

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 6/2019

94. Jahrgang

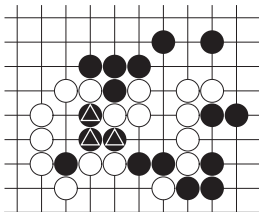


Inhalt

Deutscher Meister Benjamin Teuber 6d (von Mieke Narjes)	1
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen	2
Nachrichten	2–5
Turnierberichte	5–8
Ausschreibung: DGEM-Vorrunde	9
Ein paar Worte zur Meisterschaft	10–11
Go-Fotowettbewerb 2019	12–13
Mein Leben in der Go-Schule 1	14–16
Wie hat AI die Welt verändert?	17
Grundkurs Go 2/12	18–21
Ausschreibung: DPGM	21
Probleme für Einsteiger	22–23
Kinderseite(n)	24–26
Go in Deutschland vor 400 Jahren	27
Eine kommentierte DM-Partie	28–31
Yoon Young Sun kommentiert (48)	32–37
Der etwas andere Zug (33)	38–43
Pokale	44–45
Fünf Freiheiten	46–47
Das Fundstück	47
Fernostnachrichten	48–52
Go-Probleme	53–54
Spielabende in Deutschland	55–61
Impressum	61
DGoB-Organe	62
Anzeige: Hebsacker Verlag	63
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 47 von Yilun Yang



Es sieht so aus, also bräuchte Schwarz zwei Züge, um die markierten Steine anzubinden. Gibt es einen Trick, wie er auch beide bekommt? Lösung auf S. 8.

Vorwort

Das war ein echter Endspurt vor Heiligabend! Am 23.12. war die Zeitung fertig für die Druckerei, so früh wie schon seit Jahren nicht mehr. An dieser Stelle vielen Dank an die vielen DGoZ-Mitarbeiter, die teilweise schon seit Jahren immer wieder etwas zu dieser Zeitung beitragen und dadurch mithelfen, diese Zeitung zu einem Aushängeschild des Deutschen Go-Lebens zu machen!

Tobias Berben

SamschdigGo: Turnier as a Service

Sonnabend oder Samstag? In einem kleinen Teil von Deutschland heißt der Tag „Samschdig“ und so heißt auch das neueste Projekt des Badischen Go-Vereins (BadenGo) aus Karlsruhe.

Um die Zahl der offenen Go-Turniere am Holzbrett im Südwesten zu steigern, hat BadenGo 2019 erstmals ein Turnier logistisch unterstützt. Die Karlsruher reisten mit einem Kleinbus nach Alpirsbach (Regierungsbezirk Karlsruhe) und brachten schöne Spielsets, digitale Uhren und einen Computer mit Lösungssoftware sowie den Turnierleiter und ein paar Spieler mit. Der örtliche Veranstalter stellte Spieler, Räume, Catering und kümmerte sich um die Bewerbung der Veranstaltung.

Ziel der Badener ist es, Turnierveranstalter neu oder wieder zu gewinnen. Mit SamschdigGo soll möglichen Organisatoren die Sorge genommen werden zu scheitern, weil man denkt, man wäre als Gruppe zu klein oder zu unerfahren.

Für die Spieler aus der Region bedeutet SamschdigGo in der Regel ein eintägiges Go-Treffen mit mehreren Turnierformaten, zu dem man an dem Tag an- und abreisen kann. Welche Turniere gespielt werden, kann wechseln. So gibt es einen 19×19-Pokal, bei dem pro Samstag nur eine Runde gespielt wird, dafür aber mit sehr langer Bedenkzeit und Zielgruppe Dan-Spieler. Es gibt aber auch schnellere Turniere auf 9×9, 13×13 oder 19×19. In 3 Stunden kann man beispielsweise 6 Runden 13×13 spielen. Alle Turniere werden mit Fischer-Modus gespielt und sind für 20 bis 30 Spieler ausgelegt.



Wilhelm Bühler ist bereit für das nächste Turnier ...

Ziel von SamschdigGo ist es, den Turnierkalender im Südwesten aufzufüllen, so dass es jeden Monat ein Turnier in der Nähe (unter 2 Stunden Anreise) gibt. Das „SamschdigGo Ulm 2020“ am 28. März 2020 wird das erste nicht von BadenGo selbst veranstaltete Go-Treffen dieser Reihe sein. Mehr Informationen bei Badischer Go-Verein e. V., Adlerstraße 33, 76131 Karlsruhe oder im Web unter www.go361.eu

Wilhelm Bühler

Lanke Freundschaftsspiel

Ende Oktober bekamen wir in Trier Besuch aus China: Eine sechsköpfige Delegation hatte sich angemeldet und außerdem auch Martin Stiassny, der nimmermüde EGF-Präsident. Angeführt wurde die Delegation von Herrn Xue, Go-Sponsor und Inhaber der Firma Lanke (ein anderer Name für Go in China,



der einfach „verrostete Axt“ bedeutet – nach einer bekannten chinesischen Go-Legende).

Mit dabei fünf chinesische Hochdan-Amateure, die vor der Teilnahme am Seidenstraßenturnier, das dieses Jahr in Wien ausgetragen wurde, noch etwas Go-Kontakte knüpfen wollten. Und so organisierte Martin ein Team der deutschen Nationalmannschaft (Jonas Welticke, Christopher Kacwin, Martin Ruzicka, Bernd Radmacher und Lokalmatador Yu-Kai Law), das Konfuzius Institut der Universität Trier stellte Räumlichkeiten, Spielmaterial und Rahmenprogramm zur Verfügung, Herr Xue sponserte ein Preisgeld für das siegreiche Team sowie die Fahrtkosten und dann ging es los.

Ob es nun am Moselwein am Vorabend lag, am Jetlag oder einfach am Heimvorteil: Der freundschaftliche Vergleich ging trotz etlicher knapper Partien (und einer ganz knappen, die nur dank Zeit-Tesuji entschieden wurde) scheinbar sehr deutlich mit 5:0 zugunsten des deutschen Teams aus. Herr Xue witzelte schon, dass er nächstes Jahr aber andere Spieler nach Deutschland bringen müsste ...

Viel wichtiger als das Spiel selbst waren aber die netten Gespräche und ein entspannter Go-Spielabend, der sich dem Wettkampf anschloss. Und beim Seidenstraßenturnier lief es dann für „unsere“ Chinesen auch wieder besser.

Hier eine Auswahl von Fotos: bit.ly/2sONeN2

Marc Oliver Rieger

Abenteuer „Spiel’19“

Die ersten Spielermessen in den 80er Jahren fanden in der VHS statt – klein und beschaulich. Wir nahmen bereits dort als Aussteller teil. Im Laufe der Jahre hat sich – wie auch die Spielmesse – unser Stand weiterentwickelt. In diesem Jahr haben wir durch neue Tischdecken, Prospektständer, usw. die Außenwirkung verbessert. Zu einem schöneren Stand trägt auch immer die Kooperation mit dem Hebsacker Verlag bei. Seit etwa 10 Jahren haben wir einen gemeinsamen Stand und arbeiten erfolgreich zusammen.

Nachdem im Vorfeld alles organisiert war, ging es am Donnerstagmorgen dann endlich los: im Laufe des Vormittags füllen sich die Hallen und somit auch unser Go-Stand. Besucher aus aller Welt, aber auch aus dem Ruhrpott, wollen die Regeln erklärt haben, spielen, hilfreiche Tipps bekommen oder einfach nur zusehen.

Vielfach kommen Familien zu unserem Stand und möchten die Regeln erklärt haben. Bei den ersten Spielen gewinnen meistens die Kinder – sie lernen deutlich schneller als die Erwachsenen. Manche Besucher kennen zwar die Regeln, haben aber vor Jahren die letzte Partie gespielt und möchten ihr Wissen auffrischen und spielen. Dann gibt es

natürlich auch die Interessenten, die die Regeln nur ganz vage oder gar nicht kennen. Und zuletzt noch die internationalen Besucher, die überwiegend in englischer oder französischer Sprache die Erläuterungen haben möchten.

Die Bandbreite der Besucher ist also weit gefächert – auf dem Messestand ist die Herausforderung, allen gerecht zu werden. Hin und wieder „trauen“ sich die Besucher nicht, sich hinzusetzen und zu spielen. Nach etwas Überzeugungsarbeit bekommen wir sie dann aber meist an den Spieltisch.

Nach vier anstrengenden Messetagen war am Sonntag um 18 Uhr „Game Over“. Auf der 37. Spielmesse waren ca. 1.200 Aussteller, es gab 1.500 Messeneuheiten auf 86.000 qm Ausstellungsfläche verteilt und 209.000 Besucher wollten sich diese Neuheiten ansehen.

Zum Schluss möchte ich allen engagierten Helfern danken, die den unzähligen Besuchern die Regeln erklärt und viele Fragen beantwortet haben.

Wir freuen uns bereits schon jetzt auf die Spiel’20, die vom 22. bis 25. Oktober 2020 stattfindet. Noch ein Hinweis: Der nächste Japantag findet am 16. Mai 2020 in Düsseldorf statt.

Stefan Krakowka



Spielwelt Bielefeld

Im November fand die 25. Spielwelt in Bielefeld statt. Mein Go-Stand war zum dritten Mal dabei. Wir (ein paar Go-Spielerklärer aus Herford und Bielefeld) haben vielen interessierten Besuchern das Go-Spielen beigebracht. Darunter waren auch wieder viele viele Kinder.

Für Nord-Deutschland ist die Spielwelt die größte regionale Spielmesse und schneller erreichbar, günstiger und gemütlicher als SPIEL19 in Essen. Für nächstes Jahr könnte ich ein paar mehr Mitarbeiter gebrauchen – wer Lust und Zeit hat, kann sich gerne melden!

Stefan Brose



14. Pokal des Botschafters von Japan

Bei seiner 14. Ausgabe fand der Pokal des Botschafters von Japan erstmals als Auftaktveranstaltung der Berliner Go-Woche statt und musste dafür vom Oktober in den November rutschen. Als Ehrengast konnten wir in diesem Jahr erneut Ohashi Hirofumi, 6 Pro-Dan des Nihon-Kiin, begrüßen, ein treuer und liebgewonnener Gast des JBC. 39 Go-Begeisterte verbrachten ihr Wochenende im stimmungsvollen Ambiente der Botschaft vor den Brettern mit den 38 Linien. Nach fünf spannenden Partien wandert der Pokal zu Alexandru Arba 2d aus Berlin. Auf den Plätzen 2 und 3 folgen David Diering 2d und Nils Schomberg 3d. Hervorzuheben sind auch Markus Röder (15k; 4,5

Punkte), Naomi Bensel und Engin Keles (beide 5k; 4 Punkte).

Bereits am Freitag spielten 54 Schülerinnen und Schüler aus über 10 Berliner und Potsdamer Schulen um den 11. Jugendpokal des Botschafters von Japan. Gewinnen konnte ihn Isabel Donle (1d, 17 Jahre aus Berlin), die auch beim Turnier am Wochenende einen beachtlichen 4. Platz belegte. Kalli Balduin als Turnierleiter und die Begleiter, Erzieher und Eltern behielten im Trubel Ruhe und Übersicht und gewährleisteten einen erfolgreichen Turnierablauf.

Wir bedanken uns herzlich bei der Botschaft von Japan für die hervorragende Unterstützung, bei den Japanerinnen für das fantastische Essen, bei Karin Redecker für die tollen Ikebana-Arrangements und bei der Humboldt-Initiative für Bereitstellung und Transport des Spielmaterials.

3. Mannheimer Go-Treffen

Der Badische Go-Verein lud am letzten Oktober-Wochenende 2019 zum dritten Mal zu einem Go-Treffen nach Mannheim ein. Wieder kamen rund 100 Go-Spieler aller Spielstärken für ein Wochenende im Volkshaus Neckarau zusammen. Ein Drittel der Spieler im Hauptturnier, dem mittlerweile 22. Mannheim Aji, waren schwächer als 1050 Go-Ratingpunkte (DDK), etwa ein Drittel der Spieler waren Dan-Spieler, darunter Top-Spieler wie Jonas Welticke (6d, Deutscher Meister 2018), Ilya Shikshin (3p, Russland, Europameister 2019), Pavol Lisy (2p, Slowakai) und Amir Fragman (5d, Israel). Die Spitzenspieler hatten – wie 2018 – die Möglichkeit, Punkte für den Grand Prix der EGF zu sammeln. Für die Kinder gab es ein 13×13-Turnier, so dass auch Spieler schwächer als 20. Kyu Spaß beim Go-Spiel haben konnten. Das Go-Treffen ist auch für die ältere Spieler interessant, so war Haojiang Zou (3d, Luxemburg), die 1995 noch in Karlsruhe spielend Deutsche Damenmeisterin im Go wurde, dabei. Wie bei allen BadenGo-Wochenendturnieren gab es nur vier Runden, das ermöglicht am Samstagabend einen Vortrag – diesmal Pavols Partiebesprechung des Finales des Landesmeisterscups des DGoB zwischen Liang Tian (4d, Karlsruhe, BaWü-Meister 2018) und Jonas Welticke (5d, Bonn, NRW-Meister 2018) und ein gemeinsames Abendessen beim „Chinesen“. Diese Mischung und der entspannte Zeitplan hat nicht



nur 32 Spieler aus der Region Nordbaden sondern auch weitere Spieler aus allen Himmelsrichtungen angezogen (Belgien, Tschechien, Frankreich, Ungarn, Luxemburg, Niederlande, Portugal, Russland, Slowakai, sowie Saarland, NRW, Berlin, Hessen, Thüringen, Niedersachsen, Rheinland-Pfalz und natürlich Baden-Württemberg).

Diese hatten die Zeit und damit die Chance neue Freundschaften zu schließen und alte zu vertiefen.

Das 4. Mannheimer Go-Treffen wird am 24. und 25. Oktober 2020 sein (auch Oktober 2021 und Oktober 2022 sind schon gebucht). Details zu den Go-Treffen unter www.go361.eu.

Wilhelm Bühler



Die Siegerehrung in Mannheim mit (v.l.n.r.) Wilhelm Bühler, Ilya Shikshin 3p, Pavol Lisy 2p und Jonas Welticke 6d

Go in Hundis Burg (aka Castle Games)

So viele Länder und so viele Orte durfte ich durch Go schon kennen lernen. Aber einer der allerschönsten Orte befindet sich in der Mitte Deutschlands: Hundisburg! Was? Wo das, bitte? Noch nie gehört? Jaa, das ging mir auch so. Aber da da schon mal die Deutsche Damen-Meisterschaft stattfand und ich meinen Titel verteidigen wollte, fuhr ich hin.

Dort angekommen begrüßten mich ganz viele Personen mit: „Hi, Manja, schön dass du da bist.“ Um ehrlich zu sein, konnte ich mich nicht daran erinnern, diese Personen schon vorher je gesehen zu haben. Gut, das passiert mir öfters, vielleicht weil man als Frau so schnell in der Go-Szene erkannt wird, vielleicht werde ich einfach älter. Jedenfalls kannten sie einige Stories über mich und wussten genau, was ich mache.

Genau so war auch die Küche dort für die Teilnehmer gestaltet. Unglaublich herzlich, man bekam kein Stück Kuchen ohne eine Geschichte dazu. Das Obst war kostenlos (weil gesund) und nur die ungesunden Sachen mussten bezahlt werden. Man muss dort gewesen sein, um diese Wärme, die verbreitet wurde, zu fühlen. Ziemlich schwer zu beschreiben. Irgendwie war es ein bisschen wie wenn man zu Oma nach Hause kommt. Einerseits lange nicht gesehen, aber irgendwie Ur-gemütlich.

Dazu kam: Wir spielten auf einem Schloss! Ein unglaublich toller Ort, so richtig wie im Märchen: Schlossgarten, tolle Figuren aus den Bäumen und der Hecke gezaubert, ewige Weiten von Land, es war schon so ein bisschen wie Prinzessin (das Gefühl habe ich seeeehr selten) und irgendwie wie ein paar Jahrhunderte früher. Cool!



Die Teilnehmerinnen (v.l.n.r.: Manja Marz 3d, Vanessa Thörner 5k, Barbara Knauf 3d, Jenny Dittmann 2k, Isabel Donle 1d) mit Hund

Dann begann die erste Runde, alle saßen, ich konzentrierte mich und plötzlich wurde mir alles klar: taptap-taptap--(schnüffel-schnüffel)--taptap-taptap. Das war nicht nur ein Name, es war wirklich Hundis Burg! „Rosi“ beugte alles ganz genau und kommentierte zum Schluss sogar die Partien (das ist kein Witz!).

Aber das Highlight war das angrenzende Museum, die Bibliothek und ein extra ausgestelltes Exemplar. Ein Buch aus dem Jahre 1616, welches das Go- Spiel, bevor es nach Europa kam, aus der Sicht eines Asienreisenden beschreibt: „Es spielen ihrer viele / mit zweyhundert Steinen / deren etliche weiss / etliche schwarz seynd / auf einem Brete / so in dreyhundert Felder getheilet.“ Die beschriebenen Regeln entsprechen auch den unseren (siehe auch diese DGoZ, S. 27).

Das Haldeslebener Turnier in Hundisburg hat Tim Czech vor Gerd Mex und Armin Astl gewonnen, bei der Damenmeisterschaft waren mir Isabel Donle (von der man noch viel erwarten darf in Zukunft) und Barbara Knauf dicht auf den Pfoten.

Wer also als Prinz Go gemütlich wie bei Oma in einem Schloss spielen möchte, von Rosi getröstet werden und dabei Geschichte erleben möchte, der kann gern nächstes Jahr zu den „2. Hundisburger Castle Games“ dabei sein. Es lohnt sich!

Manja Marz



Turniernotizen

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft

An einem sonnigen Oktoberwochenende fanden 29 Spieler den Weg zur Deutschen Jugendmeisterschaft nach Potsdam. Dabei gab es in den Altersklassen U15 und U11 klare Favoritensiege durch Kirby Zhang (2d) aus Frankfurt und Yuze Xing (2d) aus Heidelberg. Spannend war es in der Kategorie U19, in der der JIGS-Schüler Elian Grigoriu (5d), der erst seit einem guten Jahr in Deutschland lebt, sich gleich zweimal gegen Arved Pittner durchsetzte und Deutscher Juniorenmeister wurde.

Dango Dortmund

Trotz eines sehr regnerischen Wochenendes am 19. und 20. Oktober fanden über 50 Go-Spielerinnen und Go-Spieler den Weg in die neuntgrößte Stadt Deutschlands, nach Dortmund. Inseong Hwang 8d aus Frankreich hielt zwei Lektionen und stand für weitere Partieanalysen das ganze Wochenende zur Verfügung. Er begeisterte mit kreativen, einprägsamen Metaphern und einer unterhaltsamen Vortragsweise, der man gerne zuhört. Als besondere Dortmunder Spezialität gab es für die ersten drei Plätze eine besondere Zusammenstellung von Bieren, gesponsert von der Dortmunder Brauerei Hövels.

Bernd Radmacher (4d/Meerbusch) ist ungeschlagener Turniersieger des 2. Dango Dortmund. Auf den weiteren Plätzen folgen Christopher Kacwin (5d/Bonn, Foto links), Cedric Holle (3d/Saarbrücken) und David Ulbricht (3d/Münster). Ebenfalls fünf Siege erreichte Theo Kenter (3k/Bielefeld).

Flensburger Go-Turnier

Die Neuauflage des Flensburger Go-Turniers am 19. Oktober ist leider aufgrund vieler kurzfristiger Absagen etwas klein ausgefallen. Trotzdem sind am Samstag drei Runden gespielt worden. Der Veranstaltungsort war jedenfalls super und steht auch für nächstes Jahr zur Verfügung. Diese Jahr hat Patrick Pitters (1d/Flensburg) gewonnen, Zweiter wurde Olaf Engel (1d/Flensburg) vor Kjeld Petersen (1k/Sønderborg).

Münchner Bierseidel 2019

Am 2. und 3. November fand der 23. Münchner Bierseidel statt. Unter 53 Teilnehmern gewann Tian Liang 4d, gefolgt von Theo Come 3d und Jonas Fincke 4d, der Bayerischer Meister wurde.

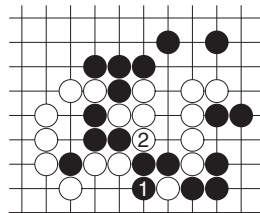
40. Berliner Kranich

Zum 40. Berliner Kranich am 23. und 24. November fanden 107 Geistesathletinnen und -athleten den Weg in die Humboldt-Universität. Nach 5 Siegen nahm Stanislaw Freijak 7d den Turniersieg mit nach Warschau. Auf den Plätzen 2 und 3 folgen Elian Ioan Grigoriu 6d aus Rumänien (derzeit Jena) und Robert Jasiek 5d aus Berlin.

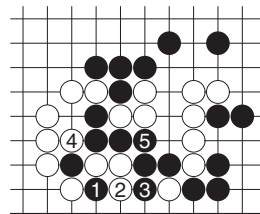
Erstmals wurden Preise in Spielstärkeklassen vergeben, diese gewinnen in Gruppe A (2d–2k) Peter Spletstößer, B (3k–9k) Jakob Tu und C (10k–30k) Martin Ackermann. Beste Dame wurden Barbara Knauf (3d, Köln) und Marcin Majka (4d, Wroclaw) erringt den Preis als stärkster Schüler/Student.

Es war ein entspanntes Turnier mit leckerem japanischem Essen und spannenden Analysen von Kim Seong Jin 8d.

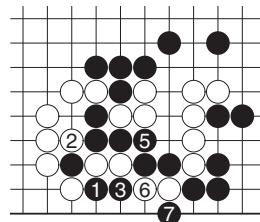
Auflösung zu Fangen und Retten



Wenn Schwarz einfach nur auf 1 im ersten Dia. sichert, kann Weiß auf 2 trennen. Spielt Schwarz dagegen auf 2, trennt Weiß noch besser auf 1.



Zug 1 im zweiten Dia. ist ein sehr schöner Opferzug, durch den 3 zur Vorhand wird, so dass Schwarz danach mit 5 seine Steine anbinden kann. Die weiße Antwort 2 im dritten Dia. ändert nichts daran, dass 3 Vorhand wird und Schwarz wieder mit 5 anbinden kann. 6 funktioniert natürlich nicht.



Ausschreibung

**zur Vorrunde der Deutschen Go-Einzel-Meisterschaft 2020
vom 27. bis 29. März 2020 in Meerbusch**

Ort: Bürgerhaus Lank, Wittenberger Straße. 21, 40668 Meerbusch
Kontakt: Karen Schomberg, Tel.: (02159) 528700, Karen.schomberg@gmx.de
Anmeldeschluss: Freitag, den 27. März, 18:00 Uhr

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

Young-Sam Kim 8d (2829), Jonas Welticke 6d (2595), Benjamin Teuber 6d (2575), Lukas Krämer 6d (2565), Pei Zhao 6d (2542), Johannes Obenaus 6d (2531), Matias Pankoke 5d (2524), Arved Pittner 5d (2510), Franz-Josef Dickhut 6d (2507), Christopher Kacwin 5d (2483), Ji Lu 4d (2470), Jun Tarumi 4d (2467), Chu Volk-Lu 5d (2463), Bernd Schütze 4d (2461), Martin Ruzicka 4d (2453), Michael Palant 5d (2450), Tobias Weinert 4d (2445), Liang Tian 4d (2438), Chafiq Bantla 4d (2433), Matthias Terwey 4d (2415), Bernd Radmacher 4d (2404), Marlon Welter 4d (2398), Stefan Kaitschick 5d (2395), Jonas Fincke 4d (2395), Robert Jasiek 5d (2392), Leon Stauder 4d (2379), Andre Städtler 4d (2372), Niels Schomberg 4d (2371), Christopher Lieberum 4d (2370), Jie Guo 4d (2370), Feiyang Chen 3d (2368), Johannes Walka 4d (2362), Ying Cheng 4d (2360), Cedric Holle 4d (2359), Manja Marz 3d (2352), Johannes Gast 4d (2349), Malte Weiß 3d (2344), Gabriel Wagner 3d (2341), Klaus Petri 4d (2340), Tashi Walde 3d (2340), Klaus Pulverer 2d (2337), David Seibr 4d (2331), Michael Budahn 3d (2330), Uwe Behnke 3d (2329), Peter Stackelberg 3d (2328), Martin Dieterich 3d (2326), Tobias Dietz 3d (2318), Volkmar Liebscher 4d (2315), Tobias Berben 3d (2310), Barbara Knauf 3d (2303), Nils Blarr 3d (2303), Christoph Kerkmann 4d (2302), Sebastian Heuchler 3d (2301), Thomas Maile 2d (2285), David Ongaro 4d (2285), Felix Bernhauer 3d (2285), Maike Wilms 2d (2283), Jens Henker 3d (2283), Lukas Wandelt 3d (2282), Marc Landgraf 3d (2280)

Nicht teilnehmen an der Vorrunde dürfen die für die Endrunde der Deutschen Meisterschaft 2020 vorqualifizierten Spieler Lukas Krämer, Johannes Obenaus, Matias Pankoke, Benjamin Teuber und Jonas Welticke.

Falls einem Mitglied eines Landesverbands des DGoB kein DGoB-Rating zugeordnet werden kann oder die derart ermittelte Ratingzahl unrealistisch ist, so kann der DGoB auf Antrag für dieses Mitglied eine Ratingzahl festlegen und somit gegebenenfalls die Teilnahme an der Vorrunde ermöglichen.

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

Folgender Zeitplan ist vorgesehen: 1. Runde: 27.3., 19:00 Uhr; 2. Runde: 28.3., 09:30 Uhr; 3. Runde: 28.3., 14:30 Uhr; 4. Runde: 28.3., 18:30 Uhr; 5. Runde: 29.3., 09:30 Uhr; 6. Runde: 29.3., 14:30 Uhr

Ein Startgeld wird nicht erhoben. Die besten drei Spieler der Vorrunde qualifizieren sich für die Endrunde. Das Abschneiden bei der Deutschen Meisterschaft wird bei Nominierungen für internationale Meisterschaften und wichtige Turniere berücksichtigt. Für die Teilnahme an der Vorrunde können beim Fachsekretariat Meisterschaften Fahrtkostenzuschüsse beantragt werden.

Wer einen Übernachtungsplatz benötigt, meldet sich bitte rechtzeitig unter o.g. E-Mail-Adresse an. Bei später Anmeldung kann ein privater Übernachtungsplatz nicht garantiert werden.

Ein paar Worte zur Meisterschaft

von Benjamin Teuber

„Droht da noch etwas? Nein. Das ist auch sicher. Dann kann ich doch eigentlich hier decken. Gut. So, stehe ich wirklich so klar vorne? Wo kann später noch etwas schief gehen? Was macht Jonas da? Oh nein, habe ich ein Atari übersehen? Nein, sein Zug ist Selbstmord. Achso, das ist die Aufgabe. Puh!“ Auf einmal war mein Traum vom Deutschen Meister doch noch in Erfüllung gegangen; in meiner 16. Endrunde und nach neun Vizemeister-Titeln. Zunächst möchte ich mich für die vielen lieben Glückwünsche bedanken, die anschließend bei mir eingegangen sind. Es sagt eine Menge über die Go-Gemeinde aus, wenn sogar die härtesten Konkurrenten einem den Erfolg von ganzem Herzen gönnen können.

Aber wieso hat es nun eigentlich geklappt? Darüber habe ich lange nachgedacht. Denn ehrlich gesagt habe ich mich diesmal komplett unvorbereitet gefühlt und mir praktisch keinerlei Hoffnungen gemacht. Aber gerade letzteres ist in der Retrospektive wohl einer der entscheidenden Faktoren gewesen. Viele Profis sagen, die beste Einstellung für eine Turnierpartie ist der unerschütterliche Siegeswille. Für mich persönlich ist aber das Gegenteil der Fall: DM für DM hat meine eigene Nervosität mich nachts den Schlaf und tags die entscheidenden Partien gekostet – so lange, bis der „Vize-Benni“ praktisch zum Naturgesetz geworden war. Nein, das beste Go zeige ich, wenn mir das Ergebnis nahezu egal ist, wenn ich an nichts außer den nächsten Zug denke, ohne Ehrgeiz, ohne Ziel. Weil es mir einfach Spaß macht, dieses unendlich geile Spiel zu spielen! Eigentlich kommt mir dieser

Ansatz sehr „zen-ig“ vor. Und vielleicht täte es so einigen Spielern gut, die Ratingliste einfach mal zu vergessen und sich stattdessen auf den Spaß am Knobeln zurückzubedenken ...

Der andere Faktor war wohl meine Arbeit an AI Sensei, von der ich offenbar viel mehr profitiert habe, als mir klar war. Denn auch wenn ich die letzten zwei Jahre gefühlt sehr wenig Go studiert habe, so habe ich doch jede einzelne gespielte Partie dort hochgeladen und mich zumindest 10 bis 15 Minuten lang mit den größten Fehlern beschäftigt. Es war also ein kurzes, aber sehr fokussiertes Training. Und genau diesen Fokus halte ich für die größte Stärke von AI Sensei: Wer mit seinem eigenen Bot hantiert, kann nahezu beliebig viel Zeit mit dem Erkunden aller erdenklicher Varianten verbringen. AI Sensei aber hat aus technischen Gründen keinen interaktiven „Live-Modus“ und ich musste mich pro Fehler mit den Varianten begnügen, die mir angezeigt wurden. Wenn ich etwas gar nicht verstanden habe, habe ich einfach mit den Schultern gezuckt und bin zum nächsten Fehler gesprungen. Und genau das war wohl goldrichtig! Wenn eine Situation nämlich so kompliziert ist, dass man mit der Bot-Variante überhaupt nichts anfangen kann, liegt es wohl vor allem am Rechnen. Rechnen kann man aber meiner Meinung nach viel besser mit Go-Problemen üben, da genau diese Stellung eh nie wieder vorkommen wird. Am besten können Computer einem Richtungsfehler aufzeigen – und diese versteht man zum Glück vergleichsweise gut. Daher mein

Abschlusstabelle der DM-Endrunde 2019

Pl.	Name	Club	Grad	1	2	3	4	5	6	7	Pkt
1	Teuber, Benjamin	Hamburg	6 Dan	8+	5+	6+	3+	2+	4+	7+	7
2	Krämer, Lukas	Bonn	6 Dan	6+	3-	8+	5+	1-	7-	4+	4
(3)	Pankoke, Matias	Oldenburg	5 Dan	4-	2+	7-	1-	5+	8+	6+	4
4	Welticke, Jonas	Bonn	6 Dan	3+	8+	5-	6+	7+	1-	2-	4
(5)	Obenaus, Johannes	Berlin	6 Dan	7+	1-	4+	2-	3-	6+	8+	4
6	Pittner, Arved	Berlin	5 Dan	2-	7+	1-	4-	8+	5-	3-	2
7	Kacwin, Christopher	Bonn	5 Dan	5-	6-	3+	8-	4-	2+	1-	2
8	Holle, Cedric	Saarbrücken	4 Dan	1-	4-	2-	7+	6-	3-	5-	1

Rat an alle, die ihre Partien mit Bots reviewen: Konzentriert euch auf die größten und einfachsten Fehler, daraus könnt ihr am meisten lernen! Man muss nicht jedes komplizierte Detail verstehen! AI Sensei unterstützt diesen Analysestil besonders gut, aber mit etwas Disziplin können Lizzie-Nutzer sicherlich dasselbe erreichen.

Mich haben nun schon einige Leute gefragt, was ich jetzt als nächstes anstrebe. Ob ich gar meine Karriere beenden will. Aber wenn ich aus der DM etwas mitnehme, dann, dass ich genau so weitermachen will wie bisher: Ab und an ein Turnier spielen, dort die Zeit am Brett und abseits davon genießen und aus jeder Partie ein wenig dazulernen. Ansonsten werde ich weiter viel an AI Sensei arbeiten; in der Hoffnung, dass die Seite bald mit vielen Erfolgsgeschichten werben kann - auch wenn meine eigene schonmal ein guter Marketing-Anfang ist :)

Zuletzt möchte ich noch ein paar Dankesworte loswerden, denn zu meiner Go-Karriere haben viele Menschen beigetragen: Jochen Faßbender hat mich 1995 zum Go bekehrt, als ich mit knapp zwölf Jahren zufällig in die Bremer Weserterrassen stolperte, und mich so lange trainiert, bis Hans Pietsch irgendwann aus Japan übernommen hat. Meine Mutter hat meine Go-Leidenschaft unglaublich unterstützt: Egal, ob sie mich mit dem Bulli nach Marseille fahren oder per Flugzeug in Tokyo abliefern sollte, sie hat nie auch nur mit der Wimper gezuckt! Kobayashi Chizu hat mich in Japan jedes Mal durchgefüttert und mich sogar 2003 – kurz nach Hans tragischem Tod – noch als Insei aufgenommen, obwohl sie und ihre Tochter Anna damals noch mehr litten als ich. Dort wurde



ich von Kenmochi Jo und O Meien unterrichtet. 2005 durfte ich einen Monat in Korea bei Kweon Kap-yong trainieren und mich unter anderem von einem kleinen Park Jung-hwan, der noch kaum über das Brett gucken konnte, mit drei Steinen verprügeln lassen. So ganz konnte ich diese Partie erst verarbeiten, als er etwa ein Jahr später seinen ersten Fujitsu-Cup gewann. Auch in Hamburg hatte ich zuerst mit Cho Seok-bin, später mit Yoon Young-sun tolle Lehrer vor Ort. 2013 durfte ich dank CEGO ein halbes Jahr intensiv in China mit Zhao Baolong trainieren, obwohl ich schon 30 war. Ich habe noch ganz viele Leute ausgelassen, denen ich ebenfalls viel danke: Menschen, die mir etwas beigebracht haben; die mich bei sich Zuhause aufgenommen haben; die mich zu Turnieren begleitet haben; die mit mir gespielt haben; Freunde, die ich durchs Go gefunden habe. Ich bin der gesamten Go-Gemeinde dankbar, denn ihr seid für mich wie eine Familie und habt mein Leben entscheidend verüßt. Vielen Dank!

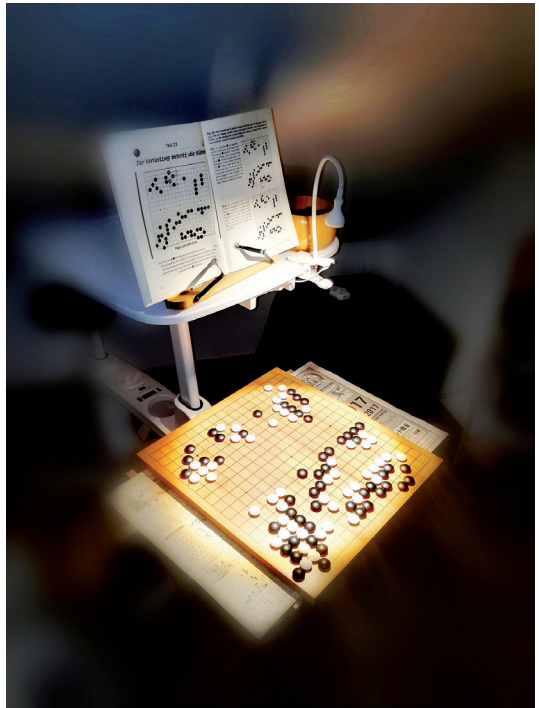
P.S. Sorry, dass ich euch die vielen Vizemeister-Witze jetzt versaut habe ...

Go-Fotowettbewerb 2019

von Lars Gehrke

Die Gewinnerinnen und Gewinner des Fotowettbewerbes 2019 stehen fest. Zur Erinnerung: Das recht junge Fachsekretariat Soziale Medien hat dieses Jahr einen Fotowettbewerb durchgeführt. Unter dem Motto „Go-Spielen in Deutschland“ konnte man theoretisch unbegrenzt Bilder an die Email-Adresse fs-socialmedia@dgo.de senden. Das lag daran, dass in der Ausschreibung keine Beschränkung der Anzahl der Einsendungen angegeben war. Zum Glück hat sich aber alles auf ein vernünftiges Maß beschränkt. In der Jury haben wir uns darauf geeinigt, nicht zwei Plätze an eine Person zu vergeben. Die Jury bestand aus: Jenny Dittmann (Vizepräsidentin vom DGoB), Tim Cech (auch Vizepräsident) und Lars Gehrke (Fachsekretär Soziale Medien). Insgesamt haben 13 Personen mitgemacht, aber wegen der fehlenden Beschränkung gab es insgesamt ca. 61 Bilder zu bewerten. Alle Bilder hatten einen Go-Bezug und die endgültige Entscheidung der drei Siegerbilder war schwer, weil viele schöne Motive abgelichtet worden sind und auch das Motto „Go spielen in Deutschland“ für jeden etwas anderes bedeutet. Auf den Social-Media-Accounts des Deutschen Go Bundes, bei Facebook, Twitter und Instagram, wurden innerhalb der letzten Monate einige eingereichte Fotos veröffentlicht, längst noch nicht alle. Wahrscheinlich werden nach und nach immer mal wieder die besten Einsendungen ihren Weg unter einen Beitrag finden. Auch gab es viele Fotos, die das Potential hatten, den Fotowettbewerb zu gewinnen, aber leider keinen Bezug zum Motto besaßen. Wahrscheinlich wird es nächstes Jahr wieder einen Fotowettbewerb mit einem anderen Motto geben!

Platz 3 gewinnt Andreas Gülich mit seinem Bild vom Go-Selbststudium. Er gewinnt ein Preisgeld in Höhe von 50€ Euro. Ihm ist es wirklich gelungen, mit dem Effekt und dem Licht das Go-Brett und die Go-Literatur hervorzuheben und besonders in Szene zu setzen. Das Thema „Go spielen in Deutschland“ ist insofern präsent, da die Buchkapitelüberschrift sehr poetisch auf deutsch formuliert „Der Verlustzug betritt die Bühne“.



Platz 2 geht an Birgit Petri mit ihrem Bild von der Analyse der Partie Simone Wälde gegen Isabel Donle der DDGM 2018 im Spielsaal des TipTap 2018 in Frankfurt. Sie gewinnt ein Preisgeld in Höhe von 100 Euro. „Turniere sind lange geplante Events für viele von uns. Für viele steht dabei nicht im Vordergrund, stumpf fünf Runden im Mac-Mahon System zu spielen, sondern auch andere Go-Spieler*innen zu treffen, um sich mit ihnen über unser liebstes, verrücktes Hobby auszutauschen. Das Bild zeigt exemplarisch, wie dieses Zusammentreffen aussehen kann. Da dieses Erlebnis für viele zentral ist, soll die Darstellung dieses hier auch mit Platz zwei gewürdigt sein.“, kommentiert Mit-Juror Tim Cech.

Platz 1 geht einstimmig an Sabine Wohnig für ihr Bild mit den Go-Spielerinnen und Go-Spielern vor dem Brandenburger Tor in Berlin. Sie gewinnt damit den Fotowettbewerb 2019 und ein Preisgeld



Tim Cech kommentiert: „Go kann nur durch die Menschen leben, die es spielen. Normalerweise tun wir das fast schon verschämt in irgendwelchen geschlossenen Seminarräumen oder Kneipenstuben. Dass das nicht so sein muss, beweisen die Berliner in diesem Bild, indem sie das von uns allen geliebte Go-Spiel in das Herz der Hauptstadt tragen. Für diesen Enthusiasmus

und Engagement haben sie Respekt verdient und nach meiner Meinung den ersten Platz.“
 Glückwunsch an die drei Gewinnerinnen und Gewinner und vielen Dank an alle, die teilgenommen haben! Es sind viele schöne Fotos eingesendet worden, die auch die Öffentlichkeitsarbeit vom DGoB unterstützen.

in Höhe von 150 Euro! Das Bild trifft das Thema „Go spielen in Deutschland“ wie kein zweites. Ein Bild, das besser dieses Thema widerspiegelt, kann es fast nicht geben, denn mit dem Brandenburger Tor ist eines der stärksten Symbole für Deutschland sehr zentral präsent. Es ist eine sehr lebhaftes Szene, man fühlt sich, als wäre man dabei: Viele Leute sind am Go-Spielen, knobeln über den nächsten Zug, unterhalten sich aufgeregter über den nächsten Zug oder schauen interessiert von außen zu. Das Bild zeigt Go in Deutschland von seiner besten Seite, wie viele junge Leute den Spaß am Spiel gefunden haben in Deutschland und auch kein Problem damit haben, es so öffentlich zu zeigen. Nur bei der Technik gibt es Abzüge: Man sieht, dass das Bild schon älter ist und es ist etwas schade, dass das Brandenburger Tor oben abgeschnitten ist.

und Engagement haben sie Respekt verdient und nach meiner Meinung den ersten Platz.“

Glückwunsch an die drei Gewinnerinnen und Gewinner und vielen Dank an alle, die teilgenommen haben! Es sind viele schöne Fotos eingesendet worden, die auch die Öffentlichkeitsarbeit vom DGoB unterstützen.



Mein Leben in der Go-Schule 1

von Vincent Preiss

Hallo allerseits! Letztes Jahr im November hatte ich mir die Herausforderung gestellt, jeden Tag 10 Stunden Go zu trainieren. Anschließend habe ich meine Erlebnisse in einer früheren Ausgabe dieser Zeitung (Heft 1/2019, S. 8f.) geschildert.

Inzwischen habe ich mein Studium abgeschlossen und bin nach Jena gezogen, um Jena International Go School (JIGS) zu besuchen. Ich spreche keine der fernöstlichen Sprachen, deshalb war ich froh, dass es mit JIGS auch hier in Europa eine Möglichkeit gibt sich ausschließlich mit Go zu beschäftigen. Ich war im Laufe des letzten Jahres probenhalber mehrfach zu Gast für eine Gesamtdauer von 2 Wochen und habe die go-zentrische Atmosphäre jedes Mal genossen. Dort bleibe ich nun mindestens bis nächstes Jahr im September.

In dieser Ausgabe möchte ich erklären, warum ich mich dafür entschieden habe nach Jena zu gehen und was meine Ziele für dieses Jahr sind, sowie einen Einblick in den Alltag einer Go-Schule geben.

In der Europäischen Go-Datenbank bin ich heute (Stand 2.12.19) als 2. Dan gelistet. Für viele Leute ist das schon ein respektable Rang, aber wenn ich Go

spiele, fühlt es sich selten so an. Grobe Fehler sind für mich Fehler, die in einer lokalen Situation einen Nachteil von 10 Punkten oder mehr für die entsprechende Seite im Vergleich zu „gutem Spiel“ (z. B. LZ) bedeuten. Im Spiel gegen die meisten Profis bedeutet ein einzelner Fehler dieser Art in vielen Fällen schon den sicheren Verlust der Partie. Genaue statistische Daten wie oft mir solche Fehler unterlaufen, habe ich nicht, aber mit Sicherheit kann ich sagen, dass ich mehr Partien mit groben Fehlern spiele als ohne. Damit bin ich unzufrieden. Darüber hinaus habe ich im Training gegen Lukas Podpera 7d, der momentan Youngsam Kim 8d als Lehrer bei JIGS vertritt, schon mehrfach Partien gespielt, die keine groben



Partieanalyse mit dem JIGS-Vertretungslehrer Lukas Podpera 7d (l.)

Fehler enthielten, aber trotzdem mit 15 bis 20 Punkten für meinen Gegner ausgingen.

Mein Fazit ist also aktuell: Ich spiele nicht besonders gut Go.

Die einfache Antwort auf die Frage warum ich auf eine Go-Schule gehen möchte, ist also, dass ich besser Go spielen lernen möchte. Etwas profunder könnte man die Überlegung anstellen, dass es vermutlich auch einen Grund gibt, warum ich mit meinem Denken so häufig daneben liege. Nur selten habe ich den Eindruck, nicht zu verstehen, warum eine Variante, die mir vorgeschlagen wird, besser ist als das, was ich spielen wollte. Trotzdem komme ich von selbst irgendwie nicht drauf. In gewisser Weise versuche ich also nicht nur, Go zu lernen, sondern auch folgerichtig und gründlich zu denken.

Im Bezug auf Go könnte man eines meiner Ziele als „die Frequenz der groben Fehler deutlich zu reduzieren, bzw. sie idealerweise ganz zu eliminieren“ formulieren. Da ich, wie gesagt, keine genauen Daten dazu habe, wie oft mir solche Fehler unterlaufen, messe ich den Erfolg oder Misserfolg diesbezüglich also eher an meinem Gefühl. Ich denke, dank des Trainings ist es schon etwas besser geworden, aber von Zufriedenheit bin ich noch weit entfernt.

Mein anderes (recht ambitioniertes) Ziel ist es, im Laufe des Jahres drei Steine stärker zu werden, also den Rang des 5. Dan zu erreichen. Das ist vermutlich an der Grenze des „Vermöglichen“, aber im Zweifel ist es besser, zu hohe Ziele zu haben als zu niedrige.

Mein Ersatzziel, falls sich dieses als zu schwer erweisen sollte, ist wenigstens der stärkste Vincent in Europa zu werden (ein Titel, den aktuell Vincent Godivier 4d trägt). Ich werde euch über meine Fortschritte in weiteren Folgen dieser Reihe auf dem Laufenden halten.

Als nächstes werde ich euch den Alltag bei JIGS schildern:

JIGS besteht aus einem Wohnhaus, das sich in einer ruhigen Wohngegend etwas außerhalb von Jena befindet und einigen Räumen im Jen-Tower, einem Hochhaus im Zentrum von Jena. Da die Fahrt in die Stadt pro Weg etwa 30 Minuten dauert, nutzen wir die Räume im Turm eher unregelmäßig und bleiben tendenziell eher im Haus. Aktuell gibt es zwei andere Langzeitschüler bei JIGS: Elian Grigoriu 6d und Kim Shakhov 5d. Beide gehen parallel zu JIGS auf ein deutsches Gymnasium, was einiges an Zeit kostet. Viele Einheiten trainiere ich daher alleine mit dem Lehrer.

Online Games sind Schnell- oder Blitzpartien, die ich auf dem Tygem- und Fox-Go-Server spiele. Dort bin ich schon 5d, aber das heißt sehr wenig im Vergleich zu europäischen Rängen.

1	Wer?	Lehrer	Zeit	Wo?	
Montag					
4	Klasse 1	--	9-12	--	Online games
5		--	2-6	--	Self Study
6		--	9-10	--	Tsumego
Dienstag					
8	Klasse 1	--	9-12	--	Self Study
9		Youngsam	1.30-3.30	Turm	Lesson
10		Youngsam	3.30-6	Turm	Simultaneous
11		--	9-10	--	Tsumego
Mittwoch					
13	Klasse 1	--	9-12	--	Online games
14		--	1.30-3	--	Self Study
15		Youngsam	3-6	Turm	LigaSpiel und Tsumego
16		Youngsam	6-9	Turm	Review und Local Spieler
Donnerstag					
18	Klasse 1	--	9-12	--	Online games
19		Youngsam	1.30-3.30	Turm	Lesson
20		Youngsam	3.30-6.30	Turm	LigaSpiel und Tsumego
21		--	9-10	--	Tsumego
Freitag					
23	Klasse 1	--	9-12	--	Online games
24		Youngsam	1.30-3.30	Turm	Lesson und Review
25		Youngsam	3.30-6	Turm	Simultaneous
26		--	9-10	--	Tsumego
Samstag					
28	Klasse 1	--	9-12	--	Online Games
29		--	2-6	--	Self Study
30		--	9-10	--	Tsumego
Sonntag					
2	Klasse 1	Youngsam	9-12	Turm	LigaSpiel und Tsumego
3		Youngsam	2-5	Turm	Review
4		Youngsam	7-10	zu Hause	LigaSpiel und Tsumego

Ein beispielhafter Wochenplan in der JIGS

Self Study kann eigentlich alles Mögliche sein. Meistens reviewe ich meine Partien, die ich online gespielt habe, oder schaue Profi- oder Bot-Partien an oder analysiere komplizierte Josekis mit LZ oder löse zusätzlich Tsumegos.

Tsumego ist das Lösen von Taktikaufgaben. Jeder JIGS-Schüler bekommt dafür ein Heft mit Aufgaben vom Schwierigkeitslevel 1 bis 5. Level 1 kann ich alle in weniger als 10s lösen. Für Level 2 brauche ich im Schnitt etwa 30s. Level 3 dauern schon so 5-10 Minuten. Das sind die Probleme, die ich momentan lösen soll. Elian und Kim haben Level-4-Hefte. Die sind für mich praktisch unlösbar. Niemand hat je Level 5 erreicht.

Simultaneous sind Partien, in denen der Lehrer gegen mehrere Schüler gleichzeitig spielt. Es gibt dabei keine Uhr und meistens können wir die Vorgaben frei wählen. Gegen Youngsam habe ich dabei immer 3 Steine genommen und konnte einmal sogar gewinnen. Gegen Lukas spiele ich gleichauf (und verliere).



Für das leibliche Wohl wird bei der JIGS von den Schülern gemeinsam gesorgt

Ungefähr einmal pro Woche gibt es Liga-Spiele. Dabei spielen der Lehrer und die Schüler jeder gegen jeden mit jeweils 30 Minuten Hauptbedenkzeit und drei Mal 30 Sekunden Byoyomi. Die Spiele sind hier in der Regel gleichauf, also verliere ich immer. Da mein Fuseki sehr stark ist, kann ich aber immerhin gegen die anderen Schüler meistens zeitweise eine vorteilhafte Position erreichen, bis Kim eine meiner Gruppen tötet oder Elian durch einen Angriff auf eine schwache Gruppe 20 Punkte aus dem Nichts entstehen lässt. Dass ich immer verliere, stört mich angesichts der Stärke meiner Gegner wenig, die Partien sind trotzdem meistens interessant. Oft folgt auf die Liga-Spiele ein Review, bei der alle Partien analysiert und besprochen werden.

In den Lessons mit Youngsam oder Lukas schauen wir uns meistens Profipartien an. Oft versuche ich die Züge der Profis vorherzusagen und kriege im Gegenzug ein Feedback, ob mein Zug in der Gesamtstellung plausibel ist oder nicht. Wenn ein Zug uns ungewöhnlich erscheint, versuchen wir zusammen zu verstehen, warum der Profi sich für diese Variante entschieden hat. Zwischendrin versuchen wir abzuschätzen, wer gerade die Nase vorne hat. Lukas lässt mich das Endspiel einer solchen Partie manchmal gegen ihn ausspielen. Es ist etwas erschreckend, wie viele Punkte er mir dabei jedes Mal noch abknöpfen kann. Da man Endspiel ohnehin meistens im Byoyomi spielt, ist seine Devise, dass sich theoretische Überlegungen über die Größe von Endspielen selten tatsächlich anwenden lassen und dass es die beste Übung ist, tatsächlich zu spielen.

Lukas spielt etwa einmal alle zwei Tage Blitzpartien mit mir, wo wir keine Hauptbedenkzeit, sondern nur drei Mal 10s Byoyomi haben. Er ist dabei extrem stark und konnte mir anfangs sechs Steine Vorgabe geben. Inzwischen habe ich ihn immerhin wieder auf 4 Steine runter gespielt.

Abgesehen von Training haben wir bei JIGS meistens gemeinsame Mahlzeiten und kümmern uns gemeinsam um anstehende Aufgaben im Haushalt. Und am Wochenende nehmen sich die Schüler meistens einen Go-freien Tag.

Nächstes Mal erzähle ich dann von meinen Turnieren, Trainingspartien und vom Tsumego. Bis dann ...

Wie hat AI die Welt verändert?

von Gunnar Dickfeld

„Vor zwei Jahren haben wir unserem Produkt eine AI-Komponente hinzugefügt“, erklärt mir der Vertreter der Software-Firma. Aha. Mir schießen sofort die Bilder in den Kopf, als wäre es erst gestern gewesen. Sie lassen sich nicht verhindern. Der Wecker klingelt zu nachtschlafender Zeit. Mit einem Nutella-Glas, Brötchen und einer Kanne Tee ausgerüstet geht es zum Computer. Die Aufregung steigt mit jeder Minute. Gleich beginnt der Livestream von Google, auf den man nun schon Wochen gewartet hat. Der Bildschirm in dunkelblau. Chris Garlock erscheint, Michael Redmond, dann Aja Huang und Lee Sedol. Man spürt, dass sich etwas bedeutendes abspielen wird. Vier oder fünf Stunden Go liegen vor mir. Ins Büro gehe ich heute später, Termine sind alle entsprechend umgelegt.

Und während der Vertreter bedeutsam erklärt, was die AI-Komponente so tut und möglich macht, schweifen meine Gedanken weiter ab. Noch keine vier Jahre ist es nun her, dass Lee Sedol gegen AlphaGo verloren hat. Was hat sich in dieser Zeit alles verändert? Wer verbindet mit Zero noch ein zuckerfreies Getränk? In der Deutschen Go-Zeitung wird die Bundesliga-Partie in Prozenten kommentiert. Graphen zeigen den Puls der Partie. ELF hat nichts mit dem Herrn der Ringe zu tun. Stockfish 0:72:28. Wir trainieren nicht uns, sondern das Netzwerk. KataGo ist keine Karateform. Mit dem dritten Zug auf 3-3 invadieren? Kein Problem. Bananigkeit kommt in den Duden (naja, noch nicht, aber wer weiß). Jeder hat Lizzie, lässt sich von ihr beraten. Knallhart vergibt sie Prozente für jeden Spielzug ihr vorgelegter Profi-Partien: +4,98, -11,6, +2,3. Blockchain ist der Trend, der beschwört wird, aber KI ist überall auf

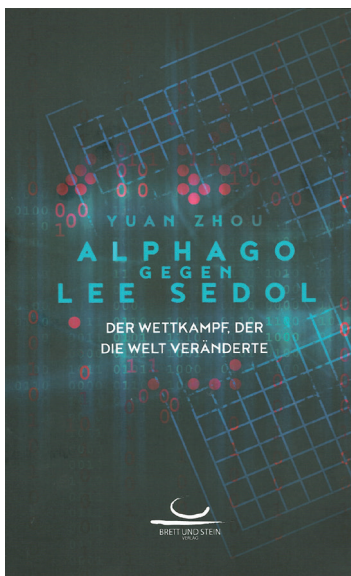
dem Vormarsch. Und Lee Sedol ist kürzlich in den Ruhestand getreten. Die Welt hat sich verändert.

Lee Sedol begeisterte viele Go-Fans mit seinem Spielstil, feierte Erfolge, galt über eine Dekade als der beste Go-Spieler der Welt. Kürzlich war ich Zeuge eines Gespräches, in welchem eine junge Frau ihrem Freund ausführlich und detailliert erklärte, wer Lee Sedol ist und wie Go funktioniert. Ich kam nicht umhin, den jungen Mann später zu fragen: „Sie ist Go-Spielerin?“. „Nein“ war die knappe Antwort. „Sie arbeitet in der IT?“ „Ja“, antwortet er und wir müssen beide lachen. Wie sich die Welt doch verändert hat.

Nun geht Lee in den Ruhestand. Es sei ihm gegönnt. Er nennt als Begründung die Überlegenheit der Go-Programme. Dieser gibt es viele und stetig gibt es neue. Doch es sind wohl auch Zwistigkeiten mit dem Profi-Verband und die Schwierigkeiten, gegen die junge, nachwachsende Generation zu bestehen. Er wird uns als starker Spieler in Erinnerung bleiben und sicher wird man ihn hier oder da noch mal erleben dürfen.

All diese Veränderungen begannen mit dem Wettkampf zwischen AlphaGo und Lee Sedol. Wer diesem Ereignis noch einmal nachspüren möchte, dem empfehle ich das Buch von Zhou Yuan „AlphaGo gegen Lee Sedol. Der Wettkampf, der die Welt veränderte“. Zhou erzählt von den Erwartungen und den Überraschungen, die die Teilnehmer und Zuschauer erlebten. Er erläutert den Spielverlauf auf dem Brett und schildert die Dramatik des Ereignisses, dessen Auswirkungen nicht nur aufs Go beschränkt geblieben sind.

Die AI-Komponente des Software-Vertreters werden wir natürlich mal ausprobieren. Allein schon aus reiner Neugier ...



Grundkurs Go

von Hartmut Kehmman

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 2:

Echte Augen und falsche Augen

In der ersten Lektion haben wir gelernt, welche Formen sich in zwei Augen unterteilen lassen und welche in dieser Beziehung angreifbar sind (sieben Nakadeformen). In dieser Lektion werden wir untersuchen, welche Voraussetzungen je nach Brettlokalisierung gegeben sein müssen, um ein Auge zu bilden, und unter welchen Umständen man das verhindern kann. Dafür gibt es typische Muster.

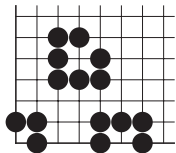
Dia.1 Je nach Brettposition erfordert es eine unterschiedliche minimale Anzahl von Steinen, um ein vollständiges Auge zu bilden. In der Ecke benötigt man 3, am Rand 5 und in der Brettmitte 7 Steine. Ob diese

Punkte alle besetzt sein müssen, hängt von der lokalen Situation ab, Schwarz muss aber in der Lage sein, diese Mindestpositionen zu erreichen.

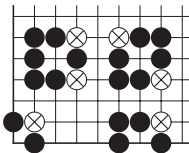
Dia.2 Die markierten Punkte sind die Schlüsselpunkte zum Erhalt des Auges ebenso wie zu seiner Zerstörung. Kann der Gegner in der Ecke den markierten Platz besetzen, so wird das Auge unecht, da für mindestens einen der beteiligten schwarzen Steine der Augenpunkt irgendwann zur letzten Freiheit wird, die selber besetzt werden muss oder vom Gegner schlagend besetzt werden kann. Damit ist das Auge zerstört. Man nennt es auch ein „falsches Auge“ (kakeme). Am Rand genügt ebenso die Besetzung eines Schlüsselpunktes, um das Auge zu zerstören, in der Brettmitte werden dafür 2 Punkte benötigt.

Dia.3 Das Schlagen eines Steines \triangle ist deshalb nicht hinreichend zur sicheren Augenbildung, W2 zerstört jeweils das Auge. Wären diese Steine ebenfalls schwarz, so wären die Augen vollkommen oder echt.

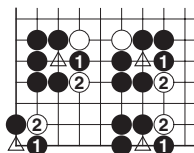
Dia.4 S1 hat jeweils zwei weiße Steine geschlagen, aber auch das führt noch nicht sicher zu einem schwarzen Auge. Ein Einwurf (horikomi) kann das Auge unecht machen. In der Brettmitte kann das Auge nur in der linken Konstellation zerstört werden, indem Weiß auf 2 einwirft. In der rechten Konstellation sind die beiden Punkte X miai und sichern damit das Auge, es sei denn, alle äußeren Freiheiten sind besetzt, was im nächsten Diagramm zu sehen ist.



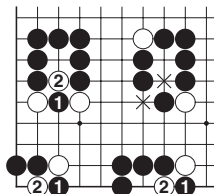
Dia. 1



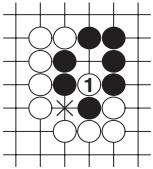
Dia. 2



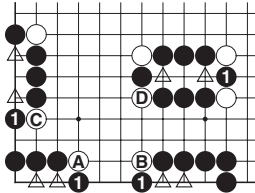
Dia. 3



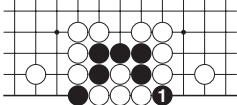
Dia. 4



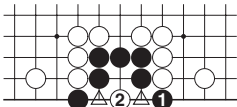
Dia. 5



Dia. 6



(1): Dia. 7



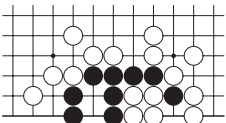
Dia. 7a

Dia.5 Hier kann Schwarz wegen Freiheitsnot nicht auf \times antworten, und das Auge wird falsch.

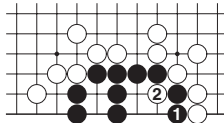
Dia.6 Das Schlagen dreier Steine in der Ecke führt im Beispiel A zu einem Auge, nach S1 sind die beiden \triangle Punkte miai. Ebenso verhält es sich mit der Randstellung B. Die Randstellung C ist anders. Nach dem Schlagen dreier Steine ist kein Auge entstanden, die \triangle sind wiederum miai zur Zerstörung des Auges. Die gleiche Konstellation kann bei D in der Brettmitte entstehen. Das Sprichwort „drei geschlagene Steine sichern ein Auge“ ist also nicht immer richtig.

Dia.7 Selbst das Schlagen von vier Steinen führt nicht immer zu einem Auge. In Dia.7a spielt Weiß anschließend auf den vitalen Punkt, und die beiden \triangle sind miai um das Auge zu zerstören.

Dia.8 In dieser Stellung ist Schwarz einäugig verloren. Es sieht so aus, als ob Schwarz am Zug durch das Fangen der vier Steine ein zweites Auge sichert, aber das ist nicht der Fall.



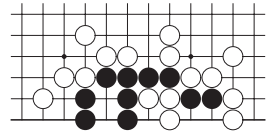
Dia. 8



Dia. 8a

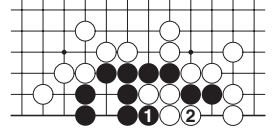
Dia.8a Weiß spielt W2 zurück in den entstandenen Raum und verhindert das schwarze Auge. Diese Technik heißt „ishi no shita“ im Japanischen und „under the stones“ in der englischsprachigen Goliteratur, die Wortbedeutung ist die gleiche.

Dia.9 Auch hier scheint Schwarz am Zug ein zweites Auge machen zu können, indem er drei weiße Steine fängt.



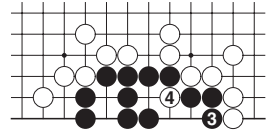
Dia. 9

Dia.9a Der Überraschungszug ist W2, Weiß investiert einen Gefangenen mehr,



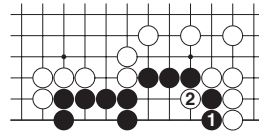
Dia. 9a

Dia.9b um anschließend mit W4 seinerseits drei schwarze Steine fangen zu können. Das schwarze Auge ist zerstört.

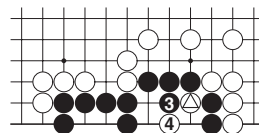


Dia. 9b

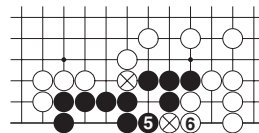
Es können noch mehr als 4 Steine sein,



Dia. 10



Dia. 10a



Dia. 10b

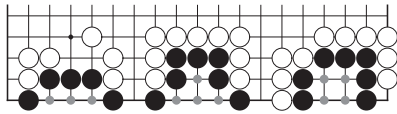
die geschlagen werden, ohne dass im entstandenen Raum ein Auge entsteht. Das nächste Diagramm zeigt ein solches Beispiel.

Dia.10 Schwarz hat mit S1 sieben weiße Steine geschlagen und W2 spielt zurück in den entstandenen Raum.

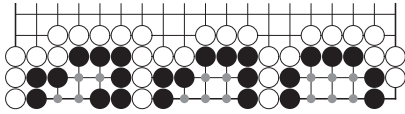
Dia.10a Schwarz versucht mit S3 dennoch ein Auge zu bilden und wenn Weiß nun die beiden schwarzen Steine schlägt, gelingt ihm das auch,

aber W4 ist ein Zug in Hochform (tesuji). Wenn Schwarz nun W \triangle schlägt, nimmt Weiß an \triangle zurück. Das ist eine sogenannte „Rückschlagfalle“ oder „Mausefalle“, englisch „snap back“, japanisch uttegaeshi.

Dia.10b Schwarz kann deshalb nur von außen spielen. Nach dem Abtausch S5/W6 bilden die beiden markierten weißen Steine eine Diagonale, die das schwarze Auge zerstört. Vergleiche dazu Dia.2. Wäre einer der beiden X nicht vorhanden oder schwarz, so wäre das Auge echt.



Dia. 11

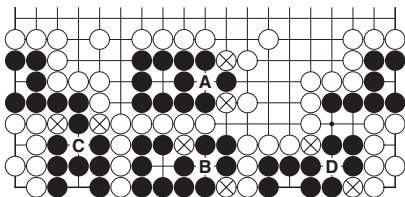


Dia. 12

Dia. 11, 12 Die Beispiele zeigen den potentiellen Augenraum nach dem Schlagen mehrerer Steine. Es sind typische Muster, die eine Zerstörung des Auges ermöglichen. Die größeren Formen werden leicht übersehen. Ishi no shita ist eine besonders beeindruckende Technik.

Ein Augenraum kann zerstört werden durch Bedrohung eines oder mehrerer seiner begrenzenden Steine von außen, durch Opfersteine von innen oder durch eine Kombination beider Methoden.

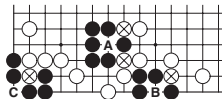
Dia. 13 Das Diagramm zeigt die typischen Formationen, in denen die Begrenzungssteine durch Bedrohung von außen irgendwann das potentielle Auge selber schließen müssen oder geschlagen werden. Bei A kann wegen der beiden markierten weißen Steine kein Auge entstehen. Diese Form heißt hasami tesuke, im englischen Sprachgebrauch „clamping“.



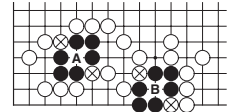
Dia. 13

In der deutschen Go-Literatur gibt es bereits den Begriff „Klemmzug“ für hasami, ich möchte diese augenzerstörende Form deshalb „parallele Klemmform“ nennen im Unterschied zu einer „diagonalen Klemmform“ bei B (eye-stealing-tesuji). Die Anzahl der isolierten Steine ist unerheblich. Es kann sich um einen einzelnen Stein handeln wie bei A oder beliebig viele, die daran hängen.

Entscheidend ist allerdings, ob diese Steine wiederum ein Auge bilden können, wie in den Beispielen C und D. Wenn es gelingt, auf beiden Seiten ein zusätzliches Auge zu bilden, können die Begrenzungssteine nicht mehr ins Atari gesetzt werden und damit werden auch C und D zum Auge.



Dia. 14



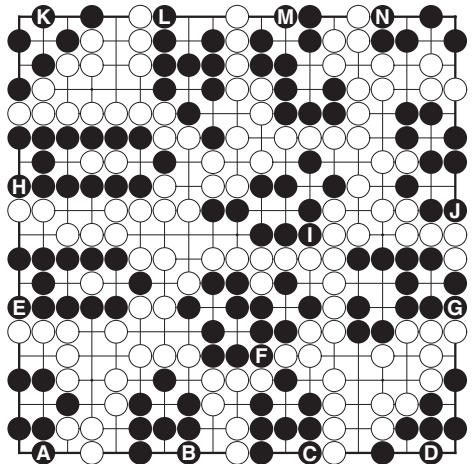
Dia. 15

Dia. 14 Die markierten Steine bilden eine parallele Klemmform. Am Rand und in der Ecke ist dafür nur ein Stein notwendig, da der Rand die andere Seite klemmt.

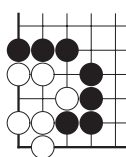
Dia. 15 Für eine diagonale Klemmform sind immer zwei Steine erforderlich.

Probleme 11 - 20

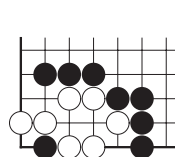
In allen Problemen ist der Status ungeachtet des Zugrechts zu ermitteln.



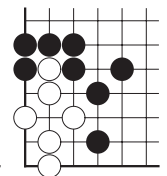
Problem 11



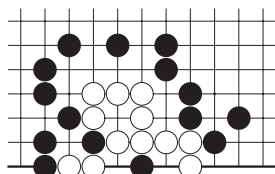
Problem 12



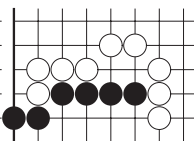
Problem 13



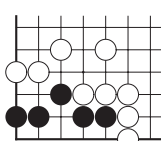
Problem 14



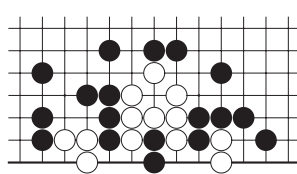
Problem 15



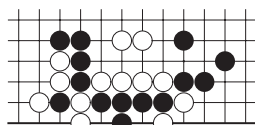
Problem 16



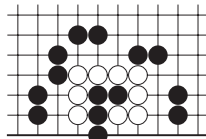
Problem 17



Problem 18



Problem 19



Problem 20

Die Lösungen stehen unter www.dgob.de/dgoz in der DGoZ-Download-datei bereit.

Ausschreibung

zur Deutschen Paar-Go-Meisterschaft 2020 am 7. und 8. März 2020 in Hamburg

Ort: Schorsch, Rostocker Str. 7, 20099 Hamburg
Kontakt: Tobias Berben, 04263-6756847, tobias@berben.org
Anmeldeschluss: Samstag, 07. März, 12:00 Uhr, Anmeldung online ab Ende Januar unter dpgm.go-turniere.de

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

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

Bei sechs oder weniger teilnehmenden Paaren wird „jedes gegen jedes“ gespielt. Bei sieben oder mehr werden fünf Runden Schweizer System gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten ohne Byoyomi. Weiß erhält 7 Komi. Jedes teilnehmende Paar muss alle Runden mitspielen, es wird kein Startgeld erhoben. Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 400/300/200 Euro pro Paar aus.

Zeitplan: Samstag, 07.03.2020: Anmeldeschluss 12:00 Uhr, 1. Runde 12:30 Uhr, 2. Runde 15:30 Uhr, 3. Runde 18:30 Uhr
Sonntag, 08.03.2020: Frühstück ab 9:00 Uhr, 4. Runde 10:00 Uhr, 5. Runde 13:00 Uhr

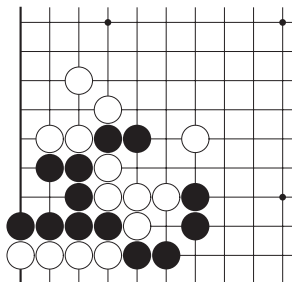
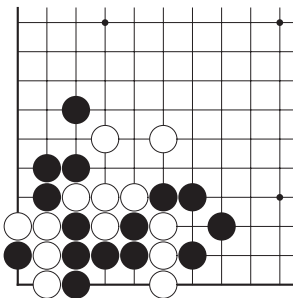
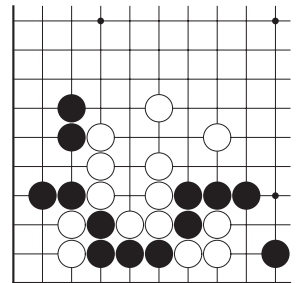
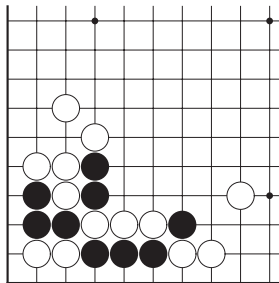
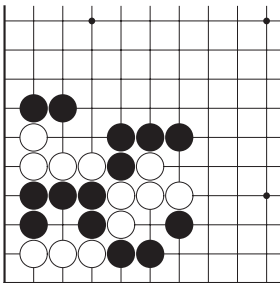
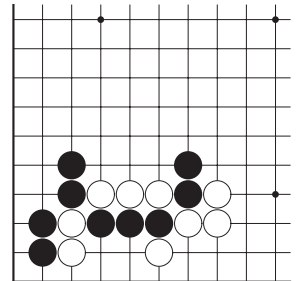
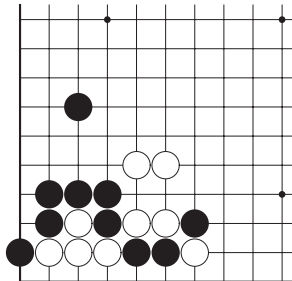
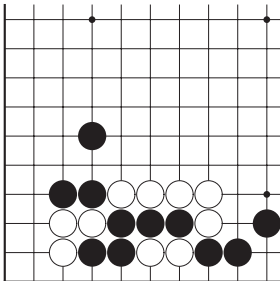
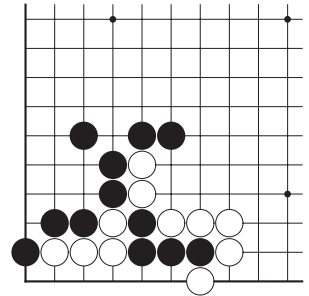
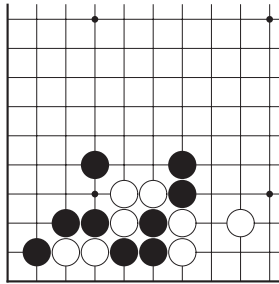
Beim FS Meisterschaften unter fs-meisterschaften@dgob.de erhält jeder Teilnehmer pauschal (auf Antrag) einen Reisekostenzuschuss von 50 Euro.

Eine Übernachtung am Turnierort ist möglich, Schlafsack und Isomatte mitbringen, Duschen sind vor Ort vorhanden.

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Schwarz ist in Bedrängnis und muss Steine fangen. Wichtig ist v.a. die Entscheidung, welche Steine nun genau gefangen werden sollten.

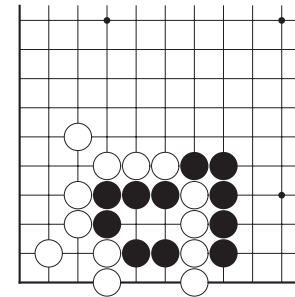
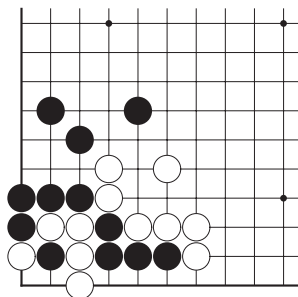
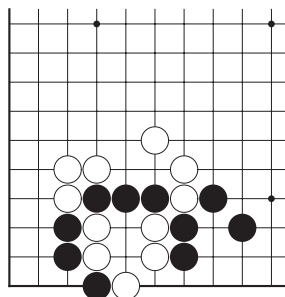
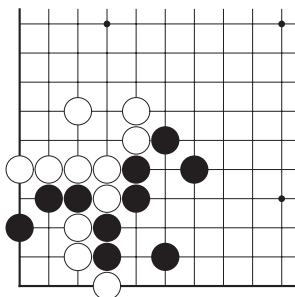
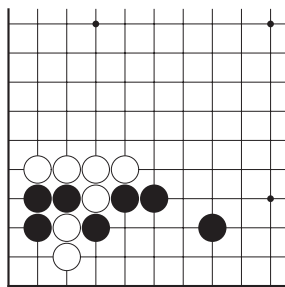
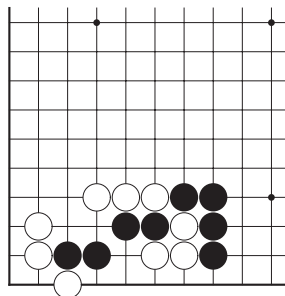
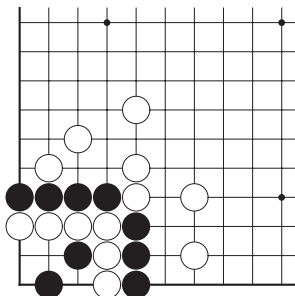
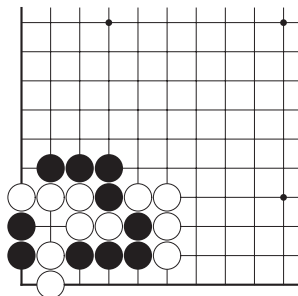
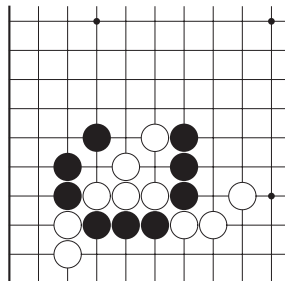
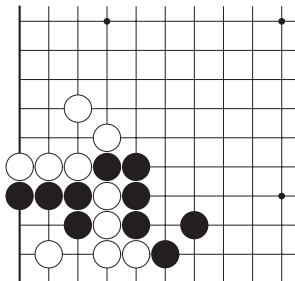


Alle Lösungen auf zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Download-datei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Will man Schwarz retten, so muss man ganz genau Freiheiten zählen. Vielleicht ist die erste Intuition nicht ganz richtig.



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 7: Gesundheit!

Meilin, Tim und Carina standen wie unter Schock: Gerade hatten sie Shiro wiederbekommen, und nun war Kuro gestohlen worden!

Doch bevor auch nur einer von ihnen etwas sagen konnte, machte Herr Chen auch schon die Ansage für die nächste Runde. „Das Halbfinale beginnt“, übersetzte Meilin. „Was machen wir jetzt?“ fragte Tim. „Erst einmal müssen wir wohl spielen“, antwortete sie. Herr Chen sagte offenbar gerade die Paarungen an, denn Tim konnte die Namen „Honghong“ und „Xiaowen“ zwischen einigen chinesischen Wörtern heraushören. Das war wohl das erste Halbfinale. Wer spielte dann im zweiten?

Da wechselte Herr Chen plötzlich auf deutsch und sagte „Und im zweiten Halbfinale unsere Überraschungsgäste Meilin und Tim.“ „Wir spielen gegeneinander?“, riefen die beiden wie aus einem Mund. Karina gluckste vor Lachen. „Ja, klar, sind ja immer nur vier im Halbfinale. Das wird jedenfalls spannend mit Euch zwei! Ich nehm' dann mal Shiro...“

Vom alten Li war übrigens immer noch nichts zu sehen. Die Erwachsenen fingen wohl auch noch nicht gleich an. Hoffentlich würden er und Kuro hier wiederauftauchen! Da kam auch schon Herr Chen zu ihnen. „So, Ihr seid dran. Setzt Euch und viel Spaß.“ Er platzierte Tim und Meilin unweit von dem Brett, an dem schon Honghong und Xiaowen saßen, und startete ihre Uhr.

„Puh, ich habe Weiß? Keine Vorgabe?“ Tim startete erschrocken auf das Brett. „Natürlich nicht. Das ist das Halbfinale! Du hast doch keine Angst, oder?“ Meilin blitzte ihn mit ihren dunkelbraunen Augen an. Tim versuchte so

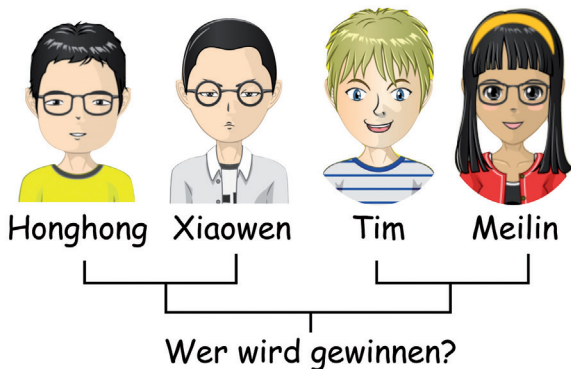
selbstbewusst wie möglich zu klingen: „Nein, vor Dir doch nicht!“ Dann platzierte er seinen ersten Stein. Ganz so sicher fühlte er sich dabei aber nicht. Meilin grinste. Doch dann hielt sie inne. Gerade war der alte Li wiederaufgetaucht und zu Xiaowen gegangen. Meilin hörte, wie er zu Xiaowen sagte: „Hier, halt die Katze gut auf Deinem Schoß und lass sie nicht los während der Partie. Tu, was ich Dir sage, sonst gibt's Ärger!“ Dann ging er weiter, und ließ die arme Kuro zurück. Xiaowen hielt sie wie befohlen fest auf seinem Schoß.

Tim flüsterte zu Meilin: „Jetzt verstehe ich alles: Er will, dass Xiaowen gewinnt und hat dafür Kuro gestohlen!“ „Ja“, antwortete Meilin, „und zuerst hat er sie mit Shiro verwechselt und versehentlich den gestohlen. In der Vorrunde hat Honghong keine Hilfe gebraucht, deswegen hat er Shiro selbst ausprobiert. Mit Shiro hat er aber krachend verloren! Und dann hat er sich eben stattdessen Kuro geschnappt, als wir nicht aufgepasst haben.“ „Dann wird der arme Honghong aber jetzt verlieren! Was sollen wir bloß machen?“ „Vielleicht stimmt das mit Kuro ja auch gar nicht, und es ist alles nur ein Märchen.“

Herr Chen trat unvermittelt an ihr Brett: „Jetzt seid aber mal ruhig, Ihr Schnattermäulchen.“ Tim und Meilin wurden knallrot und spielten schnell weiter.

Es war aber kaum eine Viertelstunde vergangen, da kam plötzlich Karina an ihr Brett. Auf ihrem Arm hielt sie Shiro. „Ich hab' schon gewonnen“, sagte sie leichthin, da fing Shiro plötzlich an zu miauen. Er hatte Kuro gesehen. Alle blickten zu der Partie von Honghong und Xiaowen. Honghong schien mächtig am Schwitzen zu sein, während

Die Finalrunde



Xiaowen siegesgewiss dreinschaute. „Was ist denn da los?“, fragte Karina. „Warum hat er denn auf einmal Kuro!“

Da kam Herr Chen wieder. „Bitte, seid doch mal ruhig. Und wenn Du schon fertig bist, dann geht doch mit Deiner Katze bitte nach draußen!“ Er schob Karina mitsamt Shiro sanft beiseite. Shiro begann wütend zu fauchen. Herr Chen machte erschrocken einen Schritt zurück. In diesem Moment schien es Tim, als würde aus Shiros Augen ein kurzer rötlicher Blitz zucken – geradewegs zu Xiaowen. Aber es ging so schnell, vielleicht hatte er es sich auch nur eingebildet... „Hast Du das auch gesehen?“, flüsterte er Meilin zu. „Was?“, fragte sie. „Hatschi!“ machte es plötzlich laut und vernehmlich. Xiaowen hatte geniest. Und dann noch einmal. Und noch einmal. Ein ganzer Niesenanfall erschütterte die Ruhe des Turniersaals. Ein Murren ging durch die Reihen, denn auch die Erwachsenen hatten inzwischen mit ihren Partien begonnen.

Xiaowen hielt noch immer krampfhaft Kuro fest, aber er sah auf einmal ganz rot im Gesicht aus, seine Augen waren geschwollen und er nieste immerfort. Herr Chen kam zu ihm. „Was ist denn los?“ „Ich weiß nicht – Hatschi! – Ich muffte noch nie so oft – Hatschi! – niefen!“ „Das sieht nach einer Allergie aus. Bist Du vielleicht gegen Katzen allergisch?“ „Keine – Hatschi! – Ahnung.“ Kuro versuchte sich zu befreien, aber Honghong hielt ihn immer noch fest, doch da erschütterte ihn ein so heftiger Niesenanfall, dass er nicht nur die Kontrolle

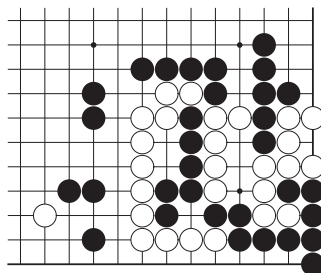
über Kuro verlor, sondern auch noch mit voller Wucht gegen den Tisch stieß. So kräftig, dass das Gobrett mitsamt aller Steine herrunterrutschte und auf den Boden prallte.

Kuro sprang glücklich auf Karina und Shiro zu. Die zögerte nicht lange und nahm beide Katzen auf den Arm. „Und diesmal klaut Euch keiner mehr“, sagte sie zu ihnen.

„Wo renshule“, murmelte Xiaowen, verbeugte sich leicht, und half, immer noch schniefend, aber erstaunlicherweise nicht mehr niesend, das Chaos, das er angerichtet hatte, aufzuräumen. Honghong hatte gewonnen!

„Puh, das war knapp“, atmete Tim auf. „Was für ein glücklicher Zufall mit der Allergie“, meinte Meilin. War das wirklich nur Zufall? Oder war da Magie im Spiel? Da war doch dieser rote Blitz gewesen, oder? Tim sah die beiden unschuldig-niedlichen Katzen an und wollte gerade etwas sagen. Aber da blickte ihn Shiro kurz, aber mit funkelnden Augen an, und Tim erschauerte. Was er gesehen hatte, würde er wohl besser für sich behalten...

Dann wendete er sich wieder dem Go-Brett zu. Und erschauerte gleich noch einmal. Meilin (schwarz) war am Zug, und er merkte, dass sie gleich seiner Gruppe den Garaus machen würde. Siehst Du es auch? (Lösung auf S. 45)



Das Finale stand an: Meilin gegen Honghong. Das war natürlich reine Formsache für den Danspieler Honghong, der den schwersten Gegner ja im Halbfinale ausgeschaltet hatte, wenn auch unter etwas kuriosen Umständen. „Gib mir mal Kuro“, sagte

Meilin zu Karina. „Klar, hier“, sagte diese leichthin. „Nimm sie ruhig auch mal. Sie ist jetzt ganz friedlich.“ Meilin nahm sie auf ihren Arm und setzte sich zu ihrer Partie. „Ehm, Meilin, Du kannst doch nicht während der Partie Kuro auf Deinem Arm halten!“, sagte Tim. „Wieso nicht? Kuro mag mich doch. Und Shiro hat anscheinend auch nichts dagegen.“ Meilin lächelte ihn unschuldig an. „Und außerdem ist das doch ein prima Test“, flüsterte sie ihm zu. „Wenn ich gewinne, wissen wir sicher, dass in Kuro Magie steckt.“ Tim war sich nicht so sicher, ob da bei Meilin wirklich nur Neugierde dahintersteckte oder vielleicht doch der Wunsch, das Turnier zu gewinnen... Er schüttelte den Kopf und ließ sie gewähren.

*

„Was sagt er denn?“, fragte Tim ungeduldig. Meilin musste die Ansprache vor der Siegerehrung übersetzen. „Er dankt allen Helfern und Teilnehmern, und dem Restaurant für den Spielort und den Preis für das Kinderturnier. Das ging ja diesmal sehr überraschend...“ Sie unterbrach ihre Übersetzerarbeit plötzlich und wurde rot. Tim grinste. Er konnte sich denken, dass von dem Überraschungssieg von Meilin die Rede war, und es ihr doch etwas peinlich war, dass sie diesen nur mit Katzen-Hilfe errungen hatte. Und schon wurde sie nach vorne gebeten, um ihren Preis entgegenzunehmen. Honghongs Vater trat ebenfalls auf die Bühne. In seiner Hand ein kleines, in rotes Papier gewickeltes Päckchen. Er sah nicht gerade glücklich aus, als er ihr gratulierte, und ihr das Päckchen übergab. Im Hintergrund entdeckte Tim Honghongs Mutter, deren Blicke zu versuchen schienen, ihren Mann möglichst unauffällig zu töten.

Dann kam Meilin zurück zu ihm. „Und was ist drinnen?“, fragte Karina neugierig wie immer. „Ich weiß auch nicht genau. Lass uns nachschauen.“ Sie wickelte das Papier vorsichtig auf. Zum Vorschein kam eine goldene Figur eines dicken, freundlich lächelnden

Mannes. „Wer ist das?“, „Buddha natürlich“, entgegnete Meilin. Tim guckte fragend. Meilin rollte mit den Augen. „So was ähnliches wie eine Jesusfigur, nur in chinesisch eben“, erklärte sie: „Die bringt Glück.“ „Sie sieht aber ziemlich alt aus“, meinte Karina. „Alt und kostbar, vermutlich“, meinte Meilin. „Egal. Ich weiß jedenfalls, was wir nach dem Turnier damit machen.“, meinte Tim. „Was denn?“, fragte Meilin erstaunt. „Wirst Du dann sehen...“ Tim grinste listig.

*

Die letzten Spieler waren gerade gegangen. Die Freunde unterhielten sich noch mit Honghong, der seine Niederlage gegen Meilin immer noch nicht so recht fassen konnte. „Und dabei habe ich doch gar nicht schlecht gespielt!“, meinte er immer wieder.

„Gut, jetzt wo wir alleine sind: Können wir kurz mit Deinem Vater sprechen?“

„Ja sicher, wieso?“

„Wirst Du dann hören...“ Tim grinste.

Meilin und Karina guckten ihn fragend an.

Honghong holte seinen Vater. „Was gibt’s?“, fragte er, immer

noch ziemlich bedrückt. „Wir wollten Ihnen etwas vorschlagen.“ „Aha, was denn, mein Kleiner?“ „Wir dürfen unser Detektivbüro bei Ihnen im Lager einrichten...“ „Was? Also ich glaube nicht...“ „... und dafür schenken wir Ihnen die Buddhafigur.“ „Wie? Also wirklich? Das wäre... ja, dann natürlich gerne, mein Junge!“ Meilin war von Tim völlig überfahren. „Ja, aber...“, flüsterte sie zu ihm. „Sag nichts, sonst erzähl’ ich von Kuro“, flüsterte er zurück. Meilin biss sich auf die Lippen. Na ja, so war es wohl wirklich am besten. Und das Lager war schon ein cooler Ort für ihr Büro. Vielleicht würde sie ganz nebenbei von Honghong noch ein wenig Go lernen... „Okay, einverstanden“, flüsterte sie zurück. Karina grinste glücklich: „Da unten ist es so ruhig. Da kann man sicher auch toll Matheprobleme lösen.“ Tim verdrehte die Augen, aber nur kurz, denn eigentlich freute er sich ja einfach riesig auf weitere spannende Abenteuer mit seinen Freunden...



Go in Deutschland vor 400 Jahren

von Marc Oliver Rieger

Wann wurde das erste Mal in Deutschland über Go berichtet? Vermutlich im Jahr 1616. Der Text geht auf einen Bericht des Jesuiten Matteo Ricci zurück, der 1582 bis 1610 in China wirkte und dabei unter anderem auch Go erwähnte. Nicolaus Trigault (Trigautius) übersetzte den Bericht des Missionars Matteo Ricci 1615 ins Lateinische. Herzog August der Jüngere gab nur ein Jahr später in seinem Buch „Das Schach- oder König-Spiel“ folgende Übersetzung ins Deutsche (die wir hier in der Schreibweise behutsam dem heutigen Sprachgebrauch angepasst haben):

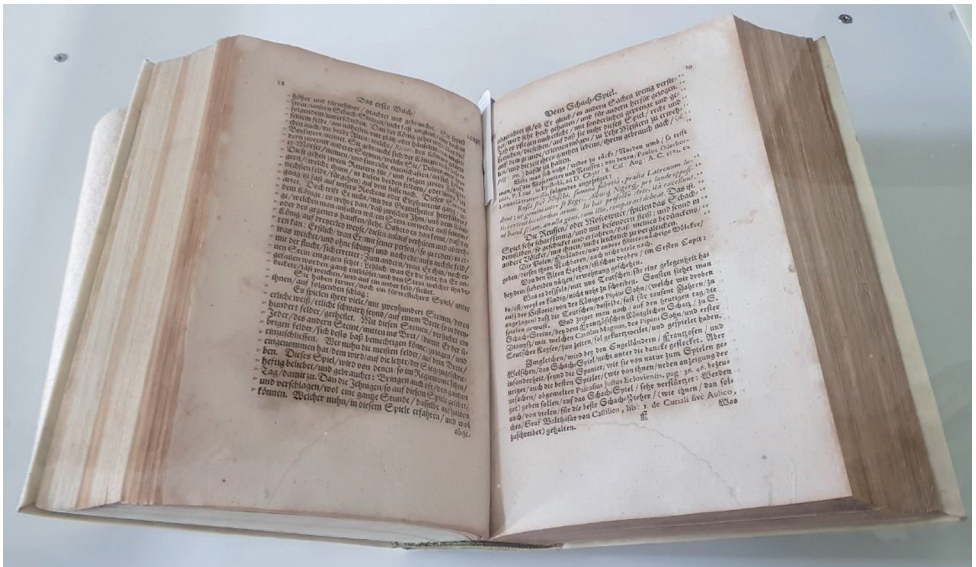
„Kommen wir zu den Chinesen welche in dem äußersten Asien wohnen. Bei diesen wird das Schachspiel und sonst noch ein kunstreich Steinspiel von 200 Steinen gefunden. Wie dann von Ihnen Nicolaus Trigautius schreibt:

Es spielen ihre viele mit 200 Steinen deren etliche weiß etliche schwarz sind auf einem Brette so in 300 Felder geteilt. Mit diesen Steinen versucht ein jeder des anderen Steine mitten ins Brett (damit er der übrigen Felder sich desto besser bemächtigen kann) zu jagen und einzuschließen. Wer nun die meisten Felder auf dem Brett eingenommen hat dem wird auf die letzte der

Sieg zugeschrieben. Dieses Spiel wird von denen so im Regimente sitzen heftig geliebt und gebraucht: bringen auch oft den ganzen Tag damit zu. Dann diejenigen so auf diesem Spiele geübt und verschlagen wohl eine ganze Stunde dasselbe aufhalten können. Welcher nun in diesem Spiel erfahren und wohl abgerichtet ist ob er gleich in andern Sachen wenig versteht wird sehr hochgehalten und für andern hervorgezogen. Ja es fliegen auch etliche mit sonderlichen Gepränge und Gebäuchen dieselben auf das sie nur dieses Spiel recht und aus dem Grunde erlernen mögen zu Lehrmeistern zu wählen und die Zeit ihres ganzen Lebens ihrem Gebrauch nach dafür zu halten.“

Eine komplette Regeleinführung ist das also leider nicht, so dass es wohl noch über 250 Jahre dauerte, bis dann die ersten Go-Partien in Europa gespielt wurden. Interessant aber, dass besonders betont wird, welcher hohen Stellenwert offenbar die Meisterschaft in dem Spiel damals in China hatte: Wer gut im Go war, war hoch geachtet und wurde anderen vorgezogen, auch wenn er sonst wenig anderes wusste.

Ein Original exemplar seines Buches war während der Damen-DM im Schloss Hundisburg zu besichtigen. (Dank an Manja Marz für das Foto!)



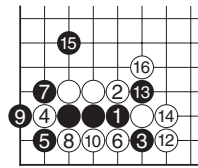
Partie: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft, Endrunde, Runde 6
Weiß: Lukas Krämer 6d (Bonn)
Schwarz: Benjamin Teuber 6d (Hamburg)
Komi: 7
Ergebnis: 349 Züge. Schwarz gewinnt mit drei Punkten.
Kommentar: Benjamin Teuber mit der Hilfe von KataGo auf *ai-sensei.com*

Die meisten DM-Partien liefen für mich dieses Jahr erstaunlich souverän. Natürlich habe ich Fehler gemacht und lag auch mal hinten – gegen Arved sogar einmal recht hoch. Aber es gab doch einen recht klaren Spielfluss und früher oder später konnte ich das Heft in die Hand nehmen. Das Spiel gegen Lukas war dagegen ein einziges Chaos – man könnte sagen, es war eine Benni-Partie wie in alten Zeiten! Die Kämpfe wurden so kompliziert, dass die

Partie nur so vor Fehlern wimmelt, und die Führung wechselte stolze 15 mal hin und her. Wie der Score-Graph in Abb. 1 zeigt, lag ich im Mittelspiel eine ganze Weile klar hinten, bevor es wieder knapp wurde. Aber seht selbst ...

Die vollständige KataGo-Analyse ist auf *ai-sensei.com* unter „News“ links bei den „Partien der Woche“ zu finden. Im Folgenden stehen hinter jedem kommentierten Zug zwei Zahlen: Die erste davon bedeutet, wie viele Punkte der Zug nach Meinung von KataGo im Vergleich zur korrekten Spielweise verliert, die zweite gibt an, wie es nach diesem Zug steht.

15: (-1,2|W+3,3) S15 verliert etwas mehr als einen Punkt und Weiß liegt danach mit gut drei Punkten vorne. KataGo würde hier Strecken auf 17 bevorzugen. Ich selbst hatte Bedenken, dass Weiß dann wie in Dia. 1 rechts zu machen könnte. Tatsächlich wäre dies aber sogar gut für Schwarz, da der weiße Karastein oben danach etwas

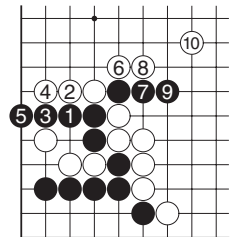


Dia. 1

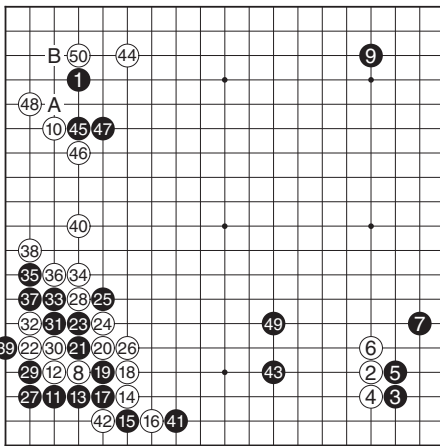
deplatziert stünde.

- 29: (-0,7|W+3,3) Den Zug hat mir Cedric Holle beigebracht, erstammt wohl von AlphaGo. Üblich wäre eigentlich Dia. 2, was auch KataGo gespielt hätte.
- 30: (-5,4|S+2,1) Damit ist Weiß in die Falle getappt und Schwarz bekommt mehr Punkte als in Dia. 2, während Weiß dennoch Schwächen behält. Besser wären Tenuki auf 44 oder das Strecken auf 34 gewesen.
- 41: (0|S+4,1) Sieht etwas merkwürdig aus, ist aber gut, um eine Invasion vorzubereiten. Ich kannte diese Form bereits, sonst wäre ich wohl nicht auf diesen Zug gekommen.

48: (-2,6|S+7,6) Das baut zu wenig Druck auf – besser wäre ein Zug auf A.



Dia. 2



Figur 1 (1–50)

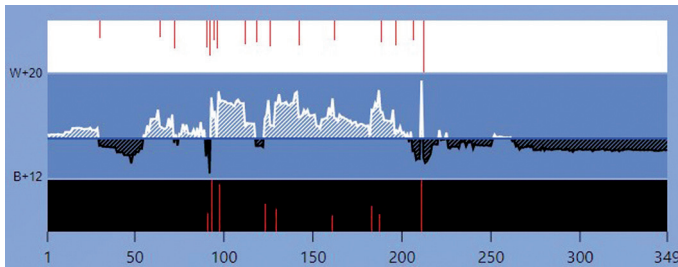
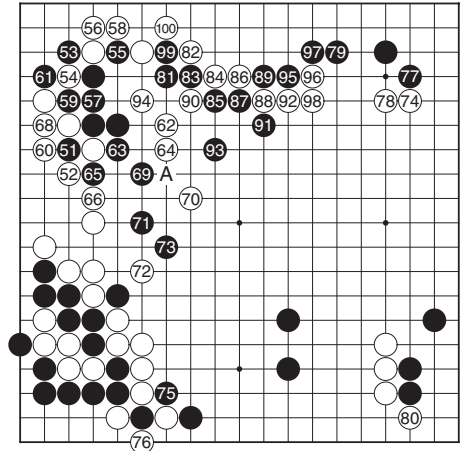
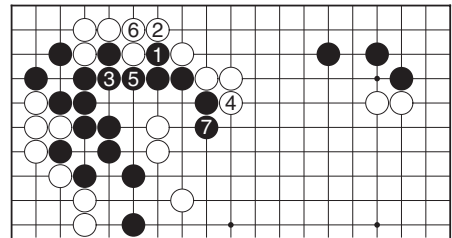


Abb. 1: Die Fieberkurve in der Mitte zeigt, welcher Spieler zu welchem Zeitpunkt um wie viele Punkte vorne lag. Oben in rot auf weiß sind die größten weißen Fehler markiert, unten entsprechend rot auf schwarz die schwarzen Fehler.

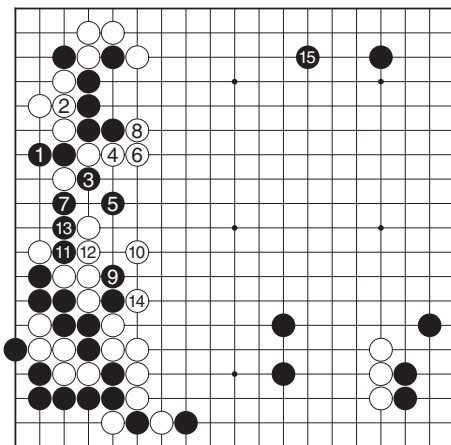
- 49: $(-2,8|S+4,7)$ Ich wollte meinen schwächsten Stein stärken. Tatsächlich aber wäre B wichtiger gewesen und hätte das Unheil verhindert, was nun kommen sollte. In der folgenden Sequenz habe ich komplett verschlafen, wie schwach meine resultierende Gruppe werden würde.
- 55: $(-4,1|W+1,1)$ Lieber leicht behandeln auf 81.
- 59: $(-4,1|W+6,2)$ Es wäre tatsächlich besser, die ganze Gruppe wie in Dia. 3 zu opfern!
- 64: $(-5,1|W+3,9)$ Dieser Zug ist langsam und behebt die Schwäche des Ogeimas ohnehin nicht – darum lieber Tobi auf A und danach richtig auf 81 verteidigen. Weiß muss bei seinem Angriff gar nicht töten, sondern nur selbst stark werden.
- 72: $(-8,8|S+1,2)$ Zu lasch – Schwarz sollte unbedingt mit 73 eingeschlossen werden! Ein Kill ist nach wie vor unwahrscheinlich, aber quälen will man die Truppe schon.
- 81: $(0|W+1,7)$ In den letzten Zügen haben beide Seiten nur kleine Fehler gemacht, so dass es nach wie vor knapp steht. Ich wollte nun nicht rechts unten entscheiden, wie viel Stärke ich Weiß gönne, bevor nicht klar ist, wie schwach meine linke Gruppe eigentlich ist. Also setzte ich zum Gegenangriff an, was offenbar genau richtig war. Tatsächlich hätte ich hier schon früher spielen können.
- 87: $(-4,9|W+5,2)$ Die nächsten zehn Züge bis 97 sind komplett falsch! Beide Seiten verzetteln sich im Kampf um den Außeneinfluss, ignorieren dabei aber die Basics, nämlich Trennen und Verbinden. Korrekt wäre schlicht Dia. 4 gewesen. Das „Einflussdifferenzdiagramm“ in Abb. 2 verdeutlicht



Figur 2 (51–100)
67 auf 51



Dia. 4



Dia. 3

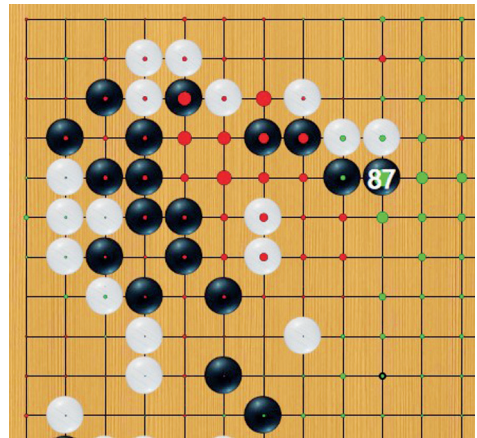
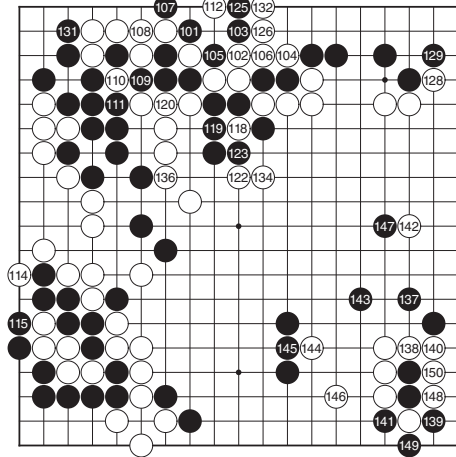


Abb. 2: Kontrolldifferenz-Diagramm – Rot sind alle Brettpunkte, über die Schwarz nach S87 laut KataGo weniger Kontrolle hat als einen Zug zuvor. Bei grünen Punkten ist die Kontrolle dagegen gestiegen.

dies ganz gut: Der durch S87 gewonnene Einfluss (grüne Punkte) ist hier deutlich geringer zu bewerten als die Vernachlässigung des „Schnittbereichs“ und die Schwächung der schwarzen Gruppe (rote Punkte).

97: (-14,7|W+14,7) Dies ist der letzte und größte Fehler dieser irren Fehlersequenz, deren Details ich uns hier erspare. Neugierige können sich gerne die komplette KataGo-Analyse anschauen. Es folgt ab W98 eine komplizierte, aber fast perfekt gespielte Abfolge, die zu einem Ko führt.

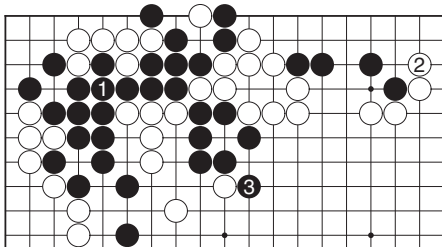


Figur 3 (101–150)

113, 121, 127, 133, 116, 124, 130, 135 über 110; 116 auf 110; 117 deckt neben 105

112: (-7,4|W+3,7) Weiß wird das Ko verlieren, dafür aber die Mitte bekommen. Dieser Stein ist dann jedoch falsch platziert, darum ist es deutlich besser, gleich auf 120 Atari zu geben.

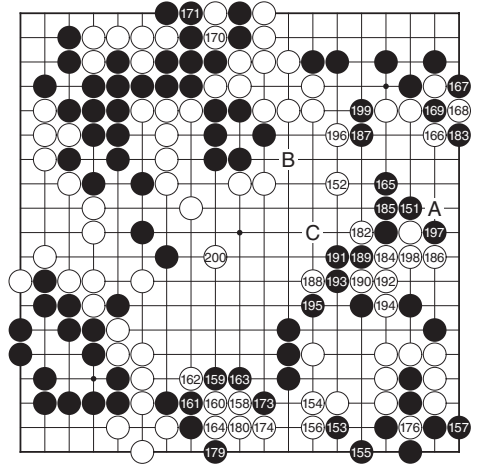
118: (-6,9|S+2,1) Der Abtausch 118/119 sollte wohl die Ko-Drohung auf 122 größer machen. Tatsächlich ist aber das Gegenteil der Fall, da Weiß zwar mehr Steine fangen kann, aber mehr Aji zurückbleibt.



Dia. 5

123: (-8,7|W+6,3) Schwarz sollte das Ko decken, denn Weiß hat rechts oben noch größere Drohungen als 122.

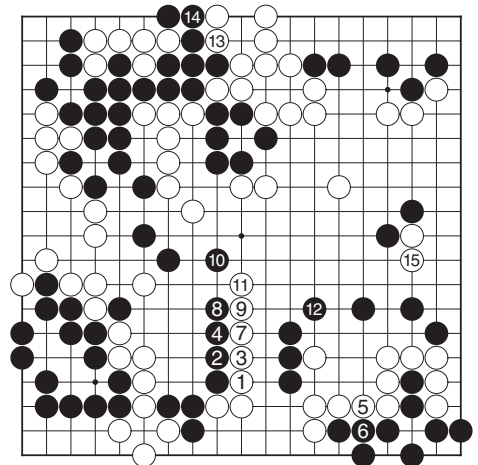
129: (-7,2|W+11,2) Das Ko ist so groß, dass Schwarz wie in Dia. 5 die Ecke opfern sollte.



Figur 4 (151–200)

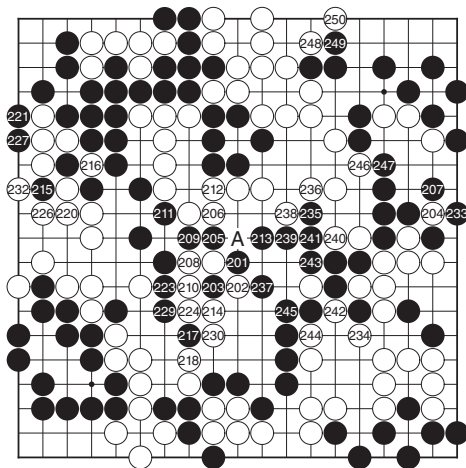
172, 178 schlägt 169; 175, 181 auf 169; 177 schlägt 176

161: (-5,2|W+12,5) Inzwischen waren wir – glaube ich – beide im Byoyomi, so dass das Spiel die ganze Zeit hektisch und kompliziert blieb. Große Fehler gab es seit S129 aber erstmal nicht, auch wenn ich mich etwas herankämpfen konnte. S161 gehört aber unbedingt auf 163, denn ...



Dia. 6

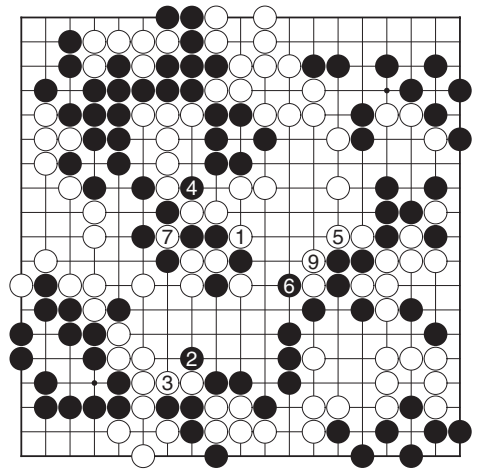
- 162: (-6,1|W+6,4) ... Weiß hätte hier die Chance gehabt, wie in Dia. 6 drei Steine gegen einen scharfen Angriff rechts zu tauschen.
- 183: (-8,1|W+9) Die weiße Ko-Drohung sollte unbedingt beantwortet werden. Nach 184 verliert Schwarz viele Punkte und wird in der unteren Mitte sehr schwach.
- 187: (-5,4|W+15,1) Ich wollte hier etwas mit meinen Mittelsteinen herumrickeln. Tatsächlich hat Schwarz aber keine Zeit, 189 zu versäumen.
- 188: (-6,9|W+8,3) Warum Weiß hier allerdings nicht z.B. mit 193 tatsächlich den Schnitt deckt, ist schwer zu begreifen. Vielleicht dachte Lukas, der Tausch bis 195 reicht für den Sieg.
- 196: (-7,7|W+1,4) Ein allzu verständlicher Zug, aber etwas lasch. Zum einen ist A fast Doppelpvorhand und ist daher für KataGo erste Wahl. Aber eben nur fast – und Schwarz könnte, statt zu antworten, mit B das Brett zum Brennen bringen. Eine besonnener Alternative wäre C, was die Mitte aktiver als W96 gesichert hätte. Dann würde Weiß noch mit ca. 5 Punkten führen.



Figur 5 (201–250)

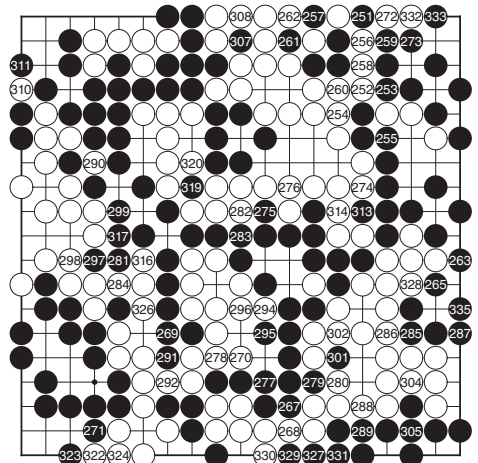
219, 225, 231 schlägt 216; 222, 228 auf 216

- 206: (-6|S+3,7) Hier gäbe es jetzt ein Tesuji auf A, was den Schnitt in Sente bereinigt hätte.
- 211: (-24,2|W+18,1) Sieht aus wie Vorhand, jedoch ...
- 212: (-23,8|S+5,7) ... hätte Weiß nun wie in Dia. 7 die schwarze Mitte killen können!
- 251: (-2,1|S+0,1) Gehört auf 252, wie der weitere Partieverlauf zeigt.
- 262: (-1,2|S+0,7) Allerdings hat Lukas es hier zu weit



Dia. 7 (8 schlägt zurück)

- getrieben, denn 263 ist noch etwas größer als diesen Zug zu beantworten.
- 264: (-1,8|S+2,3) Weiß sollte auf 265 antworten und das Spiel stünde noch immer auf des Messers Schneide.
- 265: (-0,5|S+1,8) Auch wenn vorher 275 einstreuen noch etwas besser gewesen wäre, liegt Schwarz nun vorne. Diese knappe Führung konnte ich dann nach Hause bringen ...

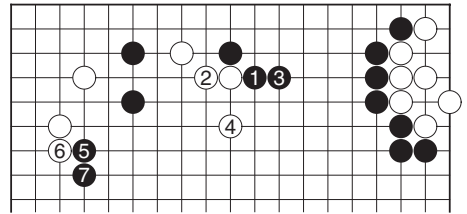


Figur 6 (251–335)

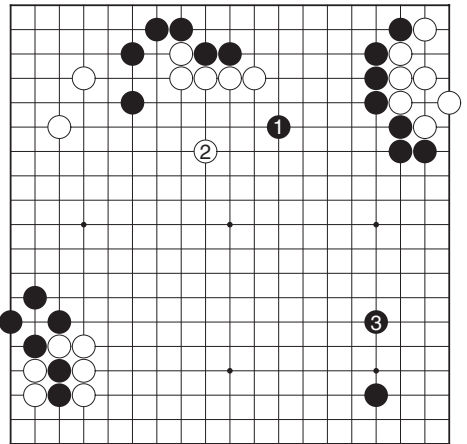
264 schlägt 261; 266 schlägt neben 251;
293, 303, 309, 315, 321 schlägt 290;
300, 306, 312, 318, 325 auf 290; 334 at 251

Yoon Young Sun kommentiert (48)

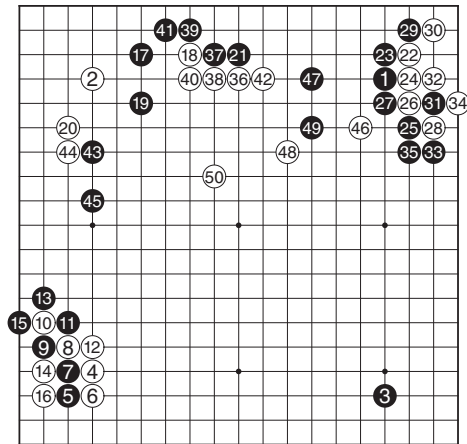
Partie: MLily Cup 2019, 1. Runde
Weiß: Yi Lingtao 7p (China)
Schwarz: Ilya Shikshin 3p (Russland)
Komi: 7
Ergebnis: 359 Züge. Schwarz gewinnt mit 1,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Youn Sun 8p (www.yoons-baduk-cafe.com)



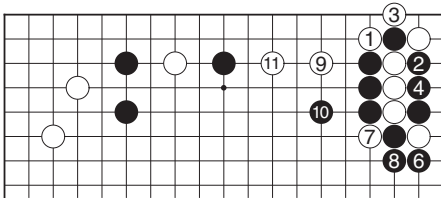
Dia. 2



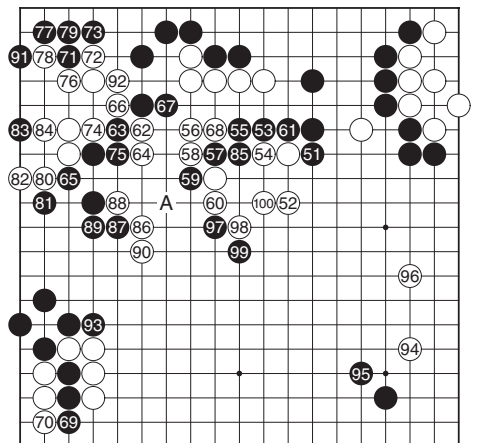
Dia. 3



Figur 1 (1–50)



Dia. 1



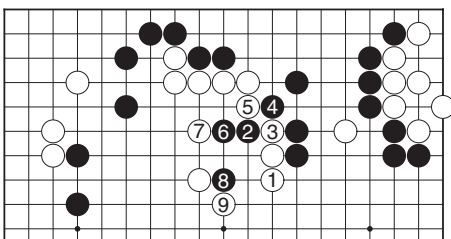
Figur 2 (51–100)

- 32: Aktuell wird oft so gespielt statt des Josekis aus Dia. 1. Ich persönlich würde Dia. 1 den Vorzug geben, weil Weiß den Zug auf 11 bekommt.
- 35: Die Zugfolge in dieser Ecke ist ein modernes AI-Joseki.
- 37: Ein Hane auf 1 in Dia. 2 wäre normal. Nach 4 hätte dann der Shoulder Hit auf 5 gut gepasst. Die Stellung nach 7 ist ausgeglichen.
- 42: Ein guter Zug! Weiß muss hier unbedingt einen Zug spielen, sonst nimmt Schwarz diesen für ihn sehr guten Punkt.

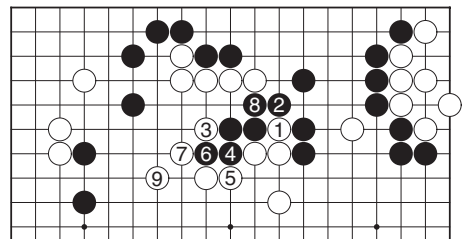


Ilya Shikshin 3p gegen Yi Lingtao 7p

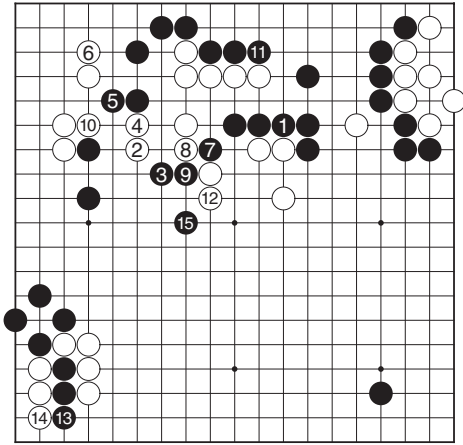
- 43/45: Mit diesen Zügen spielt Schwarz jetzt in die falsche Richtung, da er links stark steht. Besser zu seiner Stellung hätten 1 und 3 in Dia. 3 gepasst.
- 46: Das war ein Testzug, aber ein Zug auf 48 hätte zur Stärkung der weißen Steine ausgereicht, denn ...
- 47: ... natürlich will Ilya nicht einfach decken. Stattdessen spielt er den für ihn guten Zug auf 47 und Weiß zieht doch auf 48. Damit war der Abtausch 46 für 47 gut für Schwarz.
- 53: Ilya versucht sofort zu trennen, da Weiß mit 52 ziemlich dünn gespielt hat. Hätte Weiß mit 52 auf 1 in Dia. 4 gespielt, wäre fast kein Aji in der Mitte zurückgeblieben.
- 56: So antwortet Weiß zu schwach. Er hätte besser wie in Dia. 5 auf 1 und dann auf 3 spielen sollen, denn nach 9 ist er komplett verbunden.
- 57/59: Das ist Ilya-Stil – gleich schneiden und kämpfen! Das ist aber in diesem Fall zu früh, denn nach 68 ist Weiß einfach komplett verbunden, denn 85 und A sind schlicht Miai. Schwarz hätte statt 57 besser auf 1 in Dia. 6 spielen sollen, denn nach z. B. 2 kann er wunderbar mit 3 auf der weißen Form rumhacken und mit 7 und 9 noch trennen. Nach 15 ist die weiße Gruppe in der Mitte noch angreifbar und Schwarz steht bei 55 % Siegwahrscheinlichkeit.



Dia. 4

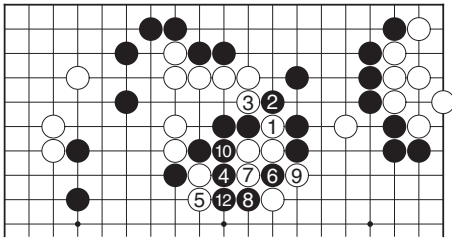


Dia. 5

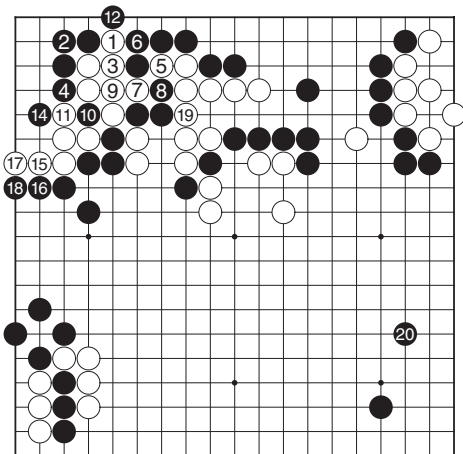


Dia. 6

60: Was passiert eigentlich, wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 7 schneidet? Dann wird für Weiß zum



Dia. 7

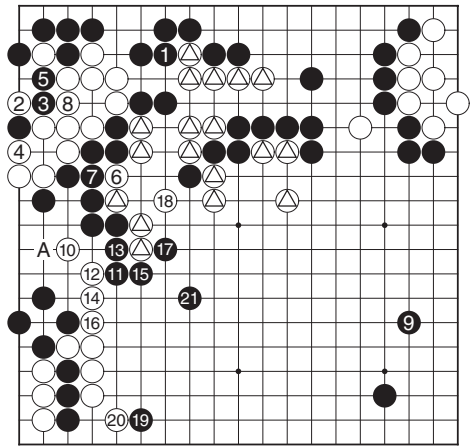


Dia. 8

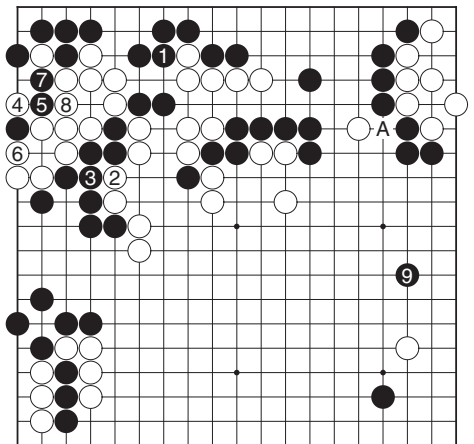
Problem, dass Schwarz mit 6 und 8 squeeze kann. Nach 12 ist ihm dann die Stellung auseinander gebrochen.

76: Auch hier stellt sich die Frage, ob Weiß nicht auf 1 in Dia. 8 hätte trennen können? Er fängt dann zwar mit 5 die zwei Schnittsteine, aber Schwarz kann daraufhin mit 10 die Freiheiten von Weiß reduzieren und alle Züge bis 18 mit Vorhand bekommen, um dann mit Vorhand auf 20 zu spielen und mit 66,5% deutlich zu führen.

93: Das ist ein dicker Zug, aber er ist zu langsam. Besser wäre gewesen, wenn er zunächst auf 1



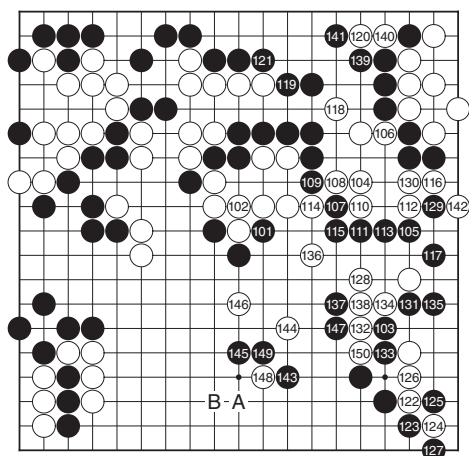
Dia. 9



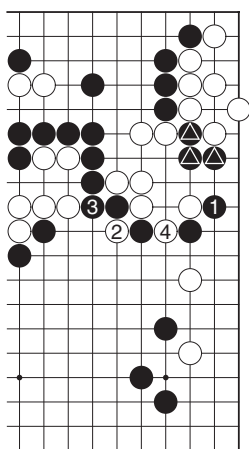
Dia. 10

anbindet, was ihm nach 8 die Vorhand sichert, um auf 9 den großen Punkt zu nehmen. Vermutlich aber hatte Ilya Angst vor 10, aber, obwohl Weiß links fängt, steht Schwarz danach mit 71 % ziemlich gut. Und es gibt sogar auf A noch Aji zum Leben oder Verbinden. Schwarz hat unten gutes Potenzial und die Gruppe B lebt sogar noch nicht ganz sicher.

95: Nach den Abtuschen bis 8 in Dia. 10 möchte Schwarz lieber auf 9 pincern, denn er hat am rechten Rand einiges Potenzial und es gibt noch das Aji mit einem weißen Schnitt auf A, das dadurch erheblich reduziert worden wäre.



Figur 3 (101-150)



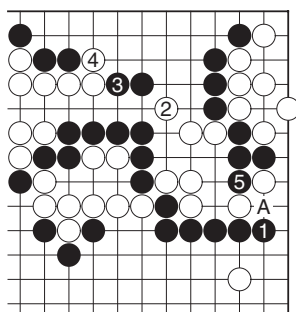
Dia. 11

104: Jetzt zielt Weiß auf den Schnitt auf 106 ab, ein Aji, das Schwarz hätte vermeiden können.

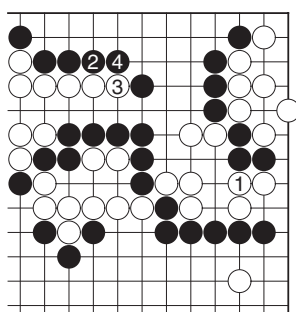
112: Ein guter Zug von Weiß, denn ...

113: ... Schwarz kann jetzt nicht – wie in Dia. 11 – für seine drei Steine ziehen, denn dann entkommt Weiß recht einfach mit 2 und 4.

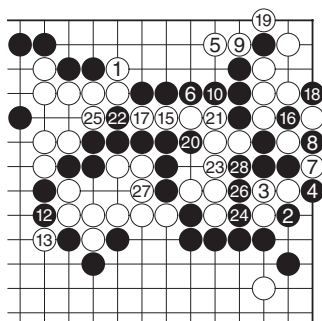
117: Das ist ein Fehler, weil Schwarz nun seine drei Steine nur noch mit Ko anbinden kann. Nach 1 in Dia. 12 kann Schwarz, wenn Weiß



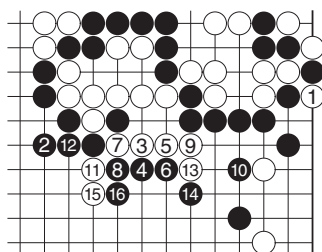
Dia. 12



Dia. 13



Dia. 14 (11 auf 7; 14 auf 8)

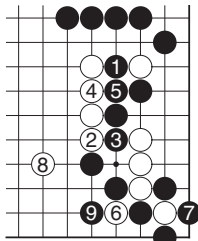


Dia. 15

mit 4 trennt, einfach mit 5 statt mit A anbinden, was kein Ko-Aji zurücklässt. Wenn Weiß nun wie in Dia. 13 spielt, Schwarz also mit 2 und 4 den oberen Rand sichern lässt und selbst die drei schwarzen Steine mitnimmt, dann steht Weiß zwar etwas besser, mit 57% aber nicht allzu deutlich.

120: Weiß entscheidet sich für den sicheren Weg, denn der Kampf mit 1 in Dia. 14 ist extrem kompliziert. Besonders, da Yi Lingtao 7p etwas vorne liegt,

möchte er sich verständlicher Weise nicht auf diese Komplikationen einlassen. In der gezeigten Zugfolge sollte Weiß mit 7 das Ko beginnen und danach aber die Ko-Drohung mit 12 nicht beantworten, denn es gibt danach einfach keine Drohungen mehr. Dass 15 von Weiß keine Drohung ist, zeigt sich bis 28, denn Schwarz gewinnt knapp das Semai.



Dia. 16

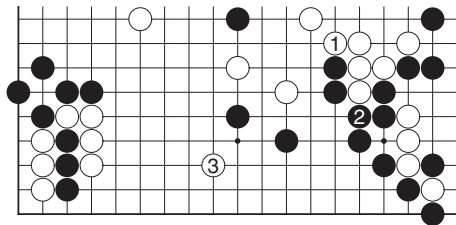
Wenn Weiß also mit 12 nicht die Ko-Drohung beantwortet, sondern auf 1 in Dia. 15 durchschlägt, dann wird der Kampf unheimlich kompliziert für beide Seiten. Es verwundert nicht, dass sich Weiß nicht auf diesen Pfad begeben wollte.

122: Weiß steht nun bei 53%, was bedeutet, dass die Partie ungefähr ausgeglichen steht.

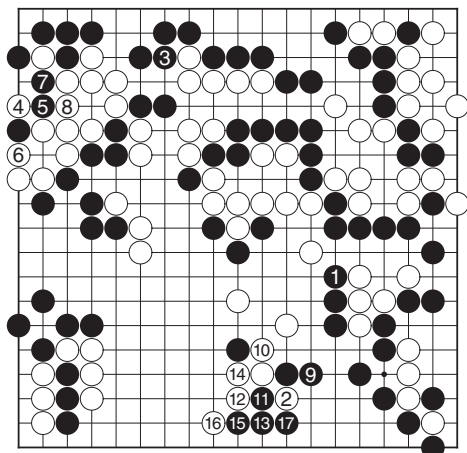
133: Dieser Zug verliert 18% für Schwarz. Er hätte einfach auf 1 in Dia. 16 einen Stein mitnehmen sollen. Danach gibt es in der Ecke kein Aji mehr für Weiß und die Partie wäre noch ausgeglichen.

146: Stattdessen würde ich mich lieber unten auf A oder B ausdehnen.

148: Dieser Zug ist gefährlich, weil er zu viel riskiert! Weiß sollte besser auf 1 in Dia. 17 in Vorhand antworten, um sich dann solide auf 3 unten auszudehnen – er wäre dann bei 79%. Stattdessen hätte Schwarz ...



Dia. 17



Dia. 18

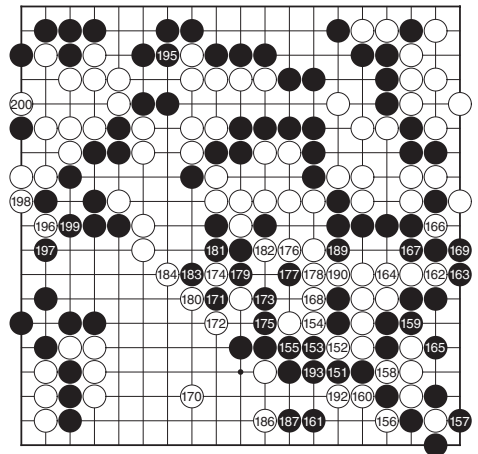
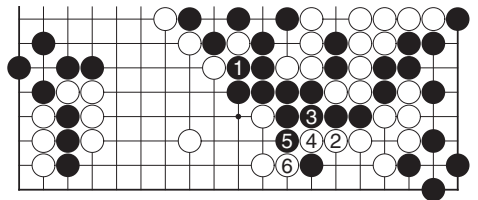


Figure 4 (151–200)

185, 191 auf 171; 188, 194 auf 174

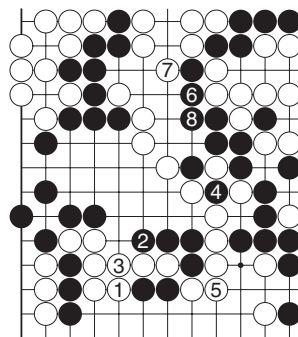


Dia. 19

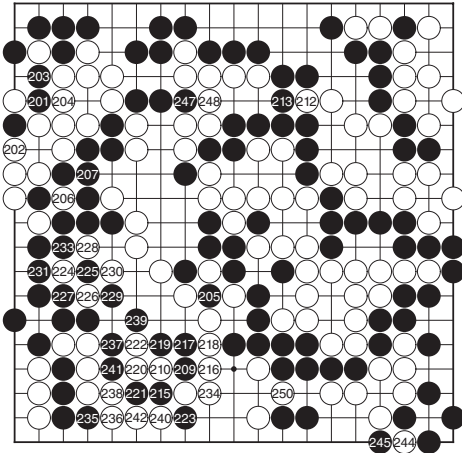
149: ... jetzt 148 zunächst ignorieren und auf 1 in Dia. 18 schlicht 5 Steine inkassieren können. Nach 2 hätte er dann die Vorhandsequenz oben abtauschen können, um dann nach 9 und 10 auch unten noch Punkte mitzunehmen. In dieser Stellung hätte er dann mit 66% erkennbar vorne gelegen.

187: Wenn Schwarz die Ko-Drohung nicht beantwortet, kann Weiß wie in Dia. 19 gezeigt verbinden.

222: Der Verlustzug! Ilya hat hier eine kleine Falle gestellt – außer 222 hätte jede andere Antwort funktioniert. Z. B. das direkte Blocken in Dia. 20 führt bis 9 zu einer Stellung, in der Weiß mit 77% führt. Spielt er „nur“ Kosumi auf 1 in Dia. 21

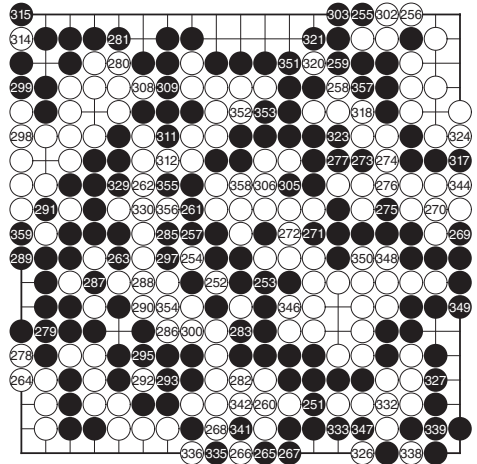


Dia. 20 (9 schlägt 4)



Figur 5 (201–250)

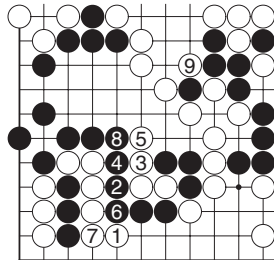
208, 214, 246 schlägt 205;
211, 243, 249 auf 205; 232 auf 226



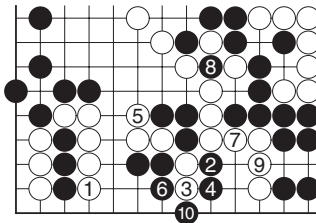
Figur 6 (251–359)

284 deckt; 294 schlägt 291; 296 auf 291; 301, 307, 313, 319, 325, 331, 337, 343 schlägt 254; 304, 310, 316, 322, 328, 334, 340, 345 auf 254

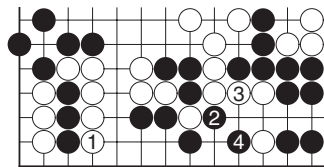
und lässt Schwarz seine Steine nach außen verbinden, führt er nach dem Schlagen auf 9 sogar mit 93%. Und spielt Weiß ganz auf sicher auf 1 in Dia. 22, muss er das Ko oben mit 11 zwar weiter spielen, liegt aber auch bei 82%. Er sollte nur nach 2 auch auf 3 rausstrecken, denn 3 in Dia. 23 funktioniert nicht, da Schwarz dann mit 4 anbinden kann.



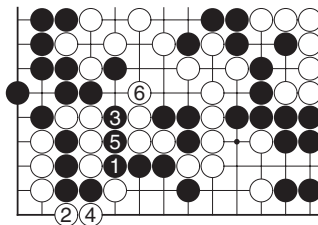
Dia. 21



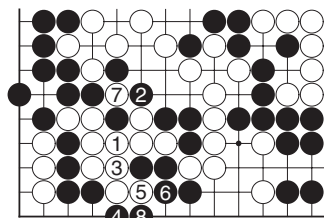
Dia. 22 (11 schlägt 8)



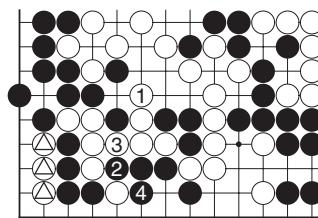
Dia. 23



Dia. 24



Dia. 25



Dia. 26

237: Dieser Zug gewinnt die Partie, denn Weiß kann nichts mehr machen. Ein tolles Tesuji! Weiß hat wohl eher 1 in Dia. 24 erwartet, woraufhin Schwarz zwar nach draußen anbindet, Weiß aber jeweils die schwarzen Steine fängt. 238: Wenn Weiß jetzt direkt davorgeht, folgen ein Squeeze und das sofortige Ende der Partie. Sichert Weiß dagegen mit 1 in Dia. 26 in der Mitte, dann lebt Schwarz nach 4 unten und fängt damit zugleich die drei markierten Steine.

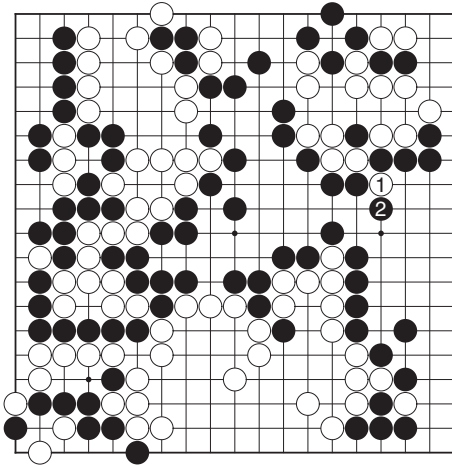
241: Game Over! Ilya hat sehr gut gespielt, aber am Ende nur gewonnen, weil Yi Lingtao 7p eine Kombination übersehen hat. Sonst hätte Ilya diese Partie wohl verloren.

Der etwas andere Zug (33)

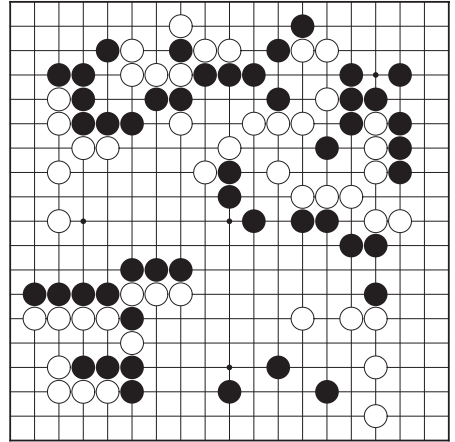
von Viktor Lin

Wie auch Ilyas Gegner (siehe die Partie auf S. 37, Zug 222) hat in den Stellungen dieser Folge einer der Spieler eine fatale Sequenz übersehen. Ihr könnt also

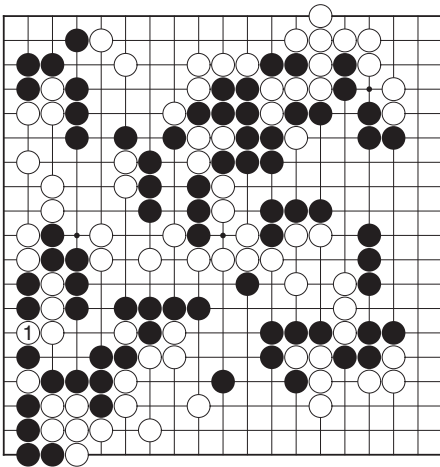
versuchen, diesem jeweils schlimme Dinge anzutun und ihn zur Aufgabe zu zwingen. Mit dabei sind auch Unfälle aus meinen eigenen Partien, schneief...



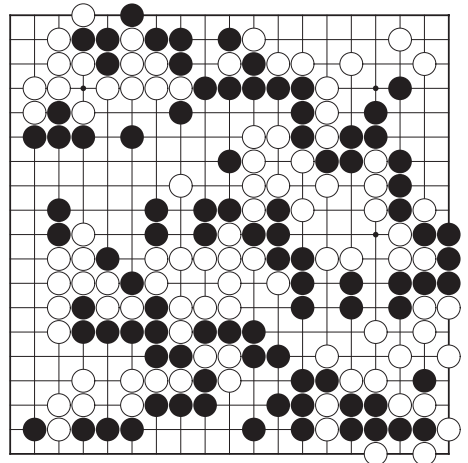
Problem 1: Weiß (Ilya) schneidet rein und ich war leider dumm.



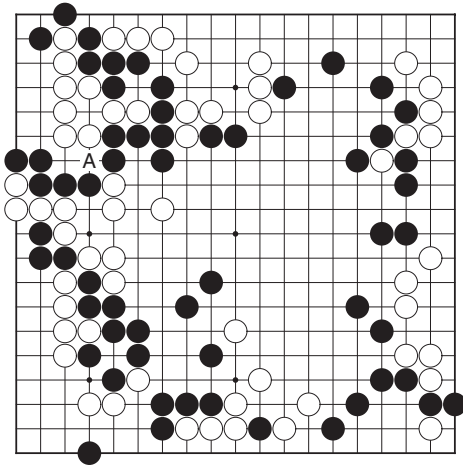
Problem 3: Wo kann Schwarz etwas Böses machen?



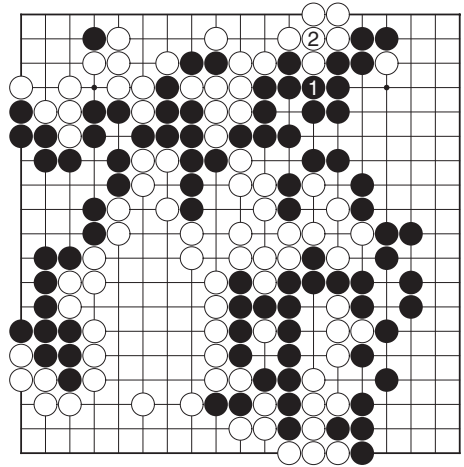
Problem 2: Dieser Vollkoffer Weiß hat soeben den Losing Move gespielt.



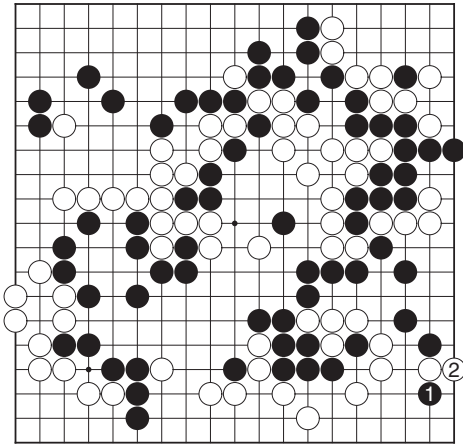
Problem 4: Schwarz kann auch hier wieder die Partie mit einem Schlag beenden.



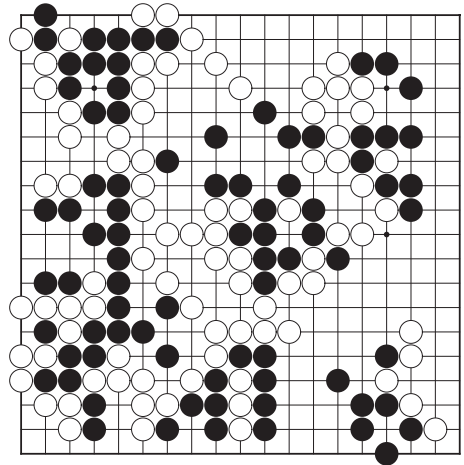
Problem 5: Wieso geht A nicht für Weiß und was macht er stattdessen?



Problem 7: Weiß deckt und Schwarz holt einmal kräftig Luft, zieht seine Fallenkarte und schlägt zu.



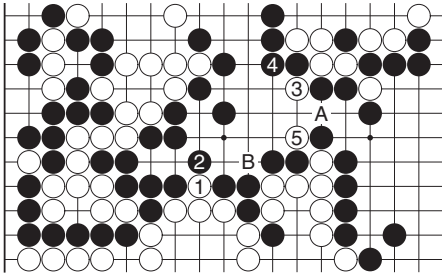
Problem 6: Weiß glaubt Schwarz den Klemmer nicht und zahlt nun drauf ...



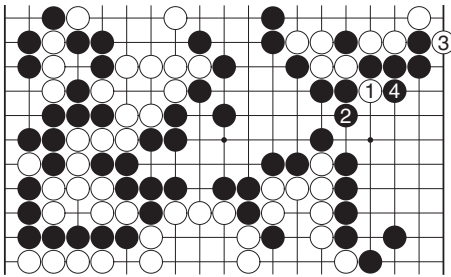
Problem 8: Irgendwo kann Weiß irgendwas anstellen. Aber wo?

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



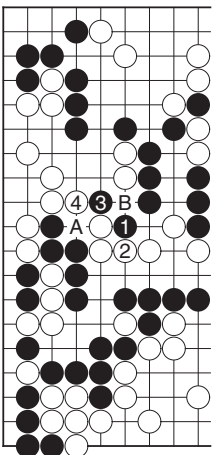


Dia. 1.1

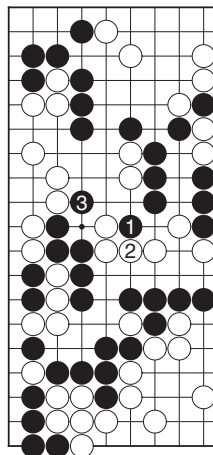


Dia. 1.2

Lösung 1: Mit der Sequenz in Dia. 1.1 entsteht ein Doppel-Doppelatari, gegen das Schwarz nichts tun kann außer aufzugeben. Auf den Schnitt wäre wohl 2 in Dia. 2.2 die beste Antwort gewesen. So bekommt W gratis 2 Vorhandpunkte und ich hätte diese Partie etwas eleganter verloren.

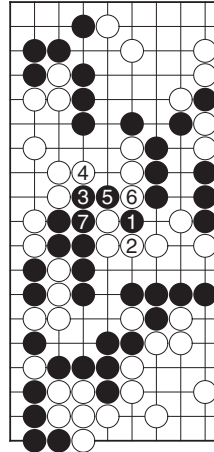


Dia. 2.1

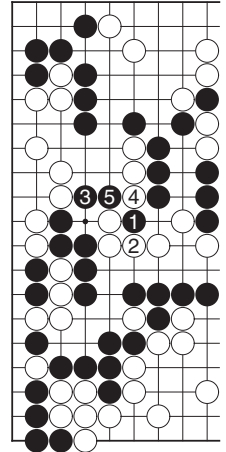


Dia. 2.2

Lösung 2: Wenn Schwarz Dia. 2.1 macht, kann Weiß die Riesenschlange mit 4 verbinden, weil A und B Miai sind. So dachte es sich der Viktor. Der hat aber nicht bedacht, dass Schwarz in Dia. 2.2 selber mit 3 auf 4 spielen kann. Egal, was Weiß jetzt macht, Schwarz kann z.B. in Dia. 2.3 und 2.4 gerade so das Ganze abtrennen. So viel zu meinen Fails ...

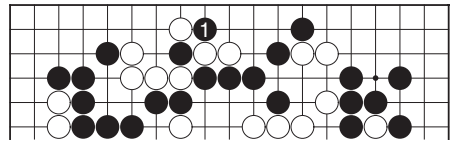


Dia. 2.3

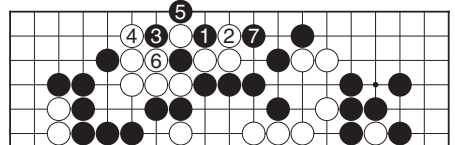


Dia. 2.4

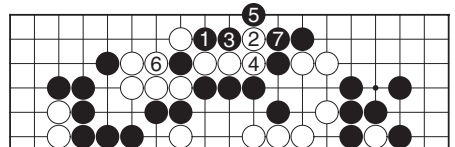
Lösung 3: Mit dem Schnitt kriegt die weiße Gruppe Probleme. Schwarz hat nämlich die Combo mit 3



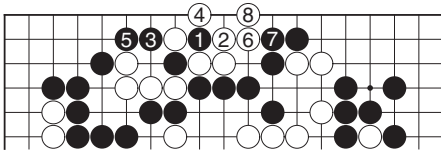
Dia. 3.1



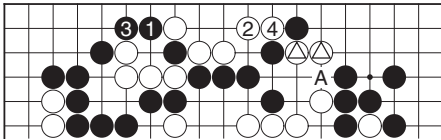
Dia. 3.2



Dia. 3.3

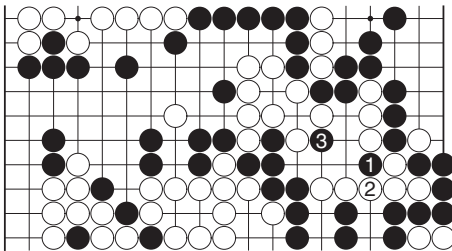


Dia. 3.4



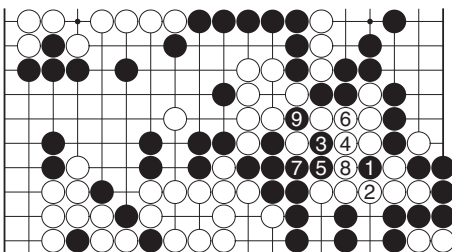
Dia. 3.5

in Dia. 3.2 – und bis 7 hat Weiß die Partie im K(l)o runtergespült. Für das Kosumi 2 in Dia. 3.3 ist es zu spät. Und Weiß würde lieber sterben, als wie in Dia. 3.4 Augen zu basteln. Es wäre auch denkbar, in Dia. 3.5 auf der anderen Seite anzufangen; dann kommt Weiß aber zu einfach davon und bindet nebenbei die zwei Steine ein, die vorher noch trennbar waren.

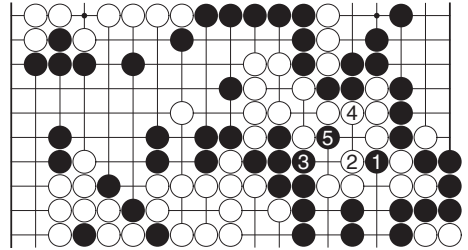


Dia. 4.1

Lösung 4: Schwarz schneidet rein und Weiß muss entsetzt feststellen, dass er den Quetschstein 3 nicht fangen kann! Es kommt in Dia. 4.2 also wieder zu einem Ko, das sich Weiß nicht leisten kann. Auch wenn Weiß in Dia. 4.3 anders antwortet, ist ein Ko unvermeidbar.

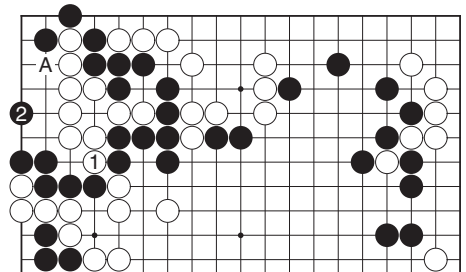


Dia. 4.2

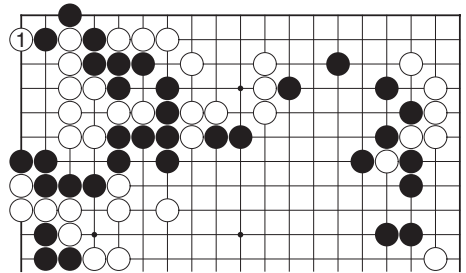


Dia. 4.3

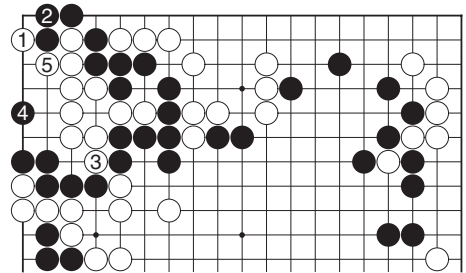
Lösung 5: In Dia. 5.1 zu schneiden führt zu nichts, da 2 untendurch verbindet. Zunächst mit A zu trennen bringt genauso wenig, weil Schwarz einfach auf 1 verbindet. Der Anleger in Dia. 5.2 ist des Pudels Kern in dieser Form! Wenn Schwarz in Dia. 5.3 auf



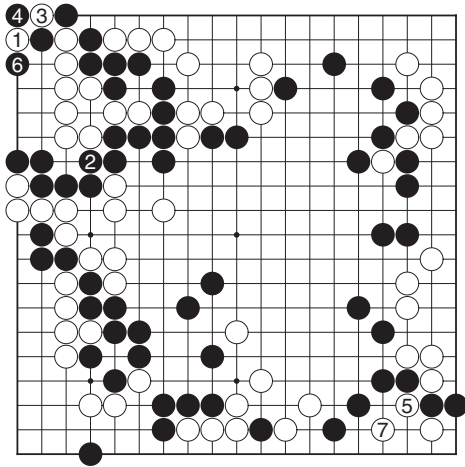
Dia. 5.1



Dia. 5.2



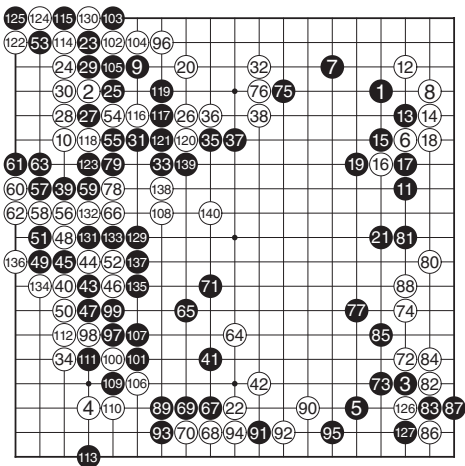
Dia. 5.3



Dia. 5.4

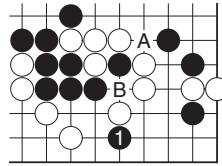
2 deckt, ist die Verbindung kaputt. Es kommt in Dia. 5.4 also wieder zu einem grausamen Ko – und Weiß begnügt sich mit 5 als Drohung.

Diese Partie (Dia. 5.5) ist ein besonderer Fall: Der weiße Spieler (Wang Yao 6p) spielt nämlich gerne Poker und hat seinen Gegner sozusagen „geslowrollt“. Seit Zug 78 hätte er die Action schon starten können. Er hatte aber einen super Read auf den Gegner, dass dieser das Tesuji nicht sieht, und tankt etliche Züge, bis er mit 114 endlich seine Karten zeigt. Davor sammelt er mit 102ff noch ein paar Chips ein und den letzten Semibluff auf 108 hat der Gegner auch nicht geglaubt,

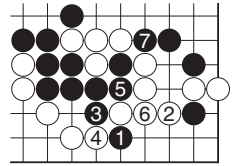


Dia. 5.5 (128 auf 124)

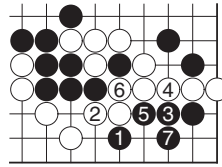
so dass die Stakes letztendlich zu hoch geraist worden sind und dieser mit dem Ko broke geht.



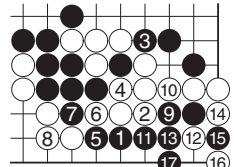
Dia. 6.1



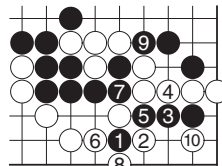
Dia. 6.2



Dia. 6.3



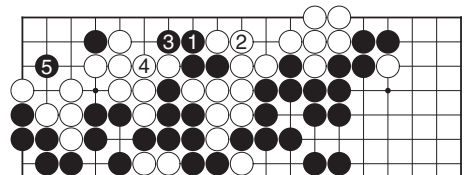
Dia. 6.4



Dia. 6.5

Lösung 6: 1 in Dia. 6.1 ist so ein wunderschöner Wunderzug, der es mit den latenten Drohungen A und B auf die vier weißen Steine absieht. In Dia. 6.2 z. B. wurde 5 Sente gemacht, so dass Schwarz mit 7

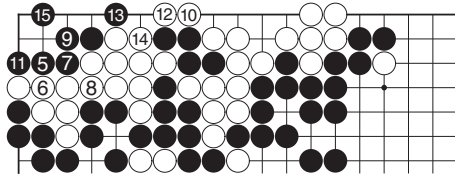
fatzen Profit abgreift. Weiß kann auch anders antworten, es wird aber nur schlimmer: In Dia. 6.3 lebt Schwarz mit vielen Punkten und Weiß muss sich noch um Augen sorgen. Weiß kann auch in Dia. 6.4 beharren und mit allem draufgehen. Dia. 6.5 ist im Prinzip wie Dia. 6.2, nur mit Sente für Schwarz.



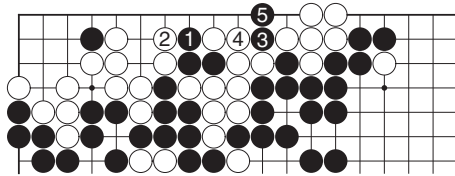
Dia. 7.1

Lösung 7: In der Partie packt Schwarz sofort die Kombo in Dia. 7.1 aus und Weiß gibt nach 5 auf. (Vielleicht wollte W lieber so verlieren als zu Ende zu spielen.) Die Sequenz würde etwa wie in Dia. 7.2 weiter verlaufen: Schwarz baut sich zwei Augen im weißen Gebiet, von dem Weiß eh nicht genug hat. In Dia. 7.3 auf

der anderen Seite zu antworten führt dazu, dass das Endstück abfällt.

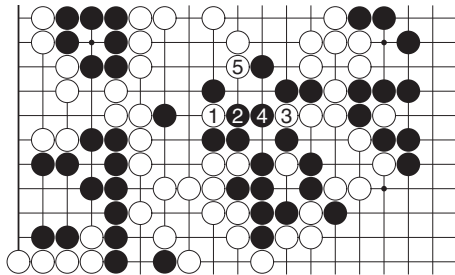


Dia. 7.2

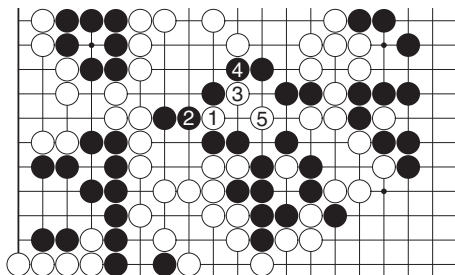


Dia. 7.3

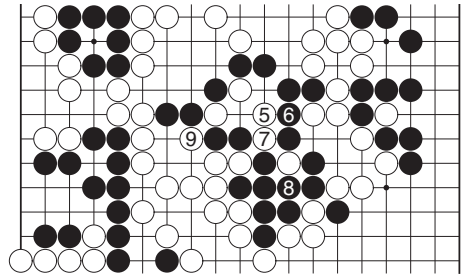
Lösung 8: Ähm, ich habe keine Worte für 1 in Dia. 1. Wer kommt schon auf sowas? Erst einmal, wenn Schwarz innen antwortet, stupst Weiß mit 3 rein und Schwarz kriegt kein zweites Auge zusammen. Interessant wird es, wenn Schwarz in Dia. 8.2 außen spielt. Nach 5 würde Schwarz in Dia. 8.3 als Ganzes sterben. Schwarz muss in Dia. 8.4 einen Teil seiner Gruppe hergeben, um zu überleben. Weiß kann dann nach 10 nach Belieben



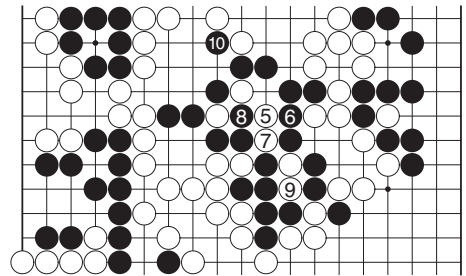
Dia. 8.1



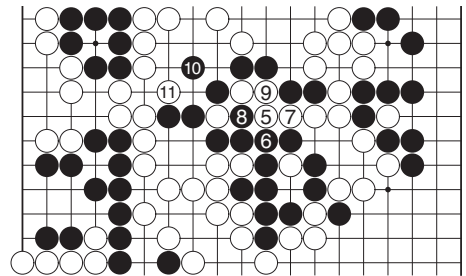
Dia. 8.2



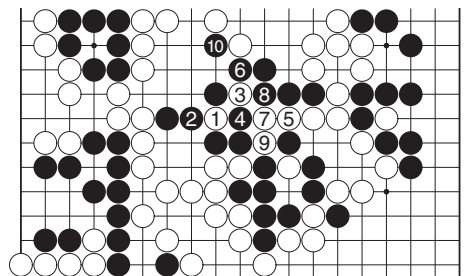
Dia. 8.3



Dia. 8.4



Dia. 8.5



Dia. 8.6

lokal weitermachen oder auch nicht. Wenn Schwarz stattdessen Dia. 8.5 versucht, ist auch hier kein Platz für noch ein Auge. Dia. 8.6 ist ungefähr Dia. 8. in einer anderen Reihenfolge.

Deutschlandpokal 2019

Endstand nach 14 von 14 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (113 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	J	SN	BO	HB	S	F	B	K	Σ
1 Wiese, Sascha	2k	2	-	-	4	-	2	-	-	4	-	-	-	0	-	12
2 Wandelt, Lukas	1d	4	-	-	2	-	2	0	-	-	0	-	-	0	2	10
3 Mex, Gerhard	1d	2	2	2	-	0	0	0	0	0	2	-	-	0	0	8
4 Pittner, Thomas	1k	-	-	5	0	-	2	0	1	-	-	0	-	0	-	8
5 Xing, Yuze	2d	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	2	1	-	3	8
6 Erichsen, Thore v.	2d	-	-	-	-	4	-	2	-	-	-	-	-	0	-	6
Lewerenz, Bernd	2d	-	-	2	-	-	-	-	4	-	-	-	0	-	-	6
Spletstösser, Peter	2d	4	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	6
Ulbricht, David	2d	-	-	-	0	-	-	0	-	6	-	-	-	-	-	6
10 Nagel, Nikolai	2k	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	2	-	1	-	5

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (149 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	J	SN	BO	HB	S	F	B	K	Σ
1 Würfel, Tim R.	4k	4	-	0	0	-	2	-	-	0	4	-	0	-	-	10
2 Klupsch, Christina	7k	4	-	2	0#	-	-	-	-	0	-	-	-	4	0#	10
3 Limbach, Yvonne	4k	1	-	0	0	-	-	5	0	-	-	-	-	0	2	8
4 Bensel, Naomi	7k	-	-	-	-	-	-	4	-	4	-	-	-	-	-	8
Reimann, Matthias	8k	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	3	-	8
6 Dittberner, Markus	6k	2	-	-	4	-	-	-	-	0#	-	-	-	-	-	6
7 Sörensen, Horst	8k	-	-	4	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	6
Vagedes, Jutta	9k	2	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	6
Witten, Helmut	4k	-	-	-	2	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	6
10 Kobayashi, Riku	6k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	6
Tu, Jakob	3k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	6

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (64 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	RE	ER	H	J	SN	BO	HB	S	F	B	K	Σ
1 Ackermann, Martin	13k	2	2	-	3	-	3	2	-	-	-	-	-	3	0	13
2 Weber, Timo	10k	0	-	2	2	-	0	-	-	2	4	-	2	-	-	12
3 Link, Jochen	12k	4	-	-	2	-	-	-	-	-	4	-	-	2	-	12
4 Igel, Carsten	13k	2	-	-	1	-	2	-	-	0	-	-	2	0	-	7
5 Salmen, Peter	15k	2	-	-	0	-	4	-	-	1	-	-	-	-	-	7
6 Pittner, Arwen	14k	-	-	0	4	-	0#	0	0	-	-	0	-	2	-	6
7 Breitenbauch, G.	10k	0	-	2	-	-	-	-	2	-	2	-	-	-	-	6
Claassen, Kim	15k	0	-	-	-	-	2	-	-	2	-	-	-	2	-	6
9 Schulte, Anna-L.	10k	2	-	-	2	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	6
10 Bros, Manuel	10k	3	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	5
Chen, Luxian	12k	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	4	-	-	5

Kürzel:

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

Gewertete Pokalturniere 2019:

Essen, Erding, Hamburg, Recklinghausen, Erlangen, April, Hannover, Jena, Schwerin, Bochum, Bremen, Stuttgart, 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

besten, auf welchen Turnieren Ihr gespielt habt! Im Januar nächsten Jahres beginnen wir mit der Verteilung der Preise. Haben wir Eure Adresse?

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.

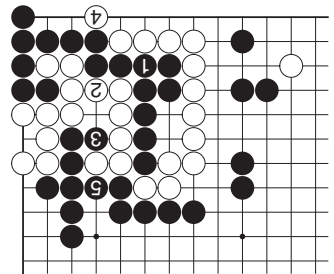
Maria & Sabine Wohnig

U12

Pl. Name	Grad	Turniere	Punkte
1 Xing Yuze	2d	11	22
2 Zhang Miles Zimo	9k	8	20
3 Zhang Shukai Kirby	2d	9	16
4 Kobayashi Riku	5k	8	16
5 Pittner, Arwen	13k	10	14
6 Chen Luxian	12k	6	12
7 Bauer, Camilo	14k	7	12
8 Assmann, Bodo	19k	6	10
9 Marz, Leopold	19k	5	9
10 Marz, Larissa	20k	6	7

U18

Pl. Name	Grad	Turniere	Punkte
1 Pittner, Arved	4d	19	51
2 Donle, Isabel	1d	20	46
3 Li Shizhao	2k	11	24
4 Tu, Jakob	2k	7	19
5 Hebsacker, Hannah	9k	11	17
6 Marz, Ferdinand	6k	6	12
7 Zhou, Wendi	13k	5	12
8 Schomberg, Jan	6k	7	11
9 Cinar, Emre	2d	4	10
10 Rieger, Angelika	7k	5	8



Lösung Kindersseite

Punkte zu sammeln. Auch in diesem Jahr gibt es am Jahresende Geld- und Sachpreise sowie Urkunden zu gewinnen.

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

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

Ihr könnt Euch bis zum Ende des Jahres noch direkt bei uns anmelden, schreibt uns bitte den Namen, das Geburtsjahr und am



Isabel Donle belegt in der U18-Gruppe den 2. Platz

Fünf Freiheiten

Gedanken über Go und die Welt von Klaus Petri

Ich habe also meinen vorläufigen Endtitel für meine Kolumne gefunden. Vor langer Zeit hatte ich mal besprochen, dass Steingruppen eigentlich erst mit fünf Freiheiten frei genug wären, um direkten Kombinationen so sicher zu entgehen, dass man nicht dauernd nachrechnen müsse. Ich umgehe mit dem Titel jegliche Verpflichtung zu überprüfen, ob ich noch beim Thema bin. Von daher habe ich mir fest vorgenommen, eine konfuse und sprunghafte erste Kolumne unter dem neuen Titel abzuliefern.

Sowieso ist alles im deutschen Go gerade anders, als es je war. Benjamin Teuber hat die Deutsche Meisterschaft gewonnen. Vermutlich denken jetzt einige Jungspunde: „Was ist denn daran so besonderes, wenn einer der stärksten deutschen Spieler die Deutsche Meisterschaft gewinnt?“ Ich wusste ja auch immer, dass das irgendwann geschehen würde, aber so ein ganz leichter Zweifel kam doch dann und wann auf. Wer nicht weiß, wovon ich rede, dem kann man das vermutlich auch gar nicht erklären. Zweiter werden hat etwas Heroisches. Mehrmals Zweiter werden sowieso. Wenn man siegt, kann man das feiern und zu neuen Siegen aufbrechen, aber wenn man Zweiter wird, ist es um so heroischer, es erneut zu versuchen, wieder und wieder.¹

¹ Noch heroischer wäre es vermutlich nur, eine Deutsche Meisterschaft mit drei Siegen Vorsprung zu gewinnen. Damit wäre man wohl der ewige Erste ...

In Brüssel durfte ich Jonas Welticke und Rob van Zeijst zuhören, wie sie darüber stritten, was einen besser zu starken Leistungen beflügeln würde: Erfolge oder Niederlagen? Ich glaube, erstere beflügeln uns mehr, weil sie uns anzeigen, was wir wiederholen sollten. Mit den Niederlagen umzugehen ist viel schwerer. Passend zu diesem Teilthema habe ich meine letzte Bundesligapartie verloren. Und ich frage mich, wie rafften sich Menschen überhaupt dazu auf, die nächste Partie oder die nächste Meisterschaft zu spielen?

Aber halt, was ist überhaupt das Problem dabei? Go spielen ist doch so schön! Leider habe ich ein Bild, wie stark ich Go spiele oder spielen will, ich habe auch durchaus viel Zeit in dieses Spielverständnis gesteckt, ich liebe das Spiel und das dazugehörige Verständnis und dann fürchte ich mich, die nächste Partie wird zeigen, dass ich doch nichts verstanden habe.² Wie setzt man sich mit dieser Angst überhaupt an das gelegentlich auch digitale Brett?³

Mir ist aufgefallen, dass es verschiedene Techniken gibt, mit diesen Selbstzweifeln umzugehen. Da wäre zum Beispiel die berühmte Zui Quan.⁴

² Was genaugenommen ja auch nicht verblüffend wäre, weil ich tatsächlich quasi nichts verstanden habe im Vergleich zu dem, was ich erahne, was man verstanden haben könnte.

³ Auch hier gilt vermutlich, wer nicht weiß, wovon ich rede, dem kann man das vermutlich auch gar nicht erklären.

⁴ Chinesisch, wenn ich richtig übersetze, für Betrunkene Faust.

Die Qualifikanten



Name: Benjamin Teuber
Spielstärke: 5. Dan
Alter: 21
Ort: Hamburg
Studium/Beruf: Physik-Studium
1. Dan: 1997
2. Dan: -
3. Dan: 1998
4. Dan: 1999
5. Dan: 2000
Erfolge/Titel: 2 x Deutscher Jugendmeister
 1 x Deutscher Paar-Go-Meister
 4. Platz bei der Jugend-Weltmeisterschaft

Andere Hobbies: Gitarre spielen
Wie bist Du zum Go gekommen und warum interessiert es Dich?

„Ich bin zufällig zu einem Spielabend gekommen und habe mich daran erinnert, das Spiel schon einmal irgendwo auf einem Flohmarkt gesehen zu haben. Die erste Partie hat mein späterer Go-Lehrer Jochen Faßbender, 2d, mich auch noch gewinnen lassen, da war ich dann natürlich 'angefixt' und wollte weiterspielen ...“

Dabei versucht die Spielerin durch taumelnde Bewegungen der eigenen Steine den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Die gefürchtete Rückmeldung zu dem eigenen Spielverständnis wird dadurch vermieden, dass man es ja scheinbar gar nicht versucht hat, selbiges zu demonstrieren. Ich nehme das ja alles gar nicht ernst.

Eine andere Kunstform ist der Schlafende Buddha. Hierbei vermeidet der Spieler ernsthafte Partien und zeigt sein Spielverständnis nur in Spielbesprechungen für andere und natürlich schwächere Spieler. Ebenso wie in Lehrpartien kann man hier in sich ruhend Bestätigungen sammeln, ohne den lästigen Moment des Wettkampfes, ohne die störende Frage, ob die eigenen Einschätzungen nun richtig seien. Im Zweifelsfall schweigt der schlafende Buddha mit einem wissenden Lächeln.

Die dritte mir seit langem bekannte Vermeidungsform möchte ich den Rasenden Falken nennen. Hier beginnt man jede Partie zunächst in aller Ruhe. Man denkt lange nach und erwägt alle Eventualitäten. Sollte ich mit 4-4 beginnen

oder ist doch 3-4 der bessere Zug? Früher oder später steht man dann vermutlich gut oder hat zumindest gut klingende Begründungen dafür, warum man gut steht. Und zum Glück kommt dann ja auch die Zeitnot und man muss 15 Züge in 12 Parsec machen. Wenn das schiefgeht, hat das natürlich nichts mit dem eigenen Spielverständnis zu tun.

Tatsächlich scheint es unzählige über die Jahrhunderte gewachsene Schulen zu geben, wie man mit der aus Partien entstehenden Rückmeldung umgeht, dass man von dem Spiel nichts verstanden hat.⁵ All diese Geisteshaltungen haben gemeinsam, dass nur die wahren Meister es schaffen, sich mit all diesen Zweifeln immer wieder ans Brett zu setzen, mit sich zu ringen und sich ständig weiter zu entwickeln, auch wenn sie tief in ihrem Innersten wissen, wie wenig sie bereits verstanden haben.

⁵ Man denke nur an so berühmte Schulen wie die Spanische Inquisition oder den Gelangeweilten Buchhalter! Letzterer fühle ich mich selbst verpflichtet. Hier auch nur die wichtigsten aufzählen zu wollen, müsste unweigerlich scheitern. Falls der geneigte Leser mir von seiner eigenen Schule schreiben möchte, freue ich mich.

Das Fundstück von Yvan Nollet



International

von Lars A. Gehrke

10. Bingsheng Pokal

Der Bingsheng Pokal ist ein internationales Turnier für Go-Spielerinnen, das 2010 ins Leben gerufen wurde. Das Preisgeld für den ersten Platz liegt bei 300.000 Yuan (≈ 38.500 Euro), das Preisgeld für den zweiten Platz bei 100.000 Yuan (≈ 13.000 Euro). Das Turnier wird am Qionglong Berg in Suzhou, China, ausgetragen. Daher ist der offizielle Name „Qionglong Berg Bingsheng Pokal“ und das Turnier wird in einigen Medien als Qionglong Pokal referenziert.

Es wird im K.O.-System mit 16 Spielerinnen, zwei Stunden Hauptbedenkzeit und den letzten 5 Minuten als Byoyomi gespielt. Üblicherweise kommen sechs Teilnehmerinnen aus China, drei aus Korea und Japan, und jeweils eine aus Taiwan, Nordamerika, Europa und Ozeanien. Dieses Jahr wurde das 10-jährige Bestehen dieses Turniers gefeiert. Für Europa hat die frisch in Trier zur Europameisterin aufgestiegene Französin Ariane Ougier 4d die Russin Natalia Kovaleva 5d abgelöst, die letztes Jahr Europa vertreten durfte. Leider hatte sie das schwerstmögliche Los gezogen und durfte in der ersten Runde gegen die Koreanerin Choi Jeong (최정) 9p antreten, die momentan stärkste Go-Spielerin auf diesem Planeten, und verlor. Für Nordamerika trat die Gründerin des New Yorker Go-Instituts, Stephanie Yin (殷明明) 1p, an. Sie verlor gegen die Japanerin Fujisawa Rina 4p. Alle anderen Kandidatinnen der zweiten Runde waren entweder Koreanerinnen oder Chinesinnen: Yu Zhiying 6p (China) gewann gegen O Yujin 7p (Korea, Zweitplatzierte vom letzten Jahr), Rui Naiwei 9p (China) gewann gegen Xie Yimin 6p (Japan), Li He 5p (China) gewann gegen Joanne Missingham 7p (Ozeanien), Lu Minquan 5p (China) gewann gegen Yang Zixuan 3p (Taiwan), Wang Chenxing 5p (China) gewann gegen Cho Seunga 3p (Korea) und Zhou Hongyu 5p (China) gewann gegen Ueno Asami 3p (Japan). Die erste

Runde wurde am 30. Oktober, die zweite Runde einen Tag später am 31. Oktober 2019 ausgetragen. Die Japanerin Fujisawa Rina (藤沢里菜) gewann in der zweiten Runde gegen Lu Minquan, verlor aber im Halbfinale gegen Zhou Hongyu (周泓余). Dies ist bis jetzt das beste Ergebnis einer japanischen Go-Spielerin in diesem Turnier und das beste internationale Ergebnis einer japanischen Profispielerin seit 12 Jahren. Die Gegnerin, gegen die sie im Halbfinale verloren hat, Zhou Hongyu, ist erst 17 Jahre alt und ist die Gewinnerin des Titels „Chinese King of the New Star“ (Chinesischer König des neuen Sterns), welcher offen ist für beide Geschlechter. Die Koreanerin Choi Jeong besiegte in der zweiten



Die Damen-Europameisterin Ariane Ougier 4d aus Frankreich

Runde Yu Zhiying, im Halbfinale Rui Naiwei und traf im Finale schließlich auf Zhou Hongyu. Den Erwartungen entsprechend konnte sich die klare Favoritin Choi Jeong im Finale gegen ihre chinesische Kontrahentin Zhou Hongyu durchsetzen und damit auch den 10. Bingsheng Pokal wieder gewinnen. Choi Jeong, die schon die letzten beiden Ausgaben dieses Turnieres gewann, konnte einmal mehr ihre Leistungsfähigkeit unter Beweis stellen und zeigen, dass sie verdient mit deutlichem Abstand als stärkste weibliche Go-Spielerin der Welt gelistet ist.

Übrigens, der vorchristliche chinesische Militärstrategen und Philosoph Sun Tzu schrieb am Qionglong Berg, der auch der Berg der Weisheit genannt wird, sein Werk „Die Kunst des Krieges“. Bingsheng (兵圣) heißt wörtlich übersetzt ‚Soldatenheiliger‘, benannt zu Ehren von Sun Tzu.

4. MLily Pokal – Zwischenstand

Am 10. Oktober 2019 versammelten sich 64 professionelle Go-Spielerinnen und Go-Spieler in der chinesischen Hauptstadt Peking, um die erste Runde des 4. MLily Pokals zu spielen. Das Turnier hat jeweils eine offene Qualifikationsrunde für professionelle Go-Spieler, Go-Spielerinnen und Amateure. Daneben gibt es viele sehr gute Spieler wie Ke Jie, Park Junghwan und andere, die als gesetzte Spieler direkt am Hauptturnier teilnehmen dürfen ohne sich vorher qualifizieren zu müssen. Auch Europa und Amerika dürfen jeweils zwei Plätze im Hauptturnier besetzen. Für Europa trat der mehrmalige Europameister Ilya Shikshin 3p aus Russland und Artem Kachanovskyi 2p aus der Ukraine an. Für Nordamerika spielten Mingjiu Jiang (江鸣久) 7p und Andy Liu 1p. Der weitaus größte Anteil der Go-Spielerinnen und Go-Spieler in der Hauptrunde kam aus China (46), nur neun aus Korea, vier aus Japan und ein Go-Spieler aus Taiwan. Neben Murakawa Daisuke 9p, Ichiriki Ryo 8p und Matsuura Yuta 7p durfte auch die ganz junge Profispielersin Nakamura Sumire 1p antreten. Für China traten neben Gu Li 9p und Ke Jie 9p, die professionellen Go-Spielerinnen Yu Zhiying 6p und Zhou Hongyu 5p, sowie drei Amateure an. Die koreanische Delegation bestand neben dem Gewinner des 3. MLily Pokals, Park Junghwan 9p und dem Zweitplatzierten Park Yeonghun 9p aus Kim Jiseok 9p, Shin Jinseo 9p, Byun Sangil 9p, Shin Minjun 9p, den Go-Spielerinnen O Yujin 7p und Kim Dayoung 3p, sowie einem Amateur Spieler.

In der ersten Runde verlor Artem Kachanovskyi gegen den Chinesen Xie Ke (谢科) 7p, Weltranglisten-14. Allerdings gewann Ilya Shikshin gegen den chinesischen 7p Yi Lingtao (伊凌涛), 61.

der Weltrangliste (Partie in dieser Ausgabe). Zum Vergleich: Ilya Shikshin ist momentan auf Platz 676 der Weltrangliste. Dazu kommt, dass es in den letzten Jahren eigentlich nie einen Sieg eines europäischen Profis gegen einen asiatischen Profi bei einem wichtigen internationalen Turnier gegeben hat. Artem Kachanovskyi kommentiert das auf der Webseite des EGF folgendermaßen: „Ich denke, in der modernen Go-Geschichte ist dies der größte Sieg eines europäischen Spielers, der jemals erreicht wurde. [...] Meiner Meinung nach ist es nicht nur sein Erfolg, sondern ein Erfolg für das gesamte Europäische Go. Wir sollten nicht nach Asien gehen und denken, dass es bloß eine schöne Erfahrung sein wird, gegen einen stärkeren Gegner zu spielen. Wir können gewinnen.“

Der ganze Artikel von Artem mit SGF zu den Spielen ist online abrufbar unter folgender Adresse:



Artem Kachanovskyi (r.) gegen den Chinesen Xie Ke

www.eurogofed.org/index.html?id=279

Unter den westlichen Spielern, den Go-Spielerinnen und den Amateuren hat es nur ein einziger neben Ilya auch in die zweite Runde geschafft, nämlich der koreanische Amateurspieler Baek Hyeonu (백현우). Zufälligerweise sollte er auch Ilya Shikshins nächster Gegner werden. Baek Hyeonu gewann vorher gegen den Japaner Matsuura Yuta und besiegte auch schließlich in der zweiten Runde den Europameister Ilya Shikshin. In der dritten Runde am 12. bzw. 13. Oktober gewann Ke Jie (China) gegen Park Junghwan (Korea), Fan Tingyu 9p (China) gegen Wang Wei 4p (China), Ichiriki

Ryo 8p (Japan) gegen Ding Hao 6p (China), Xie Ke gegen Baek Hyeonu, Meng Tailling 7p (China) gegen Park Yeonghun 9p (Korea), Xu Jiayang 8p (China) gegen Tong Mengcheng 8p (China), Mi Yuring 9p (China) gegen Byun Sangil 9p (Korea) und Xie Erhao 9p (China) gegen Kim Jiseok 9p (Korea).

Der MLily Pokal ist ein alle zwei Jahre stattfindendes internationales Go-Turnier, das 2013 gestartet wurde und gesponsert wird von MLily Meng Baihe, einem Matratzen- und Betten-Unternehmen. Dieses Turnier soll sich mit dem ebenfalls alle zwei Jahre stattfindenden Bailing Pokal abwechseln. Jeder Spieler bekommt zwei Stunden Bedenkzeit und fünf Mal eine Minute Byoyomi. Die Hauptzeit wird für das Finale auf drei Stunden erhöht. Das Halbfinale wird als ‚Best of Three‘ und das Finale als ‚Best of Five‘ gespielt. Der Gewinner bekommt 1,8 Millionen Chinesische Yuan (ca. 232 000 Euro) und der zweite Platz bekommt 600 000 CNY (ca. 77 000 Euro). Damit hat dieses Turnier vergleichbar viel Preisgeld wie der Bailing Pokal oder der Samsung Cup. Der chinesische Name, 梦百合 Meng (= Traum) Baihe (= Lilien), bedeutet wörtlich übersetzt „Traum von Lilien“. Eine freiere, aber natürlichere Übersetzung wäre „süße Träume“. Dies erklärt auch die etwas eigentümliche Schreibweise „MLily“.

Japan

von James Bückl

Kisei

Nachdem Suzuki Shinji 7p als zweiter der C-Liga bereits zwei Kontrahenten ausschalten konnte, traf er in der dritten Runde auf Ichiriki Ryo 8p, den ersten der A-Liga, gegen den er noch im Oktober verlor. Ichiriki Ryo gewann als nächstes auch gegen Takao Shinji 9p, den zweiten der S-Liga. Musste sich dann aber im Finale dem ersten der S-Liga, Kono Rin 9p geschlagen geben, der somit der Herausforderer von Iyama Yuta 9p geworden ist. Die beiden ersten von maximal sieben Spielen um den Kisei-Titel finden bereits im Januar des neuen Jahres statt.

Oza-Turnier

Noch im Oktober gewann Shibano Toramaru gegen den Titelträger Iyama Yuta das erste Spiel. Das zweite Spiel verlor er. Um sodann aber das dritte und Ende Februar das vierte Spiel wiederum für sich zu entscheiden und den Titel zu erobern! Shibano Toramaru belohnt sich außerdem noch mit der Verleihung des 9p. Er hält damit schon zwei Titel (außerdem: Meijin), Iyama Yuta „nur noch“ drei (Kisei, Honinbo, Tengen).

Tengen-Titel

Den Tengen-Titel könnte Iyama Yuta derzeit aber auch noch verlieren. Nachdem nämlich der Herausforderer Kyo Kagen das erste Spiel gewonnen hat, ist es Iyama Yuta nur gelungen, sich mit Kyo Kagen bei den Siegen abzuwechseln, so dass es nach vier Spielen nun 2:2 steht. Die nun entscheidende fünfte Partie findet bereits Mitte Dezember 2019 statt. Es gab Zeiten, in denen das Halten dreier großer Titel eine außergewöhnliche Leistung bedeutet hätte. Für Iyama Yuta dürfte der Verlust dieses Titels aber ohne Zweifel schwerer wiegen, als es eine Zahl vermitteln könnte. Die „Normalität“ der letzten Jahre spiegelte dies ohnehin nicht wieder.



Shibano Toramaru ist jetzt 9p

Judan

Aber vielleicht findet Iyama Yuta eine Revanche im Judan-Titelkampf. Nachdem Iyama Yuta Anfang Dezember im Halbfinale des Herausfordererturniers Takao Shinji 9p besiegen konnte, fehlt nur noch ein Schritt bis zum Titelkampf gegen den derzeitigen Judan Murakawa Daisuke 8p. Im Finale erwartet Iyama Yuta entweder Onishi Ryuhei 4p oder aber ... Shibano Toramaru! Am Ende des Weges wird Iyama Yuta mit vier, drei oder doch nur mehr zwei Titeln dastehen. Mal sehen ... Nach dem Vorstehenden ist jedenfalls erstaunlich, wie die ehemaligen Newcomer (z.B. Murakawa Daisuke, Ichiriki Ryo) derzeit von Shibano Toramaru überholt zu werden scheinen.



Fujisawa Rina 4p konnte die lebende Legende Cho Chikun im NHK Cup besiegen

NHK Cup

Zu diesem Fernseh-Schnellturnier soll an dieser Stelle nur vermerkt werden, dass in der ersten Runde Cho Chikun 9p von Fujisawa Rina 4p geschlagen wird, mit 4,5 Punkten, in einem bemerkenswerten, äußerst Moyo-lastigen Spiel.

Frauen-Honinbo

Ueno Asami (Frauen-Kisei) verlor die erste Begegnung gegen Fujisawa Rina, gewann jedoch alle folgenden drei Spiele und ist damit die neue Honinbo.

Kisei der Frauen

Nachdem Xie Yimin 6p und Fujisawa Rina 4p jeweils in der zweiten Runde des Herausfordererturniers ausgeschieden waren, behauptete sich im Finale Suzuku Ayumi 7p gegen Nyu Eiko 2p. Sie ist somit die Herausforderin von Ueno Asami. Die entscheidenden drei Spiele finden voraussichtlich Anfang des kommenden Jahres statt.

Korea

von Tobias Berben

38. KBS Cup

Das Finale dieses Titelkampfs wird im Best-of-Three-Modus ausgetragen. Titelverteidiger Shin Minjun 9p, der sich im Halbfinale gegen Kim Jiseok 9p durchsetzen konnte, gewann am 03.12. die erste Partie gegen Shin Jinseo 9p, der im Halbfinale gegen Yun Junsang 9p gewonnen hatte. Auch im Finale haben die Spieler bei diesem Turnier eine Bedenkzeit von nur 5 Minuten plus Byoyomi.

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 hat im Finale des Frauen-Kuksu O Yujin 7p glatt mit 2:0 besiegt und damit diesen Titel schon zum dritten Mal in Folge gewonnen.



Choi Jung 9p

3. Frauen-Kisung

Auch bei diesem Titelkampf steht Choi Jung 9p im Best-of-Three-Finale und kann ihren Titel aus dem Vorjahr gegen Kim Jaeyoung 5p verteidigen.

Erfolgsstatistik 11/2019

Pl. Spieler	+	-	=	
1 Shin Jinseo 9p	70	19	0	79%
2 Choi Jung 9p	68	16	0	81%
3 Park Junghwan 9p	62	22	0	74%
Shin Minjun 9p	62	25	0	71%
5 Park Hamin 6p	47	20	0	70%
6 Kim Jaeyoung 5p	45	24	0	65%
7 O Yujin 7p	44	23	0	66%
8 Lee Donghoon 9p	43	20	0	68%
9 Kang Dongyun 9p	41	23	0	64%
10 Kim Jiseok 9p	39	31	0	56%

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Hangzhou Supor gewinnt als erste Mannschaft die Liga nach dem neuen Spielsystem. Im Halb-

finale konnte sich die zweite Mannschaft aus Hangzhou überraschend gegen den Mitfavoriten Xiamen mit ihrem Hauptspieler Ke Jie 9p durchsetzen. Danach war das Finale für Supor eine wesentlich leichtere Aufgabe. Ohne große Mühe gewann Supor im Stadtderby gegen Longyuan mit 2:0 und wurde zum vierten Mal chinesischer Mannschaftsmeister.



Rating

Am 05.12. gab der Chinesische Go-Bund das Rating des zweiten Halbjahrs bekannt. In den Top-10 gab es einige Änderungen. Lian Xiao 9p befand sich immer noch im Formtief und verlor zwei weitere Plätze. Chen Yaoye 9p verließ seit sehr lange Zeit zum ersten Mal die Top-10 und belegte „nur“ Platz 11.

1. Ke Jie	2722
2. Mi Yuting	2692
3. Yang Dingxin	2689
4. Gu Zihao	2675
5. Fan Tingyu	2663
6. Jiang Weijie	2649
7. Lian Xiao	2646
8. Xie Erhao	2643
9. Shi Yue	2622
10. Tou Jiayi	2616

16. Changqi Cup (Ing Cup)

Von 22. bis 24.10. fand das Finale des Changqi Cups in Tongli statt. Ke Jie 9p konnte seine Siegesserie bei Inlandturnieren fortsetzen und gewann 2:0 gegen Zhou Ruiyang 9p. Das ist der erste Sieg für Ke bei diesem Turnier.

Problemecke

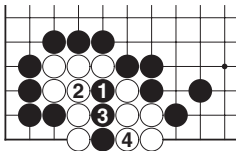
von Antonius Claasen

Jahresende! Nikolaus, Weihnachten, Silvester und Gehirntaining für diejenigen, die mehr als nur essen und knallen wollen.

Dieses Mal gewinnt Bernhard Gaißmaier, weil ihm nachträglich die Punkte für seine Lösungen aus DGoZ 4/2019 gutgeschrieben worden sind. Seine E-Mail war leider in meinem Spamordner gelandet ...

Viel Spaß mit den neuen Problemen! In allen Aufgaben ist Schwarz am Zug. Findet jeweils die beste Lösung für Schwarz ...

Lösungen 4/2019

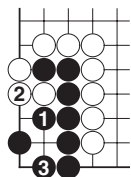
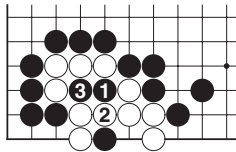


5 auf 1

Problem 1

Lösung. So tötet Schwarz die weiße Gruppe.

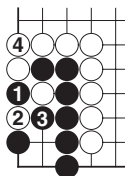
Variante. Spielt Weiß so, dann fängt Schwarz gleich vier Steine und Weiß hat auch nur ein Auge.



Problem 2

Falsch. Obwohl Schwarz mit zwei Punkten lebt, ist diese Antwort nicht richtig.

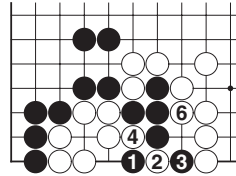
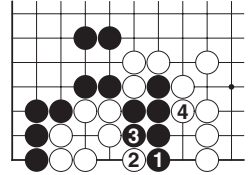
Lösung. Richtig ist 1, Weiß fängt einen Stein mit 2 und mit 3 kann Weiß seine zwei Steine nicht retten. Schwarz lebt jetzt und hat insgesamt vier Punkte mehr als beim Ergebnis in Dia. 1.



5 auf 1

Problem 3

Lösung. Richtig ist 1, Schwarz erreicht so ein direktes Ko.

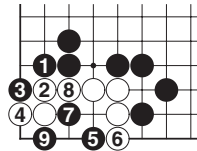
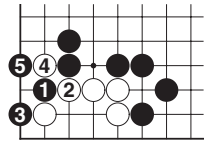


5 auf 2

Falsch. Schwarz 1 ist nicht richtig. Weiß kann mit 2 einfach einen Stein opfern und seine Gruppe auf diese Weise retten.

Problem 4

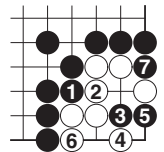
Falsch. Schwarz 1 sieht aus wie der vitale Punkt in der weißen Stellung, jedoch erreicht er so nur ein Ko.



Lösung. Richtig ist Schwarz 1, denn jetzt kann Weiß seine Gruppe nicht retten.

Lösung 5

Lösung. Richtig ist es, mit 1 zu starten, denn dann ist Weiß einfach verloren.



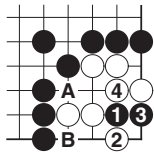
Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punktliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (05.02.2020) an:

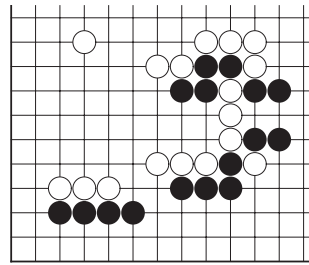
Antonius Claasen, Lönsweg 14, 21077 HH
oder per Email als sgf-Datei(en) an:
problemecke@dgo.de

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

Go-Probleme



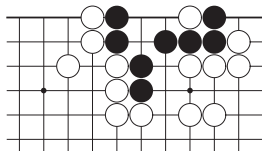
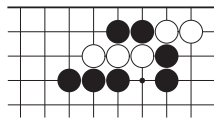
Falsch. Schwarz 1 sieht sehr vital aus, jedoch sind A und B nach Weiß 4 Miai und somit lebt Weiß.



Problem 6
(7 Punkte)

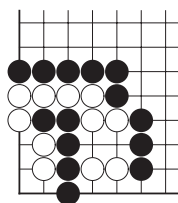
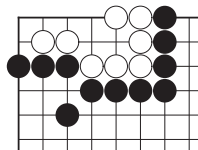
Probleme 5/2019

Problem 1 (3 Punkte)



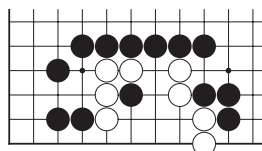
Problem 2
(3 Punkte)

Problem 3 (4 Punkte)



Problem 4 (5 Punkte)

Problem 5
(6 Punkte)



Aktuelle Problemliste

Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	5/19	27	579
Wirth, Alexander	1k	5/19	21	565
Busch, Rainer	6k	5/19	8	520
Millies, Oliver	3d	1/19	-3	507
Wacker, Klaus	8k	5/19	8	500
Hell, Otto (4)	3k	5/19	15	498
Gorenflo, Helmut (2)	9k	5/19	20	491
Schunda, Peter	12k	4/19	-3	463
Erichsen, Svante v. (2)	2d	5/19	26	417
Wolfgang, Jens	4k	5/19	8	378
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	3/19	-3	325
Urmoneit, Regina (1)	13k	4/19	-3	304
Herter, Rainer (3)	4k	5/19	22	301
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/18	-3	300
Koch, Kris (1)	4k	3/18	-3	291
Schreiber, Burkhard (3)	3k	5/19	27	277
Gabe, Axel (1)	5k	5/19	15	275
Pauli, Robert (8)	1d	5/19	26	265
Ewe, Thorwald (4)	8k	5/19	18	208
Reinicz, Thomas (1)	3k	5/19	21	195
Reimpell, Monika (9)	2d	5/19	16	184
Scheibe, Rene	9k	5/19	21	177
Hartmann, Christian	4k	5/19	11	170
Schultze, Achim	5k	5/19	11	137
Gronau, Max	1d	1/19	-3	118
Peters, Gerald	8k	4/19	-3	117
Mertin, Stefan (2)	8k	5/19	15	97
Kiechle, Hubert	8k	5/19	12	76
Brand, Klaus	10k	5/19	15	63
Hartmann, Kirsten (1)	1k	5/19	26	46
Xu, Mei (2)	3k	1/19	-3	32
Schröter, Georg	7k	4/19	-3	30
Lorenzen, Klaus (3)	2k	5/19	11	30
Gawron, Christian (9)	2d	5/19	16	16

Spielabendliste

29683 Bad Fallingbostal, priv. n. V.

privat, Spielmaterial vorhanden; K: Andreas Zitzelsberger, Tel.: 0176-76002949, Email: admin@dienamenlosen.com

55543 Bad Kreuznach, priv. n. V.

Musikkneipe Dudelsack, Rüdeshheimerstr. 44; K: Janos Sälzer, Tel.: 0176-24020101, Email: janos.saelzer@gmx.de; K: Danny Shave, Tel.: 0175-2237753, Email: danny@schnogg.net

31542 Bad Nenndorf, Mi ab 19.30

Sportpark Bad Nenndorf, Rotrehere 20-22; K: Dieter Rasche, Tel.: 05723-74116, Email: rasched@t-online.de; K: Bernd Barthold, Tel.: 05723-913528

10623 Berlin-Charlottenburg, Fr 18-23

TU Berlin, Hardenbergstr. 36 (Physikneubau, Raum 114); K: James Brückl, Email: james_dux9@hotmail.com

12587 Berlin-Friedrichshagen, Mi 19-22:30

Cafe Rabu, Scharnweberstr. 67; K: Torsten Vergin, Tel.: 030-88538010, Email: verginius@online.de; K: Stefan Brunn, Tel.: 0151-41675719, Email: stefan.brunn@gmx.de

10245 Berlin-Friedrichshain, Fr 17-20

Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, 2. Etage, im Atelier Raum 2.46; K: Sabine Wohnig, Tel.: 0157-74270043, Email: wahnsinn7@gmx.de

12487 Berlin-Johannisthal, Di 18-22

Kiezklub Johannisthal, Sterndamm 102, 1. Etage; K: Ralph Drochner, Tel.: 0152-31836472, Email: ralph_drochner@yahoo.co.uk

10999 Berlin-Kreuzberg, Mo+Mi+Fr 17.15-20

Jugendtreff Ev. Martha-Gemeinde, Glogauer Str. 22; K: Kalli Balduin, Tel.: 0163-8639064, Email: kallibalduin@gmx.de; K: Peter Gebert, Tel.: 0172-9908828, Email: petergebert@t-online.de

10117 Berlin-Mitte, Mo 17.30-22

Humboldt Universität, Ziegelstr. 5; K: Dominique Schulz, Tel.: 0151-11132299, Email: BerlinerKranich@gmx.net

14163 Berlin-Schlachtensee, Di 18-23

direkt an der S-Bahn Linie 1 (mit Badeseesommer und Kachelofen-Winter); K: Thorsten

Bartelt, Tel.: 0163-6826072, Email: thorsten@bartelt.info

13507 Berlin-Tegel, Mi 15-18

Humboldt-Bibliothek, Karolinenstr. 19; K: Lothar Herbing, Tel.: 0172-5723275, Email: cwlothar@gmail.com

13355 Berlin-Wedding, Mi+Sa 18.30-22

Baduk in der Tortenwerkstatt; K: Andreas Urban, Tel.: 0151-14442431, Email: lv-berlin@dgob.de

33501 Bielefeld, Do ab 18.30

Universität Bielefeld, Raum V3-201; K: Claus-Martin Heyer, Tel.: 0521-68793, Email: claus-martin.heyer@web.de; K: Florian Paneff, Email: florian.paneff@uni-bielefeld.de

29646 Bispingen, tgl. ab 20

priv. n. V.; K: Thomas Rohde, Tel.: 05194-6741, 01525-8119411, Email: tom@bonobo.com

44787 Bochum, Di ab 19

Game, Willy-Brandt-Platz 10, 0234-6406950; K: Sascha Hempel, Tel.: 0173-5419476, Email: saschahempel@yahoo.de

53115 Bonn, Do 17-22

Dietrich-Bonhoeffer-Haus, Königstr. 88, ab 21h Zartbitter, Argelanderstr. 24; K: Andre Sieber, Tel.: 0151-21151031, Email: unigo@gmx.de; K: Rainer Schütze, Tel.: 0228-658218, Email: r.sagitaro@gmx.de

53119 Bonn, Mo 20-23

Rosa Lu, Vorgebirgsstraße 80, 0228-637730; K: Rainer Schütze, Tel.: 0228-658218, Email: r.sagitaro@gmx.de

46242 Bottrop, Di ab 19

Gasthof Milke, Lindhorststr. 213 A; K: Detlef de Jonghe, Tel.: 02041-97196, Email: ivt.hoe-de_jonghe@t-online.de

38106 Braunschweig, Mo ab 19

Gebäude Grotrian an der TUBS, Zimmerstr. 24 D; K: Björn Meier, Tel.: 05306-931757, Email: Meier_Bjoern_71@web.de; K: Nina Knöchelmann, Tel.: 0160-4434640, Email: nina.mail@posteo.de

38102 Braunschweig, Do ab 19

Café Fischer, Altewiekring 44; K: Joachim Beggerow, Tel.: 0531-42504, Email: beggerow@gaert-

ner.de; K: Andreas Szostak, Tel.: 0176-82167987,
Email: andreas@szostak.org

28205 Bremen, Di+Fr 19-22

Weserterrassen, Osterdeich 70 b, 0421-549490;
K: Hartmut Kehmann, Email: hartmut.
kehmann@t-online.de

28201 Bremen, Mi ab 18.45

Kukoon, Buntentorsteinweg 29; K: Hartmut
Kehmann, Email: hartmut.kehmann@t-online.de

27570 Bremerhaven, Di, Mi ab 20

priv. n. V.; K: Martin Osthaus, Tel.: 04747-
931334, Email: muk.osthaus@t-online.de

71032 Böblingen, priv. n. V.

K: Uli Staber, Tel.: 07157-65801, Email:
ustaber@t-online.de

44579 Castrop-Rauxel, Di ab 18

Tapas Bar La Sonrisa, Bahnhofstr. 252; K: Hans-
Werner Bressan, Tel.: 02305-360154, Email: h-w.
bressan@posteo.de

09111 Chemnitz, Do ab 18, 1.+3. Woche

Osaka, Hartmannstraße 7C; K: Corina Aßmann,
Tel.: 0152-53534891, Email: go_chemnitz@zoho.
com

09126 Chemnitz, Do ab 18, 2.+4. Woche

Club der Kulturen, Thüringer Weg 3; K: Corina
Aßmann, Tel.: 0152-53534891, Email: go_chem-
nitz@zoho.com

38678 Clausthal, Mo+Do ab 20

Kellerclub, Silberstr. 1, 05323-722111; K: Conny
Pohle, Email: Conny.Pohle@web.de

03048 Cottbus, priv. n. V.

K: Thomas Kaffner, Tel.: 0355-2885210, Email:
rinzai@arcor.de

64289 Darmstadt, Mo ab 19

Hobbit, Lauteschlägerstr. 3; K: Max Gronau, Tel.:
0157-54761606, Email: max.gronau@yahoo.de;
K: Jochen Tappe, Tel.: 0178-3553134, Email:
jochen.tappe@gmx.de

32756 Detmold, Di ab 17

Orientalisches Restaurant Bastet im Spieker,
Ameide 8, im Obergeschoss; K: Peter Hagemann,
Tel.: 05231-31629, Email: Peter_Hagemann@t-
online.de; K: Rolf Bensel, Tel.: 0160-5056506,
Email: rolf@bensel.eu

44139 Dortmund, Mi 16-18.30, 14-tg

SIGNAL IDUNA Gruppe, Joseph-Scherer Str. 3,
externe Besucher müssen sich vorher anmelden;
K: Martin Quest, Tel.: 0231-201945, Email:
martin.quest@gmx.de

44135 Dortmund, Do ab 20

Klubhaus 1249, Berswordt-Halle, Kleppingstr.
37; K: Mathias Helms, Tel.: 0170-1535397,
Email: mathias.helms@t-online.de

01067 Dresden, Mi 19-22

Freiberger Str. 31 im Eigenbetrieb Sportstätten,
2. Etage rechts, Konferenzraum 207; K: Horst
Hübner, Tel.: 0351-4712051, Email: horsthue-
bner@onlinehome.de; K: Stephan Wagner, Tel.:
0173-1793063, Email: Wagner_Stephan@gmx.de

47051 Duisburg, Di 18-21.30

Internationales Zentrum, Flachsmarkt 15 Raum
16); K: Servet Cenk Isik, Tel.: 0177-3238044,
Email: servet.isik@outlook.de; K: Kivilcim Isik,
Tel.: 0177-3238045, Email: kivi.isik@gmail.
com

40223 Düsseldorf, Do ab 18

Universität, Café Atempause, Gebäude 25.23;
K: Dawid Napora, Tel.: 0160-6287144, Email:
d.k.n@gmx.de

26725 Emden, Mi ab 19

Hochschule Emden-Leer, Haus der Studierenden,
Constantiaplatz 4; K: Ingo Stein, Tel.: 04921-
918168, Email: info@emden-go.de; K: Christine
Dauelsberg, Tel.: 04921-28977, Email: dauels-
berg@gmx.de

85435 Erding, Mo ab 19

Posenerstr. 12, Erdinger Go Spielrunde; K:
Klaus Flügge, Tel.: 08122-902914, Email: frey-
fluegge@t-online.de

99084 Erfurt, So 19-24

Dubliner Irish Pub, Neuwerkstr. 47a; K: Markus
Lang, Tel.: 0361-2622691, Email: mdlang@web.
de; K: Thomas Schütz, Tel.: 0361-416882

91052 Erlangen, Mo ab 20

Katholische Hochschul-Stud.-Gem. (KHG), Sie-
boldstr. 3, Pacelli-Haus; K: Horst Schrebe, Tel.:
09131-481926; K: Bernhard Gaißmaier, Tel.:
09131-52693, Email: bernhard@go-erlangen.de

45127 Essen, Fr 19-22

Kultur-Forum Steele, Dreiringstr. 7; K: Christoph Grotepass, Tel.: 0178-6153330, Email: cgrotepass@aol.com; K: Frithjof Janke, Tel.: 0201-8718554, Email: frithjof.janke@t-online.de

45279 Essen, 2. So im Monat, 15-17.30

Vereinsheim MTG Essen, In der Lake 74, 45279 Essen; K: Britta Thomas, Tel.: 0201-45354450, Email: spieletreff@mtg-horst.de; K: Stefan Krakowka, Tel.: 0234-4524840, Email: stefan.krakowka@freenet.de

24937 Flensburg, Mi ab 19.30

Grisou, Holmhof 43; K: Peter Lakemeier, Tel.: 0461-7703491, Email: olake@snafu.de

60486 Frankfurt, derzeit geschlossen

Albatros, Kiesstr. 27; K: Christian Urbanek, Tel.: 0173-3638456, Email: christian.urbanek@gmx.de

60594 Frankfurt, Do ab 20 + Sa ab 18

Plateau, Neuer Wall 15; K: Christian Urbanek, Tel.: 0173-3638456, Email: christian.urbanek@gmx.de

79117 Freiburg, Mo ab 19

Freispiel, Lehener Str. 15; K: Kirsten Grimm, Tel.: 0157-52679571, Email: kgrimm@gmx.de

90762 Fürth, Fr 20.30-24

Kofferfabrik, Lange Str. 81; K: Robert Grüning, Tel.: 0157-35549462, Email: Info@GoFans.de

90762 Fürth, n. V.

für Kinder und Jugendliche, Gustav Straße 42 bitte vorher kontaktieren); K: Heiko Bauer, Tel.: 0171-5386834, Email: heijko.bauer@email.de

45891 Gelsenkirchen, priv. n. V.

K: Christoph Rottmann, Tel.: 0176-30541711, Email: rottmann.christoph@gmail.com

35394 Giessen, Do ab 20

Pits Pinte, Grünberger Str. 31, 0641-47276; K: Hellwig Geisse, Tel.: 0641-394659, Email: hellwig.geisse@mni.thm.de

82205 Gilching, Sa 15-17

Topschach, Karolingerstr. 14; K: Benjamin Aldag, Tel.: 08105-3932140, Email: service@topschach.de

17489 Greifswald, Di 20-23

Cafe Koeppen, Bahnhofstr. 4; K: Marcus Rölz, Tel.: 0159-05830031, Email: m.roelz@gmx.de

48599 Gronau, priv. n. V.

bitte vorher kontaktieren); K: Claus Weyck, Tel.: 02565-2556, 0177-1446465

73037 Göppingen, Di 18-22

Haus der Jugend, 2. Stock; K: Joachim Pimiskern, Tel.: 07161-815530, Email: JoachimPimiskern@web.de

37073 Göttingen, Mo ab 19

Galerie Apex, Burgstr. 46; K: Gerhard Mex, Tel.: 0551-705056, Email: gerdmex@gmail.com

37073 Göttingen, Do ab 18

Uni Göttingen, Mathematisches Institut (Hauptgebäude Übungssaal), Bürgerstr. (im Semester); K: Colin-Marius Koch, Tel.: 0178-2969071, Email: colin.koch95@gmail.com

33330 Gütersloh, Di 17-19

priv. n. V., Stadtbibliothek Gütersloh, Blessenstätte 1; K: Vanessa Thörner, Email: v.thoerner@web.de

58095 Hagen, Di ab 20

Pub Jekyll & Hyde, Kampstr. 24 a; K: Wolfgang Deinert, Tel.: 02331-302752, 0170-4150674, Email: w.deinert@jesus.de; K: Thomas Knop, Email: thomasknop1@gmail.com

6110 Halle-Saale, Mo 20-24

Spielehaus, Franckesche Stiftung; K: Dr. Rainer Herter, Tel.: 0345-5521446, Email: herter@mathematik.uni-halle.de

20146 Hamburg, Do 18-21

Uni-Spielabend, Foyer des Pädagogischen Instituts VMP 8); K: Peter Spletstösser, Tel.: 040-4914818, Email: pspletstoesser@gmx.de

20099 Hamburg, Fr ab 19

Cafe Uhrlaub, Lange Reihe 63; K: Olga Silber, Tel.: 04141-7810576, Email: olga.silber@gmail.com; K: Tobias Berben, Tel.: 04263-6756847, Email: tobias@berben.org

21031 Hamburg-Bergedorf, 2. + 4. Mi. im Monat, 19.15-22

Lola, Lohbrügger Landstraße 8, Hochparterre; K: Olaf Voß, Email: go.treff.bergedorf@gmail.com

21073 Hamburg-Harburg, MI 19-22

Kulturzentrum Rieckhof, Rieckhoffstr. 12, 040-7662020; K: Jürgen Abels, Tel.: 04181-4063524, Email: dr.abels@gmx.de

22143 Hamburg-Rahlstedt, Di 18-20

Begegnungszentrum Karin Kaiser, Rahlstedter Str. 187a; K: Patrick Brunner, Tel.: 0176-488485474, Email: Patrickbrunner@live.de; K: Thomas Nohr, Tel.: 040-67561446, 0176-57186511, Email: ThomasNohr@web.de

22299 Hamburg-Winterhude, Mo, ab 19

Yin Yang, Lattenkamp 8; K: Gerald Peters, Tel.: 0171-7677897, Email: Gpeters@tma99.de

30167 Hannover, Di 19.30-22

Uni, Conti-Hochhaus, Königsworther Platz 1, Etage 13; K: Ralph Tiefenthaler, Tel.: 0511-8765551, Email: ratita7@gmail.com

49205 Hasbergen, priv. n. V.

Zum Ortenbrink 9; K: Helmut Gorenflo, Tel.: 05405-1591

69123 Heidelberg, priv. n. V.

alter Spielort wurde geschlossen; K: Rolf Hofmann, Tel.: 06201-46653; K: Hans-Ulrich Teufel, Tel.: 06221-400625, Email: info@go-heidelberg.de

32049 Herford, Fr ab 19, 14-tg

Mozartstr. 81 a, privat; K: Hans Abraham, Tel.: 05221-84183, Email: abraham@teleos-web.de

31134 Hildesheim, Sa ab 14

Deseo, Hindenburgplatz 3 (bitte vorher kontaktieren); K: Veronika Lyssenko, Email: go-hildesheim@web.de

39343 Hundisburg, Do ab 18.30

Schloss-und Gartenverwaltung Hundisburg, Schloss 1; K: Harald Blanke, Tel.: 03904-44265, Email: Blanke-Hundisburg@web.de

98693 Ilmenau, priv. n. V.

K: Markus Richert, Tel.: 015678-632476, Email: mrichert@vollbio.de

30916 Isernhagen, Di ab 16

Voltmershof, Burgwedeler Str.; K: Winfried Dörholt, Tel.: 0511-772766, Email: W.Doerholt@t-online.de

7743 Jena, Mo+Di ab 18

Cafe Immergrün, Jenergasse 6; K: Lena Gauthier, Email: go-in-jena@gmx.de

67663 Kaiserslautern, Mi ab 19

Universität, Bau 48 Mathebau), Raum 582; K: Dr. Thomas Pfaff, Tel.: 0631-13698, Email: info@go-in-kaiserslautern.org

59174 Kamen, priv. n. V.

K: Gerhard Karrasch, Tel.: 0178-84522776, Email: Ge.Karrasch@gmx.net

76133 Karlsruhe, Mi ab 19

Badischer Go-Verein e. V. Adlerstr. 33; K: Wilhelm Bühler, Tel.: 0151-20904075, Email: spielaabend@badengo.org; K: Badischer Go-Verein, Email: spielabend@badengo.org

76131 Karlsruhe, Di 18-22

studentischer Go-Abend, im Studentenzentrum Z10, Zähringerstr. 10; K: Victor Eliachevitch, Email: akademischegogruppe@gmail.com

34119 Kassel, Do ab 18.45

Goethe Salon, Goethestraße 15; K: Martin Bussas, Tel.: 0561-81049711, Email: go@asbh-nordhessen.de

24105 Kiel, Mo ab 19.30

Gaststätte Blücher, Esmarchstr. 44; K: Werner Ente, Tel.: 0431-677304, Email: gospielkreiskiel@googlemail.com

24118 Kiel, Mi 18-20

Uni-Go-Gruppe, Stadionturm, Olshausenstr. 70 (während der Vorlesungszeiten); K: Christina Schramm, Email: unigokiel@gmx.de

78462 Konstanz, Mi ab 19

Seekuh Kneipe, Konzilstr. 1; K: Sibrand van Coillie, Tel.: 07531-66731, Email: Sibrand.van-Coillie@web.de; K: Norbert Kolassa, Tel.: 07531-8076906, Email: sn.kolassa@t-online.de

50733 Köln, Di+Fr 19-22.30

Cafe Kommödchen, Merheimer Str. 53; K: Pierre-Alain Chamot, Tel.: 02204-65823, Email: pierre.chamot_bl@t-online.de; K: Jens Berendt, Tel.: 01577-9775730, Email: nils.dahmen98@gmail.com

77933 Lahr, Mi ab 19

alle 3 Wochen, Thai-Restaurant Patcha-Rawadee, Geroldseckerstr. 92; K: Christian Fehse, Tel.: 0151-22454517, Email: christian-fehse@t-online.de

84028 Landshut, Fr ab 17

Gasthaus zum Freischütz, Neustadt 446; K: Georg Engl, Tel.: 0170-2376608, Email: engl.georg@gmail.com

4103 Leipzig, Di 18.30-22

Villa e.V., Lessingstr. 7, Seminarraum, 3. Etage;
K: Hans Zötzsche, Tel.: 0341-2329228, Email:
ehssz@t-online.de; K: Jürgen Posselt, Tel.: 0341-
6016724

4109 Leipzig, Do 19-22

Universität Leipzig, Augustusplatz, Neues Augu-
steum, Raum A314 im Semester, nach Absprache
auch in Ferien); K: Joey Deutsch, Email: deutsch.
joey@yahoo.de

32657 Lemgo, Mo ab 18.30

Turmsaal Kirchturm, 1. Etage-der St. Pauli
Kirche, Echternstr. 20; K: Tim Robert Würfel,
Email: tim.robert.wuerfel@outlook.de

88299 Leutkirch, n. V.

Barfüßer, Bahnhof 1; K: Mirko Ott, Tel.: 0176-
56933876, Email: mirko.ott@yahoo.com

49809 Lingen, Di ab 18

Grüner Jäger, Schüttorfer Str. 88; K: Axel Wim-
mer, Tel.: 0591-9152870, Email: info@aggl.de; K:
Christoph Hermes, Tel.: 0591-90110952, Email:
hermes@hausmilbe.net

59558 Lippstadt, priv. n. V.

K: Andreas Fecke, Tel.: 02948-322, Email: andre-
as.fecke@gmx.de

71640 Ludwigsburg, priv. n. V.

in Ludwigsburg-Ossweil; K: Christopher
Doubleday, Tel.: 07141-918882, Email: chris@
doubleday.de

23552 Lübeck, Mo 19-23.30

Tonfink, Gr. Burgstr. 46; K: Rüdiger Klehn, Tel.:
0451-72626, Email: rued.kle@gmx.de

39106 Magdeburg, Di ab 19

Universitätsplatz 2 (Campus), Gebäude 30
(Uni-Bibliothek), Eingangsbereich; K: Olaf
Salchow, Tel.: 0152-25288075, Email: bach-
kiesel@web.de

55128 Mainz, Mi ab 20

Baron Mainz, Johann-Joachim-Becherweg 3; K:
Bernhard Herwig, Tel.: 06131-5701833, Email:
be.herwig@gmx.de

68159 Mannheim, Mo ab 19

Tomate, B6 12; K: Jürgen Romainczyk, Email:
spielabend@badengo.org

1662 Meißen, priv. n. V.

K: Ingolf Thurm, Tel.: 0172-3527795, Email:
meigo.63@gmx.de

59872 Meschede, n. V.

FH Südwestfalen, Lindenstr. 53 oder priv. n.
V.; K: Monika Reimpell, Tel.: 02934-2453148,
Email: monika@reimpell.de

41069 Mönchengladbach, Mi +Fr bei Nachfrage, ab 18.15

Praxis für Energieheilung, Engelsholt 6; K: David
Giang, Tel.: 0176-43886072, Email: mkd.giang@
hotmail.de

80333 München, Do 18-21

TUM, Arcisstr. 21, Carl-von-Linde Akademie,
Seminarraum 1.221 nicht an Feiertagen); K: Re-
gina Sachsenhauser, Tel.: 0176-64002860, Email:
regina.sachsenhauser@tum.de

81673 München-Berg am Laim, Mi 19-22, 2.+4. Woche

Stadtteilladen Baum 20-Baumkirchner Str. 20
(nicht in den Schulferien); K: Franz Still, Tel.:
089-4361516, Email: kugler.still@web.de

80807 München-Milbertshofen, Di 18-23

Platzwirt ehem. Mils-Hans-Denzinger-Str. 2; K:
Joachim Bitzer, Tel.: 089-301961, Email: jmuc@
bitzer.info; K: Thomas Furtner, Tel.: 0160-
96261998, Email: post@tom-future.de

80992 München-Moosach, Sa+So 13-20

Sporthalle der GS an der Jenaer Str. 3; K: Thomas
Furtner, Tel.: 0160-96261998, Email: post@
tom-future.de

48145 Münster, Di ab 18

Cafe Klingklang, Erphostr. 2; K: Rainer Busch,
Tel.: 0251-784207, Email: raibusch@web.de; K:
Markus Dittberner, Tel.: 0251-2302783, Email:
markudi@unitybox.de

99734 Nordhausen, priv. n. V.

K: Matthias Reimann, Tel.: 036331-31406,
Email: matthias.reimann3@gmx.de

90402 Nürnberg, Di 18-22

Filmhauscafe im KunstKulturQuartier K4 Kö-
nigsstr. 93. Im Sommer im K4 Kulturgarten ne-
benan.; K: Andreas Melzer, Tel.: 0176-63425153,
Email: andreasmelzer1@gmx.de; K: Horst Karl,
Tel.: 0911-65007755, Email: horstkarl@gmx.de

26121 Oldenburg, Di ab 19.30

Dreieck, Röwekamp 23; K: Lukas Wandelt, Tel.: 0176-24166568, Email: lukas.wandelt@posteo.de; K: Jens Pankoke, Tel.: 0441-9333649, Email: jenspankoke@t-online.de

16515 Oranienburg, Fr ab 17

Cafe Kaffeetante (im Oranienwerk), Kremmenerstr. 43; K: Wolfgang Walz, Tel.: 0179-5954243, Email: Walzwolf@googlemail.com

49074 Osnabrück, Di ab 20

Lagerhalle am Heger Tor, Rolandsmauer 26; K: Michael Stolte, Tel.: 0541-75049597, Email: emilio.stolte@web.de

33098 Paderborn, Mi ab 19

Uni Paderborn, Raum H4.323; K: Martin Hershoff, Tel.: 0176-32335522, Email: martin@hershoff.de; K: Nils Luca Rudminat, Email: rudminat@mail.upb.de

33102 Paderborn, Fr 19-22

Tuba, Kasseler Straße 26; K: Marc Beerbom, Tel.: 0157-36692662, Email: marcbeerbom@gmail.com

94032 Passau, Mi ab 19

Wahns Inn, Löwengrube 0, Innstadt; K: Florian Waschbichler, Tel.: 0176-22880689, Email: florian.waschbichler@gmx.de

14482 Potsdam, n. V.

Hasso-Plattner-Institut, Prof.-Dr.-Helmert-Str. 2-3, Raum H-2.58 im Semester); K: Tim Cech, Email: Tim.Cech@student.hpi.uni-potsdam.de

40878 Ratingen, Do ab 19.30

Haus der Jugend, 1. Etage, Stadionring 9 bitte vorher kontaktieren); K: Wolfgang Klengel, Tel.: 02102-844711, Email: wklengel@t-online.de; K: Helmut Heidrich, Tel.: 0211-656325

45657 Recklinghausen, Do ab 19

Drübbelken, Münsterstr. 5; K: Martin Langer, Tel.: 02361-486674, Email: Vagedes.Langer@t-online.de

93049 Regensburg, Mo ab 20

Bar Brazil, Prüfeninger Straße 106; K: Erwin Gerstorfer, Email: erwin.gerstorfer@continental-corporation.com

83026 Rosenheim, Mo ab 19

Bürgerhaus Happening Happinger Str. 83; K: Christoph Sitte, Tel.: 0176-21643171, Email: csitte@posteo.de

18057 Rostock, Mi 19-23

Helgas Kitchen, Am Vögenteich 19; K: Michael Bull, Tel.: 0179-4674563, Email: micha_bull@gmx.de

66111 Saarbrücken, Di ab 19.30

Bar Synop, Mainzer Str. 1, ; K: Gregor Mertz, Tel.: 0681-5847742, Email: gregor.mertz@freenet.de; K: Pascal Müller, Tel.: 0151-12785995, Email: Pascal.mueller87@gmx.de

66123 Saarbrücken, Do 15-18

Universität des Saarlandes, Gebäude E1.3, Raum SR016; K: Cedric Holle, Tel.: 0178-9101361, Email: holle.cedric@gmx.de

19055 Schwerin, Mo ab 19.30

Pfarrrei St. Nikolai, Puschkinstr. 3 (am Schelfmarkt); K: Hubert Marischen, Tel.: 0385-564210; K: Heinz Postulka, Tel.: 0385-3433846, Email: H.Postulka@web.de

57072 Siegen, Mi 18-21

Bluebox, 1.Stock, Sandstr. 54; K: Hartmud Koch, Tel.: 0271-7411944 p), Email: Hartmud.Koch@t-online.de; K: Henrik Hemker, Tel.: 0162-8247367 p)

29643 Soltau, priv. n. V.

K: Reinhard Spode, Tel.: 05195-1259, Email: reinhard@spode-r.de

18439 Stralsund, priv. n. V.

K: Andreas Saffran, Tel.: 0172-3964374, Email: andreas@altes-zollhaus-stralsund.de

15344 Strausberg, Fr 18.30-23

Sportwelt Strausberg, Landhausstr. 16-18; K: Gerd Eckert, Tel.: 0170-7812017, Email: gerdeckert5@outlook.de

70174 Stuttgart, Mi ab 18.30

Cafe im Forum 3, Gymnasiumstr. 21; K: Thomas Schmid, Tel.: 07127-952213, Email: thomas@tschmid.de

17268 Templin, Mi 20-22

priv. n. V.; K: Tobias Klatt, Tel.: 0151-28027524, Email: turbotobi87@outlook.de

83278 Traunstein, So ab 16, 1. Woche

Vereinshaus Traunerstr. 1; K: Wolfgang Lämmel, Email: go-in-ts@e.mail.de; K: Peter Schunda, Tel.: 0176-53709286, Email: peter.schunda@web.de

54296 Trier, n. V.

Universität Trier / Konfuzius-Institut; K: Marc Oliver Rieger, Email: mrieger@uni-trier.de

72072 Tübingen, Mi 18.30

Herzog Ulrich, Ulrichstr. 11; K: Lars Gehrke, Tel.: 0173-2015374, Email: lars.a.gehrke@gmail.com; K: Bernhard Unold, Tel.: 0176-97412331

88662 Überlingen, Mo ab 17

Kauf by Naturata, Marktstr. 1; K: Rainer Rosenthal, Tel.: 0160-4145578, Email: r.rosenthal@web.de

89073 Ulm, Mi 19-23

Cafe Omar, König-Wilhelm-Straße 5; K: Gerhard Schmid, Tel.: 0175-5631656, Email: gerhard.schmid@gmx.de

85716 Unterschleißheim, priv. n. V.

K: Paul Freitag, Tel.: 0151-12318766, Email: Paul.Freitag@fw-ohg.de

78050 Villingen-Schwenningen, priv. n. V.

K: Manfred Baum, Tel.: 0151-11523830, Email: mgoezt1@web.de

69469 Weinheim, Do ab 18.30

Bistorant Tafelspitz, Marktplatz 7 (bitte vorher kontaktieren); K: Thomas Reinicz, Tel.: 0172-6371629, Email: spielabend@go-weinheim.de

3119 Welzow, priv. n. V.

K: Hartmut Köstner, Tel.: 035751-15691, Email: naturschutz@mitpunkt.de

65197 Wiesbaden, priv. n. V.

K: Jana Hollmann, Tel.: 0611-5802855, Email: wiesbaden-go@web.de

26382 Wilhelmshaven, Mi 19.30-22

Bistorant Platia, Börsenstr. 42, 04421-773797; K: Klaus Heine, Tel.: 04421-44526, Email: klaus-heine0@gmail.com

42119 Wuppertal, Mo ab 19

Universität, Asta-Kneipe, Gauss-Str. 20; K: Erik Schweitzer, Tel.: 0202-2429133, Email: es@erik-schweitzer.de; K: Hildegard Puttkammer, Tel.: 02053-40215, Email: Hildegard.Puttkammer@gmx.de

Impressum DGoZ 6/2019

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: Stefan Brose, Wilhelm Bühler, Gunnar Dickfeld, Lars Gehrke, Stefan Krakowka, Manja Marz, Michael Marz, Yvan Nollet, Klaus Petri, Vincent Preiss, Marc Oliver Rieger, Benjamin Teuber

Fotos: Tobias Berben, Stefan Brose, Wilhelm Bühler, Antonius Claasen, Manja Marz, Vincent Preis, Marc Oliver Rieger, Sabine Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoons: Pierre Chamot, Angelika Rieger, Maria Wohnig

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

Druck: WIRMachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 1/2020:

Mittwoch, der 05.02.2020

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

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: Deutscher Go-Bund e.V., Deutsche Skatbank, IBAN: DE29 8306 5408 0004 1831 34, BIC: GENODEF1SLR



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: Siegmар 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 Wöhnig, Schönefelder 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, Lönssstr. 14, 21077 Hamburg, fs-presse@dgob.de

Profiaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorferstr. 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, Aarauder 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 Elmendorst, Email: lv-mv@dgob.de

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

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

Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Holtenuer 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

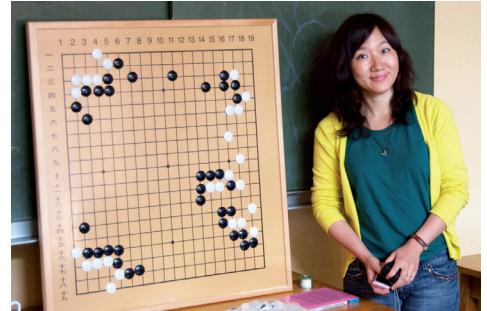


Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Seminar im Sommer 2020



**Mit Rabatten für
Frühbucher (31.03.),
DGoB-Mitglieder
und Jugendliche**



Unser 13. Go-Seminar vom 15. bis 22. August 2020 in Dörverden bietet:

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

Alle Infos und Anmeldung unter: seminar.go-turniere.de

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

Januar

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

25/26 Olomouc (CZ)

28th Olomouc tournament

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

1/2 København (DK)

Ambassador's Cup

15/16 Bonn

41. Bonner Go-Turnier, Ev. Kirchengemeinde, Adelheidsstraße 72, Bonn-Beuel, Kontakt: Christopher Kacwin, saic_c@msn.com, Anmeldeschluss: Sa. 11:30 Uhr

22/23 Darmstadt

2. Darmstädter Winterturnier, TU, Schloßgartenstraße 7, Kontakt: Emma Stellwag, 0160/91174945, emma@stellwag.net, Anmeldeschluss: Sa. 11:00 Uhr

28-1 Dublin (IE)

Irish Go Congress

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: Sa. 12:00 Uhr

11-14 Stubicke Toplice (HR)

25th European Youth Go Championships 2020

21/22 Erlangen

34. Erlanger GO-Turnier, „Pacelli-Haus“, Sieboldstraße 3 (Ecke Mozartstraße), Kontakt: Gerd Heinrich, 09131/58003, gerd.heinrich_go@franken-online.de, Anmeldeschluss: Sa. 12:30 Uhr

21/22 Recklinghausen

10. Recklinghäuser Go Turnier, Gemeindehaus St. Peter, Kirchplatz 4, Kontakt: Jutta Vagedes, 02361 486674, vagedes.langer@t-online.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

21/22 Nijmegen (NL)

47e Keizer Karel Toernooi

27-29 Meerbusch

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde), Bürgerhaus Lank, Wittenberger Str. 21, Kontakt: Karen Schomberg, karen.schomberg@gmx.de, Anmeldeschluss: Fr. 27.03. 18:00 Uhr

28 (Sa) Ulm

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

28 (Sa) Ulm

SamschdigGo Ulm, Schubart-Gymnasium, Innerer Wallstr. 30, Beginn: 11:00 Uhr

April

4/5 Lebusa

Landesmeisterschaftsturnier Landesverband Brandenburg, Sachsen, Thüringen, Schloss Lebusa, Kontakt: Thore von Erichsen, thore.erichsen@gmx.de 0173 / 69 76 244, Anmeldeschluss: 10:30 Uhr

4/5 Nis (RS)

European Pair Go Championship

European Pair Go Championship

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

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

