

DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2019

94. Jahrgang

100

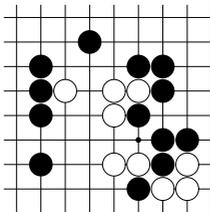


Inhalt

DGoZ-Patchwork (von T. Berben)	1
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen	2
Nachrichten	2–3
Turnierberichte	4–11
Go-Lehrer-Workshop.....	12–14
Buchvorstellung: Shikatsu Myoki	14–15
Grundkurs Go 1/12.....	16–19
AI Sensei goes KataGo	19
Probleme für Einsteiger.....	20–21
Kinderseite(n)	22–25
Wo die Go-Steine herkommen	26–29
„Kleine Go-Kunde“ (aus DGoZ 2/1988) ..	30–31
Der etwas andere Zug (32).....	32–38
Die kommentierte Bundesligapartie (31) ..	39–43
Pokale	44–45
Lehrstunden in den Grundlagen	46–48
Impressum	48
Ein Bericht von der EGF-Sitzung	49–51
Fernostnachrichten	52–54
Go-Probleme	55–56
Mitgliedsantrag.....	57
DGoB-Organe.....	58
Anzeige: Hebsacker Verlag	59
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 46 von Yilun Yang



Schwarz am Zug. Die weiße Form hat eine massive Schwäche, aber wo ist sie und wie nützt man sie am besten aus? Lösung auf S. 9.

Vorwort

Auf die Tatsache, dass ich mit dieser DGoZ meine 100. Ausgabe vorlege, habe ich mir erlaubt, mit der Collage auf dem Titelbild hinzuweisen. Ein paar Ausgaben 1988 und jetzt ununterbrochen seit 2004 jährlich sechs Ausgaben, da kommt schon einiges zusammen. Ich hoffe jeweils immer wieder, dass die Leser dieser Zeitung mit dem Heft so viel Freude haben wie ich beim Planen, Bearbeiten und Layouten. Darüber hinaus findet sich auf S. 30/31 einer meiner Lieblingsartikel erneut abgedruckt, die „Kleine Go-Kunde“ (DGoZ 2/1988, S. 34 f.), von dessen Urheber mit „Schulz“ leider nur noch der Nachname bekannt ist.

Die DGoZ kommt ja nun bald in ihren 100. Jahrgang – mein Plan ist, mindestens bis dahin auch weiter diese Zeitung zu verantworten. Dabei hoffe ich auf ebenso gute Zusammenarbeit mit den vielen Autoren und Mitarbeitern wie bisher!

Tobias Berben

Landesmeistercup 2019

Noch nichts davon gehört? Kein Wunder! Denn eine Einladung zur Teilnahme bekommen nur die Landesmeister, die sich notfalls dann von ihren Vizes vertreten lassen dürfen. Organisiert wird das Turnier vom Vorjahresmeister, gespielt wird im K.O.-System auf KGS und seit Jonas Welticke letztes Jahr einen Thread im Diskussionsforum dazu aufgemacht hat, haben Außenstehende eine Chance, von unserem Treiben etwas breiter als durch kurze Berichte zu erfahren.

Dieses Jahr haben sich neun Landesmeister angemeldet – ein neuer Rekord! Inzwischen sind alle Partien gespielt. Im Halbfinale gewann Jonas Welticke (NRW) gegen Virzhinia Shalneva (Brandenburg/Sachsen/Thüringen) und Liang Tian (BW) gegen Robert Jasiek (Berlin) und im Finale setzte sich dann nach 2016 und 2017 erneut Jonas Welticke durch.

Alle Ergebnisse findet ihr im DGoB-Diskussionsforum unter Deutscher Go-Bund/Meisterschaften/Landesmeistercup 2019. Dort könnt ihr euch mit den Links die Partien vom KGS-Server herunterladen oder die AI-Sensei-Analysen (www.ai-sensei.com), die Benjamin Teuber freundlicherweise gesponsort hat, dazu anschauen. Viel Spaß und tiefe Einsichten garantiert!

Norbert Jendrusch

Claus-Martin Heyer und das Go-Spiel aus der DDR

Claus-Martin Heyer 1d (Foto) ist am Donnerstag, den 10. Oktober 2019, in Herford mit 58 Jahren viel zu früh verstorben. Viele kennen ihn als eifrigen Turnierspieler und Spielabendbesucher in Bielefeld und um zu. Wir, die Brüder Kraft, haben ihm quasi das Go-Spiel beigebracht. Er wurde dann schnell immer besser und erreichte den 1. Kyu schon vor uns. Er sagte immer, wenn er mal ein Go-Buch gelesen hätte, wäre es schneller gegangen – hat er aber nicht.

An dieser Stelle nicht ein aufwendiger Nachruf, sondern: Wie sind wir alle zum Go-Spiel gekommen? Es war der Zwangsumtausch. Was ist das? Wir sind als Kinder öfters in die DDR zu Verwandtenbesuchen gefahren. Wir mussten pro Person 10 D-Mark West in 10 Ost-Mark umtauschen, konnten das Geld aber nicht zurücktauschen. Also hieß es: Ausgeben! Aber wie? Straßenbahn 20 Pfennig, Zoo 50 Pfennig, da haben wir dann in der Innenstadt von Leipzig zufällig ein Spielzeuggeschäft entdeckt, das voll war mit Spielen, erzgebirgischen, geschnitzten Schachspielen und eben den typischen Go-Spielen. Wir haben dort zugeschlagen und neben anderen Dingen ein original DDR-Go-Spiel erworben. Der Rest ist Geschichte.

Claus-Martin ist dann irgendwann, damals als Schulfreund in Lemgo, auf den Geschmack gekommen. Als wir endlich die richtigen Spielregeln



hatten – ich erwähne nur „Ravensburger“, einige werden sich erinnern – ging es steil bergauf.

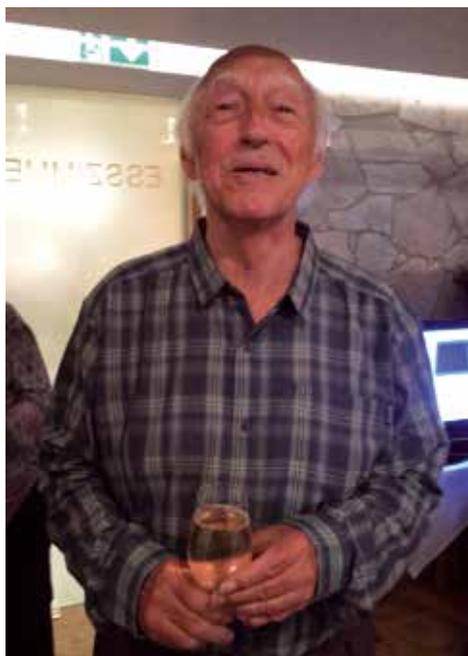
Michael Kraft

P.S.: Wenn jemand die Leute kennt, die damals in den 1970er Jahren das Geschäft in Leipzig inne hatten, bitte melden!

25 Jahre Go und Bergwandern in Ischgl

Im Juli trafen sich wieder Go-Spieler aus nah und fern zum Go und Bergwandern in Ischgl. Leider konnte Hayashi Koza, der seit Jahren das Go-Treffen bereichert, diesmal nicht kommen. Dafür sorgte blendendes Wanderwetter für gute Stimmung. Zum Abschluss gab es dann noch eine kleine Feier: neben 25 Jahre Go und Bergwandern auch anlässlich des 80. Geburtstags des Initators Helmut Wilschek (Foto). Im Juli 2020 soll es die 26. Auflage geben.

Marc Oliver Rieger



7. Jenaer Kreuzschnitt

Der 7. Jenaer Kreuzschnitt fand am Wochenende des letzten August- und des ersten Septembertags statt. Am Freitag gab es bereits ein Seminar für die früh Angereisten.

Besonders attraktiv war das Turnier vor allem wegen der hohen Chance auf einen Preis, da es für viele unterschiedliche Kategorien Preise gab. Es sollte nicht nur Preise für die ersten drei Plätze des Turniers geben, sondern ebenfalls für die besten Spieler in den Kategorien 1–9 Kyu, 10–19 Kyu und 20–30 Kyu. Des Weiteren gab es Preise für den besten U18-Spieler, die beste Dame, den besten Studenten, den besten 55+-Spieler, den jüngsten Teilnehmer, den Teilnehmer mit der weitesten Anreise und den besten Turnierteuling. Wie bei den meisten anderen Turnieren gab es außerdem Gutscheine für die Spieler, die 5:0 oder 4:1 spielten.

Die früh Angereisten wurden am Freitagabend in zwei Gruppen eingeteilt, da zwei unterschiedliche Seminare vorbereitet wurden. Manja Marz befasste sich mit Spielern, die 5k und schwächer spielen, während Kim Youngsam eine Lecture für alle anderen hielt. Manja hatte sich das Thema „Invasion“ überlegt und hier 3 unterschiedliche „Arten“ von Invasion erklärt (wobei sie eine davon überhaupt nicht Invasion nennen möchte). Auch Manjas Kinder waren bei der Lecture regelmäßig präsent und sorgten für gute Laune. Gegen Ende der Lecture zitiert Manja ihren Mann und sagt über das Go-Spiel: „Wer Angst hat, sollte lieber

Stricken!“. Dieser Satz war für mich auf jeden Fall der Höhepunkt und ich habe ihn auf dem Turnier noch mehrfach von unterschiedlichen Teilnehmern gehört. Auch die Lecture von Youngsam soll sehr gut gewesen sein.

In der Pause wurden die privaten Übernachtungen geklärt und man konnte sich leckeres Essen kaufen, das vom Küchenteam vorbereitet wurde. Ein Großteil des Küchenteams spielte das Turnier auch mit, trotzdem war die Verpflegung sehr gut und auch anwesende Veganer wurden satt.

Am nächsten Morgen startete das Turnier pünktlich, was auch daran liegen könnte, dass Lena (die Hauptorganisatorin) einen super Job gemacht hat und bereits am Vorabend die Anmeldung eröffnet hat. Am Samstag wurde außerdem das Gruppenfoto gemacht, auf dem (fast!) alle Teilnehmer zu sehen sind. Es fand sich am Samstag-Abend des Weiteren eine kleine Gruppe an Leuten zusammen, die in eine Vorstellung des Planetariums in Jena gegangen sind. Leider musste man die dritte Runde am Samstag recht schnell (oder gar nicht) spielen, um pünktlich im Planetarium zu sein.

Wie jedes Jahr lief parallel zum Turnier auch der Tsumego-Wettbewerb, der wieder mal ein voller Erfolg war. Man hatte bis Sonntagmittag Zeit, möglichst viele Tsumegos seiner Spielstärke zu lösen und seine Ergebnisse einzureichen. Auch hierfür gab es Preise. Unterstützt wurde das Turnier von JIGS, so wurde z. B. der Tsumego-Wettbewerb von Youngsam ausgewertet, man konnte JIGS T-Shirts kaufen und es gab JIGS Bleistifte zu den kostenlosen Kifu-Heften.





Jüngste Teilnehmerin: Larissa Marz

Unter den Teilnehmern waren auch viele Schüler von JIGS (besonders unter den stärkeren). Gewonnen hat das Turnier am Ende aber Tobias Weinert 4d aus Bielefeld, der ungeschlagen nach Hause ging. Auf dem zweiten Platz fand sich Elian Grigoriu 5d und auf dem dritten Platz Chafiq Bantla 4d. Beide sind ebenfalls JIGS-Schüler. In der Kategorie 1–9 Kyu gewann Karsten Graf 3k aus Jena, in der Kategorie 10–19 Kyu Finn Nørgaard 10k aus Odense, Dänemark, und in der Kategorie 20–30 Kyu ein weiterer JIGS Schüler: Leopold Marz 20k. Der Tsumego Wettbewerb hatte die Kategorien Dan, Single Digit Kyu und Double Digit Kyu und wurde von Michael Palant, Martin Thaumiller und Tom Beran in ihrer jeweiligen Kategorie gewonnen.

Des Weiteren haben Kim Shakhov, Oleg Nagornov, Keyun Tang, János Nitschke und Heijko Bauer für ihre Erfolge als beste U18-Spieler, beste Dame, bester Student und bester 55+-Spieler Preise erhalten. Die jüngste Teilnehmerin (ebenfalls JIGS) war

Larissa Marz, jedoch war sie kein Turnierneuling. Der beste Turnierneuling war Jakob Skrotzki. Der Sonderpreis für die weiteste Anreise ging nach Dänemark an Finn Nørgaard.

Zusammenfassend kann man sagen, dass der 7. Jenaer Kreuzschnitt ein sehr schönes Turnier mit einer erfahrenen Turnierleitung war, die wieder hervorragende Arbeit geleistet hat. Das Turnier hatte eine entspannte Atmosphäre und viele spannende Spiele. Man kann sich nur wünschen, dass es nächstes Jahr genauso schön wird. Und bis dahin nicht vergessen: Wer Angst hat, sollte lieber Stricken!

Am gleichen Wochenende fand dieses Jahr außerdem die Deutsche Paar-Go-Meisterschaft parallel zu dem Jenaer Kreuzschnitt statt. Hier spielten sechs Paare jeder gegen jeden. Gewonnen haben dieses Jahr Manja Marz und Matias Pankoke. Sie erhielten für ihre Spiele, aus denen sie ungeschlagen hervorgingen, 400 Euro Preisgeld. Den zweiten Platz belegten dieses Jahr Isabel Donle und Niels Schomberg, die 3 aus 5 Partien gewonnen haben. Karen Schomberg/Bernd Radmacher, Lisa Ente/Benjamin Teuber und Lena Gauthier/



Michael Palant teilten sich den dritten Platz und auf Platz 6 folgten Christina Klupsch und Christopher Kacwin. Alle Paare gewannen mindestens eine Partie und es war bis zuletzt eine spannende Meisterschaft.

Naomi Benschel

Schweriner Go-Turnier

Am 14. und 15.09.2019 fand in Schwerin die 17. Schweriner Drachenschlacht statt. Als Spielort stand wieder die im Jahr 1894 errichtete ehemalige Schelf-Schule zu Verfügung, die heute als Volkshochschule genutzt wird.

Turnierleiterin Janet Weiher begrüßte am Samstag pünktlich um 12 Uhr insgesamt 36 Teilnehmer. Erfreulicherweise waren unter den Gästen auch einige neue und vor allem junge Gesichter. Nach drei Partien trafen sich weit über die Hälfte der Teilnehmer zum abschließenden gemütlichen Teil zum Abendessen im „Schweriner Schnitzelhaus“.

Am Sonntag wurde das Turnier fortgesetzt. Nach fünf Partien gewann, nicht ganz unerwartet, der Berliner Arved Pittner, 5 Dan. Zweiter wurde mit vier Siegen der Kieler Bernd Lewerenz, 2 Dan, vor Philipp Lindner, ebenfalls 2 Dan, mit drei Siegen. Bei der Siegerehrung übergab Janet Weiher Geldpräsentate an die Gewinner.

Für gutes Essen und Trinken während des Turniers war reichlich gesorgt. Es gab u.a. Apfeltaschen, Sushi, vegetarische Suppen und einen Sonntagsbraten mit Reis.

Die Schweriner Go-Gruppe bedankt sich bei allen Teilnehmer für ein gelungenes Go-Turnier in angenehmer Atmosphäre und freut sich auf ein Wiedersehen im Jahr 2020.

Hubert Marischen

Bochumer Bambus

Bereits am Freitagnachmittag konnte man zum Bochumer Bambus, der dieses Jahr am 28. und 29. September 2019 ausgetragen wurde, anreisen. Das CVJM stand zur Übernachtung zur Verfügung und der Turnierort, die Max-Kade-Hall, war sehr schön. Zwar waren die Wege zu den Brettern etwas weiter als gewohnt, aber das bot die Möglichkeit, sich bereits im Vorfeld etwas mit seinem Spielpartner zu



Der Spielort in einem ehemaligen Schulgebäude

unterhalten, noch bevor die Turnierpartie wirklich losging. Gefunden hat man sich meist bereits auf dem Weg zum Brett, da sich die meisten Teilnehmer untereinander gut kannten.

Sehr gefreut habe ich mich über die Anwesenheit von Young Sun Yoon 8p, die sogar Rengo-Partien sowie Spielbesprechungen anbot und das ganze Turnier aktiv begleitete.

Auch der Hebsacker-Verlag war anwesend und hat einen Stand aufgebaut, an dem vor allem Go-Bücher und andere Go-Artikel zu kaufen waren. Dort konnte man am Ende auch seine gewonnenen Gutscheine direkt einlösen und mit einer neuen Errungenschaft nach Hause gehen.

Des Weiteren hatten wir ein fleißiges Küchenteam, das alle Leute mit ausreichend Essen zu geringen Preisen versorgt hat. Mich hat ganz besonders der Go-Kuchen begeistert, der auch an beiden Tagen zu erhalten war.

Die erste Runde wurde nicht nur einmal, sondern gleich dreimal ausgelost, was zuerst ein wenig Verwirrung stiftete. Allerdings hat man so bereits in der ersten Runde einige seiner Gegner kennengelernt, denen man dann zum Teil aber erst später im Turnier begegnet ist. Generell war die Losung und die Organisation aber sehr gut, besonders mit Blick auf die Tatsache, dass der Hauptorganisator dieses Jahr gewechselt hat. Übernachtungen machten keine Probleme und alle Fragen wurden immer schnell geklärt.

Neben dem Go-Spielen ist beim Bochumer Bambus die abendliche Atmosphäre eines der Hauptargumente, dieses Turnier zu besuchen. Im sogenannten Bermuda-Eck konnte man den Samstagabend gemütlich mit bezahlbarem Essen und Getränken ausklingen lassen. Das war sicherlich auch eine gute Vorbereitung auf die weiteren Spiele am Sonntag.

Sonntagfrüh ging es dann weiter. Die Runden gingen trotz nächtlicher Aktivitäten zwischen den beiden Turniertagen (mehr oder weniger)



Joachim Beggerow 3d beim Turnier in Bochum

pünktlich an. Die Siegerehrung fand zur vorhergesagten Uhrzeit statt und ich gestehe, dass ich es schade fand, dass das Turnier so schnell auch wieder vorbei war.

Gewonnen hat das Turnier der ungeschlagene David Ulbricht 2d, gefolgt von Bernd Radmacher 4d und Xing Yuze 2d. Sieben Spieler schafften es vier von ihren Partien zu gewinnen, ungeschlagen zu bleiben schaffte allerdings nur der Turniersieger.

Der Bochumer Bambus war auch dieses Jahr (meiner Meinung nach) eines der schönsten Turniere. Er ist und bleibt für mich eines der typischen „Pflichtturniere“, die man mal gespielt haben muss, wenn man von sich behaupten will, dass man sich gut in der deutschen Go-Szene auskennt. Ich hoffe sehr, dass ich auch nächstes Jahr wieder dabei sein kann, und freue mich auf ein Wiedersehen!

Naomi Benschel

Turniernotizen

Leipziger Sommerturnier 2019

Der Vorjahressieger hat seine Siegesserie fortgesetzt. János erzielte auch dieses Jahr ein 4:0. Mit 3:1 teilten sich Horst, Oleg und Paul den 2. Platz. 14 Spieler aus Dresden, Bad Liebenwerda, Jena, Leipzig, Magdeburg und Markkleeberg spielten im schönsten Sonnenschein beim Turnier mit. Dazu kommt noch eine Hand voll Spieler, die lieber ohne Uhr ihr Vergnügen suchten. Ein großes Dankeschön auch an die Betreuer des Schachzentrums für die fürsorgliche Unterstützung mit Kaffee und Kuchen.

Wuppertaler Tonshi

Jonas Welticke (6d/Bonn) hat am 14. September unter 37 Teilnehmern das Wuppertaler Tonshi gewonnen. Auf den Plätzen folgen Christopher Kacwin (5d/Bonn) und Bernd Radmacher (4d/Meerbusch).

Vorrunde der Deutschen Go-Einzel-Meisterschaft

Christopher Kacwin (5d/Bonn) hat die Vorrunde zur Deutschen Meisterschaft gewonnen, die vom 20. bis 22. September in Frankfurt ausgetragen wurde. Außer ihm haben sich für die Teilnahme an der Endrunde qualifiziert:

Benjamin Teuber (6d/Hamburg)

Matias Pankoke (5d/Oldenburg)

Arved Pittner (5d/Berlin)

Johannes Obenaus (6d/Berlin)

Cedric Holle (3d/Saarbrücken)

Sie treffen vom 21. bis 24. November in Berlin bei der Endrunde auf Jonas Welticke (6d/Bonn) und Lukas Krämer (6d/Bonn), die als Vorjahressieger und -zweiter bereits qualifiziert waren.

Berliner Herbstturnier 2019

Heute kamen 29 Go-Spieler*innen zum Berliner Herbstturnier 2019 in den Jugendclub E-Lok. Auch das bestellte sonnige Herbstwetter wurde pünktlich geliefert, bei schönstem Sonnenschein konnten die meisten Partien im Garten stattfinden. Von den Klima-Demos inspiriert gab es diesmal von der veganen Linsensuppe über vegane Nudeln und veganen Apfelkuchen klimafreundliches Essen.

Nach vier Runden standen die Sieger fest:

Den ersten Platz belegte ungeschlagen Riku Kobayashi 8k. Den zweiten Platz errang Michael Palant 4d. Auf Platz drei folgte Jakob Tu 3k. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 70 Euro. Kalli Balduin 6k folgte auf Platz 4 und David König 13k auf Platz 5.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig für die Hilfe beim Aufbauen und Kochen, der Humboldtinitiative für das Material

Abschlusstabelle der DM-Vorrunde

Pl.	Name	Club	Grad	1	2	3	4	5	6	Pkte	SOS	SOSOS
1	Kacwin, Christopher	Bonn	5 Dan	6-	13+	11+	5+	3+	4+	5	146	873
2	Teuber, Benjamin	Hamburg	6 Dan	9+	14+	4-	8+	12+	3+	5	144	870
3	Pankoke, Matias	Oldenburg	5 Dan	13+	6+	5+	4+	1-	2-	4	150	869
4	Pittner, Arved	Berlin	5 Dan	10+	11+	2+	3-	7+	1-	4	148	870
5	Obenaus, Johannes	Berlin	6 Dan	12+	8+	3-	1-	9+	7+	4	146	871
6	Holle, Cedric	Saarbrücken	3 Dan	1+	3-	15+	7-	16+	8+	4	143	868
7	Ruzicka, Martin	Darmstadt	4 Dan	11-	10+	14+	6+	4-	5-	3	145	864
8	Stauder, Leon	Heidelberg	4 Dan	16+	5-	12+	2-	14+	6-	3	144	859
9	Terwey, Matthias	Darmstadt	4 Dan	2-	15-	10+	11+	5-	12+	3	143	860
10	Chen, Feiyang	Frankfurt	3 Dan	4-	7-	9-	13+	15+	14+	3	141	862
11	Marz, Manja	JenaIGS	3 Dan	7+	4-	1-	9-	13-	16+	2	144	865
12	Jasiek, Robert	Berlin	5 Dan	5-	16+	8-	15+	2-	9-	2	143	860
13	Schomberg, Niels	Darmstadt	4 Dan	3-	1-	16-	10-	11+	15+	2	142	864
14	Kaitschick, Stefan	Hamburg	5 Dan	15+	2-	7-	16+	8-	10-	2	142	857
15	Grzeschniok, Anton	Frankfurt	2 Dan	14-	9+	6-	12-	10-	13-	1	142	854
16	Zhang, Shukai	Frankfurt	2 Dan	8-	12-	13+	14-	6-	11-	1	141	858

und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten!

HPM in Nordenham

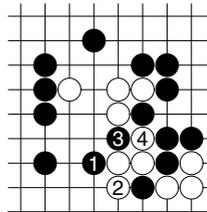
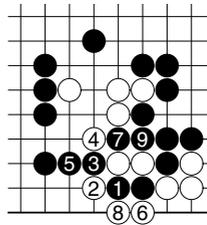
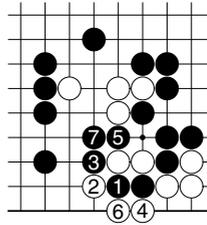
Beim Hans Pietsch Memorial 2019 in Nordenham wurde die Mannschaft des Carl-Zeiss-Gymnasium Jena mit Kim Shakhov, 5 Dan, Virzhinia Shalneva, 4 Dan, und Ferdinand Marz, 6 Kyu, Deutscher Schul-Go-Mannschaftsmeister. Den Pietsch Preis, das Vorgabeturnier, konnte die Mannschaft des Carl-Friedrich von Weizsäcker Gymnasiums 4 aus Ratingen mit Marlon Verstappen, 23 Kyu, Samuel Mörmann, 24 Kyu, und Batu Mustafaoglu, 25 Kyu, für sich entscheiden.

Stuttgarter Go-Turnier

Arved Pittner (5d/Berlin) hat ungeschlagen das 16. Stuttgarter Go-Turnier gewonnen. Zweiter wurde Martin Dieterich (3d/Mainz) vor Chu Volk-Lu (5d/Stuttgart).

Bremer Shudan

Benjamin Teuber gewinnt vor Gerd Mex den 11. Bremer Shudan. Den dritten Platz teilen sich Lukas Wandelt und Andres Pfeiffer.



Auflösung zu Fangen und Retten

1 im ersten Dia. ist der richtige Zug. Diesen Stein zu opfern, ermöglicht die Züge 3 und 5 zum Abtrennen der vier oberen Steine von Weiß.

Wenn Weiß nach 3 erst auf 4 Atari gibt, um dann unten mit 6 zu fangen, dann hat Schwarz den cleveren Zug auf 7, der auch trennt, weil Weiß ihn wegen der drohenden Mausefalle tunlichst nicht schlagen sollte.

Ein blockierender Zug („Nose-Tesuji“) auf 1 im dritten Dia. funktioniert nicht, da Weiß nach 3 mit 4 einfach ein Doppelatari geben kann.

Das Fundstück von Kalli Balduin



European Women Go Championship 2019

Am 6., 7. und 8. September fand in Trier die Frauen-Go-Europameisterschaft statt. Mit 36 Teilnehmerinnen aus 11 Ländern und insgesamt 45 Dan-Graden war es ein ziemlich starkes Turnier. Vor allem die russische Delegation versprach, ein starkes Team zu sein, mit zwei 5-Dan-, einer 4-Dan- und einer 3-Dan-Spielerin.

Schnell wurde klar, dass Ariane Ougier 3d aus Frankreich, Zweite der letztjährigen Meisterschaft, auch eine ernsthafte Konkurrentin um den Titel sein würde. Sie gewann ihre ersten drei Spiele, eines davon gegen Dina Burdakova 5d, und so wurde sie in der vierten Runde gegen Natalia Kovalova 5d gepaart, die einzige andere Spielerin mit 3 Siegen. Dieses Spiel wurde von Ariane mit einer Differenz von zwanzig Punkten überzeugend gewonnen. In der fünften Runde gewannen sowohl Ariane als auch Natalia ihr Spiel, so dass Natalia Ariane nur dann einholen konnte, wenn sie ihr eigenes Spiel gewinnen würde, während Ariane ihr Spiel verlieren würde. Letztere behielt jedoch die Ruhe, so dass Ariane Ougier 3d mit voller Punktzahl Frauen-Europameisterin 2019 wurde.

Direkt hinter ihr waren die Ergebnisse weitgehend eine russische Sache, mit Dina Burdakova

5d (die in der letzten Runde gegen Natalia gewann) auf dem zweiten Platz und Natalia Kovalova 5d, Virzhinia Shalneva 4d, Elvina Kalsberg 3d und der besten Deutschen Barbara Knauf 3d auf den nächsten Plätzen. Weiter unten in der Rangliste gab es bemerkenswerte Ergebnisse von Marianne Szychowiak 7k, die alle ihre 6 Partien gewinnen konnte, und von der 13-jährigen Triererin Angelika Rieger 8k, die 5 Siege erzielte und nur gegen Marianne verlor.

Ein nettes Detail war, dass die Organisatoren sowohl Guo Juan 5p als auch Lukas Krämer 6d gefunden hatten, die bereit waren, Spielrezensionen zu machen, was bedeutete, dass sogar ein verlorenes Spiel zu einer Lernmöglichkeit werden konnte.

Neben den Spielergebnissen war es auch in anderen Aspekten ein besonderes Turnier. Das Konfuzius-Institut Trier hatte reichlich Sponsoring zur Verfügung gestellt, was Turnierorte (ja, Plural!) ermöglichte, die nicht alltäglich waren. Die erste Runde am Freitagnachmittag fand im Innenhof eines lokalen Weinguts statt, gefolgt von einem Besuch des Weinbergs und einem Abendessen mit Weinprobe. Am Samstag hatten die Organisatoren den Hauptsaal des Kurfürstlichen Schlosses in Trier gesichert, einen unglaublich schönen Barocksaal mit Malereien an Wand und Decke, der von riesigen





Trier, aber die Organisatoren hatten es geschafft, auch das in etwas Besonderes zu verwandeln. Kurz vor dem Mittagessen gab es einen chinesischen Jiaozi-Kochkurs und das Mittagessen selbst war ein fantastisches Buffet in einem der Universitätsrestaurants.

Alles in allem war es ein sehr schönes und sehr gut organisiertes Turnier, dank des Veranstalters Marc Rieger und des Sponsors Konfuzius-Institut. Wenn es den Organisatoren der nächsten EWGC (5. bis 7. September 2020 in London) auch gelingt, ein solches Fest zu organisieren, werde ich definitiv dabei sein!

Nicole de Beer

Ein Video der Veranstaltung, inklusive Interviews mit Lukas Krämer und der Europameisterin Ariane Ougier ist auf der Seite des Konfuzius Instituts Trier www.konfuziusinstitut.uni-trier.de verlinkt.

Kronleuchtern geschmückt ist. Ein Nebeneffekt dieser Location war, dass es sich als eine großartige Gelegenheit für die Go-Werbung für ahnungslose Besucher des Palais herausstellte – und einige Besucher spielten sogar ihre erste 9×9-Partie.

Darüber hinaus liegt das Palais mitten in der Innenstadt von Trier, so dass wir zwischen den Spielen und Rezensionen Zeit hatten, die römischen Thermen, den Trierer Dom oder andere berühmte Sehenswürdigkeiten zu besuchen. Der Turnierort am Sonntag war „nur“ die Universität



Go-Lehrer-Workshop in Amstelveen

von Wilhelm Bühler und Kalli Balduin

Wie bringt man Kindern Go bei?

Wie werden eigentlich die Kinder in Ostasien ausgebildet? Darüber informiert eine IGF-Veranstaltungsreihe die Kontinentalverbände und so war Anfang Oktober 2019 die IGF im EGCC, um sich mit den europäischen Go-Lehrern ein Wochenende auszutauschen. Dazu sind etwa 30 Lehrerinnen und Lehrer aus 10 Ländern auf eigene Kosten dazu nach Amstelveen gereist. Die IGF hatte aus China, Südkorea und Japan je drei Personen der nationalen Profiorganisatoren eingeladen, zu jeder Delegation zählte auch ein Profi-Lehrer.

Im Fokus stand jeweils die Ausbildung der Kinder zwischen 4 und 9 Jahren an Kindergärten und Grundschulen. Die drei Verbände stellten dabei in Vorträgen ihr Land vor und gingen in einer zweiten Runde mit Workshop-Charakter auf die konkrete Umsetzung für die Kinder ein. Dazwischen und am Abend bestand zusätzlich auch die Möglichkeit des Austausches untereinander, bei Essen und Trinken innerhalb des Go-Centers.

Japan zeigte die Mizuma-Methode – Herr Mizuma 7p war auch persönlich anwesend und verteilte Bücher und Büchlein in englischer Sprache. Er überraschte mit einem sehr lockeren Umgang mit Fehlern und Regel-

verstößen, wie auch der verstorbene Yasuda, geht es ihm doch darum, dass die Kinder Spaß am Go-Spielen finden. Wenn sie dabei Punkte verschenken, weil sie bei japanischen Regeln ins eigene Gebiet setzen oder die Selbstmordregel missachten, ist das nicht wichtig, solange sie Spaß haben.

Südkorea war mit Frau Cho 9p vertreten, die auch regelmäßig beim EGC ist. In Südkorea wird an vielen Schulen Baduk unterrichtet und die Bekanntheit des Sports ist sehr breit. Pro Jahr gibt es über 500 Amateur-Turniere. Südkorea entsendet jedes Jahr zwischen Februar und Dezember Profis nach Europa, auch zu großen nationalen Amateurturnieren, wie beispielsweise in Mannheim 2017.

China war mit der Go-Lehrerin und Schiedsrichterin Frau Yang 2p vertreten. In der Landesvorstellung hat der 2018 neu gestartete chinesische Go-Verband, die Chinese Weiqi Association (CWA), seine Ambitionen und Pläne vorgestellt (siehe hierzu auch DGoZ 4/2019, Seite 28ff. den Artikel von Michael Marz „Eine Welt – ein Spiel“). Die Grundschulen in China sind von Regierungsseite angehalten, Go-Kurse anzubieten. Diese sind für die Schüler kostenlos, da die chinesischen Go-Schulen diese mit ihren Lehrern





Atmosphäre auf einer Spielmesse, auf einem Spielabend oder auf heimischer Tatami mit einem guten Tee passiert. Wahrscheinlich gibt es also so viele Arten Go zu erklären, wie es Go-Spieler gibt ...

Verschiedene Wege zum gleichen Ziel ermöglichen andere Ausblicke, Einsichten und ein anderes Verständnis. Und dann gibt es auch noch die Option, den schon aktiven Go-Lehrern etwas beizubringen, ihnen neue Methoden, Techniken und Material zu zeigen, um ihren Unterricht interessanter, spannender, lustiger und lebendiger zu machen.

(meist starke Amateur-Frauen) anbieten. Die Go-Schulen leben von den zahlenden Go-Schülern, die mehr und schneller lernen wollen. Für die Go-Kurse an den Grundschulen und im Kindergarten gibt es diverse kommerzielle Kurse. Wobei als Beispiel ein Lern-Ökosystem vorgestellt wurde, bei dem „Sister AI“ (Schwester Künstliche Intelligenz) einem Fuchs das Go-Spielen beibringt. Hierzu gibt es eine Internet-Plattform für Lehrer, Eltern und Kinder mit Schulungskurzfilmen (unter sieben Minuten), Übungsbüchern, Spielmaterial (inkl. einem Brett mit drei ausgedruckten Spielfeldern, wobei das kleinste ein 3x3-Spielfeld für die Kindergartenkinder ist).



Bei der Übersetzung von Schulungsunterlagen sehen die asiatischen Verbände nur Englisch als wichtig an. Gerade für deutsche Kindergartenkinder und Grundschüler dürfte das nicht ausreichen. Bei den Fachbegriffen setzt Japan auf Japanisch, Korea auf eine Mischung aus japanischen und koreanischen Begriffen, während China für seine Internationalisierungsstrategie eine komplette Übersetzung aller Fachbegriffe nach Englisch plant, also beispielsweise Overtime statt Byoyomi (bzw. chinesisches Dumiao).

Wilhelm Bühler

Go-Lehrer tauschen sich aus

Es besteht schon ein Unterschied, ob ich einem kleinen Kind, einem Jugendlichen oder einem Erwachsenen das Go-Spiel beibringe – oder ob es in eher unruhiger

Und natürlich gibt es große Unterschiede zwischen Go-Lehrern in Ostasien und dem Westen. Eingeladen hatte die International Go Federation ins European Go Cultural Center (EGCC) in Amstelveen. Nach den ersten Präsentationen der asiatischen Teams gab es am Samstagabend die Möglichkeit, dass die Teilnehmer aus Europa etwas beitragen und sich austauschen konnten.

Die Einführung und den ersten Beitrag bestritt Kalli Balduin, der aus seiner langjährigen Erfahrung ein paar seiner Ideen präsentierte. Dazu gehören seine Ratingliste, in der die zahlreichen Kinder aus verschiedenen Schulen ihre Spielstärkenentwicklung verfolgen können. Selbige fängt beim 50. Kyu an und nach zwanzig Siegen ist man beim 30. Kyu angelangt, danach muss man dann mehr Partien gewinnen, um das Testspiel für den 29. Kyu zu erreichen. Ab dem 19. Kyu sollte dann



Kalli Balduin erklärt ...

auch fast nur noch auf dem 19er-Brett gespielt werden. Spielstärken werden dann auf Turnieren erreicht oder nach dem Ermessen des Go-Lehrers.

Einen weiteren tollen Vortrag hielt Kevin Cuello aus Rennes, der dort an vielen Schulen Go unterrichtet. Er hatte die Idee einer traditionellen japanischen Jacke (Yukata) mit Go-Schriftzeichen für sowohl den Lehrer als auch später für die Schüler, um das Zusammengehörigkeitsgefühl der Go-Gruppe zu stärken. Er hat eine tolle Info- und Fotomappe, um interessierten Lehrern, Erziehern und Schulleitern einen lebendigen Eindruck des Go-Spiels und seiner Kultur zu geben. Dabei geht es natürlich um Turniere und die Go-Szene in Frankreich.

Jeder seiner Schüler bekommt ein Heft, in dem seine Go-Karriere dokumentiert wird, mit vielen tollen Klebern für Spielstärken, Turnierteilnahmen und Themen rund ums Go-Spiel.

Ich glaube, so ein Heft wird nach ein paar Jahren einen tollen Erinnerungswert haben und motiviert bestimmt sehr stark.

Karolina Nilsson, eine schwedische Go-Lehrerin, die in Oslo lebt, hatte zwei praktische Übungen mitgebracht, die allen Teilnehmern viel Spass bereitet haben. Die eine war eine Version von Rengo, bei der man als Gruppe einen Zug gemeinsam diskutiert und nach einer gewissen Zeit eine Entscheidung treffen muss, um dann den Zug am großen Magnet-Brett zu machen.

Die zweite Idee war eine Art Speed-Dating-Go, bei dem es darum geht, dass viele Leute sich schnell kennenlernen können, wie z. B.

bei einem Turnier, bloß dass hier dann nicht ganze Partien zu Ende gespielt werden, sondern dass alle Teilnehmer nach einer gewissen Zeit, z. B. 30 Sekunden bei einem 9x9-Brett, ihre Partie unterbrechen und alle einen Platz weiterrücken und eine andere Partie und einen neuen Spielpartner vor sich haben. Ein Riesenspaß!

Es gab natürlich noch viele Begegnungen, Gespräche und leckeres Essen. Zum Abschied des Teachers Day kamen noch einige Aktive aus der langen Zeit des EGCC, das Ende des Jahres schließen wird, hinzu und meinten, dass gerade ein solcher „Teach the Teachers“-Workshop ein toller Abschluss für das Go-Center gewesen sei. Es wurden keine leichten Schlussworte, in denen Harry van der Krogt den asiatischen Lehrer-Teams und den Teilnehmern dankte ...

Kalli Balduin

Shikatsu Myoki – oder: Go-Bücher für alle

von Gunnar Dickfeld

Seit wann gibt es Go-Bücher für ein breites Publikum? Bücher an sich waren lange Zeit eine Mangelware. Zum einen, weil die Herstellung aufwändig war, denn vor der Erfindung des Buchdrucks musste jedes einzelne Exemplar in mühevoller Kleinarbeit von Hand kopiert werden. Zum anderen war das Wissen in den Büchern nur kleinen Kreisen vorbehalten. In Bezug auf Go betrachtete man die Geheimnisse so schützenswert, dass viele als Bücher zusammengestellte Sammlungen von Go-Problemen keine Lösungen enthielten. Daraus ergeben sich bis heute Fragen,

ob sich in verschiedenen Problemen Kopierfehler eingeschlichen haben – oder ob es überhaupt eine Lösung für sie gibt. Der Buchdruck verbesserte die Möglichkeit, Kopien anzufertigen und das Wissen zu teilen. Doch noch immer waren Go-Bücher kleinen Kreisen vorbehalten.

Dies änderte sich erst, als sich die Rahmenbedingungen in Japan ganz allgemein nachteilig für das traditionelle Go entwickelten. Die Förderung der vier Go-Schulen entfiel 1868 nach dem Fall des Tokugawa-Shogunats. Um die Jahrhundertwende übernahmen

in Japan langsam Tageszeitungen die Rolle von Go-Sponsoren. Sie sahen in der Popularisierung des Go und der Förderung des professionellen Go eine Chance, ihre Absätze auszubauen. Somit gab es einen Anreiz, ein entsprechendes Publikum heranzuziehen.

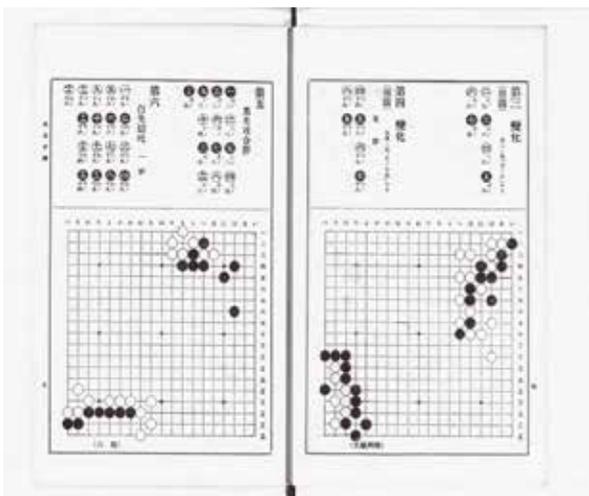
Honinbo Shusai gehörte zu jenen, die diesen Ansatz teilten und sehr früh für Zeitungen ein Publikum für Go gewinnen wollten. Dies mochte sicherlich auch mit finanziellen Interessen begründet sein, wie es der Literaturnobelpreisträger Kawabata Yasunari in seinem Werk „Meijin“ durchklingen lässt.

Im Jahr 1910 war Shusai noch nicht Meijin, jedoch als Oberhaupt des Honinbo-Hauses bereits der designierte Kandidat. Die Zeitung Jiji Shinpo 時事新報 hatte ihn daher als die Gallionsfigur für ihre ersten Versuche der Popularisierung des Go ausgewählt. Neben kommentierten Partien wurden in der Jiji Shinpo auch Go-Probleme vorgestellt, für die es Preise zu gewinnen gab. Der Schwierigkeitsgrad dieser Probleme war nicht durchgehend einheitlich und überwiegend von sehr anspruchsvollem Charakter.

Aus den regelmäßig veröffentlichten Problemen entstand nun wiederum die Idee, diese als Sammlung zusammenzuführen und als eigenständiges Buch herauszugeben. Dies ist das uns heute bekannte „Shikatsu Myoki“, dessen vollständiger Titel den Zusatz „Shinan tsumego“ trägt. Es ist das erste Buch mit Go-Problemen, das sich an ein Publikum außerhalb der professionellen Strukturen richtet. Ein Exemplar

dieser Ausgabe gibt es noch heute in der Japanischen Nationalbibliothek.

Das Buch enthält 120 Probleme. Abgesehen vom Vorwort und den Aufgabenstellungen wie „Schwarz am Zug lebt“ hatte das Buch nahezu keinen Text. Dennoch hatte und hat das Buch viel zu bieten. Es ist ein Zeugnis aus einer Zeit, in der für die Darstellung von Go-Problemen und vor allem ihrer Lösungen noch geeignete Methoden gesucht wurden. In der Originalausgabe waren ein bis zwei Probleme auf einem 19er-Diagramm angeordnet



(siehe Auszug). Die zugehörigen Lösungen gab es nicht als eigenes Diagramm, sondern als Liste von Koordinaten (heute würden wir A2, B3, D4 usw. verwenden) oberhalb des Diagramms. Die Lösung war somit, obwohl dem Auge des Lesers unmittelbar ersichtlich, nicht direkt erkenntlich.



Dieses Buch gab es bisher nur in bearbeiteter Form in einer chinesisch-sprachigen Ausgabe sowie als kommentierte eBook-Fassung in englischer Sprache. Nun gibt es dieses besondere Buch erstmalig auch als deutsche Ausgabe. Zum besseren Verständnis für den Leser wurden die Lösungen in die moderne Darstellung übertragen sowie weitere Diagramme ergänzt, die entweder zusätzliche Varianten oder Fehler vermeintlicher

Lösungen aufzeigen. Shusai selbst zeigte grundsätzlich keine Abfolgen falscher Züge. Nicht zuletzt wurden auch einige Kommentare und Erläuterungen ergänzt.

Gunnar Dickfeld

Grundkurs Go

von Hartmut Kehmann

Dieser Kurs ist konzipiert für Spieler mit Regelkenntnis und wenig Spielerfahrung. Er beinhaltet 12 Lektionen, die fortlaufend in der DGoZ erscheinen werden. Geplant ist folgendes Curriculum:

1. Formen zwischen Leben und Tod (Nakade)
2. Echte und unechte Augen (Kakeme)
3. Treppen (Shicho)
4. Netze (Geta)
5. Kombinationen von Treppe und Netz (Yurumi Shicho)
6. Grundformen in der Ecke Teil 1
7. Grundformen in der Ecke Teil 2

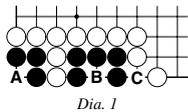
8. Grundformen am Rand
9. San-San
10. Hoshi
11. Komoku
12. Grundprinzipien des Endspiels (Yose)

Am Ende jeder Lektion gibt es zehn Probleme zu lösen. Das Material sowie die Lösungen der Probleme wird auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de veröffentlicht. Es kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne benutzt werden. Die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung des Verfassers. Alle Bezeichnungen sind geschlechtsneutral zu verstehen.

Lektion 1: Formen zwischen Leben und Tod

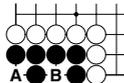
Um selbstständig leben zu können, braucht jede Gruppe zwei Augen. Die kleinste Form eines Auges ist ein vollständig von Steinen einer Farbe umschlossener Schnittpunkt.

Dia. 1: Die drei schwarzen Steine haben ein Auge bei A, doch dies ist die letzte schwarze Freiheit, deshalb darf Weiß dort schlagend ziehen. Die andere schwarze Gruppe hat außer dem Auge bei B noch eine Freiheit bei C, weshalb Weiß auf B erst ziehen darf, nachdem C besetzt wurde.



Dia. 1

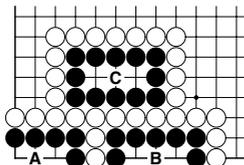
Weiß kann C aber jederzeit besetzen, während ein schwarzer Zug dort keinen Sinn macht, weil er sich selber eine Freiheit nimmt. Aus diesem Grunde gelten die schwarzen Steine bei unveränderten Rahmenbedingungen am Ende des Spieles als tot, und werden vom Brett entfernt. Sie haben nur ein



Dia. 2

Dia. 2: Hier ist die Situation

anders, Schwarz hat bei A und B jeweils ein Auge. Weiß darf auf keinen der beiden Punkte setzen, da er wegen der verbliebenen schwarzen Freiheit



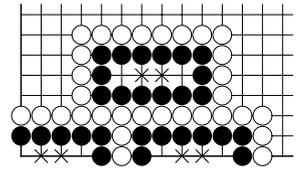
Dia. 3

nicht gleichzeitig schlagen kann. Schwarz lebt mit zwei Gebietspunkten.

Dia. 3: Der Status einer Gruppe kann geklärt oder ungeklärt sein. Geklärt bedeutet, der Status ist unabhängig vom Zugrecht, die Gruppe lebt, oder sie ist tot. Ungeklärt meint das Gegenteil, der Status der Gruppe hängt davon ab, wer am Zug ist, sie kann überleben, sterben oder der Ausgang wird durch ein Ko entschieden. In dieser Situation ist der Status aller drei schwarzen Gruppen ungeklärt. Warum ist das so?

Schwarz am Zug kann auf A, B oder C eine Situation vergleichbar Dia. 2 erzeugen und lebt mit zwei Augen. Weiß am Zug besetzt die gleichen Punkte und tötet damit, weil Schwarz keine zwei Augen mehr bilden kann. Die schwarzen Steine verbleiben aber bis zum Ende der Partie auf dem Brett, weil sie noch Freiheiten haben. Da Weiß diese Freiheiten jederzeit besetzen könnte, schwarze Züge dort hingegen nicht helfen zwei Augen zu bilden, sind die schwarzen Steine tot und werden am Ende der Partie entfernt, obwohl sie noch Freiheiten haben.

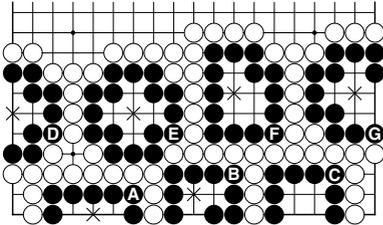
Dia. 4: Hier sind die schwarzen Gebiete um einen Schnittpunkt größer. Damit ändert sich der Status im Vergleich zu Dia. 3. Alle schwarzen



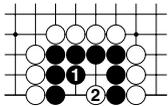
Dia. 4

Steine leben, der Status ist geklärt. In jeder schwarzen Gruppe sind die beiden markierten Punkte miai (entweder oder). Wenn Weiß einen dieser Punkte besetzt, nimmt Schwarz den anderen und sichert sich zwei Augen, Schwarz lebt unabhängig vom Zugrecht.

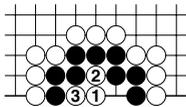
Wir werden nun Standardformen untersuchen, wobei diejenigen besonders interessant sind, deren Status vom Zugrecht abhängt.



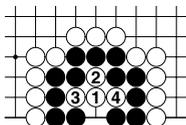
Dia. 5



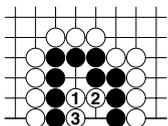
Dia. 5c



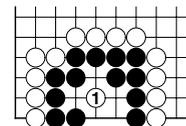
Dia. 5d



Dia. 5e



Dia. 5f



Dia. 5g

Dia. 5: Dies sind die sechs Grundformen mit einem ungeklärten Status und eine Form (C), die tot ist. Sie werden im japanischen als nakade (innen) bezeichnet. Der vitale Punkt, der über Leben und Tod entscheidet, ist jeweils markiert. Ein schwarzer Zug dort sichert zwei Augen, ein weißer Zug dort verhindert sie. Die Form bei C ist besonders ineffektiv, denn selbst wenn Schwarz dort einmal zieht, kann Weiß zwei Augen verhindern, es gibt keinen vitalen Punkt.

Die Form A haben wir bereits untersucht (Dia. 3), Form B unterscheidet sich prinzipiell nicht, außer, dass sie abgewinkelt ist.

Dia. 5c: Selbst wenn Schwarz hier zieht, erzeugt er nur eine Form entsprechend 5b und W2 verhindert ein zweites Auge. Schwarz kann

S1 allerdings als Kodrohung spielen, denn ein weiterer Zug S2 würde das Leben sichern.

Dia. 5d: Der schwarze Augenraum entspricht einer Pyramidenform und W1 tötet. Schwarze Züge danach bilden kein zweites Auge und Weiß kann den schwarzen Augenraum mit einer Nakadeform fast vollständig füllen. Wenn Schwarz nun die drei Steine schlägt, verbleibt eine Form entsprechend 5b, die Weiß töten kann.

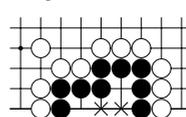
Dia. 5e: Auch hier kann Weiß so füllen, dass nach dem Schlagen der Füllsteine eine Nakadeform entsteht.

Dia. 5f: Das gleiche Verfahren in ähnlicher Form. Schwarz hätte hier nach W1 auf 2 oder 3 eine Kodrohung zum Leben. Wenn Weiß lokal reagiert ist Schwarz allerdings tot.

Dia. 5g: Es ist zu sehen, dass Weiß mit einer Nakadeform füllen kann, Schwarz ist tot.

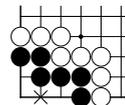
Die gezeigten Formen sind vollständig, werden in der Praxis allerdings oft durch Formdefekte modifiziert. Sie haben in der englischsprachigen Go-Literatur eingeführte Namen. Im Deutschen gibt es bisher keine Vereinheitlichung der Namen. Wir nennen:

- 5a: straight three – gerade Drei
- 5b: bent three – Winkeldrei
- 5c: bulky four – Klumpenvier
- 5d: pyramid four – Pyramidenvier
- 5e: star five – Sternfünf
- 5f: bulky five – Stuhl
- 5g: rabbit six, flower six – Rollstuhl



Dia. 6

Dia. 6: Die L-vier (bent four) ist keine Nakadeform. Sie lebt am Rand und in der Mitte, die markierten Punkte sind miai.

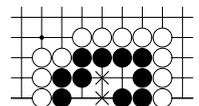


Dia. 7

Dia. 7: In der Ecke allerdings ändert sich das, so wie es steht, kann Schwarz am Zug leben und Weiß ein Ko erreichen. Die L-vier in der Ecke hat einige Variationen, bei denen auch die Anzahl der äußeren Freiheiten wichtig sein

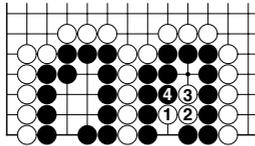
kann. Wir werden das in einer späteren Lektion erarbeiten.

Dia. 8 Die Z-vier lebt ebenfalls, Schwarz hat zwei Möglichkeiten der Unterteilung.



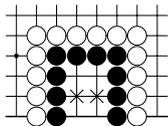
Dia. 8

Dia. 9: Diese Form hat 6 freie Schnittstellen und lebt selbst, wenn Weiß hier zweimal unbeantwortet zieht. S4 allerdings ist notwendig, sonst kann Weiß mit einer Stuhlform füllen. Die entstandene Stellung ist eine Art Pattsituation, weil hier keiner mehr setzen wird.



Dia. 9

Wenn Weiß weiter füllt, wird entweder eine L-vier oder eine Z-vier geschlagen und Schwarz lebt, deshalb wird Weiß lokal nicht setzen. Schwarz wird ebenfalls nicht lokal setzen, weil er seinen Augenraum verkleinern würde, was zu seinem Tod führte. Eine solche Stellung nennt man Seki, am Partiedeck erhält keine Seite dafür Gebietspunkte.

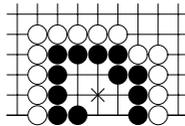


Dia. 10

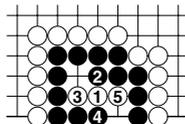
Dia. 10: Diese Form mit 6 Punkten lebt ebenfalls am Rand und in der Mitte, denn die beiden Punkte sind miai zur Bildung zweier Augen. In der Ecke gibt es wiederum Variationen in Abhängigkeit von

der Anzahl der vorhandenen Freiheiten.

Dia. 11: Das ist ebenfalls eine Standardform, sie heißt „Schmetterling“ und hat 7 freie Schnittpunkte. Der vitale Punkt ist offensichtlich, was passiert, wenn Weiß dort zieht?



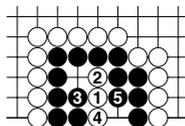
Dia. 11



Dia. 11a

Dia. 11a: Schwarz ist nicht mehr in der Lage, zwei Augen zu bilden, aber das Ergebnis ist ein Seki. Schwarz lebt also bereits in der Ausgangssituation.

Dia. 11b: W1 im vorherigen Diagramm ist nicht einmal eine Kodrohung, denn selbst nach W2 kann Weiß nicht mehr erreichen als ein Seki.

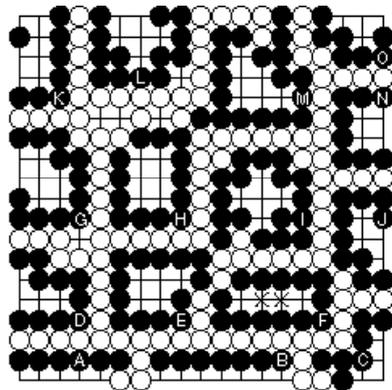


Dia. 11b

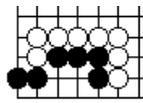
Alle anderen Formen leben, sofern sie keine Formdefekte aufweisen.

Probleme

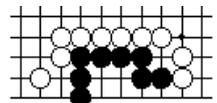
Das regelmäßige Bearbeiten von Problemstellungen ist eine der grundlegenden Methoden, um im Spiel stärker zu werden. Ich bevorzuge bei Problemen, in denen es um das Leben von Gruppen geht, ein Offenlassen des Zugrechtes, denn die Fragestellung „Schwarz zieht und tötet“ entspricht nicht der realen Spielsituation, in der gerade nicht geklärt ist, ob Schwarz am Zug überhaupt töten kann. Die folgenden Probleme sind deshalb statusoffen – es soll beantwortet werden, ob Schwarz bereits lebt und deshalb nicht mehr ziehen muss, oder schon tot ist und deshalb ebenfalls dort nicht mehr ziehen wird, ob ein weißer Zug dort zu einer Antwort nötigt usw. Solche Fragestellungen entsprechen der Spielpraxis. Die Probleme im ersten Sammeldiagramm sind sehr einfach und sollten auch von absoluten Anfängern nach dieser Lektion gelöst werden können. Die darauf folgenden Probleme sind für Spieler, die schon etwas Spielpraxis haben.



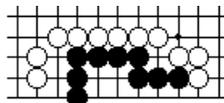
Problem 1



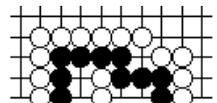
Problem 2



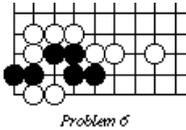
Problem 3



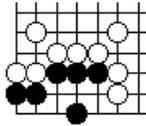
Problem 4



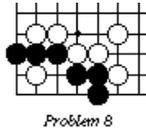
Problem 5



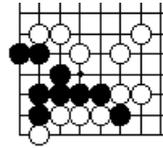
Problem 6



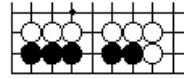
Problem 7



Problem 8



Problem 9



Problem 10

AI Sensei goes KataGo

von Benjamin Teuber

KataGo ist ein neuer starker Bot vom amerikanischen Informatiker David J. Wu. Er enthält gegenüber AlphaGo eine Vielzahl von Veränderungen und Verbesserungen, die das frühe Training des Bots enorm beschleunigen. Daher könnte dank KataGo jeder mit ein paar guten GPUs innerhalb von ein paar Tagen KataGo vom Anfänger zum Hochdan trainieren – was natürlich nicht nötig ist, denn KataGo bringt fertige Netze mit Profispielstärke mit. Das stärkste Netz besiegt ELF und ist ungefähr so stark wie Leela Zero mit Netzwerk 200 im Oktober 2018 war – inzwischen ist Leela Zero noch etwas besser geworden.

KataGo ist für das Go-Studium hervorragend geeignet, denn er kann angeben, wann wer mit wie vielen Punkten führt und wie viele Punkte ein bestimmter Zug besser ist als ein anderer. Aber am wichtigsten: KataGo kann Gebiet und Einfluss schätzen (Abb.1).

Darüber hinaus kommt der Bot gut mit Treppen klar und zeigt sich beim Thema Leben und Tod robust. Meine eigenen Experimente haben mich jedenfalls verblüfft. Wenn man Go verstehen möchte, hilft es enorm, wenn man sieht, wie jeder Zug Gebiet und Ein-

fluss verändert, welche Wirkung jeder Zug eigentlich hat.

Deshalb bauen wir jetzt eine KataGo-Unterstützung in AI Sensei (www.ai-sensei.com) ein. Fehler und der Spielstand werden dann optional in Punkten ausgedrückt und es gibt eine Gebiets- und Einflussanzeige. Dazu kommen weitere Visualisierungen und Tools, denn aus den KataGo-Daten lässt sich viel mehr ableiten. Damit wird AI Sensei zu einem

noch deutlich hilfreicheren Go-Lehrer als bisher.

Wenn das alles fertig ist, folgt ein DGoZ-Partiekommentar mit KataGo-Analyse und hoffentlich lehrreichen Grafiken. Wir beeilen uns, stay tuned ...

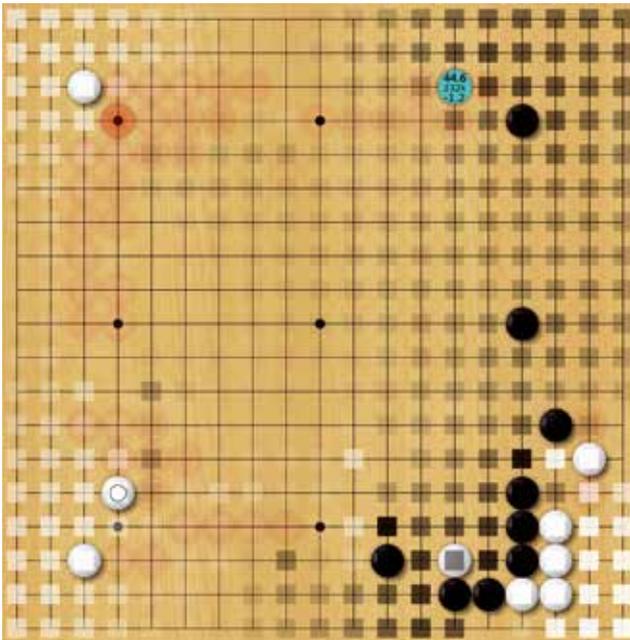
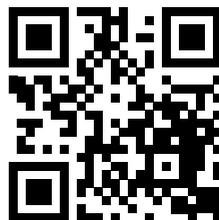
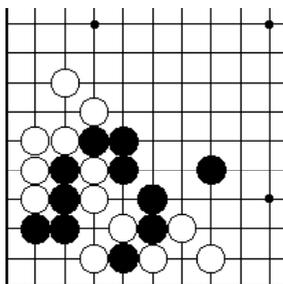
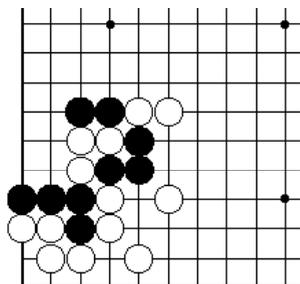
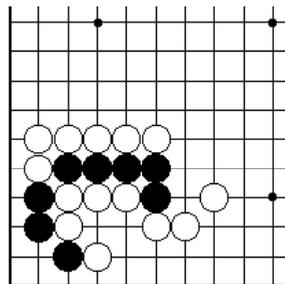
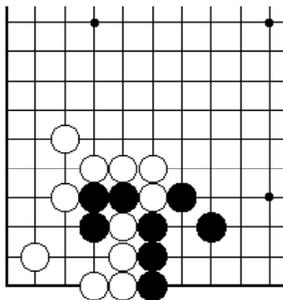
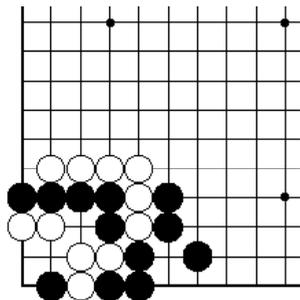
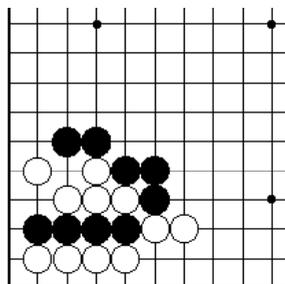
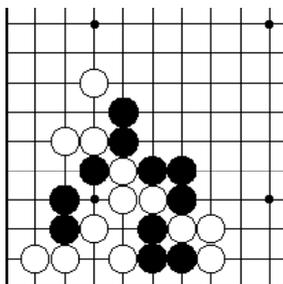
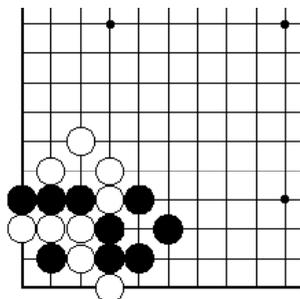
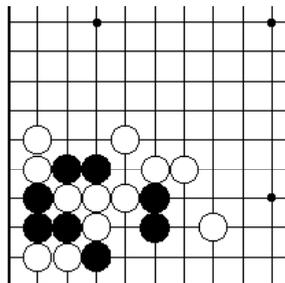
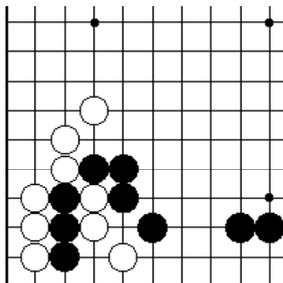


Abb. 1: Visualisierung von Gebiet und Einfluss im freien Tool Lizzie, das seit Version 0.7 KataGo unterstützt

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

Die Anfänger haben einfach nur Steine zu fangen.

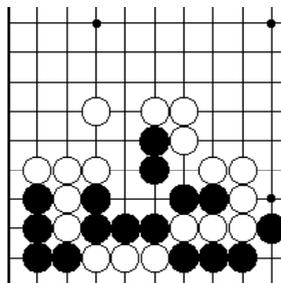
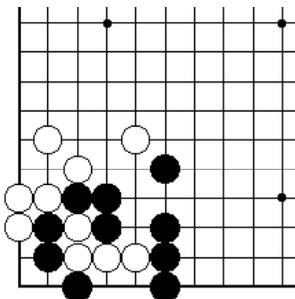
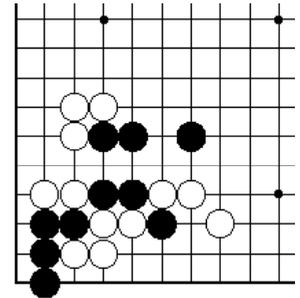
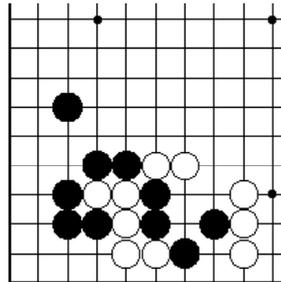
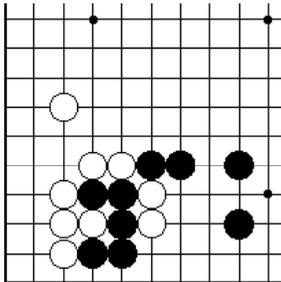
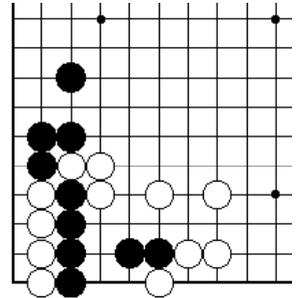
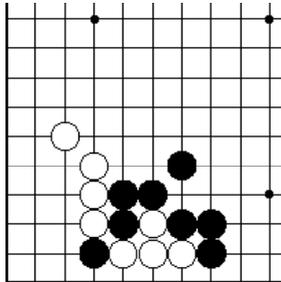
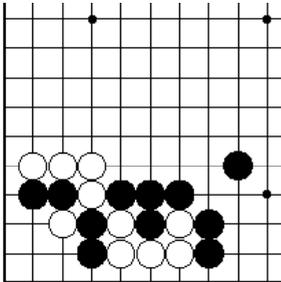
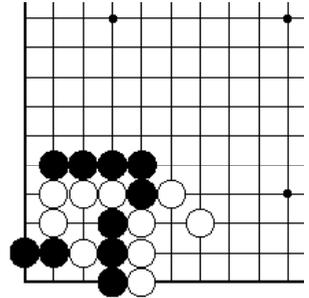
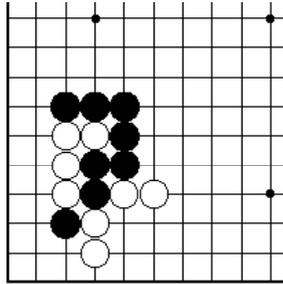


Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoztsumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen auch Steine fangen, jedoch haben die eigenen Steine nicht viele Freiheiten.



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

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

Shende Tao

Hallo, liebe Kinder!

Weiter geht es mit den "See-Tigern" Tim, Meilin und Karina ... Viel Spaß damit!

Euer 黑 Hej



Die See-Tiger-Fall 6:

Katzen-Chaos beim Go-Turnier

Endlich Sonntag! Tim war schon die ganze Woche ganz aufgeregt gewesen. „Jetzt geht es gleich zum Go-Turnier und dann werden wir Shiro, den Kater von Herrn Dr. Altentropfel, befreien.“, dachte er, während er sein Frühstück so schnell es ging herunter-schlang. „Schnurr“ machte es auf seinem Schoß. Da saß die schwarze Katze Kuro und schnurrte. Herr Dr. Altentropfel hatte sie Tim gegeben. Er meinte, sie könne vielleicht helfen, Shiro zu finden. Er selbst konnte nicht mitkommen, da er am Wochenende zu einer Konferenz fahren musste „an einen Ort, den es gar nicht gibt“, hatte er geheimnisvoll hinzugefügt. Dabei fuhr er doch einfach nach Bielefeld, wie Tim erfahren hatte. Vielleicht waren ja auch seine ganzen Geschichten über seine magischen Katzen geschwindelt? Tim schüttelte den Kopf: „Egal, so oder so müssen wir Shiro heute wiederfinden!“

Kurze Zeit später waren er und Meilin bereits auf dem Weg zum Go-Turnier im China-Restaurant. „Und hast Du noch geübt?“ fragte Meilin. Tim seufzte: „Ja, aber um elf hat meine Mama gemerkt, dass ich unter der Bettdecke Go auf dem Handy spiele. Da musste ich aufhören.“ Meilin lachte: „Na, egal, Hauptsache, wir finden Shiro!“

Als sie am Restaurant ankamen, sahen sie schon Karina davor stehen. „Oh nein, sie macht tatsächlich mit!“, stöhnte Tim. Meilin runzelte die Stirn: „Nun lass ihr doch den Spaß. Sie hat schließlich die letzten Tage fast rund um die Uhr nur Go gelernt, damit sie teilnehmen kann. So fleißig war bestimmt nicht mal Honghong!“ Meilin hatte recht: Wenn sich Karina einmal in den Kopf gesetzt hatte, etwas zu lernen, dann war sie davon nicht mehr abzubringen. Tim hatte zu ihr gesagt, niemand könne Go lernen und schon ein paar Tage später bei einem Turnier mitmachen. Da hatte er sie wohl unterschätzt: Inzwischen hatte sie zwei Go-Bücher durchgelesen und in jeder freien

Minute Online-Partien gespielt. Und nun begrüßte sie die beiden mit einem strahlenden Gesicht und einem Schwall von Worten: „Da seid Ihr ja endlich. Ich habe mich schon angemeldet. Ich bin ja so aufgeregt. Fast wie bei der Mathe-Olympiade. Es gibt übrigens ein eigenes Kinderturnier! Shiro habe ich noch nicht gesehen. Kommt schnell und meldet Euch auch an. Ich bin ja so aufgeregt...“ Tim und Meilin warteten vergeblich darauf, dass Karina mal Luft holen würde, um selbst etwas sagen zu können. Schließlich unterbrach sie Meilin lachend: „Ja, ist ja gut, Karina. Jetzt vergiss nicht, Luft zu holen, wenn Du so ohne Pause redest! Wir melden uns ja gleich an.“

Bei der Anmeldung erfuhren sie, dass es im Kinderturnier nach den ersten drei Runden für die besten vier Kinder ein Halbfinale und Finale geben würde.

„Wir werden unauffällig nach Shiro Ausschau halten. Und dann schnappen wir ihn uns im richtigen Moment!“, gab Meilin als Devise aus. Im Raum herrschte ein fröhliches Geplaudere und Geplappere. Um die zwei Dutzend Tische mit Brettern, Steinen und Uhren standen viele asiatisch aussehende Leute, darunter auch einige Kinder. Karina sah sich um, nahm eine Uhr in die Hand und drehte sie um. Meilin zischte sie an, „Du kannst hier nicht alles anfassen.“ – „Warum? Sie sind doch dieselben Uhren wie beim Schach.“ „Ach, und das soll eine Erlaubnis sein, mit den Händen zu gucken? Völlig unlogisch. Du bist hier Gast. Ist dir schon mal aufgefallen, dass du die einzige nicht-asiatische Spielerin hier bist? Da fallen wir schon genug mit auf, und wir wollen doch unauffällig sein!“ Karina fiel ihr ins Wort: „Und Tim? Er ist auch nicht Asiate, oder...?“ Karina warf einen Blick auf Tim, um ihre Feststellung scheinbar zu prüfen. Tims blonde Haare sahen in der Tat nicht gerade asiatisch aus. Meilin entgegnete gereizt: „Aber Tim fasst immerhin nicht alles an.“ Tim schaute wie bei einem Ping-Pong Spiel zwischen beiden Mädchen hin und her und versuchte seine Hände zu verstecken,

einige Leute schauten schon zu ihnen herüber, „So viel zum Thema ‚unauffällig‘“, dachte er. – Ein kleiner Schalengong tönnte und der Turnierleiter Herr Chen begann eine kleine Ansprache – leider auf Chinesisch, so dass Tim und Karina kein Wort verstanden. „Was sagt er denn?“ fragte Karina. „Dass wir nichts anfassen sollen“, flüsterte Meilin spöttisch. „Ne, jetzt im Ernst, übersetz doch bitte“, mischte sich Tim ein. „Na gut, er begrüßt gerade alle, besonders den Vorjahressieger, Herrn Wang.“ – Ein älterer, gutmütig lächelnder Herr erhob sich kurz, alle klatschten, und er verbeugte sich ein paar Mal nach allen Seiten, sichtlich amüsiert über den Applaus. Herr Chen redete weiter und zeigte dabei auf die drei Freunde. Meilin wurde rot. „Was ist denn jetzt los?“, fragte Tim. „Er begrüßt besonders die neuen Teilnehmer, die auf wundersame Weise von

nicht merken, aber ich wette, dass jeder mal wie zufällig an eurem Brett vorbei kommt, und einen Blick darauf wirft, wenn ihr spielt.“ Tim wurde sehr nervös, Meilin lächelte schief, Karinas Augen blitzten auf: „Klingt gut, so macht mir spielen Spaß.“ „Ich glaube ich büße hier für ein ganz schlimmes Verbrechen, von dem ich bisher nichts wusste“, brachte Meilin mit schwacher Stimme heraus.

Von Shiro hatten die drei allerdings immer noch nichts gesehen. Kuro spazierte derweil im Restaurant herum und ließ sich hier und da streicheln. Die Auslosung der ersten Runde wurde ausgehängt, die Leute drängten sich herum und nahmen ihre Plätze ein. Es wurde ruhiger.

Karina saß am letzten Tisch, ihr gegenüber ein fünfjähriger, hibbeliger Junge, der nicht wirklich über das

Brett reichen konnte, um auf der anderen Seite seine Steine zu platzieren, und deshalb jedes Mal aufstehen musste, wenn er auf Karinas Seite einen Stein setzen wollte. Karina grübelte intensiv über jeden ihrer Züge, während der Kleine die Steine immer ganz schnell und wie zufällig irgendwohin zu setzen schien. Eigentlich sah das ganz gut aus für sie, aber irgendwie verloren ihre Gruppen zunächst den Kontakt untereinander, dann ein paar wertlos und nutzlos wirkende Steine, dann kleine Ketten von Steinen und schließlich starb eine Gruppe nach der anderen einen unrühmlichen Tod. Nur ein Drache von Karina schlängelte sich noch über das Brett, wand sich nach links, wick nach rechts aus, fraß sich in das fremde Gebiet hinein, tauchte tief ins Meer fremder Steine und kam am Rand mit einem zweiten Auge im Maul triumphiert wieder an die

Oberfläche. Nur dass die beiden Augen zusammen lediglich zwei Punkte große waren. Das war dann doch ein bisschen zu wenig.

Tim, der nicht so lange wie Karina nachgedacht hatte, und das Ende der Partie mitverfolgte, wollte sie schon trösten, als die Partie fertig war, aber dann



dem Turnier erfahren haben.“ „So viel zum Thema ‚unauffällig‘“, seufzte Tim. Karina grinste breit: „Dann kann ich ja jetzt die Uhren anfassen.“

Da kam Honghong plötzlich zu den dreien: „Toll, dass ihr da seid. Alle reden schon über euch. Und sind sehr gespannt wie gut ihr spielt. Ihr werdet es bestimmt

stellte er überrascht fest, dass Karina total glücklich aussah. „Das war mein erstes Spiel, und das hat richtig Spaß gemacht.“, meinte sie zu ihrem kleinen Gegner. „Kannst Du mir noch ein paar Sachen zeigen?“

Tim wollte das nicht glauben. Da ließ sich Karina etwas von einem Dreikäsehoch erklären, und das machte ihr gar nichts aus! Schließlich bemerkte sie Tim und auch Meilin, die inzwischen ebenfalls fertig gespielt hatte. „Oh, da bist Du ja schon. Das war so spannend, ich habe Dich gar nicht gesehen. Wie lief es denn bei Euch?“ „Ich habe das ganze Spiel über geführt“, warf Meilin hin – allerdings ein wenig leise, was verdächtig war. „Aha. Das ganze Spiel?“ hakte Karina nach. „Am Ende – ich hatte schon gewonnen, um 7 Punkte, das war nur ein kleiner Fehler“, regte sich Meilin auf. „So was kommt vor,“ versuchte Tim sie zu trösten, „bei mir lief es auch nicht so gut. Ich habe auch verloren.“ „Dann sind wir also alle gleich gut?“ fragte Karina. „Nein, das sind wir nicht. Wir haben auf einem höheren Niveau verloren, verstehst du?“ Meilin stöhnte. Karina hörte das aber schon gar nicht mehr, denn sie war bereits wieder in die Analyse ihrer Niederlage vertieft.

Die zweite Runde lief dann etwas besser für Tim und Meilin: Beide gewannen ihre Partien. Tim knapp, aber Meilin vernichtete ihren bedauernswerten Gegner geradezu. „Und wie lief es diesmal bei Dir?“, fragte Tim Karina. „Super! Ich hätte echt schon viel früher Go spielen sollen. Und jetzt habe ich auch verstanden, wie es geht.“ „Du hast also gewonnen?“ „Nein, wieso? Ich meine, ich habe verstanden, wie das mit dem Seki geht. So eines hat mein Gegner nämlich in meine Stellung reingebastelt. Ich zeig’s Dir...“ Und ehe Tim es sich versah, zeigte ihm Karina ihre ganze Partie. „Woher weißt Du eigentlich, wie Ihr gespielt habt?“, fragte er entgeistert. „Ach, ich hab’ ein gutes Gedächtnis für so Sachen.“, sagte sie leichthin. „Sie kann sich Partien schon auswendig merken, aber spielt noch so einen Mist?“, dachte Tim. Ihm wurde Karina immer unheimlicher.

Da kam Honghong zu ihnen. „Jetzt ist Mittagspause. Kommt mal mit. Ich möchte Euch was zeigen!“ Meilin nahm Shiro auf den Arm und sie folgten Honghong. Er ging voraus, durch eine Tür im hinteren Teil des Restaurants mit der Aufschrift „Privat“. „Dürfen wir hier rein?“, fragte Meilin besorgt. „Ja klar, meinen Eltern gehört doch das Restaurant.“, lachte Honghong. Hinter der Tür ging es eine steile Treppe hinab in einen dunklen Raum voller seltsam-exotischer Gerüche. Honghong schaltete ein Licht an: „Das ist

unser Warenlager. Hier treffe ich mich immer mit meinen Freunden. Da haben wir unsere Ruhe.“ Sie setzten sich um einen kleinen Tisch, vor ein Regal mit riesengroßen Dosen und Kartons mit chinesischen Schriftzeichen darauf.

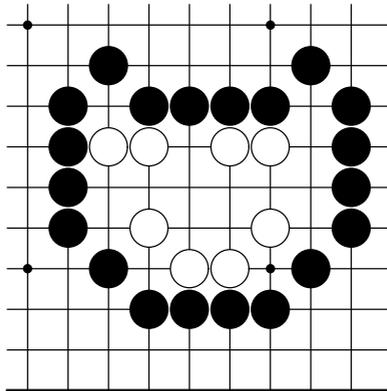
Tim war begeistert von dem abenteuerlichen Ort: „Wow, das ist spannend hier! Ich wünschte, wir hätten unser Detektivbüro hier!“ Meilin gab ihm einen Rippenstoß. „Ihr habt ein Detektivbüro?“ Mist, das hätte Tim vielleicht nicht verraten sollen. Immerhin waren sie ja hier im Einsatz. „Ja, aber nur so zum Spaß“, meinte er leichthin. „Ah, wartet mal. Ich bring uns noch was zum Essen!“ Honghong verschwand und kam kurze Zeit später mit einer Schüssel mit dampfenden Teigtaschen, Schälchen und Stäbchen zurück. „Ihr könnt ja alle mit Stäbchen essen, oder?“ Er zwinkerte Tim und Karina zu. „Was ist denn das?“ fragte Tim. „Jiaozi, außen Nudel, innen Fleisch. So ähnlich wie Maultaschen, wenn Du das kennst.“ Tim hatte mal Maultaschen im Urlaub irgendwo in Süddeutschland gegessen. „Lecker!“, meinte Karina, die nicht befragt, sondern gleich gekostet hatte.

Sie waren gerade mit dem Essen fertig, da hörten sie auch schon wieder einen Gong. Dritte Runde!

„Jetzt geht es drum“, meinte Honghong: „Wer von Euch kommt noch ins Halbfinale?“ „Du hast schon zweimal gewonnen, richtig?“ „Ja, die Gegner waren nicht so schwer. Ich sollte also im Halbfinale sein. Xiaowen auch. Ihr zwei habt aber auch noch gute Chancen.“ „So etwa 80 % für Meilin und 40 % für Tim“, meinte Karina beiläufig. Honghong grinste. „Du rechnest gerne, stimmt’s?“ „Ja, Du auch?“, Karina strahlte. Tim rollte mit den Augen. „Das nervt! Wenn Ihr nicht bald damit aufhört, dann sinkt meine Chance auf 0 %.“ „Sorry, Tim!“ Karina lachte ihn an.

Als sie wieder zum Turnier kamen, miaute Kuro plötzlich laut und durchdringend, und Tim, Meilin und Karina sahen auch gleich, warum: Nicht weit von ihnen saß Herr Wang, und sein Gegner, den sie nur von hinten sehen konnten, hatte Shiro auf seinem Schoß! Meilin hielt Tim und Karina zurück. „Stopp!“ zischte sie zu ihnen. Dann schlich sie langsam, immer noch Kuro auf dem Arm haltend, von hinten auf den unbekanntenen Go-Spieler zu. Honghong fragte Meilin: „Was ist denn los? Was willst Du denn vom alten Li?“ Da drehte sich der um. Shiro sah Kuro, wollte aufspringen, doch der alte Li hielt Shiro fest. „Was ist denn los?“ fragte er drohend und sah Meilin an. „Das ist unser Kater!“ platzte sie heraus, „oder eigentlich der von Herrn Dr. Altentropfel!“ Tim langte sich an die

Stirn. Unauffällig, wirklich sehr unauffällig, was Meilin da machte! „Was sagst Du da. Das ist mein Kater. Du musst ihn verwechseln.“ „Das stimmt nicht. Sie haben ihn entführt!“ „Ich? Wie kommst Du denn auf so was, Kleine?“ Der alte Li lachte laut. Meilin wurde wütend: „Aber natürlich haben Sie das!“ Herr Wang war die ganze Sache offensichtlich unangenehm. „Entschuldigen. Ich nicht verstehen. Was meinen?“, fragte er in gebrochenem Deutsch. Da trat Herr Chen, der Turnierleiter, heran. „Also, ich weiß jetzt nicht, was mit dem Kater ist, aber Ihr solltet jetzt bitte Eure Partien spielen, und das nachher klären.“ Der alte Li warf Meilin einen triumphierenden Blick zu. „Ja, das sollten wir. Und ich werde gewinnen.“ Er grinste breit.



Karina und Tim zogen Meilin beiseite und versuchten sie zu beruhigen. Honghong verstand gar nichts mehr und beschloss, dass er sich besser um seine eigene Partie als diesen seltsamen Streit um einen Kater kümmern sollte.

„So ein Reinfall! Dieser gemeine Schuft!“, Meilin schimpfte immer noch leise aber hörbar vor sich hin. „Ja, ist ja schon gut, Meilin, aber wenigstens kann er nicht weglaufen, und wir holen uns Shiro schon noch. Jetzt sollten wir wirklich erst mal unsere Partien spielen.“

Und das taten sie. Meilin und Tim setzten sich zu ihren Gegnern, die schon auf sie gewartet hatten. Tim hatte Glück: Sein Gegner vermurkte gleich am Anfang eine Ecke und gab entnervt auf. Tim grinste breit, als er sah, dass Meilin noch am Spielen war. Neben ihrer Go-Dose häuften sich aber schon die Gefangenen. Das würde sie wohl gewinnen. Super!

Als Karina an ihr Brett kam, beruhigte sie die sehr unruhige Kuro und ließ sie auf ihrem Schoß sitzen. Sie freute sich über die Partie, denn ihr Gegner war ziemlich stark. Der würde ihr bestimmt wieder ganz viele überraschende Dinge zeigen. Nach einer Weile merkte sie aber, dass es diesmal anders war. Irgendwie schien sie mit Go immer besser klarzukommen, denn diesmal hatte sie eine gute Idee nach der anderen, invadierte munter in das Moyo ihres Gegners, und bald blieb ihm nur noch eine Chance: Er musste ihre Invasionsgruppe töten! Da hatte Karina plötzlich das Gefühl, als würde sie aus dem Go-Brett ein

Katzengesicht angucken. – Stimmt, ihre Gruppe sah aus wie eine kleine Katze. Ob das daran lag, dass sie immer noch Kuro auf ihrem Schoß hatte? Sie schmunzelte, denn schon sah sie, wie sie das Katzengesicht zum Leben bringen konnte. Siehst Du es auch? (Lösung auf S. 36)

Nach der Partie ging Karina zu Tim: „Das war wieder eine tolle Partie. Ich glaube, jetzt habe ich es verstanden.“ Tim schaute gerade beim alten Li zu, der noch immer krampfhaft Shiro auf seinem Schoß hielt. „Ah ja, was hast Du denn diesmal verstanden? Seki? Oder Ko?“, meinte er abwesend. „Nein, Go an sich. Ich kann es jetzt.“ „Wie? Hast Du etwa gewonnen?“ „Ja klar. Ich sag ja, ich hab's jetzt verstanden. Ach, und Kuro hat sich auch wieder beruhigt. Der saß die ganze Zeit auf meinem Schoß.“

Plötzlich fiel Tim ein, was Herr Dr. Altentropfel gesagt hatte: „Mit Kuro habe ich noch nie eine Partie verloren.“ Sollte das etwa stimmen? War da Magie im Spiel? Wie sonst hätte eine Anfängerin wie Karina gewinnen können? Ein eiskalter Schauer lief ihm über den Rücken, doch ein lautes Krachen unterbrach seine Gedanken. Unwirsch hatte der alte Li alle Steine vom Brett gefegt. Er hatte gegen Herrn Wang verloren. Der alte Li sprang fluchend auf und ließ Shiro wegspringen. Tim reagierte rasch und nahm Shiro auf seinen Arm. Bevor sie noch etwas sagen konnten, war der alte Li verschwunden.

„Schön, dass wir Dich wiederhaben, Shiro!“ Meilin war herbeigeeilt, als sie hörte, was gerade passiert war. Karina und sie streichelten den munter schnurrenden Kater, den Tim immer noch auf dem Arm hielt. „Ende gut, alles Gut“, meinte Meilin. „Jetzt müssen wir nur noch das Go-Turnier gewinnen“, lachte Tim. „Wo ist denn Kuro? Shiro will doch sicher seine Freundin wiedersehen!“, fragte Karina. Ja, wo war Kuro? Nirgendwo fand sich eine Spur von ihr. „Honghong, hast Du Kuro gesehen?“, fragte Meilin ihn. „Ich glaube, der alte Li hat sie vorhin aus dem Restaurant getragen, nachdem er verloren hatte. Ist etwas?“ Die Kinder sahen sich entgeistert an. Oh nein, was sollten sie nur tun!

In der nächsten Ausgabe der DGoZ erfahrt Ihr, wie es weitergeht ...

Wo die Go-Steine herkommen ...

von Uwe Anske

Im April dieses Jahres hatte ich mir beim Hebsacker-Verlag einen Go-Tisch gekauft. Ja, einen echten! Ich konnte es kaum glauben, als er bei mir zu Hause stand. Bestimmt 40 Jahre lang habe ich davon geträumt und nun war dieser Traum kurz vor meinem 60. Geburtstag in Erfüllung gegangen.

Eine Woche später flog ich mit meiner Frau nach Japan, um unter anderem einige Tage in einem Ryokan im Distrikt Kagoshima auf der Insel Kyushu zu verleben. Bei „Umfeldrecherchen“ fand ich heraus, dass die Manufaktur, welche in Japan Muschel-Go-Steine produziert und auch meinen Go-Tisch hergestellt hatte, sich nicht weit von unserem Ryokan entfernt in Hyuga befindet.

Da wir nun schon mal in Japan waren, wollte ich natürlich gerne diese Manufaktur besuchen.

Allerdings ist für japanische Verhältnisse „unweit“ eine ganz andere Dimension als für uns. Wir waren nämlich mit Bahn und Taxi insgesamt fast drei Stunden unterwegs.

Dort angekommen stellten wir fest, dass es sich um eine vergleichsweise kleine Produktionsstätte handelt. Diese Manufaktur liegt in einem weitläufigen Gewerbegebiet in der Nähe vom Okuragahama Beach und ist fast zu übersehen, würde das geübte Go-Spieler-Auge nicht sofort das Schild mit einem stilisierten Go-Tisch an der Straße entdecken. Ausgewiesen als „Go-Museum“ gelangt man in die Manufaktur durch einen kleinen Laden für Souvenirs und lokale Spezialitäten. „Go-Museum“ deshalb, weil die mit Glasfenstern versehenen Produktionsräume Einblicke in alle Herstellungsphasen zulassen und die Flure gleichzeitig kleine Regale mit Go-spezifischen Exponaten beherbergen.

Nach einer kleinen Weile gelang es uns, einen Mitarbeiter zu finden. Leider war die Verständigung mehr als schwierig, da wir es bei fehlenden Japanisch-Kenntnissen mit unserem Englisch auch nicht sehr weit bringen konnten. Nach langem Hin und Her und mit Translater-App auf dem Smartphone des Verkäufers konnten wir ihn dazu bewegen, uns einige Muschelsteine der Größe 44 und 46 zu zeigen. Einmal in die Hand genommen, wuchs in mir der Wunsch, zu meinem neu erworbenen Go-Tisch auch noch solche Steine haben zu wollen.

Unter sorgfältiger Abwägung entschied ich mich für die Größe 44. Das sind mit 12,5 mm Dicke (!) wirklich echte „Brocken“, die sich für mich aber ausreichend gut mit Zeige- und Mittelfinger halten lassen und nach dem Setzen auf dem Tisch noch einige Zeit wunderschön „schaukeln“. Dazu kaufte ich Dosen aus chinesischem Quitten-Holz in der Größe Tripel-X.





verabschiedeten sich der Verkäufer der Go-Manufaktur und auch gleich noch das Personal des Souvenir-Geschäftes von uns.

Drei Stunden später wieder im Ryokan angekommen, hielt es ich nicht mehr aus und musste die schöne Geschenkpapierverpackung öffnen. Aber Japan wäre nicht Japan, wenn nicht alles tadellos so wäre, wie wir es erwartet hatten. Und den zum Transport in kleinen Stoffbeuteln und nochmals in Holzschachteln kunstvoll verpackten Steinen zugefügt war noch ein Zertifikat vom Tag des Kaufs „27.04.2019“. Unglaublich!

Dem Zertifikat (eigentlich zwei – eines auf Japanisch, eines auf Englisch) ist auch die Unternehmensphilosophie zu entnehmen. Demnach haben Go-Spieler eine

Nach der Bezahlung wurden wir gebeten, noch eine Weile zu warten und der Verkäufer verschwand. Eine halbe Stunde später erschien er wieder mit zwei großen Papiertüten. Darin zwei riesige Pakete in feinstem Geschenkpapier verpackt. Fragend schauten meine Frau und ich uns an. Ist das auch wirklich das, was wir gekauft hatten? Sind das wirklich *die* Steine und *die* Dosen? Den Angaben des Verkäufers entnahmen wir: „Go-Stones Blue Label, Size 44 and Bowls Chinese Quince, Size XXXL“. Natürlich hätten wir niemals die Pakete vor Ort öffnen können – der Verkäufer hätte sein Gesicht verloren und wir hätten ihn zudem tiefst beleidigt.

Letztlich begleitete man uns zum zuvor bestellten Taxi, welches uns zum Bahnhof bringen sollte. Mit tiefer Verbeugung



日向特産本蛤基石のできるまで

数多くの工程と職人のウデによって造られます。



③くり抜き

貝殻はダイヤモンドドリルによってくり抜かれますが、基石として最も適した部分をくり抜くには、かなりの熟練を要します。



②船上仕分け

塩いあげられた貝殻は船上で選別され、基石として良質のものだけが残されます。



①サンド・ポンプ船

水深10m~15mの海の中にある日向産の貝殻を砂と水と一緒に吸いあげます。ほとんど搾りつくされて今ではわずかしか採れません。



④機械磨り

くり抜かれた貝を研磨機でくりかえし研磨し、基石の形につくりあげます。



⑤手磨り

機械磨りでおおまかな形になった基石は、さらに伝統工芸士によって手磨りで、独特の艶やかなるみに仕上げられます。

⑥樽磨き

樽の中に約5000個の基石と、水や砥石粉を入れ、ゆっくりに回転させ、基石と基石がお互に摩擦し合っって光沢がでる。弊社の水年によって異なる技法により、美しい光沢に磨かれます。



⑦さらし

手磨りのあと、過酸化水素水によって漂白され、天日で乾かされます。



⑧選別

厚み分類後、石の色、形、光沢、しま目模様、キズやクボミがないか、1個1個慎重に検査し、3割され、本ものだけが残されます。



⑨完成品

弊社の美しい選別基準によって選入られた、日向本蛤基石です。



zur Tradition, dass jeder Go-Stein ausschließlich von Hand gefertigt wird. Dabei durchläuft er 24 Arbeitsschritte, so dass der Herstellungsprozess eines Steines ca. drei Monate dauert.

Zum Schluss noch eine kurze Anmerkung: Wenn man mit Japanern spricht und voller Stolz erzählt, dass man „Go“ spielt, wird man zunächst nicht verstanden. Der Grund dafür ist, dass das Spiel in Japan „I-Go“ heißt.

Also im Gespräch mit Japanern immer schön „I-Go“ sagen. Zum Schluss sei noch die Homepage genannt: www.kurokigoishi.co.jp/goworks

persönliche Beziehung zum Spielmaterial und somit auch zu den Steinen. Aus diesem Grunde gehört es seit der Gründung des Unternehmens im Jahre 1917

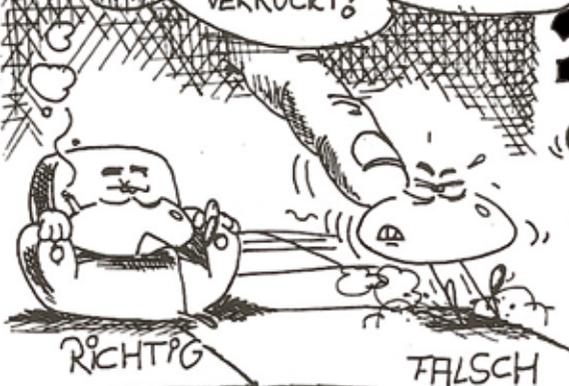
immer schön „I-Go“ sagen. Zum Schluss sei noch die



KLEINE GO-

1.

DIE GO-STEINE WERDEN ABWECHSELND AUF DIE KREUZPUNKTE DES BRETTES GESETZT UND NICHT MEHR VERRÜCKT!



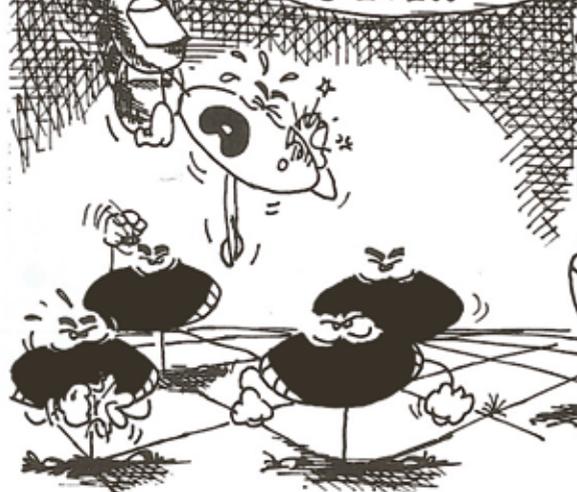
2.

STEHEN ZWEI ODER MEHR GLECHFARBIGE STEINE SO BEI EINANDER, DAB SIE DURCH EINE LINIE VERBUNDEN SIND, SO GELTEN SIE ALS „GRUPPE“!



5.

SIND ALLE FREIHEITEN EINER GRUPPE VON GEGNERISCHEN STEINEN BESETZT, SO GILT SIE ALS GESCHLAGEN, UND WIRD VOM BRETT GENOMMEN. DIES GILT AUCH FÜR EINZELNE STEINE..



6.

DIE GESCHLAGENEN STEINE WARTEN IN DEN DECKELN DER GO-DOSEN AUF'S AUSZÄHLEN. JEDER ZÄHLT 1 PUNKT.



KUNDE

3.

EINE GUTE STRATEGIE IST ES, VIELE STEINE VERBUNDEN ZU HABEN.



FO'N QUATF?

UND JETFT?



GO? WO LIEGT'N DAS?

HU WEPAP!

4.

DIE FREIEN, BENACHBARTEN FELDER EINES STEINES ODER EINER GRUPPE HEIßEN FREIHEITEN.



FREIHEIT UND DEMOKRATIE

7.

SELBST MORD IST IM GO VERBOTEN!



HEY, SIE! HIER IST FÜTTERN VERBOTEN!

SPRINGEN IS NR.H

8.

ZIEL DES SPIEL'S IST ES, MIT SEINEN STEINEN MEHR GEBIET ABZUSTECKEN ALS DER GEGNER. JEDER GEBIETSPUNKT ZÄHLT WIE EIN GEFANGENER 1 PUNKT.



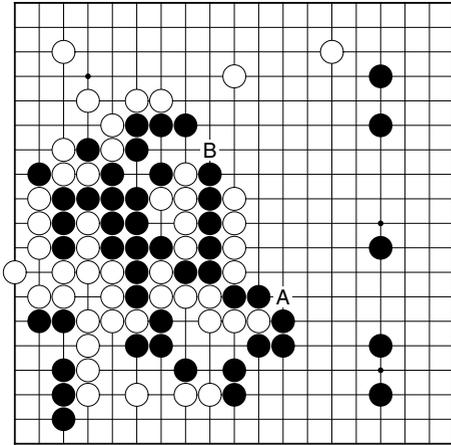
Schu

Der etwas andere Zug (32)

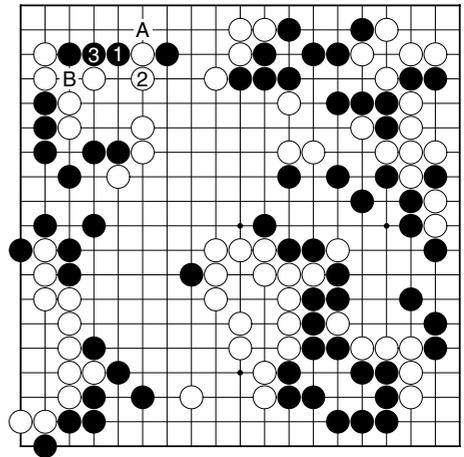
von Viktor Lin

In dieser Folge wollen wir versuchen, Miais kaputtzumachen. Der Gegner hat mit großer Mühe zwei Sachen gemacht und freut sich darauf, eine davon zu

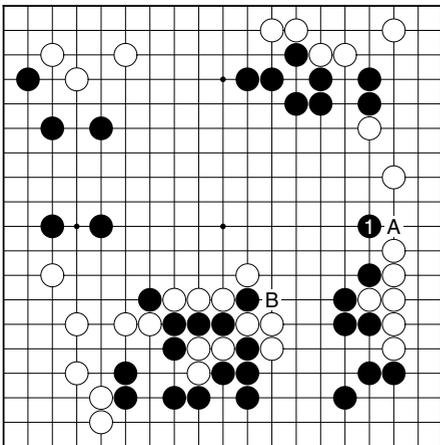
kriegern, doch jeweils mit unserem Wunderzug machen wir einfach beides zunichte.



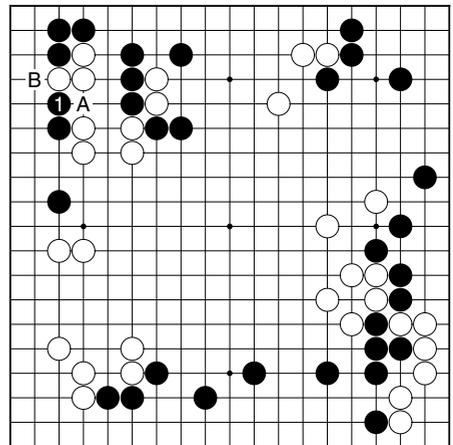
Problem 1: Möge Schwarz das Netz mit A und die Leiter auf B vernichten.



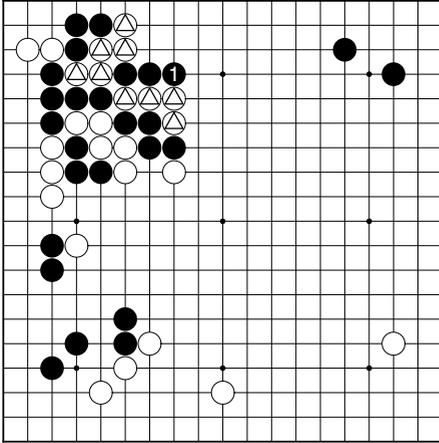
Problem 3: Weiß kann weder A noch B einfach so zulassen.



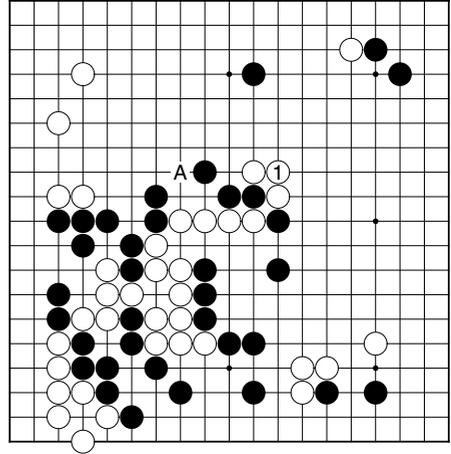
Problem 2: Weiß tut etwas gegen A und B.



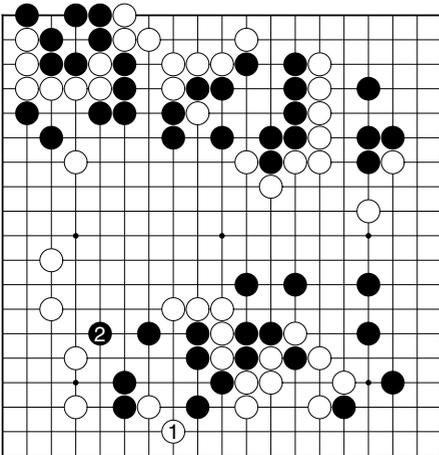
Problem 4: Ich muss schon wieder A-B aufs Brett malen. Ihr wisst wohl, was Weiß zu tun hat oder?



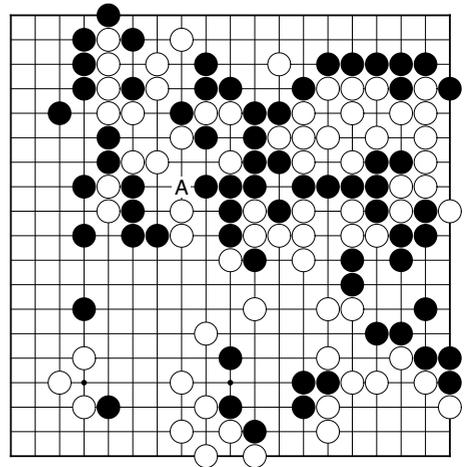
Problem 5: Wenn Weiß beide Gruppen rettet, ist Schwarz am A ...



Problem 7: Weiß verlässt sich auf die Schwächen in der schwarzen Form, aber Schwarz hat einen schlaun Zug vorbereitet.



Problem 6: Weiß möchte den Stein gemächlich nach Hause verbinden. Doch Schwarz macht es ihm nicht einfach.

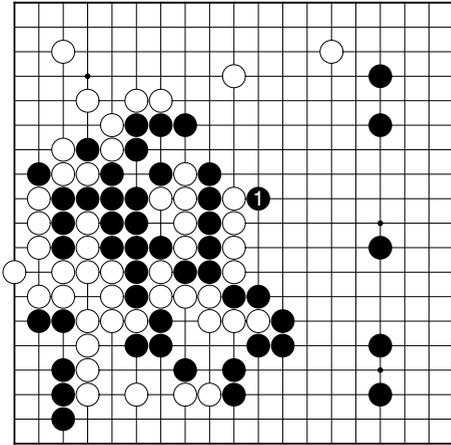


Problem 8: Das letzte A-B für diese Folge. Weiß entkommt auf geradezu magische Weise.

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

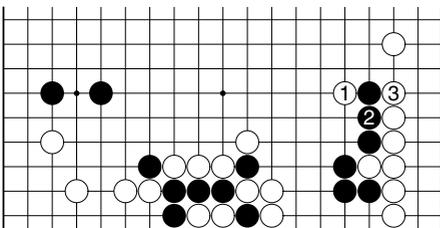


Lösung 1: Mit 1 verhindert Schwarz gleichzeitig beide Drohungen und die ganzen weißen Zentrumsgruppen verlieren ihren Sinn. W hat nach diesem Zug sofort aufgegeben und daher gibt es hier nichts mehr zu sagen.

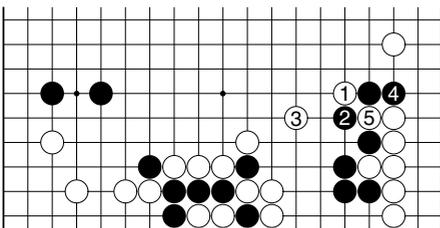


Dia. 1.1

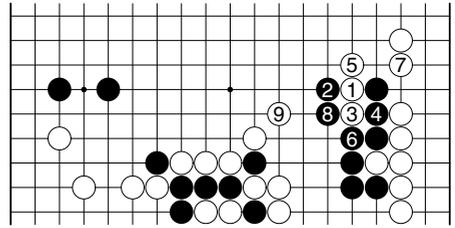
Lösung 2: 1 deckt die Leiter und macht das Runterblocken für Schwarz ineffektiv. Auch wenn Schwarz das mit 2 in Dia. 2.2 vorbereitet, hat er nach 5 keine Form. In der Partie hat sich Schwarz in Dia. 2.3 sehr angestrengt, aber Weiß hält die Leiter stets aufrecht, ohne rechts getrennt zu werden.



Dia. 2.1

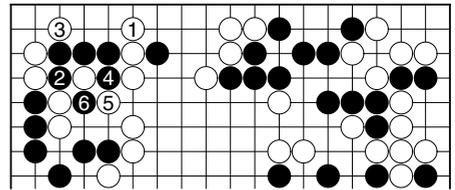


Dia. 2.2

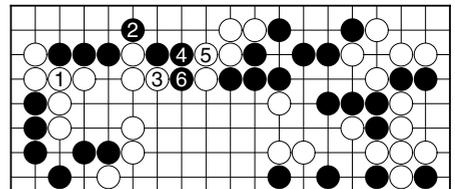


Dia. 2.3

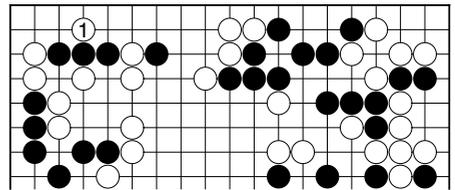
Lösung 3: In Dia. 1 schlägt Schwarz nach dem Schnitt 2 durch. In Dia. 3.2 kann Schwarz die weiße Stellung gemächlich zerlegen. Was also tun?



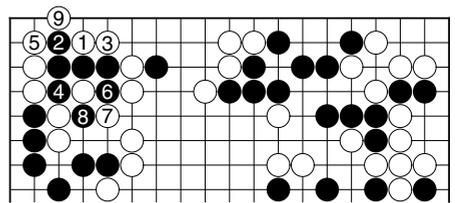
Dia. 3.1



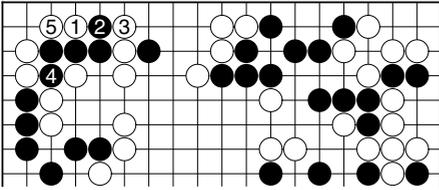
Dia. 3.2



Dia. 3.3

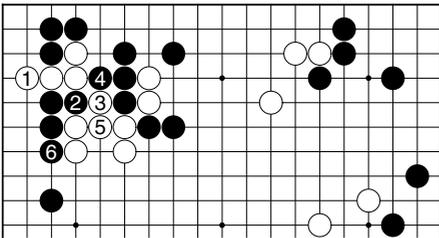


Dia. 3.4

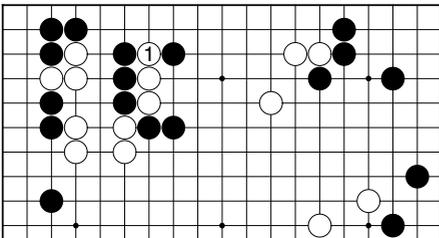


Dia. 3.5

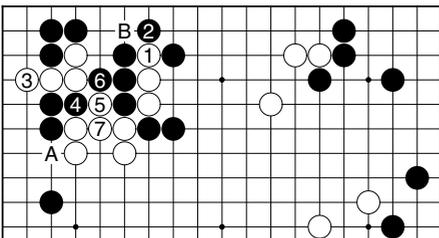
In Dia. 3.3 auf die Mitte hauen! Egal, ob Schwarz in Dia. 3.4 oder 3.5 blockt, das Semeai geht jetzt für Weiß aus.



Dia. 4.1



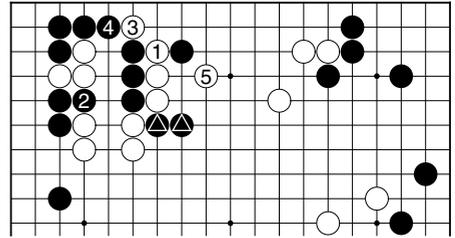
Dia. 4.2



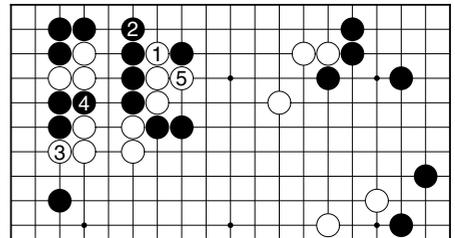
Dia. 4.3

Lösung 4: Weiß kann Schwarz in Dia. 4.1 nicht direkt trennen. Und einfach auf 2 zu decken wäre natürlich viel zu langweilig. Also ist es Zeit für den Kamikaze-Zug in Dia. 4.2. Wenn Schwarz in Dia. 4.3 blockt, ist er reingefallen, denn nach 7 sind A und B Miai.

Aber wenn Schwarz nichts macht, kann Weiß in Dia. 4.4 gemütlich rausspringen und die markierten Steine isolieren. In der Partie ist Dia. 4.5 passiert: Weiß kriegt den Block auf 3 in Sente und geht dafür dann mit 5 in schlechterer Form raus – auch ok.

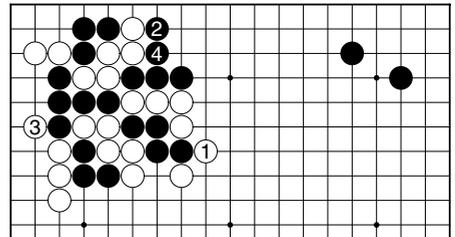


Dia. 4.4

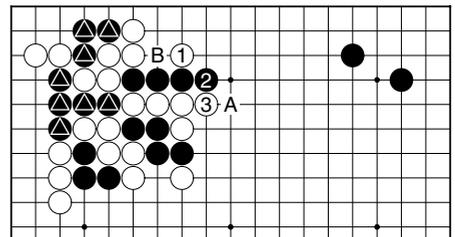


Dia. 4.5

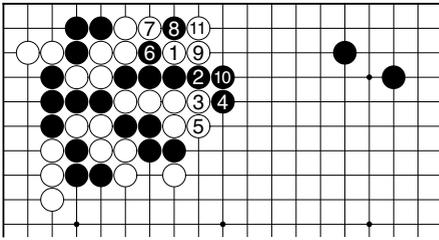
Lösung 5: In der Partie konnte Weiß den Miai-Kaputtmacher nicht und Schwarz konnte in Dia.



Dia. 5.1

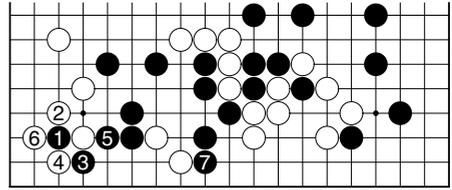


Dia. 5.2

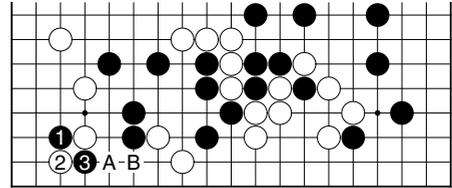


Dia. 5.3

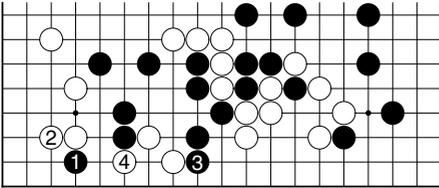
5.1 ein akzeptables Ergebnis erreichen. Erst im Review hat jemand bemerkt, dass Weiß die Kombo in Dia. 5.2 hat, um ein paar Gruppen mehr zu fangen. Durch den Stein rechts unten geht sich die A-Leiter für Weiß aus. Und auch B geht nicht für Schwarz, denn in Dia. 5.3 ist 9 ein Atari.



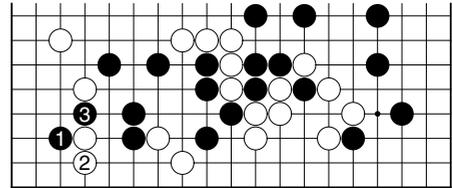
Dia. 6.4



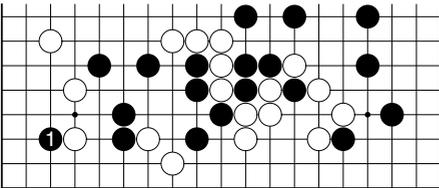
Dia. 6.5



Dia. 6.1

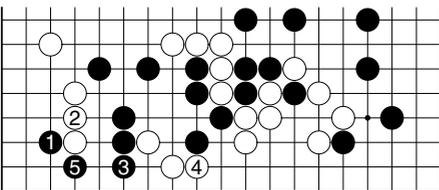


Dia. 6.6

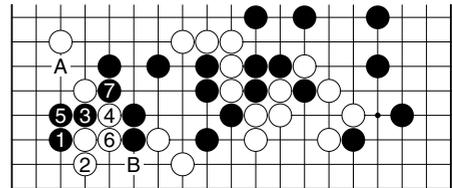


Dia. 6.2

lichkeiten zu antworten, aber Schwarz bekommt z. B. in Dia. 6.3 die Ecke oder in Dia. 6.4 einen Sentezug, um Weiß auf beiden Seiten abzublocken. Dia. 6.5 sieht nach Zugumkehr wie Dia. 6.4 aus bzw. Weiß scheitert daran, dass Schwarz A und B immer zur Verfügung hat. In der Partie hat Weiß

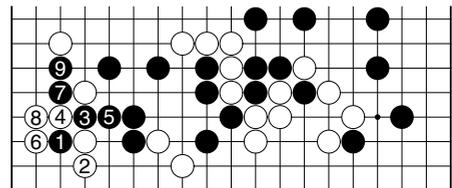


Dia. 6.3



Dia. 6.7

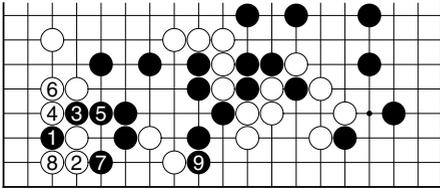
Lösung 6: Der erste Instinkt bei den meisten erfahrenen Spielern ist wahrscheinlich „irgendwo anlegen“. Dia. 6.1 reicht aber nicht, denn Weiß bleibt verbunden. Also bleibt nur mehr der andere Anleger in Dia. 6.2. Weiß hat verschiedene Mög-



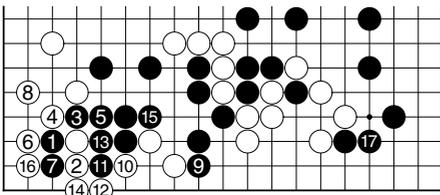
Dia. 6.8

Dia. 6.6 gemacht und Schwarz ist mit 3 dazwischen gegangen. Da das Außenatari in Dia. 6.7 mit dem *Miai* von A und B katastrophal ausgeht, kann Weiß sich nur in Dia. 6.8 erniedrigen lassen oder in Dia. 6.9 das ursprüngliche *Kosumi* hergeben.

Die Partieselquenz zeigt Dia. 6.10 der Vollständigkeit halber. Die ist etwas verwirrend, weil beide des anderen Plan nicht folgen wollten und *Sente* für 17 wichtig war.

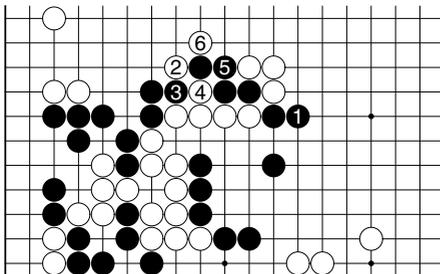


Dia. 6.9

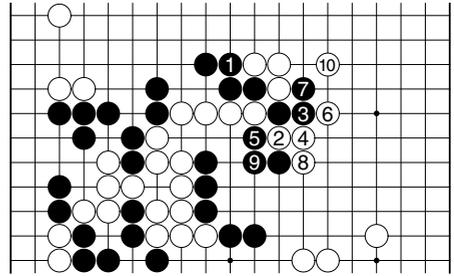


Dia. 6.10

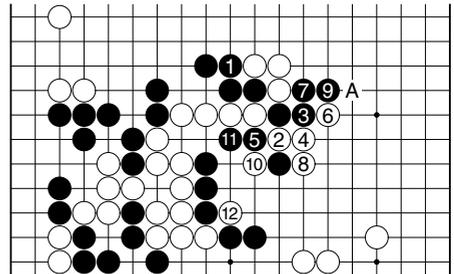
Lösung 7: Das erste Problem in dieser Stellung ist, dass sich die Leiter auf in Dia. 7.1 für Weiß ausgeht. Für das andere muss man genauer hinschauen: Nachdem Weiß sich in Dia. 7.2 rausgequetscht hat, ermöglicht 8 das Netz mit 10. Und 8 ist *Sente*, weil mit 12 in Dia. 7.3 die anderen Schnittsteine futsch sind. (Theoretisch gibt es ein *Ko* – bitte selber suchen –, aber Weiß würde ein *Ko* locker gewinnen.) Deswegen hat Schwarz den Wunderzug in Dia. 7.4 vorbereitet. Dieser Stein steht dann im Weg



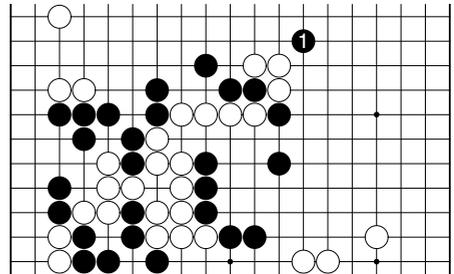
Dia. 7.1



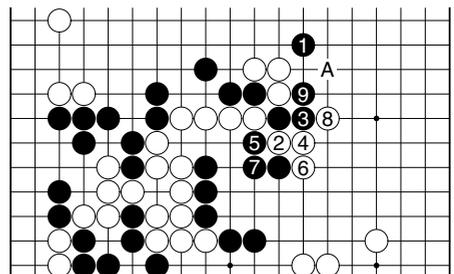
Dia. 7.2



Dia. 7.3



Dia. 7.4



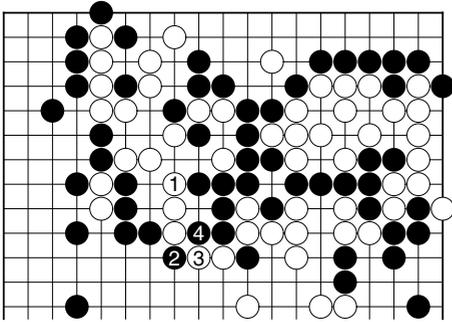
Dia. 7.5

für die Leiter von Dia. 7.1 und auch das Netz auf A in Dia. 7.5 ist weg. Also verstirbt so die ganze weiße Gruppe auf wundersame Weise ...

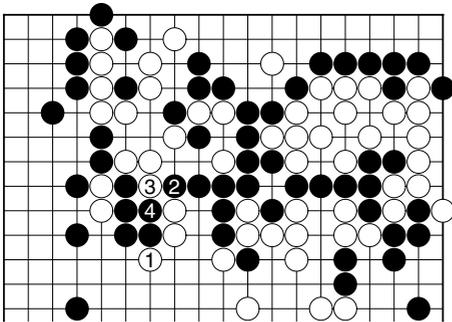
Lösung 8: Verbindet Weiß in Dia. 8.1, packt Schwarz alles ein. Und ein Zug außen in Dia. 8.2 lässt den inneren Schnitt offen. Gibt es einen Ausweg?

Natürlich gibt es den – es ist der strategische Selbstmord in Dia. 8.3! Schwarz kann hier nur brav in Dia. 8.4 antworten und mit dem Hane 3 geht Weiß raus und der Schitt bei A ist keiner mehr, da er in einem Selbsttari münden würde.

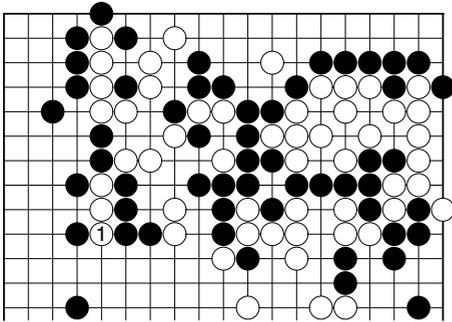
Ich erlaube mir anzumerken, dass man andere Sachen wie z. B. Dia. 8.5 gar nicht rechnen muss. Selbst wenn es für Schwarz funktioniert, bohrt Weiß mit 5 durch. Da Weiß mit A zwei Augen androht, ist das Sente für ihn und nach einem Zug auf B wechseln gute 60 Punkte den Besitzer – mehr, als die Gruppe wert ist.



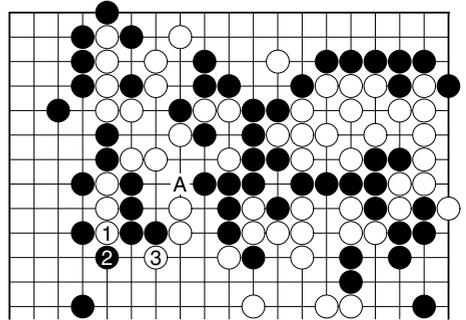
Dia. 8.1



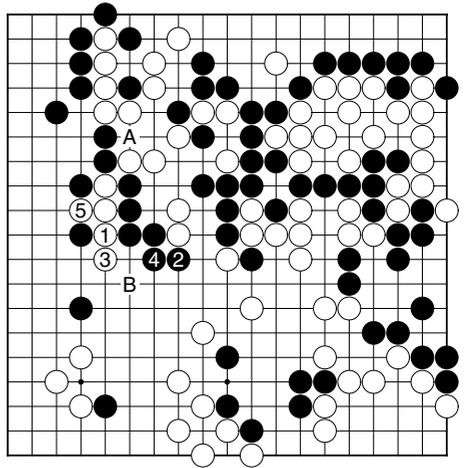
Dia. 8.2



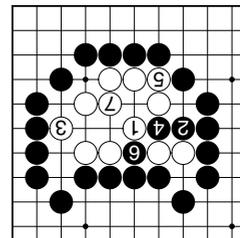
Dia. 8.3



Dia. 8.4



Dia. 8.5



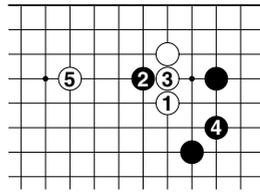
Lösung zur Kindersseite

Die kommentierte Bundesligapartie (31)

Partie: Saison 2019/20, 1. Liga, 2. Spieltag, Brett 1
Weiß: Lu Ji 5d (Roter Stein Nürnberg)
Schwarz: Jonas Welticke 6d (Tenuki Bonn)
Komi: 7
Ergebnis: 245 Züge. Schwarz gewinnt mit neun Punkten.
Kommentar: Viktor Lin 6d und LeelaZero 58d

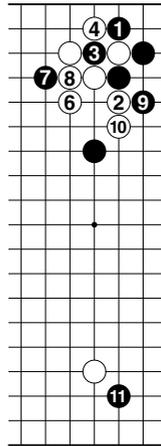


Wer schon mal gegen Jonas gespielt hat, kennt wahrscheinlich seinen irritierenden Stil und seine merkwürdigen Denkweisen und hat womöglich noch dazu gegen so etwas verloren. Mithilfe von Technologie darf ich euch jetzt zeigen, wie schlecht seine komischen Züge sind und – Gott behüte – ob sie überhaupt schlecht sind. Anhand des Graphen sehen wir, dass es in dieser Partie im Mittelspiel dramatisch zugeht. (Sein Gegner hat mich übrigens die



Dia. 1

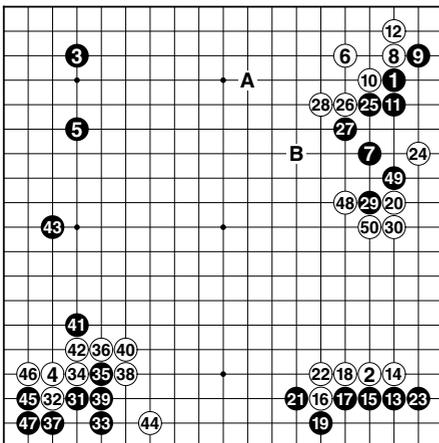
Runde davor souverän plattgemacht.) Wen mein Gelaber zur Eröffnung nicht interessiert, möge bitte die ersten 50 Züge überspringen – hier geschieht nichts Partieentscheidendes und manche Sachen verstehe ich selber nicht.



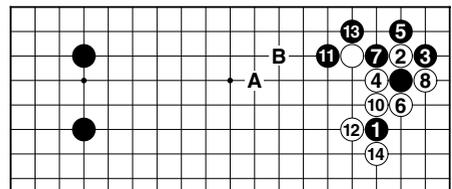
Dia. 2

Gleich bei Zug 7 sehen wir einen ungewöhnlichen Zug. Laut meinem Leela verliert er nur 2,5 %, also eigentlich total spielbar. Bis 12 (Weiß 52 %) hat hingegen Weiß mehr % liegengelassen. Dia. 1 (Weiß 60 %) wird stattdessen vorgeschlagen. Aus irgendeinem Grund ist Dia. 2 (Schwarz 51 %) besser für Schwarz als die Partie. Verstehe ich nicht ...

Mal schauen: Angenommen, Schwarz spielt den Meta-Zug 1 in Dia. 3, hier sollte Weiß auch nicht einfach so die gezeigte Sequenz spielen (Weiß 50 %), sondern sich stattdessen auf A oder B ausbreiten (Weiß 56–57 %). Niemand



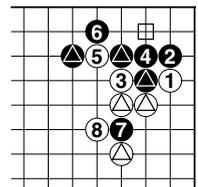
Figur 1 (1–50)



Dia. 3

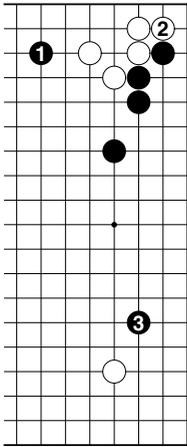
spielt heutzutage Schwarz 5 auf 6: Weiß 58%. So ein Eck-Ponnuki scheint doch recht mächtig zu sein.

Weil es mich interessiert hat, habe ich mit Leela in



Dia. 4

Amateurpartie



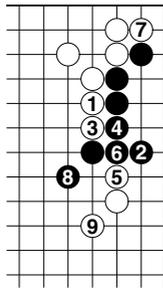
Dia. 5

Außerdem mag Leela statt 12 eine Ausbreitung auf A (Weiß 55 %) lieber, weil 1 in Dia. 5 Sente ist. Schwarz 13 in der Partie scheint auch ok zu sein, obwohl Weiß die geile Ausbreitung auf 20 kriegt. Sowohl Leela als auch Jonas haben keine Angst um die Gruppe.

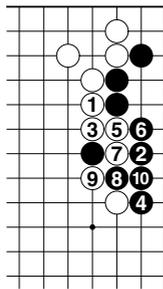
Mit 24 startet Weiß eine Sequenz, die in Gote ausgeht. Leela möchte lieber links unten ein Shimari machen. (Wenn lokal, dann Dia. 6. Und Schwarz würde statt 4 die komische Sequenz Dia. 7 machen – vielleicht wegen besserer Chance auf Sente?) Bei 30 hat Weiß noch eine Möglichkeit, in Dia. 8 (Weiß 57 %) Sente zu kriegen.

Und weil Weiß mit 30 anscheinend schon lasch war, soll Schwarz in Dia. 9 (Weiß 54 %) weiterpressen. Denn wenn Schwarz in Dia. 10 (Weiß 51–52 %) Hane macht, kann

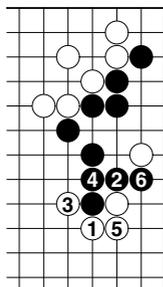
Dia. 4 Tewari betrieben, ausgehend von der Stellung mit den Dreieckssteinen (Weiß 50 %): Die Abtäusche sind natürlich alle schlecht, doch am Ende steigt Weiß mit 58 % aus. Der Abtausch Gefangener-gegen-Quadratstein ist der einzige Unterschied zu Dia. 3 und macht einen überraschend großen Unterschied aus.



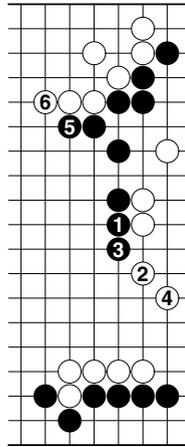
Dia. 6



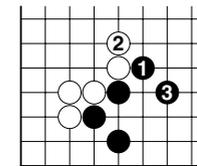
Dia. 7



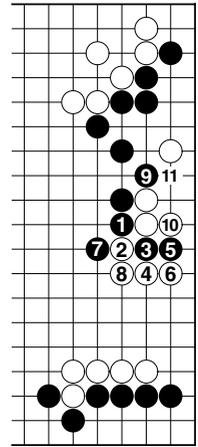
Dia. 8



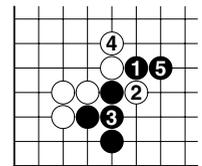
Dia. 9



Dia. 11



Dia. 10

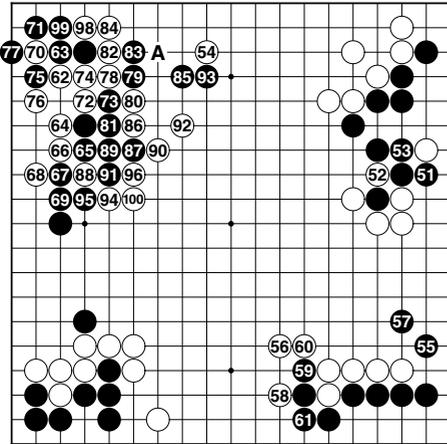


Dia. 12

Schwarz cool opfern – am Ende kann Schwarz 11 oder links unten spielen.

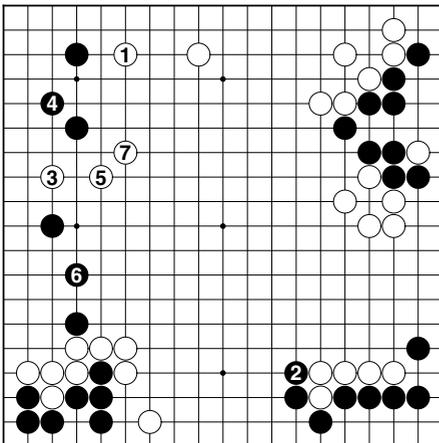
Kommen wir nun zu 31 und 33 ... Mit Entsetzen stelle ich fest, dass diese Augenkrebs-Kombo (Schwarz 40 %) nur 4 % schlechter ist als ein normaler Anspieler (6 % schlechter als Dia. 9). 37 ist auch nur ein 3%-Drop (mit Dia. 11 oder 12 bleibt Schwarz bei 40 %). Also ist die Sequenz bis 47 eine Einbahnstraße. In der Eröffnung hat Schwarz also echt gut gespielt, auch wenn seine Züge nicht so konventionell sind. Weiß hat auch recht solide auf ungewohnte Situationen reagiert. In Zukunft muss ich wohl aufpassen, mich nicht von Jonas' komischen Zügen einullen zu lassen.

Tatsächlich macht Weiß mit 48 den ersten nennenswerten Fehler (- 11%). Den Stein auf 24 abzuschneiden ist schon recht fett. Leela schlägt B vor (verstehe ich nicht – Schwarz macht darauf Tenuki) oder 50, um vermutlich Dia. 9 zu vermeiden. Mit einem ausgeglichenen 50/50 gehen wir nun in Fig. 2 über.

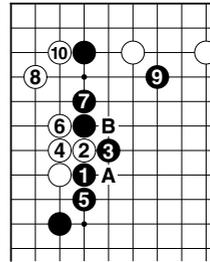


Figur 2 (51–100)

55 (-5%) soll auf A ausbreiten. 56 (-5% zurück) soll auch auf 83. Dasselbe spuckt mir Leela für 57 und (nach den Abtuschen 58–61) 62 auch aus. Vermutlich liegt das daran, dass Schwarz auch mit noch einem Zug das weiße L unten rechts nicht fangen kann. Und wenn Schwarz das mit dem überübernächsten tut, hat Weiß währenddessen den Rest des Brettes erobert. Dia. 13 wird mir vorgeschlagen, sollte Schwarz mit 2 beharren. Das Kosumi 4 ist auch eine interessant langsame Form. Wenn Schwarz stattdessen Dia. 14 spielt, lebt Weiß sehr gemütlich.



Dia. 13

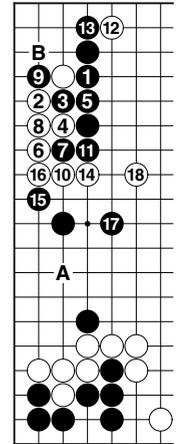


Dia. 14

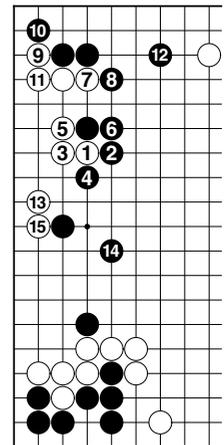
Mit 62 (-8%), soll auf 83) fängt das ganze Drama an. Ich find den Zug eigentlich ganz cool: Also, Schwarz 63 (Schwarz 44%) soll laut Leela in Dia. 15 (Schwarz 53%) oben blocken. Die Kombo 2 und 4 ist eine coole Fortsetzung, die wir uns merken können. Und das Resultat sieht in diesem Fall eigentlich ganz ok für Weiß aus: Weiß ist in das Gebiet eingedrungen und Schwarz hat zwei Gruppen, auf die Weiß sofortige Drohungen hat. Ich weiß nicht, wieso Leela hier jammert, also hab ich es mal länger laufen lassen ...

Auf Schwarz 63 in der Partie hat Weiß den Superanleger in Dia. 16. (Deswegen macht Weiß 64 in der Partie wieder -8%.) Wer soll schon auf sowas kommen?

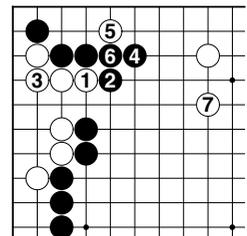
In der darauffolgenden Sequenz spielen beide suboptimal. Die einzige Kritik, die ich verstehe und mit euch teilen möchte, ist der Reihenfolgenfehler bei Zug 72. Schwarz soll



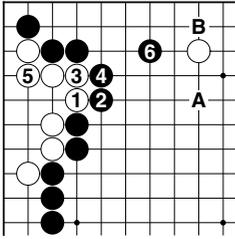
Dia. 15



Dia. 16



Dia. 17



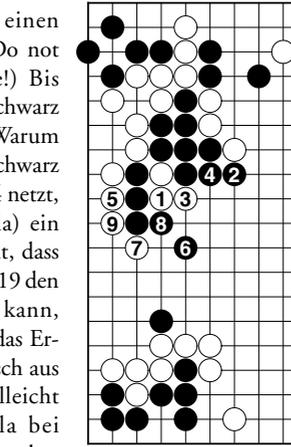
Dia. 18

in Dia. 17 (Weiß 54 %) so anfangen und nicht andersrum in Dia. 18 (Weiß 45 %); wenn Weiß wieder auf A springt, hat Schwarz (mindestens) besseres Endspiel bei B.

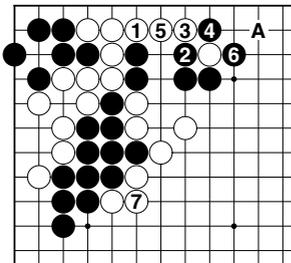
Das ist aber in dieser Partie irrelevant, weil

Schwarz mit 75 einen „Jonas“ macht. (Do not try this at home!) Bis Schwarz 85 hat Schwarz nur mehr 25 %. Warum Schwarz mit 91 (Schwarz 10 %) nicht auf 94 netzt, ist mir (und Leela) ein Rätsel. Leela meint, dass Weiß auch in Dia. 19 den Stein rausziehen kann, wenn er möchte; das Ergebnis sieht komisch aus und das liegt vielleicht daran, dass Leela bei extremen Siegeswahrscheinlichkeiten lasch bzw. Overplays spielt.

Bei 100 hat Weiß mit Dia. 20 eine sicherere Option. Selbst wenn Weiß Schwarz einen Stein fangen lässt, kann Weiß noch mit A nerven, nachdem sich Schwarz um den Klumpen links gekümmert hat.

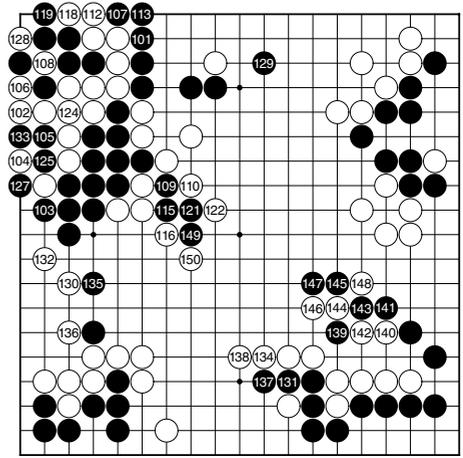


Dia. 19



Dia. 20

Figur 3 ist schnell zusammengefasst: Schwarz versucht verzweifelt, Weiß in Ko zu fangen, und läuft ein paar Mal mit einer Suizidleiter als Ko-Drohung. Weiß gewinnt das Ko und behält auch die Leiter. Dia. 21 (Weiß 99%) zeigt einen Moment aus dem Ko. Wir sehen, dass das Ko für Schwarz sehr



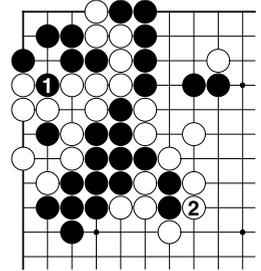
Figur 3 (101–150)

111, 117, 123 schlagen 108; 114, 120, 126 auf 108

anstrengend ist – Weiß kann, wenn er möchte, einmal wegbleiben und es wäre immer noch Ko.

Und dann patzt Weiß einige Züge später mit 148 (- 30 %). Auf einmal hat sein Gegner wieder 31 %.

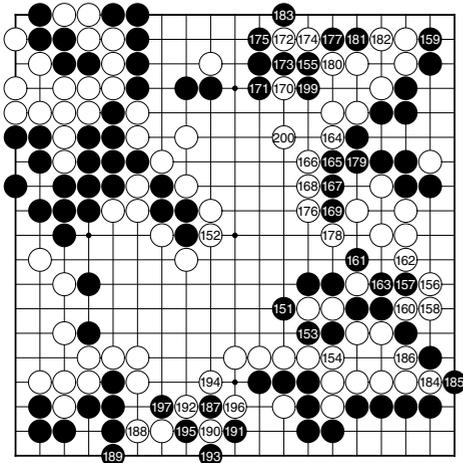
Jetzt zählen kleine Fehler mehr und Weiß macht mehr von denen als Schwarz. Der erste ist, dass Weiß mit 154



Dia. 21



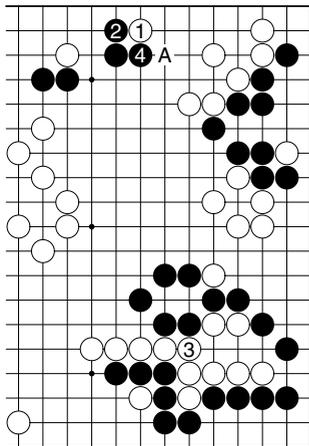
BUNDESLIGA



Figur 4 (151-200)
198 auf 190

(Weiß 53%) den Abtausch in Dia. 22 (Weiß 69%) vergessen hat. Ohne diesen Abtausch hat Schwarz in der Partie direkt auf A springen können. Wenn Schwarz den weißen Zug ignoriert, geht er in Dia. 23 drauf.

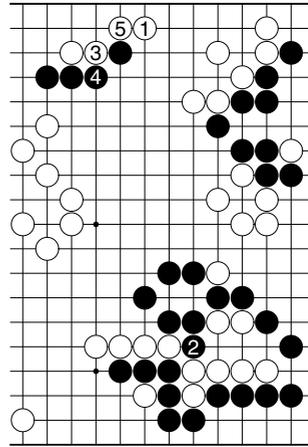
Dann folgt ein unnötiger Abtausch mit Weiß 162 (- 13 %). Ich habe sehr lange gebraucht, bis ich verstanden habe, warum er so schlecht ist. Mit dem markierten Stein in Dia. 24 kann Weiß das Auge bedrohen. Das Zickzack im Graph zwischen 166 und 176 hat auch mit (meiner Meinung nach) kleinen Abtäuschen



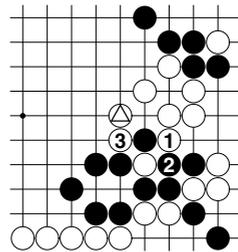
Dia. 22

zu tun. Go ist halt so schwierig ... :-)

197 ist der letzte Wendepunkt: Schwarz hätte das Ko einfach decken können. Weiß hat sich aber nicht besonders angestrengt, Ko-Drohungen zu finden, also war die



Dia. 23

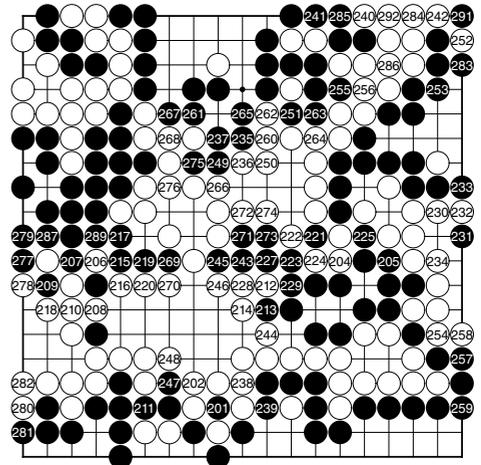


Dia. 24

Chance mit 202 wieder weg.

Tja, so leicht ist eine Partie verspielt! Alles in allem hat Schwarz bis auf den verrückten Plan mit 75ff nur wenige wirklich schlechte Züge gemacht. Dieser Plan war dafür

dermaßen an den Haaren herbeigezogen, dass die Partie mit einem Schlag hätte vorbei sein sollen. Das passiert dem Jonas öfter, so kommt es mir vor. Glück gehabt, dass Weiß die Leiter vergessen hat ...



Figur 5 (201-293)
203 deckt; 226 auf 221; 288 auf 209;
290 deckt unter 206; 293 auf 252

Deutschlandpokal 2019

Zwischenstand nach 11 von 14 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (84 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	J	SN	BO	HB	S	Summe
1 Wiese, Sascha	2k	2	-	-	4	-	2	-	-	4	-	-	12
2 Mex, Gerhard	1d	2	2	2	-	0	0	0	0	0	2	-	8
3 Pittner, Thomas	1k	-	-	5	0	-	2	0	1	-	-	0	8
4 Wandel, Lukas	1d	4	-	-	2	-	2	0	-	-	0	-	8
5 Ulbricht, David	2d	-	-	-	0	-	-	0	-	6	-	-	6
6 Erichsen, Thore-von	2d	-	-	-	-	4	-	2	-	-	-	-	6
Lewerenz, Bernd	2d	-	-	2	-	-	-	-	4	-	-	-	6
8 Hensel, Rainer	1k	3	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	5
9 Meyer, Jürgen	1d	0	-	-	1	-	-	-	-	3	-	-	4
10 Andernach, Björn	2k	-	-	-	2	-	-	-	-	2	-	-	4
Chamot, Pierre-Alain	1k	2	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	4
Cinar, Emre	1d	4	-	-	0	-	-	-	-	-	-	-	4
Nagel, Nikolai	2k	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	2	4
Splettösser, Peter	2d	4	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	4
Xing, Yuze	2d	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	2	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (114 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	J	SN	BO	HB	S	Summe
1 Würfel, Tim Robert	4k	4	-	0	0	-	2	-	-	0	4	-	10
2 Bensel, Naomi	7k	-	-	-	-	-	-	4	-	4	-	-	8
3 Limbach, Yvonne	4k	1	-	0	0	-	-	5	0	-	-	-	6
4 Klupsch, Christina	7k	4	-	2	0#	-	-	-	-	0	-	-	6
5 Dittberner, Markus	6k	2	-	-	4	-	-	-	-	0#	-	-	6
6 Sörensen, Horst	8k	-	-	4	-	-	-	-	2	-	-	-	6
Vagedes, Jutta	9k	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	6
Witten, Helmut	4k	-	-	-	2	-	4	-	-	-	-	-	6
9 Pak, Lev	6k	-	-	4	-	-	1	-	-	-	-	-	5
10 Herwig, Max	8k	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	5
Reimann, Matthias	8k	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	5

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (54 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	J	SN	BO	HB	S	Summe
1 Ackermann, Martin	13k	2	2	-	3	-	3	2	-	-	-	-	12
2 Weber, Timo	10k	0	-	2	2	-	0	-	-	2	4	-	10
3 Link, Jochen	12k	4	-	-	2	-	-	-	-	-	4	-	10
4 Salmen, Peter	15k	2	-	-	0	-	4	-	-	1	-	-	7
5 Breitenbauch, Gudrun	10k	0	-	2	-	-	-	-	2	-	2	-	6
6 Schulte, Anna-Lena	10k	2	-	-	2	-	-	-	-	2	-	-	6
7 Igel, Carsten	13k	2	-	-	1	-	2	-	-	0	-	-	5
8 Bros, Manuel	10k	3	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	5
9 Bachmann, Manuel	11k	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-	-	5
10 Hebsacker, Hannah	10k	0	4	0	0	-	-	0	0	0	0	-	4
Ramacher, Iris	16k	0	-	4	0	-	0	0	-	0	-	0	4

Kürzel:

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

Gewertete Pokalturniere 2019:
Essen, Erding, Hamburg, Recklinghausen, Erlangen, April, Hannover, Jena, Schwerin, Bochum, Bremen, Stuttgart

Ausstehende Pokalturniere 2019:
Frankfurt, Berlin, Kassel

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

Georg Ulbrich

Kids- & Teenspokal 2019

Dieser Pokal soll alle Kinder und Jugendlichen, die Go spielen, ermutigen, auf Turnieren zu spielen und Punkte zu sammeln. Auch in diesem

Ihr könnt Euch natürlich auch direkt bei uns anmelden, schreibt uns bitte den Namen, das Geburtsjahr und am besten, auf welchen Turnieren Ihr gespielt habt.

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

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

		U12				
Pl.	Name	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte	
1	Zhang Miles	16k	13k	5	13	
2	Pittner Arwen	14k	13k	8	12	
3	Bauer Camilo	15k	14k	6	9	
4	Zhang Shukai	2d	2d	5	8	
5	Xing Yuze	1d	2d	5	7	
6	Chen Luxian	16k	14k	2	6	
7	Zhang Luka	19k	19k	2	6	
8	Marz Leopold	25k	20k	4	6	
9	Pittner Lena	25k	28k	6	6	
10	Kobayashi Riku	6k	6k	4	5	

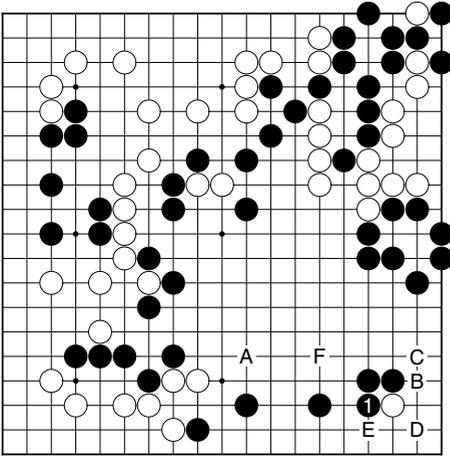
		U18				
Pl.	Name	Anfang	Aktuell	Turniere	Punkte	
1	Pittner Arved	4d	4d	13	33	
2	Donle Isabel	1k	1k	12	24	
3	Li Shizhao	4k	3k	7	17	
4	Hebsacker Hannah	10k	9k	7	13	
5	Marz Ferdinand	6k	6k	5	11	
6	Zhou Wendi	15k	15k	3	8	
7	Cinar Emre	1d	1d	3	7	
8	Schomberg Jan	7k	7k	4	7	
9	Dohnke Timon	19k	18k	2	6	
10	Tu Jakob	5k	5k	2	5	

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!



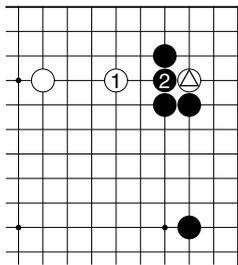


Dia. 2

wenig! Schwarz beschäftigt sich in Nachhand mit einer Leiche. Aber Kageyama findet das toll. Er führt aus: „Am Ende zeigt sich immer nur die Grundsatztreue der Berufsspieler.“

Aus heutiger Sicht erscheint es geradezu tragikomisch, dass er den interessanten Zug auf A sieht und ihn ausdrücklich als falsch bezeichnet. Der Zug sei „nicht Fisch, nicht Fleisch“, würde das Aji nicht beseitigen und wäre eben ein Amateur-

zug. Aber A ist recht sicher viel besser als der angeblich so tolle Zug auf 1.

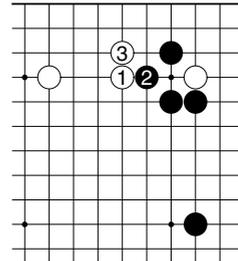


Dia. 3

auf dieser Welt gibt! Wie kann irgendjemand erwarten, eine hart umkämpften Partie mit einem so schwerfälligen Zug wie 2 zu gewinnen. Das will ein Top-Profi sein?“ Aber wie in Beispiel 1 streut er schon in den nächsten Zeilen erneut Asche auf sein Haupt und erläutert, dass 2 eine schöner stiller Zug sei, genau so,

wie ihn Berufsspieler lieben. Aber auch hier ist seine erste Intuition gut! Der Zug ist potentiell schwerfällig und ja, auch mir scheint er nicht gerade die Lust auszustrahlen, über Alternativen überhaupt

nachzudenken. Schwarz könnte z.B. wie in Diagramm 4 versuchen, Sente zu erobern. Wer weiß schon genau, ob das nun besser ist, oder nicht.



Dia. 4

Als Alternative zu den als Grundlagen des Go-Spiels geprägten stillen Züge (Honte), die Felix Heisel so schön mit „genaue Züge“ übersetzt, fällt mir das Motto ein: Nimm alles mit, was du bekommen kannst! Und wie immer in letzter Zeit habe ich das Gefühl, das es im Go eben keine steinharten Grundlagen gibt, sondern immer wieder ein Abwägen und Gewichten in Anbetracht von konkreten Stellungen vorgenommen werden sollte.

Kageyama versucht in seinem Buch, 10 Beispiele zu geben, in denen der genaue Zug auch der Beste sei. Genau diese Beispiele entpuppen sich heute für mich als relativ. In zwei Beispielen ist seine geplante Lösung vermutlich auch der beste Zug, in zwei anderen wohl eher nicht und in den restlichen Problemen ist es vermutlich Geschmacksache, ob man die genauen Züge wählen möchte oder aktivere vorzieht.⁵

Obwohl Kageyama ausdrücklich versucht, Beispiele zu konstruieren, in denen der genaue Zug richtig sein soll, ist es auch hier wie in

⁵ Bisher habe ich die Stellung mit Leela analysiert, um mir eine Meinung zu bilden. Wenn es sich anbietet, werde ich hierzu einen Profi befragen, wie man das heute sieht. Beim Analysieren habe ich immer versucht, Stellungen zu erzeugen, in denen nur lokale Züge zu Kageyamas Beispielen gut waren und versucht zu ermitteln, wann welche lokalen Züge in Frage kommen. (In Beispiel 1 und B7 stimme ich ihm auch nach einer Leela-Analyse eher zu, in B2 und B3 eher nicht, in B4 kann ich mich nicht entscheiden. B5, 8, 9 und 10 sind für mich klar: Kageyama hat in 5 und 9 eindeutig Recht und liegt in 8 und 10 recht sicher falsch. Aber hey, Leela, Kageyama und vor allem auch ich könnten in allen Fällen falsch liegen! Theoretisch sogar in denen, in denen wir uns einig sind...

echten Partien: Manchmal ist es wichtiger, Aji zu beseitigen, manchmal ist es geboten, mehr zu wollen und aktiver zu spielen. Wenn das eine oder andere immer richtig wäre, würde das Go-Spiel einen seiner mystischen Reize verlieren.

Eigentlich wollte ich mit diesem Schlusssatz meine Überlegungen beenden, aber meine Gedanken kommen noch nicht zur Ruhe. Wie oft ist es wohl so, dass ich einer Gruppe glaube, einfach weil es doch meine Gruppe ist? Weil man das eben so macht! Weil es unprofessionell ist, etwas anderes auch nur in Erwägung zu ziehen? Kageyama wirkte auf mich in der englischen Übersetzung vor zwanzig Jahren gänzlich überzeugt, so als habe er alle Zweifel beseitigt und wisse, was gutes Go sei. Und obwohl ich damals sehr mit meinen anders lautenden Gefühlen kämpfen musste, habe ich versucht, mein Gefühl, was richtig sei, zu korrigieren. Ich hätte niemals gewagt, Kageyama zu korrigieren. Wieso eigentlich? Und warum gelingt es einem Profi nicht einmal bei angeblichen Grundlagen, etwas eindeutig Richtiges zu schildern?

Eventuell dreht uns der amateurhafte Profi noch aus dem Grab eine lange Nase und das Buch war seine Art zu schreiben, dass er es damals schon besser wusste als die Profis. Kann es sein, dass er einfach nicht mehr aufschreiben durfte, dass er im ersten Diagramm auch A gezogen hätte und froh war, dass sein Gegner den Zug nicht gespielt hat? Kann es sein, dass er trotz der anscheinenden Selbstkritik mehr von seinen Nebensätzen⁶ überzeugt war als von seiner angeblichen Überzeugung, die er als offizieller Profi ja haben musste, um dazuzugehören?

Aber den Schluss soll dann doch ein möglicher Honte-Zug bilden. Der beste Zug in Diagramm 2 könnte es sein, einen Stein zu 100% zu schlagen, weil ein Ponuki in der Brettmitte eben doch 30 Punkte wert ist.⁷

⁶ Ein schönes Beispiel findet sich auf Seite 33 zum obigen Diagramm 2: „Wenn ein Profi so gut rechnen kann, sollte er dann nicht Weiß B und so weiter ausgelesen haben?“ War ich mir vor zwanzig Jahren überhaupt zu Recht sicher, dass Kageyama der Zug 1 wirklich überzeugt hat?

⁷ Aber wir schlagen einen Stein, den der Gegner auch retten könnte, und nicht einen, der bereits tot ist.

Impressum DGoZ 5/2019

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.dgoz.de/dgoz, Email: dgoz@dgoz.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Hartmut Kehmann, 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; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste: Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Uwe Anske, Kalli Balduin, Nicole de Beer, Naomi Bensel, Wilhelm Bühler, Gunnar Dickfeld, Norbert Jendrusch, Michael Kraft, Hubert Marischen, Michael Marz, Klaus Petri, Marc Oliver Rieger, Benjamin Teuber

Fotos: 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, Schulz, 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 6/2019:

Mittwoch, der 11.12.2019

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

Ein Bericht von der EGF-Sitzung von Michael Marz

Nachdem sowohl schon überarbeitete Protokollversionen und ein Bericht auf der EGF-Seite öffentlich sind, wollte ich auch meine subjektiven Eindrücke der Sitzung schildern. Ich war von der Sitzung ziemlich enttäuscht, vor allem davon, dass im Vorstand doch einige Fehler gemacht worden sind, die leicht vermeidbar gewesen wären.

Zunächst mal war der Zeitpunkt der Versammlung mit dem ersten Kongressmontag äußerst ungünstig gewählt. Früher lag die Sitzung am „mittleren Wochenende“, so dass man eine Woche Zeit hatte, sich mit anderen Funktionären auszutauschen und das ein oder andere vorab zu klären, EM-Kandidaten zu suchen usw. Das war in den vergangenen Jahren mit den dienstäglichen Sitzungen kaum noch und in diesem Jahr komplett unmöglich. Ich hoffe sehr, dass der Vorstand hier doch einsichtig wird und den Termin zukünftig wieder auf einen angemessenen Zeitpunkt verlegt.

Zudem fand die diesjährige EGF-Versammlung in einem der schlimmsten Veranstaltungsräume statt, die ich je vorgefunden habe. Es gab zwar Tische, die aber nicht ausreichten, und einige Delegierten befanden sich in der zweiten oder dritten Reihe, teilweise saßen Leute auch hinter einer Säule. Da im Rahmen der Sitzung auch nicht festgestellt wurde, welche Länder überhaupt mit wie vielen Stimmen vertreten waren, und da einige Vertreter keine Flagge erhalten hatten – mindestens mal UK war „brexited off the EGF“ –, konnte die endgültige Stimmensituation erst dem Protokoll entnommen werden – und auch dort war sie zunächst falsch. Was mich zu meinem „Lieblingsthema“ bringt: Abermals kam die EGF ihrer Pflicht nicht nach, die Mitgliederzahlen der einzelnen Verbände zu veröffentlichen und Anträge, Befürwortungen und Ablehnungen des Vorstands zu rabattierten Mitgliedschaftsbeiträgen vorzulegen. Weder vor noch auf der Sitzung und auch bislang ist nichts im Nachhinein gekommen. Es soll wohl aber einige Länder geben, die nicht den Mindestbeitrag an die EGF bezahlt haben, und ich vermute, dass dies von den anwesenden Vertretern Kroatien, Irland und Portugal waren (von letzterem weiß ich es). Wie gesagt, der Vorstand hat dazu noch Aufklärung angekündigt.

Aus den verschiedenen Berichten der Vorstandskommissionsmitgliedern habe ich mir folgendes notiert, was für die Go-Allgemeinheit in Deutschland am ehesten von Interesse ist:

- Ab nächstem Jahr soll es wieder regelmäßig eine Damen-Amateur-WM geben, zu der jedes Land eine Vertreterin entsenden darf.
- Die IGF weist darauf hin, dass es vom 6.-8.10. einen Lehrerworkshop mit Lehrerlehrern aus Asien in Europa geben soll. (Bericht in dieser DGoZ).
- Zusätzlich zur Paar-EM soll es 2020 in Japan ein Paar-Go-Vorgabeturnier geben, zu dem jedes Land ein Paar entsenden darf. Die Vorgabe soll sich aus dem Pandanet-Rating der Teilnehmer berechnen.
- Auf meine Nachfrage räumte der EGF-Präsident ein, dass zu einer Verlängerung des bald auslaufenden CEGO-Programms und der damit verbundenen Geldflüsse noch keine Verhandlungen geführt worden seien, da aber etwas getan werden müsse.
- In Malta und Algerien wurde je ein Go-Spieler gesichtet. Die EGF betont aber, dass sie trotz einiger afrikanischen Länder mit Beobachterstatus (z.B. Südafrika, Marokko) kein Verband für Europa und Afrika sein oder werden möchte.
- In diesem Jahr findet das Seidenstraßenturnier, welches bisher immer in Asien war, in Wien statt.
- Der Beitrag der Teilnehmer an der EGF-Akademie soll von 20 Euro pro Monat pro Teilnehmer erhöht werden. Ich erwähnte das, weil mir gar nicht klar war, dass es so einen Beitrag gibt, und ich halte es für die Pflicht des DGoB, diesen für unsere Teilnehmer zu übernehmen. FS Nachwuchs, bitte übernehmen!
- Die EGF-Beraterin berichtete von den gescheiterten Versuchen der Zusammenarbeit mit dem belgischen Orga-Team. Dies führte im Verlauf der Sitzung zu einer Diskussion (ohne konkretes Ergebnis) darüber, inwiefern Ausrichter zur Kooperationsbereitschaft in die Pflicht genommen werden sollten.

Keine Berichte gab es von der Turnier- und Regelkommission sowie von der Ratingkommission. Der im offiziellen Protokoll vermerkte Rücktritt von Aldo Podavini wurde auf der Sitzung nicht verkündet, sondern erfolgte erst nach der Sitzung per Mail von Aldo.

Und zu einigen Kommissionen sind nicht mal dem Vorstand alle Mitglieder bekannt. So berichtete Jana Hricová davon, dass Jörg Sonnenberger Mitglied einer Kommission sei – ich habe trotz Nachfrage leider nicht verstanden, in welcher genau – im Protokoll taucht er trotz meines diesbezüglichen Hinweises jedoch nicht auf.

Ach ja, die EGCC-Kommission berichtete, dass sie nicht berichten werde. Warum das so geheimnisvoll vorgetragen wurde, erschließt sich mir nicht, da es hier schon mehr als nur Gerüchte gibt: lifein19x19.com/viewtopic.php?f=47&t=16684

Das große Thema dieser Sitzung waren die Finanzen. Als Aufgalopp wurde der Rücktritt der bisherigen Finanzprüfer vor Prüfung der Kasse bekannt gegeben



Kein schöner Raum bei der EGF-Sitzung

und der Vorstand hat sich selbst neue Kassenprüfer ausgesucht. Hat ein Geschmäcke, aber da einer der Prüfer der mir gut bekannte und absolut vertrauenswürdige Jan Rüten-Budde war, konnte ich damit sehr gut leben. Beide Prüfer wurden quasi im Nachhinein

auch durch die Versammlung legitimiert und auf deren Empfehlung erfolgte auch die Entlastung des Vorstands.

Viel problematischer war dann aber der Etat und sehr problematisch war in diesem Kontext, dass die schlimmen Zahlen erst zur Sitzung und nicht vorher präsentiert wurden. Voraussichtlich wird die EGF das Jahr 2019 mit einem Minus von über 42.000 Euro abschließen und darin sind 10.000 Resteuro aus dem „Google-Budget“ (von Google gestiftete Prämie für den AlphaGo-Erfolg, der innerhalb von drei Jahren auszugeben war) noch gar nicht mitgerechnet. Es soll noch ein detaillierter Finanzplan erfolgen, aus dem dann erst ersichtlich ist, welche Kosten z. B. von CEGO durchgereicht werden und welche tatsächlich an der EGF hängen bleiben, als außergewöhnliche Zahlungen, die sich nicht wiederholen werden, wurden aber je 9.000 Euro für das Seidenstraßenturnier in Wien (findet später wieder in

Asien statt) sowie für das Transatlantikmatch mit den USA (findet 2020 nur statt, wenn ein Sponsor gefunden wird) genannt. Ein kleiner Teil der Unterdeckung ist bestimmt auch darin begründet, dass die EGF ihre Mitgliedsbeiträge nicht ordentlich eintreibt. Überprüfen konnte ich das anhand noch fehlender Daten allerdings nicht. Da die EGF Rücklagen hat, ist das sicher verschmerzbar und das geplante Minus für 2020 liegt bei nur noch 13.000 Euro. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang,

dass der Etat mit mehr Enthaltungen als Ja-Stimmen und sogar Gegenstimmen angenommen wurde.

Der Punkt Anträge war dann ziemlich kurz. Der „Mindeststratingantrag“ wurde an eine neu gegründete

Kommission unter Leitung von Toby Manning weitgereicht, die für die nächste Sitzung mit der European Go Database (EGD) abgestimmte, umsetzbare Vorschläge erarbeiten soll.

Falls einer der Leser Lust hat, daran mitzuarbeiten, kann er sich gerne bei mir melden. Ein russischer Antrag zur Einrichtung einer Anti-Betrugskommission vor allem bei Internetspielen kam viel zu kurzfristig. Da aber der Vorstand auch ohne Mitgliederversammlung Kommissionen einrichten darf, hat er sich das Thema zur weiteren Prüfung vorgenommen. Und schließlich hat sich noch das Twitch-Team präsentiert und dafür geworben, in möglichst vielen EGF-Ländern eingesetzt zu werden.

Danach kam es zu den Kongressen. Belgien bestätigte, einen minimalen Kongress „We deliver on tournaments - no singers, no dancers“ durchzuführen. Für Kamjanez-Podilskij laufen die Vorbereitungen wie geplant. Für die Anreise sollen aus Lemberg und Kiew Busse angeboten werden. Und da wohl einige Deutsche sehr zögerlich sind: Ich habe bei diesem Kongress ein gutes Gefühl! Ich war auch im letzten Jahr in der Ukraine (Kiew) und fühlte mich absolut sicher und willkommen. Der Ort scheint mir gut gewählt zu sein und bis auf die wahrscheinlich etwas längere Anreise sehe ich nichts, was einem Besuch dieses Kongresses entgegen steht. Zumal EU-Bürger für die Ukraine kein Visum benötigen.

Eine ähnliche Empfehlung kann ich leider zu 2021 nicht abgeben, da es keinen einzigen Bewerber gab. Es liegt am Vorstand, da jetzt mit den Verbänden Gespräche zu führen.

Zu den kleinen EMs: Zwar schwärmte Martin in seinem Bericht davon, wie viele EGF-Turniere es nun gibt: die üblichen „kleinen“ EMs, dazu die Profi-EM, den Grand Slam, das Grand-Prix-Final usw., aber auch hier übertrifft die Zahl der Turniere

die Zahl der Kandidaten zur Ausrichtung deutlich. Für 2019 erinnere ich die Termine, die teilweise auch erst seit kurzem feststehen:



Xiaocheng Stephen Hu und Sebastian Berghoff stellen ihr Twitch-Projekt vor

- Damen-EM: 6.-8.9. in Trier
- Studenten-EM: 28.-29.9. in Kiew

Für 2020 wurden bislang folgende Veranstalter ausgeguckt:

- Grand-Prix-Finale: 16.-19.1. in Leksand (Schweden)
- Jugend-EM: 12.-14.3. in Stubi ke Toplice (Kroatien)
- Pro-EM: evtl. Kamjanez-Podilskij als EGC-Test
- Paar-EM: noch ohne Termin in Serbien
- Grand Slam: evtl. zu Ostern in Paris, muss von CEGO bestätigt werden.
- Studenten-EM: noch ohne Termin in Petrozavodsk (Russland)
- Damen-EM: 5.-7.9. in London

Die meisten dieser Ausrichter waren schon im Vorfeld bekannt. Für 2021 blieb allerdings vieles offen, da wurden nur

- Jugend-EM in Prag (Tschechische Republik)
 - Damen-EM in oder bei Budapest (Ungarn)
- festgelegt.

Und das war's dann auch schon ...

International

von Lars A. Gehrke

24. Samsung Pokal

Der Chinese Tang Weixing (唐韦星) 9p gewinnt den Samsung Pokal 2019 und damit die 24. Ausgabe dieses Turniers. Er kann sich über ein Preisgeld von 300 Mio. KRW (ca. 230.000 Euro) freuen. In der letzten Ausgabe dieser Zeitung wurde schon ausführlich über den diesjährigen Samsung Pokal bis zum Finale berichtet.

Das Finale konnte der 26-jährige Tang Weixing gegen den fünf Jahre jüngeren chinesischen Konkurrenten Yang Dingxin 9p 2:1 für sich entscheiden. Gespielt wurde am 4., 5. und 6. September 2019 in Taejon, Korea. Yang Dingxin 9p ist ein aufstrebender Spieler, der letztes Jahr den LG Pokal gewann und damit auf 9p befördert wurde. Er ist momentan die Nummer 3 in China und Fünfter der Weltrangliste. Im Finale lag er die meiste Zeit vorne, wurde aber durch eine starke Kampfeslust etwas übermütig und musste nach 232 Zügen aufgeben. Tang Weixing ist am 15. Januar 1993 geboren und wurde 2006 professioneller Go-Spieler und 2013 für den Gewinn des 18. Samsung Pokals vom 3p zum 9p befördert. Jetzt, 6 Jahre später, ist es ihm wieder gelungen, den Samsung Pokal zu gewinnen. Eine Besprechung auf Englisch von der allerletzten Turnierpartie gibt es auf Youtube von Yoon Young



Tang Weixing 9p wirkt nach der gewonnenen Finalpartie des 24. Samsung Pokals erleichtert

Sun 8p auf ihrem noch recht jungen Kanal *Yoon's Baduk Cafe* unter youtu.be/vKa5UFjIXkQ.

Pair-Go-Weltmeisterschaft 2019

Am 19. und 20. August 2019 fand im Cerulean Tower Tokyo, Japan, wieder die Pair-Go-Weltmeisterschaft statt. Organisiert wurde sie vom Japanischen und Internationalen Pair-Go-Verband. Insgesamt traten acht Paare an, um in drei K.O.-Runden die Herausforderer für die Gewinner des letzten Jahres festzulegen. Pair-Go-Weltmeister vom letzten Jahr sind Choi Jeong 9p und Park Jeonghwan 9p aus Korea, die dieses Jahr ihren Titel gegen das ebenfalls koreanische Paar Oh Yujin 6p und Shin Jinseo 9p verteidigen konnten. Im Hauptturnier gewannen Joanne Missingham 7p und Chen Shih-luan 9p (Taiwan) gegen Ueno Asami 2p und Iyama Yuta 9p (Japan). Das chinesische Paar Zhang Xuan 8p und Chang Hao 9p gewann zuerst gegen das japanische Paar Mukai Chiaki 5p und Yamashita Keigo



Choi Jeong 9p und Park Jeonghwan 9p verteidigen ihren Paar-Go-Weltmeisterschaftstitel

9p und anschließend auch in der zweiten Runde gegen Joanne Missingham und Chen Shih-luan. Yu Zhiying 6p und Mi Yuting 9p (China) gewannen gegen Fujisawa Rina 4p und Ichiriki Ryo 8p (Japan). Oh Yujin 6p und Shin Jinseo 9p (Korea) gewannen zuerst gegen Yu Li-Chun 2p und Wang Yuan-Jyun 9p (Taiwan), anschließend in der zweiten Runde gegen Yu Zhiying und Mi Yuting und schließlich in der dritten Runde auch gegen Zhang Xuan und Chang Hao. Im rein koreanischen Finale versammelten sich die zwei nach Rating stärksten Go-Spieler (Park Junghwan, Shin Jinseo) und die zwei stärksten Go-Spielerinnen (Choi Jeong, Oh Yujin). Gespielt wurde nach japanischen Regeln, mit einem Komi von 6,5 und einer Bedenkzeit von 30 Sekun-

Japan

von James Bückl

Kisei

Die Kisei-Ligen wurden beendet und die Gewinner der einzelnen Ligen treten nun jeweils im K.O.-Modus gegeneinander an. Nachdem sich bereits Motoki Katsuya 8p als zweiter der B-Liga gegen Yoda Norimoto 9p, den ersten der B-Liga, hat durchsetzen können, wurde dieser in der zweiten Runde von Suzuki Shinji 7p ausgeschaltet, den Gewinner der C-Liga. Als Gegner in diesem Ausscheidungskampf folgen nun (in dieser Reihenfolge) Ichiriki Ryo 8p, erster der A-Liga, sowie Takako Shinji 9p und Kono Rin 9p, zweiter, respektive erster der höchsten Liga, der S-Liga. Der Sieger der letzten Partie hat sich so dann das Recht erkämpft, Iyama Yuta 9p um den Titel herauszufordern.

Meijin-Liga

Cho U 9p gewinnt das erste Spiel gegen den Herausforderer Shibano Toramaru 8p. Dieser schlägt aber eindrucksvoll zurück, gewinnt bis zum 08.10. die nachfolgenden vier Partien und ist damit der neue Meijin. Glückwunsch an diesen jungen und talentierten Spieler!

Oza-Turnier

Shibano Toramaru schlägt auch Kyo Kagen (beide 8p) im Finale des Oza-Turniers und darf Iyama Yuta 9p um den Titel herausfordern. Das erste von maximal fünf Titelspielen findet Ende Oktober statt.

Tengen-Titel

Der Herausforderer Kyo Kagen 8p traf am 11.10. im ersten von maximal fünf Spielen auf den Titelträger Iyama Yuta 9p und besiegte diesen durch Aufgabe. Der Titelkampf entscheidet sich in den folgenden, bis Mitte Dezember angesetzten, restlichen vier Spielen.



Freundschaftsspiel der ganz jungen Profis: Nakamura Sumire 1p und Fukuoka Kotaro 1p (links) gegen Wu Yiming 1p und Hu Zihao 1p

den pro Zug + 10 Mal eine Minute. Das Preisgeld lag bei 10 Mio. Yen (ca. 83.000 Euro). Neben der Pair-Go-Weltmeisterschaft durften die ganz jungen 1-Dan-Profis ein Qualifikationsspiel um einen Platz im Hauptturnier für nächstes Jahr spielen. Dort spielten die japanischen Kinder Nakamura Sumire 1p (10 Jahre alt) und Fukuoka Kotaro 1p (13 Jahre alt) gegen die chinesischen Kinder Wu Yiming 1p (12 Jahre alt) und Hu Zihao 1p (12 Jahre alt). Es war ein knappes Spiel, aber nach einem Endspiel-Fehler vom japanischen Team konnten die chinesischen Kinder und 1-Dan-Profis den Paar-Go-Platz nächstes Jahr für sich entscheiden.

Honinbo der Frauen

Ueno Asami (Kisei der Frauen) spielte am 09.10. die erste Partie gegen die Titelträgerin Fujisawa Rina und verlor diese Begegnung. Noch ist damit in diesem Titelkampf, der sich maximal bis Ende November über noch vier weitere Partien erstrecken kann, aber natürlich nichts entschieden.

Korea

von Tobias Berben

2. Ryongsang Cup

Park Yunghwan 9p hat sich im Finale dieses K.O.-Turniers mit 16 Teilnehmern am Ende 2:0 gegen Shin Hinseo 9p durchgesetzt.

24. Frauen-Kuksu

Choi Jung 9p steht als Titelhalterin nach einem Sieg gegen Lee Youngjoo 3p als erste Finalteilnehmerin des diesjährigen Kuksu-Titelkampfes fest. Ihre Gegnerin wird noch im November zwischen O Yujin 7p und Kim Hyeoilim 3p ausgespielt. Die neue Titelträgerin wird danach in einem Best-of-Three ermittelt.

38. KBS Cup

Im Viertelfinale dieses im K.O.-Modus ausgetragenen Titelkampfes spielen am 19.11. Titelverteidiger Shin Minjun 9p gegen Kim Jiseok 9p sowie Yun Junsang 9p gegen Shin Jinseo 9p. Die Spieler haben bei diesem Turnier eine Bedenkzeit von nur 5 Minuten plus Byoyomi.

Erfolgsstatistik 11/2019

Pl. Spieler	+	-	=	%
1 Shin Jinseo 9p	60	17	0	78 %
2 Park Junghwan 9p	55	19	0	74 %
3 Choi Jung 9p	53	14	0	79 %
4 Shin Minjun 9p	49	23	0	68 %
5 Park Hamin 6p	41	18	0	69 %
6 O Yujin 6p	40	19	0	68 %
7 Lee Donghoon 9p	38	18	0	68 %
8 Kim Jiseok 9p	36	28	0	56 %
9 Kim Jaeyoung 5p	35	23	0	60 %
10 Cho Seunga 2p	34	25	0	58 %

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Die Go-Liga kommt nach den Herbstferien in die heiße Phase der K.O.-Runden. In den beiden Hälften sind noch jeweils vier Mannschaften aktiv. In der oberen Hälfte spielen Supor Hangzhou gegen Jiangsu und Xiamen gegen Hangzhou Longyuan. Unten im Abstiegskampf spielen Beijing Citic gegen Lhasa und Shenzhen gegen Tianjin Sijian.

21. Agon Cup

Das Finale des Agon Cups fand am 12.09. in Tsingdao statt. Für den Finalisten Fan Tingyu 9p war es schon die dritte Teilnahme. Seine letzten beiden Versuche waren allerdings erfolglos. Diesmal aber hatte er gegen Tou Jiayi 9p leichtes Spiel. Tou lag nach der Eröffnung schon hinten, verpasste auch im Kampf die einzige Chance und gab kurz danach auf.

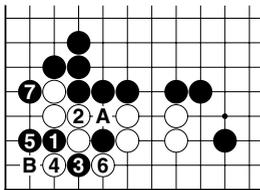
Im Dezember gibt es noch das traditionelle Meisterduell gegen den japanischen Agon-Cup-Turniersieger. Dort sehen Cho U 9p und Ichiriki Ryo 8p im Finale.

32. Meijing

Von 22. bis 25.09. fand das Finale des Meijing Cups zum ersten Mal in Mianyang statt. Der Titelverteidiger Mi Yuting 9p konnte gegen Xu Jiayang 8p trotz einer Niederlage in der ersten Partie das Match wenden und am Ende mit 2:1 gewinnen.

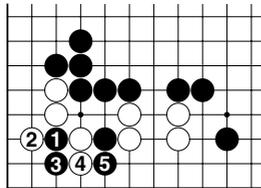


Mi Yuting 9p

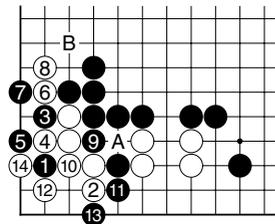


Lösung 5
Richtig. Schwarz startet mit dem schönen Zug auf 1, wonach 2 die stärkste Antwort darstellt. Nach Schwarz 7 sind A und B Miai.

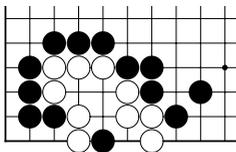
Richtig. Beantwortet Weiß das Tesuji von Schwarz mit 2, dann fängt Schwarz 5 vier weiße Steine.



Falsch. 1 sieht zwar aus wie der vitale Punkt, nach 2 ist jedoch kaum noch etwas zu holen für Weiß. Nach 14 muss Schwarz nochmal auf A decken und damit fängt er zwar vier Steine, jedoch ist sein Einfluß zum Großteil verloren, da Weiß nun mit B nach außen entkommt.

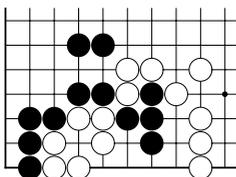
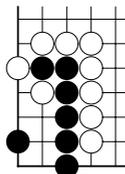


Probleme 5/2019

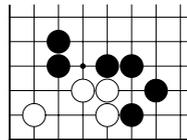


Problem 1 (3 Punkte)

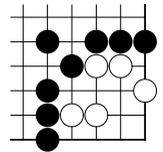
Problem 2 (3 Punkte)



Problem 3 (4 Punkte)



Problem 4 (5 Punkte)



Problem 5 (6 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Gawron, Christian (9)	2d	4/19	26	557
Wirth, Alexander	1k	4/19	20	544
Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	3/19	-3	529
Busch, Rainer	6k	4/19	20	512
Millies, Oliver	3d	1/19	-3	510
Wacker, Klaus	8k	4/19	20	492
Hell, Otto (4)	3k	4/19	11	483
Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/18	-3	471
Schunda, Peter	12k	4/19	11	466
Erichsen, Svante v. (2)	2d	4/19	26	391
Wolfgang, Jens	4k	4/19	20	370
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	3/19	-3	328
Urmoneit, Regina (1)	13k	4/19	20	307
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/18	-3	303
Koch, Kris (1)	4k	3/18	-3	294
Herter, Rainer (3)	4k	4/19	26	279
Gabe, Axel (1)	5k	4/19	20	260
Schreiber, Burkhard (3)	3k	4/19	5	250
Pauli, Robert (8)	1d	3/19	-3	239
Ewe, Thorwald (4)	8k	4/19	11	190
Reinicz, Thomas (1)	3k	4/19	20	174
Reimpell, Monika (9)	2d	4/19	26	168
Scheibe, Rene	9k	4/19	20	162
Hartmann, Christian	4k	4/19	20	159
Schultze, Achim	5k	4/19	20	126
Gronau, Max	1d	1/19	-3	121
Peters, Gerald	8k	4/19	20	120
Mertin, Stefan (2)	8k	4/19	15	82
Kiechle, Hubert	8k	4/19	20	64
Brand, Klaus	10k	4/19	16	48
Xu, Meide (2)	3k	1/19	-3	35
Schröter, Georg	7k	4/19	15	33
Hartmann, Kirsten (1)	1k	4/19	20	20
Lorenzen, Klaus (3)	2k	4/19	11	19
Zimdars, Joschka	1d	4/18	-3	12

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-Wander-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

Schatzmeister: Philipp Lindner, siehe FS Bundesliga
Schriftführer: Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter, Tel.: (0174) 7898610, bkraft@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

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

Bundesliga: Philipp Lindner, Str. der Deutschen Einheit 51, 17207 Röbel, 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 Wöhl, Schönfelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de

Nachhaltigkeit: Hartmut Kehmann, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Tel.: 04238 94005, fs-nachhaltigkeit@dgob.de

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

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

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

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

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

Social Media: Lars Gehrke, Adresse siehe FS Deutscher Internet-Go-Pokal, Email: fs-socialmedia@dgob.de

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 Beitragsenzug: 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: Kai Meemken, Kochelseestr. 10, 95445 Bayreuth, Tel.: 01743487214, 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 (mit Rheinland-Pfalz und Saarland): Pascal Müller, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, Email: lv-hessen@dgob.de

Mecklenburg-Vorpommern: Jörg Sonnenberger, Gewerbeallee 19, 18107 Elmhorst, 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

Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Holtenauer 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

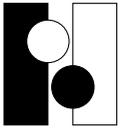
DGoB-Website

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, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



Hebsacker Verlag, Hamburg
Go-Spielmaterial & -Bücher

Die Weihnachtsangebote des Hebsacker Verlags!



50 % Rabatt

Magnetset, 28 × 28 cm
12,00 Euro



15 % Rabatt

9x9-Set, Shinkaya
26,90 Euro



15 % Rabatt

Weihnachtsset Birke (mit Tasche)
ab 109,00 Euro



20 % Rabatt

Go. Das Spiel der Götter
23,90 Euro



20 % Rabatt

Weihnachtsset Bambus Deluxe
130,00 Euro

www.hebsacker-verlag.de • info@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 einiges mehr ...

Turniere und Veranstaltungen*

November

- 23 (Sa) Hamburg-Barmbek**
Hamburger Schnell-Go, Berufliche Schule Uferstraße, Uferstraße 9, Kontakt: Timo Kreuzer, timo.kreuzer@studium.uni-hamburg.de, Mobil: 0176-54712493, Erste Runde: 10:00 Uhr
- 21-24 Berlin**
Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde), MINT Impuls, Frankfurter Allee 2, Kontakt: Andreas Urban, andreasurban@alice-dsl.de
- 23/24 Berlin**
40. Berliner Kranich, Hauptgebäude der Humboldt-Universität zu Berlin, Senatssaal, Unter den Linden 6, Kontakt: Andreas Urban, 030 473 053 15, Berliner-Kranich@gmx.net, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr
- 30/1 Kassel**
7. Herkules Cup Kassel, Stadtteilzentrum Vorderer Westen, Elfbuchenstr 3, Kontakt: Martin Bussas, 0561 739 1721, go@asbh-nordhessen.de, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr
- 30-3 (Sa-Di) Ehlscheid**
In-seong's Winter Go Camp 2019

Dezember

- 7/8 Braunschweig**
37. Braunschweiger NiKo-Turnier, Gaußschule, Löwenwall 18a, Joachim Beggerow, 0531 / 4 25 04, joachim@braunschweig-go.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr
- 8 (So) Berlin-Friedrichshain**
Berliner Nikolausturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, Kontakt: Sabine Wöhnig, 0163 180 59 02, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr
- 21-4 Jena**
JIGS Go-Intensiv-Trainings-Camp
- 28-31 London (UK)**
46th London Open Go Congress

Januar

- 4/5 Heerlen (NL)**
Heerlens toernooi
- 4-6 Karlsruhe**
Winter-Go-Treffen, Studentenhaus Karlsruhe, Adenauerring 7, Beginn: 10:45 Uhr

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

16-19 Leksand (SE)

Grand Prix Final 2019

18/19 Leksand (SE)

Leksand Open 2020

18/19 Essen

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

25-1 Vaujany (F)

Go & Ski Winter Camp

Februar

1/2 Grenoble (F)

Tournoi International de Go de Grenoble

1/2 Erding

23. Erdinger Go Turnier, Katharina-Fischer Schule, Wilhelm-Bachmayr-Str. 7, Kontakt: Klaus Flügge, 08122/902914, frey-fluegge@t-online.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:00 Uhr

15/16 Bonn

41. Bonner Go-Turnier, Ev. Kirchengemeinde, Adelheidsstraße 72, Bonn-Beuel, Kontakt: Christopher Kacwin, kacwin@ins.uni-bonn.de

März

7/8 Hamburg

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

7/8 Hamburg

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft, Schorsch, Rostocker Str. 7, Kontakt: Steffi Hebsacker & Tobias Berben, 04263-6756847, tobias@berben.org, Anmeldeschluss: 12:00 Uhr

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 dgob@dgob.de. Danke!

