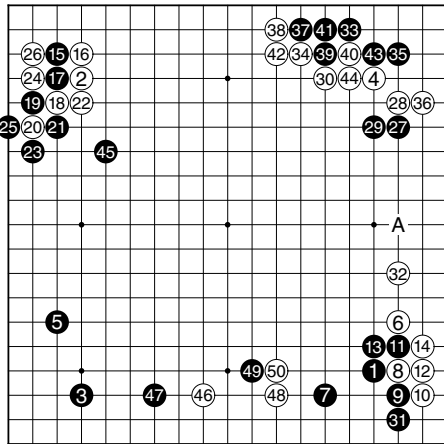






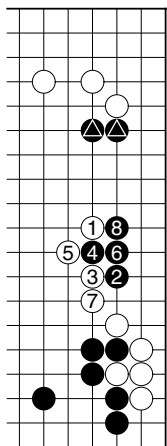
## Yoon Young Sun kommentiert (45, 1+2)

**Partie:** Profi-Europameisterschaft 2019 in Jena, 4. Runde  
**Weiß:** Artem Kachanovskyi 2p  
**Schwarz:** Mateusz Surma 2p  
**Komi:** 6,5 Punkte  
**Ergebnis:** 177 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.  
**Kommentar:** Yoon Young Sun 8p

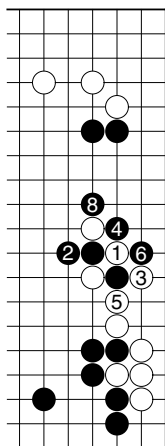


Figur 1 (1–50)

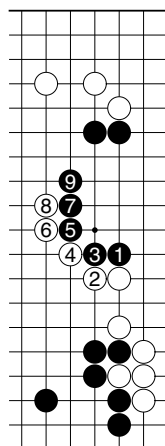
32: Dieser Zug sieht zu eng aus, aber er ist stabil und gut. Was passiert, wenn Weiß sich auf



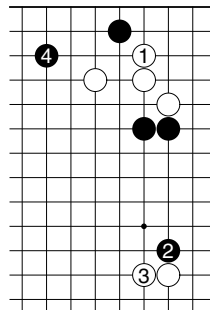
Dia. 1



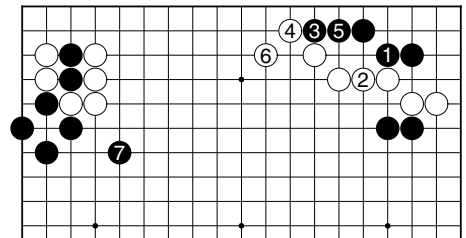
Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5

1 in Dia. 1 weiter ausdehnt, um die beiden markierten Steine anzugreifen? Dann invadiert Schwarz auf 2 und kann bis 8 einfach verbinden und dabei viele Punkte machen. Auch gibt es dann noch den Schnitt auf A und den Peep auf B. Schwarz kann damit zufrieden sein! Statt auf 5 in Dia. 1 sollte Weiß aber

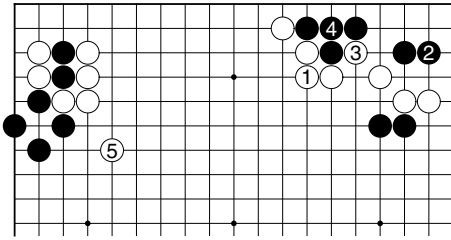
lieber auf 1 in Dia. 2 Atari geben. Schwarz fängt zwar mit 8, aber Weiß kann später noch einen Treppenbrecher nutzen. Das Ergebnis wäre dann wohl für beide Seiten vertretbar.

33: Ein Testzug! Normal wäre es, einfach auf A zu spielen. Eine alternative Idee wäre 1 in Dia. 3 – weil Weiß sich so solide und kurz ausgedehnt hat, versucht Schwarz nun, ihn durch Anlegen in die Überkonzentration zu bringen.

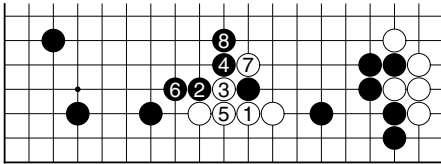
34: Das ist eine häufig gewählte Antwort. Wenn Weiß stattdessen die Ecke auf 1 in Dia. 4 verteidigt, dann kann Schwarz erst auf 2 testen und dann mit 4 den oberen Rand reduzieren.

37: Besser wäre 1 in Dia. 5, denn das droht an, auf 2 zu trennen. Wenn Weiß dann verteidigt, lebt Schwarz mit 3 und 5 in der Ecke in Vorhand und kommt zu dem guten Zug auf 7. Mit dem Ergebnis können beide Seiten leben.

40: Das ist der erste deutliche Fehler in der Partie, denn Weiß hätte besser einfach nur auf 1 in Dia. 6 decken sollen. Dann



Dia. 6



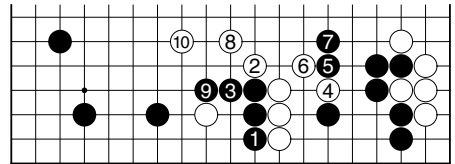
Dia. 7

bekommt Weiß Vorhand und kann selbst auf 5 spielen. Für beide Spieler war es bei der Eckabwicklung eigentlich wichtig, für den Schlüsselpunkt 7 in Dia. 5 bzw. 5 in Dia. 6 Vorhand zu bekommen.

- 45: Schwarz hat nun diesen schönen Zug bekommen. Die zwei schwarzen Steine 27 und 29

sind zwar schwach, aber 45 zu bekommen ist wichtiger als diese Steine, die man gegebenenfalls noch opfern oder anderweitig nutzen kann. Da Schwarz in der Ecke darüber lebt, können diese beiden Steine als leichte Steine vor der weißen Mauer angesehen werden – erst weitere Züge in dieser Gegend würden daraus eine Gruppe machen, um die man sich dann kümmern muss.

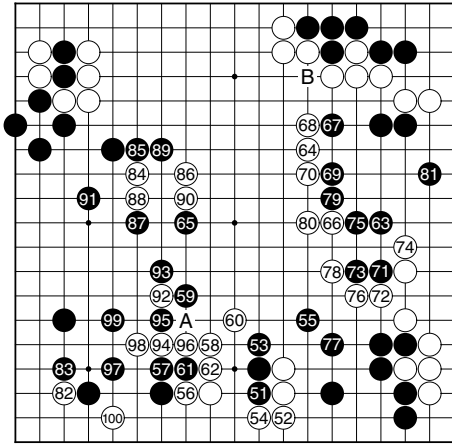
- 50: Weiß zeigt Kampfgeist, indem er nicht einfach auf 51 verteidigt, um sich am Rand ein kleines, aber sicheres Leben zu bauen. Dia. 7 zeigt gut, dass Schwarz sich dann in der Zugfolge bis 8 enormen Einfluss für die linke Seite aufbauen kann, was ideal zur restlichen Stellung passt.
- 53: Wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 8 trennt, dann ist das Hane auf 2 und das folgende leere Dreieck auf 3 sehr schmerzhaft für Schwarz. Weiß



Dia. 8

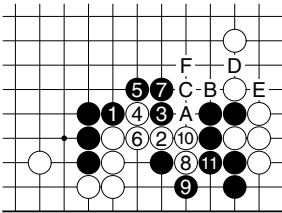


*Mateusz Surma 2p konnte bei der Profi-EM als Einziger den späteren Sieger Artem Kachanovskiy 2p schlagen*

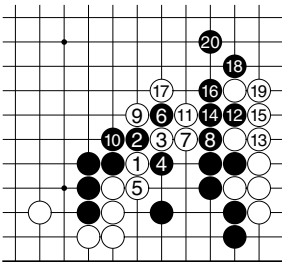


Figur 2 (51–100)

kann bis 10 in aller Ruhe das Potential von Schwarz reduzieren und die schwarze Gruppe rechts ist auch noch nicht richtig lebendig.



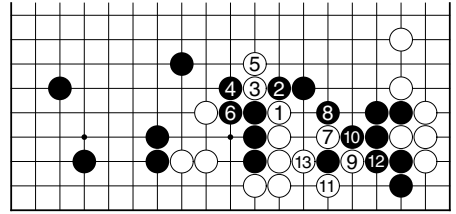
Dia. 9



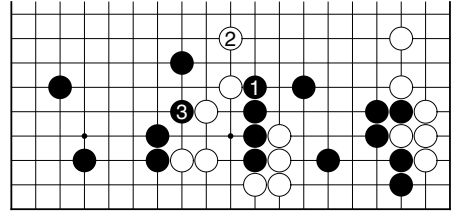
Dia. 10

55: Dassieht doch etwas dünn aus. Ich würde lieber auf 1 in Dia. 9 blocken. Nach 11 muss Schwarz keine Angst haben, dass Weiß mit A ausbricht und trennt, denn nach S auf B, W auf C, S Atari auf D, W deckt auf E und S auf F ist Weiß eingeschlossen und Schwarz kann außen gut kämpfen. Und das Doppelhane mit 1 und 3 in Dia. 10 funktioniert auch nicht für Weiß, denn in der Abfolge bis

60: Jetzt spielt Weiß aber zu vorsichtig. Ich hätte stattdessen wohl mit 1 und 3 in Dia. 11 geschnitten. In der weiteren Abfolge lebt Weiß



Dia. 11

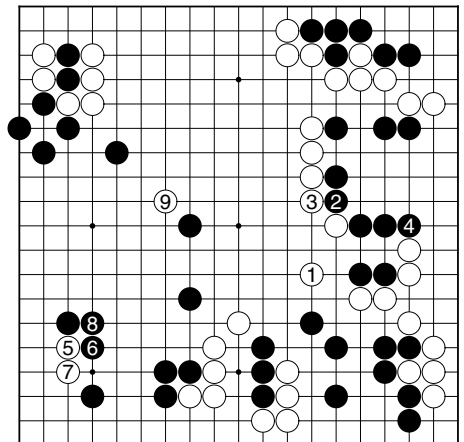


Dia. 12

problemlos am Rand und kann mit seinen Schnittsteinen 3 und 5 entweder rechts oder links für Probleme sorgen.

61: Der Abtausch 61 für 62 ist schlecht für Schwarz, denn danach ist der Abstand zu 59 unangenehm groß und es gibt noch jede Menge schlechtes Aji auf 95 oder A. Viel natürlicher und besser für Schwarz sieht die Variante aus Dia. 12 aus.

63: Damit spielt Schwarz in die falsche Richtung – da die rechte Seite stabil genug ist, kann er dort nicht viel erwarten. Interessanter ist der obere Rand, weshalb ein Zug auf 64 auch für Schwarz

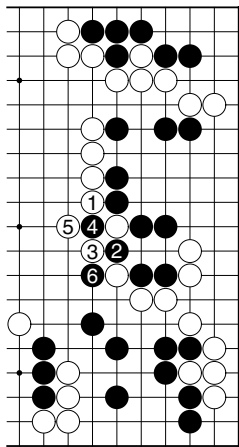


Dia. 13



besser gewesen wäre, nicht zuletzt auch, weil Weiß noch eine Schwäche auf B hat, bei der man peepen oder schneiden kann.

- 64: Ein sehr schöner Zug mit Sinn für die richtige Richtung – Weiß baut damit oben aus und greift Schwarz am rechten Rand an.
- 69: Nach dem schönen Zug 64 und der Fortsetzung 55 sieht Schwarz sich genötigt, zum Stärken seiner Gruppe die schlechten Abtäusche 67 für 68 und 69 für 70 zu spielen.
- 78: 1 in Dia. 13 wäre etwas flexibler von der Form her gewesen und Weiß kann dann, anders als in der Partie, direkt nach 2 auf 3 blocken.



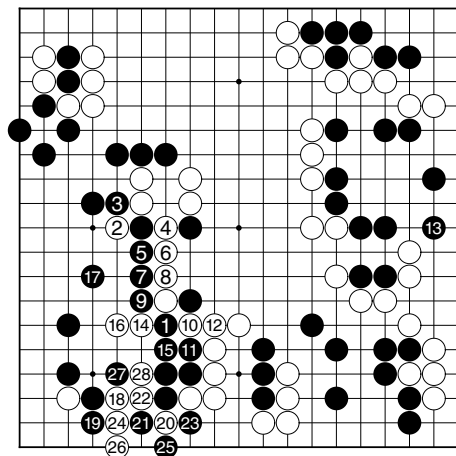
Dia. 14

Nach den Testzügen auf 5 und 7 hätte Weiß dann mit 9 eine leicht vorteilhafte Stellung.

79: Jetzt kann Weiß nicht direkt auf 1 in Dia. 14 blocken, weil Weiß sonst nach 2 und 4 mit Doppelatari auf 6 durchbricht.

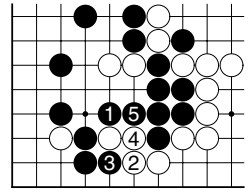
92: Weiß scheint einen Plan zu haben ...

93: Wenn Schwarz auf 1 in Dia. 15 geantwortet hätte, dann hätte Weiß auf 2 geschnitten, um in der Zugfolge bis 12 die Mitte quasi in Vorhand groß zu machen, denn wenn Schwarz mit



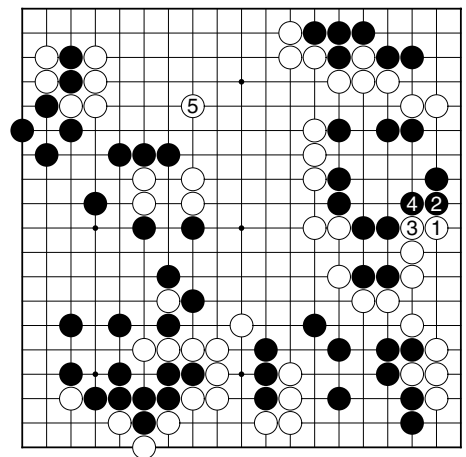
Dia. 15

13 dann Tenuki spielt, kann Weiß sein Aji nutzen und z. B. in der Zugfolge bis 28 auch noch einige Steine fangen. Schwarz kann natürlich ein Einsehen haben und statt auf 21 in Dia. 15 auf 1 in Dia. 16 spielen, aber dann hat nach 5 Weiß in Vorhand stark reduziert.

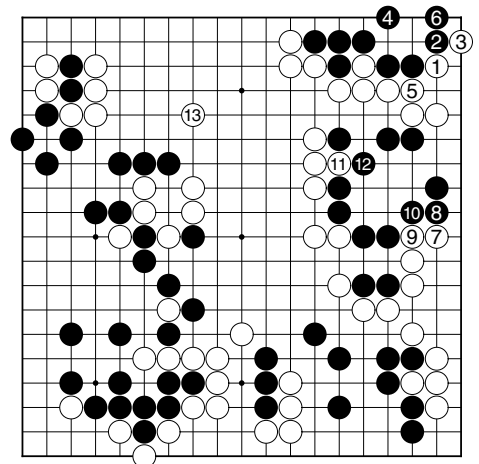


Dia. 16

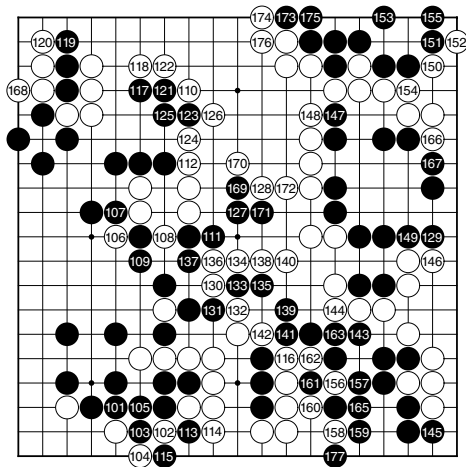
100: Ein tolles Tesuji!



Dia. 17



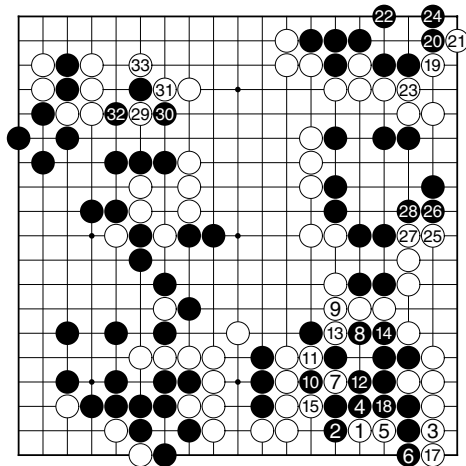
Dia. 18



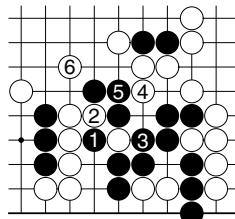
Figur 3 (101-150)  
164 auf 156

106: Das ist unnötig.

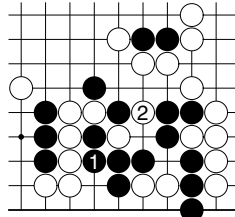
110: Dieser Zug ist zu passiv. Laut Leela Zero verliert Weiß damit 20% Siegwahrscheinlichkeit. Er hätte einfach 106 und 108 weglassen und auf 1 und 3 in Dia. 17 spielen sollen. Danach wäre 5 der richtige Punkt gewesen und Weiß hätte besser gestanden. Alternativ geht auch die Zugfolge aus Dia. 18, in der zunächst noch die Vorhände in der rechten oberen Ecke gespielt werden. Auf jeden Fall sollte Weiß 1 in Dia. 17 bzw. 7 in Dia. 18 bekommen und der Zug auf 5 in Dia. 17 bzw.



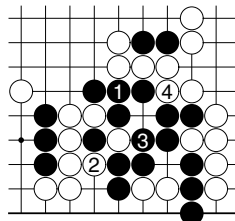
Dia. 19



Dia. 20



Dia. 21



Dia. 22

13 in Dia. 18 ist besser als 110 in der Partie.

111: Wenn Schwarz jetzt den Zug auf 129 genommen hätte, wäre das sehr schmerzhaft für Weiß gewesen.

117: Wenn Schwarz verloren hätte, dann wegen dieses Zuges. Nach 116 ist die schwarze Gruppe schwach geworden und ein Zug auf 145 eigentlich dringend erforderlich.

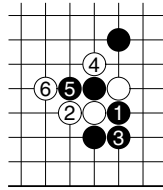
118: Vor einer Antwort hier kann Weiß erstmal wie in Dia. 19 spielen. Mit 1 bis 13 tötet man zwar die schwarze Gruppe nicht, aber reduziert sie auf ein Minimum und schneidet einen Stein ab. Der Zug auf 7 ist dabei ein sehr schönes Tesuji. Schwarz kann diesen Zug nicht auf 1 in Dia. 20 beantworten, denn dann ist die Gruppe

nach 6 einfach tot. Deckt Schwarz mit 3 in Dia. 20 auf 1 in Dia. 21, dann ist sein zweites Auge nach 2 unecht. Den einen Stein darf Schwarz leider nicht mit 1 in Dia. 22 anbinden, denn dann entsteht mit 2 und 4 ein viel zu schönes Ko für Weiß. Nach dieser Reduktion mit Bonus kann Weiß noch 19 und 25 jeweils in Vorhand bekommen, um dann endlich mit 29, 31 und 33 den oberen Rand zu sichern. Was für ein Unterschied zur Partie!

120: Eine weitere Chance für Weiß, zunächst in Vorhand auf 159 zu spielen.

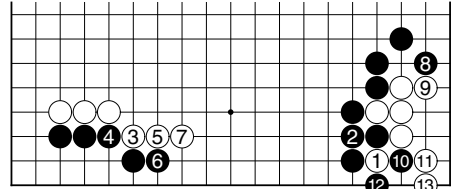
129: Jetzt hat Weiß schlicht keine Chance mehr, die Partie noch für sich zu entscheiden. Als Schwarz 117 gespielt hat, hat Weiß eine riesige Chance verpasst, einfach mit 159 zu gewinnen. Also war natürlich C ein großer Fehler! Nach 116 hätte Schwarz also schlicht direkt auf 145 antworten sollen, um den weißen Zügen gegen seine Gruppe vorzubeugen. So gab Weiß wenig später auf ...

**Partie:** Profi-Europameisterschaft 2019 in Jena, 5. Runde  
**Weiß:** Ali Jabarin 2p  
**Schwarz:** Artem Kachanovskyi 2p  
**Komi:** 6,5 Punkte  
**Ergebnis:** 173 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.  
**Kommentar:** Yoon Young Sun 8p

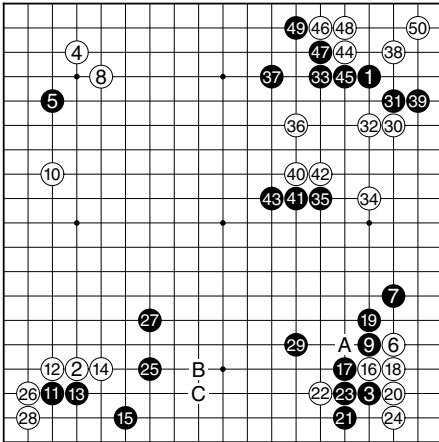


Dia. 2

Atari geben, da die Treppe aus Dia. 2 für Weiß läuft.  
 22: Weiß hätte auf 1 in Dia. 3 Atari geben können, um dann mit 3 links zu spielen. Nach 13 ist er zufrieden, weil die Ecke sicher lebt und die Steine 3, 5 und 7 links den Einfluss von Schwarz rechts gut reduzieren.

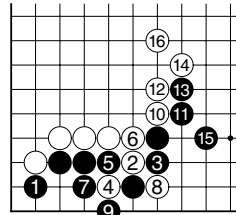


Dia. 3



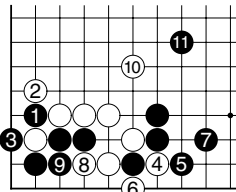
Figur 1 (1–50)

- 7: Modern im Trend wäre die Abfolge aus Dia. 1 mit dem Pressen oben, um dann unten auf den Klemmzug zu verzichten.
- 17: Schwarz kann nicht von der anderen Seite



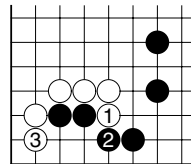
Dia. 4

24: So hat Weiß hier leider Nachhand ...  
 26: Das ist ein Testzug. Wenn Schwarz auf 1 in Dia. 4 normal antwortet, hat Weiß die Zugfolge bis 16 geplant, was ihm wohl gefallen hätte. Deshalb hätte Schwarz dann statt 5 in Dia. 4 besser 1 in Dia. 5 gespielt. Das Ergebnis nach 11 ist wohl für beide Seiten vertretbar.



Dia. 5

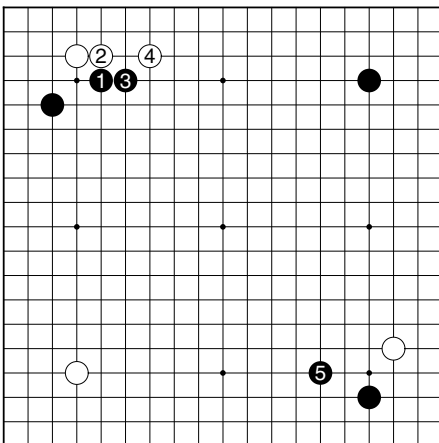
28: Das spielt Weiß technisch falsch. Er muss zuerst 1 für 2 in Dia. 6 abtauschen,



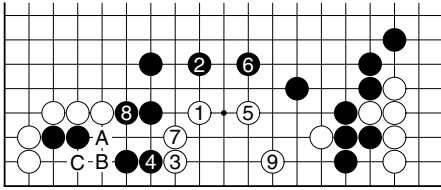
Dia. 6

bevor er auf 3 spielt. Der Abtausch hätte später sowohl seiner Gruppe als auch bei einer Invasion am unteren Rand geholfen.

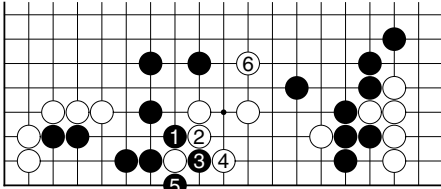
- 29: Dieser Zug verteidigt den potentiellen Schnitt auf A, aber hilft wenig gegen eine mögliche Invasion auf B oder C. Ein Zug auf D würde recht harmonisch aussehen.
- 38: Das ist ein großer Fehler! Diese Invasion ist viel zu früh. Die soeben installierte weiße Gruppe ist noch zu schwach und Schwarz hat weiter unten ein großes Moyo, das enorm



Dia. 1

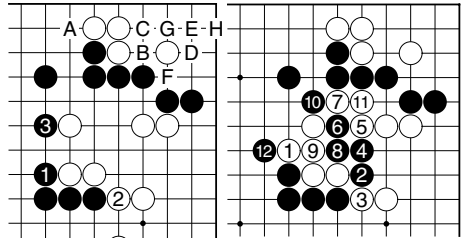


Dia. 7

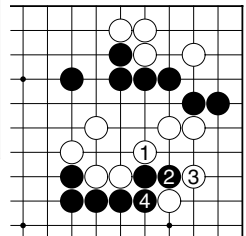


Dia. 8

vom Angriff auf die schwache weiße Gruppe profitieren kann. Daher sollte Weiß nicht in die obere rechte Ecke, sondern in den unteren Rand invadieren. Die Dia. 7 und 8 zeigen, wie das hätte aussehen können. In Dia. 7 zeigt sich auch, warum der Abtausch A für B früher in der Partie gut gewesen wäre, da Weiß nun seine Gruppe immer problemlos mit C hätte sichern können, falls Schwarz sie angreift – denn in der jetzigen Stellung kann Schwarz einen Zug auf



Dia. 9



Dia. 10

A natürlich mit C beantworten. Wenn Schwarz nach 5 in Dia. 7 mit 1 und 3 in Dia. 8 die Basis für zwei Augen nimmt, kann Weiß mit 6 entkommen.

- 49: Dieser Zug ist nicht nötig. Der vitale Punkt ist jetzt vielmehr 1 in Dia. 9, da Schwarz in der Folge bis 5 die weiße Gruppe mehr oder

Dia. 11

European Professional Championship 2019

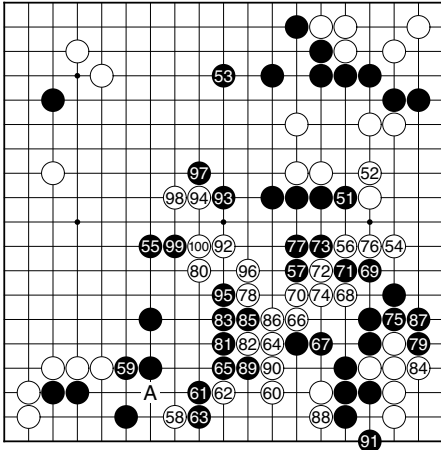
EUROPEAN GO FEDERATION

		1	2	3	4	5	6	Sum	Place
1	Pavol Lisy	X	●	○	●	●	●	1	5
2	Artem Kachanovskyi	○	X	○	●	○	○	4	1
3	Ali Jabarin	●	●	X	○	●	●	1	5
4	Mateusz Surma	○	○	●	X	○	●	3	2
5	Ilya Shikshin	○	●	○	●	X	○	3	2
6	Andrii Kravets	○	●	○	○	●	X	3	2



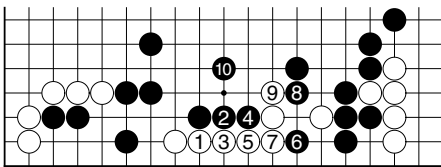
weniger einschließen kann. Auch sollte sich Schwarz oben noch gar nicht festlegen, ob er lieber A oder besser B, gefolgt von C bis H, spielt. Das Schöne an 1 in Dia. 9 ist, dass Weiß nicht mit der eigentlich guten Form auf 1 in Dia. 10 antworten kann, da er in der Zugfolge bis 12 einfach gefangen wird. Und gibt er nach 2 in Dia. 10 auf 1 in Dia. 11 nach, steht Weiß nach 4 doch sehr dünn da.

- 59: Für den folgenden Kampf wäre wohl A die effizientere Form.
- 62: Jetzt auf 1 in Dia. 12 zu kriechen wäre schlecht, denn nach 10 kann die weiße Gruppe einfach nicht leben.
- 65: Falsche Richtung! Der vitale Punkt ist 1 in Dia. 13, weil es für Weiß danach viel schwieriger ist, gute Form zu machen oder sinnvoll zu entkommen. Auch hat Schwarz danach mit seiner Gruppe links keine Sorgen mehr. Der Zug auf 9 schließt letztendlich die weiße Gruppe ein und setzt sie unter Druck.
- 67: Die Stellung ist jetzt sehr kompliziert! Ehrlich gesagt, ich weiß nicht, womit ich anfangen soll. Und obwohl ich die Züge von Leela Zero sehe, verstehe ich die ganze Stellung immer noch nicht so ganz ...
- 68: Leela empfiehlt, auf 1 in Dia. 14 zu spielen. Als Antwort denkt man dann eigentlich zunächst an 1 in Dia. 15, aber dann ist die Form von Weiß nach 6 relativ flexibel und es

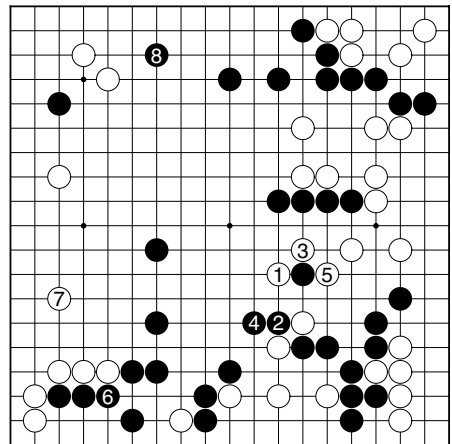


Figur 2 (51–100)

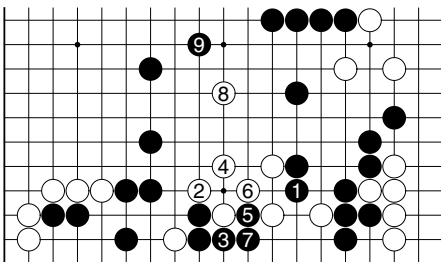
58: Weiß muss invadieren, wenn er in der Partie noch eine Chance haben will.



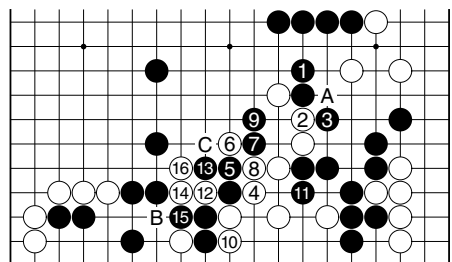
Dia. 12



Dia. 14



Dia. 13



Dia. 15

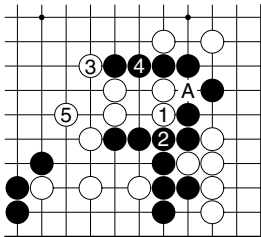


EGF-Präsident Martin Stiasny und der Sieger Artem Kachanowskyi 2p

droht noch der Schnitt auf A. Wenn Schwarz dann versucht, die weiße Form mit 7 und 9 zu beschädigen, lebt Weiß nach 10 einfach, wenn Schwarz nicht auf 11 spielt. Dann aber kann Weiß auf 12 schneiden und hat nach 16 mit B und C ein wunderschönes Miai. Deshalb sollte Schwarz eher auf 2 in Dia. 14 schneiden, um unten mitzunehmen. Die Stellung nach 8 finde ich etwas besser für Weiß, sie ist aber wohl

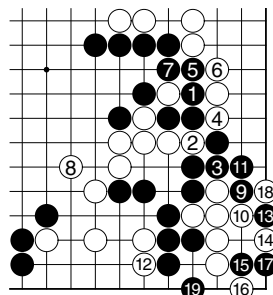
auch für Schwarz spielbar.

72: Das ist ein schwerwiegender Fehler. Weiß hätte wie in Dia. 16 spielen sollen, um im schwarzen Einflussbereich zu leben. Nach 5 droht er mit A, was dabei helfen könnte.

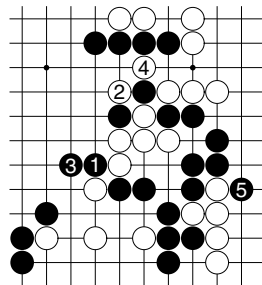


Dia. 16

75: Dieser Zug ist unnötig. Schwarz hätte ruhig auf 1 in Dia. 17 spielen können, denn Schwarz kann nach 8 mit der Zugfolge bis 19 einfach die weiße Ecke fangen.

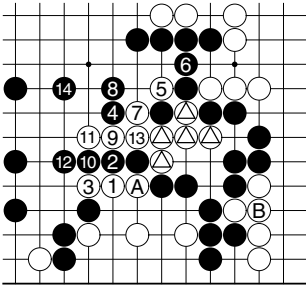


Dia. 17

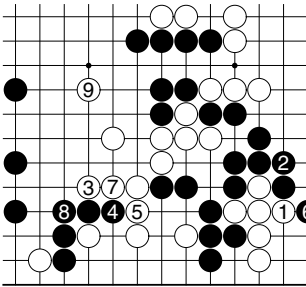


Dia. 18

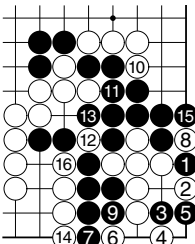
77: Das ist zu gering. Schwarz hätte einfach auf 1 in Dia. 18 schneiden sollen. Das Ergebnis nach 5 ist gut genug für Schwarz. Weiß hat zwar die Mitte reduziert und verbunden, aber Schwarz hat die ganze untere Seite bekommen. Sollte sich Weiß nach dem Schnitt auf 1 mit 1 in Dia. 19 wehren wollen, dann sind nach 4 die markierten Steine gefangen, wie die weitere Zugfolge bis 14 zeigt, und danach fängt Schwarz noch entweder die Gruppe A oder B.



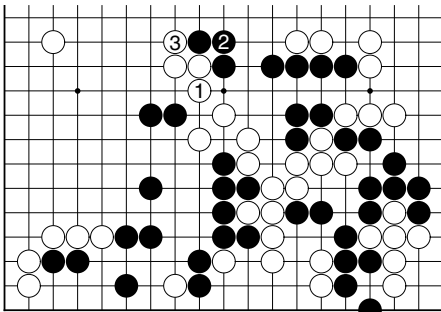
Dia. 19



Dia. 20



Dia. 21  
17 auf 12



Dia. 22

80: Ich hätte in dieser Stellung mit Weiß nach 1 und 2 in Dia. 20 versucht, mit 3 Augenraum zu machen. Nach 9 ist dann die Partie sicher noch spannend.

83: Mansieht, dass Weiß hier keine Augenform bekommen hat.

91: Schwarz kann jetzt sogar mit 1 in Dia. 21 auf Töten spielen, denn in der Zugfolge bis 17 entsteht ein Doppel-Ko, das Schwarz einfach gar nicht verlieren kann.

100: Weiß hätte auf 1 in Dia. 22 spielen sollen, dann wäre er mit 3 direkt entkommen und hätte nicht, wie in der Partie, ein Tempo verloren.

102: Das ist wohl der Verlustzug. Weiß hätte unbedingt zunächst auf 1 in Dia. 23 nachfragen müssen, wie Schwarz hier spielen will. Nach 15 ge-

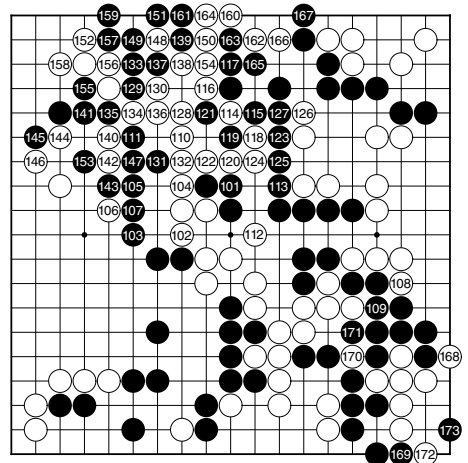
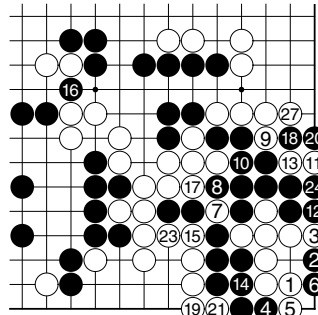
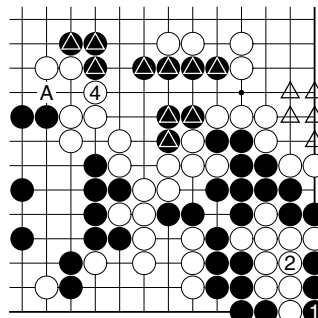


Figure 3 (101-150)

winnt Schwarz knapp, kann aber nicht mit 16 trennen, da er sonst, wie die Zugfolge bis 27 zeigt, doch gefangen wird.



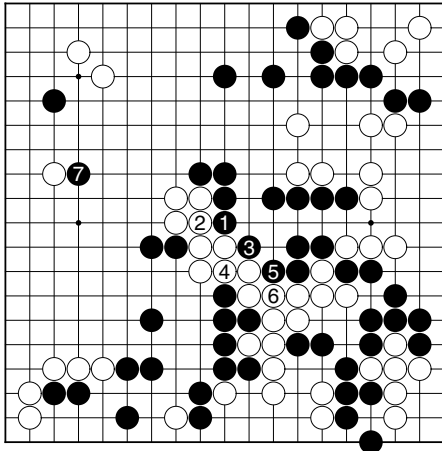
Dia. 23  
22 auf 7; 25 auf 13; 26 auf 11



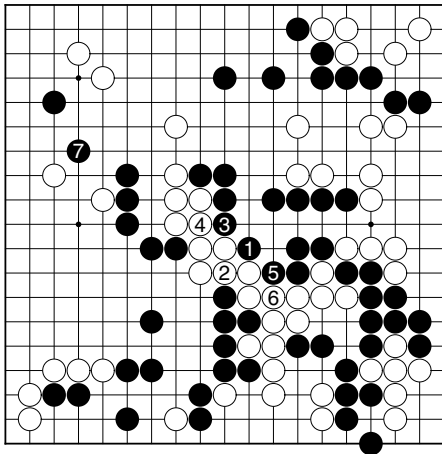
Dia. 24  
3 tötet über 1

Also muss Schwarz auf 1 in Dia. 24 fortsetzen und mit 3 auch töten. Danach kann Weiß mit 4 verbinden. Das ist der beste Weg für Weiß – er hat rechts mit Vorhand die markierten Punkte gemacht und mit 4 statt A hält er auch die markierte schwarze Gruppe noch schwach. Die Partie läuft dann offen weiter und ist kompliziert.

103: Es wäre wohl für Schwarz ein-



Dia. 25



Dia. 26

facher gewesen, jetzt einfach 1, 3 und 5 in Dia. 25 abzutauschen, denn danach lebt seine Gruppe fast schon sicher und danach kann er sich mit 7 wieder dem indirekten Angriff auf die weiße Gruppe widmen.

- 111: Es gibt keinen sinnvollen Grund, jetzt nicht 1, 3 und 5 für die schwarze Gruppe abzutauschen. Danach kann man mit 7 etwas indirekter vorgehen.
- 118: Weiß versucht in der Mitte zu trennen, ...
- 123: ... was aber nicht funktioniert.
- 137: Die Partie ist entschieden. 38 war zu früh und 102 hat die deshalb schwierige Partie zerstört.

## Impressum DGoZ 2/2019

**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](http://www.dgob.de/dgoz), Email: [dgoz@dgob.de](mailto: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:** Tobias Berben, Klaus Petri, Viktor Lin, Manja Marz, Regina Quest, Jens Vygen

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

**Cartoons:** Pierre Chamot, Angelika Rieger, Maria Wohnig

**Verlag & Versand:** Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, [info@hebsacker-verlag.de](mailto:info@hebsacker-verlag.de)

**Druck:** WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

**Druckauflage:** 2.500 Exemplare

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

**Einsendeschluss für die DGoZ 3/2019:** Mittwoch, der 20.06.2019

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



# Künstliche Intelligenz<sup>1</sup>

## Mit Aliens reden (2)

von Klaus Petri

Wir bauen Geräte, auf denen Programme laufen, die Daten anzeigen. Aus diesen Daten erhoffen wir uns intelligente Antworten. Aber es entsteht das zusätzliche Problem, die Daten richtig zu deuten. Insbesondere bei Neuronalen Netzwerken könnte die Übersetzung der Daten in für Menschen verständliche Aussagen ein zentrales Thema der nächsten Jahrzehnte werden. Wir müssen die Kommunikation mit Aliens üben. Go kann dafür eine lustige Spielwiese sein. Ich stelle mir das so vor: Wir lernen, wie man mit Hilfe von Lizzy mit Leela redet. Zunächst versuchen wir nur, für uns hilfreiche Aussagen über unser Spiel zu finden. Dabei lernen wir die Eigenarten dieser neuen Neuronalen Netze kennen. Hoffentlich machen wir dabei Notizen. Später kann das eventuell mal

jemand nutzen, wenn die KI in anderen Bereichen eingesetzt wird. Hier sind meine Notizen.

Die letzte Kolumne war mäßig. Besonders auf der letzten Seite haben sich unverständliche Passagen und ungenaue Formulierungen breit gemacht. Ich habe mich mitreißen lassen und gelobe Besserung. Manchmal ist es schwierig, mein Gestammel zu lesen.

Nicht so bei meiner neuen Gesprächspartnerin! Leela versteht nur wenige Fragen, aber auf diese antwortet sie gerne und scheinbar genau. Mit Hilfe von Lizzie frage ich: „Wie zuversichtlich bist du, dass du die gegebene Stellung bei chinesischen Regeln und 7,5 Punkten Komi gegen dich selbst<sup>2</sup> gewinnen würdest?“ Und sie antwortet mir bereitwillig: „Lieber Klaus,<sup>3</sup> ich bin recht zuversichtlich und gebe Weiß eine Bananigkeit von 74,8%.“ (Siehe Bild 1)<sup>4</sup>

Man beachte, dass Leela keinesfalls sagt, sie würde bei 1000 Versuchen mcRK7,5LgL vermutlich 748 Partien mit Weiß gewinnen und nur 252 mit Schwarz. Solche Aussagen liegen ihr fern. Würde sie so etwas sagen, müsste man unweigerlich fragen, was denn „Versuche“ bedeuten solle. Wären das Spiele? Wenn ja, mit welcher Hardware und Bedenkzeit oder mit wie vielen Playouts pro Zug? Gegen ein genau identisches Netzwerk oder gegen ein sehr ähnliches?<sup>5</sup> Mag die Antwort mit 1.000 Versuchen in Bild 1 noch plausibel erscheinen,<sup>6</sup> so zeigt Bild 2 wie lächerlich diese Annahme ist. Ich glaube nicht, dass Leela tatsächlich meint,

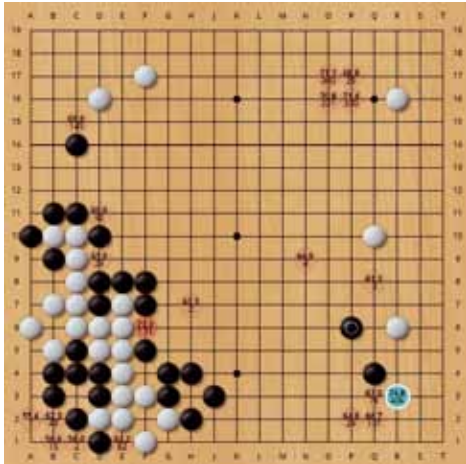


Bild 1

<sup>1</sup> Früher hieß diese Kolumne einmal „Der Durchbruch zum 12. kyu“. Unter diesem tarnendem Titel versuchte ich, meine Gedanken über Go, die Welt und das Leben zu formulieren und nebenbei angehenden Mitdenkern Ideen zu geben, wie man am Go-Spiel lange genug Spaß hat, um dauerhaft dabei zu bleiben. Nun habe ich aber aktuell einmal ein echtes Thema und möchte etwas über die Kommunikation mit Leela bei der Analyse von Partien schreiben. Auf Vorschlag von Bernhard Kraft habe ich also jetzt den Titel geändert.

<sup>2</sup> Im Folgenden abgekürzt mit mcRK7,5LgL (mit chinesischen Regeln und Komi 7,5 Leela gegen Leela)

<sup>3</sup> Diese Anrede habe ich natürlich frei erfunden. Leela hat vermutlich kein Konzept von „lieb“ oder „Klaus“.

<sup>4</sup> Das Konstrukt der Bananigkeit und deren notwendige Einführung habe ich in der letzten Go-Zeitung schon begründet. Häufig wird Bananigkeit mit wr (winrate) abgekürzt, aber wie bereits erläutert, sollte man dringend davon Abstand nehmen, Bananigkeit mit Gewinnwahrscheinlichkeit zu übersetzen.

<sup>5</sup> Ja, das macht einen großen Unterschied.

<sup>6</sup> Vor allem kann ich die Stellung in Bild 1 so wenig einschätzen, dass man mir quasi alles darüber erzählen kann. Angesichts meiner fehlenden Kompetenz kann ich auch nicht einschätzen, wie inkompetent ich bin und glaube jeden Schrott. Aber rein sprachlich ist 1000 Versuche ein ungeklärter Ausdruck und Wittgenstein lehrt mich, ich solle keine solchen verwenden.



Bild 2

sie könne diese Stellung mCRK7,5LgL mit Weiß noch retten! Wie denn? Unter welchen Bedingungen? In welchem Universum? Ich denke eher, Leelas Aussage in Bild2 müsste man wie folgt übersetzen: „Weiß wird die Stellung mCRK7,5LgL vermutlich verlieren, die Bananigkeit ist mit allen denkbaren Zügen unter 10%.“<sup>7</sup>

Ich kehre zu Bild 1 zurück und frage weiter: „Welchen Zug würdest du spielen, um diese Stellung mCRK7,5LgL zu gewinnen?“ und Leela antwortet gerne mit „Ich würde am liebsten auf san-san invadieren. Ich habe ein wenig darüber nachgedacht, auf F6 zu spielen, aber R3 erscheint mir besser.“ Wir plaudern gern miteinander und solange ich sie mit Strom versorge, ist sie nie still. Ich erlaube mir noch eine dritte Frage: „Ist das eher dein erster Impuls oder hast du schon länger darüber nachgedacht?“ Leela erläutert: „Ich habe etwas mehr als 40.000 Positionen bewertet, aber ehrlich gesagt, habe ich vor allem über R3 nachgedacht. Alles andere erscheint mit gerade nicht so beachtenswert zu sein.“

Menschen neigen dazu, komplizierte Sachverhalte zu ignorieren und lieber einfache Fragen zu beantworten. Anschließend tun sie so, als wären die gefundenen Antworten auf die einfachen Fragen hochgradig mit den Antworten auf die komplizierten Fragen korre-

<sup>7</sup> Genau genommen sagt sie natürlich nur den letzten Satzteil mit der Bananigkeit. Der Rest ist wieder mein Versuch, ihre Aussagen zu deuten.

liert.<sup>8</sup> So auch hier, meine Fragen sind eigentlich eher einfach, aber andere Menschen tun dauernd so, als wären deutlich kompliziertere Fragen beantwortet worden. mCRK7,5LgL bedeutet eben nicht „Welcher Spieler hat in der gegebenen Stellung in einer Bundesligapartie die besseren Chancen?“ Obwohl es vermutlich eine gewisse Korrelation zwischen den beiden Fragen gibt, ist es unklar, welche. Ebenso wie im obigen Beispiel sind hier die Bedingungen von „einer Bundesligapartie“ total unklar. Es könnte sein, dass zwischen zwei 3dan Spielern Schwarz die besseren Chancen hat, aber zwischen zwei 8k Spielern Weiß.<sup>9</sup> Die Bananigkeit wirkt nicht sonderlich stark auf zu erwartende Spielausgänge zwischen Menschen. Im Deutschen Internet-Go-Pokal hat gerade ein 5d gegen einen 6d verloren, obwohl der 5d zwischendurch bei einer Bananigkeit von 97,8% angekommen war.

Sind die Antworten von Leela mCRK7,5LgL zumindest stark korreliert mit dem Spielausgang bei perfektem Spiel mCRK7,5? Das wäre denkbar, aber ich fürchte, wir sind davon noch recht weit entfernt. Ich habe Stellungen analysiert, in denen verschiedene Netzwerke sehr verschiedene Werte angaben. Bild 3 zeigt hier ein drastisches Beispiel.<sup>10</sup> Kurz zusammengefasst: Wir müssen aufpassen, dass wir in die Antworten von Leela nichts hineininterpretieren, nur weil wir gerne Antworten auf andere Fragen hätten. Die künstliche Intelligenz antwortet nur in den ihr vertrauten Begriffen und ohne besondere Übersetzung sind die bei Leela immer mCRK7,5LgL.

Jetzt sind die Zeilen schon recht voll mit mir vertrauten Begriffen, aber ich bin dem Lesen noch immer schuldig geblieben, wie er denn Leela

<sup>8</sup> Daniel Kahnemann: Schnelles Denken, langsames Denken. München 2012, Kapitel 9: Eine leichtere Frage beantworten, S.127.

<sup>9</sup> Michael Marz hat mir einmal beschrieben, wie bestimmte Stellungen, die unter Profis zu knappen Endspielen führten, bei verschiedenen Spielstärken sehr verschieden behandelt werden. Wenn ich mich richtig erinnere, waren unter 5 bis 8 kyu die Seiten mit den sicheren Punkten im Vorteil und es wurde munter und erfolgreich invadiert. Im Bereich 1 bis 3d gewann häufiger die Seite mit Einfluss.

<sup>10</sup> Das eine Netz stammte von Dezember 2018, das andere von März 2019. Man beachte dass die sehr unterschiedlichen Meinungen bei über 100.000 Playouts keinesfalls an konkreten Varianten hängen, sondern anscheinend verschiedene Spielauffassungen zeigen. Beim Analysieren zeigte sich, dass die eine Leela meinte, Schwarz könne in der Mitte leben, die andere war zuversichtlich, dass Weiß töten könne.

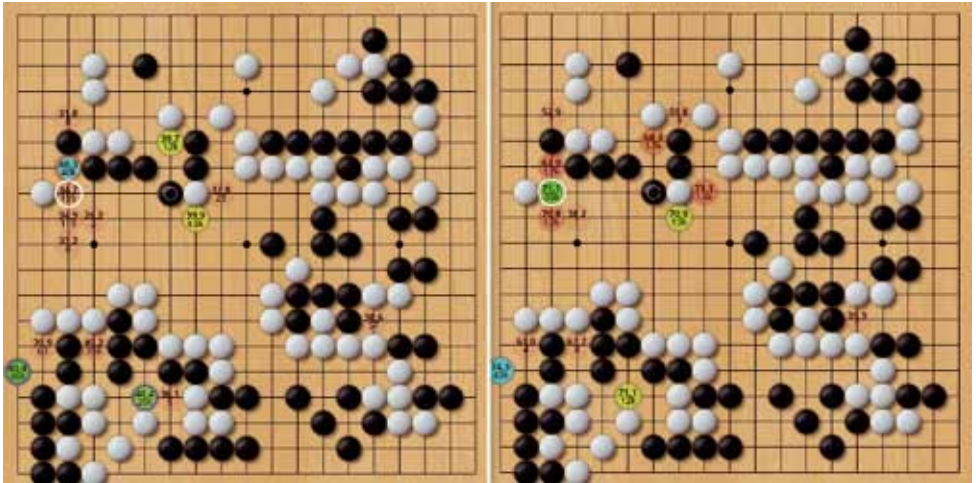


Bild 3

sinnvoll nutzen kann.<sup>11</sup> Es gibt tatsächlich Mittel und Wege, wie wir durch geschickte Manipulation der Stellungen unsere Fragen ändern können. Betrachten wir Bild4: Leela ist mit einer Bananigkeit von 65,4% noch immer recht glücklich mit Weiß, obwohl ich das Komí quasi von 7,5 auf 4,5 reduziert habe.<sup>12</sup> Solche Tests mit kleinen Verschiebungen sind insbesondere nützlich, wenn man beim Analysieren sicher gehen will, ob die Bananigkeit von über 90% wirklich auf einen Sieg mCRK7,5LgL mit mehr als 0,5 Punkten hindeutet oder ob es nur sehr sicher +0,5 ausgehen wird. Meiner Erfahrung nach machen Verschiebungen von zwei Punkten in einer halbwegs ausgeglichenen Mittelspielstellung bei den aktuellen Netzwerken meistens einen Unterschied von 2% bis 7% in der Bananigkeit. Im Endspiel können 2 Punkte Differenz auch 40% bis 90% Veränderung bewirken. Interessant an Bild 3 ist auch, dass Leela wieder nur über R3 ernsthaft nachdenkt. Das muss keinesfalls so sein. Manchmal führen kleine Verschiebungen zu ganz neuen Zugvorschlägen! Wenn eine Seite hoch genug

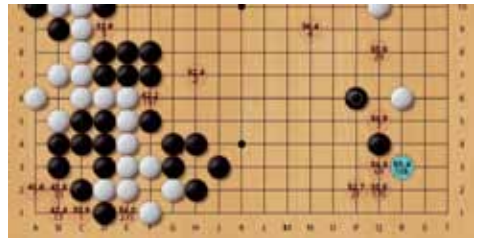


Bild 4

führt, werden wunderschöne Gewinnvarianten oft nicht angezeigt, weil sie einfach nicht nötig sind.

Jetzt bin ich noch immer nicht fertig mit dem Thema und es wird wohl einen dritten Teil mit wirklich nützlichen Analyseideen für praktische Go-Anwendungen geben müssen. Mit mir kommunizieren ist halt schwierig. Ich versuche nun schon seit mehreren Seiten die naive Auffassung von Winrates zu hinterfragen, wo diese uns doch endlich die Antworten zu geben scheinen, die wir immer haben wollten. Beenden wir die Folge mit einem letzten Blick auf Bild 2. Ist der blaue Zug, den Leela tatsächlich in einem Match gespielt hat, nicht sensationell blöd? Ok, eventuell ist es mCRK7,5LgL ein akzeptabler Zug, aber in einer Partie zwischen Menschen möchte ich das einen Patzer nennen!<sup>13</sup>

<sup>11</sup> Und wie ich zugebe, nutze ich Leela, um quasi jede von mir gespielte Partie zu analysieren und hoffe, dass dies mein Spielverständnis erweitern wird.

<sup>12</sup> Ich habe die Steine auf E7 und D5 geändert, was nach chinesischen Regeln 4 Punkte Unterschied macht, ohne den Spielverlauf zu beeinflussen, solange E7 nicht geschlagen wird, was leider durchaus passieren könnte.

<sup>13</sup> Übrigens ist der Zug mit japanischen Regeln gleich aus zwei Gründen blöd.

## Deutschlandpokal 2019

Zwischenstand nach 6 von 14 Turnieren\*

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

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	Summe
1 Wandelt, Lukas	1d	4	-	-	2	-	2	8
Wiese, Sascha	2k	2	-	-	4	-	2	8
3 Pittner, Thomas	1k	-	-	5	0	-	2	7
4 Mex, Gerhard	1d	2	2	2	-	0	0	6
5 Hensel, Rainer	1k	3	-	-	2	-	-	5
6 Chamot, Pierre-Alain	1k	2	-	-	2	-	-	4
Cinar, Emre	1d	4	-	-	0	-	-	4
Spletstösser, Peter	2d	4	-	0	-	-	-	4
9 Erichsen, Thore von	2d	-	-	-	-	4	-	4
Kleinhans, Guido	1d	-	4	-	-	-	-	4
Landgraf, Marc	3d	-	-	-	-	-	4	4
Sokolowsky, Bernd	2k	-	-	-	-	4	-	4

### Die Pokalturniere 2019:

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

### Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (81 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	Summe
1 Würfel, Tim Robert	4k	4	-	0	0	-	2	6
2 Klupsch, Christina	7k	4	-	2	0#	-	-	6
3 Dittberner, Markus	6k	2	-	-	4	-	-	6
Witten, Helmut	4k	-	-	-	2	-	4	6
5 Pak, Lev	6k	-	-	4	-	-	1	5
6 Herwig, Max	8k	-	-	-	-	5	-	5
Reimann, Matthias	8k	-	-	-	-	5	-	5
8 Hißnauer, Joachim	9k	0	-	-	4	-	-	4
Li, Shizhao	4k	4	-	0	-	-	-	4
Norgaard, Finn	9k	-	-	2	-	-	2	4

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

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	Summe
1 Ackermann, Martin	13k	2	2	-	3	-	3	10
2 Salmen, Peter	15k	2	-	-	0	-	4	6
3 Link, Jochen	12k	4	-	-	2	-	-	6
4 Igel, Carsten	13k	2	-	-	1	-	2	5
5 Bros, Manuel	10k	3	-	-	-	-	2	5
6 Hebsacker, Hannah	10k	0	4	0	0	-	-	4
Ramacher, Iris	16k	0	-	4	0	-	0	4
Weber, Timo	10k	0	-	2	2	-	0	4
9 Pittner, Arwen	14k	-	-	0	4	-	0#	4

### Kürzel:

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

\* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2019 sind unter [www.dgob.de/pokal](http://www.dgob.de/pokal) zu finden.



Georg Ulbrich



## Kids- & Teenspokal 2019

Wieder ist ein Jahr vorbei und wir gratulieren den Gewinnern 2018! In der U18 hat Arved Pittner gewonnen. Er hat auf sage und schreibe 24 Turnieren gespielt und 57 Punkte erreicht. Auf Platz 2 folgte Isabel Donle mit 23 Turnieren und 51 Punkten und Jakob Tu mit 14 Turnieren und 36 Punkten.



In der U12 belegte

Li Shizhao den ersten Platz. Er holte auf 20 Turnieren 44 Punkte. Platz 2 errang Arwen Pittner mit ebenfalls 20 Turnieren und 42 Punkten. Zhang Shukai Kirby

erreichte Platz 3 mit 13 Turnieren und 31 Punkten. Alle haben Geldpreise gewonnen. Bitte setzt Euch mit Ilona Crispian (icrispian@dgoB.de) in Verbindung.

Bis zum 20. Platz gab es diesmal ein Go-Kartenspiel zu gewinnen. Alle Teilnehmer erhielten eine Urkunde mit Angabe der Anfangs- und Endspielstärke. Und alle Preisträger des Vorjahres sollten ihre Preise erhalten haben und wenn nicht – haben wir überhaupt Eure Adresse?!

Auch in diesem Jahr gibt es am Jahresende Preise zu gewinnen. Es zählen wie gehabt alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnislisten bekommen habe.

Wir möchten noch einmal alle Turniervveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden, wenn sie teilnehmen

möchten. Leider tun das die wenigsten. Deshalb könnt Ihr Euch auch jederzeit selber anmelden! Bitte schreibt uns den Namen, das Geburtsjahr und am besten, auf welchen Turnieren Ihr gespielt habt.

Die ausführlichen aktuellen Tabellen für 2019 findet ihr unter: [www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal/](http://www.dgob.de/kiju-go/kiju-pokal/)

Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns. Ihr erreicht uns unter: [kiri@dgoB.de](mailto:kiri@dgoB.de) oder auf facebook unter „Kids- und Teenspokal“ oder direkt bei uns.

*Maria & Sabine  
Wobnig*

### U12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Pkte
1	Pittner	Arwen	2007	Berlin	14k	5	9
2	Bauer	Camilo	2009	Fürth	14k	2	4
3	Zhang	Shukai	2007	Frankfurt	2d	1	3
4	Chen	Luxian	U12	Düsseldorf	16k	1	3
5	Zhang	Miles	U12	Frankfurt	16k	1	3
6	Zhang	Luka	U12	Neuss	19k	1	3
7	Bednarczyk	Jonas	2010	Hamburg	20k	1	3
8	Pittner	Lena	2011	Berlin	28k	2	2
9	Xing	Yuze	U12	Heidelberg	1d	1	1
10	Kobayashi	Riku	2010	Berlin	6k	1	1

### U18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Pkte
1	Pittner	Arved	2004	Berlin	4d	6	19
2	Hebsacker	Hannah	2006	Hamburg	9k	5	7
3	Donle	Isabel	2002	Berlin	1k	3	6
4	Cinar	Emre	2002	Ratingen	1d	2	4
5	Li	Shizhao	2006	Wuppertal	4k	2	4
6	Schomberg	Jan	2001	Meerbusch	7k	2	4
7	Weber	Jens	2003	Ratingen	10k	2	4
8	Chen	Feiyang	2004	Frankfurt	3d	1	3
9	Schäfer	Melvin	2004	Trier	15k	1	3
10	Schnelle	Matteo	2001	Hamburg	6k	1	3

## International

von Lars A. Gehrke

### Park Junghwan gewinnt die 3. Go-Weltmeisterschaft in Folge

Der koreanische Go-Spieler Park Junghwan 9p hat zum dritten Mal die Go-Weltmeisterschaft gewonnen. Bei diesem relativ neuen internationalen Turnier, das 2017 zum ersten Mal vom Nihon Ki-in (jap. Go-Verband) mit der Unterstützung von verschiedenen Sponsoren ins Leben gerufen wurde, treten die acht besten Spieler aus Japan, China und Korea gegeneinander an. Diese acht Spieler setzten sich wie folgt zusammen: Ein Spieler jeweils als Repräsentant von Japan (Cho U 9p), China (Ke Jie 9p) und Korea (Shin Jinseo 9p), der Gewinner (Park Junghwan 9p aus Korea) und Zweitplatzierte (Iyama Yuta 9p aus Japan) des letzten Jahres, sowie zwei Plätze aus einem Qualifikationsturnier (Jiang Weijie 9p und Liao Yuanhe 7p, beide aus China) und ein Platz aus der „Senioren“-Gruppe des Qualifikationsturnieres (Yoo Changhyuk 9p aus Korea). Die Webseite zum Turnier lautet *world-*

*gochampionship.net/en.html*. Dort findet man auch verlinkte Youtube-Videos mit englischen Kommentaren. Die erste Runde kommentierte der in Japan lebende Finne Antti Törmänen 1p und das Halbfinale und Finale wurden von dem in Japan lebenden Amerikaner Michael Redmond 9p kommentiert.

In der ersten Runde am 18. März gewann Shin Jinseo gegen Cho U, Park Junghwan gegen Liao Yuanhe, Ke Jie gegen Yoo Changhyuk und Iyama Yuta gegen Jiang Weijie. Im Halbfinale gewann Park Junghwan gegen Shin Jinseo und Ke Jie gegen Iyama Yuta. Im Finale gewann schließlich Park Junghwan mit knappen 1,5 Punkten gegen Ke Jie, nachdem Ke Jie lange Zeit vermeintlich in Führung lag. Über das Verhalten von Ke Jie, nachdem er einen gespielten Stein, den er zwar noch mit dem Finger berührte, wieder vom Brett nahm, um ihn dann schließlich doch zu spielen, gab es viele kritische Stimmen.

Die Bedenkzeit betrug drei Stunden pro Spieler mit 5 x 60 Sekunden Byoyomi. Es wurde mit 6,5 Punkten Komi gespielt. Die japanische Vorrunden fand im Dezember 2018 statt. 32 japanische Spieler, darunter 12 „Senioren“





*Park Junghwan ist wieder Weltmeister ...*

(Spieler die am 01.01.2019 40 Jahre alt oder älter waren), konnten im Anschluss in der internationalen Runde im Januar 2019 mit 20 Spielern aus China, 20 Spielern aus Korea und vier Spielern aus Taiwan um zwei allgemeine und einen Seniorenplatz spielen. Das Preisgeld insgesamt beträgt 31 Millionen Japanische Yen (ca. 250.000 Euro): 20 Mio. Yen (ca. 160.000 Euro) für den Gewinner, 5 Mio. Yen (ca. 40.000 Euro) für den Zweiten, 2 Mio. Yen (ca. 16.000 Euro) für die Halbfinalisten und 0,5 Mio. Yen (ca. 4.000 Euro) für die Verlierer der ersten Runde. Im Unterschied zu anderen Wettkämpfen – wie beispielsweise der Schach-Weltmeisterschaft – ist

dies nicht der prestigeträchtigste Titel im Go. Andere internationale Turniere wie z. B. der Samsung Cup, der LG Pokal, der MLily Pokal, der Ing Cup und der Bailing Pokal existieren schon länger, haben eine größere Anzahl an Spielern und ein höheres Preisgeld.

## **Yu Zhiying gewinnt wieder den Senko Pokal**

Die zweite Ausgabe des Senko Pokals gewann die chinesische Go-Spielerin Yu Zhiying 6p, nachdem sie schon letztes Jahr die allererste Ausgabe dieses jungen Turnieres gewann. Das Senco „World Women's Go“ Turnier ist ein internationales Turnier für Go-Spielerinnen gegründet von dem Hauptsponsor, der japanischen Senco Group Holding, deren hauptsächlicher Geschäftsbereich im Transportwesen liegt. Die Idee war, japanischen Go Spielerinnen mehr internationale Erfahrung zu geben. Deswegen bilden sich die vier Paarungen der ersten Runde aus jeweils einer japanischen Spielerin und einer Spielerin aus Europa, China, Korea und Taiwan.

In der ersten Runde vom 22. Februar 2019 gewann Tsukuda Akiko 5p gegen die Russin Natalia Kovaleva 5 Dan, die Europa vertrat. Die Chinesin Yu Zhiying 6p gewann gegen Mannami Nao 4p, Choi Jung 9p (die vom Rating stärkste Go-Spielerin der Welt) gewann gegen Nyu Eiko 2p und Joanne Missingham (chinesischer Name ist Hei Jiajia) 7p gewann gegen Ueno Asami 2p. Damit verloren alle japanischen Go-Spielerinnen bis auf Tsukuda Akiko, die gegen die europäische Amateur-Spielerin gewann. Im Halbfinale einen Tag später am 23. März 2019 gewann Yu Zhiying gegen Tsukuda Akiko mit Schwarz durch Aufgabe und Choi Jung gegen Joanne Missingham mit Weiß und einer

Differenz von 2,5 Punkten. Im Finale am 24. Februar 2019 gewann schließlich Yu Zhiying mit Schwarz und 3,5 Punkten gegen die koreanische Konkurrentin Choi Jung. Im Spiel um Platz drei, das am gleichen Tag stattfand, gewann Joanne Missingham gegen Tsukuda Akiko mit Weiß durch Aufgabe. Wer des japanischen mächtig ist, kann die offizielle Webseite unter [senkocupwgc.net](http://senkocupwgc.net) besuchen. Die Bedenkzeit betrug 2 Stunden pro Person mit beginnendem Byoyomi ab den letzten 5 Minuten. Komi war 6,5 mit japanischen Regeln. Der erste Platz bekam ein Preisgeld von 10 Mio. Yen (ca. 80.000 Euro), der zweite Platz ein Preisgeld von 3 Mio. Yen (ca. 24.000 Euro), der dritte Platz ein Preisgeld von 2 Mio. Yen (ca. 16.000 Euro) und der vierte Platz ein Preisgeld von 1 Mio. Yen (ca. 8.000 Euro).



*Yu Zhiying 6p gewinnt den 2. Senko Pokal*

## Japan

von James Brückl

### Honinbo-Liga

Ichiriki Ryo 8p stand zwar in der Liga schon 4:1, musste dann aber doch tatsächlich Shibano Toramaru 7p, Hano Naoki 9p und Kono Rin 9p, jeweils



*Natalia Kovaleva 5d (rechts) spielt beim Senko Pokal gegen Tsukuda Akiko 5p*





*Murakawa Daisuke 8p gewann den Judan-Titel*

5:2 Punkte, noch an sich vorbeilassen. Unter diesen wurde in einem zweirundigen Ausscheidungsturnier der Herausforderer von Iyama Yuta (9p) ausgespielt. Hier konnte sich Kono Rin durchsetzen, der ab Mai in maximal sieben Spielen mit Iyama Yuta um den Honinbo-Titel kämpfen wird.

## Meijin-Liga

Iyama Yuta hatte einen schlechten Start (zuletzt 1:2) und konnte sich auch nicht wesentlich verbessern. Zwar hat er auch nichts weiter falsch gemacht und steht nun nach vier Spielen 2:2. Andere stehen aber eben besser und auch bei noch vier ausstehenden Spielen ist nur schwer vorstellbar, dass er noch an Kono Rin 9p vorbeiziehen könnte, der ungeschlagen mit 4:0 die Tabelle einsam anführt und somit die besten Aussichten hat, Cho U 9p um den Meijin-Titel herauszufordern.

## Kisei

Hier stand es zuletzt nach drei Spielen 2:1 für Iyama Yuta 9p. Iyama Yuta aber musste in Folge in diesem Titelkampf

über die volle Distanz gehen und Yamashita Keigo 9p erst noch im siebten und letzten Spiel besiegen, um den Kisei-Titel zu verteidigen.

## Gosei

Auch in diesem Herausforderer-Turnier ist Iyama Yuta noch dabei. Im Halbfinale trifft er nun, Ende April, auf Ichiriki Ryo 8p. Kann er diesen besiegen, spielt er im Finale gegen Hane Naoki 9p, der bereits am 01.04. gegen Yu Zhengqi 8p gewinnen konnte, um das Recht, Kyo Kagen 7p um den Gosei-Titel herausfordern zu dürfen.

## Judan

Bereits verloren hat Iyama Yuta aber das Ringen um den Judan-Titel. Hier hatte er zwar das erste Spiel bereits Anfang März für sich entscheiden können. Der Herausforderer Murakawa Daisuke 8p gewann aber die drei nachfolgenden Partien in Serie und damit auch den Judan-Titel. Nachdem Iyama Yuta diese Titelverteidigung nicht gelungen ist, hält er „nurmehr“ noch vier der großen Titel.

## NHK Cup

Nachdem die Titel der letzten beiden Jahre in diesem publikumswirksam im Fernsehen ausgetragenen Schnell-Go-Turnier an Iyama Yuta 9p gingen, musste sich dieser im Finale im März Ichiriki Ryo 8p geschlagen geben, der damit der neue Titelträger ist.

## Meijin der Frauen

Nachdem sich Xie Yimin 6p als Herausforderin durchsetzen konnte, muss sie nun natürlich auch alles daran setzen, Fujisawa Rina den Meijin-Titel zu entreißen. Es gelang ihr aber nur, Anfang März das erste Spiel zu gewinnen. Fujisawa Rina gewann bis zum 22.03. jedoch die beiden nachfolgenden Partien und verteidigte damit ihren Titel.



*Fujisawa Rina 4p verteidigte ihren Meijin-Titel*

## Korea

von Tobias Berben

### Koreanische Ratingliste (09.05.19)

Pl.	Spieler	+	-	=	%
1	Park Hamin 6p	26	6	0	81 %
2	Park Sangjin 4p	22	8	0	73 %
	Shin Jinseo 9p	22	9	0	71 %
4	Shin Minjun 9p	20	8	0	71 %
5	Moon Minjong 2p	18	8	0	69 %
6	Choi Jung 9p	17	5	0	77 %
	Park Junghwan 9p	17	9	0	65 %
8	Lee Donghoon 9p	16	6	0	73 %
9	Song Jihoon 4p	15	6	0	71 %
10	Yoo Changhyuk 9p	14	5	0	74 %



*Shin Jinseo 9p ist derzeit gut in Form*

### 20. Maxim Cup

Den Maxim Cup, der unter allen aktiven 9p-Spielern in Südkorea ausgespielt wird und mit einem Preisgeld von insgesamt 50.000.000 Won (ca. 38.000 Euro) ausgestattet ist, hat in diesem Jahr Shin Jinseo mit 2:1 im Finale gegen Lee Donghoon gewonnen.

### 24. GS Caltex Cup

Shin Jinseo 9p und Kim Jiseok 9p stehen im Finale des 24. GS Caltex Cups, das ab Ende Mai 2019 in einem Best-of-Five-Match ausgetragen wird. Es wird sich zeigen, ob Shin Jinseo seine gute Form aus dem Maxim-Cup-Finale mit in dieses Finale nehmen können.

## China

von Liu Yang

### 1. Go-Liga

Die Liga wurde für das Jahr 2019 auf 16 Teams erweitert. Die Saison ist dabei in zwei Teile aufgeteilt. In der ersten Hälfte werden 15 Runden jeder gegen jeden gespielt. In der zweiten Hälfte spielen dann die oberen acht Mannschaften um den Sieger und die unteren acht um den Klassenerhalt. Bis kurz vor Ostern wurden zwei Runden absolviert:

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Jiangsu	6	6
2	Beijing Citic	6	6
3	Supor Hangzhou	5	5
4	Chongqing	4	4
5	Chengdu	3	5
6	Shandong Hanzhou L.	3	5
7	Lhasa	3	5
8	Jiangxi	3	4
9	Beijing MBS	3	4
10	Shaanxi	3	4
11	Weifang	2	4
12	Tianjin Sijian	2	2
13	Shenzhen	2	2
14	Xiamen	1	3
15	Jianjing Jiajia	1	3
16	Zhejiang	1	2

### 33. Tengen Cup

Vom 10. bis 13.04. fand das Finale des Tengen Cups in Tongli statt. Der Titelverteidiger Lian Xian 9p konnte trotz einer Niederlage in der ersten Partie das Finale mit 2:1 gewinnen. Für den jungen Herausforderer Fan Runrou 6p war es das erste große Finale seiner Karriere. Als Hoffnungsträger aus Shanghai wartet Fan immer noch auf seinen ersten großen Triumph. Andere Spieler seines Alters haben schon internationale Turniere gewonnen. Hoffentlich kommt bei ihm auch bald der Durchbruch ...

### EGC und DGoZ in China

Für chinesische Touristen ist eine Europareise etwas Besonderes. Paris, Rom oder Neuschwanstein. Nichts ist cooler als im Freundeskreis ein Foto zu

zeigen, bei dem man im Biergarten sitzt und den milden Sommer Europas genießt.

Für Go-Spieler ist es noch besser, wenn man sogar die Reise mit einem Go-Turnier kombinieren kann. Es gibt schon seit ein paar Jahren chinesische Go-Spieler, die den Go-Kongress besuchen. Alle sind von den europäischen Go-Spielern tief beeindruckt.

Um weitere chinesische Spieler zu motivieren, Europa zu besuchen, hat die Go-Schule von Nie Weiping einen Artikel über die Tradition des europäischen Go veröffentlicht. Als Beispiel für die Bedeutung des Go in Europa wurde dann extra die deutsche Go-Zeitung vorgestellt ...



*Lian Xian 9p verteidigt seinen Tengen-Titel*

## 欧洲围棋大会—古老的赛事承载了西方围棋发展史

2019.04.12 18:13:54 体育综合



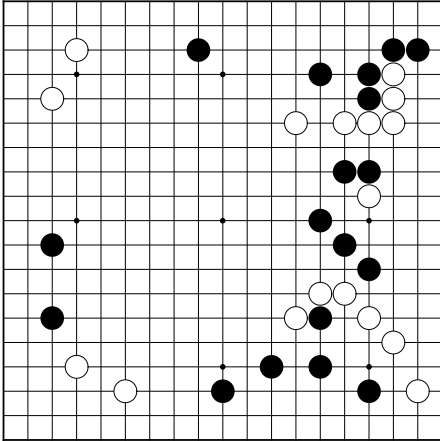
欧洲专门介绍围棋的刊物《德国围棋》

# Der etwas andere Zug (29)

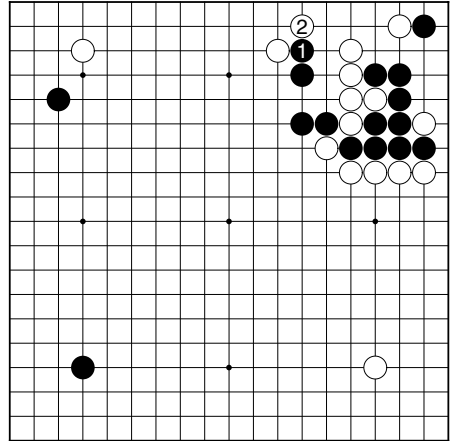
von Viktor Lin

*Auch auf der zweiten Linie kann man manchmal coole Sachen machen. Mit der folgenden Auswahl an*

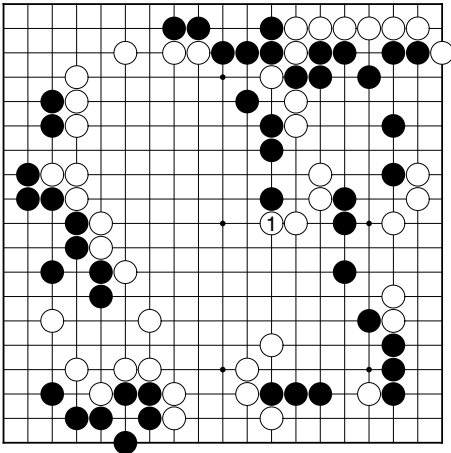
*Problemen wollen wir dem Ziel einen Schritt näher sein, den Rand des Go-Bretts zu meistern.*



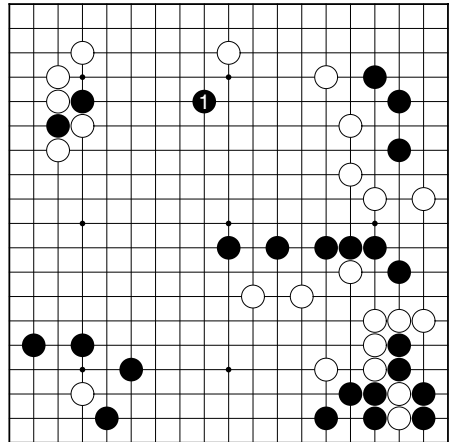
**Problem 1:** Weiß macht sich rechts eine elegante Basis.



**Problem 3:** Wie macht S die Sequenz fertig?

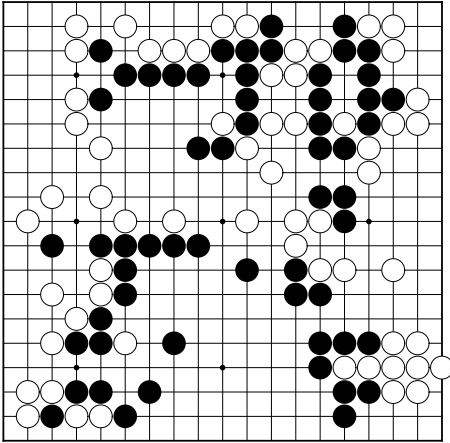


**Problem 2:** Was kann Schwarz den weißen Steinen rechts antun?

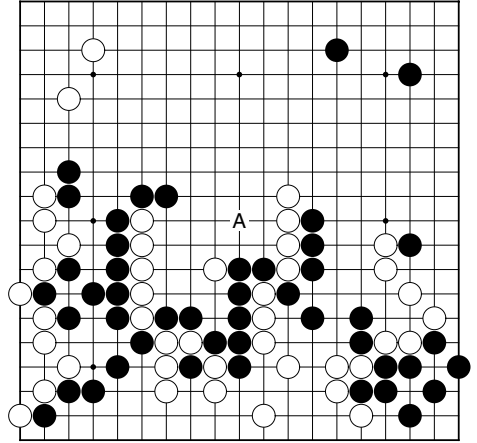


**Problem 4:** Weiß stärkt seine Stellung oben.

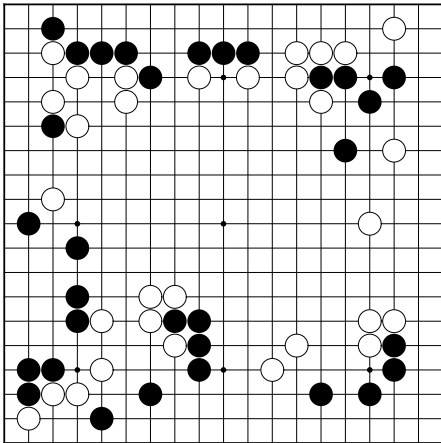




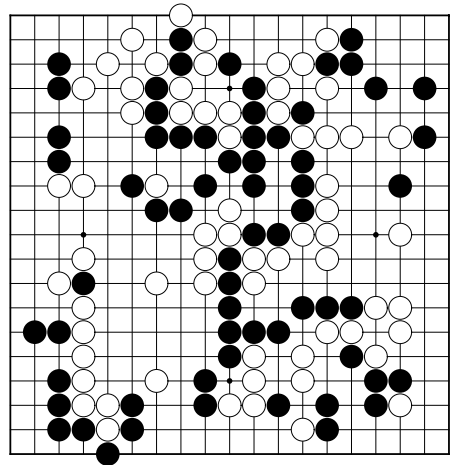
**Problem 5:** Wie tief kann Schwarz sich rechts ins weiße Gebiet reinbohren?



**Problem 7:** Mitten im Gemetzel bringt Schwarz den Gegner zum Heulen.



**Problem 6:** Schwarz muss nun was für seine Gruppe oben rechts tun.

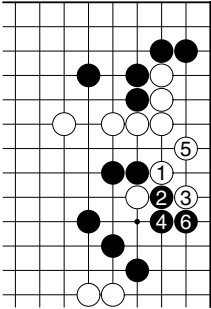


**Problem 8:** Weiß A geht nicht direkt (Bonus: wieso nicht?), doch mit diesem Damoklesschwert aktiviert Weiß böses Aji.

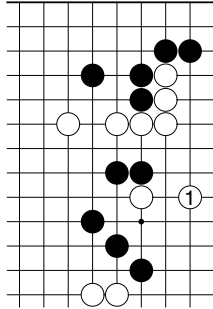
**Vorsicht, nicht einfach umblättern, denn auf den folgenden Seiten sind alle Lösungen abgedruckt!**



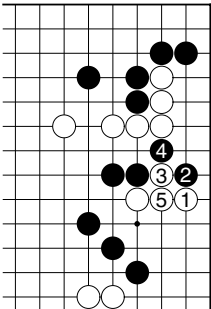
**Lösung 1:** Wer Dia. 1.1 probiert, hat das Vorwort nicht genau gelesen. Am Ende ist Weiß noch nicht mal ganz lebendig. Den coolen Zug zeigt Dia. 1.2. Da das Trennen in Dia. 1.3 nicht geht, ist vermutlich Dia. 1.4 das Beste für Schwarz – und Weiß hat es geschafft, es so zu drehen, dass Schwarz weniger lebendig ist als Weiß.



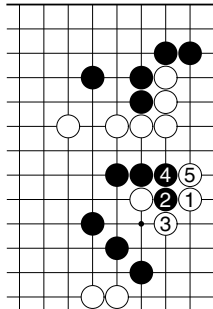
Dia. 1.1



Dia. 1.2

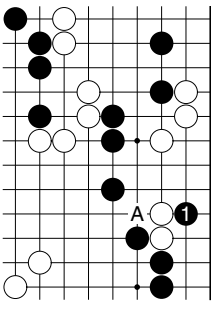


Dia. 1.3

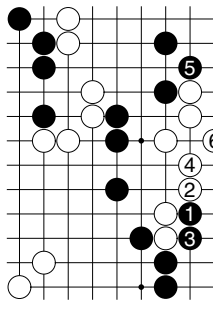


Dia. 1.4

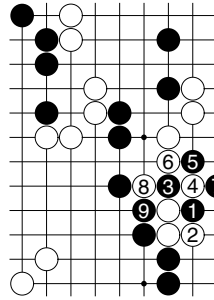
**Lösung 2:** Schwarz 1 ist die einzige Schwachstelle in der weißen Form und auch nur, bevor Weiß zu A kommt. Zunächst würde Weiß nur ungern in



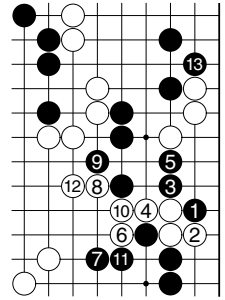
Dia. 2.1



Dia. 2.2

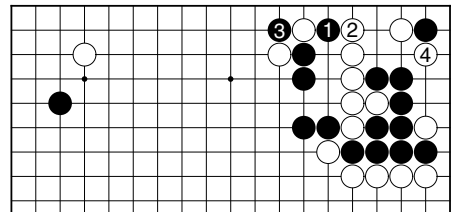


Dia. 2.3

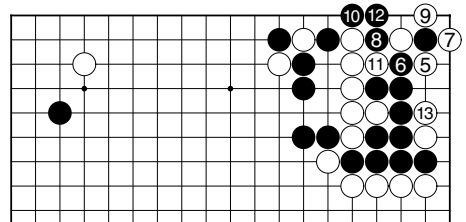


Dia. 2.4

Dia. 2.2 nachgeben. Das Ko in Dia. 2.3 kann sich Weiß aber auch nicht leisten. Also hat er in der Partie in Dia. 2.4 einen Teil der Gruppe strategisch aufgegeben und mit 13 konnte Schwarz sich ein neues Gebiet bauen.

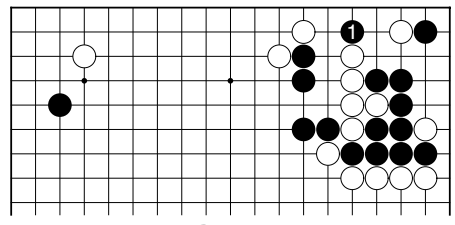


Dia. 3.1

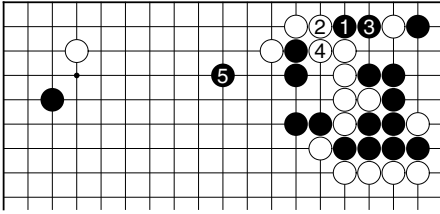


Dia. 3.2

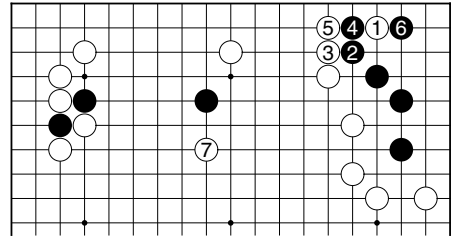
**Lösung 3:** Das Hane 1 in Dia. 3.1 tappt in die Falle, weil Weiß auf 2 auf die Ecke Sente ist. Bis 13 in Dia. 3.2 wird Schwarz gefangen. Also ist der Nasenzug



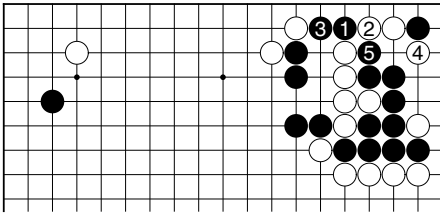
Dia. 3.3



Dia. 3.4

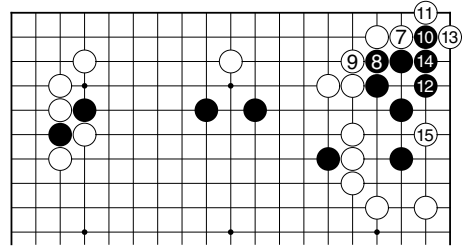


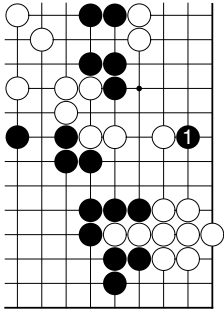
Dia. 4.3



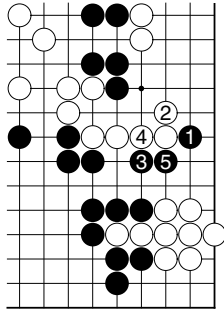
Dia. 3.5

in Dia 3.3 der Keypoint dieser Form. Damit kann Schwarz in Dia. 3.4 die Stellung in Sente fixen und krallt sich bis 5 die Mega-Initiative. Wenn Weiß sich in Dia. 3.5 wehrt, geht er selber (fast in Gote) drauf.

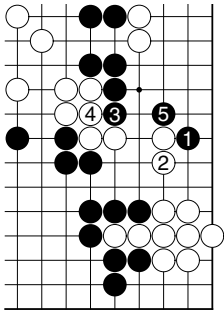




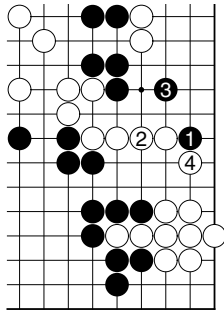
Dia. 5.1



Dia. 5.2



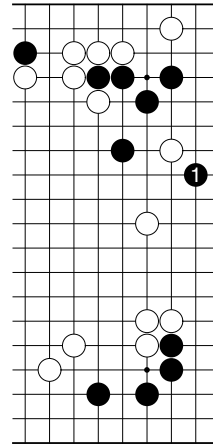
Dia. 5.3



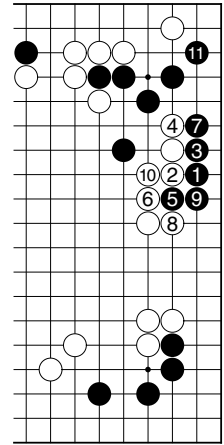
Dia. 5.4

**Lösung 5:** Schwarz kommt mit dem Anleger 1 supertief ins weiße Gebiet rein, weil die daranhängende weiße Schlange nicht eigenständig lebt und besonderer Rücksicht bedarf. Wenn Weiß z.B. in Dia. 5.2 Richtung oben streckt, verbindet Schwarz

den Anleger mit 3 nach Hause. In Dia. 5.3 passiert dasselbe in die andere Richtung. Lokal ist wohl Dia. 5.4 die beste Antwort für Weiß und angeblich wäre das nun eine Halb-Punkt-Partie. In der Partie ist Weiß mit Dia. 5.5 durchgedreht und hat damit ganz viele Steine verloren.

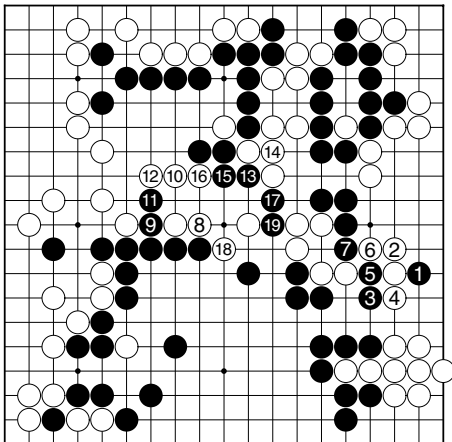


Dia. 6.1

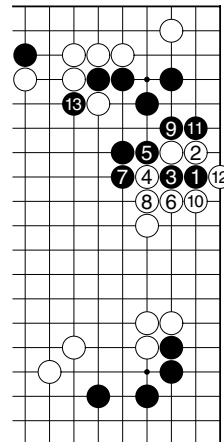


Dia. 6.2

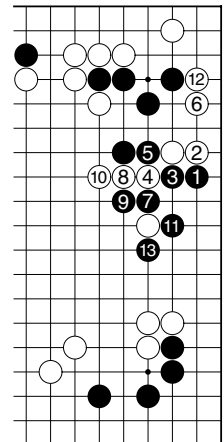
**Lösung 6:** Schwarz 1 ist wohl einer dieser Züge, die der Gegner nie erwarten würde. In Dia. 6.2 erzeugt dieser eine Basis, die für sich spricht. Man achte hierbei auf den intelligenten Einschub mit 5. Weiß könnte auch in Dia. 6.3 diesen Stein fangen, so erreicht Schwarz jedoch auch sein Ziel. Um nicht so eingepackt zu



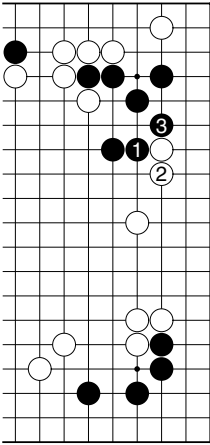
Dia. 5.5



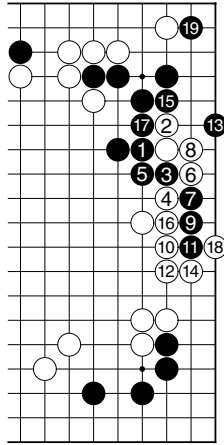
Dia. 6.3



Dia. 6.4

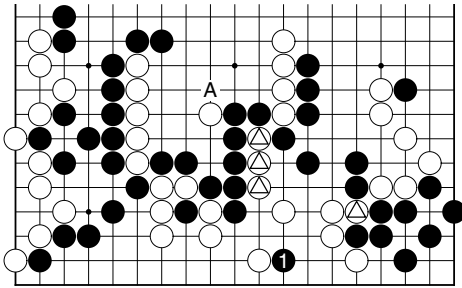


Dia. 6.5



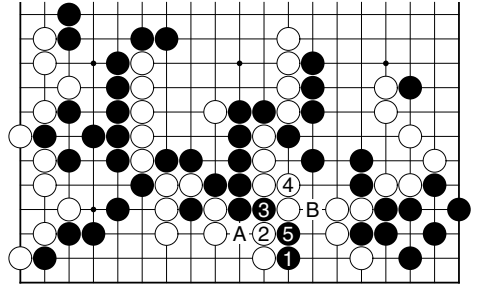
Dia. 6.6

werden, kann Schwarz in Dia. 6.4 mit 6 springen. Am Ende wurde Schwarz in der Tat abgeschnitten, doch seine neue Gruppe zerstört so viele Punkte, wie Weiß sich neu gemacht hat, und macht Weiß unten auch noch schwach. Dia. 6.5 zeigt eine mögliche, aber weitaus uncoolere Alternative für Schwarz. Wenn Weiß hineinstreckt, würde Dia. 6.6 entstehen. Aus diesem Diagramm können wir das Tesuji 13 mitnehmen.

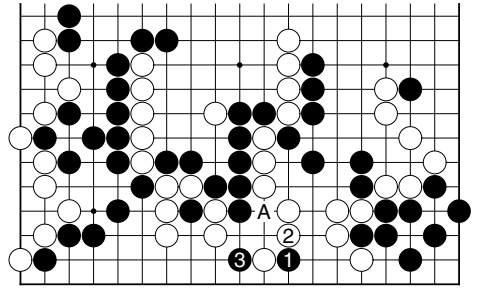


Dia. 7.1

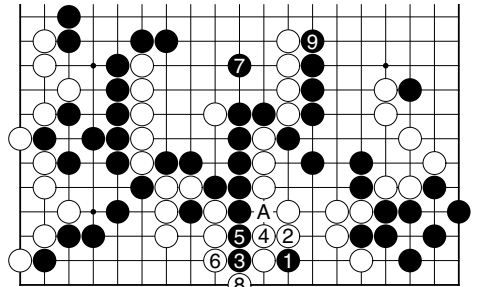
**Lösung 7:** Dass die drei markierten Steine extrem wichtig sind, erlaubt Schwarz, den Wunderzug 1 auszupacken; derweil hat Weiß keine Zeit für A. Wenn Weiß in Dia. 7.2 streckt, werden nach 5 dann A und B Miai, beides schrecklich für Weiß, der nun zerfällt. Weiß musste in der Partie in Dia. 7.3 antworten und der Klemmer 3 spielt darauf an, dass A Sente ist. Am Ende konnte Schwarz sich in Dia. 7.4 weiter ins weiße Gebiet hineinbohren, als er sollte, und der Sprung auf 7 ist nun



Dia. 7.2

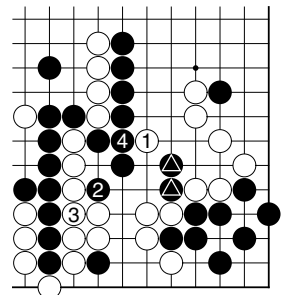


Dia. 7.3



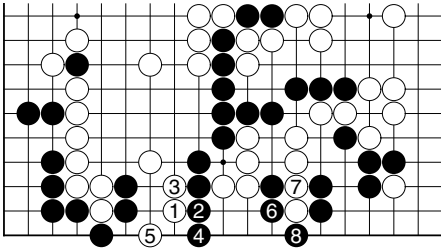
Dia. 7.4

sogar Sente. Hier ist auch anzumerken, dass Schwarz jederzeit A abtauschen hätte können. Später wurde aber das Kosumi von der anderen Seite in Dia. 7.5 nützlich, so dass sogar die zwei Steine perfekt ange-bunden sind. Das ist ja mal effizient!

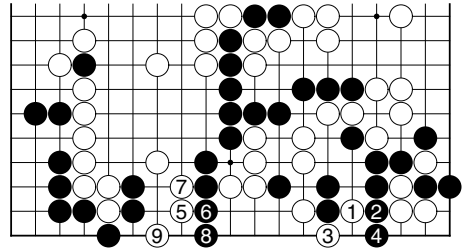


Dia. 7.5

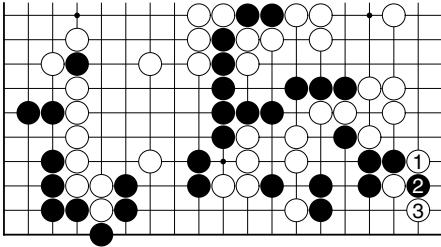




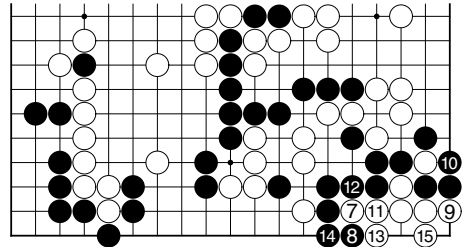
Dia. 8.1



Dia. 8.5



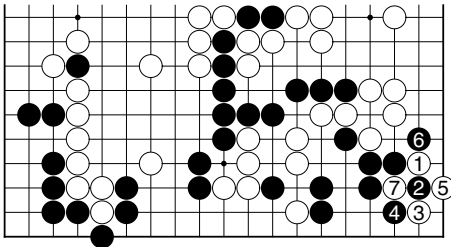
Dia. 8.2



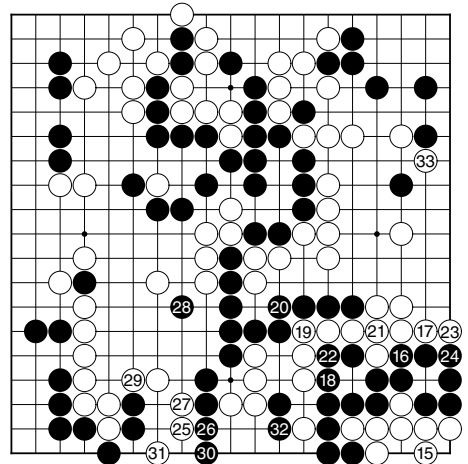
Dia. 8.6

**Lösung 8:** Dia. 8.1 trennt nicht direkt, weil Schwarz gerade so auf einer Seite verbinden kann. Man sieht aber, wie schlecht das Aji ist, wenn Schwarz diese Verbindung ständig aufrechterhalten muss. Die Kombo startet mit dem Hane 1 und dem Gegenatari 3 in Dia. 8.2. Das Ko in Dia. 8.3 kann sich Schwarz nicht leisten, denn Drohungen hat Weiß zu Genüge. In der Partie hat Schwarz

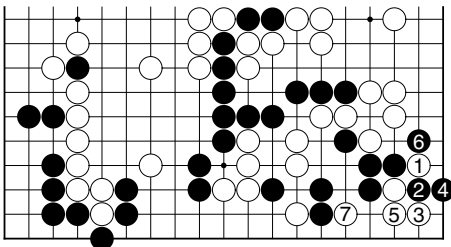
also auf 4 in Dia. 8.4 runtergestreckt und bei Weiß 7 erst einmal gestutzt. Schwarz könnte in Dia. 8.5 die Ecksteine fangen, aber wenn wir genauer hinschauen, darf Weiß nicht den Stein auf 3 kriegen, da die Verbindung damit kaputtgeht. Nolens volens musste Schwarz auf 8 in Dia. 8.6 antworten und auf einmal hat Weiß in der schwarze Ecke zwei Augen. Noch schlimmer, Schwarz muss jetzt selber ums Überleben kämpfen: Weiß steigt nach der ganzen Sequenz in 8.7 in Sense und nach 33 kann Schwarz immer noch kein Ko spielen.



Dia. 8.3



Dia. 8.7



Dia. 8.4

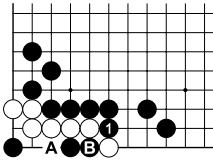
## Problecke

von Timo Kreuzer

Gratulation an Klaus Lorenzen, den verdienten Gewinner dieser Ausgabe!

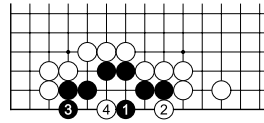
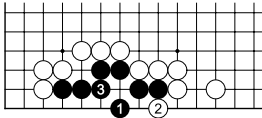
Dieses Mal habe ich eine kleine Ankündigung zu tätigen, denn ich werde die Problecke ab der nächsten Ausgabe an meinen Nachfolger Tonny Claasen abgeben. Es hat mir viel Spaß gemacht, euch in den letzten Jahren immer wieder mit meinen Problemen zu beschäftigen. Es wurden fast 1.000 Lösungsvorschläge eingesendet. Obwohl ich versucht habe, die Probleme ihrem Schwierigkeitsgrad nach in aufsteigender Reihenfolge zu präsentieren, war Problem 4 im Schnitt die härteste Nuss. Danke für eure vielen Rückmeldungen. Vielleicht sehen wir uns ja beim nächsten Go-Turnier in Hamburg!

### Lösungen zu 1/2019

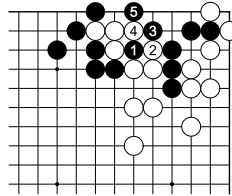


**Lösung 1:**  
*Korrekt.* Schwarz tötet mit 1. Spielt Weiß daraufhin auf A, kann Schwarz auf B einwerfen, um zwei Augen zu verhindern.

**Lösung 2:**  
*Korrekt.* Schwarz deckt auf der schwächeren Seite. Nur dieser erste Zug bringt Leben.

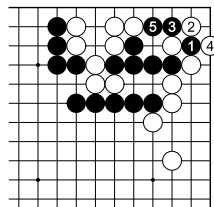
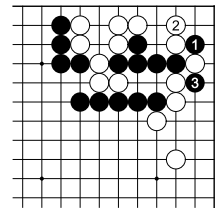


*Falsch.* Es ist zudem wichtig, auf 2 korrekt zu antworten. Spielt Schwarz den hier gezeigten Zug auf 3 kann Weiß mit 4 töten. Warum das so ist, habe ich als kleines Extra-Rätsel hier offen gelassen ...



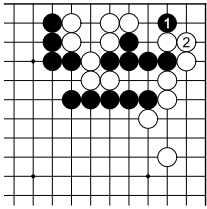
**Lösung 3:**  
*Korrekt.* Durch das Tesuji auf 1 gerät Weiß in Freiheitennot und Schwarz kann elegant am Rand verbinden.

**Lösung 4:**  
*Korrekt.* Schwarz kann einen Stein fangen. Warum Weiß sich hier so einfach geschlagen gibt, wird im folgenden Diagramm erklärt.



*Variante.* Leistet Weiß Widerstand, kann Schwarz die Gruppe am oberen Rand abschneiden und damit töten.

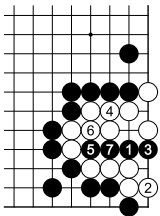
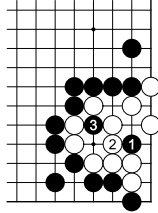




*Falsch.* Die Reihenfolge ist wichtig, denn bekommt Weiß selbst den wichtigen Punkt auf 2, verbleibt nicht mehr viel für Schwarz.

## Lösung 5:

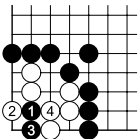
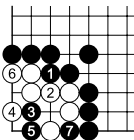
*Korrekt.* Schwarz 1 tötet. Wehrt sich Weiß mit 2, kann Schwarz auf 3 einwerfen.



*Variante.* Ebenfalls von vielen Teilnehmern wurde diese Sequenz gefunden, in der es der weißen Gruppe nicht besser ergeht als im vorigen Diagramm.

## Lösung 6:

*Korrekt.* Wie schon bei Problem 5 hat die weiße Gruppe zu wenig Freiheiten, um ernsthaft Widerstand zu leisten.



*Falsch.* So geht es aber leider nicht. Schwarz 1 sieht vital aus, doch nach 4 lebt die weiße Gruppe.

[Neue Probleme entfallen dieses Mal. Es gibt dann wieder welche nach erfolgreicher Übergabe der Problemecke von Timo Kreuzer an Tonny Claasen. Die Red.]

## Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teiln.	+/-	Pkte.
Lorenzen, Klaus (2)	2k	1/19	20	569
Hartmann, Kirsten	1k	1/19	30	542
Millies, Oliver	3d	1/19	30	516
Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	1/19	30	505
Gawron, Christian (8)	2d	1/19	30	504
Wirth, Alexander	1k	1/19	30	497

Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/18	-3	477
Busch, Rainer (1)	6k	1/19	19	469
Hell, Otto (4)	3k	1/19	19	450
Wacker, Klaus	8k	1/19	15	449
Schönfeld, Ralf (2)	8k	5/17	-3	442
Schunda, Peter	12k	1/19	15	442
v. Erichsen, Svante (2)	2d	1/19	30	368
Wolfgramm, Jens	4k	1/19	24	353
Herwig, Bernhard (3)	1d	6/17	-3	348
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/18	-3	309
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	6/18	-3	305
Koch, Kris (1)	4k	3/18	-3	300
Urmoneit, Regina (1)	13k	1/19	20	260
Gabe, Axel (1)	5k	1/19	20	243
Schreiber, Burkhard (3)	3k	1/19	30	226
Herter, Rainer (3)	4k	1/19	30	226
Herwig, Max (2)	17k	6/17	-3	216
Pauli, Robert (8)	1d	1/19	30	215
Ewe, Thorwald (4)	8k	1/19	26	182
Hildebrandt, Alexander	9k	2/18	-3	142
Hartmann, Christian	4k	1/19	25	139
Gronau, Max	1d	1/19	24	127
Reinicz, Thomas (1)	3k	1/19	30	127
Wagner, Gabriel	3d	5/17	-3	122
Scheibe, Rene	9k	1/19	30	115
Reimpell, Monika (9)	2d	1/19	30	115
Schultze, Achim	5k	1/19	30	79
Peters, Gerald	8k	1/19	24	73
Weickert, Thomas	6k	2/18	-3	71
Weigelt, Timo	1d	4/17	-3	44
Xu, Mei De (1)	3k	1/19	30	41
Mertin, Stefan (2)	8k	1/19	21	40
Brand, Klaus	10k	1/19	8	35
Tron, Raphael	16k	5/17	-3	33
Kostyuchenko, Denis	14k	5/17	-3	32
Kiechle, Hubert	8k	1/19	12	31
Zimdars, Joschka	1d	4/18	-3	15
Schott, Heiko	7k	4/17	-3	12
Penner, Markus	2k	6/17	-3	6
Kehmann, Hartmut (1)	1d	4/17	-3	2
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.

Da es im Übergang zwischen Timo Kreuzer und Tonny Claasen dieses Mal keine neuen Aufgaben gibt, sondern erst in der nächsten Ausgabe wieder, entfällt natürlich auch ein Einsendeschluss.

## 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"/> | <b>V</b> | Vollmitglied        | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)                     |
| <input type="radio"/> | <b>E</b> | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)       |
| <input type="radio"/> | <b>J</b> | Jugendmitglied      | Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)          |
| <input type="radio"/> | <b>F</b> | Fördermitglied      | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | <b>Z</b> | 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](http://www.dgob.de), [info@dgob.de](mailto:info@dgob.de) (Hauptadresse), [news@dgob.de](mailto:news@dgob.de) (Mailingliste), [vorstand@dgob.de](mailto:vorstand@dgob.de) (Vorstand), [lv@dgob.de](mailto:lv@dgob.de) (alle Landesverbände), [fs@dgob.de](mailto:fs@dgob.de) (alle Fachsekretariate), [funktionaere@dgob.de](mailto: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](mailto: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](mailto:icrispian@dgob.de)

**Schriftführer:** Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter, Tel.: (0174) 7898610, [bkraft@dgob.de](mailto: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](mailto:fs-archiv@dgob.de)

**Bundesliga:** Philipp Lindner, Stauffenbergplatz 24, 17192 Waren (Müritz), Tel.: (0176) 81977177, Email: [fs-bundesliga@dgob.de](mailto:fs-bundesliga@dgob.de)

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

**Datenschutz:** Christian Gawron, Burgstr. 19, 59872 Meschede, Email: [datenschutz@dgob.de](mailto:datenschutz@dgob.de)

**Deutschlandpokal:** Georg Ulbrich, Brüdener Str. 10, 71554 Weissach im Tal, Email: [fs-pokal@dgob.de](mailto:fs-pokal@dgob.de)

**Deutscher Internet-Go-Pokal:** Lars Gehrke, Schulstr. 37/3, 72147 Nehren, Tel.: (0173) 2015374, Email: [lars.a.gehrke@gmail.com](mailto: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](mailto:fs-internet@dgob.de)

**Kinder- & Jugendpokal:** Maria und Sabine Wohnig, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: [fs-ktpokal@dgob.de](mailto:fs-ktpokal@dgob.de)

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

**Pressearbeit:** Antonius Claasen, Lönsstr. 14, 21077 Hamburg, [fs-presse@dgob.de](mailto:fs-presse@dgob.de)

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

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

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

**Social Media:** Lars Gehrke, siehe FS Deutscher Internet-Go-Pokal

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

**Turniere:** Martin Langer, Turmstr. 7, 45657 Recklinghausen, Tel.: (02361) 48 66 74, Email: [fs-turniere@dgob.de](mailto:fs-turniere@dgob.de)

**Werbematerial:** Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: [fs-werbematerial@dgob.de](mailto: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](mailto:lv-bw@dgob.de)

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

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

**Brandenburg/Sachsen/Thüringen:** Manuela Marz, siehe DGoB-Vorstand, Email: [lv-bst@dgob.de](mailto:lv-bst@dgob.de)

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

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

**Hessen:** Pascal Müller, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, Email: [lv-hessen@dgob.de](mailto:lv-hessen@dgob.de)

**Mecklenburg-Vorpommern:** Jörg Sonnenberger, Gewerbeallee 19, 18107 Elmenhorst, Email: [lv-mv@dgob.de](mailto:lv-mv@dgob.de)

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

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

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

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

### DGoZ

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

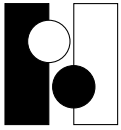
### DGoB-Website

N.N.

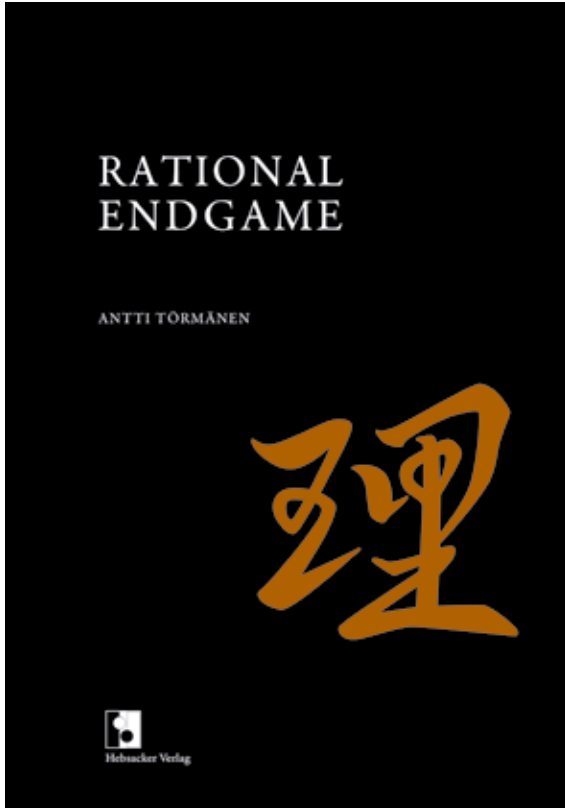
### Partnerverein: go4school e. V.

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





**Hebsacker Verlag**  
Go-Spielmaterial & -Bücher



Um im Endspiel besser zu werden, muss man lernen, wie man Gebiete und den Wert von Zügen berechnet. Egal, welchen Stil ein Spieler hat, am Ende einer Partie kommt es darauf an zu zählen. Deshalb ist es wichtig zu wissen, wie man das macht - das gilt für jeden Go-Spieler. Dieses Buch erklärt die Grundlagen der modernen Endspieltheorie in leicht verständlicher Form. Neben den Erklärungen werden Aufgaben präsentiert, damit der Leser das gerade Gelernte in der Anwendung vertiefen kann.

Der Inhalt richtet sich an Spieler aller Stärken. Anfänger werden feststellen, dass viele Endspielprinzipien, die sie lernen, auch für andere Phasen des Spiels von Nutzen sind und ihre Fähigkeiten insgesamt verbessern. Fortgeschrittene Spieler werden nach der Lektüre in der Lage sein, alles, was sie bisher gelernt haben, besser zu verstehen und auf den Punkt bringen zu können.

Hardcover ..... 27,00 Euro  
Softcover ..... 17,00 Euro

*»This is the most beautiful book design I have ever seen in a go book!«*

*John Power*

[www.go-spiele.de](http://www.go-spiele.de) • [www.hebsacker-verlag.de](http://www.hebsacker-verlag.de)

### Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

## Turniere und Veranstaltungen\*

### Juni

2-5 **松江市/Matsue (JP)**

40th World Amateur Go Championship

8-10 (Pfungsten) **Hamburg**

11. Kido-Cup, Ganztagsgymnasium Klosterschule, Westphalensweg 7, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 04263-6756847, tobias@berben.org, Anmeldeschluss: 12:00 Uhr

15/16 **Potsdam**

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

16 **Düsseldorf**

3. Düsseldorfer Mingren (Meijin) Kinderturnier, Turu Clubhaus, Feuerbachstraße 82, Kontakt: Ying Cheng, manuel\_ying\_cheng@yahoo.de, Beginn: 11:00 Uhr

20-23 **Darmstadt**

Darmstädter Go-Tage, Oetinger Villa, Kranichsteiner Straße 81, Kontakt: Birgit Petri, Petri\_B@web.de

21 (Fr) **Darmstadt**

Blitz-DM, Oetinger Villa, Kranichsteiner Straße 81, Kontakt: Pascal Müller, pascal.mueller87@gmx.de, 0176 62829456, Anmeldeschluss: 11:15 Uhr

22/23 **Kiel**

40. Kieler Go-Turnier, Christian-Albrechts-Universität, Ludwig-Meyn-Straße 11a, Kontakt: Heike Rotermund, 0151-43275576, Go-Turnier.Kiel@web.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

23-11 **Osaka**

Osaka Go Camp 2019

29/30 **Leipzig**

45. Leipziger Bergmannsturnier

### Juli

6/7 **Köln**

Kölner Turnier, Bürgerhaus Stollwerck, Dreikönigenstr. 23, Kontakt: Pierre-A. Chamot: 02204 65 8 23, pierre.chamot\_bl@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

6 (Sa) **Bremen**

2. Bremer Basami

6/7 **Alpirsbach**

1. Alpirsbacher Go-Turnier, Sulzbergforum, Sulzberg 12, Kontakt: Peter Nübel, heidelbeermueller@web.de, 07444 / 6216

6-13 **Dörverden**

12. Go-Seminar des Hebsacker Verlags

6-20 **Ischgl/Tirol (A)**

Go und Bergwandern mit Hayashi Kozo (6-Dan-Pro), Kontakt: Thomas Pfaff, Tel. 0631/13698, info-ischgl@go-in-kaiserslautern.org

12-15 **Kanazawa (JP)**

4th Japan Go Congress

20-4 **Bruxelles/Brussel (B)**

European Go Congress 2019

### August

3 (Sa) **Berlin**

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

10-25 **Glisno Wielkie (PL)**

Letnia Szkoła Go 2019/Polish Summer Go School 2019

11-16 **Wien (A)**

Vienna Go Camp 2019

17-19 **Buenos Aires (AR)**

Torneo Argentino 2019

\* Weiterführende und ggf. aktuellere Informationen auf der DGoB-Website unter [www.dgob.de/turniere](http://www.dgob.de/turniere)

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

