

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2019

94. Jahrgang

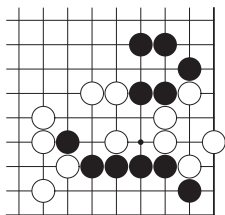


Inhalt

Kidocup-Masterclass (von T. Berben).....	Titel
Vorwort, Inhalt, Nachrichten.....	2–5
Turnierberichte	5–15
Freistil: Go auf höchstem Niveau	16–22
Partie Nerai/Heuchler vs. Petgo	22–24
Gorigami: Ein Go-Spieltisch mit Origami	25
Kinderseite(n)	26–27
Yoon Young Sun kommentiert (46, 1+2) ..	28–35
Impressum	35
Pokale	36–37
Fernostnachrichten	38–43
Der etwas andere Zug (30).....	44–51
Go-Probleme	51
Ausschreibung: DJGM	52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Organen	54
Anzeige: Hebsacker Verlag	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 44 von Yilun Yang



Die weiße Form wirkt dünn. Wie kann Schwarz das für sich ausnutzen? Die Lösung steht auf S. 5.

Vorwort

Mit dem Vorwort möchte ich mich dieses Mal besonders kurz halten, damit für Jenny Dittmann und Tim Cech mehr Raum bleibt ... ;-)

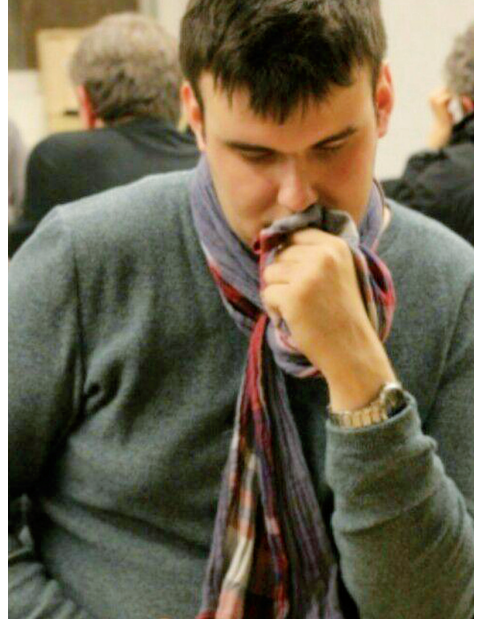
Tobias Berben

Hallo ihr Go-Spielerinnen und -Spieler,

wir sind die neuen Vorstandsmitglieder des DGoB. Wer wir sind? Wir sind Jenny Dittmann und Tim Cech. Eine 25-jährige Go-versessene Fachinformatikerin aus Berlin/Kiel, die sich so lange an einem Thema festbeißt, bis sie zu dem geplanten Ergebnis kommt, und ein stets verplanter, zum Chaos neigender 21-jähriger Student der Informatik aus Potsdam, der es nicht lassen kann, auf dem Go-Brett immer wieder dieselben Fehler zu machen, um alle zu widerlegen, die ihm sagten, dass das ein Fehler sei.

Manche mögen sich nun fragen: Was qualifiziert gerade uns dazu, in den Vorstand einzutreten? Die etwas non-chalante und pessimistische Antwort wäre: Weil es niemand anderes machen wollte und wir uns gegenseitig motiviert haben, über unseren Schatten zu springen, um selbst aktiv zu werden. Während zwar auch etwas Wahrheit in dieser Aussage steckt, ist folgendes nicht weniger wahr: Wir lieben Go! Wir spielen seit Jahren mit Begeisterung, haben gefühlte Unsummen ausgegeben, um auf Turniere zu fahren und andere Leute zu treffen, die dasselbe schöne Hobby mit uns teilen sowie mit ihnen wunderschöne „Handgespräche“ auf dem Brett zu führen. Gleichzeitig ist uns die formale Organisation der Go-Spieler in Deutschland nicht egal. Sicherlich ist es so, dass wir in Deutschland gegenüber anderen europäischen Ländern eine gerade unverschämt komfortable Position haben. Fast jede Woche findet in Deutschland irgendwo ein Turnier statt, in vielen Städten gibt es mindestens einen Go-Treff und es geschehen auch immer mal so wieder wunderbare Aktionen aus der Go-Community, wie es zuletzt durch die wunderbaren Streams anlässlich der Endrunde der deutschen Meisterschaft und des Jenaer Grand-Prix Bonus-Turniers zu bestaunen war.

Natürlich fänden wir es schön, wenn wir dazu beitragen können, diesen Status quo zu bewahren, aber wir wollen uns nicht nur damit begnügen, alles beim Alten zu belassen. Wir sehen vor allem zwei Punkte, die



wir angehen wollen. Den ersten Punkt wollen wir als „Verbesserung der Kommunikationsstrategie“ bezeichnen. In der Vergangenheit gab es auf allen Seiten Frust darüber, dass Kommunikation nicht optimal gehandhabt wurde. Das reichte von fehlenden Rückmeldungen bis zu nicht gut kommunizierten Entscheidungen des DGoB. Wir hoffen hier mithelfen zu können, etwas mehr Offenheit auf beiden Seiten zu schaffen und auch dadurch etwas die Motivation zu steigern, sich für die Verbands- und Funktionärsarbeit zu begeistern. Es ist uns immer eine Freude zu sehen, wenn Go-Spieler etwas für unser Hobby auf die Beine stellen. Vielleicht gleich vorneweg ein Appell an diejenigen, die zögern, vielleicht denken, dass nur hohe Dan-Spieler Projekte leiten sollten oder sie mehrere Jahre als Projektmanager gearbeitet haben müssen, um dafür qualifiziert zu sein: Das ist Quatsch! Wenn ihr eine Idee habt, wendet euch an das passende Fachsekretariat oder direkt an den Vorstand. Wir brennen darauf, euch zu unterstützen, euren Fantasien Leben einzuhauchen, aber ihnen auch auf den Zahn zu fühlen, falls dies nötig sein sollte. Dies kann aber nur funktionieren, wenn ihr mit uns redet – also redet mit uns!

Der zweite Punkt lehnt sich auch direkt an den ersten an. Der DGoB lebt durch seine Mitglieder. Wenn

ihr also ein Projekt oder eine Projektidee habt, sprecht uns ruhig an! Unser Herz schlägt dabei insbesondere für die Breitenförderung. Wir wollen hier nicht mal ansatzweise die Jugendförderung, die unsere Zukunft darstellt, und die Spitzenförderung, die uns nach außen repräsentiert, kritisieren, aber wir erkennen auch, dass die breite Masse der im DGoB organisierten Mitspieler eher im Bereich der Kyus und niedrigen Dans angesiedelt ist und – verzeiht diese Direktheit – schon etwas älter ist und daher von diesen zwei Bereichen nicht profitieren kann. Für diese Spieler wollen wir gezielte Angebote schaffen, die aus ihren indirekten Beiträgen an den DGoB finanziert werden. Uns schweben auch schon erste Ideen vor, aber wir wollen an dieser Stelle nicht zu genau auf diese eingehen, damit wir keine falschen Hoffnungen wecken, die vielleicht gar nicht erfüllt werden können. Wir werden aber natürlich zu gegebener Zeit an angemessener Stelle (also wahrscheinlich in der DGoZ) von unseren Projekten berichten und dazu einladen, an ihnen mitzuwirken. Für den Moment wollen wir aber mit diesen Ausführungen erst einmal schließen und hoffen auf eine offene und konstruktive Zusammenarbeit mit allen. Lasst uns zusammen (noch mehr) Go spielen!

Jenny Dittmann & Tim Cech

Fachsekretariat Soziale Medien

Seit Herbst letzten Jahres gibt es das neue Fachsekretariat Soziale Medien, das ich, Lars Gehrke, jetzt von Alena Scholz übernommen habe.

Der Deutsche Go-Bund hat neben seinem Facebook-Auftritt unter [facebook.com/DeutscherGoBund](https://www.facebook.com/DeutscherGoBund) auch einen Instagram-Account unter [instagram.com/deutschergobund](https://www.instagram.com/deutschergobund) und auch einen Twitter-Account unter twitter.com/deutschergobund.

Bei wichtigen Ereignissen (Deutsche Meisterschaft, Deutsche Jugendmeisterschaft, Deutsche Paar-Go-Meisterschaft, Deutsche Damenmeisterschaft, Deutsche Mannschaftsmeisterschaft, Deutsche Blitzmeisterschaft, HPM, Auslandserfolge, usw.) bitte, wenn es möglich ist, Bild und Kurztext neben turniere@dgoB.de auch an fs-socialmedia@dgoB.de für die Veröffentlichung im Internet senden. Bei sonstigen wichtigen Hinweisen oder öffentlichkeitswirksamen Belangen könnt ihr mich natürlich über die genannte Mailadresse anschreiben.



Lars Gehrke

Fotowettbewerb „Go-Spielen in Deutschland“

Das Fachsekretariat Soziale Medien des Deutschen Go-Bundes e. V. veranstaltet dieses Jahr einen Fotowettbewerb! Das Motto des Fotowettbewerbs ist „Go-Spielen in Deutschland“. Teilnahmeberechtigt ist jedes Mitglied des Deutschen Go-Bundes. Die Bilder können per Email an fs-socialmedia@dgoB.de mit dem Betreff „Fotowettbewerb 2019 [Euer Name]“ und ggf. einer Kurzbeschreibung im Emailtext zugesendet werden. Jede Einsendung per Email bekommt innerhalb von wenigen Tagen eine kurze Rückmeldung, dass die Email und das Foto angekommen sind. Wenn nach einer Woche immer noch keine Antwort kam, ist irgendetwas schief gelaufen und ich bitte um erneute Kontaktaufnahme, evtl. auch auf anderen Wegen (s. DGoB-Adressen). Einsendeschluss ist der 15. September 2019, 23.59 Uhr.

Dieser Fotowettbewerb dient dazu viele schöne Go-Fotos auf den offiziellen Social-Media-Kanälen des Deutschen Go-Bundes zu veröffentlichen. Deswegen: Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer an dem Fotowettbewerb muss alle Rechte an dem eingesendeten Bild haben und willigt ein, dass das Bild durch den DGoB im Internet veröffentlicht wird. Nach dem 15. September wird eine dreiköpfige Jury bestehend aus Jenny Dittmann (DGoB-Vorstand), Tim Cech (DGoB-Vorstand) und mir, Lars Gehrke (FS Soziale Medien), den ersten, zweiten und dritten Platz unter allen Einsendungen auswählen. Die Preisgelder sind: 150 Euro für den ersten, 100 Euro für den zweiten und 50 Euro für den dritten Platz. Bewertungskriterien sind Bildgestaltung, Technik, Umsetzung des Mottos und die erzielte Wirkung. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

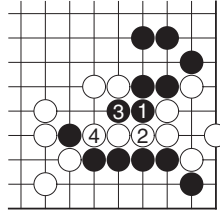
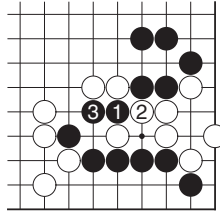
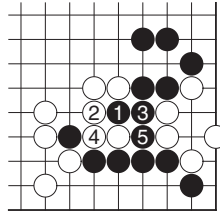
DGoB-Vorstand

Der DGoB-Vorstand ist so organisiert, dass die einzelnen Mitglieder des Vorstandes zuständig sind für bestimmte Fachsekretäre. Das bedeutet nicht, dass sie konkrete Aufgaben haben, sie müssen nur auf Anfragen reagieren und dafür sorgen, dass das jeweils zuständige Fachsekretariat seine Arbeit machen kann.

Archiv
 Bundesliga
 Conventions
 Datenschutz
 DiGoP
 Deutschland-Pokal
 Meisterschaften
 Go und Internet
 Kinder und Jugend
 Nachwuchs
 Presse
 Profi
 Recht
 Regeln
 Spitzensport
 Soziale Medien
 Turniere
 Werbematerial
 Zentraler Bankeinzug
 Zentr. Mitgliederverwaltung
 DGoZ

Bernhard Kraft
 Jenny Dittmann
 Bernhard Kraft
 Bernhard Kraft
 Michael Marz
 Tim Cech
 Michael Marz
 Jenny Dittmann
 Tim Cech
 Michael Marz
 Frank Quathamer
 Frank Quathamer
 N.N.
 Bernhard Kraft
 Michael Marz
 Tim Cech
 Jenny Dittmann
 Jenny Dittmann
 Frank Quathamer
 Bernhard Kraft
 Frank Quathamer

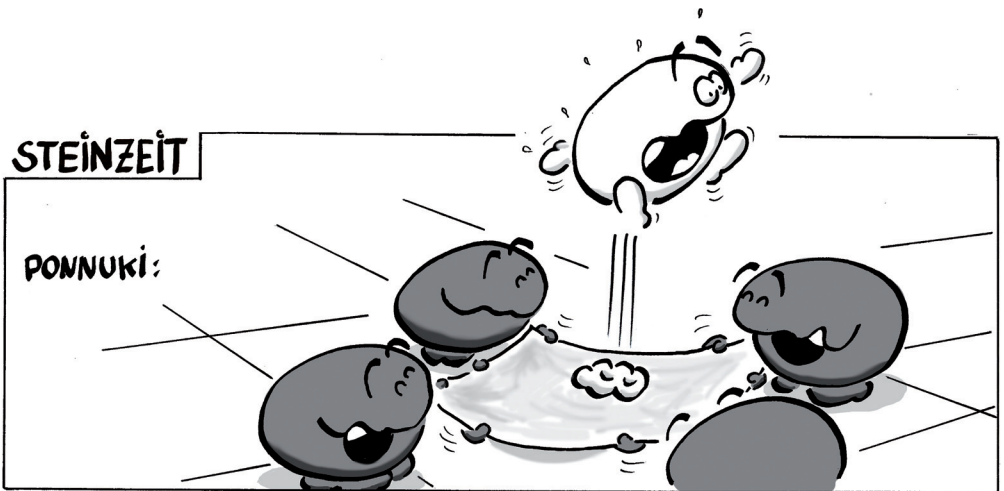
Lösung zu Retten und Fangen 44



Der erste Zug im ersten Dia. ist wunderbar, denn er kreiert zwei Schnittpunkte in der weißen Form, die dann Miai sind – Weiß kann nicht mehr anbinden. Wenn Weiß mit 2 im zweiten Dia. von der anderen Seite Atari gibt, dann streckt Schwarz einfach auf 3. Danach ist Weiß einfach am Rand gestorben. Falsch ist dagegen, mit 1 im dritten Dia. einfach direkt durchgehen zu wollen, denn nach 4 hat Weiß seine Gruppe am Rand einfach nach außen hin angebunden.

STEINZEIT

PONNUKI:



LV-BST Blitz-Go Meisterschaft 2019

Am vergangenen Samstag, 25. Mai, fand zum ersten Mal seit sehr langer Zeit wieder eine Blitz-Go Meisterschaft im Go-Landesverband Brandenburg/Sachsen/Thüringen statt. Mit immerhin vier Teilnehmern aus Jena und einem Gast aus Zwickau waren wir für die neue Erstauflage nicht schlecht besetzt. Bei vier Teilnehmern schrieb unsere Turnierordnung ein sechsfaches Jeder-gegen-Jeden vor. D. h., es standen jedem einzelnen ganze 18 Blitzpartien bevor. Oh man, selbst bei 10 min Sudden Death pro Partie eine echte Herausforderung für einen Tag. Nachdem wir für die ersten beiden Runden insgesamt eine Stunde brauchten, wurde dem einen oder anderen Teilnehmer auch prompt ein wenig mulmig zumute: „2 Runden = 1 Stunde. Ich muss noch 16 Partien spielen = noch 8 Stunden!? Und da ist noch nicht mal meine Mittagspause eingerechnet ...!“ Tja, und da es bereits 12 Uhr war, wurden erste Vermutungen laut, dass wir wohl noch nach 21 Uhr mit unseren Blitzpartien beschäftigt sein würden. Aber weit gefehlt! Angespornt von unseren Hochrechnungen, wurden wir mit jeder gespielten Partie schneller

und die Pausen zwischen den Partien kürzer, so dass wir am Ende doch tatsächlich knapp vor 20 Uhr fertig waren und den Spielort wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurückgebracht hatten. Erster Platz mit 17 Siegen aus 18 Partien wurde Thore von Erichsen (3d, Jena), der sich durch seinen Sieg bei unserem lokalen Qualifikationsturnier für die Teilnahme an der Deutschen Blitz-Go Meisterschaft am 21. Juni in Darmstadt qualifiziert hat und (hoffentlich) unseren Landes-

verband dort erfolgreich vertreten wird. Auf den Plätzen zwei, drei und vier folgten Lena Gauthier 1k, Alexander Wenzel 4k und Karsten Graf 3k, allesamt aus Jena.

Insgesamt war es – trotz der Geschwindigkeit beim Spielen – ein entspanntes Turnier in lockerer Runde, das einige Überraschungen bereithielt: Mit dem einen oder anderen übersehenen Atari wurde so manch eine schon seit langem tot geglaubte Gruppe wiederbelebt oder es wurden Steine gefangen, die in der Theorie eigentlich hätten „unfangbar“ sein müssen. Ich denke, wir alle können nach diesem kleinen Turnier die eine oder andere neue Go-Anekdote zum Besten geben und blicken nun mit Spannung auf die nächsten Blitz-Partien im Juni in Darmstadt!



Die drei Erstplatzierten mit Tabelle im Hintergrund (v.l.n.r.):
Lena Gauthier 1k, Thore von Erichsen 3d und Alexander Wenzel 4k

An dieser Stelle bleibt mir nur noch eines zu verkünden: Nachdem die Neuauflage allen Beteiligten gut gefallen hat und wir auch in Zukunft allen LV-BST Mitgliedern die Gelegenheit bieten wollen, sich für die jährlich stattfindende Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft zu qualifizieren, werden wir auch in den kommenden Jahren ein Blitz-Go-Qualifikationsturnier in unserem Landesverband Brandenburg-Sachsen-Thüringen austragen.

Lena Gauthier

Trierer Tengen - diesmal mit ganz besonderen Schulteams

von Marc Oliver Rieger

Zum achten Mal fand am 25. Mai das Kinder- und Jugend-Go-Turnier des Trierer Konfuzius-Instituts statt, wie immer auf dem kleinen 9×9-Brett. Zeit, etwas Neues auszuprobieren: Statt die Teilnehmer in verschiedenen Altersgruppen gegeneinander antreten zu lassen, veranstalteten wir diesmal ein Mannschaftsturnier, primär für Schulmannschaften, aber auch offen für Mix-Teams. Ob das gutgehen würde? Würde es einzelne Spieler nicht vielleicht eher abschrecken? Nun, das Turnier ist vorbei und unser Experiment hat super funktioniert, wie die stark gestiegene Teilnehmerzahl (über 40 Kinder) zeigte. Der wichtigste Vorteil: Trotz beträchtlicher Spielstärkeunterschiede (Dan-Spieler und Anfänger waren dabei) und ohne Vorgaben gab es jede Menge spannender Partien. Wie haben wir das geschafft?

Nun, die Teamspiele fanden auf ganz besondere Art statt: Jeder Spieler war jeweils dreimal hintereinander dran, dann sein Teamkollege u.s.w. Also eigentlich war das ganze eine Art "Relay-Go", nur eben auf 9×9 und ohne Coach.

Warum drei Züge? Nun, normales Paigo oder Rengo kriegen kleine Kinder ja nicht so gut hin. (Da haben ja manchmal selbst Erwachsene Schwierigkeiten mit der Reihenfolge der Spieler!) Die drei Steine aber mussten aus einer Dose vom Tisch hinter den Spielern geholt werden, und so war immer klar, wer dran war, und wann ein Spielerwechsel stattfand. Versehenlich einen Zug zu viel machen, ging nicht.

Dadurch, dass es nun in den Teams eigentlich immer einen schwächeren Spieler gab, kam auch genügend Zufall ins Spiel, was zu lauter spannenden

Partien führte. Kein Sieg war sicher, solange noch ein spielentscheidendes Atari ging ... Weiterer positiver Effekt: Vor Partiebeginn konnten die Kids kaum einschätzen, wie stark das gegnerische Team war, was die Spannung dann noch mal erhöhte. Kurz und gut: Ich kann den Turniermodus wärmstens zur Nachahmung empfehlen!

Am Ende nach 6 Runden lagen drei Teams mit je 5:1 an der Spitze, die sich noch nicht mal reihum geschlagen hatten, so ähnlich stark waren die nachfolgenden Teams. Das "ratingbeste" Team DEITSCH Wuppertal 1 (Li Shizhao 4k und Ryan Sun 14k) schaffte es nur auf Platz 3, denn das "All-Girls-Team" vom Angela-Merici-Gymnasium Trier (Angelika Rieger 10k und Emilia Brünicke 18k) bezwang den Favoriten in der letzten Runde mit 1,5 Punkten und gewann damit das Turnier. So wurden sie dann auch gleich Trierer Schulmeister, ganz knapp vor dem Auguste-Victoria-Gymnasium Trier mit Emanuel Schaaf 2d, Emilia Schaaf 18k und Miao-Yan Law 20k, denen am Ende nur ein SOS-Pümpchen fehlte.

Beste nicht-Trierer Schule wurde die International School on the Rhine, beste Grundschule die Grundschule Tarforst. Einen Sonderpreis gab es für das starke KITA Team aus Düsseldorf, dessen Spieler um ein Haar den Turniersieger geschlagen hätten und das am Ende Platz 11 von 21 gemeldeten Mannschaften belegte.

Abgerundet wurde das Turnier noch durch eine Runde Renn-Go Luxemburg/Frankfurt gegen Düsseldorf/Wuppertal und eine Siegerehrung mit Preisen für alle.



11. Kidocup Hamburg

von Antonius Claasen

Wie immer begann das Turnier für mich am Freitagnachmittag, als wir begannen, die Klosterschule in Hamburg in eine Spielstätte für den Kidocup umzubauen. Wie immer erhielten wir Hilfe von einer großen Gruppe von Spielern aus Hamburg

207) Spieler dazu bringen, uns zu besuchen und loszulegen.

In diesem Jahr wollte ich ein ruhiges Wochenende in meinem eigenen Haus verbringen, mit nur wenigen geladenen Gästen. Artem Kachanovskyi, der Gewinner des letzten Jahres, fragte mich, ob er wieder in meiner Wohnung wohnen könne. Nachdem ich zugestimmt hatte, geschah plötzlich eine große Überraschung und ich landete stattdessen bei 15 Personen in meiner Wohnung. Artem hatte auch JIGS (Jena International Go School) eingeladen und so hatte ich 4 Spieler aus der TOP8-Gruppe und mehr oder weniger die gesamte Klasse der JIGS-Schüler. Ich bereue keine Minute davon, bis nach dem Turnier, als mich alle Energie irgendwie verließ und ich fast einen



und einigen Frühankömmlingen aus dem Ausland.

Dank der großzügigen Unterstützung von Kido Industrial Co. Ltd. konnten wir wieder ein Turnier im koreanischen Stil und mit beachtlichem Preisgeld veranstalten: Eine Spitzengruppe, ein Hauptturnier mit Sonderpreisen für Frauen und Jugendspieler und ein Kinderturnier für Spielbegeisterte unter 12 Jahren – und wieder konnten wir über 200 (um genau zu sein



Yoon Young Sun 8p schaut beim Kinderturnier des Kidocups zu



Joachim Beggerow 3d inspiziert das breite Angebot koreanischer kulinarischer Köstlichkeiten

ganzen Tag lang schlief, nachdem der letzte Gast gegangen war. Im nächsten Jahr können gerne alle wiederkommen, wenn mein Akku wieder aufgeladen ist.

Samstag nach der Eröffnungsfeier, wie in jedem Jahr, konnten alle Spieler ein heißes und sehr leckeres koreanisches Essen bekommen, gefolgt von einer super Party mit kostenlosen Getränken für alle Teilnehmer.

Kido Cup Kinderturnier

Am Sonntag wurde von Stefan Budig und mir ein Kinderturnier mit 18 Spielern organisiert. Wir hatten auch professionelle Hilfe von Yoon Young Sun 8p.



Artem Kachanovskyi 2p (l.) bei der Siegerehrung mit Tobias Berben

Kidocup Hauptturnier 2019 (Plätze 1-50 von 181)

Pl.	Name	Club	Grad	1	2	3	4	5	6	Punkte	ScoreX	SOS	SOSOS
1	Kim Young-Sam	JenaIGS	7 Dan	4+	2+	8+	3+	5+	7+	6	31	172	1014
2	Kamegawa Keiji	Oberursel	6 Dan	11+	1-	9+	7+	3+	6+	5	30	171	1013
3	Savolainen, Javier-A.	Helsinki	5 Dan	6+	10+	5+	1-	2-	15+	4	29	172	1003,5
4	Oh, Lluis	Pedra	6 Dan	1-	6+	12-	18+	13+	5+	4	29	167	1000,5
5	Pittner, Arved	Berlin	4 Dan	14+	7+	3-	12+	1-	4-	3	28	171	1008,5
6	Shakhov, Kim	JenaIGS	6 Dan	3-	4-	21+	8+	9+	2-	3	28	170	990,5
7	Danek, Vladimir	Praha	5 Dan	17+	5-	15+	2-	12+	1-	3	28	169	997
8	Bantla, Chafiq	JenaIGS	4 Dan	36+	14+	1-	6-	11+	13+	4	28	164	991
9	Kachanovskiy, M.	Rivne	4 Dan	13+	11+	2-	16+	6-	20+	4	28	164	986,5
10	Kacwin, Christopher	Bonn	4 Dan	18+	3-	13-	46+	14+	12+	4	28	161	962,5
11	Jeon Jung Yung	Seoul	5 Dan	2-	9-	14+	13-	8-	19+	2	27	166	981,5
12	Weinert, Tobias	Bielefeld	4 Dan	32+	17+	4+	5-	7-	10-	3	27	165,5	974
13	Schomberg, Niels	Darmstadt	4 Dan	9-	26+	10+	11+	4-	8-	3	27	165	980
14	Tang Keyun	Berlin	5 Dan	5-	8-	11-	17+	10-	16+	2	27	163	981
15	Knauf, Barbara	Köln	3 Dan	24+	27+	7-	26+	16+	3-	4	27	158,5	961,5
16	Wilms, Maike	Hamburg	2 Dan	33+	19+	17+	9-	15-	14-	3	26	160	941
17	Jung Chang Da	Seoul	6 Dan	7-	12-	16-	14-	26+	23-	1	26	159	966,5
18	Marz, Manja	JenaIGS	3 Dan	10-	48+	20+	4-	23-	28+	3	26	157	925,5
19	Budahn, Michael	Berlin	3 Dan	30+	16-	26-	24+	22+	11-	3	26	154,5	933,5
20	Ulbricht, David	Münster	2 Dan	22+	28+	18-	36+	25+	9-	4	26	154,5	927
21	Heinrich, Soeren	Hamburg	2 Dan	31+	24+	6-	25-	47+	26+	4	26	152,5	917
22	Walaszewski, M.	Bydgoszcz	2 Dan	20-	37+	28+	23+	19-	29+	4	26	152	903,5
23	Cinar, Emre	Ratingen	1 Dan	38+	41+	27+	22-	18+	17+	5	26	151	905
24	Ente, Lisa	Hannover	3 Dan	15-	21-	-	19-	38+	43+	2	25	150	886,5
25	Knauf, Torsten	Kiel	2 Dan	27-	29+	30+	21+	20-	-	3	25	149	887
26	Huang Haisen	Anhui	4 Dan	34-	13-	19+	15-	17-	21-	1	25	158	926,5
27	Arba, Alexandru	Berlin	1 Dan	25+	15-	23-	30+	28-	39+	3	25	152,5	899
28	Wandelt, Lukas	Oldenburg	1 Dan	37+	20-	22-	49+	27+	18-	3	25	150	902,5
29	Marz, Michael	Jena	2 Dan	47+	25-	40+	31+	36+	22-	4	25	148	888
30	Ramlow, Uwe	Frankfurt	2 Dan	19-	31+	25-	27-	58+	36+	3	25	147,5	898,5
31	Lajunen, Pekka	Helsinki	3 Dan	21-	30-	37+	29-	51+	40+	3	25	147	875,5
32	Choi Byung-Jin	Möncheng.	4 Dan	12-	-	-	-	-	-	0	24	147	885,5
33	Heuchler, Sebastian	Paderborn	3 Dan	16-	-	60+	-	-	-	1	24	142	848
34	Claasen, Tonny	Hamburg	4 Dan	26+	36+	-	-	-	-	2	24	137	841
35	Mex, Gerd	Göttingen	1 Dan	39-	42+	50+	43+	-	-	3	24	137	815
36	Kim Ryang Ser	Seoul	4 Dan	8-	34-	46-	20-	29-	30-	0	24	155	891
37	Millies, Oliver	Hamburg	3 Dan	28-	22-	31-	40-	61+	47+	2	24	145,5	866
38	Wolff, Martin	Hamburg	3 Dan	23-	47-	57+	56+	24-	48+	3	24	143,5	851
39	Boeger, Helge	Fallingb.	1 Kyu	35+	40-	69+	44+	41+	27-	4	24	143	850,5
40	Meyer, Juergen	Recklingh.	1 Dan	70+	39+	29-	37+	48+	31-	4	24	142	859
41	Spletstoesser, Peter	Hamburg	2 Dan	69+	23-	49-	42+	39-	55+	3	24	141	847,5
42	Donle, Isabel	Berlin	1 Kyu	44+	35-	58+	41-	59+	51+	4	24	140	834,5
43	Arba, Andrei	Berlin	1 Dan	59+	69+	48+	35-	49+	24-	4	24	139,5	846
44	Lebedev, Arkadij	JenaIGS	1 Kyu	42-	72+	45+	39-	50+	49+	4	24	139	832,5
45	Czernia, Rafael	Gütersloh	1 Kyu	67+	50-	44-	52+	56+	54+	4	24	138	807,5
46	Bachmann, Fynn	Heidelberg	2 Dan	-	-	36+	10-	-	-	1	23	140	844
47	Moldovan, Christian	Essen	1 Dan	29-	38+	-	55+	21-	37-	2	23	143	849
48	Bringmann, Torsten	Oslo	1 Dan	51+	18-	43-	70+	40-	38-	2	23	142	855,5
49	Laplagne, Santiago	Buenos A.	1 Kyu	60+	68+	41+	28-	43-	44-	3	23	141	829
50	Pittner, Thomas	Berlin	1 Kyu	57+	45+	35-	51-	44-	59+	3	23	140,5	823



Auf dem Schulhof konnte man beim Kidocup bestes Wetter genießen

Kidocup Top 8

In der ersten Runde gab es keine Aufregung, in der zweiten Runde war die erste Aufregung zu verzeichnen, als Andrii Kravets gegen Rémi Campagnie unterlag. Rémi gelang in Runde 3 eine zweite Überraschung, als er auch den zweiten Profi Artem Kachanovskyi besiegt und sich so in eine gute Position brachte, um den diesjährigen Kido Cup Top 8 zu gewinnen. Ich war am Ende des Spiels dabei und sah die Enttäuschung in den Augen von Artem.

In Runde 4 verlor Andrii Kravets erneut, diesmal gegen Stanislaw Frejlak. Am Ende des Tages 2 führten Artem und Rémi die Gruppe mit jeweils 4 Punkten an. Und so wurde erst am letzten Tag entschieden, wer das Turnier gewinnen würde. Für Rémi waren die Chancen etwas besser, da Artem gegen die beiden stärksten Gegner des Feldes spielen sollte.

Als ich mir die Spieler während der Spiele ansah, sah ich, dass alle alles gaben, um ihre Spiele zu ge-

Kidocup European Top 8 2019

Pl.	Name	Club	Level	1	2	3	4	5	6	7	Punkte
1	Kachanovskyi, Artem	Rivne	2 Pro	5+	7+	3-	8+	2+	6+	4+	6
2	Frejlak, Stanislaw	Warszawa	7 Dan	8+	5-	6-	4+	1-	7+	3+	4
3	Campagnie, Remi	Orsay	6 Dan	6-	4+	1+	7+	5+	8-	2-	4
4	Kravets, Andrii	Rivne	1 Pro	7+	3-	8+	2-	6+	5+	1-	4
5	Krushelnyskiy, Valerii	Rivne	5 Dan	1-	2+	7-	6+	3-	4-	8+	3
6	Burzo, Cornel	Baia Mare	7 Dan	3+	8-	2+	5-	4-	1-	7+	3
7	Grigoriu, Elian Ioan	JenalGS	5 Dan	4-	1-	5+	3-	8+	2-	6-	2
8	Boviz, Dominik	Budapest	6 Dan	2-	6+	4-	1-	7-	3+	5-	2

Turnierberichte

winnen. Ich sah viel Intensität und noch mehr Hunger nach Sieg, mit viel Konzentration.

Am Ende konnte Artem seinen Titel verteidigen, indem er beide Spiele gewann, während Rémi beide Spiele verlor.

Das Hauptturnier

Im Hauptturnier, wo ich immer als Joker (Geist) gespielt habe, sollte ich dieses Jahr etwas anderes tun. Und wie immer läuft das Leben anders ab als erwartet. Ich spielte in Runde eins und zwei des Hauptturniers und gewann beide Spiele. Der Sonntag brachte uns fast eine große Überraschung, als Kim Young-Sam 7d einen Fehler machte, indem er eine Shicho (Leiter) falsch las und fast ein Spiel verlor.

Mit 181 Teilnehmern im Hauptturnier ist der Kido Cup das größte Wochenendturnier Europas neben dem EGC-Wochenendturnier. Was mir am besten gefallen hat, war, dass in diesem Jahr viele (mehr als im letzten Jahr) Spielerinnen am Turnier teilnahmen.



Zwischen den Runden wurden auch andere Spiele gespielt

Der diesjährige Preis für die beste Spielerin wurde von Barbara Knauf 3d gewonnen und der beste Jugendspieler im Turnier war Emre Cinar 1d.

Der Gewinner des Hauptturniers ist Kim Young-Sam, der dann doch wie erwartet alle seine Partien gewann.

Das Omikron Rengo-Turnier

Am diesjährigen Rengo-Turnier nahmen 44 Teams und wieder viele junge Spielerinnen und Spieler



Das Omikron Rengo-Turnier am Sonntag war wieder sehr beliebt

Omikron Rengo-Turnier 2019 (Plätze 1–10 von 44)

Pl. Name	Level	Rating	1	2	3	4	5	6	Punkte	SOS	SOSOS
1 Marz / Marz	2 Kyu	1898	8+	35+	5+	19+	4+	2+	6	22,5	94,5
2 Arba / Tang	3 Dan	2306	7+	38+	4+	10+	3+	1-	5	25	91
3 Breitenbauch / Gavigan	12 Kyu	949	43+	28+	12+	6+	2-	-	4	16,5	70
4 Pak / Tawussi	6 Kyu	1513	23+	18+	2-	16+	1-	-	3	20	81,5
5 Kachanovskyi / Nagel	1 Dan	2130	9+	30+	1-	17+	-	-	3	15	59
6 Li / Xing	2 Kyu	1885	31+	11+	13+	3-	-	-	3	13,5	52
7 Donle / Schomberg	2 Dan	2165	2-	20+	27+	18+	-	-	3	13	61
8 Ok / Huang	2 Dan	2181	1-	33+	32+	15+	-	-	3	13	58
9 Bantla / Knauf	3 Dan	2319	5-	31+	22+	13+	-	-	3	12	51,5
10 Kacwin / Klupsch	2 Kyu	1899	41+	27+	14+	2-	-	-	3	11	63

teil. Mit schönen 20 Minuten und Sudden Death war das Turnier für mich eine gute Möglichkeit, einige nette Spiele mit meiner jungen Partnerin Arwen Pittner 14 kyu zu spielen, die für ihr Niveau überraschend stark spielte. Es siegte mit Manja und Ferdinand Marz ein Mutter-Sohn-Team.

Siegerehrung

Bei der Preisverleihung waren die meisten Spieler wie in jedem Jahr noch anwesend, denn es gab wie immer eine Verlosung, bei der einige schöne und wertvolle Preise von allen Teilnehmern gewonnen

werden konnten, wenn sie sich zum Turnier vorangemeldet hatten. Als Hauptpreis gab es in diesem Jahr eine Teilnahme am einwöchigen Go-Seminar mit Yoon Young Sun 8p zu gewinnen.

Abschließend möchte ich mich im Namen aller Teilnehmer bei allen Profis bedanken, die so freundlich waren, das ganze Wochenende für Simultanpartien und Spielanalysen zur Verfügung zu stehen.

Und nach der Preisverleihung arbeiteten einige noch daran, das gesamte Turniermaterial wieder einzupacken und die Spielstätte in eine Schule zurück zu verwandeln ...



Eine Top-8-Partie pro Runde wurde auf Twitch gestreamt – mit über 4.000 Zuschauern im Maximum

Turniernotizen

5. European Go Grand Slam Tournament

Das Grand-Slam-Turnier vom 25. bis 28. April in Berlin hat Mateusz Surma 2p (Polen) im Finale gegen Artem Kachanovskiy 2p (Ukraine) gewonnen. Den dritten Platz belegte Ilya Shikshin 3p (Rusland).

International City Team Tournament (China Cup)

International Power (Oscar Vazquez, Cornel Burzo, Keyun Tang, Li Ting) hat ungeschlagen den China Cup in Berlin gewonnen. Zweiter wurde Aston Cup (Tanguy Le Calvé, Nikola Mitic, Dusan Mitic).

Hessen-Meisterschaft (Vorrunde)

Am Sonntag, 5. Mai, trafen sich acht Spieler in Frankfurt, um den nächsten Herausforderer um die Hessen-Meisterschaft auszuspüren. Nach drei Runden gewann Pascal Müller 3d und wird somit auf den Darmstädter Go-Tagen mit Chen Feiyang 3d den nächsten Hessen-Meister ausspielen.

Landesverbandsmeisterschaft im LV-BST

Nach einem schönen Wochenende am 13. und 14. April in Chemnitz bleibt uns die Erfahrung, dass auch Turniere im Landesverband mit der vorhandenen Unterstützung sehr machbar sind und wir mit der positiven Resonanz definitiv weiteres planen werden. Es wurde in 2 Gruppen gespielt und klare Siegerin der Gruppe A ist Virzhinia Shalneva 4d, gefolgt von Hans Zötzsche 1d und Lena Gauthier 1k. Die Gruppe B gewonnen hat Uwe Borowski 6k.

4. Süddeutsches Schüler-Go-Turnier

Initiiert von go4school gab es am 11. Mai zum 4. Mal ein Süddeutsches Go-Schülertreffen in Ulm. Neben dem Marathonturnier auf allen Brettgrößen gab es ein Turnier um die Süddeutsche Go-Schülermeisterschaft, welches Daniel Tchoudovski 5k vor Magdalena Polanska 7k und Tobias Hoffmann 17k, alle aus Erding, gewann. Etwas bedauerlich war, dass wegen des wohl ungünstigen Termins mit 24 nur etwa halb so viele Teilnehmer*innen wie im letzten

Jahr antraten. Positiv war die Unterstützung der Ulmer Gospicler und die Zusage der Schulleiterin und des betreuenden Lehrers, dass im kommenden Jahr Ort und Catering gesichert sind.

32. Dresdner Go-Turnier 2019

Dieses Jahr haben am 4. und 5. Mai 31 Spieler an unserem Turnier teilgenommen. Wir haben uns sehr gefreut, dass 10 Jugendliche und Kinder dabei waren. Daniel Krause (2d, B) hat das Turnier souverän vor Lena Gauthier (1k, J) und Steffen Mazanek (2k, DD) gewonnen. Vier Spieler konnten 4 Punkte erreichen: Robert Lukin (J), Jörg Lindhorst (SLF), Paul Köhler (HB) und Nicolas Daetz (GR).

Außerdem haben wir dieses Jahr erstmalig parallel ein 13×13-Turnier gespielt. Die Kategorien Siege und Anzahl Spiele gingen an Paul Grünler (DD), die beste Gewinnquote hatte Lena Gauthier (J).

Wir konnten attraktive Geld- und Sachpreise vergeben. Vielen Dank an alle Teilnehmer und Helfer für das schöne Turnier. Obwohl das Wetter in diesem Jahr nicht so gut war, konnten wir unser Grillfest am Samstag regenfrei durchführen. Das Turnier findet nächstes Jahr voraussichtlich am zweiten Maiwochenende (9./10. Mai) statt.

11. Straßburger Turnier

Kim Seong-Jin (8d/Berlin) hat das Straßburger Turnier gewonnen. Zweiter wurde Kim Young-Sam (8d/Jena) vor Thomas Debarre (7d/Strasbourg). Bei der parallel stattfindenden EGF-Profi-Qualifikation konnte sich Tanguy Le Calvé (6d/Nantes) durchsetzen und wird damit siebter und vorerst letzter EGF-Profi.

Hamburger-Schnell-Go-Turnier

Am 4. Mai 2019 versammelten sich zum 5. Mal Klein und Groß zum Hamburger Schnell-Go-Turnier. Passend zum Jubiläum gab es auch einen Teilnehmerrekord von 19 Teilnehmern, 6 mehr als beim letzten Mal. Bei einem Setting von 30 min Sudden Death und 6 Komi wurden spannende Kämpfe mit voller Vorgabe ausgefochten. Und zwischen den Runden wurden hier und da Partien besprochen, doch am meisten haben die anwesenden Kinder sich draußen auf dem Schulhof des Spielortes trotz zeitweiligem Regen und Schnee

ausgetobt, da 30 Minuten natürlich viel zu viel Zeit für eine 19×19-Partie sind.

Gewonnen hat Jenny Dittmann 3Kyu (Kiel) mit einem 5:0, Maïke Wilms 3d und Wiebke Jürgens 11k (beide aus Hamburg) teilten sich mit je 4:1 den zweiten Platz und mit je einem 3:2 belegten dann sogar gleich vier Spieler den dritten Platz: Zion Kim 6k (Hamburg), Matthias Winzer 6k (Hamburg-Harburg), Milan Nguyen 21k (Hamburg) und Platon Osipenko 21k (Hamburg).

Rostocker Turnier

Das 18. Rostocker Go-Turnier fand am 18. und 19. Mai in Evershagen statt. Insgesamt haben 26 Teilnehmer den Weg nach Rostock auf sich genommen. Weil mit Volkmar Liebscher 4d und Christian Moldovan 1d alle Dan-Spieler nur am Samstag gespielt hatten, war der Kampf um die Medaillen am Sonntag um so spannender. Jenny Dittmann 3k konnte sich dabei mit fünf Siegen Gold sichern. Sie verwies durch ihre Siege Hans-Eckart Lühke 1k und Marcus Rölz 1k auf die Plätze, auch durch etwas Schützenhilfe von Matthias Hödtke 3k. Jakob Sichler konnte in seinem zweiten Turnier mit fünf Siegen ebenfalls zeigen, dass er nahe an den SDK-Rängen ist.

Den Teilnehmern wurde in der großzügig verglasten Aula viel Sonne und blauer Himmel geboten. Auch beim kulinarischen Angebot von frischem Salat und Brot bis hin zu Gimhap (koreanisches Sushi) war für viel Abwechslung gesorgt. Ein besonderer Dank an alle Freiwilligen im Hintergrund!

Paderborner Ponnuki

Christopher Kacwin (4d/Bonn), Niels Schomberg (4d/Darmstadt) und Rafael Czernia (1k/Gütersloh) haben sich am 25. und 26. Mai im Kreis geschlagen und teilen sich den ersten Platz. In 5 Runden ungeschlagen blieben Marc Beerbom (9k/Paderborn, 4 Siege/1 Jigo) und Thomas Haarhoff (10k/Paderborn, 3 Siege/2 Jigos).

11. Baduk Botschafter Cup

Sieger des 11. Baduk Botschafter Cups ist Arved Pittner 4d, der sich im Berliner Finale gegen Johannes Obenaus 6d durchsetzen konnte und damit im September den DGoB beim Korea Prime Minister Cup in Yeongwol vertreten wird. Herzlichen Glückwunsch!

Der Cup wurde diesmal im Format zweier getrennter Turniere durchgeführt: Den dritten Platz im Spitzenturnier errang Gabriel Wagner 3d aus Trier; das Hauptturnier gewann Kim Young-Sam 8d (Jena) vor Xiaocheng Hu 5d (Berlin) und Elian Ioan Grigoriu 5d (Jena). Der traditionelle Pokal der Senioren (Ü50) ging an Volker Stuhr 4k, beste Dame war Keyun Tang 5d (beide Berlin).

Europäische Paar-Go-Meisterschaft

Natalia Kovaleva (5d/Chelyabinsk) und Dmitrij Surin (6d/St. Peterburg) haben sich Ende April in Groningen ihren Titel als europäische Paar-Go-Meister zurückgeholt, die letztjährigen Sieger Ajgul Fazulzjanova (3d/Kasan) und Alexandr Dinerstein (3p/Kasan) wurde Zweiter. Auf Platz drei kamen Manja Marz (3d/Jena) und Lukas Krämer (6d/Bonn).



Freistil: Go auf höchstem Niveau

von Ingo Althöfer

Freistil-Spiel

2004 entwarfen Timo Klostermeyer und ich zusammen das Konzept des Freistil-Spiels. Gespielt wird eine Freistil-Partie in Realzeit – meist online – wobei jeder der beiden Gegner beliebige Hilfen nutzen darf. Damals hatten wir nur Schach im Sinn, aber natürlich lässt sich das Freistil-Konzept bei jedem Zwei- oder Mehr-Parteien-Spiel umsetzen.

„**Beliebige Hilfen**“: das können weitere Menschen sein, Computerprogramme (auf Hardware gleich welcher Art), Datenbanken, Literatur usw. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt – Freistil eben. Die Helfer eines Spielers müssen auch nicht im selben Raum wie der Spieler sein, sondern können zum Beispiel über Email, Chat oder Telefon mit dem "Chef" kommunizieren. Externe Helfer sind besonders gut einsetzbar, wenn die Partie selbst auch online gespielt wird. Da weiß der Gegenspieler typischerweise gar nicht, welche Hilfen alle eingesetzt sind – und er hält die seinen normalerweise auch geheim.

Eine ähnliche Freiheit bei der Wahl der Hilfsmittel gibt es beim Fernschach, wo ein Spieler aber zwei oder drei Tage Bedenkzeit für jeden seiner Züge hat. Das Besondere am Freistil-Spiel ist der Zeitdruck: Wenn man nur Minuten oder wenige Stunden für alle seine Züge hat, muss man sich genau überlegen, wie viel Helfer zum Einsatz kommen und wie die Kommunikations-Strukturen im Team sind.

Altenbeken 2004

Timo war Informatik-Student in Paderborn, und ich betreute als Externer seine Diplomarbeit. Wir tauschten uns per E-Mail aus, einige Male auch im persönlichen Gespräch. Im Juni 2004 trafen wir uns an einem Freitagabend im Bahnhof Altenbeken (Westfalen). Dort stieg ich auf meiner Reise von Jena nach Lage (Lippe) um und hatte zwei Stunden Aufenthalt eingeplant, während Timo den Katzensprung aus Paderborn machte. Wir saßen bei lauer Luft an einem der urigen Tische, ließen die Gedanken schweifen und kamen plötzlich auf die Idee Freistil-Blitzschach. Auch der Name „**Freistil-Schach**“ wurde an dem Abend geboren. Noch heute

stehen diese Tische auf dem etwas aus der Zeit gefallenem Umsteigebahnhof herum.



Computer-Schach und Computer-Go im Vergleich

Die Entwicklungen beim Computer-Schach und Computer-Go verliefen ganz verschieden. Die ersten kommerziellen Schachcomputer kamen 1978 in die deutschen Kaufhäuser. Nach und nach wurden die Programme besser und besser, bis sie (die käuflichen) seit dem Jahr 2005 stärker sind als alle menschlichen Spieler. Die menschliche Schachszene hatte also fast dreißig Jahre Zeit, sich an die immer stärker werdenden Kisten zu gewöhnen. Randbemerkung: Zur Geschichte der Mensch-Computer-Duelle im Schach gibt es ein sehr schönes aktuelles Buch von GM Dr. Karsten Müller (Hamburg) und Prof. Jonathan Schaeffer (Edmonton). Es ist in einfachem Englisch geschrieben und enthält viele Informationen, auch Fotos, die der Allgemeinheit vorher nicht bekannt waren. Übrigens: Schaeffer ist auch Leiter der Gruppe, in der David Silver und Aja Huang (beide bekannt aus der AlphaGo-Entwicklung) Postdoktoranden waren.

Beim Go-Spiel dagegen waren alle Computer-Programme bis 2005 schwach. Dann gab es die Monte-Carlo-Revolution, mit Stagnation auf starkem Amateur-Niveau ab 2013. Und plötzlich war Anfang 2016 der Überflieger AlphaGo von DeepMind da, direkt stärker als alle Menschen.

Kurz darauf folgte im Sommer 2017 AlphaGo Zero, eine Variante von AlphaGo, die nur basierend auf den Spielregeln alles selbst lernte und nach wenigen Wochen autonomen Trainings genauso stark war wie das AlphaGo vom Frühjahr 2017.

Seit dem Frühjahr 2018 gibt es mit Leela Zero ein mit Rechnungen auf vielen tausend Privat-PCs nach dem Prinzip von AlphaGo Zero entwickeltes und öffentlich verfügbares Programm, was spätestens im Sommer 2018 stärker war als alle menschlichen Spieler. Heute, im Frühsommer 2019, nutzen viele ernsthafte Turnier-Go-Spieler Leela Zero zur Analyse ihrer Partien.

Die unterschiedlichen Entwicklungen bei Schach und Go hatten eigenartige Folgen: Die starken Schachprogramme waren da, bevor das Internet allgegenwärtig wurde. So kam es nie dazu, dass Online-Schach-Turniere mit hohen Preisgeldern stattfanden, weil immer die Gefahr gesehen wurde, dass Teilnehmer unerlaubte Computerhilfe (in ihren privaten Räumen, von denen aus sie spielten) nutzen. Für das Thema „Computer-Betrug im Schach“ sei auf das Büchlein von Roland Voigt und dem Autor verwiesen.

Beim Go hingegen gibt es seit vielen Jahren hochdotierte Online-Turniere, und plötzlich, seit Herbst/Winter 2017/18, kam es immer wieder zu

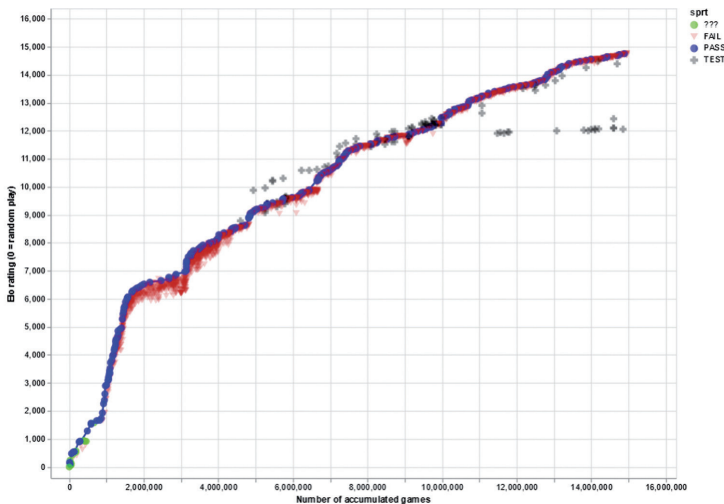
Verdachtsfällen wegen unerlaubter Computer-Hilfe. Die Sache eskalierte im März 2018 in der Europäischen Mannschaftsmeisterschaft. Von den sich ergebenden Verwerfungen zeugt ein Monster-Thread auf der Website lifein19x19.com mit 720 Beiträgen, geschrieben zwischen Ende März und Anfang Juli 2018: lifein19x19.com/viewtopic.php?f=10&t=1553. Den Thread hatte ich damals verfolgt; dabei kam mir das Freistil-Konzept wieder in den Sinn: beim Freistil gibt es keine Betrugsprobleme und man kann gleichzeitig Go-Spiel auf Spitzen-Niveau erleben.

codecentric ...

... ist eine deutsche Firma im Software-Dienstleistungs-Bereich. Mein ehemaliger Assistent Dr. Georg Snatzke (im Go-Spiel ein Amateur 3-dan) ist seit zwölf Jahren bei codecentric beschäftigt; zuerst in der Zentrale in Solingen, seit mehreren Jahren aber in München. codecentric hatte schon in den Jahren 2014 bis 2016 Go-Turniere zwischen starken Computer-Programmen und deutschen Spitzenspielern gesponsert, und 2017 auch den europäischen Go-Kongress in Oberhof.

Die erste Ankündigung der Freistil-Liga in der deutschen Go-Szene erfolgte Ende Juni 2018. Gespielt werden sollten Kämpfe an je zwei Brettern.

Zulassen wollte ich maximal acht Teams. Bis kurz vor Ende der Meldefrist am 31. August 2018 hatten sich erst zwei Mannschaften gemeldet, was mich etwas enttäuschte. Aber plötzlich kam eine Meldung nach der anderen und auf einmal waren es sieben Teams. Gespielt werden sollte ein Rundenturnier. Sieben Teams bedeutet, dass in jeder Runde eine Mannschaft spielfrei ist. Ich legte sieben Spieltage fest, zwischen Oktober 2018 und Anfang Mai



Spielstärke-Entwicklung bei Leela Zero

2019. Gespielt wurde jeweils mittwochs abends ab 20:30 Uhr. Nach Bekanntgabe der sieben Termine durfte jedes Team einen Tag benennen, an dem sie nicht gerne antreten wollten. Zwei Teams machten davon Gebrauch. Weil sich ihre Wunschausschlüsse nicht überschneiden, passte alles in einen Ablaufplan.

Losgehen sollte es am 10. Oktober. Doch wenige Tage vorher kam die Anfrage eines achten Teams, ob sie auch noch mitspielen könnten, weil acht Teams ja auch nur sieben Runden bräuchten. Es war nicht einfach, dem späten Teamleiter zu erklären, warum das nicht gut ging ...

Die sieben Freistil-Kapitäne

Von sechs der sieben Teams waren mir nur die Team-Kapitäne bekannt – das andere Team (Darmstadt) hatte mich vorab wissen lassen, dass sie einen Bonner Spieler (den amtierenden deutschen Meister Jonas Welticke) in ihren Reihen hatten, der im Notfall (bei nur ganz wenigen Meldungen) auch als eigenständiges Team antreten würde. Bei manchen Teams blieb es bis zum Schluss ein Geheimnis, wer außer dem Kapitän noch als menschlicher Helfer dabei war. Andere „verriet“ sich dadurch, dass sie bei den Kämpfen Accounts auf dem Go-Server nutzten, bei denen von früher her klar war, welcher Mensch sich dahinter verbarg.

Alle Mannschaften kamen aus westdeutschen Hochschul-Städten. Toll waren die fantasievol-len Team-Namen: DeepGreen (Darmstadt), Oktopus (Paderborn), Karlsruher Allerlei, Chris the brain & friends (Freiburg), AI Sensei (Hamburg), Oldenburger Ozas, Saargenhaft (Saarbrücken). Auch ein Sponsor hatte sich inzwischen gefunden: codecentric sagte 500 Euro Preisgelder zu, in der Aufteilung 250 – 150 – 100 auf die drei am Ende vorne liegenden Teams. Meine Vorab-Favoriten waren Hamburg und Darmstadt: Hamburg wegen des seit Jahrzehnten in der Spitze mitspielenden Kapitäns Benjamin Teuber, der mit *ai-sensei*.com sogar ein Startup leitet, das Dienstleistungen im Bereich der computer-unterstützten Analyse von Go-Partien anbietet; Darmstadt auch, weil dort der amtierende deutsche Meister mit an Bord war.

Besonderheiten der Liga-Regeln

Bei im Prinzip ganz einfachen Regeln hat das Go-Spiel ein Problem: Es gibt viele verschiedene Regel-Varianten, die bei knappem Spielausgang ganz verschiedene Ergebnisse liefern können. Das Problem der neuartigen Zero-Programme ist, dass sie jeweils für genau einen Regelsatz trainiert wurden – in den meisten Fällen auf **chinesische Regeln mit dem Komi-Wert 7,5**. Speziell die komma fünf Punkte stellen sicher, dass es keine Unentschieden geben kann, weil das Ergebnis auf dem Brett ohne Komi immer ganzzahlig ist.

Für Menschen ist es nicht so schwer, adhoc einen anderen Komi-Wert zugrunde zu legen; für Computer-Programme auf Basis neuronaler Netze, Monte-Carlo-Suche und Zero-Lernen ist es dagegen praktisch unmöglich, sich anzupassen. In der Freistil-Liga wurde aber, und das hatte ich absichtlich so festgelegt, um den Einfluss der Menschen zu stärken, mit Komi 7,0 und den für Computer komplizierteren japanischen Regeln gespielt. Das führte tatsächlich dazu, dass die Programme im Endspiel knapp stehende Stellungen mehrmals falsch einschätzten. Da war also kompetente menschliche Aufsicht gefragt.

Deutlich zu Tage trat das Problem in der Spitzenpaarung der Runde 4 zwischen Darmstadt und Karlsruhe. Der Kampf endete 1-1, wobei an beiden Brettern ein Jigo gezählt wurde. Das Erschrecken der Darmstädter war groß, als sich mit einer Stunde Abstand heraus stellte, dass eine der beiden Parteien gar nicht unentschieden geendet hatte, sondern mit einem knappen Darmstadt-Sieg. Die Server-Software hatte aber falsch ausgezählt (was bei den komplizierten japanischen Regeln immer mal vorkommt) und die Menschen hatten das Ergebnis akzeptiert. Nach fast vier Stunden Kampf waren sie zu müde gewesen für eine ganz genaue Kontrolle.

Leela Zero und was noch?

Leela Zero ist nicht das einzige öffentlich und kostenlos verfügbare Go-Programm im Zero-Stil. Daneben gibt es zum Beispiel ELF aus dem Forschungslabor der Firma Facebook und MiniGo. Leela, ELF und MiniGo sind alle drei sehr stark, wobei es je nach Stellungstyp deutliche Unterschiede

gibt. Teilnehmer an der Freistil-Liga konnten also nicht sicher sein, welches Programm der jeweilige Gegner nutzte. Perfektionisten (zum Beispiel das Team Paderborn) ließen neben den selbst genutzten Programmen gelegentlich auch andere Programme mitlaufen, um zu erkennen, ob der Gegner sich vielleicht auf genau diese Programme stützte.

Rechen-Kosten

Je schneller die genutzte Hardware ist, um so spielstärker sind die darauf laufenden Programme. Diese Einsicht führte dazu, dass einige Teams (insbesondere auch die, die am Ende auf den ersten drei Plätzen der Liga landeten) Rechenzeit in Cloud-Computern mit schnellen Grafikkarten mieteten. Dabei kam es zu Mietkosten im Bereich von 20 Euro pro Stunde. Dauerte eine Spielrunde etwa drei Stunden, so bedeutete die „volle“ Cloud-Nutzung Kosten von $2 * 3 * 20 = 120$ Euro für den einen Abend. Besonders ärgerlich war es da, wenn ein Gegnerteam nicht pünktlich um 20:30 Uhr antrat, sondern erst etwa eine halbe Stunde später. (Aus der „normalen“ Go-Bundeliga gibt es eine Kulanzregel: Man darf ohne Bestrafung bis zu 30 Minuten verspätet erscheinen.) Bei der Festlegung der Liga-Regeln hatte ich an diese Sache nicht gedacht und fühlte mich unwohl, wenn Teams mit großer Hardwarenutzung für die ersten 30 Minuten ihre Cloud-Miete für nichts zu entrichten hatten, weil der Gegner erst kurz vor 21 Uhr da war.

In einer Partie wollte das Team Paderborn in einer klar gewonnenen Stellung Kosten sparen. Sie stiegen aus der Cloud-Nutzung aus und ließen stattdessen den „normalen“ Heim-PC weiter rechnen.

Die Idee war nur bedingt gut, denn plötzlich wurde die Stellung zäher und zäher, und es war nicht klar, ob der „kleine“ PC den Sieg erhalten würde. Am Ende ging es aber gut.

Spiegel-Go

Ein Nachteil des Go-Spiels ist, dass ein Spieler eine ziemlich einfache Spiegelstrategie wählen kann: man beantwortet, solange es geht, den letzten Zug des Gegners um 180 Grad gedreht am Zentrum des Brettes. Natürlich gibt es Gegenmaßnahmen zum Spiegeln ... Aber der Gegner des Spiegeldenden kann

nie sicher sein, ob das Spiegeln immer fortgesetzt wird. Wenn er sich nämlich darauf verlässt, kann der Spiegler plötzlich abweichen und in Vorteil kommen. Jonas Welticke hat in etlichen Meisterschaftspartien gegen andere Menschen Spiegel-Go gespielt, um dann in passenden Momenten abzuweichen. Damit war er – für manche überraschend – oft erfolgreich. Für den Gegner gibt es neben dem Problem auf dem Brett immer auch die Schwierigkeit, dass er sein inneres Gleichgewicht wahren und sich nicht vom Ärger über den „unkreativen“ Spiegler aus der Balance bringen sollte.

Noch ein Problem:

Transfer-Spiegelspiel an zwei Brettern

Transfer-Spiegeln funktioniert nicht nur beim Go, sondern bei allen deterministischen 2-Personen-Spielen mit abwechselndem Zugrecht. Erklärt sei es am Beispiel des Schachs. Team A habe die Spieler A1 und A2, die Gegner-Mannschaft bestehe aus den Spielern B1 und B2. A1 spiele gegen B1, wobei A1 Weiß hat. A2 spiele gegen B2; und hier habe B2 die weißen Steine. Beim Schach beginnt immer Spieler Weiß.

Mannschaft B spiegelt jetzt wie folgt: Zunächst macht sie nichts und wartet auf den ersten Zug von A1. Sei dies etwa 1. e2-e4. B1 antwortet nicht direkt, sondern wartet. Stattdessen hat B2 aufgepasst, was A1 gemacht hat und macht in seiner Partie genau den gleichen Zug, also auch 1. e2-e4. B1 wartet weiterhin und passt auf, welchen Antwortzug A2 auf den Zug von B2 spielt. Sei dies etwa 1... c7-c5. Jetzt macht B1 genau den gleichen Zug 1... c7-c5. Partner B2 hat noch nicht gezogen und wartet auf den zweiten Zug von A1. Sei dies 2. Dd1-g4 (eigentlich ein bescheuerter Zug, aber er reicht, um das Prinzip zu erklären). B1 antwortet nicht, sondern wartet. Stattdessen spielt B2 am Nebent Brett auch 2. Dd1-g4. Das Ganze setzt sich fort bis zum Ende der Partien, die von den Zügen her identisch verlaufen. Als mögliche Endergebnisse kann passieren:

- a) A1 siegt gegen B1. Dann siegt B2 gegen A2.
- b) A1 verliert gegen B1. Dann verliert auch B2 gegen A2.
- c) A1 und B1 spielen unentschieden. Dann endet auch A2 gegen B2 mit einem Unentschieden.

In allen drei Fällen ist das Ergebnis ein 1:1. Team B hat mit seiner Transfer-Spiegelstrategie zwar nicht gewonnen, aber immerhin ein Gesamt-Unentschieden erreicht. Man beachte: dazu müssen die Spieler in B nicht einmal die Spielregeln kennen. Sie müssen nur in der Lage sein, die Züge am Nebent Brett zu beobachten und richtig zu kopieren.

Eine Trickstory aus dem Fernschach: Im 19. Jahrhundert hat ein Schlitzohr S (aus Wien) mal Geld verdient. Mit Briefwechsel stand er in Kontakt zu zwei Schachmeistern X (in Breslau) und Y (in München). X und Y wussten nichts voneinander, sondern jeder erklärte sich zu einer Fernpartie (bei der die einzelnen Züge mit Briefen übermittelt werden) um Geld mit Spieler S bereit. Weil S ein unbekannter Amateur war, ließen sich die Meister auf Siegquoten der folgenden Art ein: X bekam bei einem Sieg gegen S 10 Taler, bei einem Verlust musste er 20 Taler zahlen, und bei einem Unentschieden würde er 5 Taler an S zahlen. Das Arrangement von S mit Y war analog: Y bekam bei einem Sieg 10, musste bei einer Niederlage 20 zahlen, und bei einem Unentschieden 5 zahlen. S arrangierte es so, dass er in der einen Partie Weiß hatte und in der anderen Schwarz.

Man überlegt sich leicht, dass bei jedem „regulären“ Spiegelausgang S insgesamt 10 Taler gewinnt: Entweder in Form von $20 - 10 = 10$ im Fall von (a) oder (b). Oder in Form von $5 + 5 = 10$ im Fall zweier Unentschieden. Weil die beiden Meister zügig spielten, spielte auch Zeitnot oder Zeitüberschreitung keine Rolle.

Spiegel-Showdown in Runde 1

Die Auslosung für die Freistil-Liga ergab, dass in der ersten Runde direkt die vermeintlichen Favoriten Hamburg und Darmstadt aufeinander trafen. (Man erinnere sich: zum Team Darmstadt gehörte der Spiegelexperte Jonas W.) Die Runde wurde eröffnet, und ich war als Oberschiedsrichter natürlich auf dem Server präsent. Plötzlich klingelte – nach nur vier Zügen an Brett 1 zwischen HH und DA mein "Servertelefon". Hamburgs Cäptn Benni Teuber war auf 180 und beschwerte sich.

Benni: Wenn das so weitergeht, möchte ich eine Beschwerde einlegen. Ich hatte vorher drüber nachgedacht, dass an zwei Brettern ein Team einfach nur die Züge hin und her kopieren könnte, aber nicht gedacht, dass ein Team wirklich so unsportlich ist.

Ingo: Ich habe das notiert.

40 Sekunden später.

Ingo: Hallo Benni. Habe gerade mit Klaus [dem Darmstädter Kapitän Klaus Petri] diskutiert. Es sieht so aus, als wolle er das durchziehen.

Benni: Das ist eine Verschwendung unserer Zeit und Ressourcen, dafür spiele ich diese Liga nicht. Dann möchte ich um eine Verschiebung bitten, bis das regeltechnisch geklärt ist.

Ingo: Ich verstehe deinen Ärger. Klaus sagt, es gäbe ja Mittel gegen Spiegelgo ...

Benni: Ja, wir können 65 Minuten warten, bis er an einem Brett auf Zeit verloren hat.

Ingo: Magst Du mit Klaus selbst diskutieren? Sein Account ist DeepGreenL.

Eine Minute später.

Benni: Keinerlei Einsicht.

Ingo: Ärgert mich auch :-(

Benni: Du bist die Ligaleitung, wenn du nicht willst, dass so was passiert, kannst Du es abbrechen.

Die Liga war also erst ein paar Minuten alt und ich hatte schon ein existenzielles Problem an der Hacke. Würde mir das ganze Projekt direkt am ersten Abend um die Ohren fliegen? Würde Team Hamburg aussteigen? Oh je. Ich habe dann aber weiterspielen lassen. Im Regelwerk der Liga war Spiegel-Go nicht explizit verboten (ich hatte damals gar nicht an das Problem gedacht gehabt).

Tatsächlich brauchten die Darmstädter für die ersten zwei Drittel der Partien an beiden Brettern 3-4 Minuten mehr Zeit. Als ihre Bedenkzeiten irgendwann zur Neige gingen, wichen sie ab. Es ging dann an beiden Brettern drunter und drüber, und



Das Oktopus-Logo
der Paderborner

am Ende hatten HH und DA je genau ein Brett gewonnen. Und dann verriet mir Klaus Petri noch etwas: „Heute Abend hatten wir Personalprobleme. Insbesondere war Jonas nicht verfügbar.“

Abgebrochen hatte ich die Runde nicht. Aber einige Tage später erklärte ich eine Regeländerung, die ab Runde 2 galt und das Transfer-Spiegeln unterband: Eine Paarung hat an Brett 1 zu beginnen, und erst, nachdem an diesem Brett zehn Züge gemacht sind, darf Partie 2 beginnen. Theoretisch könnte es da immer noch Transfer-Spiegelgo passieren, wenn die Stellung an Brett 2 nach zehn Zügen identisch ist. Aber jedes der beiden Teams kann das verhindern, indem es einfach Nicht-Spiegelzüge macht.

Anpassungen von Leela Zero

Mit einer Sache hatte ich nicht gerechnet. Einige Teams nutzten nicht nur Leela Zero, sondern passten das Programm im Quellcode für ihre spezielle Situation an: Das „offizielle“ Leela läuft nicht besonders gut auf einem System von mehr als zwei parallelen Grafikkarten und es ist auch nicht für riesige Spielbaum-Suchen optimiert. Hier setzte der Informatiker Sebastian Heuchler an. Er wusste ja, auf welcher (Leih-)Hardware und mit welchen Rechenzeiten Leela in seinem Team laufen sollte. In aufwendigen mehrwöchigen Testserien drehte er an den Programmparametern, um ein optimales Setting zu finden. Natürlich kosteten auch diese Testserien Mietkosten für die Cloud. Ein Teil davon wurde von der Uni Paderborn übernommen, vom PC-Quadrat = Paderborn Center for Parallel Computing.



Das Paderborner Team Sebastian Heuchler und Ngoc Chi Banh

Der Endstand mit Paderborn als Sieger

Die Paderborner Oktogopanten gaben neben sechs 2-0-Siegen nur ein Unentschieden gegen Karlsruhe ab. So siegten sie am Ende deutlich und verdient vor den Badensern. Auf Platz 3 gelangte durch bessere Feinwertung Darmstadt vor dem Co-Favoriten Hamburg.

Neutraler Vertrauter

Natürlich hatte ich als Liga-Leiter neutral zu sein. Zu einigen Team-Kapitänen (insbesondere zu Klaus Petri und zu den Paderbornern) hatte ich aber Vertrauens-Verhältnisse. Mit ihnen habe ich zwischen den Runden technische Fragen diskutiert, aber dabei immer darauf geachtet, dass ich die Ergebnisse dieser Diskussionen nicht an Konkurrenten oder Dritte weitergegeben habe.

Fazit

Die codecentric Freistil-Liga was das bisher spielstärkste Team-Event im Go-Spiel – und das auch noch weltweit.

Ein Beispiel für das Niveau an der Spitze findet sich in der Folge abgedruckt. Auf dem KGS Go-Server hat Sebastian Heuchler am 11. März 2019 in einer Testpartie mit Computerhilfe (Account neraime) dem autonom spielenden LeelaZero-Account petgo3 zwei Steine vorgegeben und trotzdem gewonnen.

Ob es auch in der kommenden Saison 2019/2020 wieder eine Freistil-Liga geben wird, steht in den Sternen. Insbesondere haben Paderborn und Darmstadt nach Liga-Ende ihre ausgefeilten Strategien öffentlich gemacht, so dass jetzt "jeder" weiß oder zumindest ahnt, was alles möglich ist.

Referenzen

I. Althöfer und R. Voigt. Spiele – Rätsel – Zahlen. Springer-Spektrum, Heidelberg, 2014.

K. Müller und J. Schaeffer. Man vs Machine: Challenging Human Supremacy at Chess. Russell Enterprises Inc, 2018.

Die Entwicklung der Spielstärken von Leela Zero: zero.sjeng.org/static/elo.html

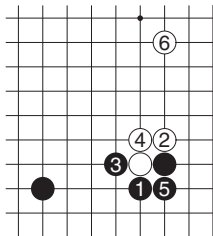
Website zum Programm MiniGo github.com/tensorflow/minigo

Website zum Programm ELF open Go der Firma Facebook research.fb.com/facebook-open-sources-elf-opengo/

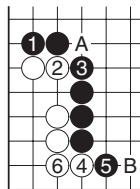
Partie: Testpartie auf KGS
Weiß: Nerai + Sebastian Heuchler
Schwarz: Petgo
Komi: 7,5 mit zwei Steinen chinesischer Vorgabe
Ergebnis: 251 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Sebastian Heuchler 3d und Yoon Young Sun 8p

Diese Partie fand am 11. März 2019 statt. Leela Zero in Form von Petgo3 spielt Schwarz. Mein Programm (Nerai) und ich (Sebastian Heuchler, 3d) spielen Weiß. Ich folge meist den Vorschlägen des Programms. In dieser Partie wich ich drei- oder viermal ab. Schwarz bekommt einen vollen Stein Vorgabe (einmal Passen). Klassisch würde man das wohl als „zwei Vorgabe mit 7,5 Komi“ bezeichnen. Meine Kommentare sind mit SH gekennzeichnet, die von Young Sun Yoon 8p mit YYS.

- 32: YYS: Ich würde lieber hier spielen. SH: Nerai findet einen Zug in dieser Gegend auch besser.
 33: YYS: Ein toller Zug! Die Absicht von Weiß ist das Ergebnis von Dia. 1.
 46: YYS: Eigentlich möchte man auf 1 in Dia. 2 blocken, aber nach der Zugfolge bis 6 gibt es Aji auf A oder B und Weiß lebt fast in Vorhand.

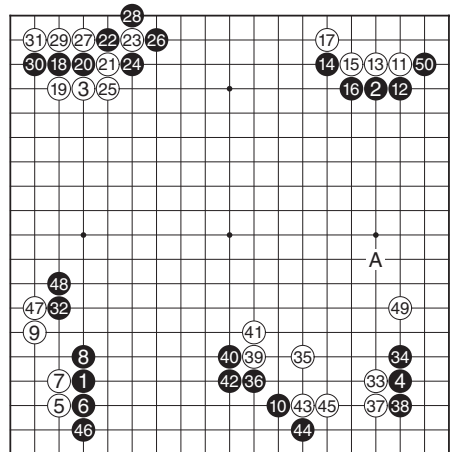


Dia. 1

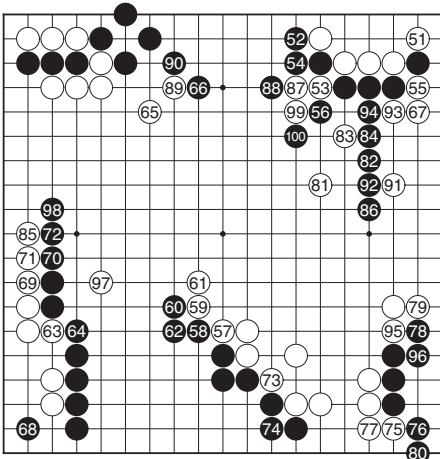


Dia. 2

- 56: YYS: Normal wäre es, erst Atari auf 1 in Dia. 3 zu spielen. Aber nach 3 gibt es den Schnittpunkt auf A und da Weiß schon den markierten Stein hat, kann Schwarz den rechten Rand nicht groß machen.
 88: YYS: Die Treppe läuft für Schwarz ...
 93: YYS: Direkt auf 1 in Dia. 4 zu schlagen wäre wohl einfacher gewesen. Dann trennt Weiß zwar mit 2, aber Schwarz kann sich sogar 13 erlauben und lebt mit 15 und 17 immer noch locker am rechten Rand.
 97: SH: Den Treppenbrecher habe ich gespielt. Der Bot hätte lieber die Treppe bis zum Ende ausgespielt. Über den Treppenbrecher hat der Bot überhaupt nicht nachgedacht. Lustigerweise brach daraufhin die Winrate von Weiß erstmal ein (von 8% auf 1%). In einer späte-



Figur 1 (1–50)

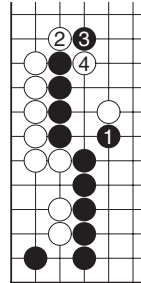


Figur 2 (51–100)

ren Version brachte ich dem Programm bei, Treppen etwas zuverlässiger zu lesen – damit wäre das nicht passiert. Einen guten Zug fand es aber trotzdem nicht, denn die Partie ist zu gut für Schwarz.

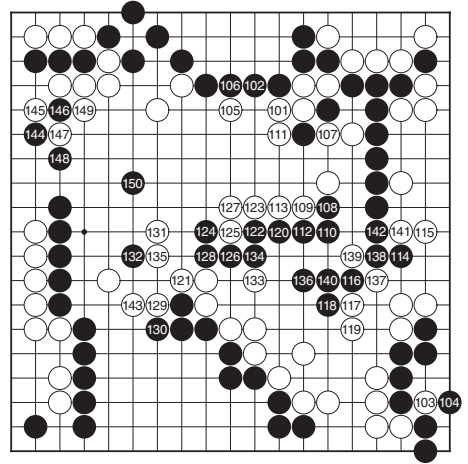
98: YYS: Das zeigt Kampfgeist! Ich würde auch lieber hier strecken als auf 1 in Dia. 5 zu decken. Mit dieser Antwort wäre dann zwar die Treppe durch Weiß nicht gebrochen, aber es gibt dann nach dem Umbiegen auf 2 einen schönen Schnitt mit 4, der für Schwarz nicht einfach zu verteidigen ist.

150: YSY: Wegen dieses Zugs wurde die Partie

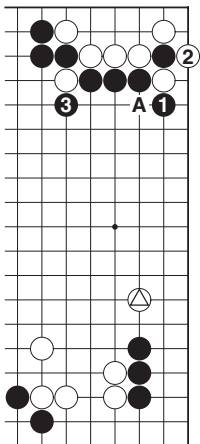


Dia. 5

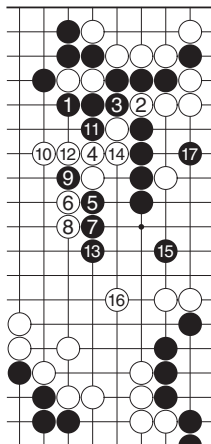
kompliziert. Schwarz kann einfach auf 1 in Dia. 6 verbinden und führt dann deutlich. Was wäre passiert, wenn Weiß dann mit 2 in der Mitte angreift? In der Zugfolge bis 23 lebt Schwarz, da Weiß nach dem Atari nicht decken kann. Er kann zwar statt auf 4 in Dia. 6 auf 1 in Dia. 7 spielen, aber dann entsteht bis 8 ein Ko, für das Schwarz sehr viele Drohungen hat, es also praktisch nicht verlieren kann. SH: Mein



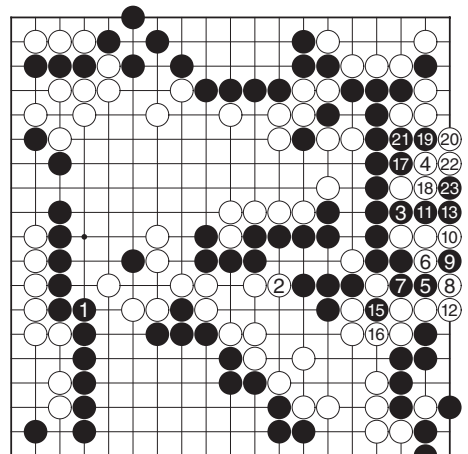
Figur 3 (101–150)



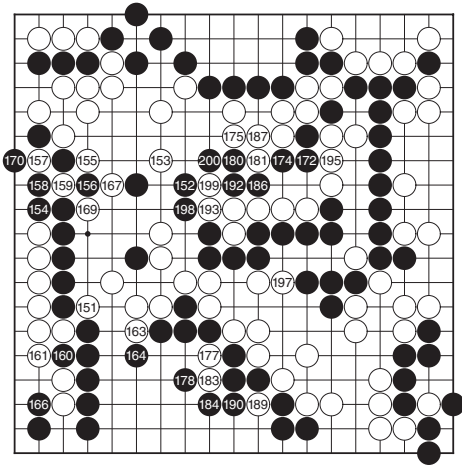
Dia. 3



Dia. 4



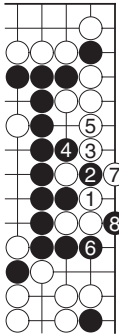
Dia. 6



Figur 4 (151–200)

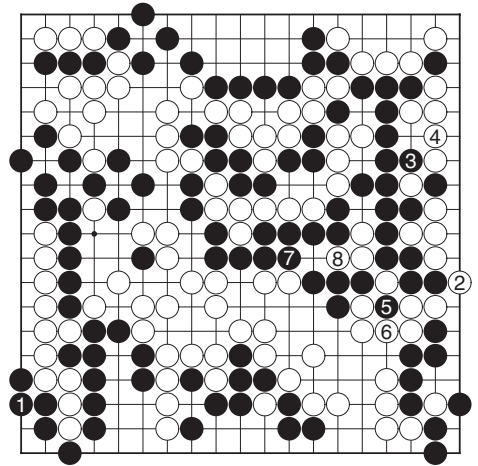
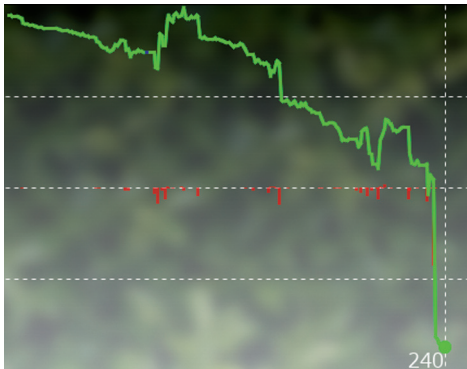
162, 168, 176, 182, 188, 194 über 159; 165, 171 auf 159; 173, 179, 185, 191 auf 157; 196 auf 156

Programm sieht sich nach 150 auch erstmals bei immerhin über 25%. 202:SH: Statt dieses und der vorherigen beiden Züge empfiehlt Neri für Schwarz 226. Während des Kos links würden dann gleichzeitig die Tsumego links und rechts ausgespielt. Anscheinend lebt Schwarz in beiden und sein Sieg ist in Sicht. Laut meinem Programm ist die Partie nun aber fast ausgeglichen.



Dia. 7

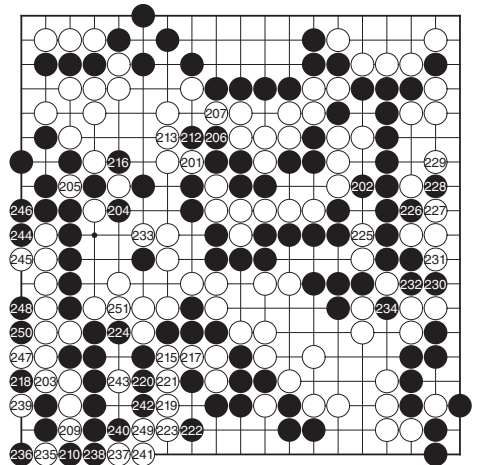
225: YSY: Weiß kann 233 in Vorhand gegen unten spielen, daher ist die Gruppe in der Mitte noch nicht wirklich lebendig.



Dia. 8

234: YYS: Der Zug ist tatsächlich unnötig. Wenn Schwarz jetzt 1 in Dia. 8 spielt, um Weiß zu töten, dann lebt die schwarze Zentrumsgruppe bis 8 einfach mit einem Seki. SH: Neri sieht das auch so. Schwarz hätte in der Ecke decken müssen, z. B. mit 239, dann steht es laut Programm ausgeglichen. Als er das unterlassen hat, ging die Winrate für Schwarz in den Keller.

239: YYS: An dieser Stelle gab Schwarz auf. Die weiteren Züge zeigen, dass hier ein Seki entstanden wäre.



Figur 5 (201–250)

208, 214 neben 205; 211 auf 205

GOrigami: Ein Go-Spieltisch mit Origami

von Richard Heßler

In der Ausbildung zum Tischler wird zur Zwischenprüfung ein Thema für das kleine Gesellenstück rausgegeben. „Licht und Schatten“ war das Thema, das wir in einem Kleinmöbel umsetzen sollten. Relativ schnell war klar, dass ich mir einen Spieltisch für Go bauen werde. Ich habe noch Steine, aber kein wirkliches Spielbrett. Das wollte ich ändern!

Licht und Schatten – Ying und Yang – Schwarz und Weiß – Go. Ich falte seit 12 Jahren begeistert Papier (Origami) und hatte mir vor Beginn meiner Ausbildung vorgestellt, Origami mit Möbelbau zu verbinden. Das war im Prinzip auch Teil meiner Motivation diese Ausbildung zu machen. Nun passt asiatische Faltkunst ja auch sehr schön zum asiatischen Strategiespiel Go und während Papier mit seiner Lichtdurchlässigkeit hervorragend zum Thema Licht passt, erzeugen die Faltungen ein Schattenspiel.

Der ganze Prozess von der Ideenfindung über die konkrete Planung inklusive technischer Zeichnungen bis zur Fertigstellung war schon sehr lehrreich und arbeitsintensiv. Aber so ist das ja mit

Prototypen und das war ja auch Sinn und Zweck dieses Projekts „kleines Gesellenstück“. Zu überlegen war: Was soll gebaut werden? Wie sind die genauen Maße? Welches Material? Welche Holzverbindungen? Arbeitsablauf? Genügend Punkte nach dem Punktekatalog? Welche Oberflächenbehandlung? Konkretisiert wird die Planung dann mit den technischen Zeichnungen, vier Blätter Din A3. Dann müssen alle Schnitte im Maßstab 1:1 gezeichnet werden, die nötig sind, um alle wichtigen Details zu erkennen. Aus den Zeichnungen kann dann sehr gut eine Materialliste erstellt werden.

Jetzt kann es losgehen – das Bauen. Aus den groben Ahornbrettern werden grob die benötigten Bauteile gesägt. Diese Holzriegel müssen jetzt erstmal

auf dem Abrichtthobel abgerichtet werden. D. h. zwei Seiten werden gerade und rechtwinklig zueinander gehobelt. Jetzt können die Holzriegel im Dickenhobel ausgehobelt und auf die korrekte Breite und Dicke gebracht werden. Dann noch schnell mit der Formatkreissäge abgelängt. Fertig! Naja, zumindest sind alle benötigten Einzelteile vorhanden.

Wenn jetzt die unterschiedlichen Bauteile gerade, rechtwinklig und in der korrekten Länge vorliegen, werden die Holzverbindungen gemacht. Aus Zeitgründen habe ich mich dazu entschieden, die aufrechten Stollen und die horizontal laufenden Zargen mit Holzdübeln miteinander zu verbinden. Für die Seiten habe ich kleine Rähmchen mit gefaltetem Papier bespannt. In zwei sich gegenüberliegenden

Seiten befindet sich je ein klassisch geführter und verzinkter Schubkasten für die Spielsteine. Das Spielbrett habe ich aus mehreren Ahornriegeln verleimt. Um auf dem Spielfeld möglichst feine „Linien“ zu haben, habe ich das Sägeblatt gekippt und fast ganz runter gedreht. Das Spielbrett liegt in einer Falz



in einem oberen Rahmen und kann umgedreht werden. Dadurch verwandelt sich der Spieltisch in ein schlichtes Tischchen. Oder man kann das Spielbrett einfach mitnehmen und unterwegs spielen. Nachdem der Korpus rechtwinklig verleimt ist, kommt das Putzen, Schleifen und Ölen, Zwischenschleifen, Ölen. Hat Spaß gemacht. War eine Menge Arbeit, aber hat mir sehr viel gebracht.

Jetzt wird der Tisch erstmal bespielt und noch optimiert. Zum Beispiel muss der Tisch größer werden. Mir reicht zwar noch 13×13, aber auf 19×19 ausgelegt hätte ich bestimmt auch bald gerne. Die Schubkästen müssen breiter werden, um auch noch gefangene Steine ablegen zu können. Es gibt noch viel zu tun ...

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  Hej

Fall 4: Das Moyo in Ruinen

Tim und Meilin sind seit kurzem Nachbarn im selben Haus und haben einen Go-Club gegründet, der zugleich Detektivbüro ist: die See-Tiger. Von Herrn Dr. Altentropfel haben die beiden Kinder ihren ersten Auftrag erhalten: seinen verschwundenen Kater Shiro zu finden. Ein Zettel mit einem Busplan gibt Tim und Meilin den Hinweis nach den möglichen Entführern der Katze. Sie machen sich sofort auf den Weg.

Tim und Meilin stiegen am Portugal-Platz aus dem Bus. Hier trafen sich die meisten Buslinien, deren Liniennummern Primzahlen waren, und da musste also Shiro sein. Das hatten sie aus der Notiz auf dem Busplan herausgefunden. „Und jetzt?“, fragte Meilin, „der Platz ist riesengroß. Wo sollen wir suchen?“ „Keine Ahnung. Mehr wissen wir ja nicht.“ „Okay, was wissen wir: Shiro soll magisch sein, aber Herr Dr. Altentropfel glaubt nicht an Magie. Mit seiner anderen Katze, Kuro, hat er noch nie eine Schachpartie verloren.“ „Sagt er jedenfalls“, warf Tim ein, „das klingt auch ziemlich magisch, wenn du mich fragst.“ „Hilft aber alles nicht, Shiro zu finden. Wir haben schließlich keinen Magiedetektor oder sowas. Was sollen wir also tun?“ Meilin sah Tim fragend an. „Immerhin haben wir das hier.“ Tim kramte mit einem breiten Grinsen ein Foto aus seiner Hosentasche. „Da hast du nicht daran gedacht, was?“ Gut, dass er noch daran gedacht hatte, ein Foto von Shiro mitzunehmen. Da war er mal schlauer als Meilin gewesen! Die aber hob nur spöttisch die Augenbrauen. „Das ist ja völlig zerknittert und unscharf. Schau mal hier...“ Sie zog ihr Handy aus der Tasche, auf dem ein Foto von Shiro erschien. „Habe ich mir von Herrn Dr. Altentropfel schicken lassen.“ Tim machte eine Grimasse. „Mist“, dachte er, „die denkt wirklich an alles.“ Betont lässig sagte er: „Okay, aber wie geht's weiter?“ „Wir könnten Leute hier fragen, ob sie Shiro gesehen haben.“ „Na gut, machen wir. Am besten welche, die schon länger hier sind.“

Sie zeigten die Fotos ein paar älteren Damen, die auf einer Bank saßen, aber sie hatten Shiro nicht gesehen und fingen stattdessen an, von ihren eigenen Haustieren zu erzählen. Auch von den Wartenden an der Bushaltestelle konnte keiner helfen.

Schließlich sahen sie ein Mädchen mit langen blonden Zöpfen, das auf einer Mauer in der Sonne saß und ein Eis aß. Sie zeigten ihr die Fotos. „Ja, so eine Katze habe ich hier heute Mittag gesehen. Ein Mann hatte sie an einer Leine auf dem Arm – kam aus dem Bus und ging...“ Sie ließ den Satz in der Luft hängen. Meilin und Tim warteten gespannt darauf, dass sie den Satz fortsetzen würde. Stattdessen unterbrach sie sich: „Ach, das ist ja interessant.“ Das Mädchen musterte eines der Fotos genauer. „Der Besitzer der Katze muss Mathematiker sein. Oder zumindest in einem mathematischen Forschungsgebiet arbeiten. Außerdem trägt er eine Brille, jedenfalls zum Lesen.“ „Häh?“ Tim war so verblüfft über diese unvermittelte Vermutung, dass er nicht viel mehr sagen konnte. „Wie kommst Du denn da drauf?“, fragte Meilin vor Neugierde übersprudelnd. „Da oben am Bildrand ist ein Brillenetui für schmale Brillen. Da passen nur Lesebrillen rein.“, erklärte das Mädchen. „Na

gut, und warum soll er Mathematiker sein?“, fragte Tim. Er wohnte seit er Baby war im selben Haus mit Herrn Dr. Altentropfel, aber musste sich jetzt eingestehen, dass er nicht mal wusste, was der von Beruf war. „Die Zeitschriften auf dem Tisch und darunter auch etwas, das wie eine Forschungsarbeit aussieht – mit Korrekturen am Rand. Die Überschrift ... das muss was Mathematisches sein.“ „Aber man erkennt doch nur Bruchstücke“, sagte Meilin stirnrunzelnd. „Ja, wie bei einem Puzzle, aber am Ende fügt es sich doch zusammen.“, lächelte das Mädchen. „Ach so, ich heiße übrigens Karina, und da ist der Mann mit der Katze lang gegangen. Und ich komme mit. Das ist spannend, und ich liebe spannende Sachen.“ Tim und Meilin warfen sich einen verdutzten Blick zu. „In Ordnung“, meinte Tim. „Wir können sicher Hilfe gebrauchen.“ Gönnerhaft fügte er an: „Und ganz blöd bist Du ja wohl nicht.“ Karina lachte. „Los geht's!“ Sie führte die beiden schnurstracks weg vom Platz, zu einer Lücke in einem Bretterzaun. Dahinter standen sie auf einem verlassenem Gelände, wo mal irgendeine Fabrik oder ein Lager gestanden haben musste. Jetzt wuchs hier nur noch Gras und Gestrüpp. Hinten umgab eine alte Mauer das Gelände. Sie war voll mit Graffiti. Nichts Besonderes in Hamburg, aber dann traute Tim seinen Augen nicht. Er starrte die Wand direkt gegenüber an. „Abgefahren“, entfuhr es ihm.



„Das ist ein Spiel, oder? Wie heißt das?“ fragte Karina. „Go. Und die Ziffern auf den schwarzen und weißen Feldern zeigen die Reihenfolge der Züge an.“ „Cool. Das sieht komplex aus. Kannst Du das? Erklär mir die Regeln, und dann spielen wir eine Partie!“ „Nicht jetzt“, unterbrach sie Meilin hörbar irritiert, „wir müssen Shiro finden!“ „Na gut, ich gebe Euch einen Tipp, und Ihr erklärt mir nachher das Spiel. Ich will alle Spiele der Welt können. Jedenfalls alle spannenden.“ „Na, da hat sie ja viel vor“, dachte Tim und verdrehte die Augen. „Einverstanden, Karina“, sagte Meilin. „Prima. Das hier hat er mit seinem Handy fotografiert.“, antwortete Karina. „Wie? Was meinst Du?“ „Na, den Code

da neben dem Spiel.“ Stimmt, da war ein kleiner Zettel mit einem seltsamen schwarz-weißen Code. „Okay, und was sollen wir damit machen?“, fragte Tim etwas ratlos. „Na, das solltet Ihr jetzt aber selbst wissen...“ Karina verschränkte die Arme, so wie eine Lehrerin, die findet, das ihre Schüler jetzt mal alleine arbeiten sollen. Tim hasste diese Geste. Meilin schien sie eher zu motivieren: „Okay, das kriegen wir hin.“ Sie zückte ihr Handy.

Und? Kriegst Du es auch heraus? Wo will der mysteriöse Entführer mit Shiro wohl hin? Und was ist das eigentlich für eine berühmte Partie an der alten Wand?

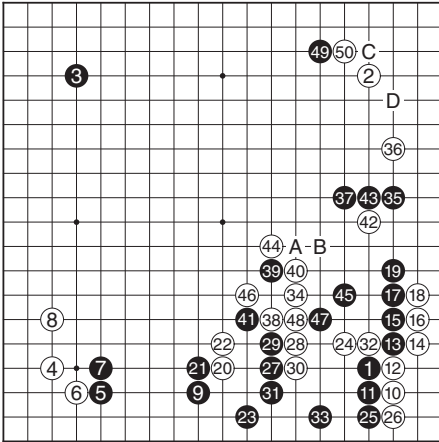
Lösung auf Seite 52 und Fortsetzung in der nächsten DGoZ ...



Yoon Young Sun kommentiert (46, 1+2)

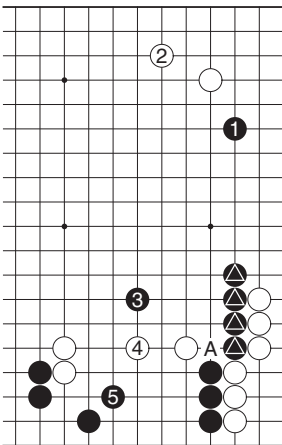
Partie: Kidocup Hamburg 2019, 3. Runde
Weiß: Rémi Campagnie 6d
Schwarz: Artem Kachanowskyi 2p
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 244 Züge. Weiß gewinnt mit 11,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

nung auf A vor, weil Schwarz dann Angreifen auf A und Ausdehnen auf 36 als *Miai* hat.
 37: Ein Zug auf B sieht besser aus, da man damit eher die weiße Gruppe 28, 30 und 34 noch angreifen kann.
 50: Normal wäre C, aber wegen der Wand 35, 37 und 43 könnte Schwarz dann sehr kraftvoll auf D invadieren.
 52: In Kombination mit 50 eine gute Kombination, um die Ecke zu sichern.



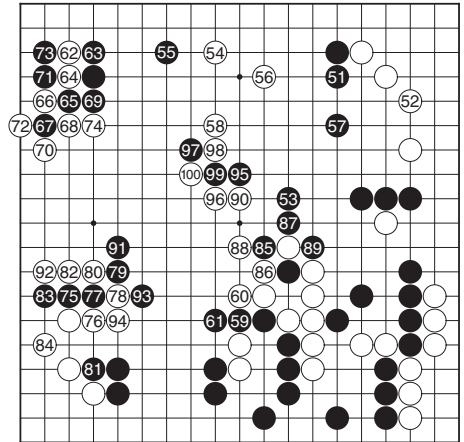
Figur 1 (1–50)

20: Der einzige Zug zu diesem Zeitpunkt!

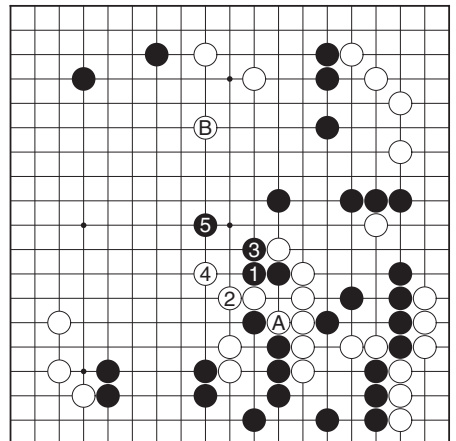


Dia. 1

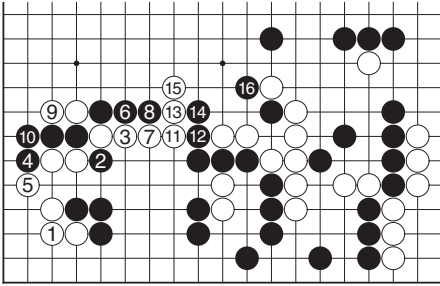
25: Schwarz möchte nur ungern nach 24 den Schnitt direkt decken.
 27: Die Richtung oben auf 1 und 3 in *Dia.* 1 ist besser als unten auf 27 zu spielen. Damit kann Schwarz seine vier Steine natürlich gegen den Schnitt auf A verteidigen.
 30: Weiß droht jetzt, auf A zu schneiden.
 35: Ich ziehe die hohe Ausdeh-



Figur 2 (51–100)

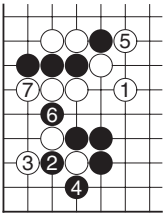


Dia. 2



Dia. 3

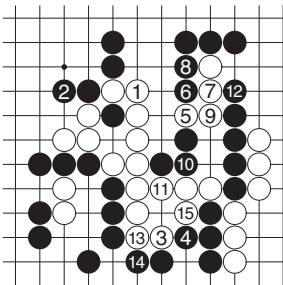
- 59: Hier denkt Schwarz zu klein. Mit 1 in Dia. 2 hätte er gleich die ganze weiße Gruppe angreifen können und nach 5 hat Weiß mit A und B gleich zwei schwache Gruppen.
- 62: Jetzt der noch größte verbleibende Punkt auf dem Brett.
- 66: Weiß steht nun gut, laut LeylaZero bei 66% Siegwahrscheinlichkeit.
- 82: Was wäre passiert, wenn Weiß nach 81 auf 1 in Dia. 3 gedeckt hätte? Nach der Zugfolge bis 16 ist die weiße



Dia. 4

Gruppe links zwar sehr schwach geworden, dafür sind aber rechts alle schwarzen Steine gefangen. Das ist spielbar für Weiß, aber auch riskant.

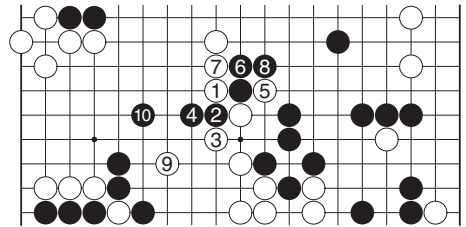
84: Das ist zu passiv. Weiß hat sich weder gegen A noch gegen 94 verteidigt. 1 in Dia. 4 wäre viel besser gewesen, denn er kann unten einfach opfern und sich mit 5 und 7 die Punkte oben sichern – seine Siegwahrscheinlichkeit hätte bei über 80% gelegen.



Dia. 5

88: Da zeigt sich Weiß zu großzügig und gibt laut LeelaZero fast 30% Siegwahrscheinlichkeit ab. Er hätte stattdessen auf 1 in Dia. 5 decken können, denn in der Zugfolge bis 16 lebt Weiß und liegt weiterhin vorne.

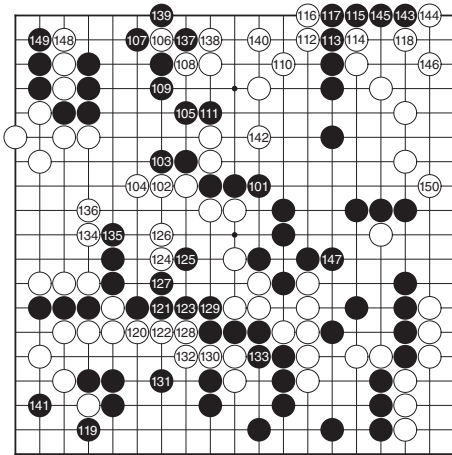
- 94: Nun liegt Schwarz mit knapp 70% vorne.
- 96: Schwarz hat sicher mit seinem Anleger 95 auf ein Hane auf 1 in Dia. 6 gehofft, um dann mit 2 schneiden zu können. Weiß hier im Zentrum schneiden zu können, wäre sicher gut für Schwarz gewesen.



Dia. 6

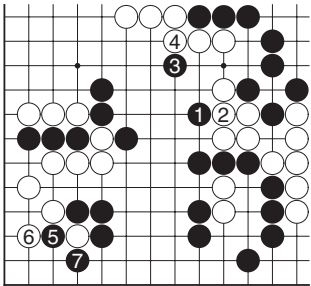


Rémi Campagnie 6d konnte in dieser Partie den frisch gebackenen Profi-Europameister (siehe letzte DGoZ-Ausgabe) besiegen

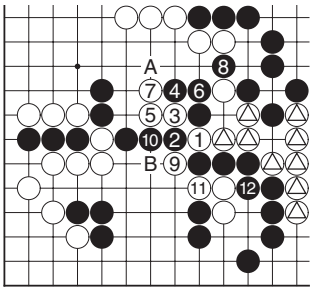


Figur 3 (101-150)

119: Ich verstehe diesen Zug gar nicht. Warum zieht Schwarz hier? Er hätte erst wie in Dia. 7 mit 1 und 3 die Mitte konsolidieren sollen,



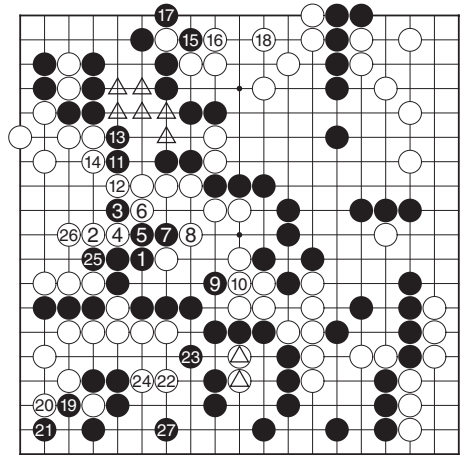
Dia. 7



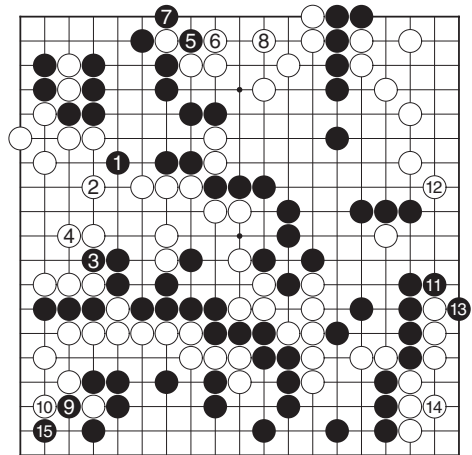
Dia. 8

um dann mit 5 zu fangen. Nach 7 steht die Siegwahrscheinlichkeit für Schwarz bei 91%. Sollte Weiß versuchen, sich nach 1 in Dia. 7 mit 1 in Dia. 8 zu wehren, dann sind nach 12 für Schwarz A und B *Miai*, so dass die markierte Gruppe dann einfach gestorben ist.

25: Das ist ein „Helferzug“, der Weiß mehr nützt als Schwarz selbst. Er hätte besser einfach auf 1 in Dia. 9 decken sollen, weil damit am rechten Rand für Weiß mehr schlechtes Aji zurück bleibt. Dieses Aji kann Schwarz mit 3 sowie



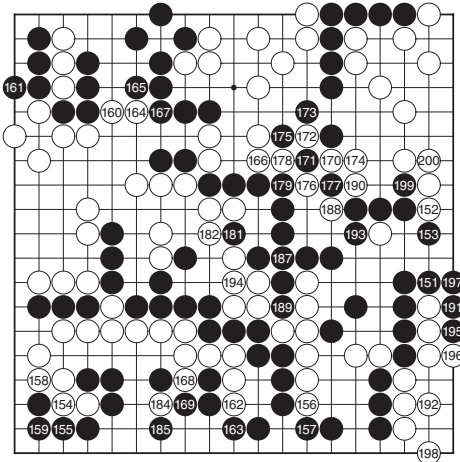
Dia. 9



Dia. 10

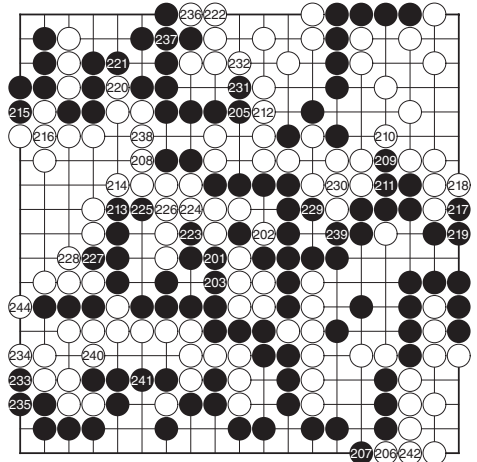
dann 11 und 13 nutzen, um oben die markierten Punkte zu machen. Und in der Folge kann er unten die beiden markierten weißen Steine fangen. So hätte er die Partie einfach gewonnen.

- 32: Es ist sehr schmerzhaft, dass Weiß seine zwei Steine mit Vorhand anbinden kann.
- 35: Das ist der entscheidende Fehler! Dieser Zug zerstört das schwarze Aji. Mit 1 in Dia. 10 und einem „normalen“ Endspiel bis 15 kommt Schwarz immer noch auf 70% Siegwahrscheinlichkeit.
- 42: Jetzt liegt Weiß vorne.



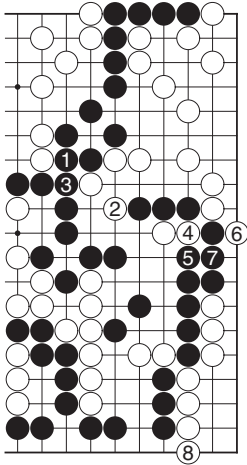
Figur 4 (151–200)

180, 186 auf 172; 183 auf 171



Figur 5 (201–244)

204 deckt



Dia. 11

77: Schwarz kann mit 1 in Dia. 11 seine Gruppe auch ohne Ko retten, aber dann kann Weiß die schwarze Mitte

Weiß dagegen 40 Punkte. Die obere Gruppe ist einfach größer, die Partie ist vorbei. Schwarz hatte mehrere Chancen zu gewinnen, die Züge 119, 125 und 135 aber haben aber seine Chancen zerstört.

reduzieren und dann für 8 die Vorhand nehmen, um nach Punktzugewinnen.

80: Ein für Weiß wunderschönes Ko, da er nichts dabei zu verlieren hat, Schwarz aber alles.

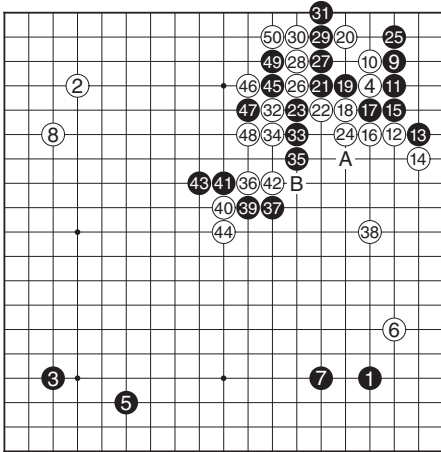
89: Schwarz hat 28 Punkte gemacht,



Artem Kachanowskyi 2p hat zwar diese Partie verloren, die Top-8-Gruppe des Kidocups aber gewonnen

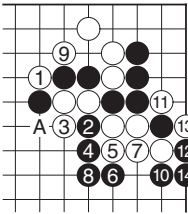
Profipartie

Partie: Kidocup Hamburg 2019, 5. Runde
Weiß: Artem Kachanovskyi 2p
Schwarz: Stanislav Frylak 7d
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 261 Züge. Weiß gewinnt mit 0,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1–50)

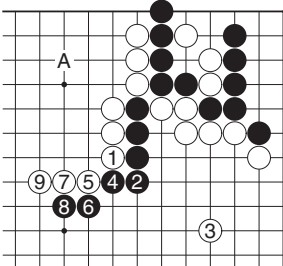
24: Weiß muss mit 24 oder mit A decken, denn sollte er z. B. auf 1 in Dia. 1 schneiden, dann kann Schwarz mit 2 kontern. Durch 4 sind das Fangen auf 7 oder die Treppe mit A Miai. Zunächst scheint 5 eine intelligente Antwort zu sein, aber 10 und 12 ist eine schöne Tesuji-Kombination, die trotzdem fängt.



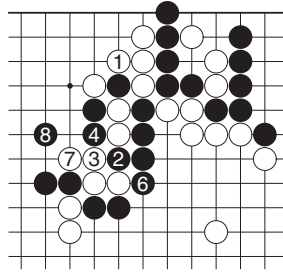
Dia. 1

35: Bis hierhin handelt es sich um ein modernes Joseki.

36: Alternativ hätte Weiß auf 1 in Dia. 2 spielen können. Nach 9 kann Schwarz immer noch auf A invadieren. 44: Weiß zeigt Kampfgeist. Mit 43 hat Schwarz wohl eigentlich



Dia. 2



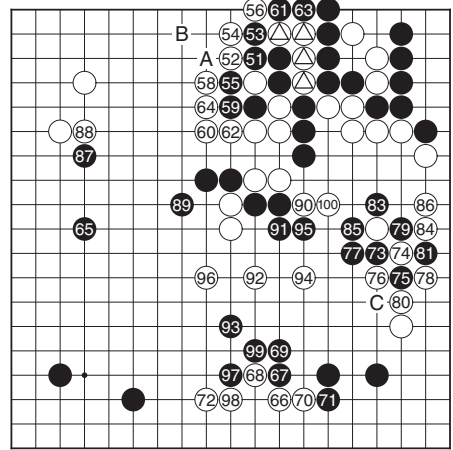
Dia. 3 (5 deckt)

57 deckt; 82 auf 75

Weiß auf B trennen lassen wollen, um selbst auf 44 den weißen Stein 40 in einer Treppe zu fangen.

45: Das war wohl der Plan von Schwarz.

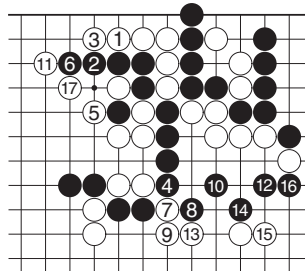
48: Weiß kann jetzt nicht einfach auf 1 in Dia. 3 fangen, denn dann kann Schwarz mit 2 und 4 durchschneiden und nach 6 mit 8 ein Geta spielen.



Figur 2 (51–100)

57 deckt; 82 auf 75

52: Das ist ein Fehler! Weiß sollte versuchen, die markierten Stein zu retten. Er hätte auf 1 in Dia. 4 spielen können, denn nach 5 sind 6 und 7 Miai. Dazu muss man aber nach 6 bis 10 das schöne

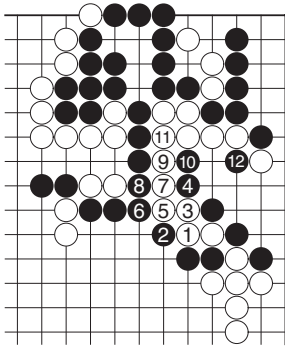


Dia. 4

Tesuji auf 11 finden. Wenn Schwarz dann bis 16 rechts fängt, greift Weiß oben mit 17 zu und wird von LeelaZero mit 72% Gewinnwahrscheinlichkeit belohnt.

60: Die Treppe geht nicht für Weiß. Deshalb muss Weiß auf den Abschluss mit 62 und 64 setzen. Schwarz hat dann mit Vorhand die vier Steine gefangen und kann 65 spielen. Und es gibt sogar noch schlechtes Aji auf A oder B, daher kann Schwarz dort immer noch leicht reduzieren. Schwarz steht somit jetzt klar besser.

73: Ein wirklich starker Zug! In beide Richtungen sind Treppen zu beachten ...

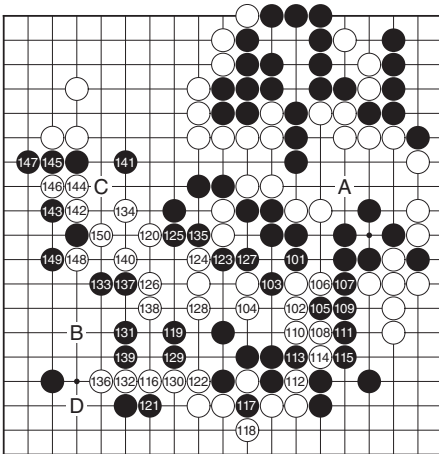


Dia. 5

78: Wenn Weiß jetzt auf 79 deckt, geht die einfache Treppe mit C.

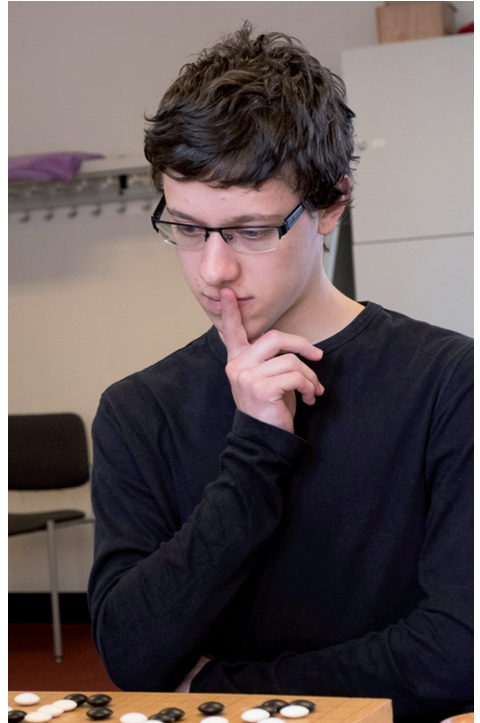
84: Weiß darf jetzt nicht in der Treppeloslaufen, denn wie Dia. 5 zeigt, wird er dann am Ende doch mit 12 gefangen.

86: Schwarz steht jetzt klar besser.

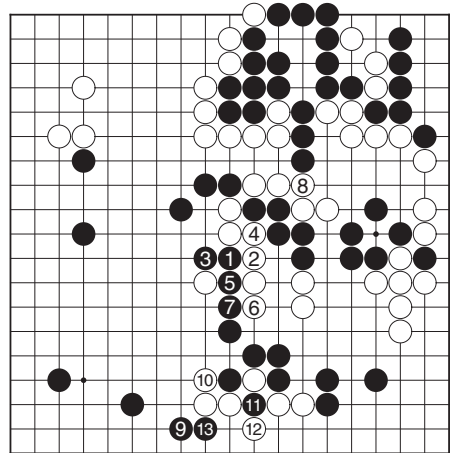


Figur 3 (101–150)

102: Ein komischer Zug zum Anbinden, denn es gibt auf 105 immer noch eine Trennmöglichkeit. Er hätte selbst auf 105 ziehen sollen, dann hätte Schwarz mit A angebinden und Weiß hätte z. B. mit 150 noch einen Angriff auf die drei schwarzen Steine im Zentrum starten können.

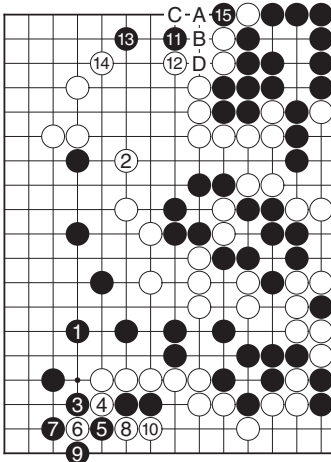


Stanislaw Frejtlak 7d belegte beim Kidocup den 2. Platz in der Top8-Gruppe



Dia. 6

103: Der vitale Punkt für Schwarz ist jetzt 1 in Dia. 6. In der Folge bis 8 kann Weiß zwar



Dia. 7

die schwarze Gruppe fangen, aber mit 9 bis 13 ist die weiße Gruppe am unteren Rand quasi auch tot – Schwarz hat 90% Gewinnwahrscheinlichkeit.

137: Das ist unnötig! Schwarz hätte besser auf 1 in Dia. 7 gespielt. Wenn Weiß dann mit 2 anbindet, kann er sich zunächst die untere Ecke sichern, um dann auch bis 15 auch noch oben zu reduzieren. Da ist dann kein Ko, denn sollte Weiß auf A trennen und nach B dann 15 schlagen, kann Schwarz einfach auf C Atari geben und Weiß kann nicht decken, weil er sonst auf D komplett geschlagen wird.

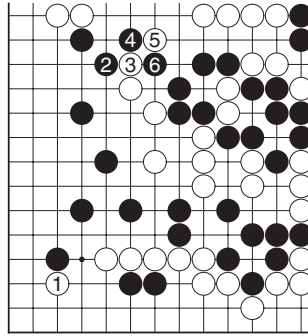
Wenn Weiß nicht auf 2 in Dia. 7 anbindet, wird er entweder wie in Dia. 8 eingeschlossen und ist tot oder er spielt wie in Dia. 9 und bindet zwar an, bringt aber seine andere, markierte Gruppe in Gefahr.

141: Das ist übertrieben, denn Schwarz hat selbst Schwächen. Er hätte jetzt noch auf B spielen können, um dann C und D als Miai zu haben.

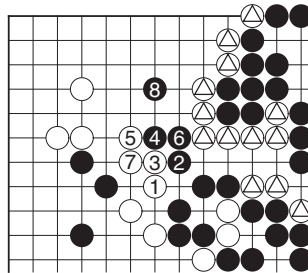
145: Das ist nun absolut übertrieben. Auch jetzt noch hätte Schwarz auf 1 in Dia. 10 spielen können und hätte nach 13 sogar noch vorne gelegen.

162: Weiß hat die linke Seite kaputt gemacht und dabei sogar noch vier schwarze Steine gefangen. Und trotzdem steht Schwarz immer noch ganz leicht besser.

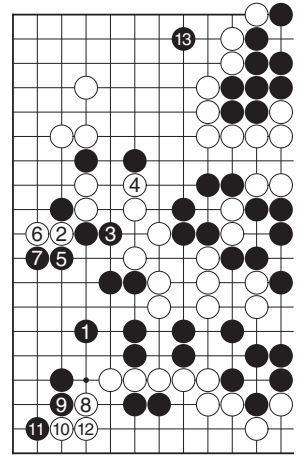
173: Schwarz hat jetzt die obere Gruppe gefangen. Aber seine Gruppe unten ist nun sehr schwach.



Dia. 8



Dia. 9



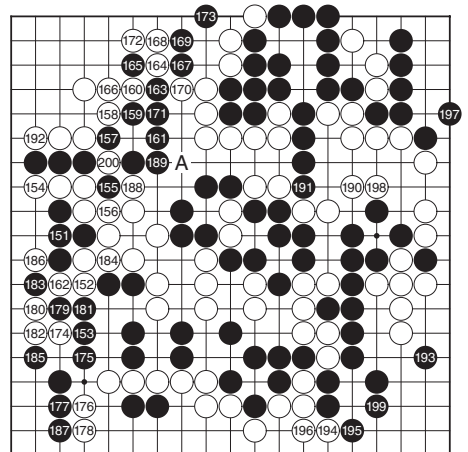
Dia. 10

182: Was passiert, wenn Weiß auf 1 in Dia. 11 spielt? Das Ergebnis wäre mit 19 ein direktes Ko, womit Weiß sehr zufrieden hätte sein können. Und wenn er nicht auf 3 in Dia. 11 einwirft, sondern fest auf 1 in Dia. 12 deckt, dann stirbt die markierte

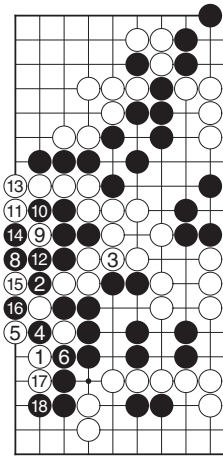
Gruppe einfach so, ohne Ko.

187: So lebt Schwarz jetzt einfach sicher.

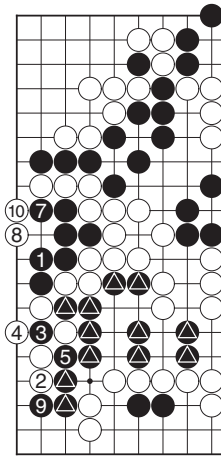
189: Wenn Schwarz stattdessen auf 200 gedeckt hätte, hätte Weiß mit A trennen und seine Steine wieder retten können.



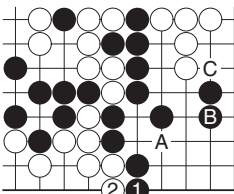
Figur 4 (151–200)



Dia. 11
(19 schlägt 16)

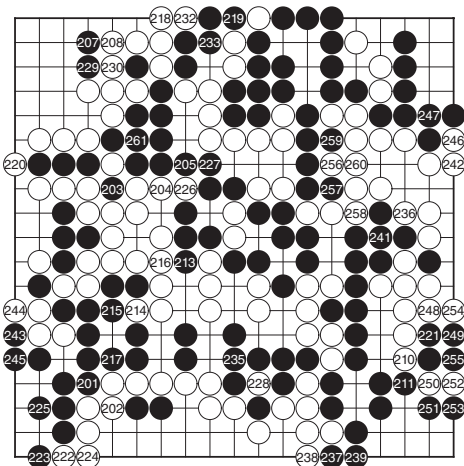


Dia. 12
(6 auf 3)



Dia. 13

199: Das ist der Verlustzug! Er hätte wie in Dia. 13 verteidigen sollen. Nach dem Abtausch 1 für 2 kann er auf B statt 1 spielen und C ist keine Vorhand mehr für Weiß. Dann hätte er mit 2,5 Punkten geführt.



Figur 5 (201–261)
206, 212 schlagen 203; 209 auf 203;
231 schlägt 228; 234 auf 228; 240 deckt

Impressum DGoZ 3/2019

Titel: Deutsche Go-Zeitung, erscheint 6-mal im Jahr, ISSN 2197-8220

Herausgeber: Deutscher Go Bund e.V., Berlin, Postfach 605454, 22249 Hamburg

Redaktion & Layout: Tobias Berben (v.i.S.d.P.)

Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Viktor Lin, Klaus Petri, Shende Tao, Yoon Young Sun;

Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig;

Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Hejko Bauer; Problemecke: Antonius Claasen;

Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Ingo Althöfer, Tim Cech, Antonius Claasen, Jenny Dittmann, Lena Gauthier, Lars Gehrke, Richard Heßler, Bernhard Kraft, Marc Oliver Rieger

Fotos: Tobias Berben, Antonius Claasen, Steffi Hebsacker, 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

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 4/2019: Mittwoch, der 22.08.2019

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

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
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 zu finden.



Georg Ulbrich

Kids- & Teenspokal 2019

Dieser Pokal soll alle Kinder und Jugendlichen, die Go spielen, ermutigen, auf Turnieren zu spielen und Punkte zu sammeln. Auch in diesem Jahr gibt es am Jahresende Geld- und Sachpreise sowie Urkunden zu gewinnen.

Es zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnisse bekommen habe.

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

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



U12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Pkte
1	Pittner	Arwen	2007	Berlin	14k	6	10
2	Bauer	Camilo	2009	Fürth	14k	4	6
3	Xing	Yuze	U12	Heidelberg	1d	2	4
4	Bednarczyk	Jonas	2010	Hamburg	20k	2	4
5	Pittner	Lena	2011	Berlin	25k	4	4
6	Zhang	Shukai	2007	Frankfurt	2d	1	3
7	Kim	Zion	U11(?)	Hamburg	6k	1	3
8	Chen	Luxian	U12	Düsseldorf	16k	1	3
9	Zhang	Miles	U12	Frankfurt	16k	1	3
10	Zhang	Luka	U12	Neuss	19k	1	3

U18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Pkte
1	Pittner	Arved	2004	Berlin	4d	10	26
2	Donle	Isabel	2002	Berlin	1k	7	12
3	Hebsacker	Hannah	2006	Hamburg	9k	6	9
4	Li	Shizhao	2006	Wuppertal	4k	4	8
5	Cinar	Emre	2002	Ratingen	1d	3	7
6	Marz	Ferdinand	2006	Jena	6k	3	7
7	Schomberg	Jan	2001	Meerbusch	7k	3	5
8	Weber	Jens	2003	Ratingen	10k	2	4
9	Chen	Feiyang	2004	Frankfurt	3d	1	3
10	Jacobsen	Manuel	2003	Hamburg	1d	3	3

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/

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 oder auf facebook unter „Kids-und Teenspokal“ oder direkt bei Maria oder Sabine Wohnig.

*Maria & Sabine
Wohnig*

International

von Lars A. Gehrke

Korea gewinnt den 8. Tiantai-Berg-Pokal

Der Tiantai-Berg-Pokal ist ein Mannschaftsturnier für Frauen aus Korea, Japan, China und Taiwan, das von der Yangfan-Gruppe, einem Schiffsbauunternehmen, gesponsert wird. Die achte Ausgabe des Turniers wurde vom 10. bis 12. Mai in der Provinz Zhejiang in China ausgetragen.

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

Das Team aus Korea, bestehend aus den drei Go-Spielerinnen Choi Jung 9p, O Yujin 6p und Kim Jaeyoung 5p, besiegte zuerst China, dann Taiwan und schließlich Japan jeweils überragend mit 3:0 und kommt insgesamt auf das bestmögli-

che Ergebnis von 9 Siegen ohne Niederlage. Das chinesische Team bestehend aus Yu Zhiying 6p, Lu Minquan 5p und Wang Chenxing 5p besiegte in der zweiten Runde das japanische Team 3:0 und in der dritten Runde das taiwanische Team mit 3:0 und konnte sich damit insgesamt mit 6 Siegen und 3 Niederlagen den zweiten Platz sichern. In der ersten Runde gewann Taiwan gegen Japan mit 2:1 und landete deswegen mit 2:9 in der Endbilanz auf den dritten Platz vor Schlusslicht Japan.

Das Team aus Taiwan bestand aus Joanne Misingham 7p, Yang Zixuan 3p und Yu Lijun 2p. Beim japanischen Team spielten Xie Yimin 6p, Fujisawa Rina 4p und Ueno Asami 2p. Xie Yimin war die einzige japanische Spielerin, die gegen Yu Lijun einen Sieg für das japanische Team holte.

China dominiert den 2. Go-Seigen-Pokal

Der Wu Qingyuan (Go-Seigen-Pokal) ist ein junges Turnier für Frauen, das von der Stadt Fuzhou in der Fujian-Provinz (China) in Gedenken an den bekanntesten Sohn der Stadt letztes Jahr ins Leben gerufen wurde.

Die ersten drei Runden wurden vom 27. bis 29. April 2019 in Fuzhou in der Fujian-Provinz ausgetragen. Insgesamt treten 24 Go-Spielerinnen gegeneinander an. Neben Korea, China und Japan traten auch jeweils zwei Spielerinnen aus Taiwan, Europa und Nordamerika an. Für Europa haben Natalia Kovaleva 5d aus Russland (mehrfache Europameisterin) und Ariane Ougier 3d (2. Platz Europameisterschaft der Frauen 2018) gespielt. Für Nordamerika spielten Feng Yun 9p und Ying Mingming 1p. Die Gewinnerin vom letzten Jahr, Choi Jung 9p, und die Zweitplatzierte vom letzten Jahr, Kim Jaeyoung 5p, wurden zusammen mit O Junga 4p (Korea), Yu Zhiying 6p (China), Rui Naiwei 9p (China), Wang Chenxing 5p (China), Fujisawa Rina 4p (Japan) und Ueno Asami



Die Chinesin Yu Zhiying 6p beim Tiantai-Berg-Pokal



Die Japanerin Ueno Asami 2p beim Tiantai-Berg-Pokal

2p (Japan) direkt in die zweite Runde gesetzt. In der ersten Runde verlor Ariane Ougier gegen die Taiwanerin Yang Zixuan 3p und Natalia Kovaleva verlor gegen die Koreanerin Kim Hyeoimin 8p. Außerdem verlor Feng Yun gegen die Chinesin Lu Minquan 5p und Ying Mingming verlor gegen die Koreanerin O Yujin 6p.

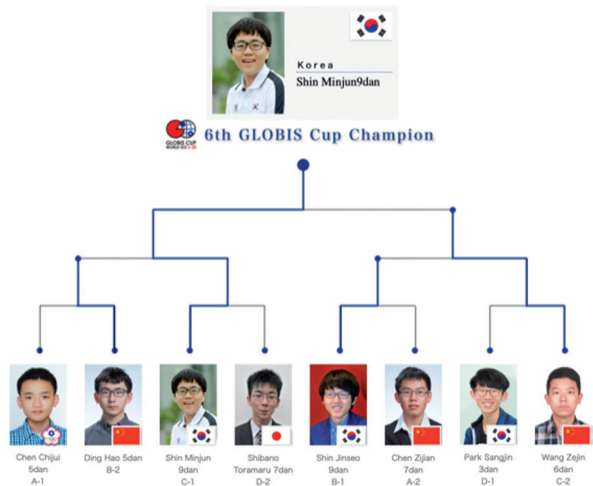
In der dritten Runde gewann Rui Naiwei gegen Ueno Asami, O Yujin 6p (Korea) gegen Wang Chenxing, Choi Jung gegen Gao Xing 4p (China) und Li He 5p (China) gegen Wang Chuang 4p (China).

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

Shin Minjun gewinnt den 6. Globis Pokal

Der 6. Globis Pokal wurde vom 19. bis 21. April auf dem Campus des Hauptsponsors in Tokyo, der Globis Graduate School of Management, ausgetragen. Der offizielle Name ist GLOBIS Cup World Go U-20 und ist ein internationales Turnier für junge Spieler, das 2014 ins Leben gerufen wurde. Organisiert wird es vom Nihon Kiin, dem japanischen Go-Verband. Insgesamt traten 14 Spieler und zwei Spielerinnen an. Für Europa trat Anton Chernykh 6d aus Russland, für Nordamerika Zhou Yicheng und für Ozeanien Pongsakarn Sornarra an. Zuerst wurde in vier Gruppen mit Doppel-K.O. gespielt und der Sieger des Gewinner- und des Verlierer-Zweiges kamen jeweils ins Viertelfinale. In der Gruppe D verlor Anton gegen die Japanerin Ueno Asami 2p und anschließend gegen den Japaner Shibano Toramaru 7p.

Die Ergebnisse aus dem Viertelfinale, dem Halbfinale und dem Finale sind in der Grafik abgebildet. Shin Minjun 9p aus Korea gewann demnach den 6. Globis Pokal.



Die aktuell 50 stärksten Go-Profis der Welt



Shin Jinseo
#1: 3687



Ke Jie
#2: 3662



Park Junghwan
#3: 3659



Gu Zihao
#4: 3595



Mi Yuting
#5: 3593



Lian Xiao
#6: 3585



Jiang Weijie
#7: 3584



Yang Dingxin
#8: 3572



Xu Jiayang
#9: 3560



Tuo Jiaxi
#10: 3549



Fan Yunruo
#11: 3546



Fan Tingyu
#12: 3544



Xie Erhao
#13: 3540



Lee Donghoon
#14: 3540



Chen Yaoye
#15: 3538



Shi Yue
#16: 3534



Kim Jiseok
#17: 3526



Shin Minjun
#18: 3512



Wang Xi
#19: 3509



Zhou Ruiyang
#20: 3507



Ding Hao
#21: 3500



Na Hyun
#22: 3494



Tong Mengcheng
#23: 3494



Liao Yuanhe
#24: 3489



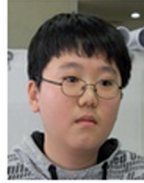
Xie Ke
#25: 3488



Li Qincheng
#26: 3487



Dang Yifei
#27: 3485



Byun Sangil
#28: 3472



Ichiriki Ryo
#29: 3465



Tao Xinran
#30: 3464



Iyama Yuta
#31: 3462



Peng Liyao
#32: 3462



Tan Xiao
#33: 3457



Zhao Chenyu
#34: 3457



An Sungjoon
#35: 3454



Park Yeonghun
#36: 3453



Lee Yeongkyu
#37: 3453



Fan Yin
#38: 3452



Zhang Tao
#39: 3450



Li Xuanhao
#40: 3445



Meng Tailing
#41: 3433



Choi Cheolhan
#42: 3433



Li Weiqing
#43: 3433



Lee Jihyun (m)
#44: 3432



Yi Lingtao
#45: 3432



Weon Seongjin
#46: 3426



Huang Yunsong
#47: 3424



Choi Jeong
#48: 3424



Ahn Kukhyun
#49: 3424



Tu Xiaoyu
#50: 3422

Stand: Ende Juni 2019; Quelle: www.goratings.org/en/ und www.go4go.net/go/players/rank

Japan

von James Brückl

Honinbo

Nachdem Kono Rin sich das Recht zur Herausforderung von Iyama Yuta 9p erkämpft hatte, fanden beginnend Ende Mai die ersten Spiele in diesem Best-of-Seven-Match statt. Kono Rin konnte die ersten beiden Spiele für sich entscheiden, die drei folgenden Spiele aber gewann Iyama Yuta. Dieser hat nun die Möglichkeit, bereits mit dem nächsten Spiel Anfang Juli seinen Titel zu verteidigen.

Meijin-Liga

Wie zu erwarten war, konnte Iyama Yuta seinen schlechten Start kaum mehr wettmachen. Ausgehend von einem 2:2, konnte er zwar die nächsten Spiele für sich entscheiden, zu einem Zwischenstand von 4:2 Punkten. Ebenso 4:2 Punkte haben aber auch noch Shibano Toramaru 7p – positiv durch einen Sieg gegen Ke Jie zu Anfang des Jahres aufgefallen, nahm er auch in der Meijin-Liga Iyama Yuta einen Punkt ab – und Yamashita Keigo 9p. Kono Rin 9p, zuvor 4:0, verlor nur ein Spiel und steht nun 5:1. Er hat die besten Aussichten, Herausforderer von Cho U 9p zu werden. Allerdings muss Kono Rin in den letzten beiden Ligaspielen noch gegen die direkten Konkurrenten Iyama Yuta und Yamashita Keigo antreten.

Gosei-Turnier

In diesem Herausforderer-Turnier verlor Iyama Yuta 9p im Halbfinale gegen Ichiriki Ryo 8p und damit die Chance, den Titel von Kyo Kagen 7p zurückzuerlangen. Ichiriki Ryo musste sich sodann Hane Naoki 9p geschlagen geben, der nun der Herausforderer von Kyo Kagen ist. Der Titel wird in maximal fünf Spielen von Ende Juni bis Ende August ausgespielt.

Taichiao Cup

In der sechsten Auflage dieses erst 2014 gestifteten Titels konnte sich im Herausfordererturnier Ueno Asami (Kisei der Frauen) durchsetzen. Diese musste sich aber in den zwei Titel-Spielen der Titelträgerin

Fujisawa Rina geschlagen geben. Fujisawa Rina verteidigt damit diesen Titel für ein weiteres Jahr sowie zum dritten Mal in Folge und hält den Titel insgesamt zum vierten Mal (2015/16 hieß die Titelträgerin Xie Yimin).

Female Saikyou

Um den Titel der Stärksten aller Frauen spielten dieses Jahr wiederum 16 Spielerinnen in der erst vierten Auflage dieses Titelkampfes. Im Viertelfinale stehen sich nun noch Ueno Asami und Xie Yimin sowie Mukai Chiaki und Fujisawa Rina gegenüber. Ein „klassisches“ Finale zwischen den Erzkontrahentinnen Xie Yimin und Fujisawa Rina ist damit denkbar ...

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Vor der Sommerpause wurden acht Runden in der Gruppenphase absolviert. Die Ergebnisse sind sehr ausgeglichen. Der Abstand von Tabellenführer „Beijing“ bis zum 12. Platz „Lhasa“ beträgt nur 6 Punkte. Alle diese 12 Mannschaften haben gute Chance, die K.O.-Runde zu erreichen. Die Liga wird ab Ende Juli fortgesetzt.

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Beijing Minsheng Bank	17	20
2	Chengdu	17	20
3	Supor Hangzhou	17	19
4	Beijing Citic	16	20
5	Jiangsu	15	18
6	Shanghai	15	18
7	Chongqing	14	16
8	Xiamen	13	19
9	Hanzhou Longyuan	12	18
10	Zhejiang	12	16
11	Jiangxi	12	15
12	Lhasa	11	15
13	Shenzhen	8	11
14	Weifang	6	14
15	Jianjing Jiajia	5	10
16	Tianjin Sijian	2	7

2. Go-Liga

Von 13. bis 23.06. fanden alle Spiele der 2. Go-Liga in Quzhou statt. Insgesamt wurden acht Runden mit 16 Mannschaften (es nahmen auch drei Mannschaften aus Japan und Taiwan teil) nach Schweizer System gespielt. Am Ende belegten der Gastgeber und die Mannschaft „Zhongyan“ aus Shanghai die ersten beiden Plätze und schafften damit den Aufstieg in die ersten Liga.

Gleichzeitig fand auch das Turnier der 3. Liga mit 32 Mannschaften statt. Darunter befand sich auch die Mannschaft „Tsinghua Universität“ mit vier europäischen Spielern.



Eine europäische Profi-Mannschaft spielt in der 3. Go-Liga
(v.l.n.r.: Ilya Shikshin, Pavol Lisy, Mateusz Surma und Artem Kachanovskyi)

Ke Jie 9p

Seit Jahren erzielte Ke Jie 9p in den internationalen Turnieren sehr gute Ergebnisse. Momentan läuft es aber auch im nationalen Bereich gut für ihn. Am 15.06. setzte er sich in Zhengzhou im kleinen Finale des Kisei Cups gegen Fan Yunruo 7p durch. Das Finale gegen den Titelverteidiger Lianxiao 9p findet im August statt.

Fünf Tage später gewann er die erste Partie des Halbfinals im Changqi Cup gegen Yang Dingxin 9p. Die letzten beiden Partien werden in Sydney ausgetragen. Ke hat gute Chancen, sich für das Finale zu qualifizieren. Im zweiten Halbfinale führt Zhou Ruayang 9p gegen Shi Yue 9p mit 1:0.



Ke Jie 9p im Changqi Cup

Korea

von Tobias Berben

Koreanische Erfolgsstatistik (11.07.19)

Pl. Spieler	+	-	=	%
1 Shin Jinseo 9p	38	9	0	81%
2 Choi Jung 9p	34	8	0	81%
3 Park Hamin 6p	33	11	0	75%
4 Park Junghwan 9p	30	11	0	73%
5 Shin Minjun 9p	29	13	0	69%
O Yujin 6p	29	13	0	69%
7 Lee Donghoon 9p	25	10	0	71%
Park Sangjin 4p	25	14	0	64%
Kim Jaeyoung 5p	25	17	0	60%
10 Song Jihoon 5p	23	9	0	72%

6. Daejoo Cup

Choi Kyubyeong 9p hat den 6. Daejoo Cup, ein Turnier für ältere Profis, im Finale gegen Cho Hyeyeon gewonnen, die auch im vergangenen Jahr im Finale gescheitert war, damals gegen Cho Chikun 9p.

24. GS Caltex Cup

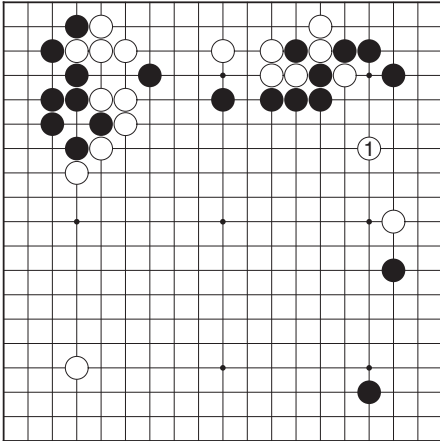
Shin Jinseo 9p und Kim Jiseok 9p stehen im Finale des 24. GS Caltex Cups, das ab Ende Mai 2019 in einem Best-of-Five-Match ausgetragen wird. Es wird sich zeigen, ob Shin Jinseo seine gute Form aus dem Maxim-Cup-Finale mit in dieses Finale wird nehmen können.

Der etwas andere Zug (30)

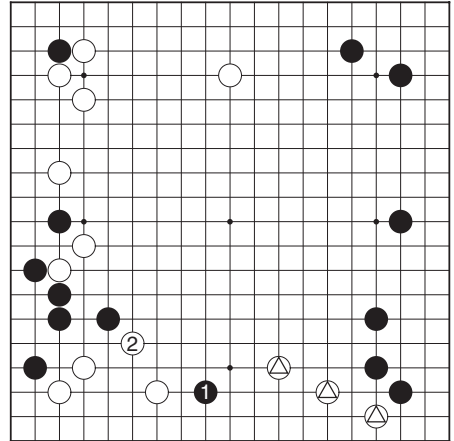
von Viktor Lin

Eine Ausbreitung am Rand ist etwas so Elementares, dass wahrscheinlich jeder von uns schon einmal so etwas in der eigenen Partie gehabt hat. Diesmal wollen wir

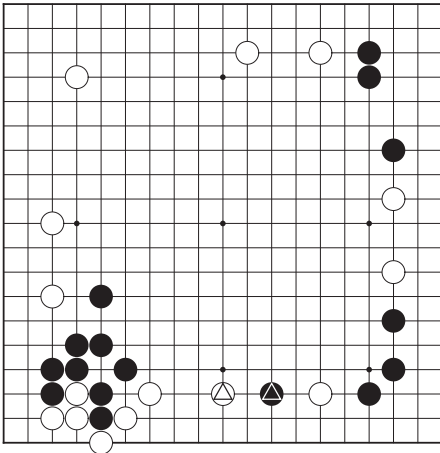
uns darauf konzentrieren, Ausbreitungen und ähnliche Dinge zu malträtieren. Vielleicht könnt ihr schon in eurer nächsten Partie einen dieser Züge spielen!



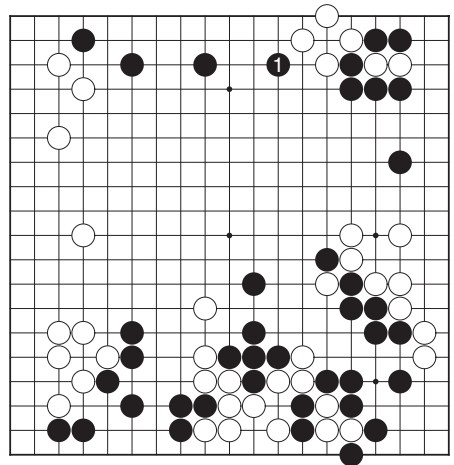
Problem 1: Der perfekte Zeitpunkt, um auf die weiße Ausbreitung draufzuhauen!



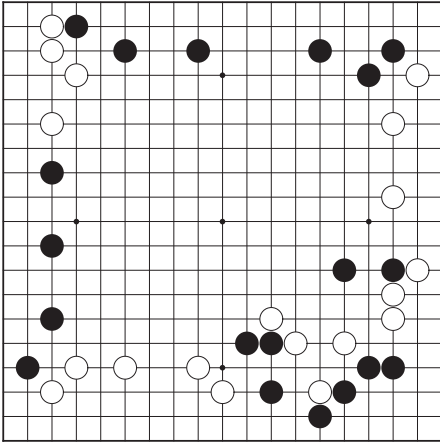
Problem 3: Was kann den markierten Steinen angetan werden?



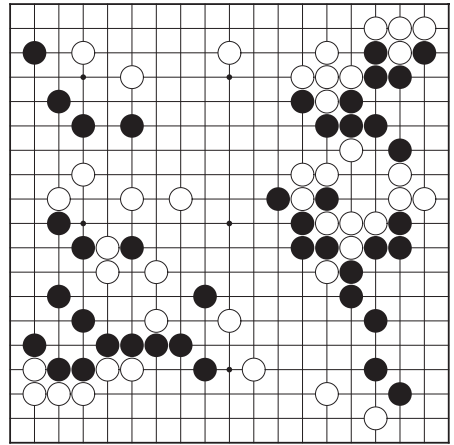
Problem 2: Der markierte schwarze Stein soll den markierten weißen Stein und das, was dranhängt, traurig machen.



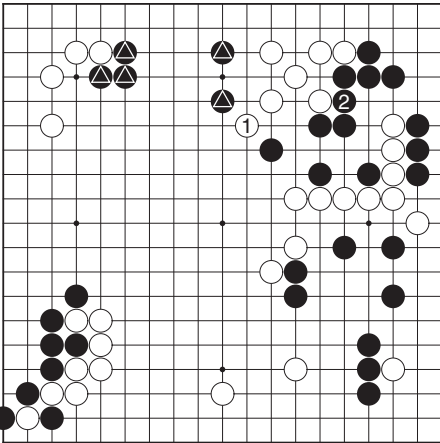
Problem 4: Was tun mit dem Ponnuki?



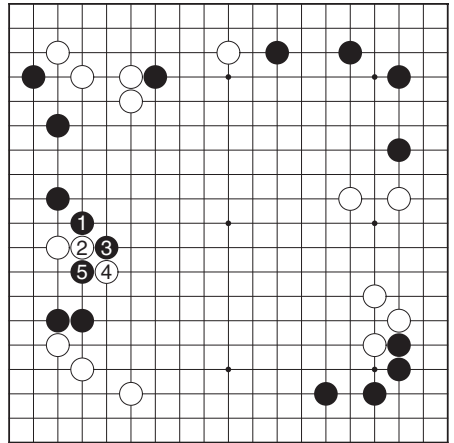
Problem 5: Mit einer intelligenten Kombo macht Schwarz die weiße Formation rechts kaputt.



Problem 7: Weiß steht unten verdächtig dünn ...



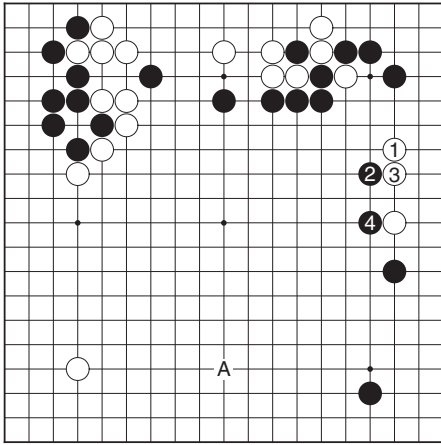
Problem 6: Eins der wenigen Bot-resistenten Josekis mit einem Extra-Sprung. Und es geht trotzdem was.



Problem 8: Weiß lässt nicht zu, dass Schwarz links alles behält.

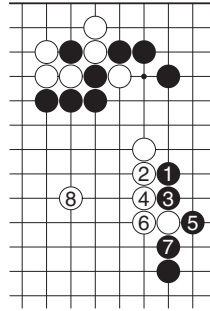
Vorsicht, nicht einfach umblättern, denn auf den folgenden Seiten sind alle Lösungen abgedruckt!





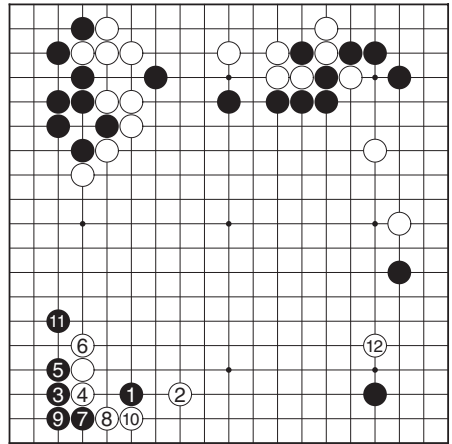
Dia. 1.1

Lösung 1: Hätte Weiß sich niedrig ausgebreitet, hätte Schwarz in Dia. 1.1 draufkloppen können. Die entstehende Stärke passt dann prima zu einem Moyo mit einem Zug um A herum. Mit Dia. 1.2 kann



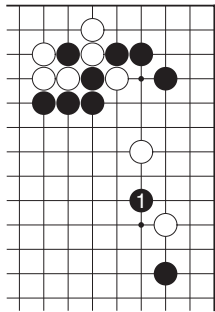
Dia. 1.6

Schwarz trotz hoher Ausbreitung etwas Ähnliches machen. Wenn Weiß in Dia. 1.3 blockt, macht Schwarz zu und freut sich auf die Ausbreitung bei A in Dia. 1.1. Und die weiße Gruppe ist hier selbst mit einem weiteren Zug nicht komplett gesund. Weiß kann auch wie in Dia. 1.4 kontern; nach

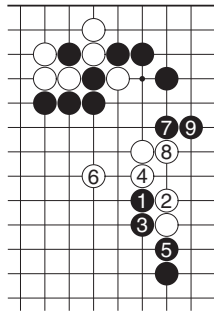


Dia. 1.7

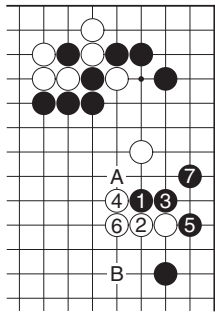
7 hat Schwarz schöne Fortsetzungen bei A und B. Dia. 1.5 zeigt eine Variante mit der richtigen Richtung für Schwarz, aber suboptimaler Wirkung. Wenn Weiß lokal lebt, sind die schwarzen Keimas doch etwas dünn. Dia. 1.6 ist auch denkbar, doch verglichen mit Dia. 1.4 hat Weiß hier weniger und Schwarz mehr Probleme. Es ist jedenfalls wichtig, sofort auf die weiße Ausbreitung draufzuhauen, sonst wendet sich in Dia. 1.7 das Blatt mit 12.



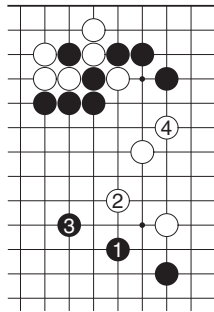
Dia. 1.2



Dia. 1.3

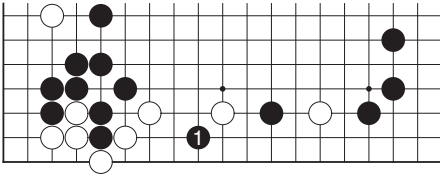


Dia. 1.4

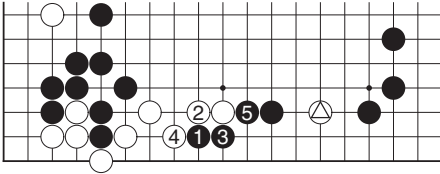


Dia. 1.5

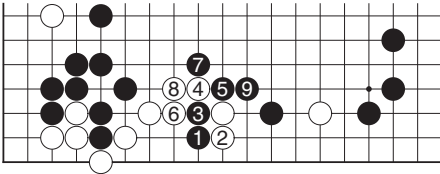
Lösung 2: Der schwarze Zug auf 1 ist eine häufig anzutreffende Technik, die schwer zu beantworten ist. Weiß kann mal in Dia. 2.2 von oben blocken, aber lokal nicht lebendig zu sein, ist nicht so toll. Nebenbei wird der markierte Stein damit nur töter. Also blockt Weiß in Dia. 2.3 andersrum. 9 ist ein



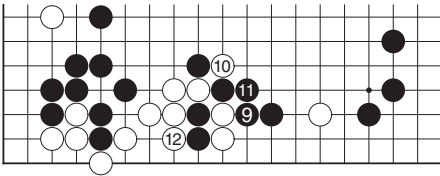
Dia. 2.1



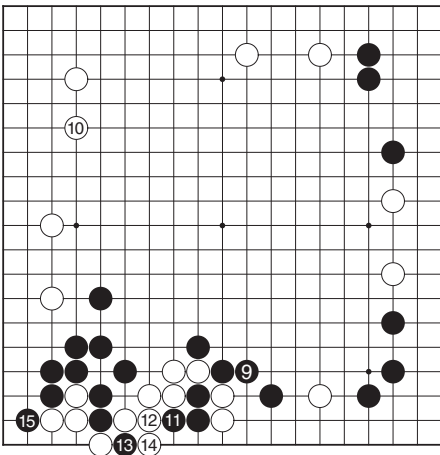
Dia. 2.2



Dia. 2.3

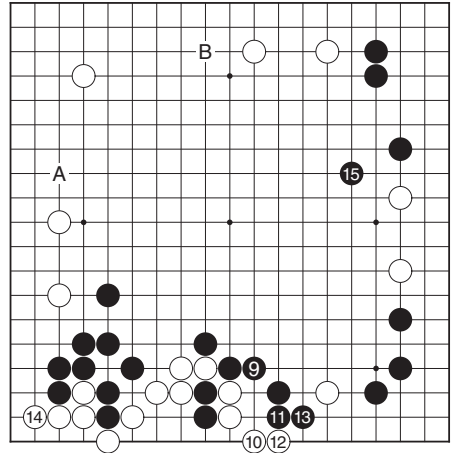


Dia. 2.4



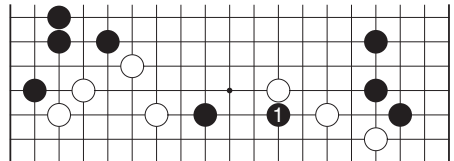
Dia. 2.5

schmutziger Schlüsselzug in der Opfersequenz. Mit 9 in Dia. 2.4 stattdessen ist es offensichtlicher Sente, aber Weiß kriegt auch den Stein auf 10. In Dia. 2.5 möchte Weiß den Zurückstrecker nicht beantworten und ist daraufhin lokal rot. Also spielt Weiß in Dia. 2.6 lieber doch mit. 10 ist ein schlauer Zug für Endspielprofit, den Weiß später nicht mehr kriegt. Schwarz ist dann wieder am Zug und kann mit 15, A und B die nächsten Ausbreitungen angreifen.

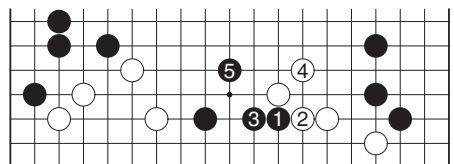


Dia. 2.6

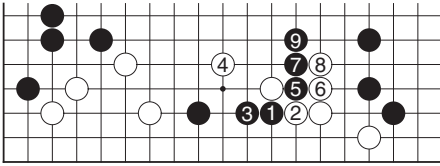
Lösung 3: Zwischen Angriff und Verteidigung versucht 1, beides zu bewerkstelligen. Mit der Antwort in Dia. 3.2 ist es am Ende tatsächlich nicht so eindeutig, welche der beiden Gruppen



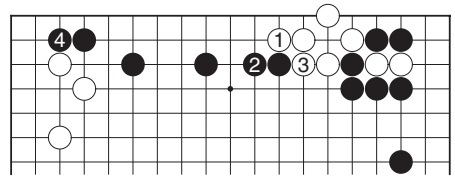
Dia. 3.1



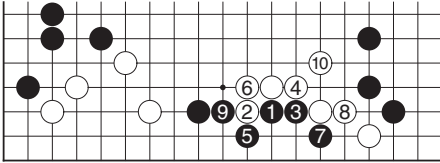
Dia. 3.2



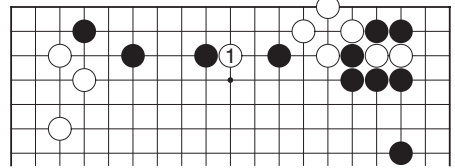
Dia. 3.3



Dia. 4.1



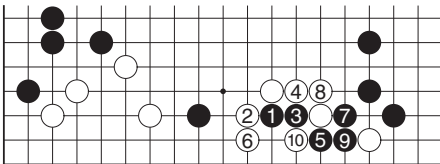
Dia. 3.4



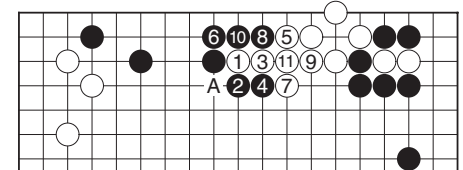
Dia. 4.2

stärker ist. Weiß würde in Dia. 3.3 gerne selber auf 4 spielen, aber mit dem Schnitt 5 kann er dann nicht so gut umgehen. Wenn Weiß in Dia. 3.4 Hane spielt, verbindet sich Schwarz bis 9 zurück und hat viel mehr Basis als Weiß. Schwarz sollte nur nicht in Dia. 3.5 das falsche Hane zuerst machen. In Dias. 3.6 und 3.7 ist Schwarz zu lasch und Weiß glücklich am Leben.

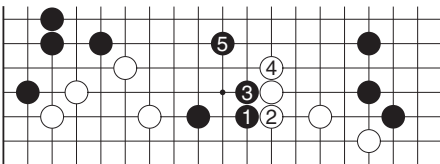
Lösung 4: In Dia. 4.1 kann Weiß zwar problemlos leben, aber wozu sich damit abgeben, wenn er den coolen Anleger von Dia. 4.2 hat? Schwarz kann den nicht wirklich ignorieren – so groß ist das weiße Ponnuki nicht, wenn S es mit aller Kraft fangen möchte. Also passiert die Sequenz in Dia. 4.3: Nachdem Weiß auf 11 verbunden hat, ist er drinnen wie draußen und Schwarz hat einen Schnitt bei A. Wenn Schwarz in Dias. 4.4 bzw. 4.5 anders antwortet, steht Weiß deutlich gemüthlicher als Dia. 4.1.



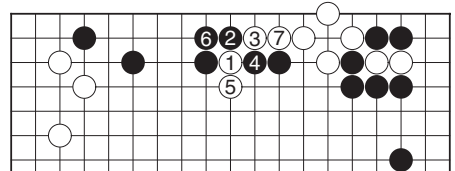
Dia. 3.5



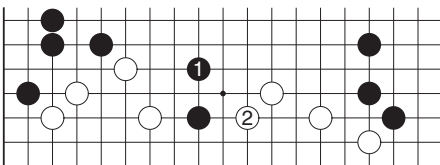
Dia. 4.3



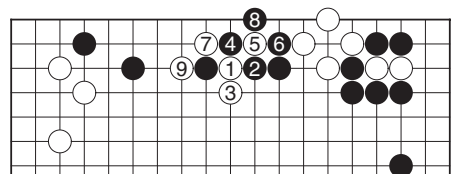
Dia. 3.6



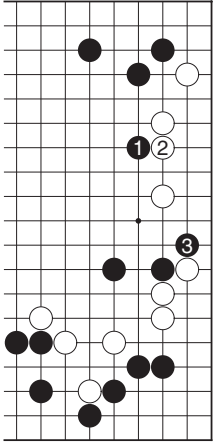
Dia. 4.4



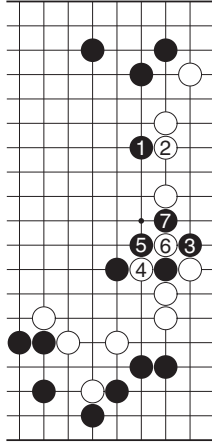
Dia. 3.7



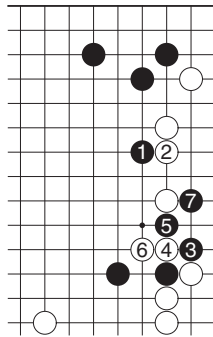
Dia. 4.5



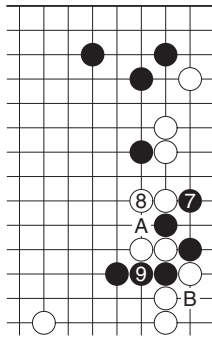
Dia. 5.1



Dia. 5.2

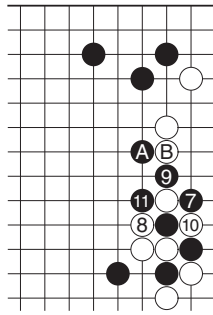


Dia. 5.3

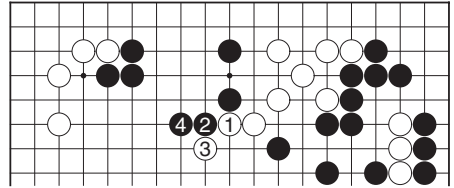


Dia. 5.4

Lösung 5: 1 in Dia. 5.1 ist ein geschickter Abtausch, um 3 vorzubereiten. Wenn Weiß in Dia. 5.2 auf 4 spielt, wird er bis 7 eingepackt. Ein Ko kann sich Weiß nicht leisten, also ist Schwarz durch. In der Partie hat Weiß das andere Atari in Dia. 5.3 gespielt. Auf 7 kann Weiß nicht mit Dia. 5.4 antworten; nach 9 geht Weiß kaputt. Also ist Dia. 5.5 passiert. Schwarz ist nun auf dieser Seite durch und der Abtausch A gegen B funktioniert wunderbar für ihn.

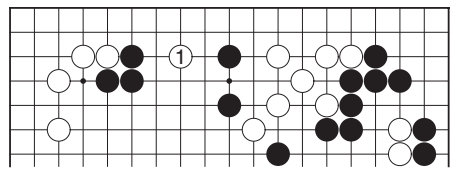


Dia. 5.5

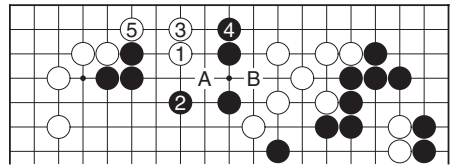


Dia. 6.1

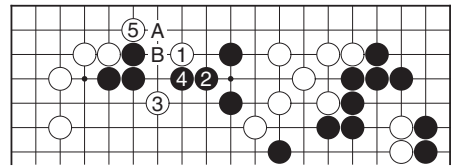
Lösung 6: Wenn Weiß Panik kriegt und Schwarz in Dia. 6.1 festkloppt, entgehen ihm einige coole Sachen. Denn obwohl Schwarz scheinbar so solide steht, kann die Invasion in Dia. 6.2 immer noch Wunder wirken. Erst einmal ist es nicht so gut für Schwarz, in Dia. 6.3 in der Hoffnung auf eine lukrative Attacke alles Gebiet wegzugeben. So hat Schwarz auf einmal Schwächen und eine Attacke auf Weiß ist nur schwierig geworden. Schwarz



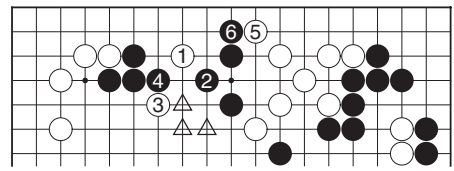
Dia. 6.2



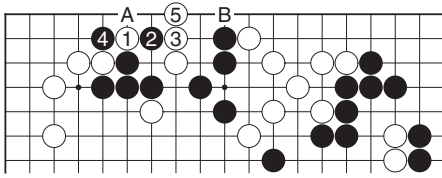
Dia. 6.3



Dia. 6.4

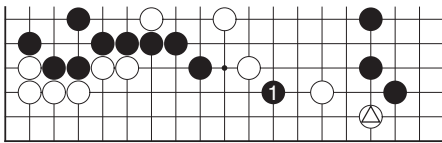


Dia. 6.5

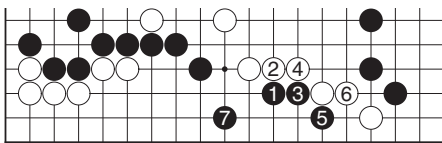


Dia. 6.6

würde also lieber 2 in Dia. 6.4 machen, doch auf 3 muss Schwarz Acht geben. Mit 4 hat Schwarz nach 5 keine adäquate Antwort mehr – auf A antwortet Weiß mit B. Schwarz macht also das leere Dreieck 4 in Dia. 6.5. Weiß profitiert mit 5 in Sente und dem markierten Aji im Zentrum. Und ganz tot ist der Invasionsstein immer noch nicht – wenn die Zeit reif ist, kann Weiß ihn mit Dia. 6.6 nach Hause verbinden, denn nach 5 sind A und B Miai.

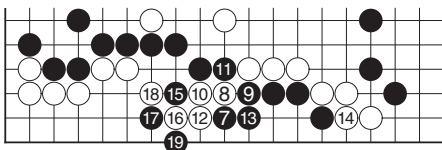


Dia. 7.1

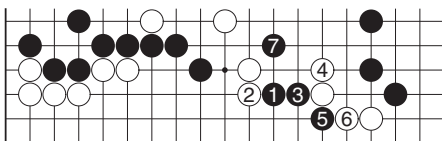


Dia. 7.2

Lösung 7: Da Schwarz rundherum so stark ist, macht er hier den strengsten Zug 1. Wenn Weiß in Dia. 7.2 von oben blockt, verbindet Schwarz bis

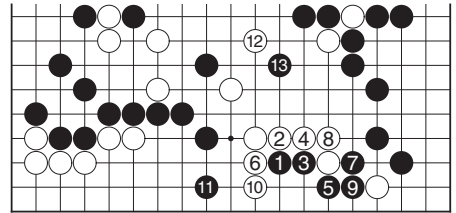


Dia. 7.3

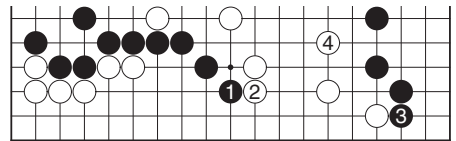


Dia. 7.4

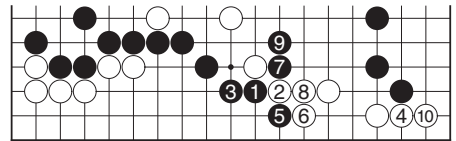
7 zurück. Der Versuch von Weiß, Schwarz in Dia. 7.3 zu trennen, scheidert am Freiheitenmangel der Schnittgruppe. Blockt Weiß in Dia. 7.4 von links, zerfällt Weiß mit der Sequenz bis 7.



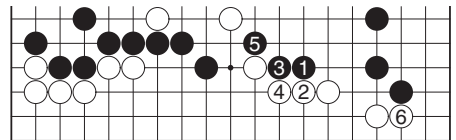
Dia. 7.5



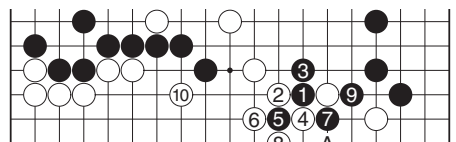
Dia. 7.6



Dia. 7.7



Dia. 7.8



Dia. 7.9

Lösung 8: Weiß hat viele Ataris zur Auswahl, spielt also keins und fängt mit 1 an. Nach dem Hane 3 in Dia. 8.2 kann Schwarz nicht verhindern, dass seiner Formation etwas geschieht. Den Kompromiss sieht Weiß hier gern – er profitiert und das Aji bei A bleibt intakt. Wenn Schwarz mit 6 in Dia. 8.3 alles behalten will,

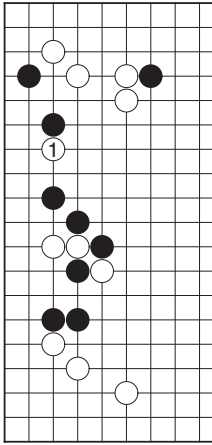
Problemecke

von Antonius Claasen

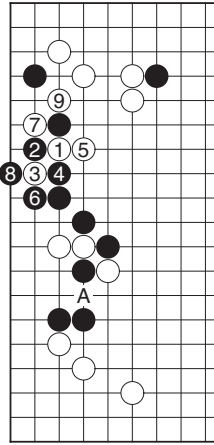
Erstmal wollte ich Timo Kreuzer danken für seinen jahrelangen Einsatz für die Problemecke!

Nach einigen Startschwierigkeiten hier dann mein erstes „Eckchen“. Viel Spaß und vielleicht treffen wir uns in Brüssel beim Europäischen Go-Kongress.

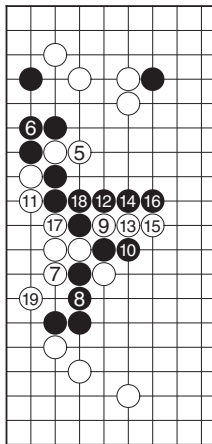
In allen Problemen ist Schwarz am Zug. Was ist jeweils das beste Ergebnis für Schwarz?



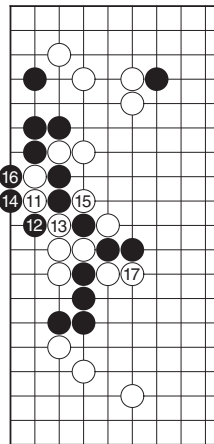
Dia. 8.1



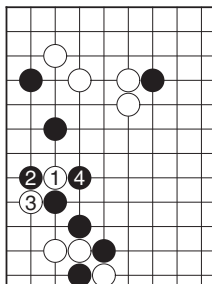
Dia. 8.2



Dia. 8.3



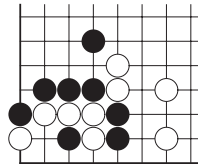
Dia. 8.4



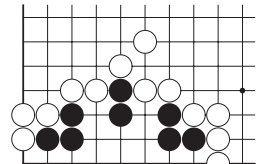
Dia. 8.5

macht sich Weiß bis 19 lebendig und Schwarz hat ganz viele Gruppen, von denen keine draufgehen darf. Sich in Dia. 8.4 bei 12 umzuentscheiden ist auch zu spät; Schwarz zerfällt. Dia. 8.5 ist der falsche Anleger, Schwarz bleibt so unversehr.

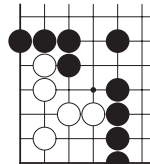
Probleme 3/2019



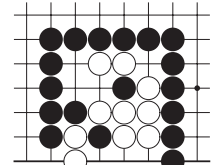
Problem 1 (3 Punkte)



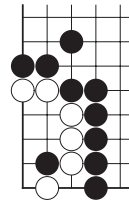
Problem 2 (4 Punkte)



Problem 3
(4 Punkte)



Problem 4 (5 Punkte)



Problem 5
(6 Punkte)

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (22.08.2019) an:

Antonius Claasen, Lönsweg 14, 21077 HH oder per Email als sgf-Datei(en) an:

problemecke@dgo.de

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

Ausschreibung

zur Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft 2019 am 12. bis 13. Oktober 2019

Ort: FreiLand, Friedrich-Engels-Straße 22, 14473 Potsdam
Kontakt vor Ort: Tim Cech, tcech@dgob.de, (0176)-54076048
Anmeldung & Turnierleitung: Michael Marz, mimarz@dgob.de, Tel.: (0175) 2284095
Anmeldeschluss: Freitag, 11. Oktober, 18 Uhr

An der Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft dürfen Go-Spieler teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllen:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB,
- geboren im Jahr 1999 oder später,
- deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens einem Jahr Hauptwohnsitz in Deutschland.

Jeder Teilnehmer muss alle Runden mitspielen. Ein Startgeld wird nicht erhoben. Es werden fünf Runden gespielt. Bei genügend Teilnehmern werden die ersten drei Runden nach dem McMahon-System für alle Spieler gemeinsam ausgetragen. In folgenden Altersklassen werden danach jeweils in Halbfinal- und Finalspiele die Deutsche Junioren-Go-Meisterschaft (U19), Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft (U15) und die Deutsche Kinder-Go-Meisterschaft (U11) ausgespielt.

Es wird grundsätzlich ohne Vorgabe gespielt, Weiß erhält 7 Komi. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Die genaue Turnierordnung findet man auf den Internetseiten des DGoB. Die Runden beginnen voraussichtlich wie folgt, Änderungen vorbehalten:

1. Runde: Samstag, 11:00 Uhr, 2. Runde: Samstag, 14:30 Uhr, 3. Runde: Samstag, 17:30 Uhr
Halbfinalspiele und 4. Runde: Sonntag, 9:30 Uhr, Finalspiele und 5. Runde: Sonntag, 12:30 Uhr.
Siegerehrung: Sonntag gegen 15:30 Uhr

Preise

- Juniorenwertung (U19): 1. Platz: 75 Euro, 2. Platz: 50 Euro, 3. Platz: 25 Euro
- Jugendwertung (U15): 1. Platz: 50 Euro, 2. Platz: 30 Euro, 3. Platz: 15 Euro
- Kinderwertung (U11): Sachpreise im Gesamtwert von ca. 40 Euro

Für die teilweise Erstattung der Fahrtkosten können Zuschüsse beim FS Meisterschaften <fs-meisterschaften@dgob.de> beantragt werden.

Der Sieger jeder Alterskategorie erhält weiterhin einen Fahrtkostenzuschuss für die Teilnahme an der Jugend-Europameisterschaft von bis zu 500 Euro. Außerdem sind der Deutsche Juniorenmeister und der Deutsche Jugendmeister unabhängig von ihren DGoB-Ratings zur Teilnahme an der Vorrunde qualifiziert, sofern die nischtsportlichen Kriterien erfüllt sind.

Städtepreis

Es gibt eine Städtewertung für die reise fleißigste Go-Stadt! Dabei zählen alle Partiegewinne, die von Spielern aus einer Stadt erreicht werden. Es lohnt sich also, mit möglichst vielen Spielern anzutreten! Außerdem gibt es Bonuspunkte je nach Länge der Anreise.

Übernachtung und Verpflegung

Voraussichtlich kann ein Matratzenlager in der Nähe des Spielorts kostenfrei zur Verfügung gestellt werden. Ebenso wird es eventuell möglich sein, Mahlzeiten am Spielort vorzubestellen. Ebenso wird es möglich sein, über den DGoB Plätze in der nahegelegenen Jugendherberge zu buchen. Details dazu werden den vorangemeldeten Spielern zu gegebener Zeit zur Verfügung gestellt. Wer hiervon Gebrauch machen will, wird gebeten, sich bis spätestens Ende August anzumelden!

Helfer gesucht

Es werden Helfer gesucht, die sich vor Ort um das Bereitstellen von Essen und Getränken kümmern. Interessenten dazu melden sich, vielleicht stehen ja einige Eltern bereit. (Es sind keine Aktivitäten im Vorfeld der Meisterschaft erforderlich.)

Lösung der Kinderecke: Der Code ist ein „QR-Code“. Er kann mit einem Handy auslesesen werden, entweder mit einer QR-Code-App oder auf manchen Handys einfach mit der Photo-App. Probieren mal aus und schau, wo der mysteriöse Entführer wohl hinwill! Die Partie an der Wand war übrigens die legendäre „Kore-Ohren-Partie“, in der 1846 Honinbo Shusaku (schwarz) Genmar Inseki (weiß) besiegte. Schwarz 127 war der Zug, der Inseki's Ohren erröten ließ. (Aktuelle Analysen mit Leela Zero zeigen übrigens, dass der berühmte Zug wohl doch nicht der beste auf dem Brett war ...)

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

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

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

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

Datum/Ort

Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

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

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

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

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

Name: _____ Straße: _____
Ort: _____ Telefon: _____

Deutscher Go-Bund e.V.

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

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

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

DGoB-Vorstand

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

Vizepräsidenten: Tim Cech, Maxie-Wänder-Straße 5, 14480 Potsdam, Tel: (0176) 54076048, Email: tcech@dgob.de; Jenny Dittmann, Robert-Koch-Straße 3, 24116 Kiel, Tel: (0177) 7819321, Email: jdittmann@dgob.de; Frank Quathamer, Rudolphstraße 4, 34131 Kassel, Tel: (0163) 709 19 14, Email: fquathamer@dgob.de

Schatzmeisterin: Ilona Crispian, Eugenstr. 33, 72072 Tübingen, Tel.: (07071) 5496511, Email: icrispian@dgob.de

Schriftführer: Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter, Tel: (0174) 7898610, bkraft@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

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

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

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

Datenschutz: Christian Gawron, Burgstr. 19, 59872 Meschede, Email: datenschutz@dgob.de

Deutschlandpokal: Georg Ulbrich, Brüdener Str. 10, 71554 Weissach im Tal, Email: fs-pokal@dgob.de

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

DGoB-Meisterschaften: Michael Marz (mit Martin Langer), s.o. **Go und Internet:** Joachim Beggerow, Breite Str. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de

Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wohnig, Schönefelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de

Nachwuchsförderung: Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: fs-nachwuchs@dgob.de;

Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

DGoB-Landesverbände

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DGoZ

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

DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag

Go-Spielmaterial & -Bücher

Unser neues »Go. Das Spiel der Götter«



Das Set enthält alle Brettgrößen (19×19/13×13/9×9) und hochwertige Kunststoffsteine im Beutel sowie eine dreisprachige Anleitung und kostet nur 29,90 Euro. Ideal für Anfänger und solche, die es werden sollen ...

Zu finden auf go-spiele.de, Amazon und Ebay!

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

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 (Sa) Hamburg-Barmbeck

Hamburger Schnell-Go, Berufliche Schule Uferstraße, Uferstraße 9, Kontakt: Timo Kreuzer, timo.kreuzer@studium.uni-hamburg.de, Mobil:0176-54712493, Erste Runde: 10:00 Uhr

17-19 (Sa-Mo) Buenos Aires (AR)

Torneo Argentino 2019

30 (Fr) Jena

Seminar zum Jenaer Kreuzschnitt, LEONARDO Schule, Marie-Juchacz-Straße 1, Beginn: 18:30 Uhr

31/1 Jena

7. Jenaer Kreuzschnitt, LEONARDO Schule, Marie-Juchacz-Straße 1, Kontakt: Lena Gauthier, lgauthier@online.de, 0157-30391899, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

31/1 Jena

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft, s. o., Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

31/6 Yeongwol-gun (KR)

14ter Koreanischer Premierministerpokal

September

6–8 Trier

European Women Go Championship, Frei- und Sonntag: Weingut Schleimer, Hunsrückstraße 90, Samstag: Kurfürstliches Palais, Willy-Brandt-Platz 3, Eröffnung: 15:00 Uhr (Anmeldung bis zum 30. August)

14 (Sa) Wuppertal

6. Wuppertaler Tonshi, Asta-Räume in der Universität Wuppertal, Kontakt: Sascha Wiese, shuin@gmx.de, Anmeldeschluss: 9:45 Uhr

14/15 Schwerin

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

20–22 Frankfurt

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde), irgendwo in Frankfurt, Anmeldeschluss: Fr. 20.09. 18:00 Uhr

21/22 Nordenham

17. Hans Pietsch Memorial, Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft 2019

22 (So) Berlin-Friedrichshain

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

28/29 Bochum

23. Bochumer Bambus, Max-Kade-Hall, Laerholzstr. 80, Kontakt: Sascha Hempel bambus.bochum@gmail.com, 0173-5419476, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

Oktober

5/6 Stuttgart

Stuttgarter Go-Turnier

5/6 Bremen

11. Bremer Shudan, Universität Bremen, Bibliothekstraße 5, Gebäude MZH (Räume 1090 und 1450), Kontakt: Kasim Cinar, kasimcinar@gmx.de, 0421-84741788, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

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

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

