

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2019

94. Jahrgang

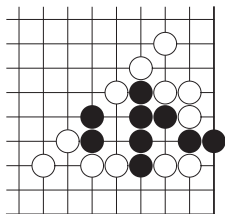


Inhalt

Yugen no Ma (von Stéphane Barbery).....Titel	
Vorwort, Inhalt, Nachrichten.....	2
Turnierberichte	3–20
»Die Zeit verging meist wie im Fluge«	21–23
»Go ist wie das Leben«	24–25
Leela für alle	26–27
Impressum	27
Eine Welt – ein Spiel.....	28–31
Kinderseiten	32–35
Eine der letzten Bastionen menschlicher Intelligenz	36–39
Das Fundstück.....	39
Pokale	40–41
Yoon Young Sun kommentiert (47).....	42–46
Fernostnachrichten	47–51
Der etwas andere Zug (31).....	52–58
Go-Probleme	59–60
Mitgliedsantrag	61
DGoB-Organe	62
Anzeige: Hebsacker Verlag	63
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 45 von Yilun Yang



Eine wichtige Entscheidung steht an: Soll Schwarz die zwei weißen Steine in der Ecke trennen oder anbinden lassen? Die Lösung steht auf S. 39.

Vorwort

Dieses Mal sind es wieder über 60 Seiten DGoZ geworden, da wir nicht nur natürlich breit über den Europäischen Go-Kongress in Brüssel, sondern auch über einige andere Veranstaltungen der letzten Zeit berichten. Und auch zwei Artikel zum Thema Künstliche Intelligenz sind wieder im Heft, ein schöner Hinweis auf seinen Service "Leela für alle" von Andreas Hauenstein und eine Quasi-Gegendarstellung bzw. Ergänzung von Klaus Petri zur Freistil-Liga und dem Transfer-Spiegel-Go-Vorfall, über den Ingo Althöfer im letzten Heft berichtet hatte. Es ist schon sehr spannend, die ganze Geschichte von beiden Seiten kennen zu lernen!

Tobias Berben

Deutscher Internet Go Pokal

Der Deutsche Internet Go Pokal startet auch wieder kommende Saison 2019/2020. Anmeldeschluss ist der 31. Oktober 2019. Bitte anmelden unter www.digop.de.

Lars Gehrke

Meisterschaften 2019

Jetzt gibt es für alle deutschen Go-Meisterschaften 2019 auch einen Termin. Hier der Überblick:

- 21.6. Blitz-DM in Darmstadt, Meister: Lukas Krämer
- 31.8./1.9. Paar-DM in Jena, Meister: Manja Marz 3d und Matias Pankoke 5d
- 20.–22.9. DGEM-Vorrunde in Frankfurt
- 12.–13.10. Jugend-DM in Potsdam
- 2./3.11. Damen-DM auf Schloss Hundisburg
- 21.–24.11. DGEM-Endrunde in Berlin

Dazu erinnere ich an die folgenden EMs in diesem Jahr in Deutschland:

- 5.–8.3. Profi-EM in Jena, Meister: Artem Kachanovskiy (2p/Ukraine)
- 6.–8.9. Damen-EM in Trier, Meisterin: Ariane Ougier (3d/Frankreich)

sowie an eine weitere noch stattfindende EM:

- 28.–29.9. Studenten-EM in Kiew

Michael Marz

Turniernotizen

48. Amsterdam International Go Tournament

Kim Young-Sam (7d/JenaIGS) hat am Himmel-fahrtswochenende in 7 Runden ungeschlagen das Amsterdamer Turnier gewonnen. Zweiter wurde Rémi Campagnie (6d/Orsay). Den dritten Platz teilen sich Ali Jabarin (2p/Tel Aviv) und Lucas Neirynek (5d/Bruxelles/Brussel).

40. World Amateur Go Championship

Chen Wang (Volksrepublik China) hat die Go-Amateur-Weltmeisterschaft in Matsue/Shimane in Japan gewonnen. Zweiter wurde Jaesung Lee (7d/Republik Korea) vor Nai San Chan (6d/Sonderverwaltungszone Hongkong der Volksrepublik China). Pal Balogh (6d/Debrecen) erreichte als bester Europäer Platz 5. Der Vertreter des DGoB Jonas Welticke (6d/Bonn) konnte mit einem 4:4 Platz 24 erreichen.

6. Potsdamer Peep

Im Juni 2019 fand im Treffpunkt Freizeit am schönen Heiligensee der 6. Potsdamer Peep statt. Bei kuschelig warmen 35 °C stellten sich 27 Enthusiasten der sportlichen Herausforderung. Nach 5 Runden ging Hu Xiacheng (5d/Berlin) als ungeschlagener Sieger vom Platz. Auf den Plätzen folgten Stefan Kaitschik (5d/Hamburg), Arved Pittner (5d/Berlin) und Tang Keyun (5d,Berlin).

Weitere Preise gingen an Lennart Weiß (4 Punkte, 11k/Berlin), Tobias Ulbricht (4 Punkte, 14k/Potsdam), Torben Peters (4 Punkte, 2k/Berlin), Volker Stuhr (Bester Ü55, 4k/Berlin), Lech Kazmirczak (weiteste Anreise, 10k/Warschau).

Es war wieder ein sehr gelungenes Turnier in entspannter und familiärer Atmosphäre.

Rheinland-Pfalz-Jugendmeisterschaft

Am 16.6. trafen sich fünf der für die Jugendmeisterschaft des LV Rheinland-Pfalz qualifizierten Spieler zur Finalrunde in Trier. Nach drei Runden war der alte Meister auch der neue: Emanuel Schaaf (1d, Trier). Vizemeister wurde Alexander Korf (1k/Mainz) punktgleich vor Aik Czech (8k, Mainz). Preise wurden vom Konfuzius Institut Trier gestiftet.

3. Düsseldorfer Mingren (Meijin)

In Düsseldorf fand am 16.06.2019 zum dritten Mal ein großes Go-Fest für Kinder und Jugendliche aus nah und fern statt. Ähnlich wie in den letzten beiden Jahren sind die meisten Teilnehmer des von Ying Cheng organisierten Turniers aus chinesischen Familien. Einen herzlichen Dank an den Konsul der kulturellen Abteilung des Generalkonsuls der VR China in Düsseldorf, Herrn He Wenbo, der das Turnier eröffnete und die Preise verlieh. Insgesamt 83 Teilnehmer (5 davon sind Schüler von Herrn Helmut Heidrich aus Ratinger Schulen) spielten in 3 Gruppen. In der Top (Mingren) Gruppe gewann Feiyang Chen (15 Jahre, 3d, Frankfurt) im Finale gegen Titelverteidiger Qixuan Wei (8J, 2d, Meerbusch). Auf die Plätzen 3 und 4 kamen Shizhao Li (12J, 2k, Wuppertal) und Weiyi Zhao (9J, 6k, Neuss). 42 Teilnehmer zwischen 10k und ca. 30k spielten auf 13x13 Brett, 39 Anfänger spielten auf 9x9. Die Preise sind jeweils in 3 Altersgruppen vergeben worden. In den Gruppen U15, U10 und U8 des 13x13 Turniers gewannen Guanqiu Li (geb.08, 11k, Düsseldorf, der auch bester Düsseldorfer war), Luxian Chen (geb. 09, 13k, Haan, die auch bestes Mädchen wurde) und Ryan Sun (geb. 11, 10k, Wuppertal). In den Gruppen U13, U7 und U6 des 9x9 Turniers siegten Batu Mustafaoglu (geb. 08, Ratingen), Yeming Shi (geb. 12, Düsseldorf) und Yilin Su (geb. 13, Wuppertal).

Kieler-Woche-Go-Turnier

Sören Ohlenbusch hat am 22. und 23. Juni unter 24 Teilnehmern ungeschlagen das diesjährige Kieler-Woche-Go-Turnier gewonnen. Damit ist er gleichzeitig auch Schleswig-Holsteinischer Landesmeister.

Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft

Ein Bestandteil der Darmstädter Go-Tage war die Blitz-DM, die rekordverdächtige 14 Teilnehmer aufwies. Lukas Krämer 6d gewann mit 16 Siegen aus 16 Partien. Ungefährdet auf dem zweiten Platz landete Jonas Welticke 6d mit 13 aus 16. Der Kampf um Platz 3 blieb bis zum Schluss spannend und hing insbesondere an der Auslosung. Robert Jasiak 5d konnte ihn mit 10,5 aus 16 gewinnen, Feiyang Chen 3d und Klaus Petri 4d mussten sich

mit 10/16 mit den Plätzen 4 und 5 begnügen. Mit 3/3 in der Schweizer-System-Phase schob sich Thore von Erichsen 3d noch auf Platz 6.

Kölner Go-Turnier

Valerii Krushelnytskiy (5d/Köln) hat am 6. und 7. Juli unter 75 Teilnehmerinnen und Teilnehmern ungeschlagen das diesjährige Kölner Turnier gewonnen. Auf die Plätze 2 und 3 kamen Christopher Kacwin (4d/Bonn) und Bernd Radmacher (4d/Meerbusch).

Bremen Basami

Tobias Weinert (4d/Bielefeld) hat am 6. Juli unter 14 Teilnehmern den Bremen Basami gewonnen. Zweiter wurde Andres Pfeiffer (2d/Bremen) vor Sören Heinrich (2d/Hamburg).

Berliner Sommerturnier 2019

Am 3. August kamen 31 Go-Spielerinnen und -Spieler zum Sommerturnier in den Jugendclub E-Lok. Einige freuten sich über eine Regelerklärung und trugen dann ihre ersten Partien auf 9x9 aus. Zwei Anfänger trauten sich, ihr erstes Turnier zu spielen. Sho Kobayashi, 5 Jahre, hielt tapfer alle vier Runden durch und erhielt einen kleinen Preis für den jüngsten Teilnehmer.

Auch das Wetter spielte mit, bei schönem Sonnenschein konnten die meisten Partien im Garten stattfinden und die einzelnen Regenwolken verzogen sich schnell wieder beim Anblick der spannenden Partien. Essen gab es traditionsgemäß vom Grill.

Nach vier spannenden Runden standen die Sieger fest: Den ersten Platz belegte ungeschlagen Oleg Wahl 8k. Den zweiten Platz errang Michael Palant 4d. Auf Platz drei folgte Alexander Kurz 2d. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 77 Euro. Daniel Krause 2d folgte auf Platz 4 und Maximilian Schneider 5k auf Platz 5.

7. Bonner Grill & Go

Bereits zum siebten Mal fand am 17. August das sommerliche Grill & Go-Event bei Kirsten Hartmann und Helmut Weber im Garten statt. 13 spielwillige Teilnehmerinnen und Teilnehmer ließen sich weder vom durchwachsenen Wetter

noch von den vielleicht etwas zu schwarz angebratenen Würstchen beeindrucken und spielten munter vier Runden Go in geselliger Runde. Am Ende des Tages hatte Helmut Weber 2d knapp vor Rainer Schütze 2d die Nase vorn. Sehr schön war auch, dass jeder mindestens eine Partie gewinnen konnte.

Hamburger Schnell-Go-Turnier

Bei typischem Hamburger Wetter wurde am 18. August in den neu entdeckten Räumlichkeiten des Barmbek Basch Go gespielt. Nicht zu schlagen war an diesem Wochenende Hannah Hebsacker (10k, Ostervesede), die mit 5:0 abräumte. Es folgten auf Platz 2 mit jeweils 4:1 Milana Hildt (22k, Hamburg) und Timo Kreuzer (3d, Hamburg) und auf Platz 3 mit jeweils drei Siegen Joachim Beggerow (3d, Braunschweig), Tobias Berben (3d, Ostervesede), Manfred Sanders (3k, Hamburg), Steffi Hebsacker (5k, Ostervesede), Frank Tawussi (6k, Hamburg), Gudrun Breitenbauch (10k, Hamburg), Wiebke Jürgens (11k, Hamburg) und Platon Osipenko (21k, Hamburg). Die neuen Räumlichkeiten wurden für gut befunden und wir freuen uns, schon für das nächste Hamburger Schnell-Go-Turnier am 23. November einladen zu können.

45. Leipziger Bergmannsturnier

Das 45. Leipziger Bergmannsturnier stand dieses Jahr ganz im Sinne des Sprichworts "Even a moron connects a peep". Der Grund hierfür war das am Freitag durchgeführte Seminar von Youngsam Kim. Dazu trafen sich in der Villa Leipzig viele interessierte Go-Spieler in allen Spielstärken. Diese nicht ganz triviale Konstellation an Dan- und Kyu-Spielern wusste Youngsam jedoch sehr gut zu meistern. Ein Kernthema des Seminars war das Beantworten eines Nozokis ohne direkt zu verbinden. Unser Lehrer hatte vor kurzem erst am eigenen Leib erfahren, dass das Befolgen des eingangs genannten Sprichworts schwere Folgen haben kann.

Dazu habe ich mir im Nachhinein ein paar Gedanken gemacht, welche ich hier mit euch teilen möchte. Beginnend mit der Frage, warum dieses Sprichwort existiert und dann doch so falsch sein kann. In einer Partie stelle ich mir nun folgende Gedankenspiele vor. Beim Lesen des Brettes suchen wir ständig nach Schwachstellen in der Formation unseres Gegners. Und dann... toll, ich habe einen 1-Punktsprung oder Schnitt gefunden. Das muss mein Gegner beantworten und ich bin wieder am Zug. In dieser Situation passiert es sicher häufig, dass beide Spieler in dieses Denkmuster verfallen. Sitzen wir auf der anderen Seite des Brettes, fühlen wir uns natürlich auch nicht immer in der Lage, eine effizientere Antwort darauf zu finden, da vor allem das vollständige Lesen anderer Züge in Stress ausartet (Achtung, hier übertreibt der Autor ein wenig). Solange wir aber jedes Nozoki einfach decken, können wir unseren Gegner nicht überraschen und das Spiel zu unseren Gunsten lenken. Das nicht unmittelbare Beantworten von gegnerischen Zügen gehört sicher zu den schwierigeren Themen im Go. Doch wir müssen die Mauer des Puppy-Gos durchbrechen. Und genau das war unsere Mission im folgenden Turnier.

Dieses Jahr fanden sich etwa 40 Teilnehmer am wärmsten Wochenende des Jahres. Der große Saal im Erdgeschoss bot uns aber ein angenehmes Klima. Einige nutzten auch die Möglichkeit im Hinterhof ihre Partie auszutragen. So begann auch meine erste Partie im Schatten mit erfrischendem Wind. Und dann waren wir auch schon bei Zug 9 und meinem ersten Nozoki. Dieser wurde natürlich nicht gedeckt, da sich beide gut an das Seminar erinnern.

Auch im Verlauf des Turniers kamen immer wieder Seminarteilnehmer zu mir und berichteten stolz von ihren neu erlernten Zügen.

Das zeigte mir wie gut das Seminar bei allen ankam.

Und natürlich finden die besten Partys immer in der Küche statt. Obwohl es der wärmste Raum im Gebäude war, wollte jeder etwas von frischen Brötchen, Suppen und Kuchen abbekommen. Viele nutzten hier auch die Zeit, um einfach etwas zu plaudern. Wer davon nicht genug hatte, durfte sich am Samstag noch beim Kuchenwettbewerb der Villa bedienen.

Youngsam hat das Turnier über das gesamte Wochenende begleitet und so versuchte jeder, seine Partie im Nachhinein zu besprechen. Die unterschiedlichen Spielzeiten beider Gruppen begünstigten dies, wie Youngsam mir später berichtet. Vor allem die jüngeren Teilnehmer spannten ihn am Samstagvormittag ein.

Das Turnier selbst war natürlich sehr spannend und bis zum letzten Spiel stand noch kein Sieger fest. In der A-Gruppe konnte sich Matias Pankoke durchsetzen. Trotz seines Sieges über Matias, musste sich Benjamin Teuber mit Platz 2 zufrieden geben. Platz 3 belegt Arved Pittner. In der B-Gruppe gewann Karsten Graf aus Jena. Dahinter folgt Christian Hosang aus Halle. Ich konnte mir zumindest noch Platz 3 sichern. Zum Abschluss des Turniers genossen einige noch die Leipziger Seenlandschaft, um sich von den heißen Temperaturen abzukühlen.

Bernhard Kraft



20. Darmstädter Go-Tage

von Sören Magerkort

Als mir klar wurde, dass ich bis zum Go-Kongress in Brüssel nur noch ein Turnier würde besuchen können, war meine Entscheidung nach den Erfahrungen der letzten drei Jahre klar: Es müssen die Darmstädter Go-Tage werden! Nachdem ich anfangs noch nicht nachvollziehen konnte, was den besonderen Reiz dieses Go-Turniers ausmacht, habe ich spätestens beim zweiten Besuch gemerkt, wie es sich von anderen unterscheidet. Und dieses Jahr änderte ich noch eine Kleinigkeit: Ich nahm meine baldige Frau Jenny mit. Sie kennt viele Go-Spieler von lokalen Turnieren sowie den letzten beiden Kongressen und wollte einmal die Oetinger-Villa kennenlernen. Gemeinsam mit Janntje aus dem Kasseler Go-Club machten wir uns also mit dem Zug auf den Weg.

Beim traditionellen Seminartag am Donnerstag konnten viele verschiedene Taktiken und Strategien gelernt werden, die man beim Spielen selbst natürlich wieder vergessen hat. Da ich als Soziologe nicht besonders gern früh aufstehe, ließ ich das erste

Seminar von Christopher Kacwin leider ausfallen. Ich kam aber immerhin genau rechtzeitig, um Klaus Petris Ausführungen zu Leela-Zero zu lauschen. Da ich eine sehr starke Abneigung gegenüber Bananen habe, änderte er den Terminus on the fly von „Banannigkeit“ zu „Nussigkeit“, so dass auch ich Spaß an seinen Ausführungen hatte. Auf Farben sollte man achten, einzelne Prozentzahlen zu interpretieren jedoch ergibt – speziell in meiner Spielstärke – anscheinend wenig Sinn. Lukas Krämer gab uns Tipps zum Fuseki sowie Mittelspiel. Jonas Welticke präsentierte uns am Ende noch eine Art Ted-Talk zu den Themen „Zielsetzung und Motivation“. Für mich war dies eine gelungene Abwechslung von der Go-Thematik. Gelernt habe ich, dass ich eher nicht stärker werde, wenn ich nur einmal pro Woche ein 30-kyu-Problem löse und dass ich niemals so viel trainieren kann wie Usain Bolt.

Am Abend fand dann das 9×9-Turnier statt. Als Go-Quest-Meister (was soll man sonst auf der täglichen Fahrt zur Arbeit machen?) war das natürlich



Gute Laune beim Rengo-Turnier am Freitagabend



Lukas Krämer 6d, Dozent beim Seminar und neuer Deutscher Blitz-Go-Meister

kein Problem für mich. In meiner stark umkämpften 5er-Gruppe konnte ich ein 3:1 erreichen, das leider nicht ganz zum Final-Einzug reichte. Ausklingen lassen konnte man den Abend mit reichlich Apfelwein und Karaoke. Ob die anderen Spielenden auch so viel Spaß daran hatten, als ich die japanischen Anime-Openings auflegte und trällerte?

Am Freitag wurde das Go-Brett erst einmal zur Seite gepackt. Spielerinnen und Spieler konnten nach einem

ausgedehnten Frühstück den Darmstädter Bade-See „Woog“ besuchen. Auch wenn Jenny und ich nicht schwimmen wollten, gingen wir mit, um ein bisschen Sonne zu tanken und einige Leute ein bisschen besser kennenzulernen. Mario, das Herz und die Seele des Turniers, ohne den viele Dinge sicherlich nicht so gut funktionieren würden, führte uns gegen Mittag dann in die Innenstadt. Neben einem sehr günstigen und guten Asiaten wurde uns auch eine Eisdielen empfohlen. Zwischen den Standard-Sorten stach auch eine Auswahl an exotischen Geschmäckern hervor und so entschied ich mich für Avocado-Dattel und Grüne Sauce. Ich bekam genau das, was man erwarten konnte, werde in Zukunft aber doch bei Nuss und Schokolade bleiben. Am Abend fand das für mich wichtigste Event des Turniers statt – das Rengo-Turnier. Ich liebe Rengo, weil ein Großteil der Teilnehmenden die Spiele nicht so ernst nimmt und auch gern mal einige Flaschen Bier beim Spiel fließen. Leider konnte ich nur die ersten beiden Runden mitspielen. Das passte dieses Jahr aber perfekt, da Christina aufgrund der Blitz-Go-Meisterschaft die ersten zwei Runden keinen

Partner hatte. Die erste Runde haben wir in einem sehr spannenden, heiß umkämpften Spiel verloren, weil ich leider ein Tesuji gespielt habe, das in einem Selbst-Atari mündete. Die zweite Runde konnten wir hingegen glücklicherweise gewinnen, so dass ich meine Spiel-Partnerin nicht zu stark leiden lassen musste. Gewonnen haben das Turnier mit vier Siegen aus vier Spielen Marieke Ahlborn und Simone Wälde. Die parallel laufende Blitz-Go-Meisterschaft konnte



Turniersieger Jonas Welticke 6d bei seiner Partie gegen Chen Feiyang 3d

Lukas Krämer mit einer lupenreinen Weste (16 Siege in 16 Spielen) vor Jonas Welticke und Robert Jasiak gewinnen. Kurz nach der Siegerehrung machten Jenny und ich uns auf, um uns mit Freunden in der Innenstadt zu treffen.

Mit sehr starken Kopfschmerzen begann am Samstag das Turnier. Ein ausführliches Frühstück half dabei, langsam wieder zu Kräften zu kommen. Das war nötig, da für die Finalsplele im 9x9-Turnier ein Spieler fehlte. Kein Problem: Ich bin als Ersatz eingespungen. Als ich erfahren habe, dass ich vier Vorgabesteine geben muss, war ich nicht mehr so motiviert. Da meine Gegnerin nicht so schlecht war, dass sie Ataris übersehen hat, konnte ich das Spiel leider nicht gewinnen. Gewinnen konnte das Turnier am Ende Ralf Schuster 18k. Wie jedes Jahr war es speziell bei eher schwächeren Spielern beliebt, da eine relativ hoch festgelegte Vorgabe dazu führt, dass auch diese eine gute Chance gegen Dan-Spielerinnen und -Spieler haben.

Aufgrund meiner Kopfschmerzen hatte ich im Turnier selbst eher wenig Spaß. Meine Gegner Sebastian und Ivan waren sehr nett, ich selbst spielte

aber eher mittelmäßig und habe deshalb beide Spiele verloren.

Nach der Sitzung des LV-Hessen (Einverleibung von Rheinland-Pfalz inklusive) fand endlich mein Highlight des Wochenendes statt: Der „Goetry Slam“. Da das Go-Spielen selbst nicht besonders gut lief, wollte ich mich auf diesen Wettbewerb konzentrieren. Beim

Goetry-Slam traten fünf unterschiedliche Personen mit verschiedenen Texten an, um das Publikum von ihrem Können zu überzeugen. Max Gronau begann mit einem sehr witzigen Song über die Schwierigkeiten der Partnersuche für Go-Spieler. Danach konnten die Zuschauer eine Kindergeschichte mit selbst ausgedachten Rätseln von Heijko Bauer hören, einem Text zu Leela sowie der Go-Freistil-Liga (Birgit Petri) lauschen und einen Rap über die Natur des Go-Spiels (Jonas Welticke) genießen. Meine Anspannung stieg weiter. Nach den vier wirklich sehr spannenden Beiträgen hatte ich etwas Angst, das Publikum zu enttäuschen. Mein Text handelte von meinem Beginn als Go-Anfänger sowie Erlebnissen auf den früheren Darmstädter Go-Tagen. Insgesamt wurden alle Beiträge sehr gut angenommen. Am Ende entschied das Publikum – über die Lautstärke des Applauses – über den Sieger. Da das Ergebnis wohl sehr knapp war, wurden Max und ich zusammen als Sieger erklärt – auch wenn Max in Wirklichkeit knapp gewonnen hatte. Wie so häufig zeigte also auch dieser Slam, dass Humor sehr gut ankommt.

Am Samstagabend traf sich dann eine Gruppe zum erneuten Karaoke-singen. Nach knapp 3 Litern Apfelwein gingen mir die Songs sehr einfach über die Lippen. Gemeinsam mit Mario konnten mich die anderen Spieler Welthits wie „Ruhrgbiet“ von Wolfgang Petry oder „Bochum“ von Herbert Grönemeyer singen hören. Glücklicherweise waren auch ein paar Leute da, die wirklich singen konnten!

Am Sonntag gab es dann wieder sehr viel Go. Die dritte Runde konnte ich relativ ungefährdet gewinnen. In der vierten Runde spielte ich gegen einen 6k-Spieler, der sehr unkonventionell spielte und sich nicht von Josekis oder anderen Abfolgen ablenken ließ. Nach dem Zählen stand es (mit Komi) 45 zu 45. Ich wollte schon das Unentschieden eintragen, als ich sah, dass ich einen gefangenen Stein vergessen und somit das Spiel wirklich gewonnen hatte! Mein Gegner tat mir schon sehr leid.

Die Siegerehrung konnte ich mir leider nicht mehr anschauen, da wir relativ früh zu Hause sein wollten. Die deutsche Bahn machte uns da jedoch einen Strich durch die Rechnung. Insgesamt über vier Stunden Verspätung, gepaart mit ausgefallenen

Toiletten und Klimaanlage, waren das Rezept für eine Höllenfahrt. Das Hauptturnier konnte indes- sen Jonas Welticke mit 4 Siegen für sich entscheiden. Auf Platz zwei und drei folgten Bernd Radmacher und Feiyang Chen, die jeweils 3:1 gespielt haben. Vier Siege konnten zusätzlich Sebastian Mai 15k und Christian Fahr 19k erreichen. Das begleitende Schnellturnier gewann Miles Zhang mit drei Siegen. Nebenbei wurde auch die Hessenmeisterschaft ausgetragen, in der Feiyang Chen seinen Titel gegen Pascal Müller verteidigen konnte.

Wie auch im Vorjahr kann ich jedem Go-Fan nur empfehlen, wirklich alle vier Tage beim Darmstädter Turnier mitzunehmen. Neben vielen unterschiedlichen Go-Wettbewerben besticht das Darmstädter Turnier besonders durch seine freundschaftliche Atmosphäre. Auch Jenny, die selbst kein Go spielt, hatte wirklich Spaß, da das Nebenprogramm (Goetry-Slam, Karaoke, Brettspiele usw.) sehr ausgewogen war.

Funktionieren kann das Turnier seit 20 Jahren nur aufgrund der tollen Helfer. Speziell Klaus Petri, der das Turnier schon seit sehr langer

Zeit mitbetreut, soll hier lobend erwähnt werden. In diesem Jahr gab es mit Jonas Kapitzke und Birgit Petri erstmals eine Doppel-Orga-Spitze des Turniers. Vielen Dank auch an diese, sowie an alle anderen Helferinnen und Helfer (beim Aufbau, in der Küche und überall sonst!), die das Turnier immer so besonders machen! Nächstes Jahr seht ihr mich wieder und ich hoffe, dass wir auch neue Gesichter erblicken können!



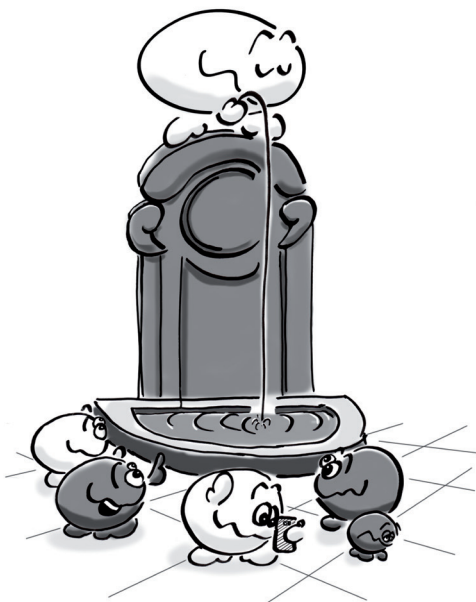
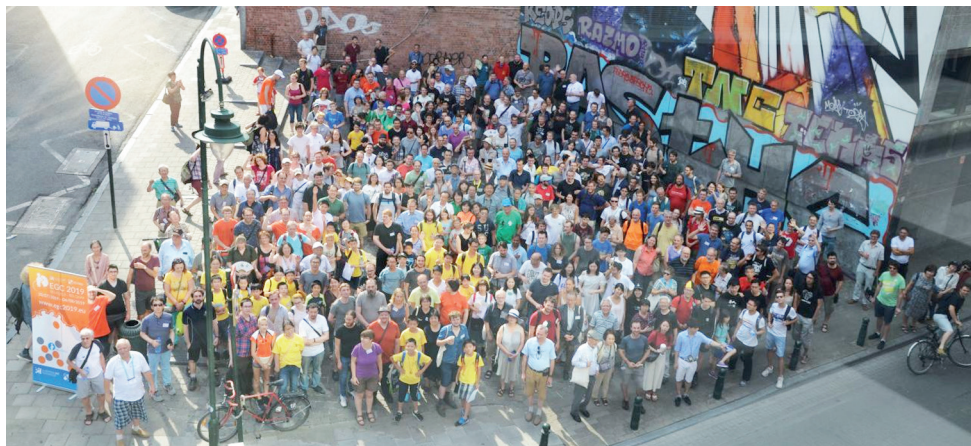
Gute Laune beim Karaoke am Samstagabend

Europäischer Go-Kongress 2019 in Brüssel

von Naomi Bensele

Der diesjährige EGC fand vom 20. Juli bis 3. August im Herzen von Brüssel statt. Ich gebe zu, dass ich mir die Stadt Brüssel weit weniger schön vorgestellt habe als es dann tatsächlich der Fall war. Die Nähe des Turnierorts zur Stadtmitte und zum

Manneken Pis war hierbei nicht irrelevant, wobei dieser des öfteren mal sein „Outfit“ wechselte. (Ja, diese kleine pinkelnde Statue hatte mehrfach unterschiedliche Klamotten an). Das erste Mal ist dies am Nationalfeiertag aufgefallen, an dem es abends





in der Stadt auch ein großes Feuerwerk gab. So ein Feuerwerk macht sich während eines Kongresses auf jeden Fall nicht schlecht. Der Turnierort selbst war ein recht großes Gebäude, das auch eine Bar beherbergte, die allerdings privat betrieben wurde. Schade war, dass wir dadurch die Öffnungszeiten nicht wirklich beeinflussen konnten und die Bar abends oft geschlossen war. Natürlich war das viele Treppensteigen (besonders bei der Hitze in der ersten Woche) nicht immer angenehm und auch abends wäre man gerne länger in der Bar geblieben, aber alles in allem ließ es sich dort sehr gut aushalten. Für Ausweichmöglichkeiten (falls die Bar im Turnierort mal wieder zu früh geschlossen hatte) wurde



allerdings auch gesorgt: einige Cafés und Kneipen in der Umgebung waren mit Go-Brettern und -Steinen ausgestattet und somit konnte man auch die Abende gemeinsam mit freien Partien (auch anderer Spiele wie z. B. Tichu) ausklingen lassen.

Marie Jemine, Hauptorganisatorin:

„Der Kongress zog dieses Jahr 847 Teilnehmer an, was ein bisschen über unseren Erwartungen lag – auch wenn es weniger als in Pisa und Oberhof waren, welche Höchstzahlen erreicht haben. Unser Ziel war es, einen einfachen Kongress zu bieten, der das Go-Spiel zum Mittelpunkt hatte und nur eine ausgewählte Anzahl an zusätzlichen Veranstaltungen bot – so hatten wir z. B. ein Paar-Go-Turnier, wie es auch normalerweise vom EGF und der World Pairgo Association organisiert wird, aber kein Rengo Turnier. Die meisten Zusatzveranstaltungen wurden von freiwilligen Helfern organisiert, die nicht zum Kern-Team der Organisatoren gehörten. So konnten wir uns vor allem auf die Open European Championship (Hauptturnier), das Rapid Turnier und das Wochenendturnier fokussieren. Die Pandanet Team Championship und die europäische Meisterschaft wurden von der European Go Federation organisiert.

Ähnlich versuchten wir auch den Plan der Lectures möglichst simpel und klar zu halten, mit wenigen wertgeschätzten Lehrern aus Europa wie In-Seong Hwang, Fan Hui, Guo Juan, Antti Törmänen; andere Lehrer wurden für das Kommentieren von Partien eingeladen oder für Simultanpartien.

Besondere Aufmerksamkeit soll auch Lehrern entgegengebracht werden, die keinen professionellen Rang haben, aber erfahren darin sind, auch double-digit Kyus zu unterrichten. Wir glauben nämlich, dass diese Art des Unterrichtens andere

Fähigkeiten erfordert als bei stärkeren Spielern. Diese Lehrer erzählten mir auch, dass sie fortlaufend mit Partiebesprechungen beschäftigt waren, weshalb ich davon ausgehe, dass sie auch wertgeschätzt und in Anspruch genommen wurden. Als Konsequenz des einfachen Plans war die Teilnahme an den Nebenveranstaltungen ein wenig höher als normalerweise – einfach, weil es weniger Auswahl gab und die Leute trotzdem Spaß haben wollten. Gleichzeitig gehe ich davon aus, dass so viele Spieler die Möglichkeit hatten, Brüssel zu erkunden, da der Spielort in der Innenstadt war. Das war auch ein Wunsch unseres Sponsors

VisitBrussels.

Eine sehr positive Reaktion haben wir auf die Software bekommen, die mein Mann geschrieben hat, durch die alle Spieler, die ihr Einverständnis gegeben haben, am Anfang jeder Runde eine Mail erhielten, in der ihnen mitgeteilt wurde, an welchem Brett sie spielen. Neben der Brettnummer fanden sie in der Mail auch, mit welcher Farbe sie spielen und den Namen ihres Gegners sowie die Zeiteinstellung und eine Beschreibung, wo im Gebäude

sich ihr Brett befindet. Dank dieser Software hatte man dieses Mal nicht immer die große Menge Menschen, die sich vor jeder Runde um die Aushänge sammelten. Der Einschreibungsprozess (online pre-registration, on-site confirmation, input into MacMahon, output for automated emailing) ist Open Source und kann



mit ein wenig Arbeit anderen Aktivitäten angepasst werden. Wir hoffen, dass dies in Zukunft ein zugängliches Hilfsmittel für große Turniere in Europa wird.

Vielen Dank an den Lösungsexperten Pascal Müller und die Fürsorglichkeit des ganzen Helfer-Teams. Die Runden starteten meist pünktlich und die generelle Organisation war relativ entspannt. Das Team der freiwilligen Helfer war ein Mix aus belgischen Go-Spielern, die dies zum ersten Mal machten – viele von Ihnen waren vorher noch nie auf einem Kongress – und sehr erfahrenen Helfern aus ganz Europa, die dies seit Jahren jeden Sommer machen und die der Schlüssel dafür waren, dass alles glatt ging.

An dieser Stelle möchte ich nochmals allen helfenden Händen danken, die während des Kongresses ihren Beitrag in welcher Form auch immer geleistet haben.

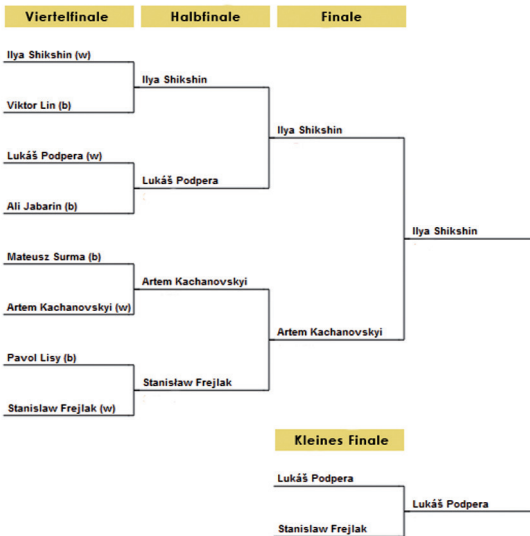
Ein eher negativer Aspekt war die Cafeteria, welche privat betrieben wurde, da diese sich oft dazu entschloss, an den Abenden früh zu schließen, was für einige Go-Spieler, die gerne noch gespielt

oder Partien besprochen hätten oder einfach noch etwas trinken wollten, ärgerlich war. Glücklicherweise war der Spielort aber so zentral, dass es viele Ausweichorte gab (Bars, Cafés), die auch mit Gobrettern versorgt waren, weshalb ich hoffe, dass dies nicht allzu schlimm war.

Es war mir ein Vergnügen, etwas typisch belgisches zur Willkommenstasche hinzuzufügen: eine Waffel mit Schokoladensteinen. Wir hatten außerdem die Idee 9x9 Bretter auf die Taschen zu drucken und haben 4000 schwarze und weiße Knöpfe besorgt, die zum Dekorieren der Taschen dienen sollten. Fast alle Knöpfe wurden auch verbraucht (allerdings mehr schwarze als weiße).

Ich lade euch dazu ein, auf unserer Website Bilder und mitgeschriebene Spiele zu entdecken. Diese wurden vor allem von Antonius Claasen und EuroGoTV beigesteuert, die einen unglaublichen Job in der Kommunikation gemacht haben. Ich hoffe, euch hat der Kongress gefallen, und ich wünsche den Organisatoren des EGC 2020 in der Ukraine viel Glück!“

EM-Finale 2019



Besonders beeindruckt war ich von der guten Organisation. In Anbetracht der Tatsache, dass die ursprünglichen Hauptorganisatoren nur wenige Monate vor dem EGC zurückgetreten sind und dass die Hauptorganisatorin (Marie Jemine) gerade Mutter geworden ist, habe ich damit gerechnet, dass es auf diesem Kongress zu mehr Verzögerungen kommen oder dass es zu kleinen Problemen kommen würde. Das war allerdings nicht der Fall. Marie hat einen hervorragenden Job als Hauptorganisatorin gemacht und das belgische Team hat (obwohl viele von Ihnen noch nie auf einem anderen Kongress waren) wirklich gute Arbeit geleistet. Viel Unterstützung gab es auch von Helfern aus ganz Europa, die bereits Übung und Erfahrung aus den letzten Jahren hatten. Das Helfen hat mir (die paar Male, die ich eingesprungen bin) auch viel Freude bereitet, besonders bei der Registrierung. Es ist schön

Turnierberichte

zu sehen, wie gespannt am Anfang der zwei Wochen alle sind – und man konnte die Vorfreude richtig spüren.

Es war angekündigt, dass der EGC dieses Jahr simpel sein würde und sich auf die großen Events (European Championship, Open European Championship, Rapid-Turnier, Wochenend-Turnier und das Pandanet-Finale) konzentriert. Das war auch einer der Gründe dafür, dass es nur wenige Zusatzturniere gab. Ich persönlich habe das Rengo-Turnier schmerzlichst vermisst, einfach weil man dort immer viele interessante Menschen kennenlernt und sich oft Teams aus ganz unterschiedlichen Spielern bilden. Über das Paar-Go-

*DGoZ-Autor Viktor Lin 6d
hat es bei der EM bis ins
Viertelfinale geschafft*



Top-30 des Hauptturniers des EGC 2019 in Brüssel

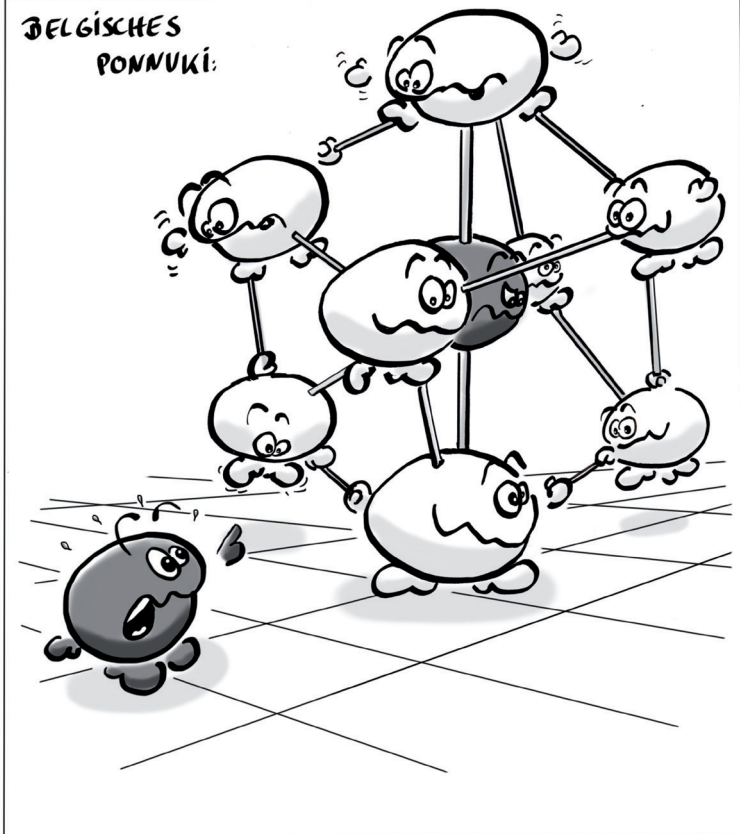
Pl. Name	Club	Grad	Rating	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Pkte	ScX	SOS	SOSOS
1 Sun, Tengyu	cn	7p	2800	182+	88+	2+	41+	50+	3+	5+	12+	10+	4+	10	34	299	2897
2 Yoon, NamGi	kr	7d	2747	21+	20+	1-	31+	6+	4+	11+	3-	18+	13+	8	32	305	2967
3 Jia, Ganglu	cn	2p	2800	92+	18+	11+	55+	20+	1-	25+	2+	4-	5+	8	32	304	2919
4 Frejلاك, Stanislaw	pl	7d	2670	24+	17-	134+	91+	72+	2-	15+	16+	3+	1-	7	31	304	2868
5 Liu, Tanghao	cn	6d	2600	93+	50-	100+	22+	36+	10+	1-	17+	11+	3-	7	31	299	2878
6 Lee, Yong Min	kr	7d	2700	8+	11-	43+	27+	2-	28+	29+	10-	22+	12+	7	31	297	2938
7 Lin, Viktor	at	6d	2608	16+	72-	137+	90+	57-	8-	40+	21+	15+	10+	7	31	296	2813
8 Kim, Jong-min	kr	6d	2634	6-	48+	13-	136+	39+	7+	10-	23+	17+	11+	7	31	294	2899
9 Flambard, Yann	fr	1d	2104	268+	130=!	256+	96+	211+	81+	255+	191+	79+	32+	9½	30½	269	2519
10 Kim, Dohyup	kr	7d	2699	23+	38+	50-	30+	14+	5-	8+	6+	1-	7-	6	30	304	2912
11 Cho, Eunjin	kr	6d	2632	27+	6+	3-	80+	13+	44+	2-	24+	5-	8-	6	30	302	2911
12 Grigoriu, Ioan E.	de	5d	2486	77-	15-	154+	113+	18+	36+	20+	1-	16+	6-	6	30	297	2828
13 Goncalves, Simao	pt	4d	2385	36-	144+	8+	21+	11-	15-	39+	26+	14+	2-	6	30	295	2901
14 Campagnie, Rémi	fr	6d	2581	95+	57-	15+	23+	10-	24+	16-	25+	13-	21+	6	30	295	2878
15 Chernykh, Anton	ru	6d	2596	135-	12+	14-	46+	31+	13+	4-	41+!	7-	26+	6	30	295	2877
16 Boviz, Dominik	hu	6d	2578	7-	19+	54-	139+	37+	23+	14+	4-	12-	28+	6	30	295	2871
17 Kajmin, V.	ru	6d	2559	186+	4+	57-	54-	176+	38+	21+	5-	8-	29+	6	30	295	2779
18 Wu, Xinyi	cn	5d	2500	60+	3-	64+	20-	12-	112+	19+	27+	2+	22+	6	30	293	2887
19 Pankoke, Matias	it	5d	2520	72-	16-	123+	104+	22+	21-	18-	37+	27+	23+	6	30	290	2810
20 Kacwin, Chr.	de	4d	2405	32+	2-	58+	18+	3-	26+	12-	22-	30+	82-	5	29	298	2860½
21 Lips, Fabien	fr	4d	2391	2-	103+	60+	13-	87+	19+	17-	7-	25+	14-	5	29	293	2883
22 Vazquez, Oscar	es	5d	2533	69-	189+	76+	5-	19-	45+	36+	20+	6-	18-	5	29	293	2824
23 Verhagen, Rudi	nl	4d	2369	10-	61+	37+	14-	42+	16-	28+	8-	38+	19-	5	29	291	2905
24 Neiryneck, Lucas	be	5d	2545	4-	186+	26-	144+	40+	14-	30+	11-	29-	39+	5	29	290	2830
25 Sekino, Makoto	jp	5d	2487	37-	102+	27-	64+	30+	41+	3-	14-	21-	44+	5	29	289	2846
26 Wietzke, Jonas	de	6d	2536	134+	90-	24+	69-	103+	20-	38+	13-	34+	15-	5	29	289	2780
27 Radmacher, Bernd	de	4d	2375	11-	104+	25+	6-	83-	63+	37+	18-	19-	258+	5	29	289	2780
28 Krämer, Lukas	de	6d	2562	90-	134-	52+	47+	92+	6-	23-	35+	39+	16-	5	29	288	2770
29 Lothe, Maxence	fr	3d	2240	204+	71+	111+	76-	64+	42+	6-	33+	24+	17-	7	29	284	2743
30 Yoshihara, Kazuo	jp	5d	2470	41-	196+	39+	10-	25-	87+	24-	40+	20-	43+	5	29	282	2840

Turnier, das es wie jedes Jahr gab, habe ich mich dann aber umso mehr gefreut. Es gab außerdem ein Kinder-Turnier, ein 9×9- und ein 13×13-Turnier (die von Robert Jasiek organisiert wurden) sowie das Schach&Go-Turnier. Ein Ladys-Turnier gab es dieses Jahr leider nicht, dafür aber eine Versammlung für alle Frauen. Ich habe es sehr bedauert, an dieser nicht teilnehmen zu können, weil ich zur gleichen Zeit noch Paar-Go gespielt habe. Wie fast jedes Jahr wurde auch wieder ein Bier-Turnier organisiert. Diesen Job übernahm diesmal Janntje Quathamer. Gleichzeitig gab es einen Karaoke-Abend, bei dem sehr früh auch gute Stimmung aufkam, als der Titelsong von „Hikaru no Go“ gesungen wurde. Leider hat die Gruppe Franzosen, die sonst immer sehr präsent sind, was die Karaoke-Abende angeht, gefehlt, allerdings wurden sie von einigen Italienern gut ersetzt. Auch viele Deutsche haben beim Karaoke mitgemacht. Die meisten „Fans“ hatte hier wohl Matias Pankoke. Es gab aber auch Turniere, die so das erste Mal stattfanden und somit eine belgische Besonderheit darstellen: so zum Beispiel das Ying-Yang-Turnier am Freitag der zweiten Woche.

All das hatte Vor- und Nachteile. Die EGC-Besucher hatten Dank der geringeren Dichte an Veranstaltung genug Zeit, von der Stadt zu pro-

STEINZEIT

BELGISCHES
PONNUKI:



fitieren, allerdings gab es weniger Go-Aktivitäten als in den Jahren zuvor. Ich persönlich habe es aber nicht negativ aufgefasst, dass es etwas weniger Veranstaltungen gab. So hatte man mehr Zeit für Partiebepfahrungen und es blieb Zeit für Gespräche und auch andere Spiele.

Ausgelost hat, wie in den Vorjahren auch, Pascal Müller. Die Runden gingen pünktlich los und es gab keine Probleme, die nicht gelöst werden konnten. Trotzdem fand er Zeit zum Pokern, was unter Go-Spielern ja doch ein beliebtes Hobby ist. So gab es an einem Abend auch eine Gruppe von Leuten, die dem lokalen Casino einen Besuch abstatteten.

Wie auf der Seite des Deutschen Go-Bundes bereits veröffentlicht wurde, hat die Europä-

Ceren Kalfa, freiwillige Helferin:

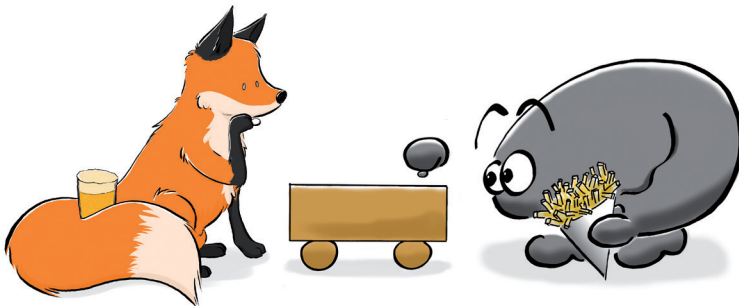
Ich bin eine 16kyu-Go-Spielerin und Mitglied in meinem Universitäts-Go-Club in Ankara. Ich war eine der freiwilligen HelferInnen beim europäischen Go-Kongress in Brüssel und habe gleichzeitig an den Turnieren des Kongresses teilgenommen, wie ich es auch letztes Jahr in Pisa gemacht habe. Ich war in fast allen Bereichen tätig und habe jede Phase des Kongresses mitbekommen, vom Anfang bis zum Ende. Dieses Jahr lief es mit Blick auf das Go-Spielen für mich besser und ich habe auch mehr Kontakte zu anderen Leuten aufbauen



können. Ich habe den Kongress auch während des Helfens wirklich genossen. Alles lief entspannt und war gut organisiert. Das einzige Problem, das ich gesehen habe, betrifft den Turnierort, da dieser nicht so gut für die Gesamtheit der Veranstaltungen ausgelegt war (zu viele Stockwerke und Räume) und die Luftzirkulation schlecht war (wegen der hohen Temperaturen). Ich nahm an beiden Turnieren teil, das Open Turnier und das Wochenend-Turnier und habe zusätzlich noch das Paar-Go mitgespielt. Ich war sehr zufrieden mit all meinen Spielen und habe diese im Herzen auch alle gewonnen. Ich habe zu allen meinen Spielen direkt einen Spielkommentar bekommen, was mir sehr geholfen hat, mich zu verbessern. Auch Paar-Go zu spielen hat mir wirklich sehr gefallen. Ich hatte Glück, dass mein Partner mich unterstützt hat und mir eine positive Perspektive für mein Go-Spiel gegeben hat. Während des Kongresses war meine Hauptaufgabe als Helfer, den Lehrern bei ihren Präsentationen und Simultanpartien zur Seite zu stehen. Das Tragen des orangenen T-Shirts (was anzeigte, dass ich einer der freiwilligen Helfer war) ist nicht nur dafür da, anderen zu helfen, sondern ermöglichte es mir auch, viele neue Menschen aus der ganzen Welt kennenzulernen. Ich habe mehr darüber gelernt, wie sich andere Leute für Go begeistern und was für Werte es Ihnen in ihrem Leben gibt, was mir wiederum dabei geholfen hat zu verstehen, welchen Stellenwert Go in meinem Leben einnimmt.

Also, ... bis zum nächsten Jahr!

STONED ON THE GOBAN(F) vs STEINZEIT(D)





ische Meisterschaft Ilya Shikshin 3p aus Kasan gewonnen. Die offene Meisterschaft hat der ungeschlagene Sun Tengyu 7p gewonnen. Eine besondere Leistung erbrachte Yann Flambard,

ehemaliger 1dan, der mit 9 Siegen und einem Jigo auf Platz 9 der offenen Meisterschaft kam. Der beste Spieler aus Deutschland kommt diesmal aus Jena: Grigoriu Ioan Elian 5d.



Der Kongress war ein großes Wiedersehen alter Freunde und bot die Möglichkeit, viele nette Menschen der unterschiedlichsten Nationalitäten neu kennenzulernen. An dieser Stelle möchte ich mich auch nochmal bei den Organisatoren und allen helfenden Händen bedanken, sowie bei meinen Gegnern und Freunden. Ich habe es sehr genossen, wieder dabei gewesen zu sein, vielleicht war es sogar mein bisher schönster Kongress – und ich freue mich schon sehr auf den nächsten!

Ilya Shikshin 3p konnte sich erneut den Europameister-Titel sichern

EGC 2019 – wie war's?

von Marc Oliver Rieger

Zwei Wochen EGC schienen uns diesmal doch zu viel zu sein – unter dem Eindruck des schönen, aber anstrengenden Hitze-EGCs in Pisa. Also wurde es diesmal nur eine Woche. Beim Hotelbuchen dachten wir (in Erinnerung an Pisa) auch wieder daran, eines mit Klimaanlage zu nehmen, obwohl das in Brüssel ja nicht so wichtig ist. Eigentlich. Es stellte sich dann doch als wichtig heraus und wir waren dabei noch sehr glücklich, denn wir reisten erst zur zweiten Woche an. In Woche Eins muss es im nicht-klimatisierten Turnierort unerträglich gewesen sein. Vielleicht sollte man den EGC in Zeiten globaler Erwärmung einfach nur noch in Nord-europa veranstalten? (Island, wir kommen!) Aber wie gesagt: Die zweite Woche war wettermäßig prima.

Im Vorfeld des EGC gab es dagegen dunkle Wolken: schaurige Gerüchte über eine kollabierende Organisation machten die Runde, und in der Tat hatte das Orga-Team wohl zwischenzeitlich gewechselt, es gab einen krankheitsbedingten Ausfall, eine Geburt und auch sonst wohl noch ein paar ungeplante Personalschwie-

rigkeiten. Was anderswo zu fortschreitender Panik geführt hätte, scheint in Brüssel ganz ruhig gelöst worden zu sein, nach dem Motto: Dann machen wir eben nicht so viel, aber das, was wir machen,

richtig! Irgendwie eine sinnvolle Methode. Als sich dann herausstellte, dass recht wenige Nebenturniere und Events geplant waren, kamen von ganz alleine Helfer von außen dazu und organisierten eben selbst etwas. Der EGC bekam dabei (geographisch verständlich) eine etwas deutsche Note: Klaus und Tony organisierten das Kinderturnier, Janntje das Bonusturnier, Robert 13x13 und ich das Yin-Yang-Go-Turnier. (Dabei beginnen die Partien mit (mehr oder minder) fairen, aber abstrusen Ausgangsstellungen. So ähnlich wie beim „Crazy Leela“-Turnier in Pisa.) Die Unterstützung von Seiten des Orga-Teams war dabei – zumindest in meinem Fall – super.

Nebenturniere gab es also am Ende doch genug. Und dann natürlich das Hauptturnier (668 Teilnehmer, also weniger als der Rekordkongress in Pisa, wo 900 Spieler antraten), Wochenendturnier, Rapidtur-



nier, Simultanpartien mit Profis, Lektionen von Go-Lehrern, Partiebesprechungen. Programm war also genug. Leider überlappte sich einiges. Ich hätte mir z. B. gewünscht, dass die Partiebesprechungen und Simultanpartien nicht erst um 14 Uhr starten. Wenn man mit seiner Partie fertig war, gab es erst einmal Leerlauf und hinterher die Qual der Wahl ...

Was gut war: Die Vorträge wurden diesmal auf diejenigen beschränkt, die wissen, wie man das macht, und auch ausreichend englisch konnten! Inseong gab z. B. gleich eine ganze Vortragsreihe. Stattdessen gab es nicht (wie leider oft bei Kongressen) Vorträge ostasiatischer Profis, deren englisch nicht gut genug war, um wirklich sinnvoll die Zeit zu füllen. Diese waren stattdessen z. B. für die Simultanpartien eingeteilt.

Was auch angenehm war, waren die kurzen Wege: Man traf sich leicht in der Cafeteria des Turniergebäudes (einer Hochschule für Journalismus) im Erdgeschoss. Von unserem Hotel waren es nur drei Minuten zu Fuß zum Spielort. Von dort zwei Minuten zu Manneken Pis und der Brüssler „Touristenmeile“ mit Waffeln bis zum Abwinken. In der Nähe gab es auch viele gute Restaurants mit Essen aus aller Welt.

Der Fitness kam zu gute, dass die Spielräume auf mehrere Stockwerke verteilt waren, und der Fahrstuhl nur Behinderten und Orga-Transporten vorbehalten war. So richtig schön war der Spielort allerdings auch nicht. Das Gebäude war schon arg in die Jahre gekommen, und die Belüftung klappte auch nicht überall. Für Kinder bot das Haus naturgemäß auch nichts. Da haben Oberhof und Liberec halt Maßstäbe gesetzt, gegen die ein Kongress im Stadtzentrum chancenlos ist. Ich finde es aber gut, dass es da Abwechslung gibt. Nicht jedem gefällt die einsame Bergwelt Oberhofs oder das quirlige Family-Entertainment-Ambiente in Liberec. So ist halt jeder Kongress anders und damit für jeden mal was dabei.

Schade war, dass am Mittwoch der zweiten Woche, dem traditionellen Ausflugs-Tag, der Turnierort komplett geschlossen war. Gerade in Brüssel brauchte man ja eigentlich keinen Ausflugs-Tag: Da konnte man auch nach seiner Partie noch genug Sightseeing machen. Daher hätten sich da sicher sehr viele über

ein Programm gefreut. Woran es lag, dass dem nicht so war, weiß ich nicht.

Eine Besonderheit dieses EGCs sollte noch erwähnt werden: Zum ersten Mal war das Paarungssystem so mit dem Internet verbunden, dass jeder Teilnehmer per Email seine Paarungen erhielt und auch über Internet Runden droppen konnte. Das war super praktisch und funktionierte auch (meistens). Das System soll für zukünftige Kongresse verwendet werden, und ich hoffe sehr, dass das klappt.

Fazit

Also, wie war's? Natürlich super! Warum? Weil es ein EGC ist! Man trifft Freunde, spielt interessante Partien, lernt von den Profis und hat viel Spaß.

Na gut, etwas differenzierter darf die Einschätzung natürlich schon sein. Meistens wurde der Kongress als gut, aber nicht unbedingt als der beste der letzten Jahre eingeschätzt. Meine Tochter beispielsweise vermisste den Spaßfaktor von Oberhof und Liberec. (Sie war aber am Ende so glücklich mit ihrem Ergebnis (5:0 in der zweiten Woche), dass ihr der Kongress wohl in guter Erinnerung bleiben wird.) Andere hätten sich mehr Events und Nebenturniere gewünscht, eine Klimaanlage (wenn auch bitte nicht so eine arktische wie in Teilen des Kongresszentrums in Pisa im Vorjahr) oder einen etwas weniger hochpreisigen Kongressort. (Brüssel ist halt nicht so billig.) Wenn man den Kongress aber an den Unkenrufen, die ihm vorausgingen, misst, dann ist er prima gelungen, und das Ersatz-Orga-Team hat hervorragende Arbeit geleistet.

Ich habe aber auch von Leuten gehört, die gar nicht erst hingefahren sind, weil ihnen Brüssel zu langweilig war. („Da war ich schon so oft.“) Das wird im nächsten Jahr kein Grund sein, den EGC auszulassen: Es geht dann nach Kamyanets-Podilskyi in der Ukraine. Dort wird es sicherlich exotischer (für uns Deutsche jedenfalls), preiswerter und weniger großstädtisch. Erreichbar ist der Ort auch, da die Organisatoren Bus-Shuttles von den Flughäfen in Lemberg und Kiew anbieten werden.

Die ersten 150 Anmeldungen liegen übrigens bereits vor. Infos gibt es auf www.egc2020.org.ua

Und wie wird der EGC dort? Natürlich super! (Begründung siehe oben...)

»Die Zeit verging meist wie im Fluge ...«

von Eva-Maria Krause

Ein Seminar für Go? Von Go-Unterricht in Schulen weit weg in Korea hatte man ja schon gehört, aber in Deutschland, ein ganzes Seminar? Auch Go-Abende, auf denen frei gespielt wird, sind verbreitet. Aber systematisch Go lernen und das sogar von einer Profi-Spielerin, nicht nur aus Büchern?

Ja, das gibt es hier bei uns in Deutschland. Und mehr noch: Es fand in diesem Jahr bereits zum 12. Mal statt!

Seinen Ort hatte dieses Veranstaltungshighlight vom 6.–13. Juli 2019 in Dörverden, einem kleinen Ort auf halbem Wege zwischen Hannover und Bremen. Spielern könnte dieses Haus bekannt sein, da es speziell darauf ausgerichtet ist, für Spielergruppen ein Panorama an Brettspielen (auf dem Foto an der Wand erkennbar) vorzuhalten, um dort Spieletreffs zu veranstalten.

Wir waren zum Go-Spielen da, also waren die Spieltische mit Go-Brettern bestückt, sowie mit Spielsteinen, Spieldosen und Uhren.

Für den reibungslosen organisatorischen Ablauf der Veranstaltung sorgte im Vorfeld und während der ganzen Woche liebevoll und professionell das erfahrene Team des Hebsacker-Verlages, in persona

Steffi Hebsacker und Tobias Berben, an die hiermit nochmals ausdrücklich ein herzlicher Dank geht.

Der Ablauf der Veranstaltung ist schnell erzählt: Die anwesenden gut 30 Go-Spieler und -Spielerinnen, die aus ganz Deutschland angereist waren – sogar zwei Schweizer, ein Österreicher und zwei Niederländer waren unter uns –, wurden nach ihrer (vermeintlichen) Spielstärke in drei Gruppen eingeteilt (A > 5k, B = 5 – 10 k, C < 10k) und erhielten dann umschichtig Unterricht von der koreanischen Profispielerin Yoon Young Sun 8p. Die anderen Spielerinnen und Spieler trugen währenddessen im Rahmen eines nicht offiziell gewerteten Turniers Einzelpartien aus.

Während zweier Stunden wurden im Seminar systematisch auf den drei Niveaus Go-Inhalte, z. B. der Affensprung oder das Finden von Ko-Drohungen in Gruppe B, vermittelt und in Kleingruppen zugehörige Probleme gelöst. Das individuell für die einzelnen Gruppen von Young Sun zusammengestellte, als Kopien erhaltene Material erwies sich dabei als sehr zielführend, anspruchsvoll genug und doch zu bewältigen. Auch Hausaufgaben waren im Anschluss an das Seminar für die nächste Sitzung





zu bearbeiten. Diese sollte man auch tunlichst gewissenhaft erledigen, lief man doch Gefahr, beim nächsten Mal seine Ergebnisse präsentieren zu müssen ...

Auch wurde die Seminarzeit dazu genutzt, Spiele des Turniers, deren Kifu alle interessierten Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Vorfeld an die Dozentin übermitteln konnten, gemeinsam zu besprechen und zu analysieren. Hier zeigt sich wieder einmal, dass sich aus Fehlern, nicht nur den eigenen, viel lernen lässt.

Ein Höhepunkt war die Besprechung einer Partie von Young Sun selbst in der Gruppe A, die sie im Alter von 10 Jahren zu Beginn ihrer Profikarriere gespielt hatte.

Der Mittwoch fiel aus dem Rahmen: An diesem Tage wurde nicht gelernt – der Nachmittag stand zur freien Verfügung und wurde für allerlei Ausflüge in die weitere und nähere Umgebung (Wolfcenter, Bremen etc.) oder einfach nur zum Chillen genutzt. Am Vormittag mussten wir allerdings noch zeigen, was wir gelernt hatten: Young Sun spielte in 15 Simultanpartien gegen uns alle – meistens saßen gar zwei Spielerinnen und Spieler an einem Brett der Meisterin gegenüber. Allein: Sie verlor nur eine einzige Partie!



Verstüßt wurden uns die Tage im wahrsten Sinne des Wortes durch die hervorragende Verpflegung vor Ort, die für uns neben den drei Mahlzeiten am Tag auch noch ein Stückchen Kuchen am Nachmittag bereithielt. Besonders hervorzuheben sind die sehr vielseitigen Dessertvarianten nach dem Mittagessen, die wir genießen durften. Auch Essensbesonderheiten wie Vegetarismus wurden berücksichtigt. Den ganzen Tag über konnte man sich an verschiedenen Teesorten bedienen.

Auch bzgl. Essen war der Mittwochabend besonders: Der "Chef" persönlich, Tobias Berben, begab sich an den Grill und bereitete Fleisch- und andere Spezialitäten zu. Draußen in dem sehr weitläufigen Gartengelände konnte man es sich bei äußerst angenehmem Wetter auch hierbei so richtig gutgehen lassen.

Die sehr reizvolle Umgebung lud auch während der Woche einige Teilnehmer und Teilnehmerinnen des Seminars am Abend oder auch in Pausen zu Ausflügen per Fahrrad oder zu Fuß ein. Wer lieber die innere Entspannung suchte, konnte sich zu verschiedenen Tageszeiten unter Anleitung zweier Seminarteilnehmer der Zen-Meditation überlassen.

Sehr viele Mitspieler zog auch das Pokerspielen am Abend nach getaner "Arbeit" in seinen Bann. Teilweise bis in die Nacht wurde hier – meist unter

der Federführung von Tobias Berben – gespielt und gespielt. Neulinge wurden bei Bedarf eingewiesen. Die anschließenden Nächte wurden dadurch allerdings für Einige ziemlich kurz, nur gut also, dass die meisten Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihr Bett nur ein Stockwerk über den Seminarräumen – in Vier- oder Sechsbettzimmern – hatten. Zum Frühstück am Morgen blieb denn auch der ein oder andere Platz leer. Ein paar wenige waren in einem einige Kilometer entfernten Hotel untergebracht, mussten also einen kleinen Fahrweg morgens und abends auf sich nehmen.

Der Abschied am Samstag fiel dann auch vielen schwer: Da gab es die alten Hasen, die schon öfter teilgenommen hatten, aber auch eine Reihe Neulinge. Viele haben neue Kontakte geknüpft und Freundschaften geschlossen. Go-Spieler (und -Spielerinnen) sind schon besonders – in vielerlei Hinsicht.

Wer unter den Lesern nicht dabei war und sich dennoch für das vermittelte Wissen von Young Sun interessiert, sei auf ihren neuen Youtube-Kanal "Yoon's Baduk Café" bzw. ihre Spielekommentare auf KGS+ verwiesen.

Alles in allem eine äußerst gelungene Veranstaltung, die hoffentlich noch oft stattfinden wird, dennoch auf ihre Art einzigartig war und unwiederholbar bleibt.



»Go ist wie das Leben« Staffel-Go in Deutschland

von Wilhelm Bühler

Zwölf Go-Spieler aus China und Frankreich trafen sich in Frankfurt am Main und bestritten einen Go-Mannschaftswettkampf in nur einem Spiel an einem Brett.

Das Spiel nennt sich Weiqi, wie das Go-Spiel in seiner Heimat China heißt. Aber es ist doch ein bisschen anders. Der Wettkampf in Frankfurt ist Teil der chinesischen Stadt-Go-Liga „City Weiqi League“ (kurz: CWL).

Wie bei einem Staffellauf treten die Spieler hierbei nacheinander am selben Brett an und spielen bis zu 60 Steine der Partie. Die übrige Mannschaft befindet sich an einem weiteren Brett und analysiert das laufende Spiel mit ihrem Trainer. Es ist für jede Mannschaft möglich, eine Pause zu beantragen (à 3 Minuten und bis zu 3 mal pro Team). Der Mannschaftskapitän kann einen Spieler bereits vor den

Die Teams in der Liga müssen bestimmte Bedingungen erfüllen:

- es muss mindestens ein Amateur-Spieler mitspielen
- es muss mindestens eine Frau mitspielen
- es muss mindestens ein Spieler aus der namensgebenden Stadt mitspielen.

In der Gruppenphase dürfen die chinesischen Top-70-Profis und Profis, die nach dem 31. Dezember 1984 geboren sind, nicht teilnehmen, für die Endausscheidungsphase entfällt diese Restriktion.

60 Steinen austauschen. Insgesamt spielen so bis zu fünf Spieler pro Mannschaft dieses Spiel.

Der Spielmodus heißt auf Chinesisch 接力赛 (Staffellauf), der Veranstalter der CWL nennt es auf Englisch „Relay Game“ und der Autor verwendet im Deutschen in Anlehnung an den chinesischen Namen den Begriff „Staffel-Go“.

Die CWL ist eine kommerzielle Go-Liga in China, die einige Mannschaften aus anderen Ländern eingebunden hat, beispielsweise Osaka in Japan oder Paris in Frankreich.

Ziele des CWL-Veranstalters sind Go-Spiele auf einem hohen Niveau, ein Ausbau der Bekanntheit von Go und ein Ökosystem für Go-Veranstaltungen mit einer guten Vernetzung in die Wirtschaft. So sollen in Zukunft 100 Städte an der Städteliga teilnehmen und einen

„Go ist wie das Leben“ steht auf der Kalligrafie von Amy 5d (l.), die sie eigens für Wilhelm Bühler (r.) gemalt hat





Umsatz von 100 Mrd. Yuan (über 12 Mrd. Euro) erwirtschaften.

Die Liga läuft in Abstimmung mit dem chinesischen Go-Verband (中国围棋协会), ist jedoch von diesem unabhängig.

Am 3. August 2019 trafen sich in Frankfurt am Main die Mannschaften „Paris Global Top Healthcare“ aus Frankreich und „Zhengzhou Hpson“ aus der Hauptstadt der zentralchinesischen Provinz Henan. Hierzu wurde auch ein Programmheft mit Kurzvorstellung beider Teams und dem vorgesehenen Programm herausgegeben. Für Paris spielten an dem Tag:

Shutai Zhang 7d
 Xing Liu 7p
 Yutian Niu 7p
 Cheng Teng 2p
 Qi-David Wu 5d

Camille Lévêque 2d (♀)
 und für Zhengzhou traten an

Yuzheng Guo 5p
 Qi Xiao 1p
 Haowei Zhang 1p
 Wenkai Yang 1p
 Qianyu Wang 1p (♀)
 Jiayin Bao 6d (♀)

Jede Mannschaft spielt dazu an einem eigenen Laptop zur Zugeingabe und Zeitnahme. Über Internet kann so der Schiedsrichter vor Ort wie auch die Teams das Spiel direkt an internetfähigen Geräten verfolgen. Nach spannenden zwei Stunden stand Paris als Gewinner fest.

Das Spiel wurde mit einer Reise verbunden, so besichtigten die Mannschaften am Vortag Luxemburg und besuchten den dortigen Go-Club. Und auch nach der Partie ging man nicht direkt auseinander, sondern spielte mit den Zuschauern aus Frankfurt, Darmstadt und Karlsruhe noch „normales“ Go oder Einfarb-Go. Zwei Profis aus Zhengzhou hatten Spaß am 4×19-Brett, dass neben einem Rund-Go-Brett und schönen 19×19-Brettern für die Mannschaften und Zuschauer zur Verfügung stand. Die Veranstaltung selbst fand in einem China-Restaurant statt und der Badische Go-Verein sorgte als Co-Organisator für ein großes Demobrett und hochwertiges Spielmaterial für alle. Der Tag klang mit einem gemeinsamen chinesischen Nudelessen und deutschem Bier für beide Mannschaften und die Zuschauer aus.



Leela für Alle

von Andreas Hauenstein

Zum Hintergrund: Ich wollte für ein anderes Projekt ein neuronales Netz trainieren, das Partien auszählen kann. Leela sollte dazu das Trainingsmaterial erzeugen. Also musste ich Leela verstehen und einige Änderungen daran vornehmen. Anschließend wollte ich sehen, wie gut das Zählen funktioniert und brauchte zum Testen ein Go-Brett im Browser, um das Ergebnis anzuzeigen. Es war dann unwiderstehlich, die Teile zusammenzuschrauben und so gegen Leela zu spielen. Aus reiner Neugier schaltete ich die Suche in Leela aus und ließ sie direkt den besten Zug machen, der vom Policy-Netz vorgeschlagen wird. Das ganze ging ohne weiteres Testen als *leela-one-playout.herokuapp.com* am ersten Mai live.



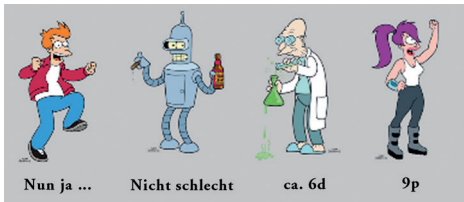
Auf Facebook postete ich den Link mit dem Satz: "Sort of like a pro after a bottle of whiskey: They can't think, but somehow they win anyway". Es dauerte ganze 15 Minuten, bis die erste triumphale Siegesmeldung einging. Nach einer Stunde bekam ich eine Anfrage, wie aufwändig das Hosten der Seite bei *exploreaduk.com* wäre. Und am nächsten Tag war diese Karikatur auf Facebook:



Mit so viel Enthusiasmus hatte ich nicht gerechnet. Allerdings auch nicht damit, dass jede Menge Leute sofort mühelos gewinnen. Ich selber hatte jedenfalls anfangs kein Land gesehen, und so schlecht bin ich ja nun auch wieder nicht. Nach einigem Nachforschen kam heraus, dass Leela automatisch so viele Threads verwendet, wie die Maschine Kerne hat. Meine hatte deren acht. Wie rechnet man ein einziges Playout auf acht Threads? Antwort: Gar nicht, es nimmt einfach mehr oder weniger zufällig einen der besten acht Züge. Das sieht in der Eröffnung sehr überzeugend und auch kreativ aus, aber wenn man im Endspiel nach einem Atari auf zwanzig Steine den zweitbesten Zug macht, ist die Situation eine andere.

Der Fehler war sehr einfach durch Ausschalten des Multithreading behoben. Danach kam allerdings auch keinerlei Feedback mehr, wohl weil niemand mehr so einfach gewinnen konnte. Es herrschte Grabesstille, und meine Enttäuschung war groß. Es dämmerte mir, dass die Herausforderung nicht nur darin liegt, einen starken Gegner anzubieten. Man muss die Leute auch manchmal gewinnen lassen.

Nach längerem Herumprobieren bietet die Seite nun vier Gegner zur Auswahl: Leela, Prof Farnsworth, Bender und Fry. Leela rechnet 256 Playouts und besiegte alle Profis, die sich zum Test bereit erklärten, Farnsworth (32 Playouts) ist mindestens 6d, Bender ist wohl so um den 1d. Fry dient als Einstiegsdroge und neigt zu Dummheiten im Mittel- und Endspiel.



Das Ganze bleibt online, solange der Server bei mir zu Hause nicht abraucht oder anderweitig Verwendung findet. Wer die Seite woanders dauerhaft hosten möchte, ist herzlich willkommen, es ist alles auf github.

Hier kann jeder direkt aus dem Browser auf jedem Gerät oder vom Desktop aus gegen Leela spielen, und zwar ohne Login, Werbung oder Kosten:

<https://leela-one-payout.herokuapp.com>



Impressum DGoZ 4/2019

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, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Heijko Bauer; Problemecke: Antonius Claasen; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Naomi Bensel, Wilhelm Bühler, Antonius Claasen, Lars Gehrke, Andreas Hauenstein, Marie Jemine, Ceren Kalfa, Bernhard Kraft, Eva-Maria Krause, Sören Magerkort, Michael Marz, Klaus Petri, Marc Oliver Rieger

Fotos: Stéphane Barbery, Tobias Berben, Wilhelm Bühler Antonius Claasen, Misha Krylov, 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 5/2019:

Mittwoch, der 09.10.2019

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

Eine Welt – ein Spiel

von Michael Marz

Eine Welt – ein Spiel: Das ist meine freie Übersetzung des Mottos (engl.: One World – One Weiqi) des ersten weltweiten Weiqi-Gipfels, zu dem der chinesische Weiqi-Verband vom 23. bis 25. August nach Rizhao eingeladen hatte – und das im Rahmen des chinesischen Go-Kongresses. Die Einladung richtete sich an je ein Vorstandsmitglied jedes nationalen Verbands, vorzugsweise an den Präsidenten. Genau 50 Länder sind dieser Einladung gefolgt, darunter die Hälfte aus Europa. Sogar Griechenland, die weder Mitglied in der IGF noch in der EGF sind, war da. Zu den nicht vertretenden Ländern gehörten Australien, Österreich, die Niederlande, EGC-Gastgeber Belgien und Nordkorea, wo es auch starke Go-Spieler gibt. Aber immerhin, erstmals trafen sich Vertreter der Go-Verbände zu einem echten Austausch. Zwar gibt es die jährlichen Treffen der IGF, an denen die WAGC-Repräsentanten teilnehmen, aber das sind halt die starken Spieler, und normalerweise nicht die Präsidenten bzw. Vorstandsmitglieder der Verbände. Außerdem sind diese Sitzungen Alibi-Veranstaltungen, auf denen weder Diskussionen stattfinden noch Entscheidungen getroffen werden.

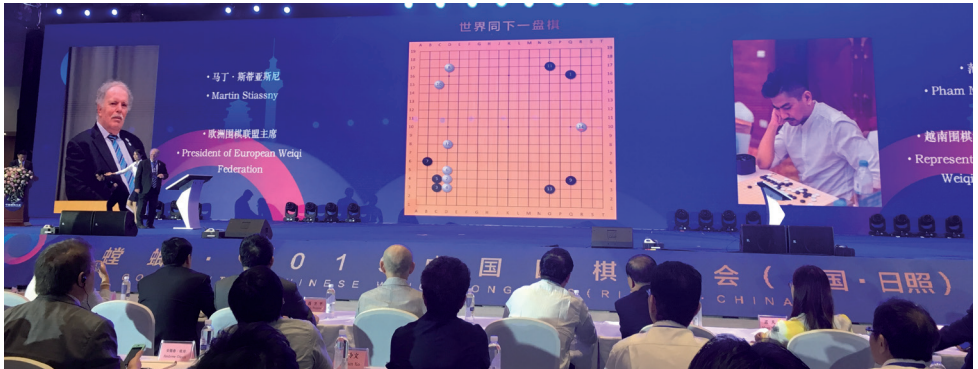
So ganz genau wusste ich nicht, was mich in Rizhao, einem für chinesischen Verhältnisse mit knapp drei Millionen Einwohnern eher kleinen, langnasenfreien Bade- und Fischerort in Ostchina mit einem riesigen Sandstrand, erwarten würde. Ich wusste nur, dass ich die gliche Situation in Deutschland dort präsentieren sollte.

Die Veranstaltung begann standesgemäß mit einem üppigen Eröffnungsbankett, nachdem jeder Teilnehmer vorher einen Gostein in der Größe einer Untertasse signieren und auf einem großen Brett platzieren durfte. Es war da, was im chinesischen Go Rang und Namen hat, unter anderem Chang Hao, der im Hotel direkt neben meiner Suite residierte. Klotzen statt Kleckern war angesagt. Und typisch für China, nachdem wir alle mehr als pappsatt waren, wurde ich mit einigen anderen Gästen von einem alten Bekannten noch zu einer Bierparty am Strand eingeladen. "Bierparty" bedeutet dabei vor allem viel Bier, aber auch Umengen von Fisch- und Krustentiergerichten. Leute, wir kommen gerade vom Abendessen!

Am nächsten Morgen betraten wir den Kongressort durch ein Spalier applaudierender Go-Kinder. Zunächst wurde Go gespielt: Wieder durfte jeder Teilnehmer einen Zug machen, der auf einer riesigen Leinwand in der ganzen Halle zu sehen war. Nie Weiping eröffnete für Schwarz, und bereits im dritten Zug wurde der erste weiße Stein des Japaners Takemiya Masakis vom koreanischen Vertreter auf 3-3 zeitgemäß unterwandert. Nach dem unvollendet gebliebenen Spiel hielt der Präsident des chinesischen Ver-



Der Kongress-Ort in Rizhao



Die EGF (Martin Stiasny, l.) ist am Zug

bands Lin Jianchao einen Vortrag über die Entwicklung des Go in der Welt, sowohl mit Blick in die Vergangenheit als auch in die Zukunft. Es war ein sehr interessanter Vortrag, auch wenn einige der Thesen etwas kühn anmuteten. So zum Beispiel diejenige, dass es das geistige Erbe von Karl Marx ist, das noch bis heute starke Go-Spieler in Trier hervorbringt. Vermutlich hat Gabriels Besuch im letzten Jahr in China diese These nachhaltig gestützt. Aber ich schweife ab, es war insgesamt ein durchaus interessanter und facettenreicher Vortrag.

Am Nachmittag durfte jeder ausländische Gast gegen einen Vertreter des chinesischen Verbands spielen, um dann im Eins-zu-eins-Gespräch anhand eines vorbereiteten Fragenkatalogs unter anderem die folgenden Themen zu diskutieren:

- Stabilisierung und Verbesserung der Situation in den einzelnen Ländern
- Einbindung staatlicher Institutionen
- Gestaltung weltweiter Turniere, ein Welt-Go-Kongress

- Internationale Trainingsprogramme
- Standardisierung im Hinblick auf Spielstärken, Unterrichtsmaterialien, Regeln, Terminologien
- Kulturelle Aspekte

Alle Gespräche wurden aufgenommen und werden später ausgewertet und konsolidiert. Ihr seht schon, wohin das ganze läuft: Der chinesische Verband orientiert sich gerade neu, hat enorme finanzielle Mittel und möchte mit diesen Go in der ganzen Welt fördern. Und das nicht blind, sondern möglichst nachhaltig und beginnend mit einer gründlichen Bestandsaufnahme. Ein kluger Ansatz. Abgerundet wurde der Tag mit einer gelungenen Show mit Musik und Tanz in einem Vergnügungspark am Strand.

Am nächsten Morgen standen die 50 drei- bis fünfminütigen Präsentationen auf dem Programm, jeder Teilnehmer mit einem Simultanübersetzer im Ohr. Ich stand dem zunächst sehr skeptisch gegenüber, aber es funktionierte! Tatsächlich hat man von jedem Verband einen Eindruck über dessen



Der Weiqi-Gipfel



Tausend Kinder auf einem "Neben"-Turnier

Situation erhalten. Weiterer Austausch fand in den Pausen und während der Mahlzeiten statt. So habe ich zum Beispiel auch gelernt, dass das Andenken an Hans Pietsch auch in Guatemala hochgehalten wird und dass die chilenische Vertreterin Renate heißt und auch einen deutschen Pass hat. Der Gipfel endete mit einer pompösen Schlussfeier mit der Siegerehrung einiger Kongresswettkämpfe inkl. des KI-Turniers (mit Twitch-Übertragung!), das von Fine Art gewonnen wurde. Leela Zero belegte Platz 4.

Ach ja, der chinesische Go-Kongress. Die Angaben über die Anzahl der Teilnehmer schwankte zwischen 5.000 und 10.000. Einfach riesig! Mit sieben Ausstellungen, zig Materialverkaufsständen, 30 Turnieren, darunter auch einem Profiturnier, einer Food-Mall, Go-Robotern ... Wahnsinn! Als ich ankam, lief gerade ein Kinderturnier mit über tausend Kindern. Gespielt wurde nicht nur im riesigen Kongressgebäude, sondern auch am Strand. Ich konnte am Tag vor dem Wéiqí-Gipfel bereits einen Blick in die Kongresshallen werfen und dabei auch ein paar Spiele außer Konkurrenz mitmachen. Sobald man mich spielen sah, standen die Kinder Schlange, um gegen die Langnase antreten zu dürfen.

Nach dem offiziellen Ende des Gipfels habe ich mich abends zusammen mit Indonesien einer Italo-Latino-Balkan-Truppe angeschlossen, die bis tief in die Nacht Bier trank und Karaoke sang. Besonders erwähnenswert ist dabei, dass unsere supernetten ständigen chinesischen Begleiter (jeder hatte einen

eigenen) endlich auch mal mitten drin statt nur dabei waren. Der Abend endete schließlich gegen halb drei mit einem Bad im Gelben Meer.

Einige der Teilnehmer hatten am Abreisetag einen späten Rückflug, und da ich selbst noch ein paar weitere Tage in China dranhängte, machte ich mich mit einem bunt zusammengewürfelten Haufen auf in die nahe gelegenen Wulian-Berge, um die dortigen Sehenswürdigkeiten zu besichtigen. Veranstaltungen dieser Art haben schon etwas Besonderes: Ein kleiner chinesischer Junge fragte uns mit sino-amerikanischem Akzent, ob wir Amerikaner seien und staunte nicht schlecht, als der Vater ihm übersetzte, dass wir aus Mexiko, Slowenien, Italien, Serbien und Deutschland kämen (bei Bosnien-Herzegowina musste er passen).

Ich verbrachte den Rest meines China-Aufenthalts im etwa 200 km nördlich von Rizhao gelegenen Qingdao, einer ehemaligen deutschen Kolonie. Diese Stadt hat mich wirklich sehr beeindruckt, obwohl sie den meisten Deutschen wenn überhaupt nur unter der alten Transkription Tsingtao und dem gleichnamigen Bier bekannt sein dürfte. Qingdao hat einen der größten Häfen der Welt und ist eine der wirtschaftlich stärksten Städte Chinas, hat aber andererseits eine 40-km-lange Uferpromenade mit zahlreichen Sandstränden, ein deutsches Viertel, deren Häuser mich stark an Jugendstil erinnern, und war Gastgeber der olympischen Segelwettbewerbe 2008. Dazu gibt es den offiziell zum Stadtgebiet gehörenden Laoshan-



Deutschland (Michael Marz) hinterlässt Spuren

Nationalpark mit seinen hohen Bergen und der schroffen Küste mit den Dörfern, deren Bewohner vom Teeanbau und vom Trocknen von Fischen leben. Das große Bierfestival im Oktoberfeststil habe ich leider um ein paar Tage verpasst. Im Vergleich zu früheren Besuchen auf dem chinesischen Festland vor zehn Jahren musste ich dabei einige meiner damaligen Eindrücke deutlich revidieren:

- Es gibt blauen Himmel und frische Luft, auch in Millionenstädten. China legt immer mehr Wert auf Nachhaltigkeit.
- Die Menschen sind freundlich und unaufdringlich – ich hatte die Festlandchinesen immer etwas mürrisch in Erinnerung.
- Auch in China geht man im Meer baden, die Mädchen planschen mit Einhornschwimmringen und die Männer fahren Jetski. Ist halt doch eine Welt.

• Wechat.

Ich kannte Wechat bislang nur als Messengerapp, aber Wechat ist inzwischen eine eierlegende Wollmilchsau. Man kann damit nicht nur chatten und Bilder teilen, sondern auch U-Bahn fahren, Taxis rufen, Essen in Restaurants bestellen und vor allem bezahlen und vieles mehr. Viele Chinesen scheinen langsam zu vergessen, was Bargeld ist, und gerade im "kleinen" Rizhao kam es mitunter vor, dass Straßenhändler nur Wechat als einziges Bezahlmittel akzeptierten. Da wir Langnasen das nicht hatten (für die Bezahlfunktion braucht man ein chinesisches Konto), führte das mitunter zu Schwierigkeiten, für die ich folgende Lösungen erlebt habe:

- Mit den Worten "Welcome to China" wurde mir das Produkt, in dem Fall ein Wassermelonsaft, geschenkt.

- Eine zufällig vorbeikommende Passantin nahm mein Geld entgegen und zahlte für mich.

- Ich durfte zahlen und das Geld landete in einer dubiosen Schachtel unter dem Verkaufstisch.

- Ich durfte nichts kaufen.

Bargeldlos ist auch nicht mehr das, was es mal war.

Fazit meiner Reise: Ich habe viele neue Facetten von China und viele neue Freunde kennen gelernt. Und für das Go ist zu hoffen, dass die Bemühungen des chinesischen Verbands ausdauernd und nachhaltig sind und dieses Treffen nur ein erster Schritt ist. Für nicht unwahrscheinlich halte ich, dass es in den nächsten Jahren einen großen Welt-Wéiqí-Kongress geben wird, vielleicht in einem ähnlichen Format wie die Go-Veranstaltungen bei den Weltdeknksportspielen 2008 in Peking.

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 黑 Hej

Fall 5: Und Action – dunkle Wolken vor dem Turnier

Tim und Meilin wohnen in Hamburg und haben einen Go- und Detektiv-Club gegründet: die See-Tiger. Ihren ersten Auftrag hat ihnen Dr. Altentropfel, ein Nachbar, erteilt: Seine Katze Shiro wurde entführt. Ein Hinweis führte Tim und Meilin an den Portugalplatz, wo sie Karina kennenlernen, die ihnen weiterhilft. Sie finden eine geheime Ankündigung zu einem mysteriösen Go-Turnier ...

围棋比赛 WEIQI-TURNIER



围棋比赛
周日上午11点
在汉堡武汉大街19号
的《金筷子》酒店
上午10:30以前注册
比赛模式: 5轮, 每轮30分钟
奖金: 第一名200€,
第二名100€
最优儿童特别奖:
由《金筷子》酒店捐赠的珍
贵玉石手镯

Weiqi-Turnier
am Sonntag, 11:00h in
Restaurant "Chopsticks",
Wuhan-Straße 19, Hamburg
Anmeldung bis 10:30h
Turnier-modus: 5 Runden,
je 30 Minuten
Preise: 1. Platz 200€,
2. Platz 100€
Turniersprache: chinese

„Weiqi-Turnier am Sonntag, 11:00h in Restaurant 'Chopsticks'“ las Meilin vor. „Was ist denn das?“, fragte Karina, „Noch ein Spiel?“. „Weiqi? Das ist der chinesische Name für Go“, erklärte Meilin. „Ach so.“ Karina klang fast ein wenig enttäuscht. Meilin las weiter: „200 Euro für den ersten Platz, nicht schlecht für ein kleines Go-Turnier!“ „Okay“, sagte Tim, „da will der Entführer jedenfalls mitmachen. Und wir müssen nur bis Sonntag warten, und dann schnappen wir ihn uns!“ Er strahlte begeistert. Meilin nickte: „Stimmt. Aber vielleicht sollten wir uns das vorher mal anschauen. Es gibt so viele China-Restaurants in Hamburg. Das 'Chopsticks' kenne ich noch gar nicht. Und außerdem habe ich Hunger.“ Tim machte große Augen: „Das ist aber sicher teuer. Hast Du denn so viel Taschengeld, dass Du einfach ins Restaurant gehen kannst?“ „Nein, aber das sind Spesen, und die muss Herr Altentropfel bezahlen. Schließlich suchen wir seine

Katze.“ Meilin grinste breit. „Und ich komme auch mit. Dann könnt Ihr beide mir endlich Go erklären.“ Ach ja richtig, sie hatten das ja Karina versprochen. Da mussten sie sie wohl mitnehmen. „Ich hoffe, sie nervt nicht zu sehr“, dachte Tim. Ihm war Karinas Begeigerungsfähigkeit etwas unheimlich.

Wenig später erreichten sie das Restaurant in der Wuhanstraße. Von außen sah es aus wie die meisten China-Restaurants in Hamburg: viel gold und rot, und ein paar seltsame Schriftzeichen über der Eingangstür. „Was steht da?“ fragte Karina. „Na ja, 'Chopsticks' auf Chinesisch nehme ich an“, entgegnete Tim, „oder, Meilin? Deine Mama ist doch Chinesin. Dann kannst Du das doch lesen!“ Meilin wurde so rot wie eine Chilischote. „Ehm ja, äh, genau, das steht da.“ Tim runzelte verwundert die Stirn. So verlegen hatte er die taffe Meilin noch nie gesehen. Bevor er sie fragen konnte, was los sei, war sie aber schon hineingegangen. Karina und er folgten. Das Restaurant war leer. „Um die Zeit essen wohl nicht viele Leute“, meinte Meilin. „Setzen wir uns und warten auf die Bedienung, gut?“ Sie wollten sich gerade setzen, da hörten sie ein lautes Scheppern, das aus der Küche zu kommen schien. Es folgte das Schimpfen einer lauten weiblichen Stimme. – Vielleicht schimpfte sie auf chinesisch, aber Tim konnte es nicht genau verstehen, weil die Tür zur Küche geschlossen war. Meilin schien angestrengt zu lauschen. „Moment, wartet hier“, flüsterte sie. Dann ging sie rasch zur Küchentür. Sie hatte nur Bruchstücke verstanden, aber die Frau hatte definitiv etwas von „weiqi“ gesagt. Leise und vorsichtig öffnete Meilin die Tür einen Spalt weit. Jetzt konnte sie die Frau verstehen: „Zum letzten Mal: Du hattest nicht das Recht unseren kostbaren Familienschatz einfach zu verwetten. Du weißt, dass das Glück unserer Familie seit Generationen an diesem Talisman hängt. Wenn Honghong verliert, dann wäre das eine Riesen-Tragödie!“ Meilin spähte durch den Türspalt. Sie

erkannte eine resolut aussehende Frau mittleren Alters in einem chinesisches Kleid, wie es Bedienung im Restaurant manchmal tragen. Neben ihr stand ein kleiner, dünner Mann mit einer Kochschürze. Am Boden lag ein zerbrochener Teller. – Der Streit war wohl recht heftig gewesen. Der Mann antwortete jetzt beschwichtigend: „Aber liebe Frau, mach Dir doch keine Sorgen. Unser Honghong gewinnt doch ohnehin gegen diesen Xiaowen. Stimmt's, Honghong?“ Meilin schaute vorsichtig durch die Tür, um zu sehen, wen der Mann ansprach. In der Ecke der Küche stand ein Tisch, an dem ein Junge saß – ein Go-Brett vor sich! Meilin zog den Kopf schnell wieder zurück, um nicht von ihm gesehen zu werden, aber der Junge blickte gar nicht auf, und meinte nur „Ja, den sollte ich schlagen.“ „Siehst Du, also mach Dir doch gar keine Sorgen. Und wenn Honghong gewinnt, dann wird der alte Li auch nie mehr prahlen, dass sein Xiaowen schlauer ist als unser Sohn.“ Seine Frau machte aber nicht den Eindruck, als wäre sie damit zufrieden: „Schön und gut, Honghong schlägt diesen Xiaowen, aber was ist, wenn jemand anderes den Preis wegschnappt? Mein superschlauer Mann musste unser Erbstück ja gleich als Preis für das beste Kind ankündigen!“ „Ach was, kennst Du hier irgendein Kind, das so gut Weiqi spielt wie Honghong? Unter den Chinesen nicht, und schon gar nicht unter den Langnasen. Die spielen ja nur Fußball.“ „Und wenn doch einer auftaucht? Und dem alten Li vertraue ich ja, dass er seinen Sohn ehrlich spielen lässt, aber was, wenn sein Neffe, dieser Shui da mitmischt? Dem traue ich jede Schummelei zu, und am Ende ist unser Familientalisman weg.“ „Was soll er denn beim Go schummeln? Da bräuchte er ja Magie dafür!“ Der Mann lachte. Seine Frau schien nicht überzeugt: „Egal. Ich bleibe dabei, Du hast einfach den Mund zu voll genommen und...“ Die Frau stutzte mitten im Satz, denn sie hatte Meilin entdeckt, die immer noch durch den Türschlitz schaute:

Karina



Honghong



„Oh, Entschuldigung, was ich kann für Sie tun?“, fragte sie in gebrochenem Deutsch. Ihre Stimme wechselte dabei ganz urplötzlich von streitlustig auf freundlich-geschäftstüchtig. Meilin lief rot an. „Ehm, wir wollten gerne bestellen...“ sagte sie. Glücklicherweise sah sie nicht sehr chinesisch aus, und so würde wohl niemand bemerken, dass sie die ganze Unterhaltung verstanden hatte. „Ja, ich kommen sofort.“ Meilin beeilte sich zurück zu ihrem Platz zu kommen. Die Frau folgte ihr „Was Sie möchten bestellen?“, fragte sie, freundlich lächelnd, die drei.

Als alle bestellt hatten und die Frau wieder in der Küche verschwunden war, wurde Meilin sogleich von ihren Mit-Detektiven ins Verhör genommen. „Worüber haben die gestritten? Hast Du etwas über die Katze herausgefunden? Warum warst Du so lange weg?“ Meilin versuchte ihre Gedanken zu sammeln. „Wo die Katze ist, weiß ich immer noch nicht, aber wer auch immer sie entführt hat, will wohl sein Kind bei dem Turnier gewinnen lassen.“ „Wieso denn das? Da spielen doch auch Erwachsene mit und selbst für den Turniersieg gibt's nur 200 Euro“, warf Tim skeptisch ein. „Wer würde dafür eine Katze entführen?“ „Für das beste Kind gibt es irgendeinen

kostbaren Sonderpreis. Was genau, habe ich nicht verstanden.“ „Aber das muss doch dann in der Ausschreibung stehen!“, warf Karina ein. „Steht das da vielleicht auf chinesisches?“ Sie hatte ihr Handy gezückt, zeigte auf den chinesischen Text und blickte Meilin fragend an. Die lief wieder rot an. „Ich glaube nicht“, sagte sie kleinlaut. „Da steht, glaube ich, dasselbe wie auf deutsch.“ Karina runzelte die Stirn: „Nein, das glaube ich Dir nicht. Aber ich glaube, dass Du das auch nicht lesen kannst.“ Meilin fuhr entrüstet auf: „Warum sollte ich das nicht lesen können? Natürlich kann ich Chinesisch. Meine Mama ist doch Chinesin! Und Du kannst doch gar kein Chinesisch.“ „Ich bin aber gut in Mathe, Muster erkennen, logisches Schlussfolgern und so, und deswegen weiß ich, dass da noch was anderes steht, als in der deutschen Version.“ (Hat Karina recht? Und warum? Auflösung auf Seite 35, gedreht.)

Bevor der Streit richtig losgehen konnte, wurden die drei aber plötzlich unterbrochen. Ein chinesischer Junge brachte die Getränke an ihren Tisch. Es war Honghong, den Meilin gerade in der Küche am Go-Brett gesehen hatte. „Entschuldigung, hier sind Eure Getränke. Ach, und eine Frage: Du hast gerade zugehört, stimmt's?“, fragte

er Meilin. „Ertappt“, dachte sie. „Keine Angst, ich erzähle das nicht meinen Eltern. Wäre Ihnen auch zu peinlich, wenn sie erfahren, dass Du ihren Streit belauscht hast.“ Er grinste breit. „Aber ich habe gar nichts verstanden“, versuchte sich Meilin herauszureden. „Klar, kein Problem.“ Honghong grinste breit. „Jedenfalls muss ich wohl am Sonntag gewinnen, wie’s aussieht.“ Er seufzte. „Na, dann geh ich mal wieder ans Lernen.“ „Du spielst auch Go?“, fragte Karina voller Neugier. „Ja, aber noch nicht so gut“, antwortete Honghong. „Wie stark bist Du denn?“, platzte Tim heraus. Honghong seufzte: „Nur erster Dan. Ich muss noch viel lernen.“ „Was, so stark?“, riefen Meilin und Tim wie aus einem Mund. Karina unterbrach sie: „Was bedeutet 'Dan'? Und überhaupt: Ihr sollt mir jetzt endlich mal Go beibringen. Ich will am Sonntag auch mitspielen.“ „Na gut, ich lass Euch dann mal allein.“ Honghong war wieder in der Küche verschwunden. „So, jetzt will ich aber nicht länger warten. Erklärt mir endlich die Regeln!“ Tim und Meilin sahen ein, dass Karina allmählich zu einem

quengelnden Kleinkind mutieren würde, wenn sie ihr jetzt nicht endlich Go erklären würden. Also kramte Meilin ein kleines 9x9-Pappbrett aus ihrem Rucksack, das sie immer mit dabei hatte, und los ging es. Karina löcherte sie dabei mit Fragen, die meist erstaunlich schlau waren, so dass es ziemlich lange dauerte, bis sie fertig waren. „Gut, jetzt hab’ ich’s verstanden. Das ist wirklich interessant. Und so viele Möglichkeiten! Beim ersten Zug schon 15!“ „81“, verbesserte sie Tim. „Nein, 15, weil es ja egal ist, auf welcher Seite ich spiele, und ob ich das Brett spiegele. Also bleiben nur 15 Möglichkeiten übrig, die sich wirklich unterscheiden.“ „Was? Das ist mir zu hoch!“, entgegnete Tim. Meilin strahlte: „Ja richtig, Du hast recht, Karina. Und dann sind das nach zwei Zügen schon $15 \times 15 = 225$ mögliche Stellungen.“ Karina legte ihre Stirn in Falten: „Nein, Meilin, nicht ganz.“ (Warum sind es genau 15 verschiedene erste Züge? Und wieviele verschiedene mögliche Stellungen gibt es nach zwei Zügen? – Auflösung unten, gedreht.)

Zug war, gibt es unterschiedlich viele verschiedene Möglichkeiten. Spielt Schwarz auf einen Punkt entlang einer Spiegeldiagonale (8 von den 15 ursprünglichen Punkten), dann gibt es nur 14 wirklich verschiedene Antwortmöglichkeiten. Spielt Schwarz auf einen Punkt entlang einer asymmetrischen Zügen von Schwarz, ist jedes freie Feld ein anderer Zug für Weiß. Es gibt dann also 80 mögliche Antworten. Insgesamt ergibt das folgende Rechnung:
 Tengen: $1 \times 14 = 14$ mögliche Stellungen nach dem ersten Zug, Symmetrieachse $8 \times 4 = 32$ mögliche Stellungen, sonstige Punkte: $6 \times 80 = 480$ mögliche Stellungen, insgesamt also 846 mögliche Stellungen! – Ganz schön viele, und das nach nur zwei Zügen!
 Übrigens: Beim Go kann man ja auch passen statt zu spielen, wenn man am Zug ist. Wieviel mögliche Stellungen gibt es nach zwei Zügen, wenn man das auch noch berücksichtigt?

1. Der Text hinter dem Absatz mit den Gelddbeträgen ist bei der chinesischen Version viel länger als bei der deutschen Version. Das ist schon mal verdächtig. Außerdem steht dort auch dasselbe Wort in Anführungszeichen wie im ersten Satz. In der deutschen Version ist dort der Name des Restaurants in Anführungszeichen gesetzt. Dieser Name taucht also wohl am Ende nochmals auf. In der deutschen Version steht da aber nur, dass die Tunesische Sprache chinesisch ist. Das Restaurant zu erwähnen, passt da nicht dazu. Es muss also noch etwas da stehen, was in der deutschen Version fehlt.
 2. Das ist ganz schön verwirrend zu berechnen: Zunächst einmal: Wie kam Karina auf 15 Züge? Ganz einfach: ob wir links, oben oder unten spielen, ist ja egal. Aber auch in einem Viertel des Go-Bretts gibt es noch zwei Seiten, die symmetrisch sind. Bleibt also nur ein Achtel übrig – plus natürlich die Felder auf Diagonale und Mittellinie, die das Achtel begrenzen. Das kann man abzählen, und es sind genau 15 Felder. Nun zur eigentlichen Aufgabe: Je nachdem, wo der erste

Lösungen:

Eine der letzten Bastionen menschlicher Intelligenz

von Klaus Petri

Angeregt durch meine Unzufriedenheit mit dem Artikel über die deutsche Freistil-Liga in der letzten Go-Zeitung möchte ich auch einzelne meiner Eindrücke schildern.¹ Wir haben mit dem Team DeepGreen² an der Liga teilgenommen, um zu ergründen, was Menschen zu einem "Leela spielt gegen Leela"-Wettkampf beitragen können. Unser Idealziel war es, etwas zu finden, was Menschen wirklich besser verstehen. Weiterhin wollten wir sehen, ob sich diese Ideen auch im Wettkampf umsetzen lassen oder eher theoretischer Natur ohne klare praktische Anwendungen in Partien sind.

Schon in der ersten Runde konnten wir den relativ simplen Gedanken nachweisen, dass Leela immer nur ein Brett sieht und dass jegliche Verknüpfungen der Bretter außer ihrer Reichweite sind, indem wir eine Weile lang die Züge von einem Brett auf das zweite übertragen haben. Das erzwingt dann eine echte menschliche Entscheidung.³ Um aber zu verstehen, was wir hier warum gemacht haben, muss man sich unbedingt klar machen, dass es keinesfalls möglich ist, durch Kopieren der Züge von einem KGS-Brett auf das andere ein Unentschieden anzustreben. Was passiert, wenn man den KGS-Lag unterschätzt, kann euch Matheus Surma erzählen: Man verliert auf Zeit.⁴

¹ In der nächsten Go-Zeitung schreibe ich dann über die Todsünden der Go-Spieler und nie wieder über Leela oder andere Programme. Versprochen!

² Angeführt von Jonas Kapitzke, Jonas Welticke und mir saßen recht viele Go-Spieler und Go-Spielerinnen gelegentlich vor unseren Rechnern. In Darmstadt interpretierten wir die Matches als Mittelding zwischen toderntem Gewinnen wollen und frühlichem Zusammensein.

³ Ich kann hier im Detail Ingo Althöfers dramatischer Schilderung in der letzten Go-Zeitung keinesfalls zustimmen. Aus meiner Sicht war ich mir mit Benjamin Teuber recht schnell einig, dass mein Team da weder blufft noch rumalbert, sondern eine Idee hatte. Ich hatte gesagt, wir meinen das ernst, er hat die sportliche Herausforderung angenommen und wir haben die Partien ausgekämpft. Es waren vermutlich die beiden spannendsten Partien der Runde. Alle anderen Partien der ersten Runde gewann klar die Seite mit der besseren Hardware.

⁴ Mir ist nach wie vor unklar, wieso das eigentlich außer Benni und meinem Team scheinbar niemandem aufgefallen ist. Selbst der Artikel in der letzten Go-Zeitung verpasst es, klar zu erwähnen, dass ein Unentschieden so gar nicht erreicht werden kann, es sei denn, die Gegner sind sich einig oder verlassen sich zu 100% auf eine schnell spielende Leela ohne menschlichen Einfluss.

Was war also das Ziel von dem, was Ingo Althöfer in seinem Artikel „Transfer-Spiegel-Go“ nennt, wenn ein Unentschieden gar nicht möglich ist? Das Kopieren der Informationen von einem Brett auf das andere erzwingt eine Partieentscheidung in Zeitnot. Die Zeit läuft ab, während die Stellungen noch gleich bleiben, bis der transferspiegelnde Seite wegen der Serverlaufzeit die Zeit ausgeht. Dann gehen die eigentlichen Partien los und beide Mannschaften sind an mindestens einem Brett unter Zeitdruck. Mehr erreicht man damit leider nicht und der Preis ist recht hoch: Der Gegner wählt die Brettstellung und hat mit jeder Farbe mehr Zeit als man selbst. Zusätzlich kann er entscheiden, an dem wichtigeren Brett 1 einen Vorteil seiner Wahl zu haben, wenn er den gleichen Nachteil für sein Brett 2 kauft. Alles in allem ein scheinbar schlechtes Geschäft, auf das wir uns eingelassen haben, nur um zu zeigen, dass es hilfreich sein könnte, mit vielen Menschen vor den Rechnern zu sitzen und besseres Zeitmanagement sowie schnellere Übertragung der Züge zu schaffen als der Gegner. Wir hatten nämlich Zeitmanagement als eine der letzten Bastionen entdeckt, die Menschen noch besser als Leela beherrschen. Die Partien waren dann wie erwartet hochdramatisch, vermutlich standen wir zeitweise an beiden Brettern auf Verlust und auch kurzzeitig an beiden auf Gewinn.⁵

Was war im Freistil noch möglich? Kann der Mensch noch irgendwo Leela standhalten? Ja, Jonas Welticke kann das! In der vierten Runde gelang es ihm quasi im Alleingang 47 Mal immer wieder Züge zu spielen, die Leela nicht spielen würde, knapp 13 Minuten schneller als die gegnerische Leela zu ziehen und dabei noch einen Vorteil zu erspielen. Wie war das möglich?

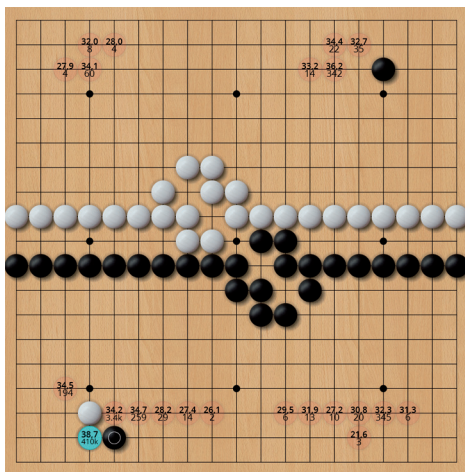
Auf dem EGC in Brüssel ist mir einmal mehr aufgefallen, dass viele Gospieler Leela für eine

⁵ Leider wurde dieser Ansatz dann per Regel verboten, vermutlich damit die reinen Bot-Teams in Ruhe arbeiten können und sich nicht mit so etwas rumplagen müssen. Aus meiner Sicht könnte diese Entscheidung dazu beigetragen haben, dass die weniger motorisierten Teams in den späteren Runden zum Teil gar nicht mehr angetreten sind, weil sie eh keine Chancen gesehen haben, sich gegen die hohen Playoutzahlen der anderen zu behaupten.

Göttin halten. Das mag sein, aber sie ist eher eine fehlerbehaftete germanische oder griechische Göttin als ein allwissendes Geschöpf. Wir haben nach Lücken gesucht und eine gefunden.

Konzeptuelles Denken ist nicht Mustererkennung oder Rechnen

Leela bewertet Stellungen. Durch die entstehenden Verästelungen und die Bewertungen von Stellungen, die auf Stellungen folgen sowie die Zusammenführung der Bewertungen könnte man auch sagen, Leela bewertet Varianten. In jedem Fall arbeitet sie ohne Konzepte. Ein Konzept ist etwas, das über eine Stellungsbewertung oder über Varianten hinaus geht und kann somit von Leela nicht in seinem Kern erfasst werden. Wenn es gelingt, sinnvolle Konzepte zu formulieren, welche auch eine Relevanz in praktischen Go-Partien haben, so ist das ein Bereich, in dem Menschen der KI etwas voraus haben. Eines von mehreren Konzepten, die wir gefunden haben, ist das Punktspiegeln von Zügen. Man kann den Gedanken so formulieren: *Wenn in Ecke A die gleiche Stellung wie in Ecke B liegt, so kann ein lokaler Zug in Ecke A nicht größer sein als der größte lokale Zug in Ecke B, solange keine globalen Faktoren eine Rolle spielen.*



Betrachten wir die folgende Teststellung: Schwarz steht klar auf Verlust, da keine globalen Faktoren mehr eine Rolle spielen und Weiß die Partie durch

Spiegeln im Gleichgewicht hält. Für den Anzug bekommt Schwarz am Ende nicht mehr als den letzten Neutralen und Weiß gewinnt auch nach Chinesischen Regeln dank Komis mit 6,5 Punkten.

Trotzdem bewertet Leela die Stellung mit mehr als 60% als gut für Schwarz.⁶ Mit Hilfe der von Leela angezeigten Varianten wird auch klar warum: Leela geht davon aus, dass Weiß unten antworten muss und Schwarz kann dann oben mehr bekommen als Weiß unten.

Das ist auch ein in tatsächlichen Partien relevanter Effekt: Bei lokalen, sehr großen Drohungen rechnet Leela manchmal nur mit einer direkten Antwort und das neuronale Netz tut sich schwer, andere Züge überhaupt in Erwägung zu ziehen. Leider haben menschliche neuronale Netze ein ähnliches Problem. In beiden Fällen ist die Ursache des Problems ja eigentlich eine Stärke: Durch das Ignorieren anderer Züge spart man eine Menge Rechenaufwand, den man anders sinnvoller einsetzen kann, falls es tatsächlich keine bessere Alternative als die lokale Antwort gibt.

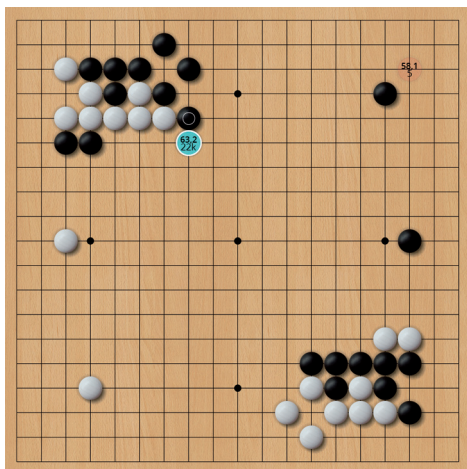
Gespiegelte Stellungen sind dadurch nur begrenzt vergleichbar mit dem, was Leela von den Partien her kennt, mit denen sie trainiert wurde. Falsche Bewertungen müssten hier also besonders häufig auftreten.

Spiegeln im Wettkampf

In unseren zwölf Partien in der Freistil-Liga kam das Spiegeln leider nur zwei Mal zum Einsatz, aber mit vollem Erfolg.⁷ In der zweiten Weißpartie gegen Brain1 tappte Schwarz in Zug 41 in die psychologische Falle anzunehmen, wir würden alle Züge spiegeln (siehe nächste Seite). Der gewählte Zug war hinreichend ungünstig, so dass sich Leela und Jonas Welticke einig waren, dass wir ihn nicht kopieren. Jonas war zwar noch neugierig, was über-

⁶ Was gigantisch viel für Schwarz ist, wenn man berücksichtigt, dass Leela bei nur rund 43% für Schwarz beginnt.

⁷ Die Schwarzpartien lassen sich nicht spiegeln. Um mit Schwarz zu spiegeln, kann man im ersten Zug Tengen setzen und danach mit Spiegeln anfangen. Allerdings ist das gegen Leela wenig hilfreich. Leelas Partieranlage lässt den Tengenstein keinen vollwertigen Zug werden und Schwarz hat Probleme, das Komis zu bezahlen. In der ersten Weißpartie hatten wir andere Pläne (siehe oben) und in späteren Weißpartien gebot die Ligastrategie bzw. meine Gesundheit ein anderes Vorgehen.



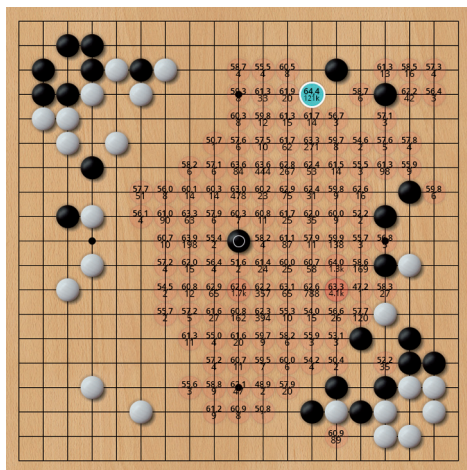
haupt der Plan des Zuges sei, aber bei Bewertungen über 60% und einem 6 dan, der den Zug ungünstig fand, entschied ich mich, das Spiegeln zu beenden. In jedem Fall ein voller Erfolg, der nichts mit der verwendeten Hardware zu tun hatte.⁸

In unserer dritten Weißpartie gegen Karlsruhe2 (mit dem Account meandmybot) spiegelten wir erneut. Schwarz wählte im Wesentlichen Züge, die nach unseren Anzeigen den Präferenzen der damaligen Leela entsprachen, ohne erkennbaren menschlichen Einfluss auf die Zugauswahl. Das entsprach unserer Einschätzung aus den bisherigen Partien von Karlsruhe, dass unser Gegner vermutlich sehr gute Hardware bzw. ein sehr gutes Leela-Setup und keine menschliche Kompetenz einsetzt. In Zug 47 bricht Schwarz den Spiegel durch einen Zug auf Tengen, ein Zug, den das damals aktuelle Netzwerk auch auf unserer Hardware mit unserem Setup vorschlug. Wir begannen das Spiel mit einer damals angezeigten Winrate von 42%. War das ein Misserfolg?

Während des Spiels waren wir an dieser Stelle verhalten zuversichtlich und das aus drei Gründen. Zum einen starteten wir die Partie mit einem Zeitvorteil von 12:43 Minuten. Das kam einfach daher, dass die Spiegelzüge leicht zu finden sind

⁸ Das nebenstehende Bild der Wettkampfstellung stammt allerdings nicht vom Wettkampf und wurde mit einer späteren Leela-Version erstellt. Die Anzeige ist aber vergleichbar mit meiner Erinnerung an die damalige Anzeige.

und wir nur wenig Zeit verbrauchten, um eventuelle Probleme abzuschätzen. Weiterhin wussten wir ja, dass Leelas Einschätzungen in dem gegebenen Stellungstyp oft verblüffend falsch waren. Der dritte und wichtigste Faktor für uns war, dass unser menschlicher Experte die Stellung gut für Weiß fand.⁹



Waren wir damals gänzlich verrückt geworden? Anstelle der Einschätzung einer übermächtigen Leela, die jeden Menschen auf der gegebenen Hardware mit dem gegebenem Setup quasi immer schlägt, vertrauen wir der Einschätzung eines deutschen Amateurs, nur weil der schon mal Spiegelpartien gespielt hat? Hatten wir nicht mutwillig unseren Anfangsvorteil von einer Winrate von 56,6% für Weiß verballert und ganze 14% verloren, nur um läppische 12:43 Minuten zu sparen? Spannenderweise geben die aktuellen Netzwerke uns recht! Die Stellung nach dem 47. Zug von Schwarz ist ihrer

⁹ Wenn ich mich richtig erinnere, war die Einschätzung von Jonas damals, die Stellung sei mindestens ausgeglichen. Im Übrigen finde ich es immer wieder lustig, wie wenig Menschen anderen Menschen glauben. Als ich in Brüssel erläuterte, dass eine Crazy-Go-Anfangsstellung für Weiß gewonnen sei, kam lapidar die Antwort, Leela sehe das nicht so und ich müsse mich irren. Aber es war genau eine der Stellungen, in denen Weiß durch spiegeln gewinnt und Schwarz das Kommi nicht geben kann. Am Abend nach dem Turnier konnte ich dann ungläubige Hochdanz vor ihrer Leela ansehen, die Spiegelpartien spielten und sich wunderten, wie lange Leela keinen blassen Schimmer hat, dass sie verlieren wird.

Meinung nach besser für Weiß als die Anfangsstellung.¹⁰ Das damalige Netzwerk lag vermutlich, wie von uns erwartet, falsch mit seiner Bewertung. Jonas und Jonas¹¹ hatte in einer Wettkampfparte nachgewiesen, dass ein Mensch der scheinbar übermächtigen Engine zumindest damals noch immer etwas entgegensetzen konnte.

¹⁰ Das nebenstehende Bild wurde mit dem Netzwerk 832f3-f334598d089c38e2da892d05ee731d864e1779a44f-3db5358490b285534 erstellt, welches am 25.8.2019 bestanden hat. Vgl. zero.sjeng.org/matches, abgerufen am 29.8.2019 um 22:00 Uhr. Weiterhin habe ich die Stellung mit verschiedenen Netzwerken getestet. Je neuer und somit vermutlich besser das Netz ist, umso mehr mag es die von Jonas erspielte Stellung. Ich bin gespannt, wie das die Netze in einem Jahr sehen werden ...

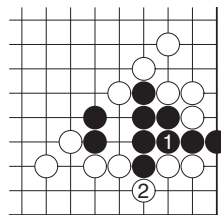
¹¹ Gemeint sind Jonas Kapitze und Welticke. Ersterer hatte mit mir in vielen Stunden getestet, wie Leela gegen das Spiegeln spielt und letzterer brachte die Spiegelexpertise aus seinen Wettkämpfen mit ein und achtete z. B. darauf, dass wir in keine Treppe laufen

Was genau macht eigentlich das Spiegeln aus einer Go-Partie? Ebenso wie beim Transfer-Spiegeln der Bretter kauft sich der spiegelnde Spieler zunächst eine Menge Probleme ein: er verzichtet darauf, die Josekis zu wählen und sagt dem Gegner, seine Züge sind lokal gut genug. Dafür erreicht der Weißspieler, dass die Go-Partie keine Summe aus lokalen Problemen bleibt und verlangt von seinem Gegner, eine globale Lösung zu finden, wieso der Anzug die Komi wert ist. Ab dem Moment, in dem Schwarz eine der vielen denkbaren globalen Lösungen gewählt hat, beginnt dann die eigentliche Partie, falls Weiß die globale Lösung rechtzeitig erkennt und eine spielbare Antwort findet. Meistert Weiß diese Probleme, so hat er erzwungen, dass das Spiel von Anfang an global betrachtet werden musste.

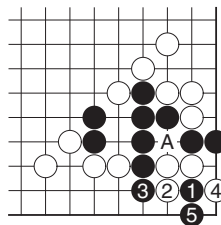
Das Fundstück



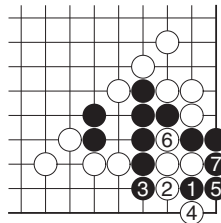
Lösung zu Retten und Fangen 45



Wenn Schwarz 1 im ersten Dia. spielt, kann Weiß nicht nur anbinden und die Punkte in der Ecke nehmen, sondern die schwarze Gruppe hat auch keine Basis mehr.



Dagegen ist 1 im zweiten Dia. ein gutes Tesuji, das zugleich die Anbindung verhindert und gegen den Schnitt auf A hilft. Schwarz sichert sich die Punkte in der Ecke und behält seine Basis.



Gibt Weiß mit 4 im dritten Dia. von der anderen Seite Atari, dann hilft ihm das ebensowenig – nach 1 und 3 kann Weiß alle Hoffnungen in dieser Ecke begraben. Was für ein enormer Unterschied zum ersten Diagramm!

Deutschlandpokal 2019

Zwischenstand nach 7 von 14 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (68 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	J	Summe
1 Wandelt, Lukas	1d	4	-	-	2	-	2	0	8
2 Wiese, Sascha	2k	2	-	-	4	-	2	-	8
3 Pittner, Thomas	1k	-	-	5	0	-	2	0	7
4 Mex, Gerhard	1d	2	2	-	-	0	0	0	6
5 Erichsen, Thore von	2d	-	-	-	-	4	-	2	6
6 Hensel, Rainer	1k	3	-	-	2	-	-	-	5
7 Chamot, Pierre-Alain	1k	2	-	-	2	-	-	-	4
Cinar, Emre	1d	4	-	-	0	-	-	-	4
Splettstösser, Peter	2d	4	-	0	-	-	-	-	4
10 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 (95 Platzierte):

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

Kürzel:

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

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (43 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	J	Summe
1 Ackermann, Martin	13k	2	2	-	3	-	3	2	12
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 Ramacher, Iris	16k	0	-	4	0	-	0	0	4
7 Hebsacker, Hannah	10k	0	4	0	0	-	-	-	4
Pittner, Arwen	14k	-	-	0	4	-	0#	0	4
Weber, Timo	10k	0	-	2	2	-	0	-	4
10 Horatschek, Peter	14k	-	-	-	-	4	-	0	4
Schulte, Anna-Lena	10k	2	-	-	2	-	-	-	4



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

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. Dieses Jahr hat das leider noch kein Veranstalter getan!

Ihr könnt Euch natürlich auch direkt bei uns anmelden, schreibt uns bitte den Namen, das



Kobayashi Riku 6k

U12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Pkte
1	Pittner	Arwen	2007	Berlin	14k	6	10
2	Zhang	Miles	U12	Frankfurt	13k	3	9
3	Bauer	Camilo	2009	Fürth	14k	6	9
4	Xing	Yuze	U12	Heidelberg	2d	5	7
5	Zhang	Shukai	2007	Frankfurt	2d	3	6
6	Chen	Luxian	U12	Düsseldorf	14k	2	6
7	Zhang	Luka	U12	Neuss	19k	2	6
8	Kobayashi	Riku	2010	Berlin	6k	4	5
9	Bednarczyk	Jonas	2010	Hamburg	20k	2	4
10	Pittner	Lena	2011	Berlin	25k	4	4

Geburtsjahr und am besten, auf welchen Turnieren Ihr gespielt habt.

Die ausführlichen aktuellen Tabellen für 2019 findet ihr unter www.dgob.de/kiju-gol/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*

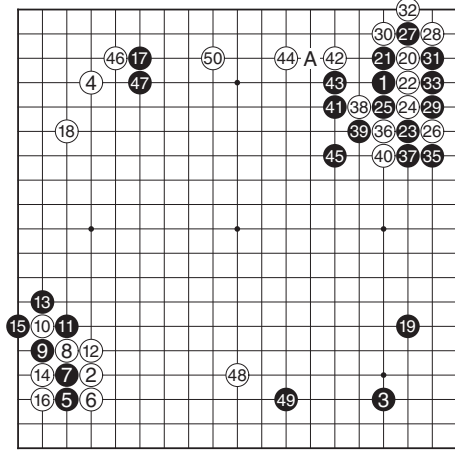
U18

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrg.	Ort	Aktuell	Turniere	Pkte
1	Pittner	Arved	2004	Berlin	4d	12	32
2	Donle	Isabel	2002	Berlin	1k	9	16
3	Li	Shizhao	2006	Wuppertal	3k	5	11
4	Hebsacker	Hannah	2006	Hamburg	9k	6	9
5	Zhou	Wendi	U18	Neuss	15k	3	8
6	Cinar	Emre	2002	Ratingen	1d	3	7
7	Marz	Ferdinand	2006	Jena	6k	3	7
8	Schomberg	Jan	2001	Meerbusch	7k	4	7
9	Dohnke	Timon	2004	Mittelmark	18k	2	6
10	Schaaf	Emanuel	2003	Trier	1d	1	4

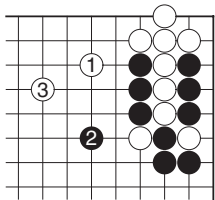
Yoon Young Sun kommentiert (47)

Partie: EM-Finale 2019, EGC Brüssel
Weiß: Artem Kachanowskyi 2p
Schwarz: Ilya Shikshin 3p
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 283 Züge. Schwarz gewinnt mit 0,5 Punkten.

Kommentar: Yoon Young Sun 8p



Figur 1 (1–50)
34 auf 27

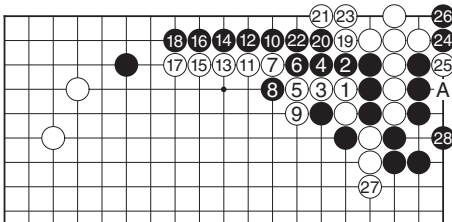


Dia. 1

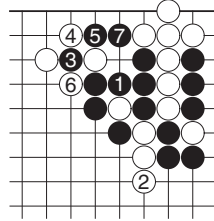
38: 1 in Dia. 1 ist eine Alternative. 38 ist meist ein Zug der Wahl, wenn die Treppe auf 39 für Schwarz läuft.

42: Was passiert, wenn Weiß jetzt einfach auf 1 in Dia. 2 rausläuft? In der Zufolge bis 18 kann

Schwarz entkommen und dann stirbt mit 24 und 26 die weiße Ecke. Vorsicht ist allerdings



Dia. 2



Dia. 3

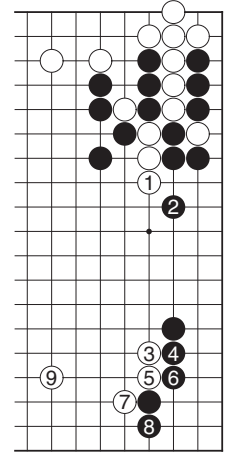
auf 2 streckt, ist danach ein Loch auf 3. Nach 7 ist dann die weiße Ecke einfach gestorben.

48: Weiß spielt zu passiv. Aktiver wäre die Zugfolge in Dia. 4, bei der Weiß direkt den schwarzen Rand rechts reduziert.

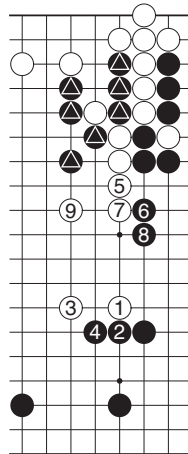
50: Dieser Zug ist zwar groß, aber sicher nicht dringend. Ich hätte stattdessen auf

44: Auf A zu strecken wäre wohl stabiler gewesen, denn ...

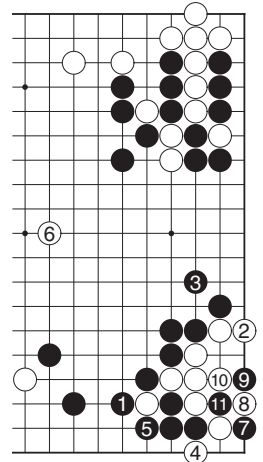
45: ... jetzt ist das Schlagen mit 1 in Dia. 3 Vorhand auf die Schnittsteine und, wenn Weiß



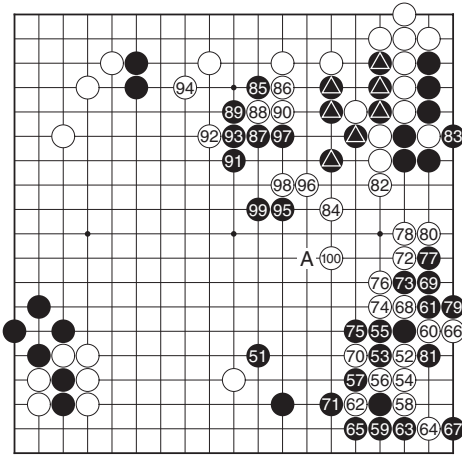
Dia. 4



Dia. 5



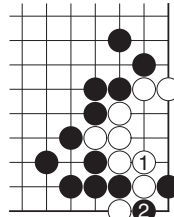
Dia. 6



Figur 2 (51–100)

1 in Dia. 5 gespielt, um den rechten Rand zu reduzieren. Nach 9 ist nicht nur der schwarze Rand reduziert, sondern Weiß kann später auch erwägen, die markierte Gruppe nochmal anzugreifen.

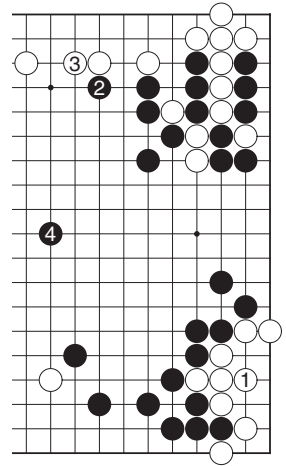
- 51: Ein toller Zug, die richtige Richtung! Die rechte Seite ist nun wirklich riesig geworden.
- 52: Eine falsche Invasion! Da der rechte Rand und die Mitte ziemlich groß sind, wird Schwarz den



Dia. 7

Weißen gerne in der Ecke leben lassen. Eine Invasion von Weiß auf A wäre deswegen besser gewesen.

- 62: Ein Testzug.
- 65: Das Atari auf 1 in Dia. 6 wäre

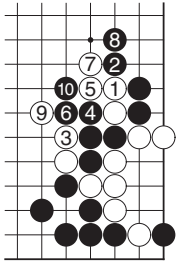


Dia. 8

gut genug gewesen, denn nach 5 lebt Weiß in der Ecke noch nicht sicher, wie die Fortsetzung mit 7 bis 11 zeigt. Beim resultierenden Ko hat dann nur Weiß etwas zu verlieren. 8 in Dia. 6 auf 1 in Dia. 7 führt nur zu einem anderen Ko. Wenn Weiß aber in Dia. 8 die Nachhand nimmt, um in der Ecke sicher zu leben, dann wird die schwarze Mitte mit 2 und 4 zu groß.



Das EM-Finale 2019 zwischen Artem Kachanowskyi 2p (l.) und Ilya Shikeshin 3p wird von Tonny Claasen 4d mitgeschrieben



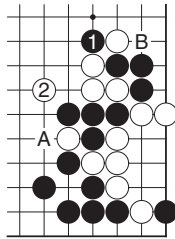
Dia. 9

67: Jetzt will Ilya etwas zu viel, aber das ist typisch für ihn. Er hätte einfach auf 73 decken können.

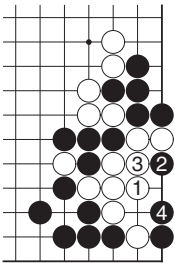
72: Funktionierte nicht auch der einfache Strecker auf 1 in Dia. 9? Bis 10 entsteht zwar eine Treppe, die aber läuft für Schwarz. Somit ist der Zug in der Partie alternativlos.

77: Der Schnitt auf 1 in Dia. 10 wäre jetzt ein Overplay, denn nach 2 sind für Weiß A und B Miai.

79: Das war ein großer Fehler. Er wollte damit, wie in Dia. 11 gezeigt, die Ecke fangen. Dieser Zug büßt aber laut LeelaZero 23% Siegwahrscheinlichkeit ein. Schwarz hätte einfach auf 1 in Dia. 12 weiter die Verbindung suchen sollen. Nach 4 hätte er dann mit 5 in der Mitte angreifen können und in der Ecke würde immer noch ein unangenehmes Ko auf A drohen.



Dia. 10

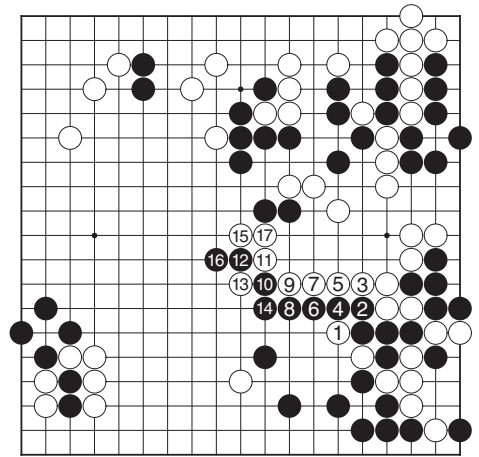


Dia. 11

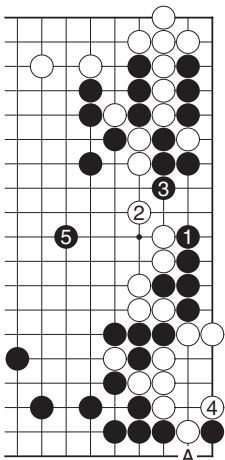
84: Schwarz hat zwar die Ecke ohne Ko gefangen, aber Weiß konnte am Ende doch den rechten Rand gut reduzieren und greift jetzt die markierte Gruppe an. Die Partie ist wieder spannend geworden ...

85: Damit springt Schwarz zu weit von seiner schwachen Gruppe weg. Sinnvoller wären wohl sicher 1 und 3 in Dia. 13.

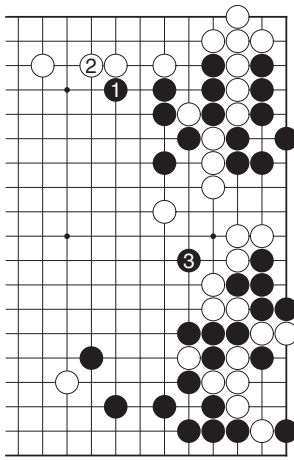
94: Schwarz hat mit seinen Zügen ab 85 nichts für sich erreicht. Die vier Steine sind jetzt schwer geworden und die schwarzen Steine links von 94 wurden abgetrennt. Plötzlich steht Weiß deutlich gut!



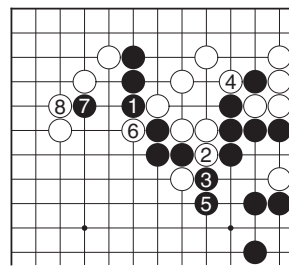
Dia. 14



Dia. 12



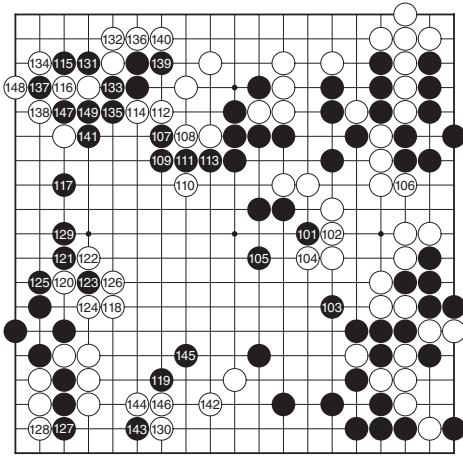
Dia. 13



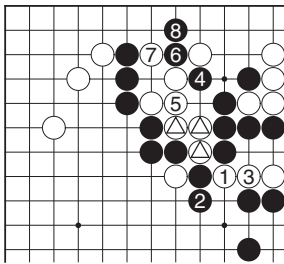
Dia. 15

96: Der Abtausch 95 für 96 ist unnötig und verliert 11% für Weiß. Mit einem einfachen Sicherungszug auf A hätte seine Siegwahrscheinlichkeit bei satten 75% gelegen.

100: Dieser Zug sieht normal aus, ist nun aber zu zurückhaltend. Eine sehr schöne Technik wäre jetzt 1 in Dia. 14. Damit nutzt Weiß zwei Steine, um in der Zugfolge bis 17 selber stark zu werden und damit die darüber lie-



Figur 3 (101-150)
150 auf 137



Dia. 16

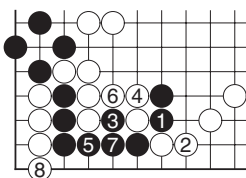
gende Gruppe von Schwarz anzugreifen.

107: Schwarz steht wieder gut, da er die weiße Gruppe mit Vorhand eingeschlossen hat und mit 107 linkszuerst zum Zug kam – 64% für ihn.

113: Jetzt führt Schwarz deutlich! Er hätte zwar sogar auf 1 in Dia. 15 blocken können, aber der Kampf nach 8 wird sehr kompliziert. Mit 4 kann Weiß übrigens nicht gleich auf 1 in Dia. 16 schneiden, weil Schwarz dann mit 4 die markierten Schnittsteine fängt. Nur auf 113 zu decken ist aber einfacher und sichert Schwarz viel eine gute Stellung.

120: Ein guter Angriff!

130: Da Schwarz immer noch gut steht, sollte Weiß mit etwas mehr Initiative und Aggressivität vorgehen und auf 145 angreifen.



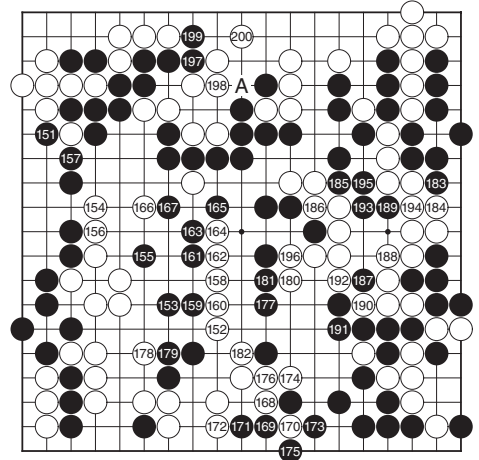
Dia. 17

143: Erst einmal sollte Schwarz auf A ausbrechen, bevor er sich diesem Aji zuwendet.

145: Schwarz sollte

jetzt nicht auf 1 in Dia. 17 schneiden, denn das sich bis 8 ergebende Semeai wird von Weiß gewonnen.

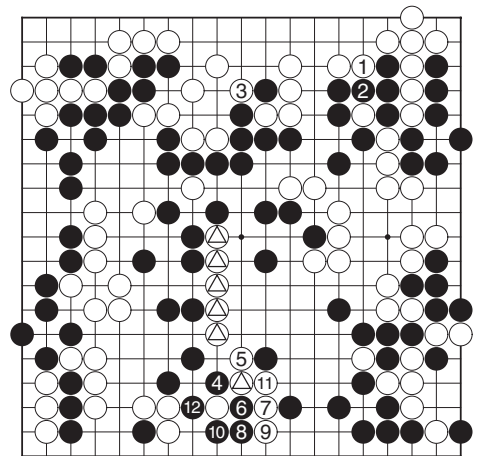
146: Weiß hat mit den letzten Zügen viele Punkte geschenkt bekommen. Er steht jetzt besser.



Figur 4 (151-200)

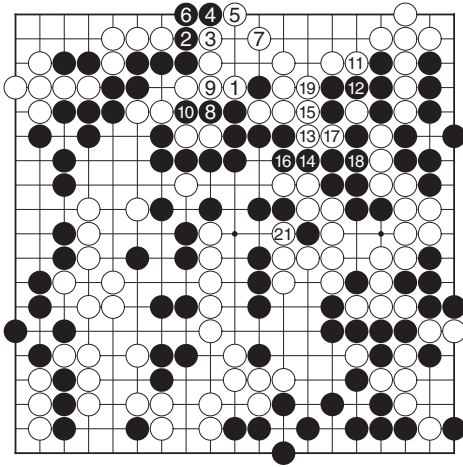
168: Es wäre jetzt schon sehr groß, auf 1 und 3 in Dia. 18 oben die Punkte am Rand zu sichern, aber dann droht der Schnitt mit 4, in dessen Folge die gesamte markierte weiße Gruppe in Gefahr gerät.

170: Weiß hätte jetzt eine gute Chance gehabt, auf A (3 in Dia. 18) zu spielen, denn nach dem



Dia. 18

Profipartie



Dia. 19

Reinstrecker auf 171 ist Weiß mit 182 sicher angebunden.

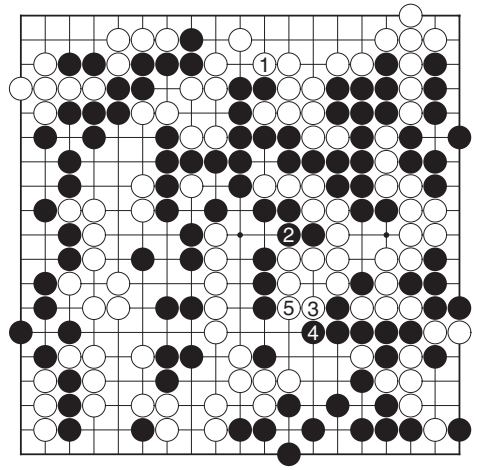
198: Auf 1 in Dia. 19 direkt zu schneiden bringt deutlich mehr Punkte. Nach der eigentlich relativ erzwungenen Zugfolge bis 21 liegt Weiß bei einer Siegwahrscheinlichkeit von satten 70%.



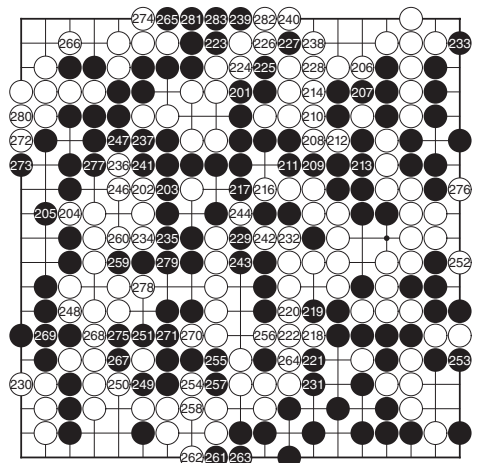
Die Finalpartie aus der Sicht des Mitschreibers

218: Das ist ein sehr großer Fehler, denn die weiße Gruppe lebt ja ohnehin schon. 1 in Dia. 20 ist ganze vier Punkte wert. Schwarz kann dann zwar 2 im Dia. in Vorhand spielen, aber Weiß lebt doch problemlos mit 3 und 5.

228: Schwarz hat oben das weiße Gebiet in Vorhand reduziert, was die Partie entschieden hat. Weiß hätte klar hier verteidigen sollen, statt auf 218 zu spielen. Am Ende verliert Weiß nur mit einem halben Punkt. Die Partie ist aber oft genug hin und her gekippt, so dass beide Spieler nicht unverdient gewonnen hätten.



Dia. 20



Figur 5 (201–283)

215 deckt; 245 schlägt zurück

International

von Lars A. Gehrke

6. Kuksu Gebirge Go Turnier

Dies ist ein von Korea gesponsertes Turnier, das die ersten vier Jahre als Mannschaftswettbewerb veranstaltet wurde und letztes Jahr zu einem individuellen Wettkampf umgestaltet wurde. Die Bedenkzeit liegt bei 30 Minuten und 3 mal 40 Sekunden Byoyomi. Für den ersten Platz gibt es 50 Millionen Won (ca. 38.000 Euro), für den Zweiten 20 Millionen Won (ca. 15.000 Euro), für den Dritten 10 Millionen Won (ca. 7.500 Euro) und für den Vierten 6 Millionen Won (ca. 4.500 Euro).

Die 16 Spieler des Hauptturniers setzen sich wie folgt zusammen: der Gewinner des letzten Jahres, sieben Koreaner, drei Chinesen, drei Japaner und zwei Spieler aus Taiwan.

In diesem Jahr wurden die vier Endrunden am 3., 4. und 5. August 2019 in Jeonnam, Korea, ausgetragen. In der ersten Runde verloren Park Junghwan 9p (Korea) gegen Yamashita Keigo 9d (Japan), Lee

Changho 9p (Korea) gegen Chen Yaoye 9p (China), Xu Haohong 6p gegen Shin Jinseo 9p (Korea), Murakawa Daisuke 9p (Japan) gegen Kim Jiseok 9p (Korea), Wang Yuanjun 9p (Taiwan) gegen Shin Minjun 9p (Korea), Iyama Yuta 9p (Japan) gegen Byun Sangil 9p (Korea), Lee Jihyun 9p (Korea) gegen Liao Yuanhe 8p (China) und Fan Tingyu 9p (China) gegen Lee Donghoon 9p (Korea).

In der zweiten Runde am 4. August gewann Chen Yaoye gegen Yamashita Keigo, Shin Jinseo gegen Kim Jiseok, Byun Sangil gegen Shin Minjun und Liao Yuanhe gegen Lee Donghoon.

Im Halbfinale am gleichen Tag gewann Chen Yaoye gegen den Weltranglistenersten Shin Jinseo und Liao Yuanhe gewann gegen Byun Sangil. Damit konnten sich von den ursprünglich drei chinesischen Teilnehmern zwei bis ins Finale durchkämpfen und die deutlich größere Anzahl an koreanischen Startteilnehmern hinter sich lassen.

Im Finale am 5. August 2019 gewann schließlich Chen Yaoye mit Weiß durch Aufgabe gegen Liao Yuanhe. Chen Yaoye 9p wird am 16. Dezember diesen Jahres 30 Jahre alt und ist



Chen Yaoye 9p (l.) gegen Liao Yuanhe 8p im Finale des 6. Kuksu Gebirgspokals

momentan auf Platz 11 der Weltrangliste. Sein Spielstil gilt als sehr solide und gebietsorientiert, weswegen er besonders stark gegen koreanische Go-Spieler ist, die ihre Partien zu einem dynamischen, kampf-orientierten Spiel treiben möchten. Von den drei japanischen Teilnehmern gewann nur Yamashita Keigo eine Partie, allerdings gegen den Weltranglistenzweiten und mehrfachen Weltmeister Park Junghwan.

24. Samsung Pokal

Der Samsung Pokal ist eines der wichtigsten internationalen Go-Turniere und hat ein Preisgeld von 300 Mio. KRW (ca. 230.000 Euro). Es wurde 1996 gegründet und lautet mit vollem Namen „Samsung-Pokal offene Weltmeisterschaft“. Es wird vom koreanischen Go-Verband, dem Hanguk Kiwon, organisiert und von der Versicherungstochter von Samsung gesponsert.

Dieses Jahr traten neun koreanische Go-Spieler und eine koreanische Go-Spielerin (Choi Jung 9p), sechzehn chinesische Go-Spieler und eine chinesische Go-Spielerin (Gao Xing 4p), drei japanische Go-Spieler, eine taiwanesischen Go-Spielerin (Yu

Lijun 2p) und ein europäischer Go-Spieler an. Für Europa trat im diesjährigen Samsung Pokal der Franzose Tanguy LeCalvé 1p an. Er wurde in diesem Jahr zum siebten europäischen Go-Profi von der European Go Federation gekürt, nachdem er das fünfte Europäische Profi-Qualifikationsturnier am 16.–19. Mai 2019 in Strasbourg gewann. Ein Interview mit ihm kann man auf der EGF-Webseite nachlesen: <https://www.eurogofed.org/index.html?id=257>

In seiner Biographie schreibt er, dass er alles dem Go-Spiel zu verdanken habe, z. B. wie er großartige Menschen kennenlernen durfte und die wahre Leidenschaft entdeckte, die seinem Leben eine Bedeutung gab. Leider verlor er in der ersten Runde vom Samsung Pokal, die am 30. August 2019 in Taejon, Korea, stattfand, gegen den Chinesen Huang Yunsong 7p. Auch Iyama Yuta 9p aus Japan verlor in der ersten Runde gegen Tang Weixing 9p aus China.

In der zweiten Runde am nächsten Tag gewannen Tao Xinran 7p (China) gegen Ke Jie 9p (China), Yang Dingxin 9p gegen Kim Jiseok 9p (Korea), Gu Zihao 9p (China) gegen Seo Bongsoo 9p (Korea), Shin Minjun 9p (Korea) gegen Li Qincheng 9p (China), Park Junghwan 9p (Korea) gegen Xie Erhao 9p (China), Tang Weixing 9p (China) gegen Kang Dongyun 9p (Korea), Shin Jinseo 9p (Korea) gegen Chen Yaoye 9p (China) und Liao Yuanhe 8p (China) gegen Huang Yunsong.

Im Viertelfinale am 1. September 2019 gewann Yang Dingxin gegen Tao Xinran, Gu Zihao gegen Shin Minjun, Tang Weixing gegen Park Junghwan und Liao Yuanhe gegen Shin Jinseo.

Das Halbfinale am darauf folgenden Tag gewannen Yang Dingxin gegen Gu Zihao und Tang Weixing gegen Liao Yuanhe.

Das Finale zwischen Yang Dingxin 9p aus China, aktuell 4. der Weltrangliste, und Tang Weixing 9p ebenfalls aus China, aktuell 32. der Weltrangliste, wird in drei Runden am 4., 5. und 6. September 2019 entschieden.



Tang Weixing 9p (l.) spielt im Finale des 24. Samsung Pokals gegen Yang Dingxin 9p

Japan

von James Brückl

Honinbo

Nachdem zuletzt Iyama Yuta 9p drei Spiele in Folge gewonnen hatte, war der Zwei-Spiele-Vorsprung von Kono Rin 9p wieder mehr als wettgemacht. In der sechsten Partie ließ Iyama Yuta denn auch nichts mehr anbrennen, gewann diese wichtige Begegnung und verteidigte den Honinbo-Titel. Damit verbleiben Iyama Yuta weiterhin noch vier der großen Titel.

Meijin-Liga

In der Meijin-Liga lief es aber weniger gut für Iyama Yuta. Wie zuletzt berichtet, konnte er sich nach einem denkbar schlechten Start von einem unvorteilhaften 2:2 auf ein 4:2 verbessern. Nachdem er dann aber wiederum eine Partie verlor, stand es am Ende für ihn nur 5:3 und eine Herausforderung war damit ausgeschlossen. Aber auch Kono Rin, mit 5:1 zuletzt alleine in bester Ausgangslage, konnte sich nicht entscheidend verbessern. Er verlor noch



Hane Naoki 9p konnte nach vielen Jahren mit dem Gosei wieder einen großen Titel gewinnen ...

eine Partie und zuende der Liga stand er nur 6:2. Genauso wie Shibano Toramaru (7p; Anfang des Jahres Bezwingen von Ke Jie und jemand, der auch schon Iyama Yuta besiegen konnte). Da es keine Zweitwertung gibt, musste ein StICKkampf über die Herausfordererrolle entscheiden. Diesen verlor Kono Rin am 08.08., so dass nun Shibano Toramaru den amtierenden Meijin Cho U um den Titel herausfordert. Das erste Spiel in diesem Best-of-Seven verlor Shibano Toramaru am 28.08.

Gosei-Titel

Nachdem Hane Naoki 9p sich als Herausforderer qualifizieren konnte, trat er ab Ende Juni gegen Kyo Kagen 9p an. Nachdem Hane Naoki die ersten beide Spiele gewonnen hatte, musste er sich schon die größten Hoffnungen auf den Titel gemacht haben. Die nächsten beiden Spiele entschied sodann aber Kyo Kagen für sich, der nun wieder auf eine Titelverteidigung hoffen konnte. Doch so trügerisch, wie das Go-Spiel nun halt mal ist, neigte sich die Waage zuletzt wieder zugunsten Hane Naokis, der das letzte Spiel und den Titel für sich gewann. Wir gratulieren dem neuen Gosei.

Oza-Turnier

Hier stehen Kyo Kagen und Shibano Toramaru (beide 8p) im Finale, um den Herausforderer von Iyama Yuta 9p zu ermitteln.

Tengen-Titel

Den Finalkampf im Tengen-Turnier hat Kyo Kagen allerdings schon hinter sich. Dort besiegte er Sada Atsushi 4p und ist nun Herausforderer von Iyama Yuta. Die ersten beiden Spiele dieses maximal fünfründigen Titelkampfes finden bereits im Oktober statt.

Female Saikyou

Wie „erwartet“, gewinnen Fujisawa Rina und Xie Yimin jeweils ihre Halbfinalpartien. Es kam damit zum klassischen Finale der in den letzten Jahren dominierenden Spieler. Nachdem Fujisawa Rina aber bereits in der Vergangenheit ihre Überlegenheit über Xie Yimin bewiesen hat, konnte sie auch diesmal im Finale vom 14.07. die Oberhand behalten und sich diesen Titel sichern.

Honinbo der Frauen

Man darf nicht behaupten, dass es neben Fujisawa Rina und Xie Yimin keine anderen starken Spielerinnen in Japan gibt. So war Xie Yimin 6p bereits in der zweiten Runde des Honinbo-Turniers gegen Mukai Chiaki 5p ausgeschieden. Am Ende durchsetzen konnte sich im Finale Ueno Asami (Kisei) gegen Suzuki Ayumi 7p. Anfang Oktober ist sie die Herausforderin von Fujisawa Rina. Der neue Honinbo der Frauen wird in maximal fünf Begegnungen entschieden.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Am 26.08. wurde die letzten Runde der Gruppenphase gespielt. Die Mannschaften wurden in zwei Gruppen zu je acht Teams aufgeteilt. Die ersten acht Teams spielen im K.o.-System um den Sieger.

In der ersten Runde spielen T5 gegen T8 und T6 gegen T7, die Sieger kommen in die nächste Runde und spielen gegen T3 und T4. Die Sieger kommen dann ins Halbfinale und spielen gegen T1 und T2. Am Ende kommen die beiden Sieger ins Finale und spielen im Best-of-Three-System um den Gesamtsieg. In der zweiten Gruppe werden im gleichen System zwei Absteiger ausgespielt. Die Tabelle nach der Gruppenphase:

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Supor Hangzhou	33	36
2	Xiamen	28	37
3	Hanzhou Longyuan	28	37
4	Chengdu	27	34
5	Jiangsu	26	35
6	Jiangxi	26	31
7	Shanghai	25	35
8	Beijing Minsheng Bank	25	31
9	Chongqing	25	29
10	Beijing Citic	24	31
11	Jianjing Jiajia	20	27
12	Zhejiang	19	29
13	Shenzhen	17	22
14	Weifang	16	28
15	Lhasa	16	24
16	Tianjin Sijian	5	14

Rating

Am 07.08. gab der chinesischen Go-Bund das Rating des ersten Halbjahrs bekannt. In den Top-10 gab es kaum Veränderung und Lian Xiao 9p ist der einzige Spieler, der trotz zahlreicher Erfolge im Inland noch nie Weltmeister geworden ist.

1.	Ke Jie	2722
2.	Gu Zihao	2679
3.	Lian Xiao	2622
4.	Yang Dingxin	2658
5.	Mi Yuting	2657
6.	Fan Tingyu	2642
7.	Jiang Weijie	2641
8.	Chen Yaoye	2631
9.	Shi Yue	2619
10.	Xie Erhao	2616

Kisei Cup

Vom 03.08 bis 06.08 fand das Finale des Kisei Cups zwischen Ke Jie 9p und Titelverteidiger Lian Xiao 9p in Luoyang statt. Das Finale wurde im Best-of-Three-System gespielt. In den ersten beiden Partien haben die Spieler unentschieden gespielt. In der entscheidenden dritten Partie lag Ke zunächst leicht zurück. Statt in der



Ke Jie 9p (l.) gewinnt seinen ersten großen Inlandstitel

Endphase auf einen Fehler des Gegners zu warten, spielte er eine Kampfvariante mit hohem Risiko. Lian befand sich schon in der letzten Minute seines Byoyomi und machte den entscheidenden Fehler, den er wohl normalerweise vermeiden würde. Der Fehler führte zu einem sehr schwierigen Ko, das er nicht gewinnen konnte. Kurz danach musste er die Partie aufgeben. Das war der erste große Titel für Ke bei einem Inlandsturnier, obwohl er schon sieben Mal international erfolgreich war.

Korea

von Tobias Berben

Erfolgsstatistik (Stand: 9/2019)

Pl. Spieler	+	-	=	
1 Shin Jinseo 9p	50	14	0	78%
2 Park Junghwan 9p	44	16	0	73%
3 Choi Jung 9p	42	10	0	81%
4 Park Hamin 6p	39	14	0	74%
Shin Minjun 9p	39	19	0	67%
6 O Yujin 6p	37	16	0	70%
7 Lee Donghoon 9p	35	14	0	71%
8 Kim Jaeyoung 5p	34	21	0	62%
9 Cho Seunga 2p	30	21	0	59%
10 Cho Hyeeyeon 9p	27	12	0	69%

Koreanische Baduk-Liga

Die Teams für die 17. Saison der Koreanischen Baduk-Liga stehen fest:

Team Celltrion

1. Shin Jinseo 9p
2. Cho Hanseung 9p
3. Han Sanghoon 8p
4. Choi Jung 9p
5. Lee Wondo 6p

Team: Jungkwangjang (Vizemeister)

1. Lee Donghoon 9p
2. Park Jinsol 9p
3. Lee Changho 9p
4. Yun Chanhee 8p
5. Jin Siyoung 7p

Team: Kixx

1. Kim Jiseok 9p
2. Yun Junsang 9p
3. Baek Hongsuk 9p
4. Kang Seungmin 6p
5. Jeon Seojun 3p

Team: Hwaseong City

1. Park Junghwan 9p
2. Won Sungjin 9p
3. Song Jihoon 5p
4. Ryu Soohyung 6p
5. Choi Jaeyoung 4p

Team: Korea Price Information

1. Shin Minjun 9p
2. Kang Dongyun 9p
3. Heo Yeongho 9p
4. Park Hamin 6p
5. An Jungki 5p

Team: Posco Chemical (Titelverteidiger)

1. Byun Sangil 9p
2. Choi Cheolhan 9p
3. Lee Changseok 5p
4. Park Geunho 4p
5. Song Taekon 9p

Team: Cyberoro

1. Na Hyun 9p
2. Hong Sungji 9p
3. Sul Hyunjun 5p
4. Moon Yoobin 2p
5. Song Gyusang 4p

Team: Home & Shopping

1. Lee Younggu 9p
2. Kim Myeonghoon 7p
3. Han Seungjoo 5p
4. Sim Jaeik 3p
5. Han Taehee 6p

Team: Beautiful Hapcheon

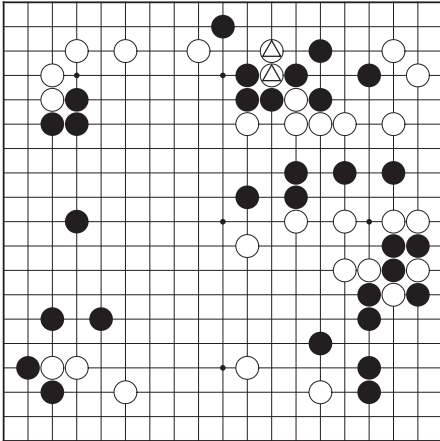
1. Park Yeonghun 9p
2. Lee Jihyun 9p
3. Park Sangjin 4p
4. Park Seunghwa 8p
5. Park Jonghoon 3p

Der etwas andere Zug (31)

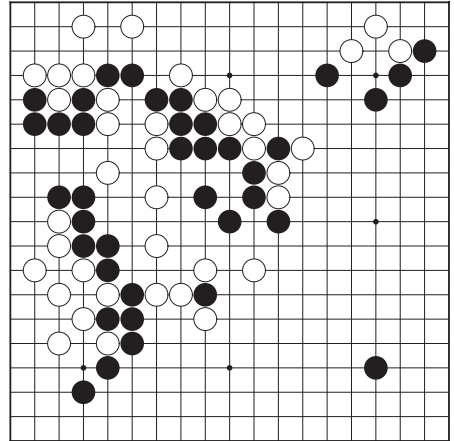
von Viktor Lin

Miai ist ein so allgegenwärtiges Prinzip, dass es das auch in primitiveren Spielen wie z.B. Schach gibt. In dieser Folge wollen wir also mit einem Zug zwei

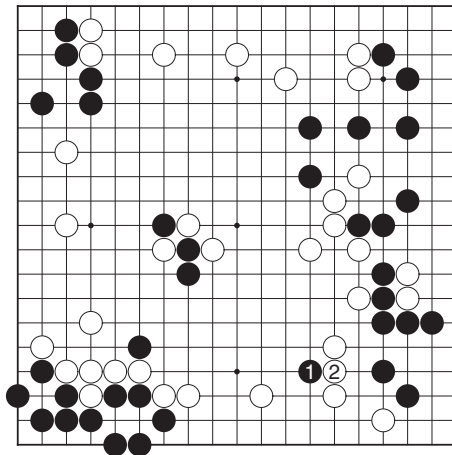
Möglichkeiten erschaffen, welche individuell gar nicht oder viel schlechter funktionieren würden.



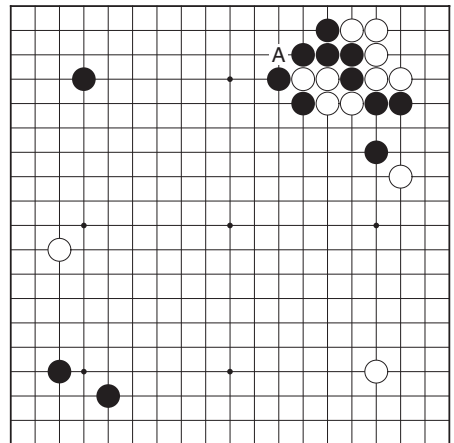
Problem 1: Was macht Weiß mit den markierten Steinen?



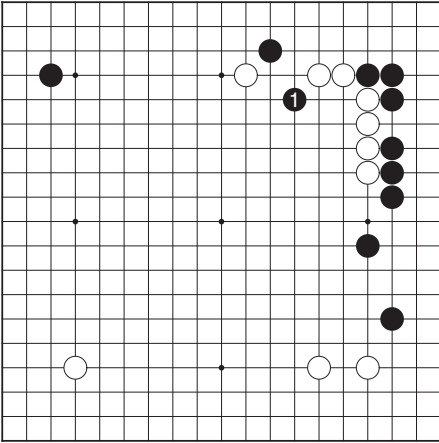
Problem 3: Schwarz soll die Formen im Quadranten rechts oben fixieren.



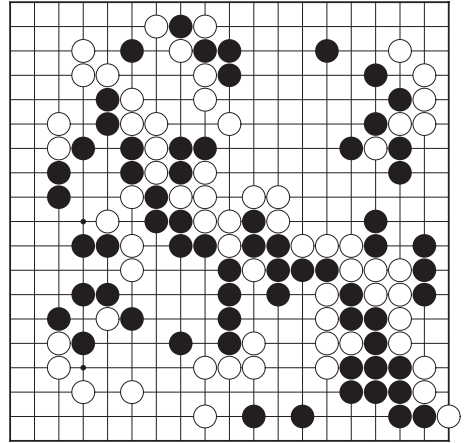
Problem 2: Was plant Schwarz wohl nach diesem Peep?



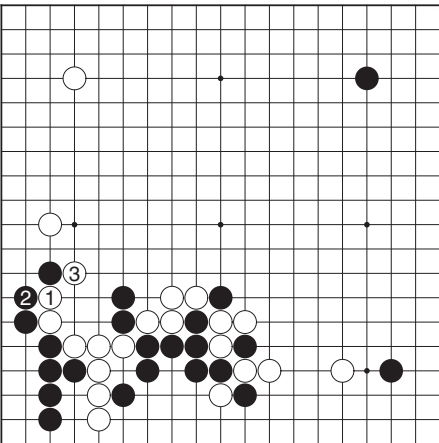
Problem 4: Weiß droht nun den Schnitt auf A und ... etwas anderes an.



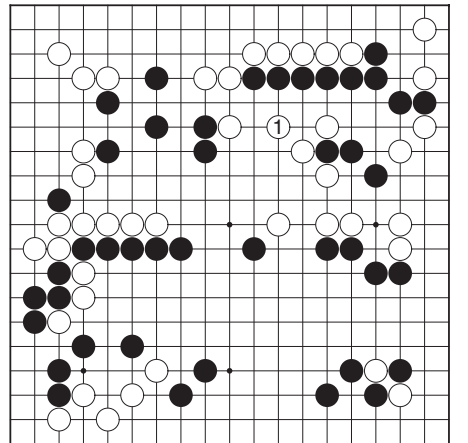
Problem 5: Das Keima sofort durchzuschneiden ist nicht so gewinnbringend, aber Weiß kann es elegant vorbereiten.



Problem 7: Wer das Loch in der weißen Form findet, kriegt von Tobias ein Eis ... (Anm. der Redaktion: Das ist eine dreiste Lüge!)



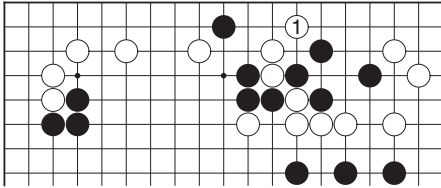
Problem 6: Schwarz macht Weiß jetzt irgendwie kaputt.



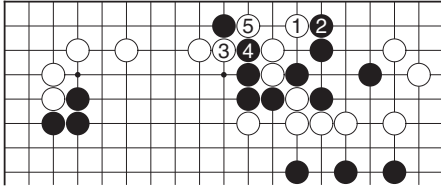
Problem 8: Mit Miai- und Antimiai-Taktiken rettet Schwarz die Wurst.

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



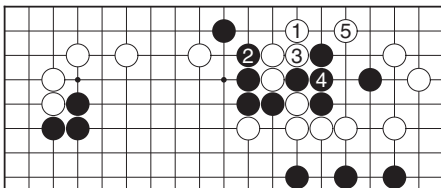


Dia. 1.1

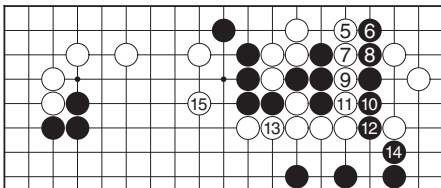


Dia. 1.2

Lösung 1: Das Kosumi schafft für die fatalen Schnittsteine auf beiden Seiten eine Verbindung nach Hause: blockt Schwarz in Dia. 1.2 rechts, läuft Weiß links davon. Und wenn Schwarz links deckt, springt Weiß in Dia. 1.3 mit 5 weg. Die Sequenz in Dia. 1.4 ist dann eine Einbahnstraße und ein recht unfairer Tausch für Schwarz.

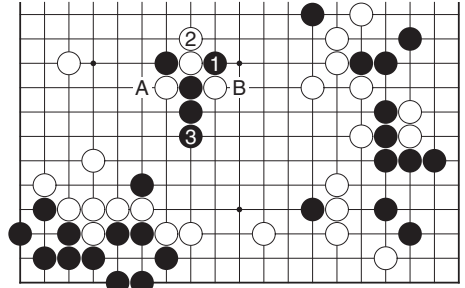


Dia. 1.3

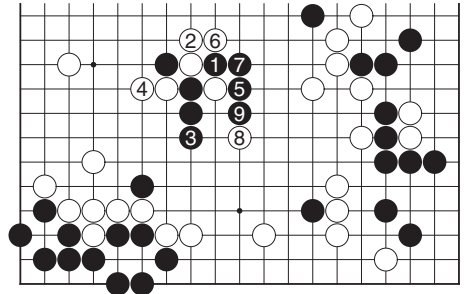


Dia. 1.4

Lösung 2: Nach dem Atari 1 macht der Zug auf 3 einfach so zwei Leitern, wo Weiß eben noch am aggressiven Angreifen war. (Schwarz muss das natürlich schon viel früher gesehen haben, um sich so tief ins weiße Moyo reinzutrauen.) In der Partie hat

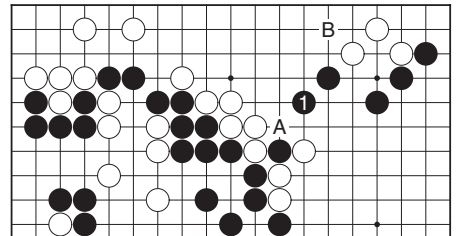


Dia. 2.1

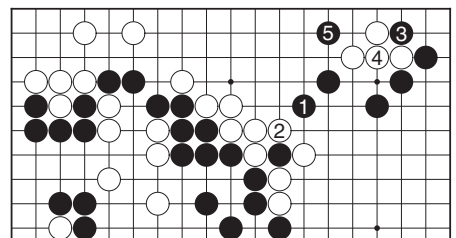


Dia. 2.2

Weiß dann versucht, mit Dia. 2.2 den Schaden zu minimieren, doch die Träume von einem lukrativen Angriff wurden bereits zunichte gemacht.

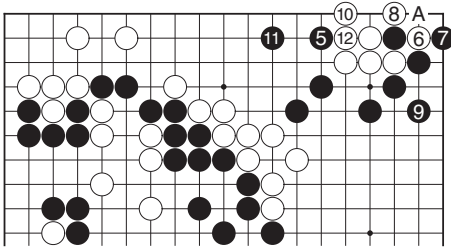


Dia. 3.1

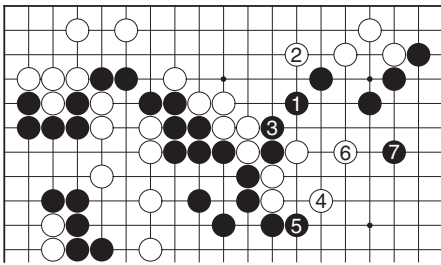


Dia. 3.2

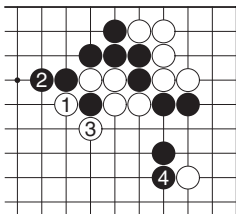
Lösung 3: 1 ermöglicht coole Sachen bei A und B. (A direkt wäre mit 1 zugenetzt worden, und B ... nun ja.) Wenn Weiß darauf in Dia. 3.2 nimmt, geht es den Steinen in der Ecke ganz schlecht. Schwarz bekommt in Dia. 3.3 alles in Sente und die Gruppe wünschte sich, sie wäre lieber gestorben. Dia. 3.4 zeigt dann, wie es in der Partie gelaufen ist – Weiß lässt sich abschneiden und hat eine schwache Gruppe.



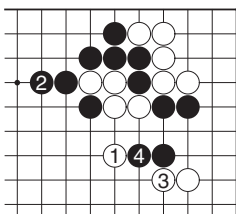
Dia. 3.3



Dia. 3.4

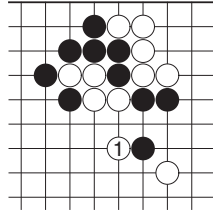


Dia. 4.1

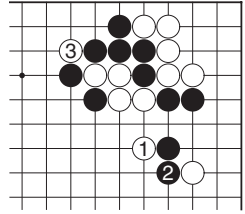


Dia. 4.2

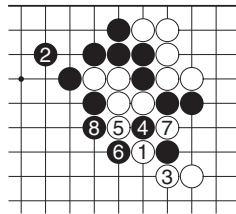
Lösung 4: Dia. 4.1 ist das plumpeste, was Weiß hier machen kann. Das bringt auch irgendwie nichts – Schwarz kann sich gut um beide Seiten kümmern. Der Sprung in Dia. 4.2 ist ein Upgrade, aber es mangelt an der Durchführung, da Schwarz mit 4 immer noch gut raus kann. Der Wunderzug ist das Anlegen in Dia. 4.3. Schwarz würde gern in Dia.



Dia. 4.3



Dia. 4.4

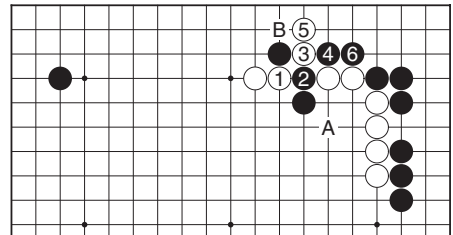


Dia. 4.5

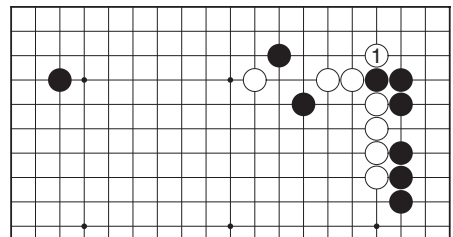
4.4 rausgehen, aber der Schnitt 3 ist eine Katastrophe für ihn. Es bleibt ihm nichts anderes übrig, als in Dia. 4.5 den Schnitt zu decken und so zu tun, als hätte er mit Absicht geopfert.

Weiß ist damit natürlich zufrieden – so schnell ist ein Kampf vorbei, schwarze Steine wurden zu weißem Gebiet.

Weiß ist damit natürlich zufrieden – so schnell ist ein Kampf vorbei, schwarze Steine wurden zu weißem Gebiet.

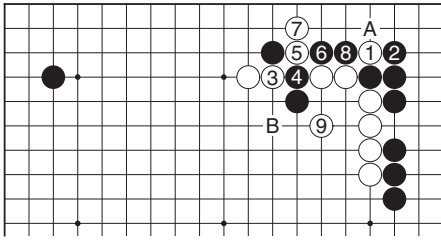


Dia. 5.1

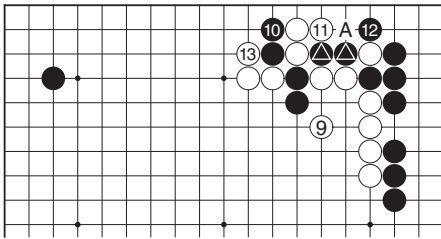


Dia. 5.2

Lösung 5: In Dia. 5.1 zu schneiden geht nicht gut für Weiß aus, denn nach 6 möchte er A und B spielen. (Bei 2 anzufangen bringt auch nichts – Schwarz bekommt einen wertvolleren Stein als Weiß.) Das Hane in Dia. 5.2 ändert alles. Schwarz würde nun

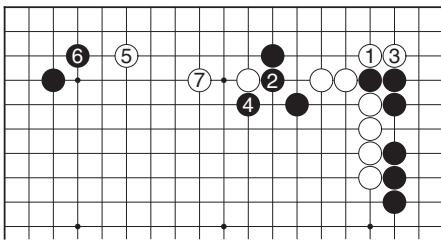


Dia. 5.3



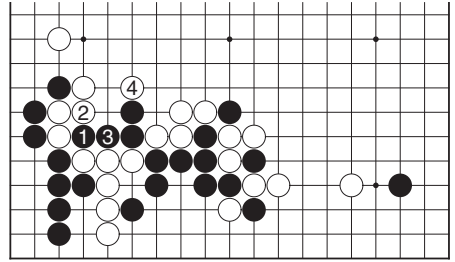
Dia. 5.4

sicher gerne in Dia. 5.3 auf 2 blocken, doch dann kann Weiß doch wieder schneiden; jetzt fehlt für Schwarz ein Zug auf A. Er kann in Dia. 5.4 versuchen, sich zu wehren, doch 11 macht seine Pläne zunichte. (Weiß soll mit 11 und nicht A anfangen, damit Schwarz die zwei markierten Steine nur ganz schlecht opfern kann.) Schwarz sollte also in Dia. 5.5 den Schnitt verteidigen. Weiß krallt sich dann mit 3 die fette Fortsetzung.

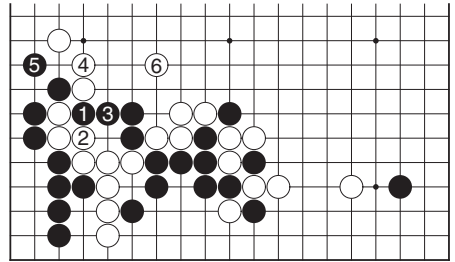


Dia. 5.5

Lösung 6: Wenn Schwarz in Dia. 6.1 oder 6.2 schneidet, gehen die Schnittsteine sofort flöten. Hier muss Schwarz das mit Dia. 6.3 vorbereiten. (Wer kommt schon auf sowas?) Wenn W in Dia. 6.4 links irgendwie deckt, (wobei später noch Probleme in der Form sind,) fängt 3 die vier weißen Steine. In

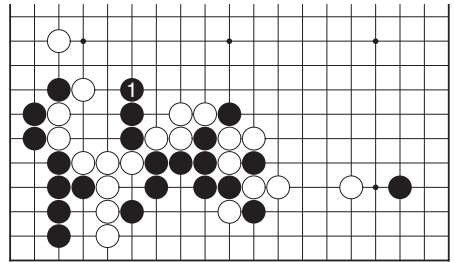


Dia. 6.1

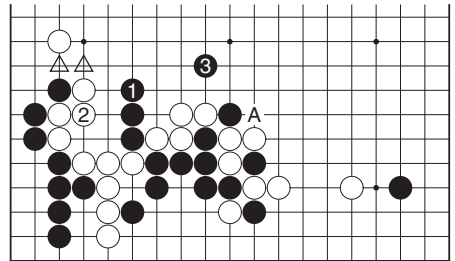


Dia. 6.2

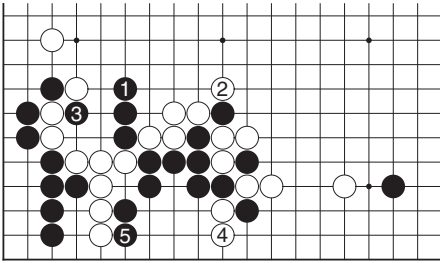
der Partie wollte Weiß das nicht und hat Schwarz in Dia. 6.5 stattdessen die andere Gruppe fangen lassen – was für eine Mega-Ecke.



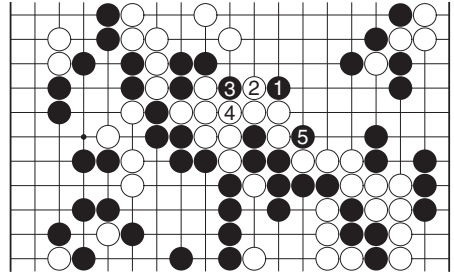
Dia. 6.3



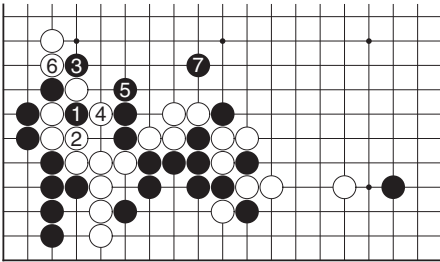
Dia. 6.4



Dia. 6.5

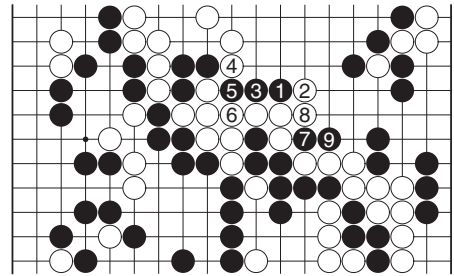


Dia. 7.2

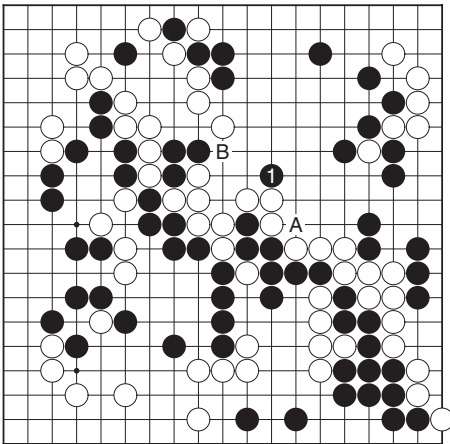


Dia. 6.6

Hier ist anzumerken, dass Schwarz auch mit Dia. 6.6 anfangen könnte, um S 5 in sente zu bekommen. Das Ergebnis ist aber nicht so saftig wie Dia. 6.4 und nicht unbedingt schlecht für Weiß.

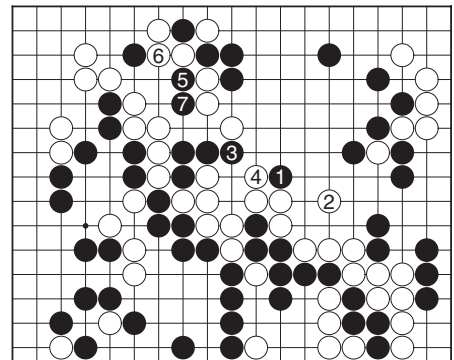


Dia. 7.3



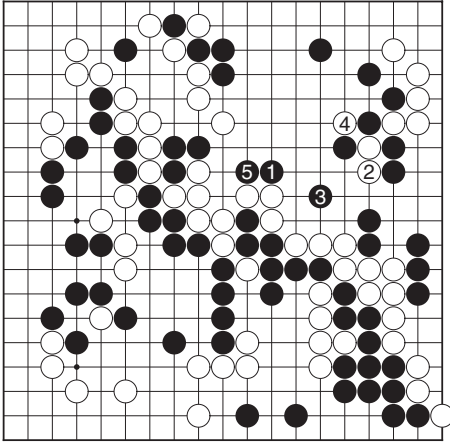
Dia. 7.1

Lösung 7: Schwarz ist hinten und die einzige Hoffnung für ihn ist, dass ein Wunder geschieht. Das bewerkstelligt der Anleger in Dia. 7.1! Wenn Weiß



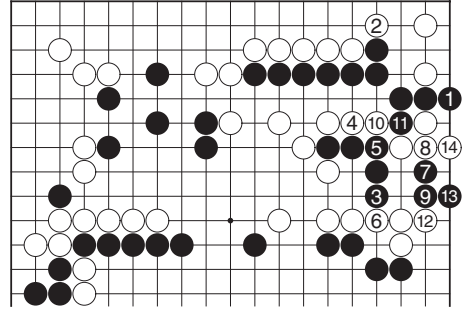
Dia. 7.4

in Dia. 7.2 antwortet, kann der Schnitt 5 nicht mehr genetzt werden und ein großer Teil der weißen Gruppe fällt ab. Mit dem Hane 2 in Dia. 7.3 ist es komplizierter, es nimmt aber ein ähnliches Ende. Weiß kann auch versuchen, in Dia. 7.4 andersrum zu decken. Damit kann Schwarz dann die andere Gruppe rausziehen und ein paar weiße Steine zu seinem Gebiet machen. In der Partie hat Weiß in Dia. 7.5 (nächste Seite) Panik bekommen und Schwarz hat die weiße Schlange noch größer gefangen.



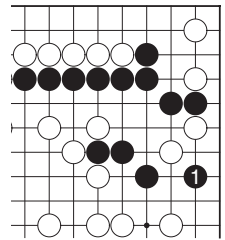
Dia. 7.5

Lösung 8: Hier muss Schwarz geschickt ausnutzen, dass die zwei weißen Steine in der Ecke an einem recht porösen Miai hängen. Also z. B. nicht wie in Dia. 8.1. Dia. 8.2 und 8.3 sehen komplizierter aus, aber im Endeffekt bringt der Stein auf 1 der Gruppe zu wenig, um zu überleben. Schwarz soll mit dem Sprung in Dia. 8.4 anfangen. In Dia. 8.5 merken wir dann, dass auch 5 Sente auf die Ecksteine ist und

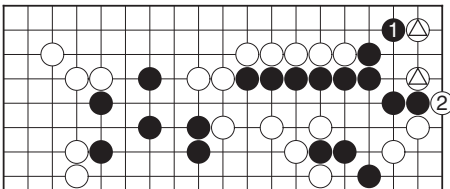


Dia. 8.3

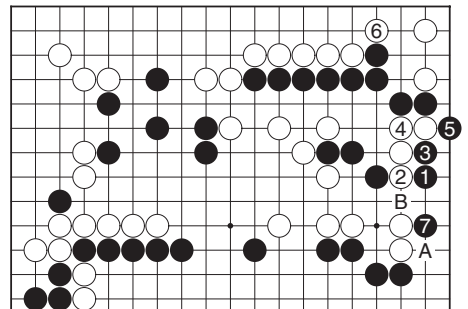
mit dem Schlüsselzug 7 hat Schwarz endgültig überlebt: Er kann entweder bei A verbinden oder mit B weiße Steine vernaschen. Dia. 8.6 zeigt eine andere Sequenz, die irgendwie auch für Schwarz geht.



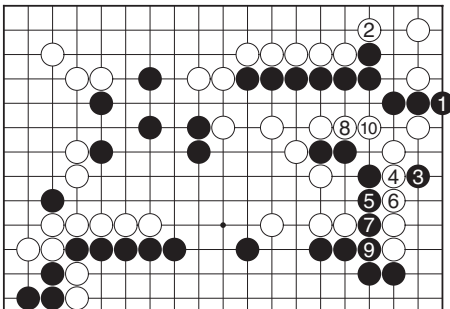
Dia. 8.4



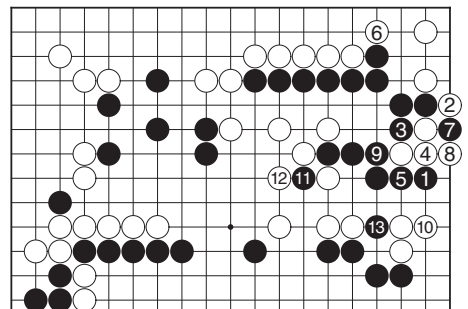
Dia. 8.1



Dia. 8.5



Dia. 8.2



Dia. 8.6

Problemecke

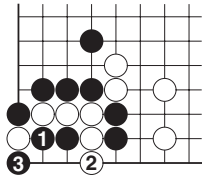
von Antonius Clasen

Die Gewinnerin in dieser Ausgabe ist Kirsten Hartmann. Glückwunsch!

Leider gab es bei der Übertragung einen Fehler in Problem 5. Alle, die eine Lösung für dieses Problem eingeschickt haben, bekommen die volle Punktzahl gut geschrieben.

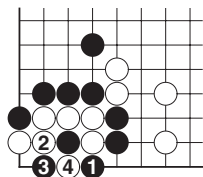
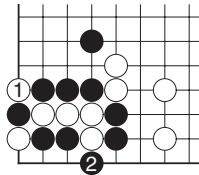
Bei allen neuen Problemen ist Schwarz am Zug, findet jeweils die beste Lösung.

Antworten 3/2019



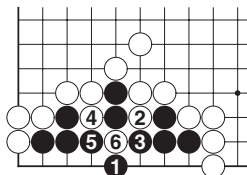
Antwort 1.1: Schwarz startet mit 1. Wenn Weiß wie im ersten Dia. mit 2 antwortet, schlägt Schwarz mit 3 und fängt Weiß.

Antwort 1.2: Antwortet Weiß mit 1, dann spielt Schwarz auf 2 und fängt ebenfalls.

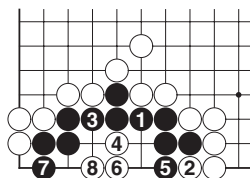


Antwort 1.3: Startet Schwarz jedoch mit 1, dann erreicht Weiß ein Ko.

Antwort 2.1: Auf diese Weise lebt Schwarz.

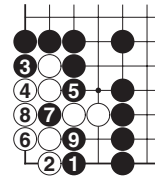
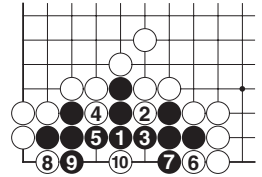


7 schlägt zurück



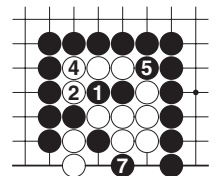
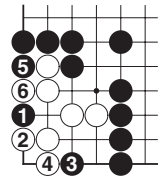
Antwort 2.2: So lebt Schwarz auch, aber in einem Seki.

Antwort 2.3: So funktioniert es leider nicht, denn mit 10 ist Schwarz gestorben.



Antwort 3.1: Auf diese Weise tötet Schwarz die weiße Gruppe, denn nach 9 ist das zweite Auge unecht.

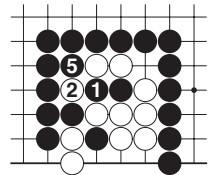
Antwort 3.2: So funktioniert es leider nicht, denn nach 6 lebt Weiß.



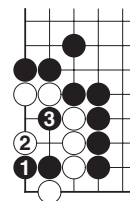
Antwort 4.1: Auf diese Weise kann Weiß nach 7 sein zweites Auge leider nicht machen – wegen eines Mangels an Freiheiten!

3 auf 1, 6 schlägt

Antwort 4.2: Auch wenn Weiß mit 4 direkt den Einwurfstein 3 schlägt, tötet Schwarz die weiße Gruppe mit 5.

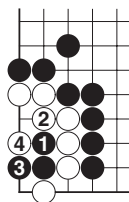


3 auf 1, 4 schlägt 3

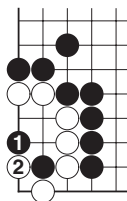


Antwort 5.1: So tötet Schwarz die weiße Gruppe, auch wenn der zusätzliche Stein aus dem letzten Heft fehlt.

Ausschreibung

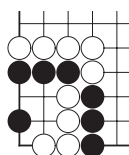


Antwort 5.2: Das ist falsch, denn so erreicht Schwarz nur ein Ko.

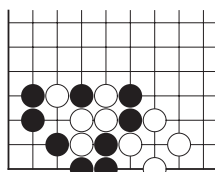


Antwort 5.3: Auch so gibt es lediglich ein Ko.

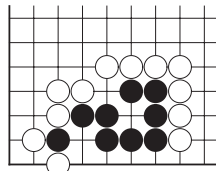
Probleme 4/2019



Problem 1 (3 Punkte)

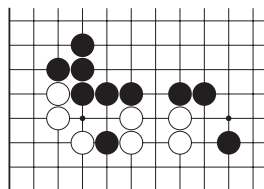
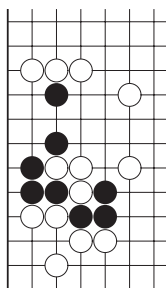


Problem 2 (3 Punkte)



Problem 3 (4 Punkte)

Problem 4 (5 Punkte)



Problem 5
(6 Punkte)

Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teilm.	+/-	Pkte.
Hartmann, Kirsten	1k	3/19	27	569
Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	1/19	27	532
Gawron, Christian (8)	2d	1/19	27	531

Wirth, Alexander	1k	3/19	27	524
Millies, Oliver	3d	1/19	-3	513
Busch, Rainer (1)	6k	3/19	23	492
Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/18	-3	474
Wacker, Klaus	8k	1/19	23	472
Hell, Otto (4)	3k	1/19	-3	447
Schunda, Peter	12k	3/19	13	445
Erichsen, Svante (2)	2d	1/19	-3	365
Wolffgramm, Jens	4k	1/19	-3	350
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	3/19	13	331
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/18	-3	306
Koch, Kris (1)	4k	3/18	-3	297
Urmoneit, Regina (1)	13k	3/19	27	287
Herter, Rainer (3)	4k	3/19	27	253
Pauli, Robert (8)	1d	3/19	27	242
Gabe, Axel (1)	5k	3/19	-3	240
Schreiber, Burkhard (3)	3k	3/19	-3	223
Ewe, Thorwald (4)	8k	3/19	-3	179
Scheibe, Rene	9k	3/19	27	142
Reimpell, Monika (9)	2d	3/19	27	142
Hildebrandt, Alexander	9k	2/18	-3	139
Hartmann, Christian	4k	1/19	-3	139
Gronau, Max	1d	1/19	-3	124
Reinicz, Thomas (1)	3k	1/19	-3	124
Schultze, Achim	5k	3/19	27	106
Peters, Gerald	8k	3/19	27	100
Weickert, Thomas	6k	2/18	-3	68
Mertin, Stefan (2)	8k	3/19	27	67
Kiechle, Hubert	8k	1/19	13	44
Xu, Mei (2)	3k	1/19	-3	38
Brand, Klaus	10k	1/19	-3	32
Schröter, Georg	???	3/19	18	18
Zimdars, Joschka	1d	4/18	-3	12
Tron, Raphael	16k	5/17	-3	33
Kostyuchenko, Denis	14k	5/17	-3	32
Kiechle, Hubert	8k	1/19	12	31
Zimdars, Joschka	1d	4/18	-3	15
Schott, Heiko	7k	4/17	-3	12
Lorenzen, Klaus (3)	2k	3/19	8	8
Penner, Markus	2k	6/17	-3	6
Kehmann, Hartmut (1)	1d	4/17	-3	2
Schlipf, Jan (1)	8k	4/18	-3	0

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (09.10.2019) an:

Antonius Claasen, Lönsweg 14, 21077 HH
oder per Email als sgf-Datei(en) an:
problemecke@dgoB.de

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

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

Vorname, Name: _____ Geburtsjahr: _____

Straße: _____ Spielstärke: _____

PLZ, Ort: _____ Go-Club: _____

Telefon: _____ E-Mail: _____

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

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

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

Datum/Ort

Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

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

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

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

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

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Deutscher Go-Bund e.V.

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

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

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

DGoB-Vorstand

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

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, Schenkendorfsstr. 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, Mühlenstr. 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, Umlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DGoZ

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

DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag

Go-Spielmaterial & -Bücher

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*

Oktober

4-6 Stuttgart

Stuttgarter Go-Turnier/Workshop, Forum3, Gymnasiumstr. 21, 3. Obergeschoss, Kontakt: Thomas Schmid, 0175-7204400, goturnier@gmail.com, Beginn: 19:00 Uhr

5/6 Bremen

11. Bremer Shudan, Universität Bremen, Bibliothekstraße 5, Gebäude MZH (Räume 1090 und 1450), Kontakt: Hartmut Kehmann, hartmut.kehmann@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

5-11 Jena

JIGS Go Camp

12 Halle

5. Hallenser Doppel-Zack, Familienzentrum der Franckeschen Stiftungen in Halle, Franckeplatz 1, Kontakt: Martin Thaumiller, go-halle@web.de, Anmeldeschluss: 10:30 Uhr

12/13 Potsdam

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft, FreiLand Friedrich-Engels-Straße 22, Michael Marz, Mi-Marz@DGoB.de, 0175 228 4095, Anmeldeschluss: Freitag, 11. Oktober 18:00 Uhr

19/20 Dortmund

2. Dango Dortmund, Internationales Begegnungszentrum (IBZ), Emil-Figge-Str. 59, Kontakt: Mathias Helms, 0231 4459396, mathias.helms@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

19/20 Flensburg

Flensburger Turnier, Aktivitaetshus Flensburg, Norderstraße 49, Kontakt: Patrick Pitters, patrickpitters@gmail.com, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

26/27 Mannheim

22. Mannheim Aji, Volkshaus Neckarau, Rheingoldstraße 47-49, Anmeldeschluss: 12:00 Uhr

November

1-3 Frankfurt

5. TipTap Frankfurt, Saalbau Gutleut Rottweiler Str. 32, Kontakt: Benjamin Wirthmann, TipTap Frankfurt@outlook.de, 0178/5274653,

1-3 Wien (A)

6. Silk Road Tournament

2/3 München

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

2/3 Haldensleben

10 Jahre Go-Gruppe Schloss Hundisburg, Schloss Hundisburg, Schloss 1, Kontakt: Dr. Harald Blanke, Schloss 1, 39343 Hundisburg, 03904-44265, Anmeldeschluss: 11:45 Uhr

2/3 Haldensleben

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft, Schloss Hundisburg, Schloss 1,

9 Winterthur (CH)

20. Winterthurer Samstagsturnier

23 Hamburg-Barmbek

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

21-24 Berlin

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde)

23/24 Berlin

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

* 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!

