

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2020

95. Jahrgang



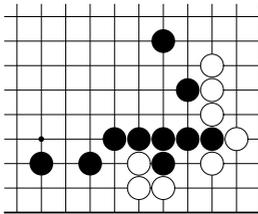
Chabrin

Inhalt

Go zen 2 (von Alizée Chabin)	Titel
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen	2
Nachrichten	2–3
Turnierberichte	3–7
Versuch über eine Einführungsstunde	8–11
Haiga	12
Parks „Cool Move“	13–14
Das Fundstück 1	13
Mein Leben in der Go-Schule 1	15–17
Grundkurs Go 3/12	18–21
Probleme für Einsteiger	22–23
Kinderseite(n)	24–25
Yoon Young Sun kommentiert (49)	26–33
Impressum	33
Der etwas andere Zug (34)	34–41
Das Fundstück 2	41
Pokale	42–43
Fünf Freiheiten	44–45
Fernostnachrichten	46–49
Go-Probleme	50–52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Organ	54
Anzeige: Hebsacker Verlag	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 48 von Yilun Yang



Die weiße Form sieht schwach aus. Wie soll Schwarz das auszunutzen? Lösung auf S. 4.

Vorwort

Das Besondere an dieser Ausgabe ist aus meiner Sicht das Coverbild mit dem wunderschönen Aquarell von Alizée Chabin, das den Titel „Go zen 2“ trägt. Wie dieser Titel vermuten lässt, hat Alizée noch weitere Aquarelle unter dem Titel „Go zen“ gemalt, die im Web unter kalyptane.blogspot.com bewundert werden können. Viele Leser werden sicher die Partie erkennen, die Alizée für ihr Bild ausgewählt hat. Oder nicht? Versucht sonst, es bis zur nächsten DGoZ-Ausgabe herauszufinden, dann werde ich das Rätsel im Vorwort auflösen ...

Wenig erfreulich ist die Entwicklung, die kurz vor Drucklegung dieser Ausgabe einsetzte: Aufgrund der Ausbreitung von Covid19 kommt das gesellschaftliche Leben auch in Europa langsam zum kompletten Stillstand, um die exponentiell verlaufende Entwicklung bei den Neuinfektionen zu bekämpfen. Vor diesem Hintergrund kam es schon für den März und die erste Aprilhälfte zur Absage vieler Go-Turniere, darunter auch der Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft. Auf der Hefrückseite sind die bereits definitiv abgesagten Turniere nicht entfernt worden, sondern sie sind jetzt durchgestrichen dargestellt, damit klar ist, dass für diese Turniere eine tatsächliche Absage vorliegt und nicht nur vergessen wurde, sie in diesen Kalender aufzunehmen. Wir bitten alle Interessierten, sich bezüglich noch nicht abgesagter Turniere mittels des Turnierkalenders auf der DGoB-Website unter www.dgob-neu.de/turniere/ zu informieren.

Einige Spielabendgruppen planen für diese Zeit auch schon, sich nicht mehr live, sondern online z. B. auf dem KGS Go-Server zu treffen, um dem Virus keine Chance auf Verbreitung zu geben und trotzdem miteinander das Go-Spiel genießen zu können.

Es bleibt zu hoffen, dass wir, ähnlich wie in China, nach zwei bis drei Monaten langsam wieder zu einem normalen Leben zurückkehren können und sich dann auch das Go-Leben normalisiert. Besonders schön wäre, wenn der Europäische Go-Congress regulär stattfinden könnte, damit die europäische Go-Familie dort die überwundene Pandemie mit einem passenden Event feiern kann.

Tobias Berben

Mitgliederzahlen der Landesverbände des Deutschen Go-Bundes e. V.

LV	V + F	E	Ehr	J	Z	Gesamt	%	Stimmen
B	120	94	2	15	16	247	11,87	12
BST	141	32	1	9	5	188	9,03	10
BW	158	56	0	13	4	231	11,10	12
BY	164	44	0	7	16	231	11,10	12
HB	27	9	0	0	1	37	1,78	2
HE/R/S	120	64	0	16	15	215	10,33	11
HH	85	29	0	17	4	135	6,49	7
MV	36	12	0	0	4	52	2,50	3
NDS/SAH	132	65	1	0	8	206	9,90	10
NRW	285	125	0	30	29	469	22,54	23
SH	57	8	0	0	5	70	3,36	4
Summe:						2081		106

V: Vollmitglied
E: Ermäßigtes Mitglied
J: Jugendmitglied

Z: Zweitmitglied
F: Fördermitglied
Ehr: Ehrenmitglied

Turniernotizen

37. Braunschweiger Niko-Turnier

Wir hatten ein angenehmes problemloses Turnier mit diesmal 45 Teilnehmern. Gewonnen hat wie im letzten Jahr Tobias Weinert 4d mit fünf Siegen. Den zweiten Platz sicherte sich Bernd Sambale 2d, der nur gegen den Turniersieger verloren hat. Dritter wurde Frank Maurer 4d vor Marc Landgraf 3d mit einem Punkt SOS mehr und dem Sieg im direkten Vergleich. Wir hatten im Feld nur zwei Spieler mit 4:1 Siegen: Jan Dreesen 5k aus Kiel und Dennis Zellmann 11k aus Braunschweig. Die jüngste Teilnehmerin Zhang Xihan konnte mit 3:2 ein positives Ergebnis erreichen.

30. Internationale Paar-Go-Meisterschaft

Lee Ru Bi 6d und Hur Young Rak 7d (Republik Korea) haben ungeschlagen die Internationale Paar-Go-Meisterschaft in Tokyo gewonnen. Bestes europäisches Paar wurden Elvina Kalsberg 4d und Stepan Trubitsin 5d (Russland) auf Platz 16. Karen Schomberg und Bernd Radmacher konnten nur ein 1:4 erreichen und landeten auf Platz 27.

Berliner Nikolaus-Turnier

Am 08.12.19 hatten wir einen Teilnehmerrekord: Es kamen 39 Go-Spieler*innen vom 5d bis 28k und einige Neugierige zum Nikolausturnier in den Jugendclub E-Lok. Die „fünfte Jahreszeit“ lockte sogar Spieler aus Hamburg und Jena zu uns. Es wurde eng, bunt und quirlig, denn leider müssen wir bei diesem Wetter alle Partien drinnen austragen.

Nach vier spannenden Runden standen die Sieger fest: Den ersten Platz belegte ungeschlagen Daniel Krause 2d. Den zweiten Platz errang, ebenfalls mit 4 Siegen, Christian Radke 9k. Auf Platz drei folgte Arved Pittner 5d. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 90 Euro. Vincent Preiß 2d belegte Platz 4 und Jakob Tu 2k Platz 5.

Rheinland-Pfalz-Meisterschaft

Zum Jahresende fusioniert der Landesverband Rheinland-Pfalz mit dem Hessischen Verband. Das war ein guter Grund, noch kurz vor Ende, am 30.12.2019, eine RLP-Meisterschaft zu organisieren. Vier Spieler traten zum Halbfinale an. Gespielt wurde zuerst mit voller Vorgabe. Sollte der schwächere Spieler gewinnen, gab es eine Stichpartie ohne

Vorgabe. Am Ende setzten sich aber die Favoriten Emanuel Schaaf (1k, Trier) und Yu-Kai Law (2d, Aachen) durch. Im Finale gewann dann Emanuel auf Zeit und wurde damit letzter Meister des Landesverbands. Dritter wurde Marc Oliver Rieger (5k, Trier), Vierte Angelika Rieger (7k, Trier).

London Open Go Congress

Der London Open Go Congress fand vom 28. bis 31.12. zum zweiten Mal im London Go Centre im Stadtteil Hammersmith statt. Als Lehrer war Catalin Taranu vor Ort, hielt Lectures und besprach Spiele. Unter 87 Teilnehmern gewonnen hat dieses Jahr Daniel Hu 4d, der damit auch den David Ward Cup bekam. Nach der Abschieds-Lecture und der Preisverleihung ging es am Silvesterabend zum weniger aufregenden Teil über: Rengo mit verschiedenen großen Teams, Abendessen und andere Spiele.

Winter-Go-Treffen Karlsruhe

Das erste Turnier des neuen Jahres fand vom 4. bis 6. Januar in Karlsruhe statt. Es gewann überzeugend Runyang Sun 3d mit 6 Siegen aus 6 Partien vor Cedric Holle 3d und Matthias Terwey 4d. Im weiteren Feld waren Maxim Brandt 9k und Sandy Fräßdorf 18k mit je 5 Siegen die erfolgreichsten Teilnehmer. Das Hauptturnier wurde schön stressfrei mit zwei Runden pro Tag mit langer Bedenkzeit gespielt. Für die schnelleren Spieler gab es zwischen den Runden ein Schnellturnier, bei dem man sich zu jeder Runde spontan an- oder abmelden konnte. Hier gewann Elvis Lu mit 4:1 vor Cordelia Nitz und Ruizheng Huang.

Essener Turnier

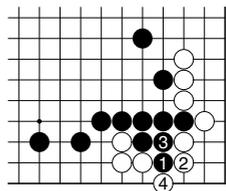
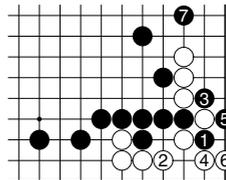
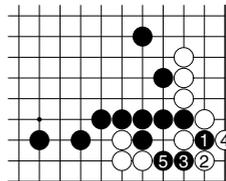
Zum zweiten Mal fand das Essener Turnier Mitte Januar in den Räumen der Villa Rü statt. Dieses Jahr standen gleich drei Räume zur Verfügung. Neben dem Bewegungsraum mit Podium für die Spitzenbreiter gab es noch einen weiteren Turnierraum für die zahlreichen Teilnehmer und einen Raum eigens für's Quatschen sowie Port-Royal und anderes spielen. Bernd Radmacher (4d/Meerbusch) konnte sich mit einem SOS-Punkt vor Jonas Welticke (6d/Bonn) durchsetzen. Auf den Plätzen 3 und 4 folgen Christopher Kacwin (5d/Bonn) und Valerii Krushelnyskiy (5d/Köln-Rivne). Ein

5:0 hat niemand geschafft, aber außer den ersten beiden konnten Joschka Zimdars, Michael Drewitz, Jan Schomberg, Thorsten Klocke, Ricardo Pereira, Andrei Jarashneli Dave Turman und Carmen Buschmann ein 4:1 erreichen.

Bonner Turnier

Dieses Jahr ist das Bonner Turnier erstmals von Christina Klupsch und Christopher Kacwin organisiert worden. Es sind „nur“ 5 Runden gespielt worden, mit elektronischen Uhren bis zum letzten Brett mit Fischerzeit (45 Minuten + 15 Sekunden/Zug). Jigo war aber immer noch möglich und das Frühstück am Sonntagmorgen auch dieses Jahr für alle im Startgeld enthalten. An dieser Stelle noch einmal herzlichen Dank an Regina Quest und Jens Vygen, die ein solides Fundament für ihre Nachfolger in der Turnierorganisation hinterlassen haben. Gewonnen hat ungeschlagen Jonas Welticke (6d/Bonn), vor Valerii Krushelnyskiy (5d/Köln-Rivne) und Niels Schomberg (3d/Darmstadt).

Auflösung zu Fangen und Retten



1 im ersten Dia. ist ein wirklich schlauer Opferzug. Wenn Weiß mit 2 fängt, dann ist 3 Vorhand und 5 trennt drei Steine ab.

Sollte Weiß mit 2 im zweiten Dia. verteidigen, dann fängt Schwarz mit 3 den zentralen weißen Stein. Weiß lebt zwar in der Ecke, kann aber nicht glücklich sein.

Der erste Zug im dritten Dia. ist dagegen ein Fehler, da Weiß auf 2 antworten und damit alle seine Steine verbunden halten kann. Schwarz hat dann nichts erreicht ...

23. Erdinger Go Turnier

Kung Fu Tse würdigte die Tradition so: Die schlechte hüte die Asche, die gute Tradition hüte die Glut.

Vor diesem 23. Erdinger Turnier gab es bereits 9 eintägige Turniere in Erding. Eine der wichtigen Traditionen besteht im Angebot für Kinder und Jugendliche, welches in diesem Jahr 17 Kinder und Jugendliche im Hauptturnier

und zusätzlich 8 Kinder im parallel stattfindenden 13x13-Marathon-Turnier wahrnahmen. Für 4 Kinder war es die erste Gelegenheit, einmal nicht gegen den Vater zu spielen. Simon Schreiber 20 k (10 J.) aus Göttingen nutzte sein erstes Turnier und erhielt für seine 21 Partien einen Extrapreis. Szymon Polanski 16 k aus Erding gewann schließlich das Turnier. Ivan Sutuyagin 30 k (8 J.) aus Erding besuchte bis vor kurzem die Katharina-Fischer-Schule und war nach 23

Jahren der erste Schüler der gastgebenden Schule. (Inzwischen gebe ich einen Kurs in einem 3. Jahrgang.) Der Schule und dem Landratsamt Erding sind wir für die langjährige Gastfreundschaft zu großem Dank verpflichtet.

In diesem Jahr kamen wieder über 100 Spieler/innen aus Deutschland, Österreich, Tschechien und

der Slowakei, auch das eine langjährige Tradition. Wolfgang Werner 2 D aus München war bei allen Turnieren dabei, Siegmars Steffens 2 k (1 D h.c.) reist seit über 10 Jahren aus Berlin an, um mit strengem Regiment die Anmeldung und die Kasse zu leiten, und der Hebsacker Verlag brachte aus Hamburg wie immer eine große Auswahl an Go-Artikeln. Die hervorragende Theke, das Abendessen und

die Übernachtungsmöglichkeiten am Turnierort und bei mir sorgten für ein gelungenes Drumherum.

Und es gab natürlich Sieger: im Hauptturnier gewann wie im Vorjahr Jonas Welticke, 6 Dan, aus Bonn mit einem blütenreinen 5:0. Zweiter wurde Bojan Cvjetkovic, 3 Dan, derzeit Innsbruck, Dritter wurde Jan Šebela, 3 Dan, aus Brno. Den Karl-Ernst-Paech-Jugendpreis U18 gewann Daniel Tchoudovski 5k, Erding, der auch am einzigen Seki beteiligt war.

Der U12-Preis ging an Theodor Gräff 7 k aus Germering.

Maxi Ruth 1 k, der dieses Turnier wieder souverän leitete, sowie das ganze Erdinger Team freuen sich auf das Turnier 2021 und wünscht sich auch wieder neue Gesichter, auf dass die Glut wachse.

Klaus Flügge



Deutsches Jugendteam ist Europameister

von Marc Oliver Rieger

Seit 2015 gibt es Jugendeuropameisterschaften im Go und seitdem hat Russland alle Meisterschaften gewonnen. Da drohte sich schon fast etwas Langeweile auszubreiten. Das deutsche Team landete meist knapp hinter Russland auf dem zweiten Platz (2015, 2017 und 2018) und 2019 nur auf Platz 4. Russland kanzelte dabei das deutsche Jugendteam mit einem 5-0 ab. Der Erwartungsdruck auf das deutsche Team hielt sich dieses Jahr also in Grenzen, auch wenn es in diesem Jahr besonders stark war, vor allem in der U16 (mit Arved Pittner 5d und Feiyang Chen 3d), aber auch in der U12 (mit Yuze Xing 2d und Qixuan Wei 1d). Nur in der U20 rechnete sich unser bester Spieler, Tobias Weinert 4d, nicht allzu große Chancen gegen die russischen Spitzenspieler (zwei 6 Dans) aus.

Im November 2019 ging es los mit der EM: in Runde 1 gegen Frankreich. Ein Jahr zuvor hatte Deutschland knapp 2-3 verloren. Und auch diesmal ging der Start daneben: Arved verlor sein Spiel gegen Linh Vu Tu 3d. Nächster Spieler war Yuze. Eigentlich war das eine „sichere Bank“, denn sein Gegner, Cyan Touzot, war deutlich schwächer (2 kyu). Nur leider: Aufgrund einer Verkettung unglücklicher Umstände erfuhr Yuze nichts von dem Spieltermin und verlor wegen Nichterscheins! Es stand 0-2 und eine „yellow

card“ bekam unser Team auch noch. Feiyang ließ sich von dem Rückstand glücklicherweise nicht irritieren und verkürzte auf 1:2 gegen Boyuan Li 1d. Probleme gab es aber auch am ersten Brett: Tobias hatte keine Zeit, Ersatzmann Emre ebenfalls nicht. So stellte ich schließlich für die U20 den U16-Ersatz auf: Shukai Zhang 2d. Der Zwölfjährige musste gegen Solal Zemur 3d spielen – den französischen U20-Meister! Zeitgleich spielte Qixuan gegen Mathias Colson 16k. Qixuan ließ nichts anbrennen und gewann souverän. Aber Shukai? Er spielte das Spiel seines Lebens und gewann durch Aufgabe!

Damit war der 0-2 Rückstand in ein 3-2 verwandelt, und Runde 1 erfolgreich überstanden, aber in Runde 2 wartete sogleich der härteste Brocken: Russland! Für diese Aufgabe bekamen wir jedoch Hilfe: Viktor Lin 6d bot ein Einzeltraining für ein paar von unseren Spielern an, um sie gezielt auf die jeweiligen Gegner vorzubereiten.

Diesmal starteten dann als erste Yuze und Qixuan für unser Team. Während Qixuan klar gegen Ruslan Tarasov 2k siegte, unterlag Yuze gegen Askar Khusainov 1d. Nun mussten die drei älteren dran: Tobias spielte gegen Anton Chernykh 6d, Arved gegen Virzhinija Shalneva 3d und Feiyang gegen Savva



Die beiden erfolgreichsten Spieler des Teams: Arved Pittner 5d und Qixuan Wei 1d

	FRA	RUS A	RUS B	UKR
Tobias Weinert	-	1	0	0
Arved Pittner	0	1	1	1
Feiyang Chen	1	0	0	1
Shukai Zhang	1	-	-	-
Yuze Xing	0	0	1	1
Qixuan Wei	1	1	1	-
Weiyi Zhao	-	-	-	0
Team	3-2	3-2	3-2	3-2

Mezin 3d. Offensichtlich lagen unsere Hoffnungen eher auf Arved und Feiyang, doch irgendwie lief es bei Tobias' Partie ziemlich gut. So gut sogar, dass sein Gegner am Ende aufgeben musste. Arved hatte schon oft gegen Virzhiniia, die ja seit einiger Zeit an der JIGS lernt, gespielt, und schaffte ebenfalls einen Sieg. Dass Feiyang am Ende seinem starken Gegner unterlag, war da nicht mehr so wichtig: Wir hatten Russland mit 3-2 geschlagen!

Aber vor dem Spiel ist nach dem Spiel: Auch 2016 hatten wir Russland geschlagen, waren dann aber an Rumänien gescheitert und am Ende nur Dritter. Diesmal stand in Runde 3 sogar noch einmal Russland als Gegner an – diesmal das „B-Team“: Russland hatte als Vorjahressieger das Recht, eine zweite Mannschaft aufzustellen, damit die Gesamtteilnehmerzahl (16 Teams – ein neuer Rekord!) gerade wurde. Nun sollte das B-Team ja deutlich schwächer sein als das A-Team. In Russland gibt es inzwischen jedoch so viele starke Jugendspieler, dass man da kaum einen Unterschied erkennen kann: auf Brett 1 stand beim „B-Team“ zum Beispiel gleich wieder ein 6 Dan.

Eine Chance hatten wir wohl am ehesten, wenn unsere U12-Spieler beide gewannen, denn deren Gegner waren in der Tat nominell etwas schwächer. Sie spielten auch als erste und sowohl Yuze als auch Qixuan machten das ganz abgeklärt wie die „Großen“ und fuhren damit ein 2-0 ein. Trotz einer knappen Niederlage von Feiyang konnte damit Arved alles klar machen. Tobias schaffte es nicht, auch noch gegen den zweiten 6 Dan zu gewinnen, aber unter dem Strich war das ein weiteres 3-2.

Letzte Runde: Der Gegner war die Ukraine. Das ukrainische Team war im Vorjahr nur Fünfter gewesen, hatte sich aber deutlich verbessert und war nur knapp Rumänien unterlegen. An Brett 1 hatte die Ukraine jedoch nur einen 1 Dan und auch Brett 3

und 5 waren nicht so stark besetzt. Nachdem Arved an Brett 2 zum Auftakt gegen Vsevolod Ovsienko 2d gewonnen hatte, schien alles auf einen sicheren Sieg hinzudeuten. Dann ging aber irgendwas bei Tobias schief: 4,5 Punkte fehlten ihm am Ende gegen Yaroslav Malko 1d. Als nächstes gewann aber Yuze sicher gegen Anna Melnyk 2k und damit war der Sieg nur noch Formsache, denn Qixuan war ja doch einiges stärker als Oleksandr Shchepaniuk 3k. Dachten wir. Tja, aber wie das so ist bei Mannschaftsturnieren mit Kindern. Da vergisst auch mal einer seinen Termin und ist dann auch telefonisch nicht erreichbar! Gut, dass wir eine zuverlässige „Ersatzbank“ hatten, und so sprang Weiyi Zhao 6k ganz kurzfristig ein. Er spielte zwar super, aber am Ende fehlten doch ein paar Punkte auf dem Brett: 2-2.

An Feiyang hing nun alles. Und an seinem Drachen, den er mitten ins Brett platziert hatte, nachdem er sich so ziemlich alle Ecken gesichert hatte. Nach dieser Partie werde ich wohl ein paar graue Haare mehr haben, aber irgendwie schaffte es Feiyang, seinen Drachen nach außen zu verbinden und damit Vitalii Pelekh 3k zur Aufgabe zu zwingen. Ein viertes 3-2. Knapper (effizienter?) geht nicht, aber unser Team war Europameister. Vizemeister wurde Russland B.

Einen herzlichen Glückwunsch an alle Spieler – diejenigen, die zum Einsatz kamen, und diejenigen, die in der Vorbereitung oder als Ersatzspieler mit dabei waren! Beste Spieler im deutschen Team waren Qixuan Wei (3-0) und Arved Pittner (3-1), aber insgesamt war das Team sehr ausgeglichen und alle Spieler trugen zum EM-Erfolg bei.

Dank an unsere Jugendtrainer Viktor Lin und Robert Jasiek, an meinen Mit-Mannschaftsleiter, Ying Cheng, und an alle Eltern, die ihren Kindern die nötige Unterstützung für diesen Erfolg gegeben haben! Die Siegerehrung wird im März auf der Jugend-EM in Kroatien stattfinden. Wir werden in der nächsten DGoZ dazu dann sicher ein Foto haben.

Und wie geht es weiter? Im nächsten Jahr werden Arved und Feiyang in der U20 spielen. Damit wird die U16 natürlich schwächer. Unsere Chancen auf die Titelverteidigung sind daher eher nicht so gut, aber wir haben bei den Jüngeren starken Nachwuchs – und der EM-Titel wird sicher ein großer Ansporn für alle Jugendspieler sein!

Versuch über eine Einführungsstunde ...

von Kalli Balduin

Seit nunmehr 20 Jahren unterrichte ich Go an verschiedenen Schulen und Jugendeinrichtungen und im Laufe der Zeit habe ich eine bestimmte Art entwickelt, wie ich die Einführung in der Grundschule mache, wobei es natürlich davon abhängt, ob ich vor einer 2. oder 6. Klasse stehe.

Dies ist also eine ungefähre Rahmengeschichte, die sich niemals genau so abspielt, aber als Anregung für andere dienen soll.

Manchmal kürze ich ab oder mache Ausflüge in geschichtliche Details, das hängt immer von der Klasse, der Situation und der Wissbegier der Kinder oder Lehrer ab (mit in Klammern Geschriebenem will ich noch einige Erläuterungen und „Hintergedanken“ hinzufügen).

„Guten Morgen, ich freue mich sehr ...“

Vor der Klasse stehend, stelle ich mich vor, erkläre kurz, wie und warum ich hierher gekommen bin, ohne aber auf der Go-Spiel Bezug zu nehmen, wohl ahnend, dass die Kinder Bescheid wissen, obwohl die Lehrer ab und an nichts verraten und es eine Überraschungsstunde wird.

(Manchmal begrüße ich die Kinder mit meinen rudimentären Japanisch-Kenntnissen: „Minna-san ,O-hayo gozaimasu!“)

„Ich bin heute hier, weil ich euch eines der ältesten Brettspiele beibringen möchte, das immer noch mit den gleichen Regeln wie zur Zeit seines Entstehens gespielt wird. Das Go-Spiel!“

„Was meint Ihr, wie lange spielen die Menschen denn schon Brettspiele?“

Viele Antworten annehmen, viele Kinder sollen sich beteiligen.

(Ich nehme gerne viele Antworten an, damit viele Kinder sich beteiligen und sich einbringen können; gleichzeitig haben die Kinder oft sehr unterschiedliche Vorstellungen von Zeit und es ist spannend, all diese Unterschiede zu sehen. „Seit 100 Jahren erst?“ frage ich sie dann, „Haben denn die Römer und Griechen keine Brettspiele gespielt ...?“)

„Die Menschen spielen also schon seit ca. 4000 Jahren Go. Was war denn hier in dieser Gegend los, vor 4000 Jahren, was haben die Menschen gemacht, wie haben sie gelebt?“

ANTWORTEN ANNEHMEN!

(erstaunlich was hier an Antworten kommt, lasst Euch überraschen!)

Sie haben in kleinen Hütten, kleinen Gemeinschaften gelebt, haben gejagt und Früchte und Nüsse gesammelt, vielleicht schon Tiere gehalten.

Aber in einem anderen Land, weit entfernt von hier, in China, gab es schon eine Hochkultur, eine organisierte Gesellschaft, Straßen, Steinhäuser, es gab Beamte, eine Verwaltung und einen Kaiser.

Und dieser Kaiser hatte einen Sohn, so in eurem Alter, aber der wollte nichts lernen. Vielleicht war er nur faul, oder vielleicht war er nicht ganz so intelligent, jedenfalls machte sich sein Vater, der Kaiser, große Sorgen, denn sein Sohn sollte mal ein hoher Beamter und vielleicht Kaiser werden. Und dazu musste man eine Menge lernen und verstehen.

(In höheren Klassen gehe ich manchmal auf die Orakel- und Astronomie-Ursprungsmythen des Go-Spiels ein. Die Geschichte des Sohns vom Kaiser ist aber immer schön und gefällt den Kindern.)

Der Kaiser beriet sich mit seinen Ministern und ...

Und was machen Kinder am liebsten?

SPIELEN!

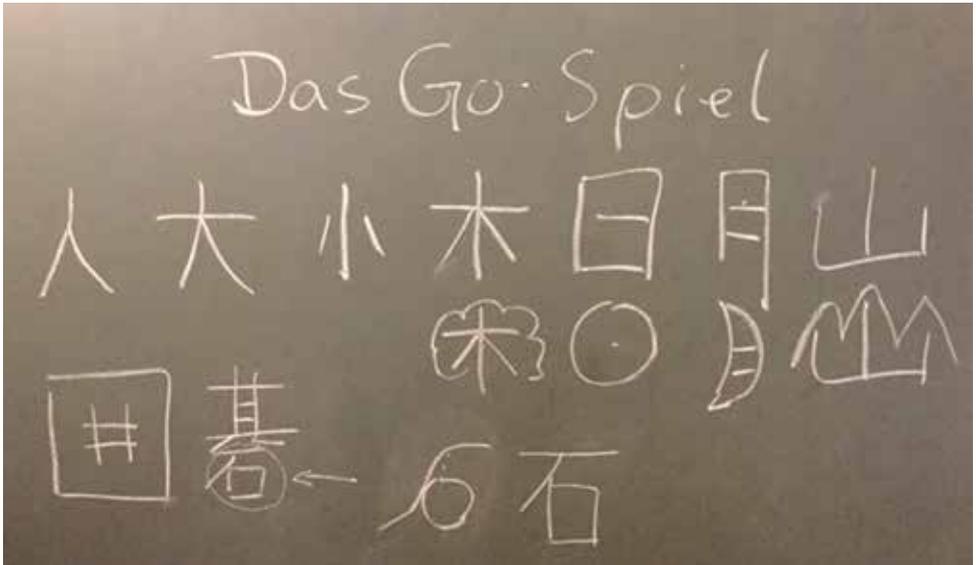
Und so erfanden sie ein Spiel, das so spannend und interessant ist, das man dabei viel lernen kann und das etwas schult und trainiert, was für den Menschen sehr wichtig ist. Etwas, das ihr oft macht, auch ohne es zu bemerken.

Was ist das?

Antworten ...

DENKEN!

(Wieder ein Ebenenwechsel, ob der Spannungsbogen hält? Ist es zu viel? Ich finde aber den Aspekt des Denkens einfach zu interessant und verführerisch.)



Es gibt verschiedene Arten zu denken, vorausschauendes Denken, vernetztes Denken, Nachdenken! Besonders gut kann man denken, wenn man sich konzentrieren kann und sich nicht ablenken lässt. Und dieses Spiel, diesen Denksport möchte ich Euch heute beibringen.

Aber vorher noch eine Frage!

Wie schreiben eigentlich die Menschen in China?

Antworten ...

Schriftzeichen ...

Kennt Ihr welche?

Wollt Ihr welche kennenlernen? Ich zeige Euch ein paar.

人 Was könnte das sein? Es ist kein Buchstabe, ist lebendig, Mensch

大 Arme ausstrecken groß

小 Arme hängenlassen klein

木 ist lebendig, wenn man rausschaut, kann man ihn sehen (meistens kann man durch das Klassenfenster einen Baum sehen)

日 Sonne

月 Mond

山 gibt es hier in Berlin nicht, aber die Berliner wünschen sie sich so, das vier Stadtteile es im Namen haben.

Antworten annehmen...

Und welches sind jetzt die vier Stadtteile mit Berg? Kreuzberg, Schöneberg, Lichtenberg, Prenzlauer Berg

(Ich leugne einen Zusammenhang mit meinem derzeitigen Wohnort nicht)

Jetzt kommen wir mal zu den Zeichen für das Go-Spiel.

Mal sehen, ob man an den Schriftzeichen etwas erkennen kann und über das Spiel erfahren kann.

(Hier benutze ich jetzt die japanischen Schriftzeichen; man kann in diesem Zusammenhang hinweisen, das die Japaner die Schriftzeichen aus China übernommen haben, aber manchmal benutzen sie andere Zeichen für gleiche Sachen.)

田 Was könnte das sein? Richtig, das Spielbrett

碁 Der untere Teil ist interessant, gehen wir nochmal zurück in die Berge.

Was fällt denn manchmal von den Bergen runter?

Steine!

石 Stein

(Im Bild oben kann man den geschwungenen Abhang sehen, später wurden die Rundungen zu gerade Strichen.)

So, und jetzt wollen wir mal schauen, wie man dieses alte Spiel spielt. Hier haben wir das Spielbrett und hier haben wir schwarze und weiße Steine. Wer möchte den ersten Stein setzen? Und zwar genau dorthin, wo sich zwei Linien treffen. Mehrere Kinder rannehmen.

Naja, einfach Steine auf das Brett zu legen ist ja auf die Dauer etwas langweilig. Was könnte man denn machen, damit es spannender wird. Habt Ihr Ideen?

Steine fangen! Und wenn man einen Stein fängt, dann bekommt man zwei Punkte, einen für den Stein und einen für die freie Fläche, für das Gebiet.

(Ich bekenne hier: Ich bin kein Freund von Atari-Go, da ich denke, das es die Kinder auf die Idee bringen kann, Steine fangen sei das wichtigste, wohl wissend, dass sie natürlich bald verstehen, das es noch eine andere Art gibt, Punkte zu machen. Ich verstehe auch den Spassfaktor

Wieviele Freiheiten hat dieser Stein am Rand? Hier in der Ecke?

Wenn ein Stein nur noch eine Freiheit hat, steht er im Atari, d.h., er kann gleich gefangen genommen werden.

Atari-Situation aufbauen. Wie kann dem Stein im Atari geholfen werden?

Genau, der Stein bekommt Hilfe (von seinen Freunden) und hat plötzlich wieder neue Nachbarpunkte, neue Freiheiten. Steine, die nebeneinander liegen sind verbunden, bilden ein Gruppe und haben gemeinsame Freiheiten.

Und hier seht ihr, je größer eine Gruppe ist, desto schwieriger ist es, sie zu fangen.

Verschiedene Gruppen aufbauen und Freiheiten zählen lassen. Möglichst viele/alle sollen kurz ihre Antwort präsentieren dürfen.

Dann gemeinsam und laut zählen lassen.

Vielleicht haben einige hier und da den einen oder anderen vergessen ...

	1834	GO – Go (Brettspiel)
	112 3202	囲碁 igo – Go-Spiel 碁石 goishi – Go-Steine 碁盤 goban – Go-Brett
	碁	碁盤の目 goban no me – Feld(er) 碁会所 gokaijo/sho – Go-Spielkasin

der Atari-Go-Freunde, der durch das Fangen von Steinen entsteht. Viele Wege führen zum Yose.)

Ein Stein hat also Nachbarpunkte, die werden Freiheiten genannt.

(Freiheit ist für Kinder oft ein sehr abstrakter Begriff – oft auch für uns Erwachsene –, deshalb ist „Nachbarpunkt“ in meinen Augen eine gute Wahl, ich schreibe aber jetzt mit Freiheiten weiter.)

Wenn man die Freiheiten wegnimmt, ist der Stein gefangen und man nimmt ihn vom Brett.

Man kann also Gruppen fangen und dabei Punkte machen, aber man kann auch einfach eine Fläche abgrenzen, ein Haus bauen und die umschlossenen Punkte werden gezählt ...

Gebiete aufbauen, Antworten sammeln und sich über viele verschiedene Antworten freuen. Gemeinsam zählen.

(Statt Gebiet benutze ich gerne das Bild des Hauses, es hat am Rand und in der Ecke Fensterseiten, die man nicht zubauen muss – wird dann zu dunkel im Haus –, am Ende muss man



Kalli Balduin erklärt im European Go Center in Amsterdam anderen Go-Lehrern sein Konzept

die Türen zu machen und das kleinste Haus aus zwei Zimmer)

Offene Gebiete (Häuser mit einer Lücke/Tür) bauen und dann zählen lassen.

Null Punkte, denn hier ist eine Tür im Haus, die muss man zumachen, wenn man fertig bauen will.

Jetzt sollen die Kinder auf kleinen 7x7/9x9 Brettern spielen, rumgehen, kurze Kommentare geben, nicht lange erklären.

Dann an der Tafel spielen, z. B. die Kinder an der Wandseite gegen die der Fensterseite, jeder kommt mal nach vorne.

(Falls ein Kind verunsichert oder schüchtern vor der Tafel steht, darf es sich einen aus seiner Gruppe als Berater holen, wobei man aufpassen muss, das nicht immer das gleiche Kind als Berater geholt wird.)

Gerne spiele ich hier auf 7x7, da dann die Partie nicht zu lange dauert und noch zu Ende gespielt werden kann. Beim Endspiel helfe ich manchmal und versuche die Partie ausgewogen zu beenden.

Ich lasse auch gerne eine Variante spielen, z.B., wer zuerst 8 Punkte (10/12/...) hat, egal, ob durch Gefangennahme von Steinen oder durch Gebiets-/Hausbau, gewinnt. Dabei verstehen manche Kinder, wie schwer es werden kann, eine Gruppe zu fangen.

Bei allem soll aber die Spielfreude an oberster Stelle stehen, wobei man nie vergessen sollte, dass die Kinder „spielen“ oft sehr ernst nehmen.

Dieser Text soll Anregung sein, es gibt viele Arten, das Go-Spiel jemandem näherzubringen und zu erklären.

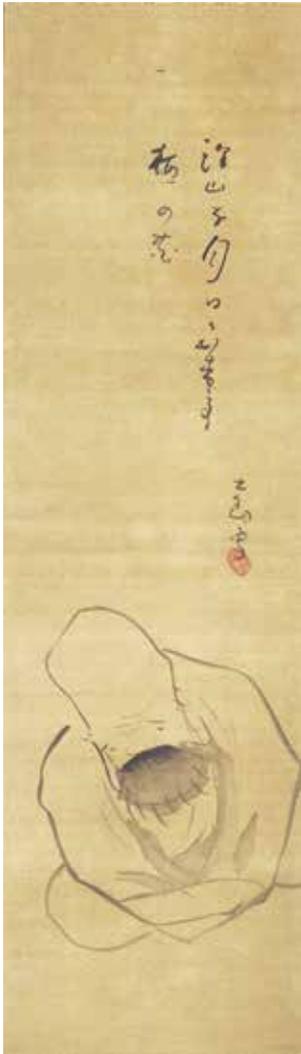
Einführung heißt übrigens auf Japanisch „nyuumon“, 入門, ein Mensch, der durch ein Tor geht, um etwas Neues kennenzulernen.

Haiga

von Jürgen Winkler

Fast jeder kennt Haiku. Dabei handelt es sich um ein ursprünglich in Japan entstandenes dreizeiliges Kurzgedicht, in 5–7–5 japanische Moren (japanische Lauteinheiten) unterteilt. Bei der Beschreibung eines bestimmten Gegenstandes, einer konkreten Gegebenheit oder eines Augenblicks wird dem Leser so viel Spielraum gelassen, dass er seine eigenen Interpretationen, Assoziationen und Gefühlen nachgehen kann. Aber was ist ein Haiga?

Bei einem Haiga werden Bild und Text zu einem Gesamtkunstwerk zusammengeführt, wobei der Künstler sich genau überlegt, wo und in welcher Form er den Text für das Haiku mit dem Bild kombiniert. Beide sollen in einem Haiga gleichberechtigt dargestellt werden und wirken. Der Inhalt des Textes wird in eine visuelle Sprache umgesetzt. Bei der Betrachtung von Bild und Haiku entfalten



sich die winzigen und flüchtigen Ereignisse im leeren, unbemalten Raum. Der oder die Künstler vermeiden die Beschreibung bzw. Darstellung von überflüssigen Belanglosigkeiten. Dabei korrespondieren Bild und Text dergestalt, dass das Bild ein eigenständiges Kunstwerk bleibt und nicht zur „wörtlichen“ Illustration der Haiku-Idee wird, sondern beide dem jeweils anderen Element eine neue Ebene hinzufügen.

Vor einiger Zeit habe ich in einem Buch über eine Ausstellung der Sammlung Jon de Jong ein Haiga von Inoue Shiro (1742–1812) entdeckt. Der in diesem Bild mit ernster Miene dargestellte bärtige Mann mit dem turmartig hohen, kahlen Schädel erinnert sehr an die traditionelle Darstellung des Fukurokujin, einer der „sieben Glücksgötter“. Dieser war bekannt für seine Liebe zum Go. Wenn auch kein Go-Spiel zu sehen ist und im Text auch nicht erwähnt wird, so kann man sich doch gut vorstellen, dass der Ausdruck und die Haltung des Mannes auf subtile Weise die Konzentration beim Spiel ausdrückt. Zudem lässt sich der polygone Umriss, den die Arme bilden, als gleichzeitige Darstellung des Quadrats eines Go-Tisches und des Kreises eines Go-Steins interpretieren.

Die Verbindung zwischen Text und Bild ist auch hier, wie in vielen Haigas, komplex und lässt Raum für unterschiedliche Interpretationen. Eine Möglichkeit ist die im Haiku erwähnten Tage und Monde als die Zeit zu betrachten, die in die Überlegung für jeden Zug investiert wird und, während ein Go-Spiel nur Stunden zu dauern scheint, in Wahrheit Jahre vergehen.

Inoue Shiro (1742 – 1812)

Takusan na
tsuki-hi ga dekite
ume no hana

Viele Tage und
viele Monde verstrichen – nun
die Pflaumenblüten.

Quelle: Haiku und Haiga. Augenblicke in Wort und Bild, Japanische Rollbilder aus vier Jahrhunderten aus der Sammlung Jon de Jong, 2006.

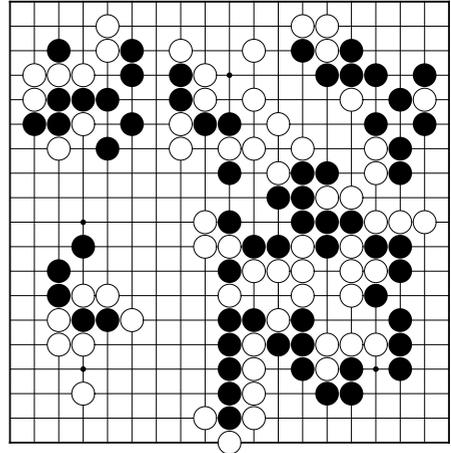
Parks „Cool Move“ im Neujahrsturnier

von Gunnar Dickfeld

Seit drei Jahren tragen Ke Jie und Park Jungwan das Finale des chinesischen Neujahrsturniers unter sich aus. Geladen sind stets der jeweils beste Spieler der Länder China, Korea und Japan. Während der japanische Vertreter es nicht ins Finale schafft, treffen Ke Jie und Park Jungwan dieses Jahr nun schon zum dritten Mal in diesem Finale aufeinander.

In diesem Jahr führte Park in Dia. 1 die schwarzen Steine und legte einen ebenso coolen wie starken Zug auf das Brett. Es ist bis zu diesem Zeitpunkt wieder eine sehr umkämpfte Partie bei 30 Sekunden pro \times Zug. Am rechten Rand hat Schwarz sieben weiße Steine abgeschnitten und somit die eigenen in der Mitte gerettet. In der unteren Brethälfte hingegen ist unklar, ob Schwarz seine Steine anbinden kann oder ob sie gefangen werden. Weiß hat soeben auf der ersten Linie

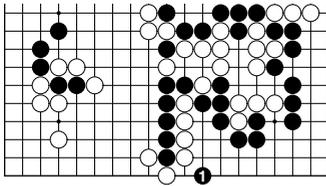
verbunden, um nicht selbst gefangen zu werden. Was wird Schwarz nun spielen?



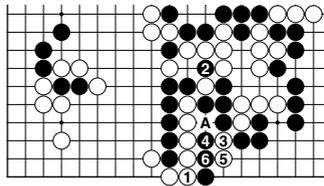
Dia. 1

Das Fundstück 1

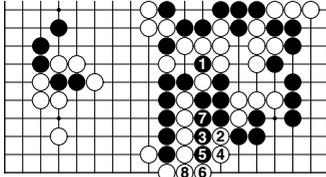




Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4

Park überrascht mit dem Zug 1 in Dia. 2 – auf der ersten Linie. Der Zuschauer ist

verblüfft und bewundert dieses Tesuji wie den Trick eines großen Zaubers auf der Bühne. Das dritte Dia. zeigt, dass Weiß nach 2 und 3 aufgrund des Freiheitenmangels nicht schneiden kann. Schwarz hätte nicht einfach einen Stein schlagen können, wie das vierte Diagramm zeigt, denn dann schneidet Weiß und alle schwarzen Steine hängen in der Luft. Deckt Schwarz stattdessen den Schnitt bei 2, dann verteidigt Weiß oben auf 1. Wer hätte solch einen Zug gefunden, geschweige denn überhaupt erst gesucht?

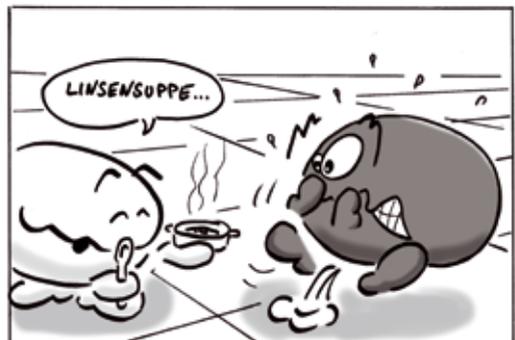
Man möchte meinen, Park Junghwan habe sich des Buches „Zauberei auf der ersten Linie“ von Nakayama Noriyuki erinnert (Brett und Stein Verlag, 2020). Nakayama führt in seinem Buch den Go-Nachwuchs langsam an die Besonderheiten der ersten Linie heran und zeigt auf, in welchen Situationen Züge auf dieser Linie kleine und große

dersamer Vorfälle ereignen. Zumindest kommt es mir hin und wieder so vor. Es gibt natürlich keinen Magier, der im Brettrand wohnt und ihn mit Zaubersprüchen verhext. Aber auch wenn man nicht an derlei glaubt, so geschehen da doch scheinbar unerklärliche, zutiefst mysteriöse

Dinge; es gibt mehr als nur ein paar Beispiele von berühmten Spielern in der Geschichte des Go, denen vor Verblüffung ein Aufschrei entfuhr.“

Nach 90 Übungen, gestaffelt in drei Gruppen von 15 Kyu bis 1 Dan, zeigt Nakayama vier historische Beispiele berühmter Go-Profis. Park Junghwan würde diese Auswahl sehr schön mit dem aktuellen Beispiel bereichern.

Wunder bewirken können. „Ab dem Mittelspiel und während des Endspiels“, schreibt Nakayama, „finden sich nach und nach Steine auf der ersten Linie ein, und im Zuge dessen kann sich mancherlei wun-



Mein Leben in der Go-Schule 2

von Vincent Preiß

Hallo allerseits! In der letzten Ausgabe habe ich euch von meiner Unzufriedenheit mit der Fehlerhaftigkeit meines Spiels, einem typischen Tagesablauf bei JIGS und meinen Zielen für das Jahr berichtet. Diesmal möchte ich vom JIGS-Camp über Weihnachten und Neujahr erzählen sowie von den Fortschritten, die ich gemacht habe, und Turnieren, die ich in letzter Zeit gespielt habe.

Normalerweise trainieren bei JIGS drei Schüler mit einem Lehrer. Etwa einmal im Monat haben wir für einige Tage verschiedene weitere Gäste. Das Haus ist dann für mein Gefühl schon recht voll. Beim Camp über Weihnachten waren zwischenzeitlich mehr als 20 Gäste im JIGS-Haus. So viele Go-Spieler auf einem Haufen hat abgesehen von meiner „Klaustrophobie“ allerdings viele Vorteile. Im normalen Betriebsmodus gibt es bei JIGS einen (wechselnden) Lehrer. Aktuell ist das Andrii Kravets 1p. Bei den Camps sind es meist zwei oder mehr

Lehrer für verschiedene Spielstärken. Bei diesem Wintercamp hatten wir Motoki Noguchi 6d als Trainer für die Dan-Spieler. Auf den Camps gibt es außerdem Spieler in allen Spielstärken, wohingegen der übliche Betrieb bei JIGS recht elitär ist. Darüber hinaus ist von den dauerhaften Schülern niemand besser als 10k im Kochen, bei den Camps ist das Essen meistens ausgezeichnet und unsere Sauna wird aus Kostengründen auch nur während der Camps benutzt. Abends gibt es außerdem während der Camps besondere Events wie z.B. Schlittschuhlaufen. Meine persönliche Einschätzung ist, dass es für Spieler, die schwächer als 5k sind, besser ist, zu den Camps zu kommen als außerhalb. Für stärkere Spieler spielt es keine große Rolle und hängt in erster Linie von persönlicher Präferenz ab.

Go trainieren macht glücklich. Jeden Tag hat man das Gefühl, etwas neues gelernt zu haben und ein kleines Stück stärker geworden zu sein. Am Ende



Gemeinsamer Unterricht mit Kim Youngsam 8d



Eine Simultanveranstaltung mit Motoki Noguchi 6d

einer Woche seine Partien wieder anzuschauen und zu wissen, dass man die gleichen Fehler nicht noch einmal begehen würde, ein Tsumego-Buch zu beenden und gegen stärkere Gegner zu gewinnen sind nur einige Beispiele von Trainingsergebnissen, über die man sich oft freuen kann, wenn man ausreichend viel Zeit investiert. Im Bezug auf meine Ziele aus der letzten Ausgabe ist mir auch überraschend leicht gefallen, die Zahl meiner groben Fehler zu reduzieren. Es kommt zwar gelegentlich vor, dass ich in einem Kampf überfordert bin und Züge spiele, die die falschen Ziele priorisieren, aber zumindest in ruhigen „japanischen“ Partien fühle ich mich aktuell kompetent.

Andererseits ist das Training aber oft auch frustrierend. Obwohl ich mich ständig in vielen Details verbessere, merke ich vom Gesamtfortschritt noch relativ wenig. Ende Dezember dachte ich, ich sei bereits ein gutes Stück stärker geworden. Beim JIGS-Wintercamp gelang es mir sogar, den Trainer Motoki Noguchi 7d in einer Simultanpartie gleichauf zu schlagen.

Das neue Jahr fing leider nicht so gut an, wie das alte aufgehört hatte. In meinem ersten Turnier in Karlsruhe verlor ich fast 20 Ratingpunkte und schwache Ergebnisse in der Bundesliga und in Trainingspartien führten mich zu der Entscheidung, die übrigen geplanten Turniere für Januar auszusetzen. Ich glaube, dass mein Problem in erster Linie ein mentales ist. Ich habe bereits das Wissen und die Fähigkeiten, um deutlich besser Go zu spielen, als ich es tue, und trotzdem gelingt es mir nur selten, meinen Ansprüchen gerecht zu werden.

Ich habe zum Beispiel den Eindruck, dass ich zu nachgiebig spiele, wenn ich in Führung bin, und zu sehr versuche, Risiken zu vermeiden. Andererseits gelingt es mir selten, Partien, in denen ich einen Rückstand habe, wieder knapp zu machen.

Nach meinem Tief im Januar habe ich mich inzwischen wieder gefangen und bin einigermaßen zufrieden mit meinem Spiel. Ich freue mich schon auf meine nächsten Turniere im Februar in Bonn, Darmstadt und Polen.



Einkauf für das JIGS-Camp

Meine Perspektive auf das Spiel hat sich mehrfach deutlich verändert, seit ich angefangen habe, intensiv zu trainieren. Eröffnung ist im Go meine größte Stärke. In Partien gegen andere 2d würde ich sagen, dass ich in 9 von 10 Fällen einen Vorteil von mindestens 5 Punkten laut KataGo nach dem Fuseki habe. Als ich bei JIGS angefangen habe, war daher mein Gefühl, dass ich nach der guten Eröffnung ja eigentlich meine Führung nur verwalten sollte. Mein Gegner ist der, der einen Aufwand bringen muss, um die Lücke zu schließen. Wenn er dann einen Zug spielt, den ich für unangebracht halte, kann ich versuchen, ihn zu bestrafen, ohne selbst große Risiken einzugehen. Ideologisch halte ich die Einstellung nicht für komplett abwegig, aber sie hat auch einige Probleme. Zum einen macht es das Spiel für meinen Gegner recht einfach. Da ich selbst wenig Druck ausübe, ist auch sein Fehlerpotential niedrig. Manchmal passiert es, dass eine Führung Punkt für Punkt verloren geht, weil ich immer das Gefühl habe, dass ich nicht das Risiko eingehen muss, einen großen Kampf anzufangen und daher überall ein wenig nachgiebig bin. Mein Endspiel ist für meine Spielstärke

ganz ok, aber gegen europäische Topspieler muss ich schon davon ausgehen, 10 Punkte im Endspiel zu verlieren. Das heißt, mit dieser Strategie sind meine Erfolgschancen für Partien gegen stärkere Gegner noch niedriger, als sie es sein müssten.

Ich versuche also nun, aggressiver zu spielen, mehr Fehler zu erzwingen und mit mehr als nur ein paar Punkten zu gewinnen. Eine Go-Partie fühlt sich dadurch deutlich länger an. Es gibt mehr Gelegenheiten, Vorteile oder Nachteile zu erzielen. Im Training mit Kim und Elian verliere ich deutlicher, weil es

leicht passieren kann, dass ich in den Kämpfen ein schlechteres Ergebnis erziele. Aber es ist trotzdem besser, als die Punkte ohne Kampf aufzugeben und sich auf seinen Eröffnungsvorteil zu verlassen. In meinen Online-Trainingspartien funktioniert diese neue Strategie jetzt etwas besser. Ich denke, es ist wichtig, nicht immer so zu spielen wie man mag. Diese Techniken haben einen vielleicht dahin gebracht, wo man ist, aber um besser zu werden muss man Neues ausprobieren. Ich muss jedenfalls noch eine Menge lernen ...



Die JIGS-Kinder freuen sich gemeinsam über Eis zum Nachtisch, festgehalten von ihrer Go-Lehrerin Manja Marz 3d

Grundkurs Go von Hartmut Kehmann

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

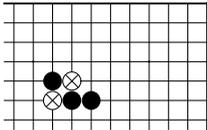
1. Formen zwischen Leben und Tod (Nakade)
2. Echte und unechte Augen (Kakeme)
3. Treppen (Shicho)
4. Netze (Geta)
5. Kombinationen von Treppe und Netz (Yurumi Shicho)
6. Grundformen in der Ecke Teil 1
7. Grundformen in der Ecke Teil 2

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

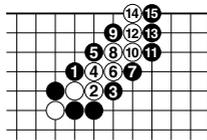
Am Ende jeder Lektion gibt es zehn Probleme zu lösen. Das Material sowie die Lösungen der Probleme wird auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de veröffentlicht. Es kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne benutzt werden. Die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung des Verfassers.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

Lektion 3: Treppen (Shicho)

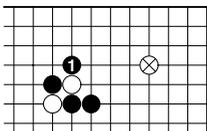
Eine Treppe ist eine regelmäßige Abfolge von Zügen, bei der Steine im Zickzack über das Brett getrieben werden.



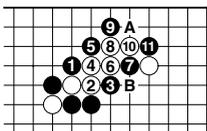
Dia. 1



Dia. 1a



Dia. 2



Dia. 2a

Dia.1 Die markierten weißen Steine haben die schwarzen getrennt, wenn Schwarz einen dieser Steine fangen kann, ist die Trennung aufgehoben.

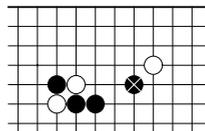
Dia.1a Schwarz beginnt mit einem Atari von der schwächeren Seite. Danach sieht die Abfolge so aus, dass Weiß nie mehr als zwei Freiheiten

bekommt und jeder schwarze Zug ein Atari ist. Am Rand ist die Reise dann zu Ende, Weiß ist verloren.

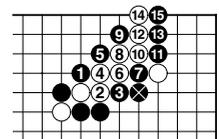
Dia.1b Wichtig ist der richtige Anfangszug A, schwarze Züge auf B,C oder D erzeugen in dieser Stellung keine Treppe.

Dia.2 Eine Treppe ist auch für Anfänger gleichsweise einfach zu lesen, weil die Zugfolge schematisch immer dem gleichen Muster folgt, aber das Ergebnis ist davon abhängig, ob irgendwo auf dem Weg noch eigene Steine oder Steine des Gegners liegen. Hier z.B. gibt es noch einen weißen Stein, der die Treppe beeinflussen könnte.

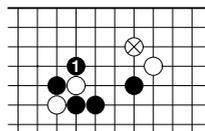
Dia.2a Wenn Schwarz hier versucht, eine Treppe zu spielen, führt das zum Fiasko. Durch den weißen Stein auf dem 4/4-Punkt hoshi steht S7 nach W10 plötzlich auf Atari und Weiß muss S11 nicht mehr auf A beantworten, sondern kann S7 schlagen, was gleichzeitig Atari für S3 bedeutet. Schwarz hat nicht nur sein Ziel verfehlt,



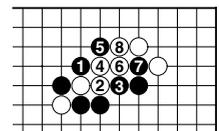
Dia. 3



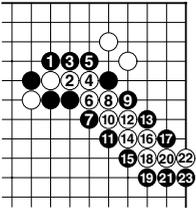
Dia. 3a



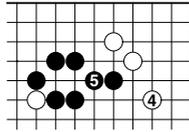
Dia. 4



Dia. 4a



Dia. 4b

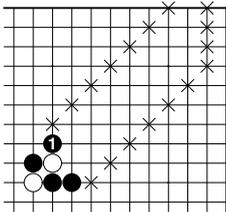


Dia. 4c

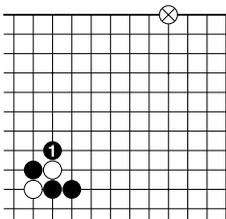
die weißen Steine zu fangen, sondern überdies eine eigene Stellung mit vielen Schwächen produziert. Doppelataris sind unvermeidbar, die schwarze Stellung bricht auseinander. Eine Treppe ist zwar im Prinzip einfach lesbar, aber man muss sehr genau schauen, wem man da auf dem Weg begegnet.

Dia.3 Hier ist ein schwarzer Stein x hinzugefügt. Lläuft die Treppe jetzt für Schwarz oder nicht?

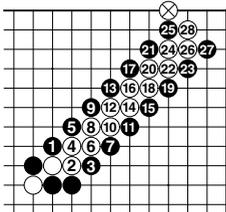
Dia.3a Durch den markierten Stein x kommt S7 nach W10 nicht mehr ins Atari, die Treppe läuft für Schwarz.



Dia. 5



Dia. 5a



Dia. 5b

Dia.4 Hier gibt es einen weiteren weißen Stein, der die Treppe offensichtlich bricht (Treppenbrecher) und Weiß freut sich über den Versuch des Schwarzen, mit S1 seinen Stein fangen zu wollen.

Dia.4a Im Vertrauen auf diese Abfolge zieht Weiß W2 aber ...

Dia.4b Ups, Schwarz setzt S3 nicht dort, wo Weiß es erwartet hat, die Treppe läuft plötzlich in die andere Richtung und Weiß ist verloren. Was kann Weiß tun, wenn er nach S3 die drohende Katastrophe ahnt? Natürlich war W2 schon ein Fehler, aber man muss ihn ja nicht fortsetzen, wenn man ihn erkannt hat.

Dia.4c Weiß könnte z.B. einen weiteren Trep-

penbrecher W4 spielen, reagiert Schwarz nicht richtig, dann kommt S9 nach W12 im Vergleich zu Dia.4b ins Atari und die Treppe zerbricht. Deshalb ist es richtig für Schwarz nach W4 die beiden Steine mit S5 zu schlagen. Schwarz hat eine sehr starke Stellung bekommen, aber Weiß hat den Fehler begrenzt und mit W4 sein Potenzial in der Ecke deutlich verbessert.

Dia.5 Alle Steine, die sich in dem markierten Korridor befinden, beeinflussen die Treppe.

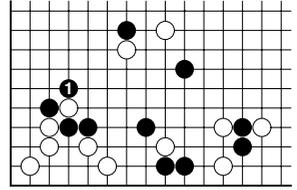
Dia.5a Selbst dieser weiße Randstein bricht die Treppe.

Dia.5b nach W28 steht S25 im Atari, wenn so etwas passiert, ist die Partie entschieden.

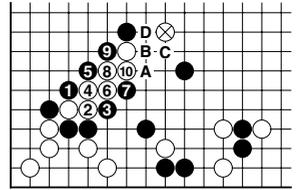
Eine Treppe kann die Richtung mehrmals wechseln, es gibt regelrechte Problemkompositionen, die mehr oder weniger artifziell sind und mit der Spielpraxis wenig zu tun haben. Eine Beschäftigung damit übt aber die Lesefähigkeit.

Dia.6 Hier ist ein kleines Beispiel, kann S1 den weißen Stein fangen, da steht so einiges im Weg?

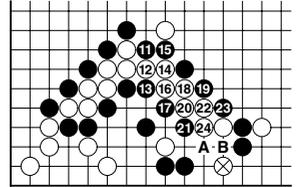
Dia.6a Nach W10 taucht das erste Problem auf. Wenn Schwarz jetzt im Zickzack der bisherigen Richtung mit SA/WB/SC/WD fortsetzt, wirkt X als Treppenbrecher. Gibt es eine andere Möglichkeit oder fängt S1 nicht?



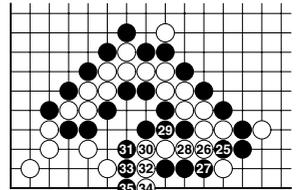
Dia. 6



Dia. 6a



Dia. 6b



Dia. 6c

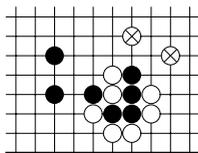
Go für Einsteiger

Dia.6b Man sollte zumindest mal schauen, was in dieser Richtung passiert. S11 von der anderen Seite biegt die Treppe um. Das Umlenkmanöver ist nur deshalb möglich, weil rechts neben W14 bereits ein schwarzer Stein steht. Nach W24 muss man sich wieder entscheiden. SA/WB führt zum Verlust wegen des weißen Steines X.

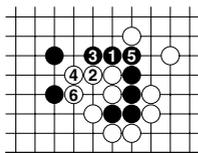
Dia.6c S25 hier saves the day, Weiß wird elegant zum Rand geführt und ist am Ende verloren.

Wir haben an diesem Beispiel schon ein paar wichtige Prinzipien gesehen. Zum einen kann die Treppe gebrochen werden durch Hilfssteine auf dem Weg, sie kann aber auch in eine andere Richtung geführt werden, wenn sich Steine des Angreifers in der Nähe befinden. Dabei ist auf drei Dinge zu achten. Erstens darf der Verteidiger nie mehr als zwei Freiheiten haben, wenn der Angreifer am Zug ist, zweitens muss jeder Zug des Angreifers ein Atari sein und drittens darf während der Zugfolge kein begrenzender Stein des Angreifers selber ins Atari kommen. Von dieser letzten Regel gibt es eine interessante Ausnahme, und das ist dann der Fall, wenn ein Begrenzungsstein zwar bedroht ist, das Schlagen desselben aber nicht zu einem erneuten Atari führt, sondern vom Angreifer so beantwortet werden kann, dass der Verteidiger an der Stelle des geschlagenen Steines füllen muss. Das klingt kompliziert, ist aber an einem Beispiel einfach zu sehen.

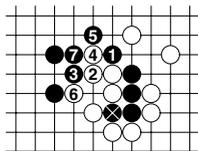
Dia.7 Die vier schwarzen Steine sind in großer Gefahr wegen der beiden weißen Steine X in unmittelbarer Nähe. Schwarz muss sehr direkt spielen, um seine Steine zu retten.



Dia. 7



Dia. 7a



Dia. 7b

Dia.7a Diese Zugfolge zieht die schwarzen Steine raus, hinterlässt aber eine wackelige schwarze Struktur. Nach W4 hat Schwarz keine Zeit, seinen einzelnen Stein zu schützen, sondern muss

auf S5 verbinden. Dadurch kann Weiß den schwarzen Schnittstein fangen und hat keine Probleme mehr. Geht es besser für Schwarz?

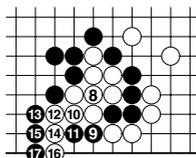
Dia.7b Ja, Schwarz kann die weißen Schnittsteine fangen, indem er S3 wie bei einer „normalen“ Treppe spielt und Weiß im Zickzack laufen lässt. Der Anfang dieser Treppe ist sehr kurz, denn nach S5 kann Weiß nicht auf 7 weiterlaufen, weil dies ein Selbstatari wäre. Er muss stattdessen den schwarzen Stein schlagen. S3 und SX bilden nun eine diagonale Klemmform und S7 ist deshalb erneutes Atari auf die weißen Steine.

Dia.7c Wenn Weiß nun verbindet, wird er komplett gefangen.

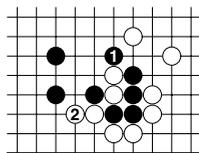
Dia.7d Weiß sollte deshalb nach S1 lokal zunächst nicht weiterspielen, irgendwann ist W2 ein sehr großer Zug, der die Lage lokal verändert und Schwarz evtl. nötigt, die beiden Weißen zu nehmen.

Das ist eine sehr eindrucksvolle Technik. Sie beinhaltet das Opfer eines Steines mit einem anschließenden Zusammendrücken der gegnerischen Steine und einer Schlusssequenz in Form einer Treppe. Sie heißt im Englischen „spiral ladder“ auf japanisch guruguru mawashi, was so etwas wie „runddrehen“ bedeutet. Im Deutschen gibt es noch keinen etablierten Begriff dafür, ich finde die Bezeichnung „Drehtreppe“ geeignet, weil sie wiedergibt, wie die Treppenrichtung nach dem Opfer herumgedreht wird.

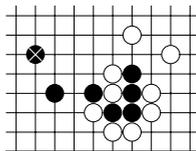
Dia.8 Man muss sehr genau darauf achten, dass nach dem Schlagen des Opfersteines gedrückt werden kann, damit der Verteidiger an der Stelle des Opfersteines verbinden muss. Das ist dann nicht der Fall, wenn das Schlagen des Opfersteines gleichzeitig ein Atari ist.



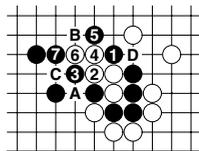
Dia. 7c



Dia. 7d



Dia. 8



Dia. 8a

Hier steht der markierte Stein etwas anders als in Dia.7 und in der Folge funktioniert die Drehtreppe nicht, weil in Dia.8a das weiße Schlagen auf A, S3 ins Atari setzt, so dass Schwarz nicht erfolgreich von außen drücken kann. Falls S7 auf B schlägt Weiß ebenfalls auf A mit Atari.

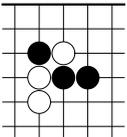
Es gibt noch andere Fangtechniken als diese sehr direkten Treppen, bei denen jeder Zug ein Kontaktzug ist. Damit werden wir uns in den nächsten beiden Lektionen beschäftigen.

Probleme 21 - 30

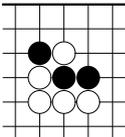
Bei allen Problemen ist Schwarz am Zug.

Problem 26: W2 bricht die Treppe, finde alle Möglichkeiten, den weißen Schnittstein zu fangen.

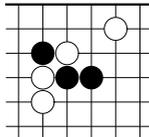
Problem 27: Hier gibt es zusätzlich eine Schnittmöglichkeit bei A. Wenn Du im letzten Problem alle Lösungen gefunden hast, ist eine davon hier richtig, um beide Drohungen gleichzeitig zu eliminieren.



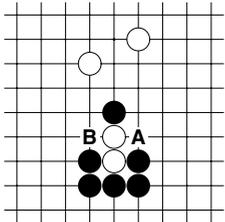
Problem 21



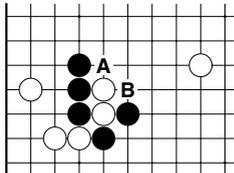
Problem 22



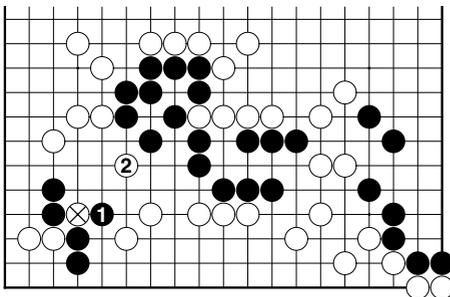
Problem 23



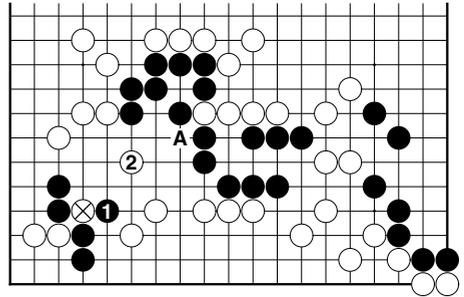
Problem 24



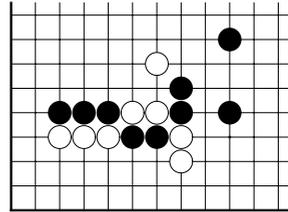
Problem 25



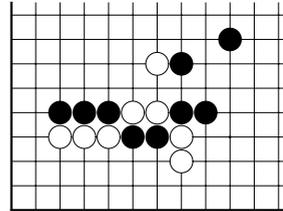
Problem 26



Problem 27

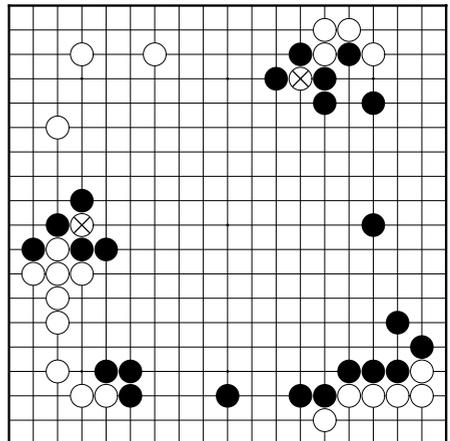


Problem 28



Problem 29

Problem 30: Schwarz ist am Zug, aber da gibt es gleich zwei Treppen zu beachten.

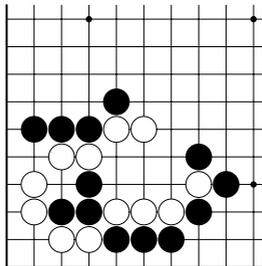
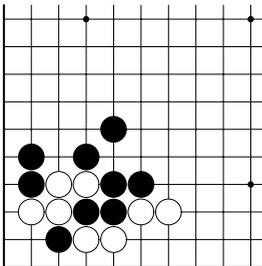
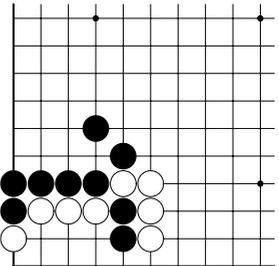
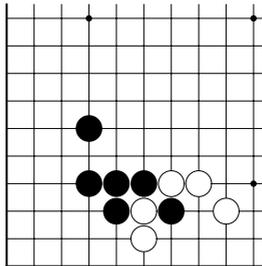
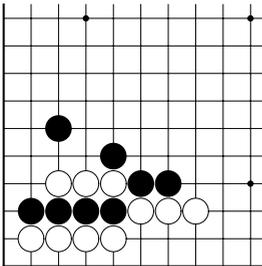
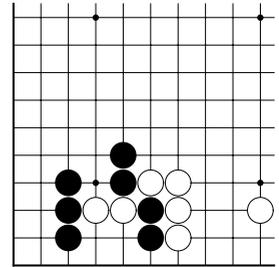
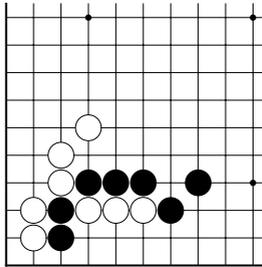
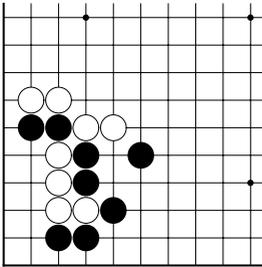
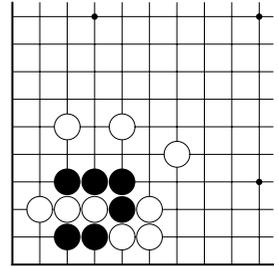
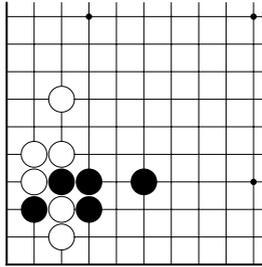


Problem 30

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Es sollen Steine gefangen werden. Aber wie genau soll Schwarz anfangen?

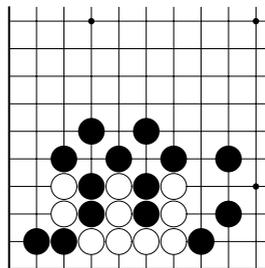
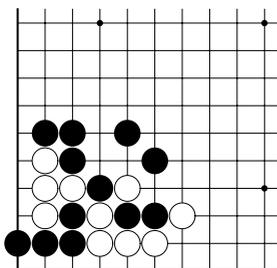
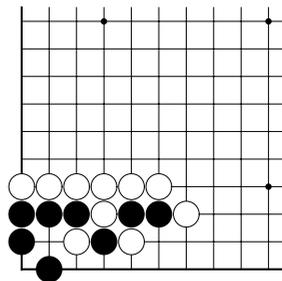
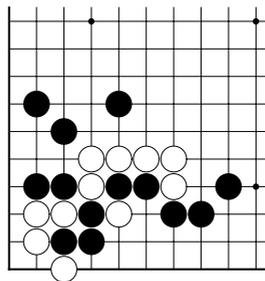
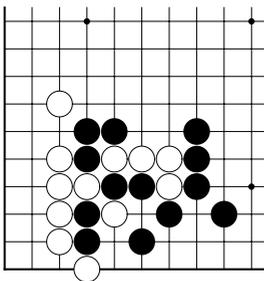
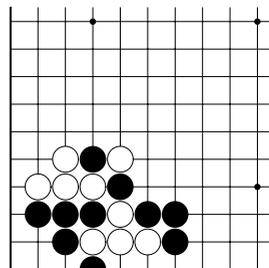
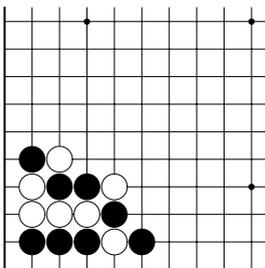
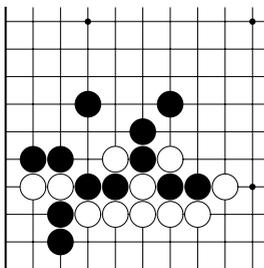
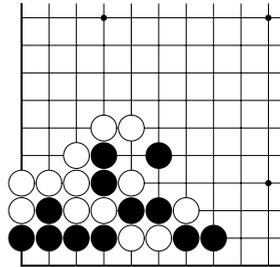
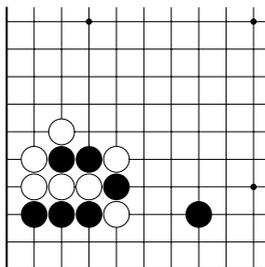


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Download-datei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Etwas anspruchsvoller: Schwarz steckt in Schwierigkeiten. Welche Steine sollte er retten, welche opfern?



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 8: Das gefälschte Bild

„Ich glaube, Tim kommt jetzt auch nicht mehr mit.“ Karina grinste breit. Meilin und Honghong diskutierten gerade wie die Profis über ihre Go-Partie. Karina hatte schon lange aufgegeben, zu verstehen, was sie diskutierten und sich lieber einer Matheaufgabe gewidmet. Jetzt hatte sie aber bemerkt, dass Tim inzwischen auch nicht mehr aufs Brett schaute, sondern stattdessen neugierig die Lebensmittelvorräte in ihrem neu-

en „Detektivbüro“, dem Keller des Restaurants „Chopsticks“, musterte. „Mist, ertappt“, dachte er. Aber in der Tat: Wenn Meilin und Honghong loslegten, ging es ihm dann doch zu schnell. Und überhaupt: Manchmal sagten sie dann „Dingshi“ statt „Joseki“, und Chinesisch konnte er nun wirklich nicht. Außerdem war das Lager schon interessant: überall geheimnisvolle Säcke und Behälter mit chinesischen Schriftzeichen drauf und dazwischen ganz normale Fanta- und Cola-Flaschen.



Er schaute gerade auf eine Tiefkühltruhe im vorderen Teil des Raumes. „Was habt Ihr eigentlich hier so für Fleisch im Restaurant, Honghong?“ fragte er. „Na ja, Hähnchen, Ente, Rind, Schwein. Wieso?“ Tim druckste etwas herum, aber er hatte da sowas auf Youtube gesehen... „Sag mal, stimmt das, dass Chinesen Fledermäuse essen?“ – „Ihhh, neee!“ Meilin und Honghong schüttelten beide schauernd den Kopf und wendeten sich dann wieder ihrer Partie zu. Karina kicherte: „Was Du so alles glaubst.“ Tim wurde rot. Schmunzelnd fuhr Karina fort: „Aber hast Du schon mal Waldhonig gegessen?“ „Äh, ja klar. Wieso?“ „Weißt du, was da die Bienen für sammeln?“ fragte sie mit unschuldigem Blick. „Na ja, so Nektar halt, oder?“ „Nicht ganz: Sie sammeln Honigtau. Und weißt Du, was das ist?“ „Äh, keine Ahnung.“ Tim wusste wirklich nicht, worauf Karina jetzt schon wieder hinauswollte. „Das ist das, was bei Blattläusen hinten herauskommt. Und da machen sie dann Waldhonig draus. – Guten Appetit!“ Karina gluckste vor Lachen über Tims entsetztes Gesicht.

In diesem Moment kam Honghongs Vater die Treppe herunter. Er sagte etwas auf Chinesisch zu Honghong. Der stand auf. „Sorry, wir haben Besuch. Ich muss hoch.“ Honghongs Vater überlegte kurz: „Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch kurz hochkommen: Herr Zhang, ein alter Freund ist da. Er ist Kunstsammler und hat bestimmt wieder einiges zu zeigen.“

„Prima“, meinte Tim, dem es etwas langweilig geworden war zwischen Go-Analyse und Matheaufgaben. „Klingt spannend“, meinte Karina. „Ich komme auch!“ Meilin klang mäßig begeistert: „Okay.“

Herr Zhao freute sich, dass er gleich vier Kindern von seiner Sammelleidenschaft erzählen konnte. Er zeigte ihnen Fotos von ein paar riesigen Gemälden, die bei ihm zuhause hingen. Ganz hübsch, dachte Tim, aber die riesige Begeisterung dafür fand er dann doch übertrieben. „Und das Bild hier sollte Euch besonders interessieren. Das werde ich als nächstes kaufen.“ Er holte ein großformatiges Foto heraus – von einem Bild mit zwei Go-Spielern! „Das Bild ist aus der frühen Song-Dynastie.“ „Wow“, meinte Honghong, „dann ist das ja schon über 1000 Jahre alt!“ „Ja, genau.“ Karina schaute gebannt auf das Bild: „Das ist aber genau gezeichnet: Da kann man ja sogar die Partie erkennen!“ „Ja, der Maler muss wirklich Go gespielt haben,“ entgegnete Herr

Zhao. „Moment, da stimmt aber was nicht,“ meinte Karina, „wo sind denn die Gefangenen? Vorne links ist doch ein Stein geschlagen worden. Das Joseki kenne ja sogar ich schon. Wenn er das so akkurat gemalt hat, dann sollten die Gefangenen doch auch irgendwo sein.“ „Die braucht man doch bei chinesischen Regeln nicht: Die gefangenen Steine wandern da einfach zurück in die Go-Dose.“, erinnerte sie Meilin. „Hm, stimmt. Aber etwas anderes stimmt definitiv nicht.“, entgegnete Karina. „Ich sehe da auch etwas, das nicht stimmt.“, meinte Tim, „Ich war da neulich mit meinen Eltern in einem Kleidermuseum ...“ „Und das mit den Steinen stimmt auch nicht!“, unterbrach ihn Honghong.

Herr Zhao stoppte die Kinder: „Jetzt aber mal einer nach dem anderen, Ihr Meisterdetektive: Was ist Eurer Meinung da nicht richtig bei dem Bild? Ich muss das wissen, denn ich will natürlich nicht viel Geld für eine Fälschung ausgeben!“

Tja, was stimmt nicht an dem Bild? Es sind drei Dinge, und die sind nicht einfach zu finden ... Aber vielleicht kommst Du wenigstens auf einen der Fehler ...? Und lass mal Deine Eltern Ihr Glück versuchen. Mal schauen, ob die alle Fehler finden!

Für die Lösung musst Du auf das Heft umdrehen – aber nicht zu früh, sonst verdirbst Du Dir den Spaß!

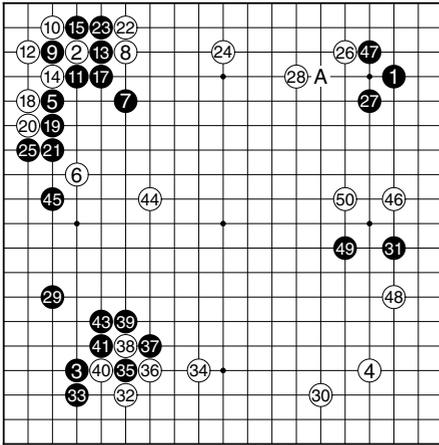
Das sind die drei Fehler im Bild:
Lösung der Kinderecke:

1. „Chinesische Regeln“ beim Go sind noch gar nicht so alt! In der Song-Dynastie spielte man auch in China noch mit Gefangenen wie heute bei uns. Daher sollte zumindest der eine Gefangene, der links vorne geschlagen wurde, sichtbar neben dem Brett liegen.
2. Auf dem Teller liegen eine Tomate und ein Maiskolben. Beide kommen aber ursprünglich aus Amerika, und das wurde ja bekanntlich erst von Kolumbus entdeckt: 1492, als die Song-Dynastie längst Geschichte war!
3. Der linke Go-Spieler hat einen Krageknopf an seiner Kleidung. Knöpfe zum Schließen von Kleidungsstücken wurden aber erst später erfunden – übrigens in Deutschland!

Ganz schön knifflig dieses Rätsel? Na, ist eben nicht so leicht, ein Meisterdetektiv zu sein!

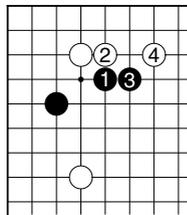
Yoon Young Sun kommentiert (48)

Partie: Grand Prix Finale 2019
Weiß: Mateusz Surma 2p (Polen)
Schwarz: Artem Kachanowskyi 2p (Ukraine)
Komi: 6,5
Ergebnis: 258 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Youn Sun 8p
 (www.yoons-baduk-cafe.com)

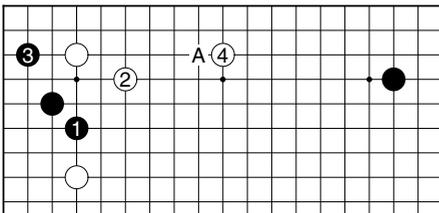


Figur 1 (1-50)
16 auf 9; 42 auf 35

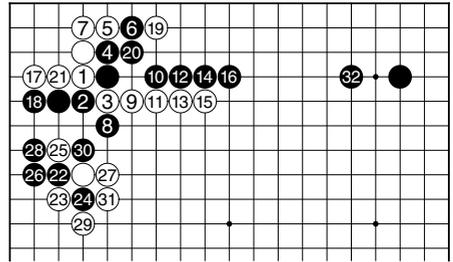
7: Ein klassischer Zug. Dia. 1 zeigt mit 1 den modernen Zug. Ein weiteres klassisches Joseki zeigt Dia. 2, wobei 4 auch auf A gespielt werden kann. Weiß kann aber mit mit 2



Dia. 1

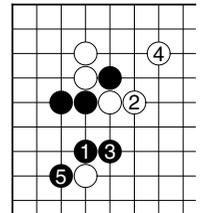


Dia. 2



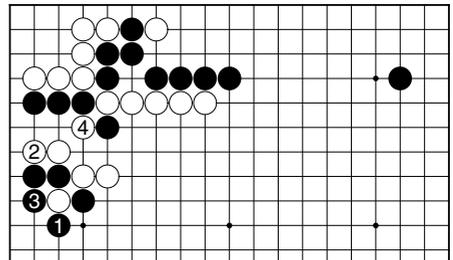
Dia. 3

in Dia. 1 auch einen Schnitt ansetzen wie mit 1 in Dia. 3 gezeigt. 4 ist dann ein moderner AI-Josekizug, der es kompliziert werden lässt. Früher war daraufhin 1 in Dia. 4 üblich, mit der einfachen Zugfolge bis 5. Dagegen wird es nach 4 in Dia. 3 etwas unübersichtlicher. Weiß presst bis 15 und muss dann mit 17 und 21 in der Ecke leben. Danach kümmert sich Schwarz mit 22 um seine Steine.



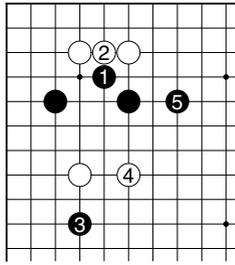
Dia. 4

23 kann nicht innen auf 25 Hane spielen, weil dann der Schnitt auf 30 für Schwarz ideal ist. Mit 24 wiederum sollte Schwarz nicht einfach nur auf 25 zurückziehen, denn dann deckt Weiß auf 24 und ist zufrieden. Mit 28 könnte Schwarz auch auf 1 in Dia. 5 spielen, aber dann wird die weiße Ecke mit 2 und 4 zu groß. Nach 31 in Dia. 3 kann Schwarz Vorhand nehmen und z. B. auf 32 ein Shimari bauen – laut AI hat er nun 54%.

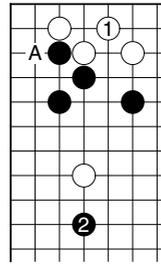


Dia. 5

9: Eine Alternative zum Anlegen in der Ecke zeigt Dia. 6. Wenn Schwarz 1 für 2 nicht vor 3 abtauscht, sondern gleich 1 in Dia. 7 spielt, kann Weiß den brutalen Schnitt mit 2 bis 6 auspacken oder auch mit 4 auf 1 in Dia. 8 schneiden.



Dia. 6

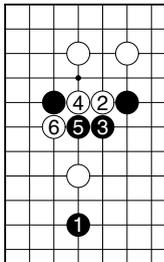


Dia. 9

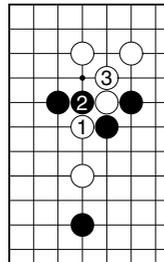
12: Weiß kann auch auf 1 in Dia. 9 spielen, aber dann spielt Schwarz nicht langsam auf A, sondern nimmt den Klemmzug auf 2.

23: Schwarz muss hier jetzt nicht trennen, sondern kann stattdessen auf 1 in Dia. 10 einen großen Punkt nehmen. Wenn Weiß dann anbindet, kann Schwarz dann mit 3 seine Gruppe stärken.

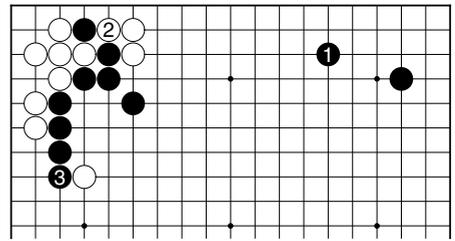
25: Auch das ist zu langsam, da es keine Vorhand ist. Stattdessen sollte Schwarz jetzt trotzdem noch auf 1 in Dia.



Dia. 7



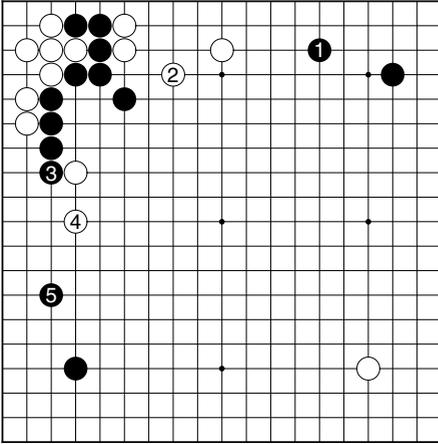
Dia. 8



Dia. 10



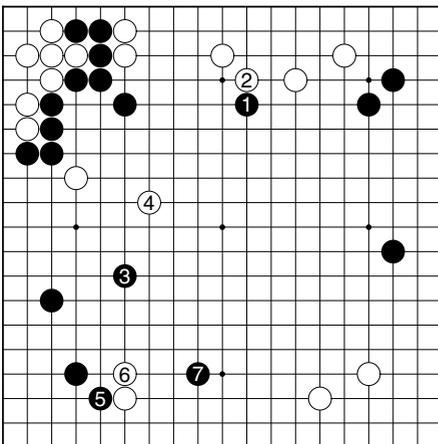
Matusz Surma 2p (l.) besiegt Artem Kachanowskyi 2p im Finale



Dia. 11

11 spielen und nach 2 wieder mit 3 für seine Gruppe ziehen. Und sogar nach 4 würde ich wieder den großen Zug auf 5 vorziehen, da die schwarzen Steine oben, auch nach zweimaligem Fernbleiben, immer noch stark genug sind.

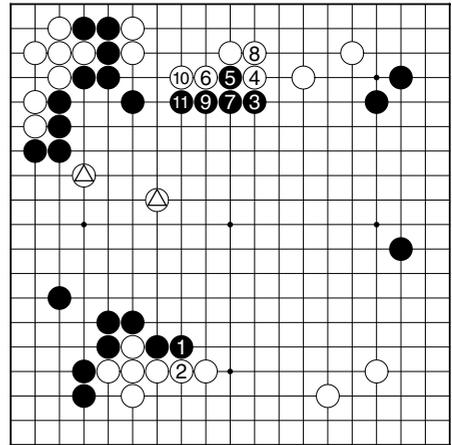
- 33: Früher haben wir gelernt, auf 32 zu antworten und die Ecke zu verteidigen. Aber heutzutage muss man nicht mehr unbedingt antworten, sondern kann aktiver spielen. Einen möglichen Plan in dieser Stellung zeigt Dia. 12 – nach den Abtuschen 1 und 3 für 2 und 4 kann man sich wieder dem unteren Rand zuwenden, Weiß



Dia. 12

mit 5 für 6 schwer machen, um dann mit 7 zu attackieren, so dass Weiß nicht den Zug auf 34 in der Partie bekommt.

- 35: Das war nicht wichtig. Schwarz will damit die linke Seite groß machen, aber Weiß hat auch danach am linken Rand noch genug Platz, um zu reduzieren. Auch jetzt noch sollte Schwarz 1 und 3 aus Dia. 12 spielen.
 43: Jetzt sieht man, dass Schwarz nicht viel erreicht hat. Er ist nur etwas stärker geworden, aber dafür hat sich Weiß die untere Seite in Vorhand gesichert.
 44: Eine gute Reduktion!



Dia. 13

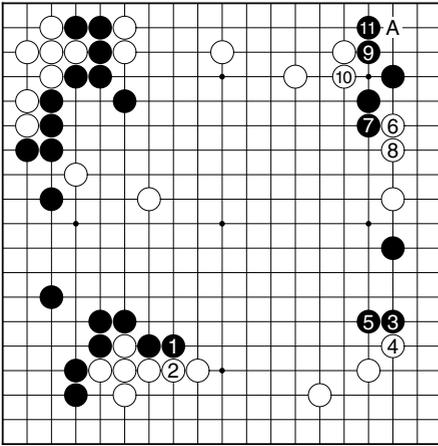
- 45: Diese Antwort ist viel zu passiv. Dia. 13 zeigt, wie Schwarz die markierten weißen Reduktionssteine indirekt angreifen kann, indem er seinen Einfluss noch weiter verstärkt.

- 47: Diese Sicherung der Ecke war nicht dringend und ...

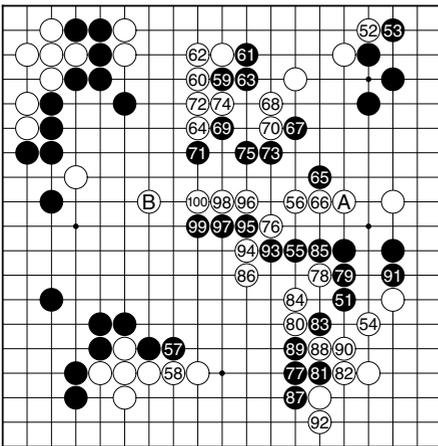
- 48: ... es ist eine gute Entscheidung von Schwarz, Tenuki zu spielen.

Schwarz hätte mit 47 nach dem Abtausch von 1 für 2 in Dia. 14 auf 3 spielen sollen. Nach 5 sind die 8 und 9 für Schwarz Miai. Wenn also Weiß auf 6 spielt, bekommt Schwarz nach 7 für 8 den Zug auf 9 sowieso, aber mit einer besseren Stellung als in der Partie. Und sollte Weiß stattdessen auf A in die Ecke sldien, bekommt Schwarz den schönen Zug auf 8.

- 50: Weiß steht nun deutlich besser.

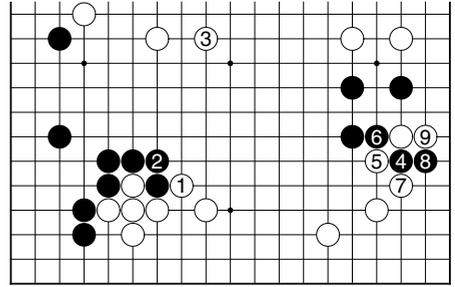


Dia. 14

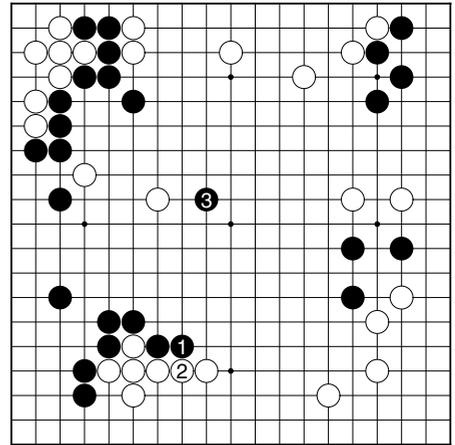


Figur 2 (51-100)

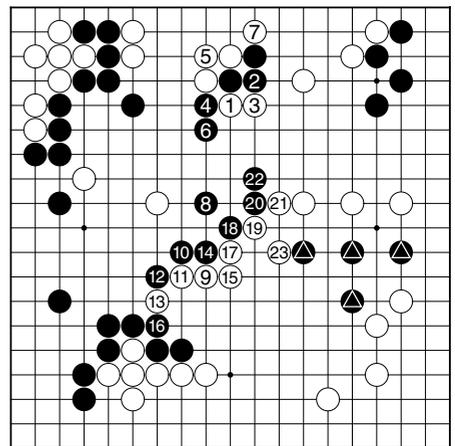
- 54: Hätte Weiß stattdessen jetzt wie in Dia. 15 gespielt, wäre die Stellung im Zentrum einfach gewesen und er hätte gemäß AI 80% gehabt. Das eigentlich schlaue Tesuji von Schwarz direkt auf 8 ändert in diesem Fall die Endstellung übrigens nicht, da W9, S4, W5, S6, W7 folgen.
- 55: Es ist an der Zeit für Schwarz, in der Mitte anzugreifen – Dia. 16 zeigt, wie das geht.
- 60: Das ist eine recht kämpferische Antwort! Er hätte auch ruhiger auf 62 ziehen können.
- 62: Jetzt aber einfach nur zu decken, ist absolut inkonsequent. Nach der Kampfansage mit 60 hätte Weiß jetzt wie in Dia. 17 fortsetzen



Dia. 15

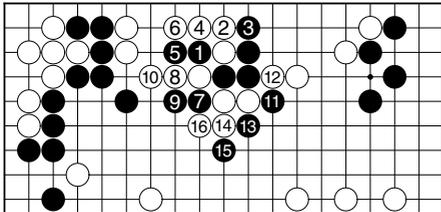


Dia. 16

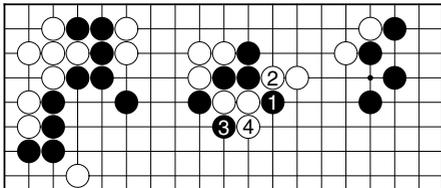


Dia. 17

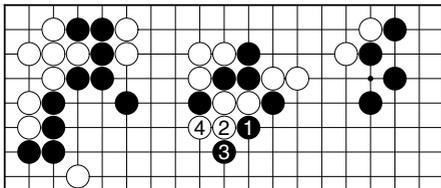
sollen. Mit den Zügen bis 7 wird der obere Rand für Weiß recht groß. Wenn Schwarz danach in der Mitte mit 8 angreift, kann Weiß einfach in der Zugfolge bis 23 das komplette Zentrum verschenken, da dann die vier markierten schwarzen Steine rechts sehr schwach werden – Weiß liegt dann laut AI bei 76,5%.



Dia. 18



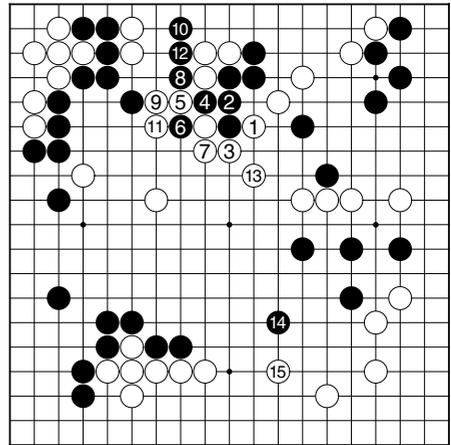
Dia. 19



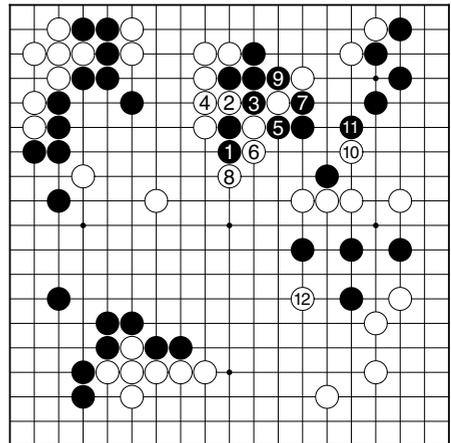
Dia. 20

Statt 4 in Dia. 17 könnte Schwarz auf die Idee kommen, auf 1 in Dia. 18 zu schneiden. Wenn Schwarz dann mit 7 und 9 opfert und mit 11 auszubrechen, dann funktioniert das aber nicht, weil Weiß mit 12 schneiden kann, denn die folgende Treppe läuft nicht für Schwarz. Auch mit 6 in Dia. 17 kann Schwarz nicht auf 1 in Dia. 19 ausbrechen, da er Weiß weder mit 3 nach rechts noch in Dia. 20 mit 1 und 3 nach links hin fangen kann.

70: Ich hätte ziemlich sicher auch diesen Zug gespielt, aber die AI hat mit 1 in Dia. 20 eine Alternative parat. Einen solchen Zug kann man als Mensch nicht so einfach finden, weil er ein enormes Risiko beinhaltet und man

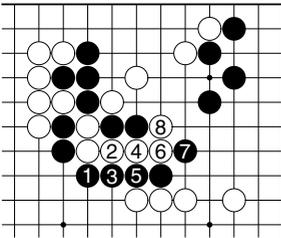


Dia. 21

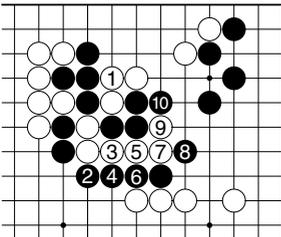


Dia. 22

tatsächlich schon alle Möglichkeiten durchgerechnet haben muss, da einem die Stellung ansonsten leicht um die Ohren fliegt. In diesem Fall kommt noch dazu, dass man bei Zug 1 bereits das schöne Tesuji auf 10 sehen muss, um damit umgehen zu können. Weiß gibt danach einfach den oberen linken Rand auf und steht nach 13 solide im Zentrum – nach 15 führt Weiß. Zieht Schwarz dagegen mit 2 in Dia. 21 auf 1 in Dia. 22 raus, dann opfert Weiß den oberen rechten Rand, um im Zentrum solide zu stehen und mit 12 die vier schwarzen Steine noch etwas zu quälen. Schwarz muss

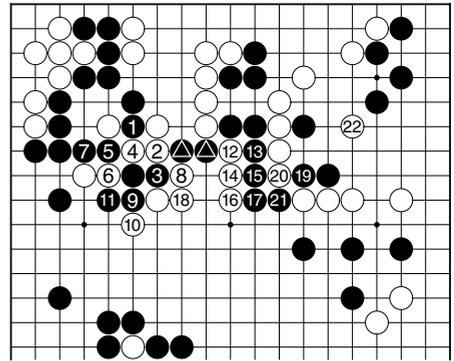


Dia. 23



Dia. 24

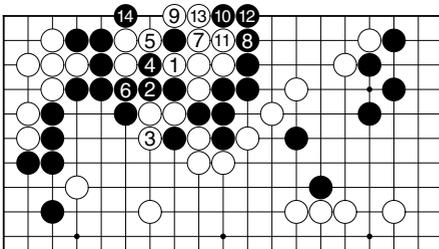
erst 7 spielen und das Fangen mit 8 zulassen. Spielt er mit 7 auf 1 in Dia. 23, dann bekommt Weiß den oberen Rand zu groß und Schwarz dafür keine wirkliche Kompensation. Weiß darf aber auf 7 nicht mit 8 auf 1 in Dia. 24 decken, da nun die weißen Steine in einer Treppe gefangen werden könnten. Sollte Weiß übrigens das schwarze Tesuji 10 in Dia. 21 mit 1 in Dia. 25 nicht glauben,



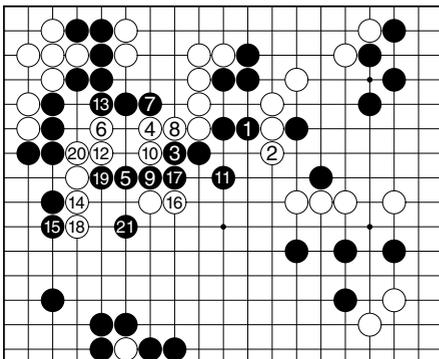
Dia. 27

dann bekommt Weiß nach 10 keine zwei Augen und wird gefangen.

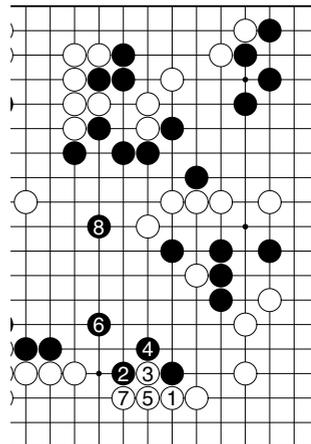
73: Das ist m. E. der Verlustzug. Schwarz hätte unbedingt seine drei Steine auf 1 in Dia. 26 anbinden sollen. Die folgende Sequenz bis 21 ist für beide das Beste, die Stellung danach ist leicht vorteilhaft für Weiß. 6 ist dabei ein wichtiges Tesuji. Was passiert, wenn Schwarz dann mit 1 in Dia. 27 durchbricht? Dann verliert er bis 18 die beiden zentralen, markierten Schnittsteine. Der Schnitt mit 21 ist dagegen nicht gefährlich, da



Dia. 25



Dia. 26



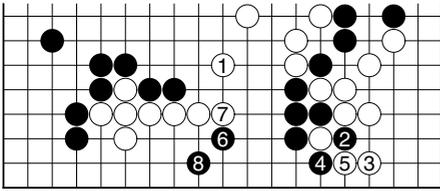
Dia. 28

gefährlich, da Weiß mit 22 fangen kann.

74: Weiß hat am oberen Rand ein zu großes Gebiet bekommen. Schwarz muss jetzt entweder A oder B fangen, um noch gewinnen zu können.

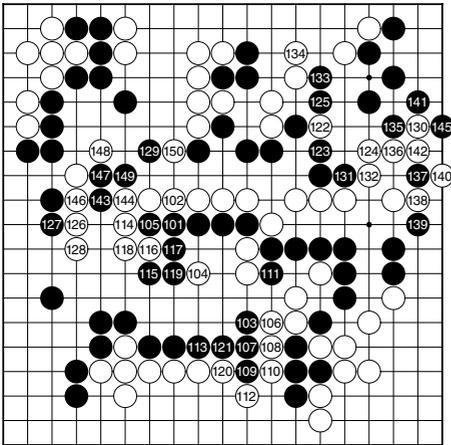
76: Weiß führt jetzt – 86% Gewinnwahrscheinlichkeit.

80: Eine Gegenangriff gegen 77. Einfach auf 1 in Dia. 28 zu antworten, würde es Schwarz zu einfach machen, einen Angriff im Zentrum vorzubereiten, die ihn vielleicht doch noch in die Partie zurück bringt.

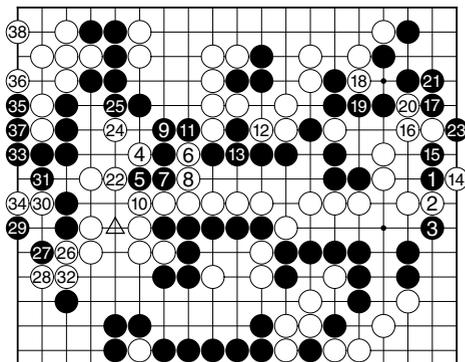


Dia. 29

- 92: Wenn Weiß mit 1 in Dia. 29 einschließt, kann Schwarz wie gezeigt leben.
- 95: Der letzte Versuch von Schwarz, die Partie noch zu seinen Gunsten zu drehen.
- 122: Weiß muss hier nicht spielen. Wenn er jetzt einfach auf 150 verbunden hätte, hätte er 98% Gewinnwahrscheinlichkeit gehabt.

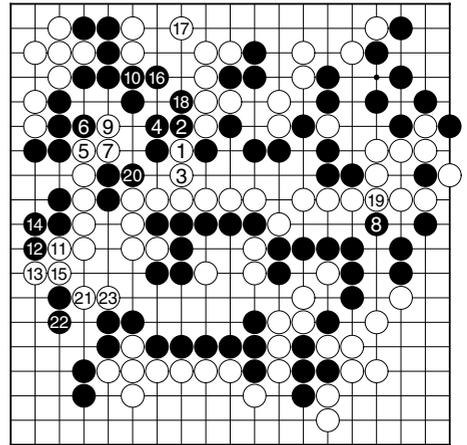


Figur 3 (101–150)

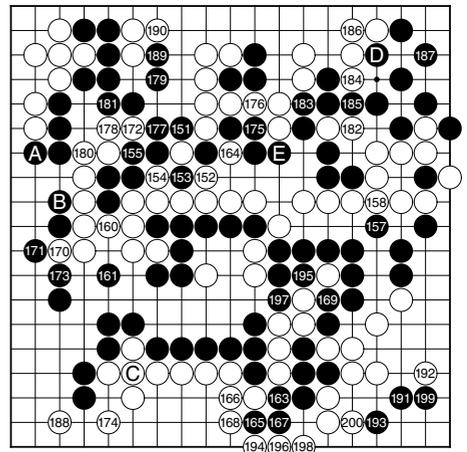


Dia. 30

- 128: Weiß musste nicht so ein Risiko eingehen, sondern sollte wieder einfach nur auf 150 spielen – danach ist die Partie einfach vorbei.
- 135: Schwarz hat den starken Zug auf 1 in Dia. 30 übersehen. In der weiteren Zugfolge hat Weiß nach 23 nur ein Auge auf dem markierten Punkt. Er kann es in der weiteren Folge aber schaffen, die schwarze Gruppe mit 30 und 34 auch einäugig zu halten und selbst mit 38 in der Ecke zu leben. Nun gewinnt Weiß das Semeai gegen Schwarz, weil seine einäugige Gruppe mehr Freiheiten hat – aber so hätte Schwarz

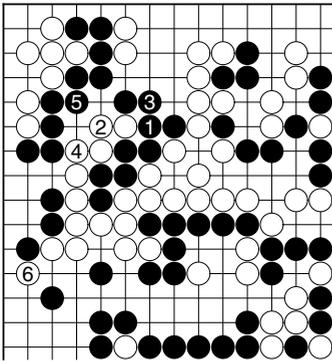


Dia. 31



Figur 4 (151–200)

156, 162 schlagen 153; 159 auf 153



Dia. 32

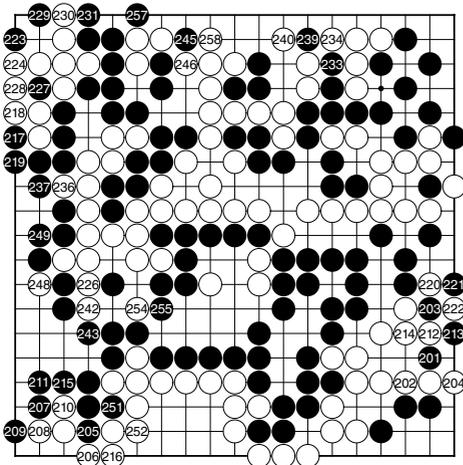
sicher noch Chancen gehabt.

148: Das ist ein Fehler! Es ist sicherer, jetzt auf 1 in Dia. 31 zu spielen. Danach lebt Weiß in der Zugfolge bis 23 recht locker, aber...

156: ... in der Partie

gibt es ein Ko um Leben und Tod.

- 164: Zum Glück kann Weiß es sich leisten, diese Drohung nicht zu beantworten.
- 169: Weiß hat sechs Steine geopfert und führt immer noch.
- 173: Schwarz darf jetzt nicht auf 1 in Dia. 32 decken, denn dann ist seine Gruppe nach 6 verstorben.
- 174: Game over! Schwarz hat in der Partie mit 25 und 45 (A und B in Fig. 4) zu passiv gespielt, das Anlegen auf 35 (C) hat nichts gebracht und war überdies Nachhand, 47 (D) wurde zu früh gespielt und 73 (E) war der letztendlich der Verlustzug. Eine tolle Partie von Weiß!



Figur 5 (201–258)

225, 235, 241, 247, 253, 259 auf 203;
232, 238, 244, 250, 256 auf 222

Impressum DGoZ 1/2020

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

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

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

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

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: 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: Kalli Balduin, Gunnar Dickfeld, Klaus Flügge, Klaus Petri, Vincent Preiss, Marc Oliver Rieger

Fotos: Tobias Berben, Antonius Claasen, 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 2/2020: Sonntag, der 19.04.2020

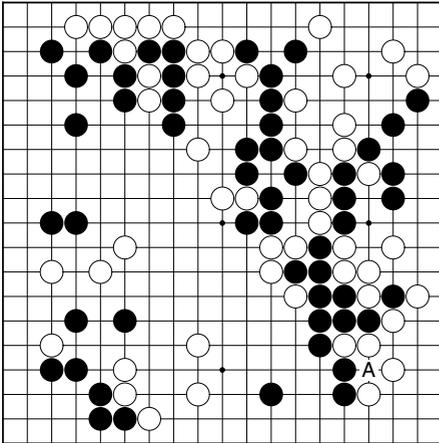
Adressänderungen sowie Ein- und Austritte bitte an den zuständigen Go-Landesverband (Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Der etwas andere Zug (33)

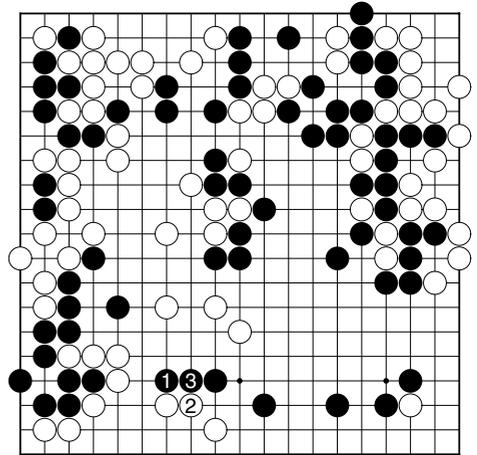
von Viktor Lin

„Ein daneben geklicktes Tesuji ist ein abscheulicher Zug“, so oder so ähnlich lautet ein antikes Sprichwort. Also wenn man statt des guten Zugs einen daneben spielt, kommt Müll raus. Habt ihr aber schon mal dran gedacht, es andersrum zu probie-

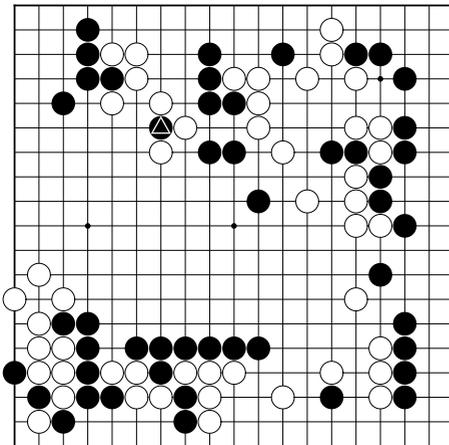
ren? Wenn ihr mit eurem Zug nicht zufrieden seid, könnte einer in der Nähe ein Superzug sein. In dieser Folge befassen wir uns mit der „Kunst des Missclicks“ und setzen unseren Stein mit Bedacht etwas daneben.



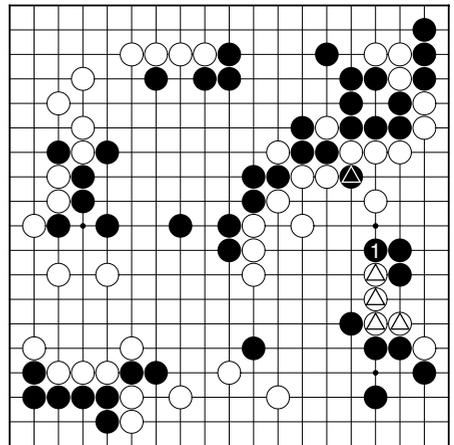
Problem 1: Wie deckt Weiß gegen A?



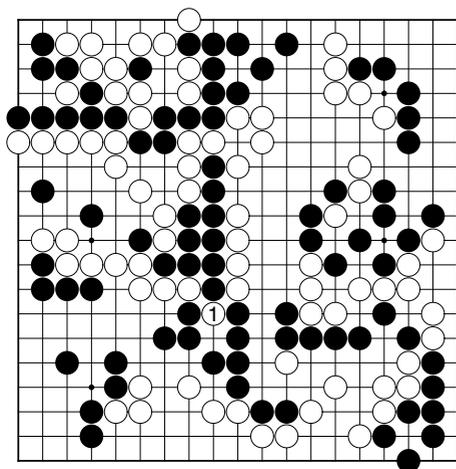
Problem 3: Wie macht Schwarz links unten die Form fertig?



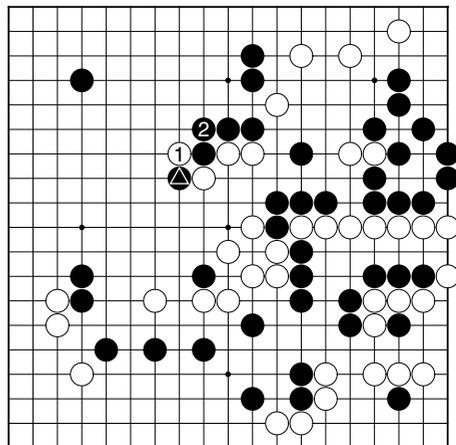
Problem 2: Der markierte Stein soll Schwarz helfen, die Oberhand zu gewinnen.



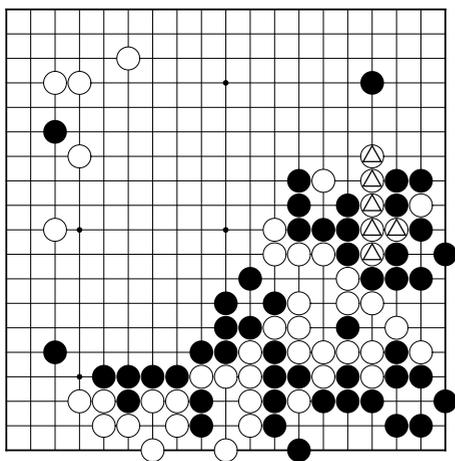
Problem 4: Weiß muss beim Rausziehen seiner Steine das markierte Aji bedenken.



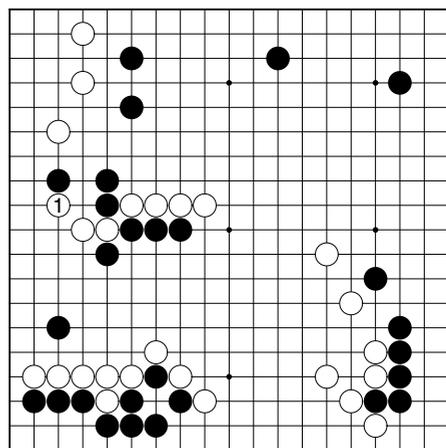
Problem 5: Schwarz ist in Atari, was gibt es denn da noch zu überlegen?!



Problem 7: Wie soll Weiß jetzt den Schnittstein angehen?



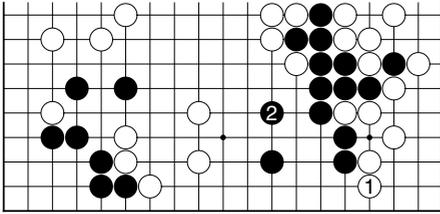
Problem 6: Kann Schwarz diese Gruppe einschließen?



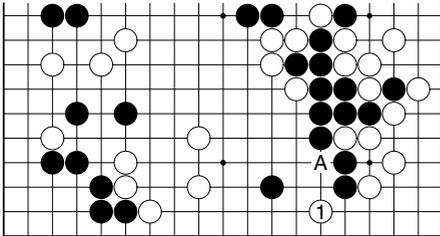
Problem 8: Wenn Schwarz normal antwortet, kommt Weiß zu einfach davon, also ...?

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



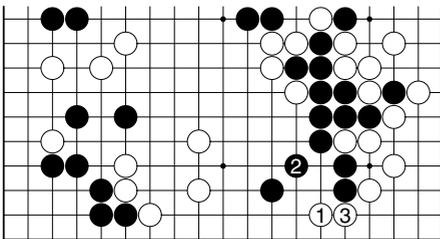


Dia. 1.1

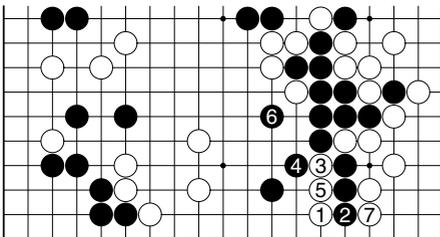


Dia. 1.2

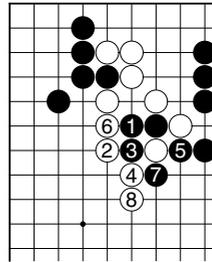
Lösung 1: In Dia. 1.1 runterzustrecken würde den Eckstein einwandfrei decken. Der Peep in Dia. 1.2 macht es aber deutlich besser. Wenn Schwarz daraufhin in Dia. 1.3 den Schnitt deckt, nimmt Weiß ihm viele Punkte und Augenraum mehr weg als zuvor. Aber in Dia. 1.4 würde eben der Schnitt kommen und Schwarz verlöre seine Steine.



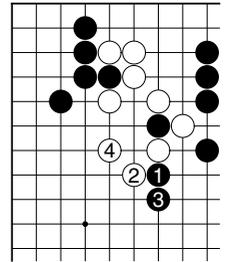
Dia. 1.3



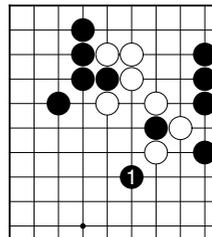
Dia. 1.4



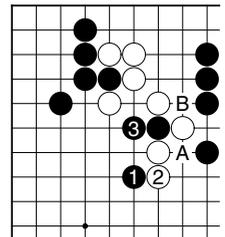
Dia. 2.1



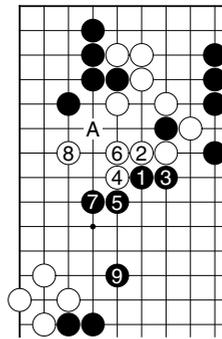
Dia. 2.2



Dia. 2.3



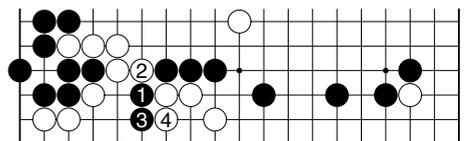
Dia. 2.4



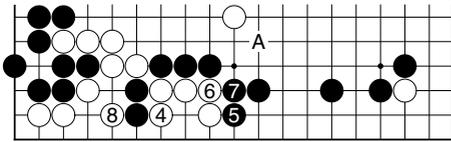
Dia. 2.5

Lösung 2: Schwarz würde in Dia. 2.1 gerne den Stein rausstrecken, doch dann flutscht Weiß mit minimalen Verlusten hinfort. Auch Dia. 2.2 ist wenig überzeugend. Hier kann Schwarz den Gegner mit dem Mischlick in Dia. 2.3 überraschen. Weiß würde so gerne in Dia. 2.4 raus, aber auf 3 hat Weiß keine adäquate Antwort – der Abtausch

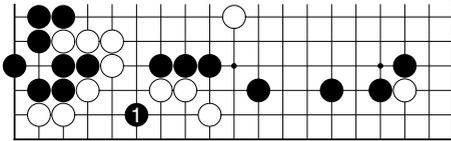
1 für 2 hat den Konter von Dia. 2.1 zunichte gemacht. In der Partie kam also Dia. 2.5: Weiß muss brav nachgeben. 7 ist Sente, denn ein nächster Zug auf A wäre nur aussichtslos. Bis 9 entsteht dann aus dem Nichts schwarzes Gebiet im Zentrum.



Dia. 3.1

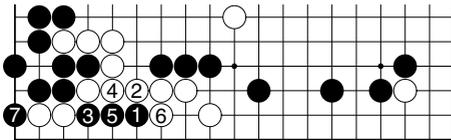


Dia. 3.2

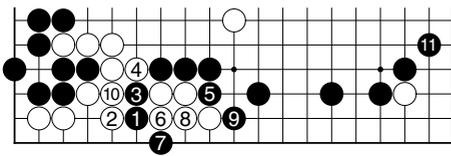


Dia. 3.3

Lösung 3: Zuerst könnte man sich das Hane in Dia. 3.1 überlegen. Damit macht Schwarz in Dia. 3.2 mit 5 und 7 die Seite zu. Nicht schlecht, aber weiße Züge um A herum sind noch nervig. Schwarz hat in der Partie also in Dia. 3.3 daneben geklickt. Weiß konnte nicht wie in Dia. 3.4 antworten, weil so die Ecke den Besitzer wechselt, musste also Dia. 3.5 vorziehen. Durch die verdrehte Reihenfolge hat Schwarz es geschafft, den vitalen Punkt 5 zu besetzen, bevor er mit 9 zumacht. Das Resultat ist ein kleiner Unterschied zu Dia. 3.2, der doch einiges ausmacht.

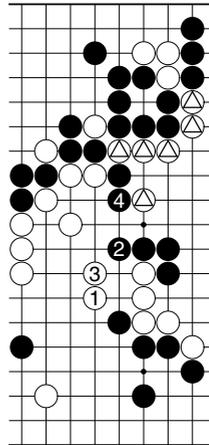


Dia. 3.4

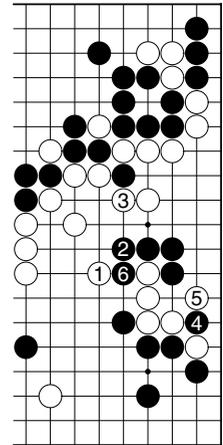


Dia. 3.5

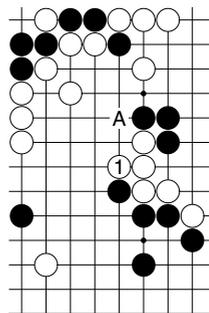
Lösung 4: Weiß muss mit dem nächsten Zug aufpassen, denn der Strecker 2 ist ziemlich Sente. Dia. 4.1 darf Weiß nicht zulassen, er hat zu große Probleme mit der abgetrennten Gruppe. Wenn Weiß in Dia. 4.2 andersrum springt, ist 2 immer noch Sente – und er verbindet problemlos mit 4. Der unsägliche Zug in Dia. 4.3 ist der ein-



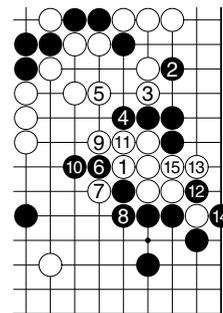
Dia. 4.1



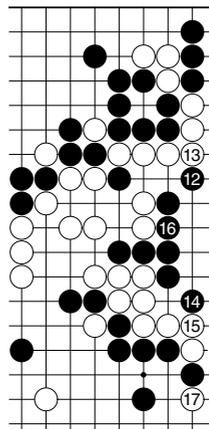
Dia. 4.2



Dia. 4.3

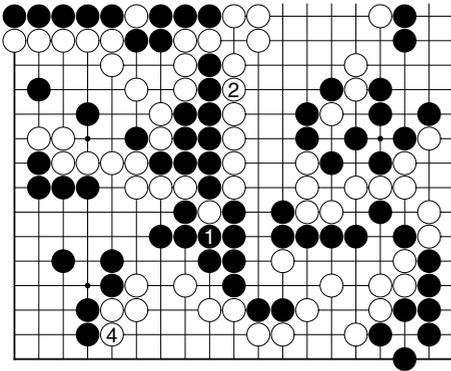


Dia. 4.4

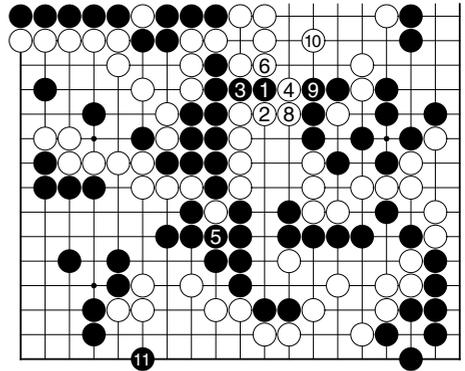


Dia. 4.5

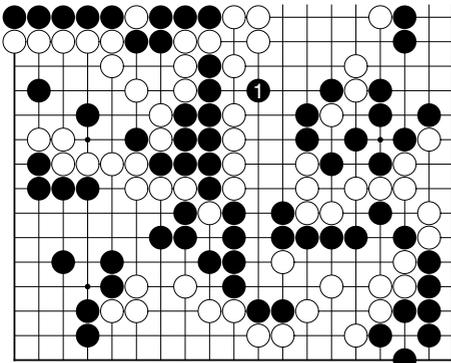
zige, dem ein unsichtbarer Stein auf A egal ist. So verbindet sich Weiß in Dia. 4.4 raus und Schwarz trennt sich schweren Herzens von seiner Gruppe. Er hätte wohl gemerkt mit Dia. 4.5 leben können, das hätte sich aber nicht ausgezahlt, weil Weiß sich die verlorenen Punkte mit 17 locker zurückholen kann (A bedroht die Gruppe drinnen) und Schwarz nebenbei etwas unter Druck setzt.



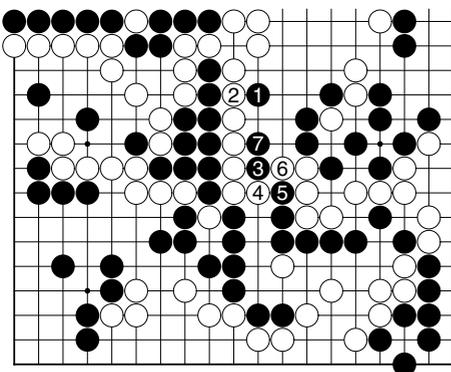
Dia. 5.1 (3 deckt)



Dia. 5.4 (7 deckt)



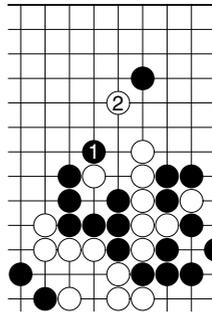
Dia. 5.2



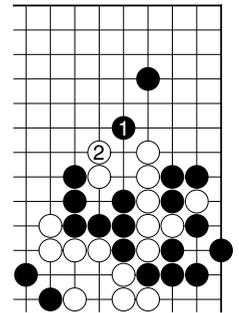
Dia. 5.3

Lösung 5: Wer erwartet, dass Schwarz in Dia. 5.1 in Gote zurückkommt, ist wohl in der falschen Kolumne. Nein, Schwarz ist es wurscht, dass zehn Steine in

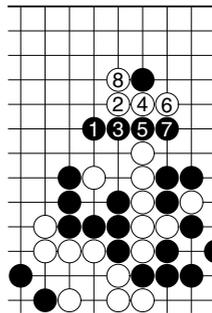
Atari stehen, und er bietet Weiß in Dia. 5.2 an, sie rauszuschlagen! Denn, wenn Weiß das wirklich tut, dann trennt 3 in Dia. 5.3 mehr Steine von Weiß ab. Durch den Peep auf 1 kann Weiß der Schnittgruppe nichts anhaben. Weiß versucht in Dia. 5.4 auszuweichen und Schwarz hat sich mit der verrückten Idee einen Zug erspielt und kommt daher zu 11.



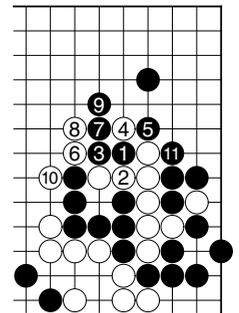
Dia. 6.1



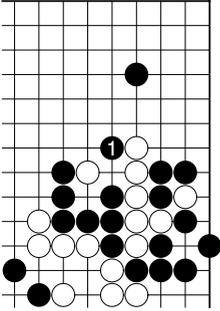
Dia. 6.2



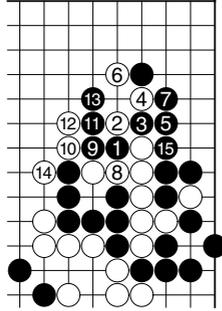
Dia. 6.3



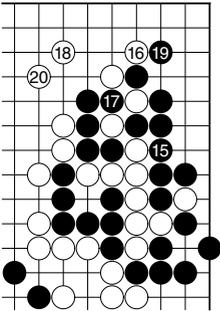
Dia. 6.4



Dia. 6.5



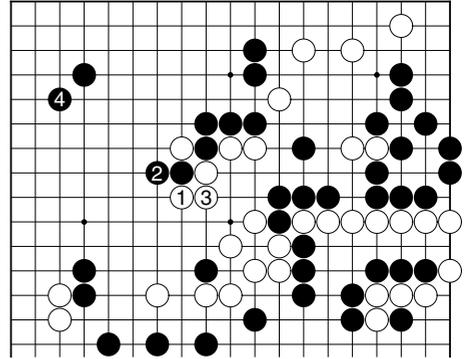
Dia. 6.6



Dia. 6.7

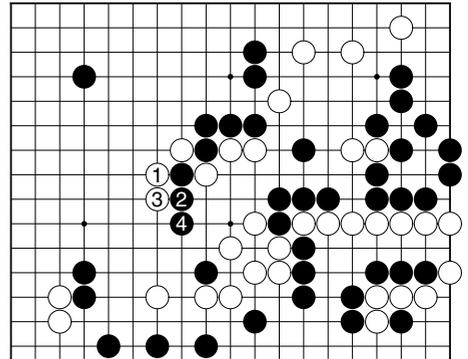
Lösung 6: Schwarz kann in dieser Stellung auf vielerlei Arten versagen: Mit dem Hane in Dia. 6.1 fliegt Weiß einfach davon, das Keima in Dia. 6.2 hat keine Antwort auf den Bambus und das andere Keima in Dia. 6.3 lässt ein offensichtliches Loch auf 2 – auf einen Tausch geht Weiß liebend gerne ein. Des Rätsels Lösung

ist der Anleger in Dia. 6.4. Weiß kann sich in Dia. 6.5 krümmen und sträuben, entkommt letztendlich jedoch nicht dem Schicksal, eine Freiheit zu wenig zu haben. In der Partie konnte Weiß nichts dagegen machen, er war aber so schlau, in Dia. 6.6 zuerst 4 und 6 einzuschieben. Damit ist eine Fortsetzung auf 16 in Dia. 6.7 entstanden, so dass die Partie nicht sofort verloren ist.

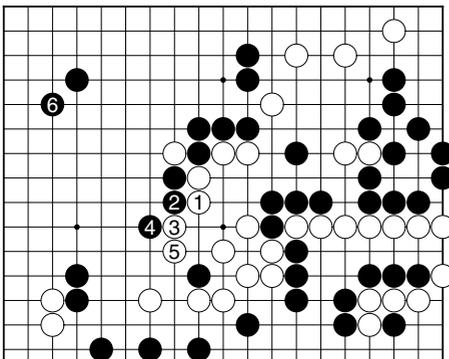


Dia. 7.2

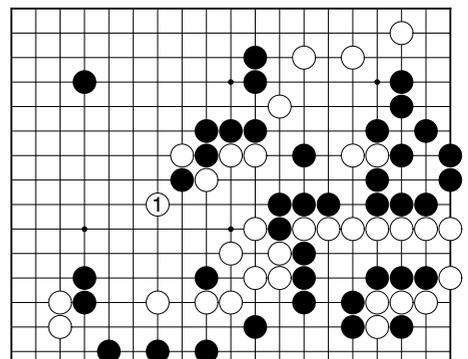
Lösung 7: Weiß muss im Zentrum weiterspielen, aber Dia. 7.1 ist einfach nur nachgiebig. Das Atari in Dia. 7.2 macht es nicht besser und mit dem anderen Atari in Dia. 7.3 wird alles noch viel schlimmer.



Dia. 7.3



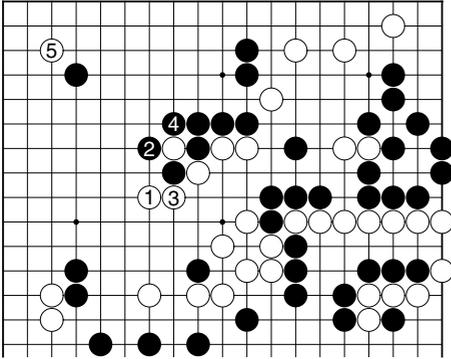
Dia. 7.1



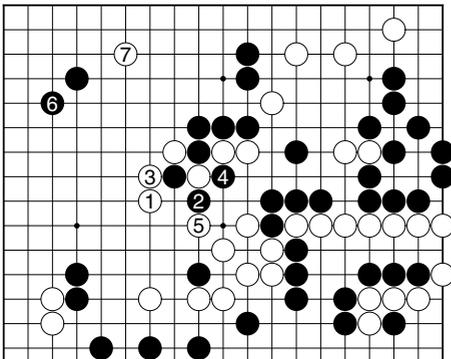
Dia. 7.4

Weiß hat hier von Anfang an den Zug in Dia. 7.4 vorbereitet. Ich weiß nicht, wie dieser Zug heißt, aber nennen wir ihn einfach ein *Nichtatari*. Wenn Schwarz dann in Dia. 7.5 den oberen Stein fängt, hat

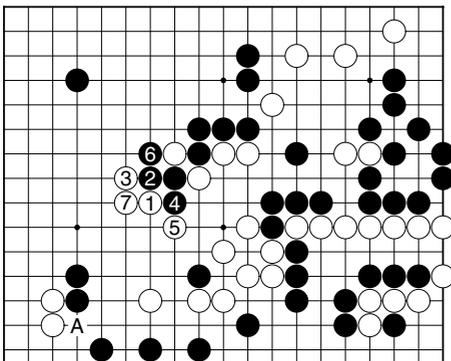
Weiß sein Ziel erreicht, was für seine Zentrumsgruppe zu tun, und kann sich ohne Sorgen in die Ecke hauen. Schwarz kann auch in Dia. 7.6 den rechten Stein fangen. Nachdem sich Weiß mit 5 deckt, hilft die Präsenz der Extrasteine immens für eine Invasion um 7 herum. Die Essenz an diesem Nichtatari liegt darin, dass Weiß in Dia. 7.7 jedweden Push bei 2 oder 4 (oder beiden) mit einem Hane auf den Kopf klatscht. So bleibt Weiß in der Form voran und seine Steine strahlen nach außen, so dass eines schönen Tages das Schnitt-Aji bei A relevant wird.



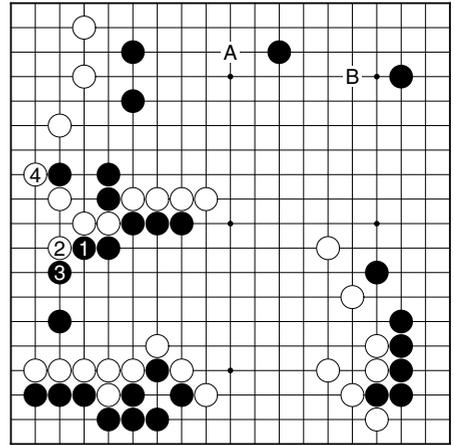
Dia. 7.5



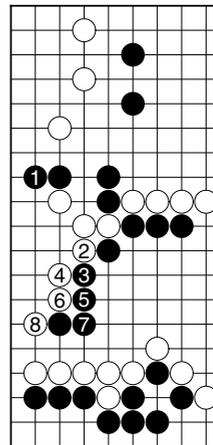
Dia. 7.6



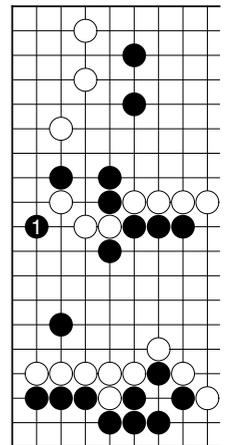
Dia. 7.7



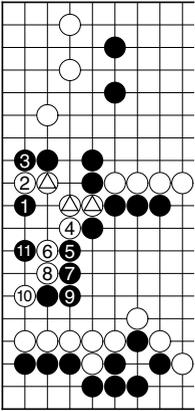
Dia. 8.1



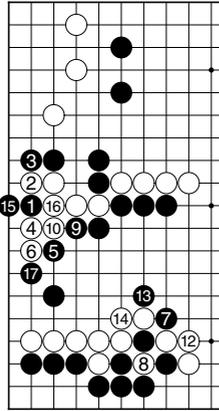
Dia. 8.2



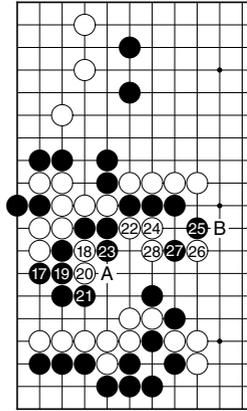
Dia. 8.3



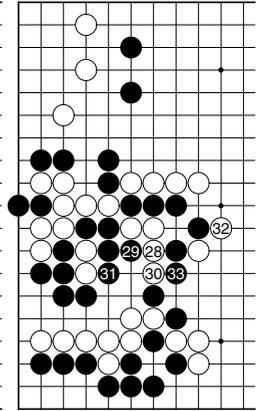
Dia. 8.4



Dia. 8.5



Dia. 8.6

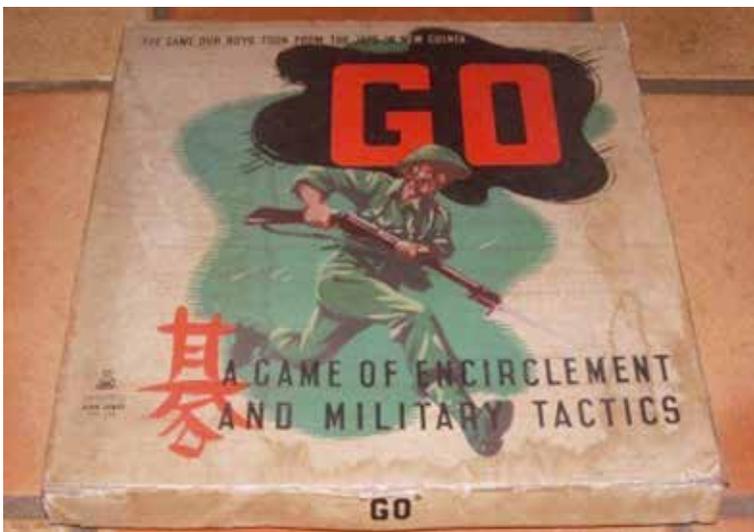


Dia. 8.7

Lösung 8: Wenn Weiß in Dia. 8.1 so einfach davon kommt, ist nicht nur die untere schwarze Gruppe ungesund – auf der anderen Bretthälfte kriegt Schwarz noch Kopfwehen. Intuitiv würde Schwarz in Dia. 8.2 runterstrecken. Weiß verbindet seine Schnittsteine nach Hause und die Probleme bleiben wie gehabt. Deswegen hat sich Schwarz Dia. 8.3 ausgedacht. Wenn Weiß nach 2 in Dia. 8.4 dieselbe Sequenz spielt, ist diesmal ein Tesuji bei

11 entstanden, das die Schnittsteine vernascht. In der Partie hat Weiß in Dias. 8.5 bis 8.7 eine andere Sequenz probiert: Bis 17 ist die weiße Gruppe eingeschlossen und Weiß versucht es mit 18ff an den Schnittpunkten. Mit der stärksten Sequenz bis 28 droht Weiß mit A und B an, jeweils drei schwarze Steine zu fangen. Schwarz packt mit 29 noch ein Tesuji aus, das beides gleichzeitig verhindert, und versiegelt so die Partie.

Das Fundstück 2



Deutschlandpokal 2020

Stand nach 2 von 13 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (37 Platzierte):

Pl. Name	E	ED	Summe
1 Lochbrunner, Matthias	2k	- 6	6
2 Janke, Maximilian	1k	- 4	4
Kraus, Tristan	2k	- 4	4
Zimdars, Joschka	1k	4 -	4
5 Mex, Gerhard	1d	2 0	2
6 Cinar, Emre	2d	2 -	2
Cinar, Kasim	1k	2 -	2
Kettenring, Thomas	3d	- 2	2
Kiehl, Andreas	1d	- 2	2
Kittlitz, Adrian	1k	- 2	2
Koller, Sebastian	2d	- 2	2
Li, Shizhao	2k	2 -	2
Napora, Dawid	1k	2 -	2
Peters, Torben	1k	2 -	2
Ulbrich, Georg	1d	2 -	2
Weiß, Christian	2k	2 -	2
Zels, Franz-Leonhard	1d	- 2	2

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (46 Platzierte):

Pl. Name	E	ED	Summe
1 Drewitz, Michael	3k	4 -	4
Groß, Sebastian	4k	- 4	4
Reinke, Hendrik	4k	- 4	4
4 Werner, Peter	8k	- 3	3
5 Ackermann, Martin	9k	2 -	2
Adorjani, Tibor	8k	2 -	2
Beerbom, Marc	7k	2 -	2
Bodamer, Michael	5k	2 -	2
Furtner, Thomas	8k	- 2	2
Gehrke, Lars	3k	2 -	2
Grotepass, Christoph	7k	2 -	2
Hartig, Silvia	8k	- 2	2
Hebsacker, Hannah	9k	- 2	2
Klupsch, Christina	5k	2 -	2
Riepl, Korbinian	9k	- 2	2
Traber, Thomas	9k	- 2	2
Vagedes, Jutta	9k	2 -	2

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (19 Platzierte):

Pl. Name	E	ED	Summe
1 Tokarski-Mazur, Jeremy	11k	- 6	6
2 Buschmann, Carmen	20k	4 -	4
Pereira, Ricardo	13k	4 -	4
Urmoneit, Regina	12k	- 4	4
5 Bitzer, Joachim	10k	- 2	2
Breitenbauch, Gudrun	10k	2 -	2
Wacker, Klaus	10k	2 -	2
8 Igel, Carsten	13k	1 -	1
Ramacher, Iris	17k	1 -	1
10 Beierle, Christof	14k	0 -	0
Coleman, Graham	11k	0 -	0
Hensel, Christiane	18k	0 -	0
Janke, Frithjof	10k	0 -	0
Kämper, Jana	17k	0 -	0
Kober, Peter	12k	- 0	0
Mörmann, Samuel	20k	0 -	0
Rölleke, Ioana	12k	0 -	0
Salmen, Peter	13k	0 -	0
Shen, Yiheng	13k	0 -	0

Pokalturniere 2020:

Januar	Essen
Februar	Erding
März	Hamburg, Erlangen
April	Hannover
Juni	Darmstadt
August	Jena**
September	Schwerin, Bochum
Oktober	Frankfurt, Stuttgart**
November	Kassel**, Berlin

Kürzel:

- nicht teilgenommen

keine Punkte, da nicht hoch-/runtergestuft

* Die kompletten Pokalisten für das Jahr 2020 sind aktuell unter www.dgob-neu.de/wettbewerb/deutschlandpokal/ zu finden.

** Es ist noch nicht sicher, dass das Turnier in diesem Monat stattfindet.

Georg Ulbrich

Kids- & Teenspokal: Endstand 2019

Wir gratulieren den Gewinnern des Vorjahres, Yuze Xing aus Heidelberg in der U12 und Arved Pittner aus Berlin in der U18!

Der Hebsacker-Verlag verschickt auch dieses Mal wieder die Sachpreise für den 1. bis 20. Platz. Es gibt eine Urkunde und ein praktisches Magnet-Go-Spiel für unterwegs für die ersten 20 Platzierten!

Die meisten Gewinner müssten inzwischen ihren Preis sogar schon erhalten haben. Wenn nicht: Haben wir überhaupt Eure aktuelle Adresse? Die Gewinner der Geldpreise (Platz 1 bis 3) wenden sich bitte direkt an den Schatzmeister des DGoB, Philipp Lindner (schatzmeister@dgo.de).

Wir möchten noch einmal dringend alle Turnierveranstalter für 2020 bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden, wenn diese teilnehmen möchten. Am besten gleich bei der Anmeldung eine

Liste zum Eintragen des Namens, Geburtsjahres und der Adresse auslegen und nach dem Turnier an uns mailen.

Die vollständigen Tabellen findet ihr aktuell unter www.dgob-neu.de/wettbewerb/jugendturniere/kijupokall/. Einfach auf der neuen Webseite des DGoB oben auf DGoB-Wettbewerbe klicken, dann auf Jugendturniere und dann auf Kids- und Teenspokal.

Falls ihr euch selbst für 2020 anmelden wollt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt – bitte schreibt uns!

Ihr erreicht uns unter: kiri@dgo.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	20	38
2 Zhang, Miles Zimo	9k	10	25
3 Zhang, Shukai Kirby	2d	13	23
4 Pittner, Arwen	13k	14	19
5 Kobayashi, Riku	5k	8	16
6 Sun, Ryan	9k	7	15
7 Marz, Leopold	19k	8	15
8 Chen, Luxian	12k	6	13
9 Bauer, Camilo	14k	8	13
10 Assmann, Bodo	18k	7	13

U18

Pl. Name	Grad	Turniere	Punkte
1 Pittner, Arved	4d	22	60
2 Donle, Isabel	1d	23	50
3 Li, Shizhao	2k	13	28
4 Tu, Jakob	2k	10	27
5 Marz, Ferdinand	6k	9	19
6 Hebsacker, Hannah	9k	11	17
7 Sun, Leou	13k	7	17
8 Cinar, Emre	2d	7	15
9 Rieger, Angelika	7k	8	14
10 Chen, Feiyang	3d	6	13



Fünf Freiheiten

Gedanken über Go und die Welt von Klaus Petri

Ich bin traurig. Ich schaue alte Bilder und Partien aus China an und das macht mich traurig. Irgendwie habe ich seit 1994 immer wieder versucht, dieses Spiel zu verstehen, und so viel von dem, was ich mir mühsam angeeignet habe, war falsch. Die Züge waren falsch, die Erklärungen und der Versuch, das Spiel zu verstehen, waren auch falsch. Ich bin traurig. Dies wird eine Folge der Nachträge und Erinnerungen.

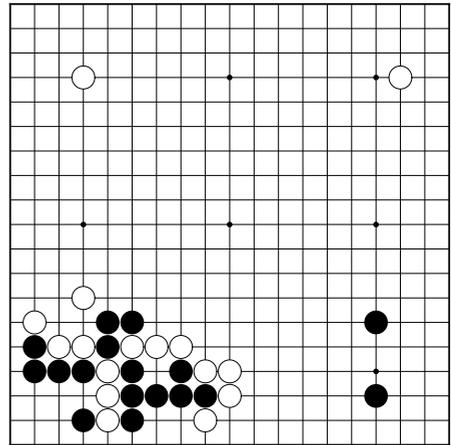
Ich denke, vermutlich geht es darum, den Anspruch aufzugeben, etwas verstanden haben zu müssen.¹

Ich erkenne die Trauer, wende mich aber einem anderen Gedanken zu. Betrachten wir Diagramm 1. Das Diagramm hätte ohne expliziten Bezug im Artikel in der letzten Go-Zeitung stehen sollen, um stumm dem Leser die Frage zu stellen, ob er etwas verstanden hat. Dass es dort vergessen wurde, erweist sich als Glücksfall: Jetzt kann ich es kommentieren. Betrachten wir das Muster und fragen uns: Wer steht besser? Wieviel? Ist es eher ausgeglichen oder steht eine Seite deutlich besser?

Wir befinden uns in Zug 33 der Partie Teuber – Welticke. Auf KGS schrieb ein 1k: „No way that was joseki. Looks way too good for black.“²

Und das ist lokal richtig: die schwarze Formation unten links ist sicher einige Punkte³ besser als die weiße. Aber dafür hat Schwarz auch einen Zug mehr aufgewendet als Weiß.

Go ist ein Bilanzspiel. Wir bilanzieren Punkte, Steine, Züge und Einflussphären. Jeder Gewinn muss in Relation zum Aufwand betrachtet werden und in der Eröff-



Dia. 1



nung sollte ein zusätzlicher Zug in einer Ecke eher 15 Punkte⁴ wert sein als 5.

Ein zweiter Nachtrag. In der letzten Folge schrieb ich: „Sowieso ist alles im deutschen Go gerade anders, als es nie war.“⁵ Was ich ausdrücken wollte war, dass

¹ B. Teubers Kommentar zum Thema der letzten Folge von 5 Freiheiten.

² Ich übersetze mal frei mit: „Das kann niemals Joseki sein. Sieht viel zu gut für Schwarz aus.“ Genaugenommen wurde das zwei Züge später geschrieben, in denen sich die schwarze Stellung allerdings keinesfalls verbessert hatte.

³ Ich schätze mal 10 oder 5 oder doch 7? Was weiß denn ich.

⁴ Auch das ist mir zunehmend unklar. Wenn das richtige Komi 7,5 wäre, dann müsste im ersten Zug passen 15 Punkte kosten. Dachte ich. Katago plädiert aber für 19. Das ergibt alles keinen Sinn.

⁵ Das wurde beim Korrekturlesen leider in „als es niemals war“ geändert.

ich noch nie das Gefühl hatte, es gäbe jenseits der Stochastik Regeln, denen sich die Welt mit Sicherheit beugen würden. Andere Menschen mögen eine starke Meinung haben, welchen Regeln die Realität folgen würde, aber ich zweifle daran. In Bezug auf die Welt ist es mir bereits gelungen, den oben genannten Anspruch aufzugeben.

Menschen mögen Geschichten und sie mögen Muster. Aus diesem Grund lieben sie Gedanken wie „A spielt immer besonders gut gegen B“ oder „C gewinnt gegen D immer das Fuseki, aber verliert die Kämpfe“. Mag sein, dass solche Narrationen das Leben verständlicher, ja erträglicher erscheinen lassen. Ich denke eher: „A hat gegen B vermutlich eine Gewinnwahrscheinlichkeit von ca. 42%. Diese ist in den letzten 5 Partien 3 mal eingetreten, was im Bereich der normalen Varianz liegt.“ Natürlich machen solche Überlegungen das Nachdenken über die Welt komplizierter. Deswegen wollen die Menschen auch Sprichwörter wie „Gleich und Gleich gesellt sich gerne“⁶, damit sie dann sagen können, genau das ist hier wieder eingetreten! Ich wusste es ja gleich. Es gibt keinen Grund zur Beunruhigung.⁷

Aber eine echte Bilanz sieht anders aus. Ich habe Gedanken wie „B wird nie eine deutsche Meisterschaft gewinnen“ immer abgelehnt und ersetze sie lieber durch „B hatte schon bei mehreren deutschen Meisterschaften gute Chancen zu gewinnen, diese sind bisher noch nicht eingetreten, können aber in Zukunft jederzeit eintreten.“ Klar, das macht mein Weltbild nicht einfacher, aber eventuell passender. „Play urgent moves before big moves.“⁸ Echt jetzt?

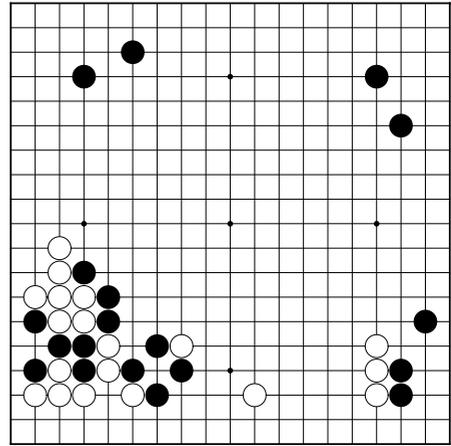
Es gilt den Anspruch aufzugeben, etwas verstanden haben zu müssen. Ich brauche ein zweites Diagramm. Wir sehen eine mögliche Variante aus meiner letzten Bundesligapartie, die leider nie auf den Bildschirm kam.⁹ Schwarz hat sich unten links konsequent geweigert, angeblich wichtige Punkte zu besetzen und lieber große Punkte genommen.

⁶ Oder meinerwegen halt „Gegensätze ziehen sich an“.

⁷ Und auch keinen Grund, mein Weltbild zu überdenken.

⁸ Das habe ich früher so gelernt im Sinne von „sichere erst deine Gruppen, bevor du die großen Züge machst.“

⁹ Weil ich eben doch nichts verstanden habe. Im entscheidenden Moment habe ich dann nicht den klaren aber eben nur mittelgroßen lokalen Nachteil gesucht, um global ebenso klar zu führen, sondern lieber unnötig überzogen.



Dia. 2

Aber wie kann das in einem Bilanzspiel falsch sein? Klar wird Weiß lokal mehr bekommen als Schwarz, aber global, ich sagte es schon, ist ein weiterer Zug in einer anderen Ecke auch Punkte wert.

Eventuell könnte man das doch verstehen? Aber halt! Es geht nicht darum, nichts verstehen zu wollen. Im Gegenteil! Wir müssen etwas verstehen wollen, sonst könnten wir ja auch gleich den Sprichwörtern folgen, das wäre bequemer. Aufzugeben ist nur der Anspruch, das Verstehen müsse bereits in der Vergangenheit geklappt haben oder in Zukunft klappen. Der Versuch ist beizubehalten.

Das bringt mich noch weiter zurück in die Vergangenheit, zurück zu Kageyama. In der Folge zu seinem Grundlagenbuch schrieb ich: „Kann es sein, dass er einfach nicht mehr aufschreiben durfte, als dass er im ersten Diagramm auch A gezogen hätte und froh war, dass sein Gegner den Zug nicht gespielt hat?“ Manchmal haben wir vielleicht etwas fast verstanden und trauen uns nicht, es zu verstehen. Ich kehre gedanklich zurück zu den Bildern aus China. Die Züge waren nicht die besten und die Erklärungen von damals waren letztendlich verwirrend. Aber der Versuch, das Spiel zu verstehen war echt, auch wenn ich niemals den Anspruch erheben würde, er sei geglückt. Auch die Traurigkeit ist echt, aber ich kann nicht sagen, ob sie mit dem Verständnis zusammenhängt. Am Ende geht es dann doch darum zu spielen, obwohl man nicht versteht. Eine mutige Entscheidung.

International

von Lars A. Gehrke

24. LG Pokal

Die ersten beiden Runden des 24. LG Pokals fanden am 27. und 29. Mai 2019 in Gyeonggi, Korea, statt. 31 Go-Spieler aus Korea (9), China (18), Japan (3) und Taiwan (1), sowie die koreanische Go-Spielerin Choi Jeong 9p sind angetreten.

In der ersten Runde besiegte die einzige weibliche Go-Spielerin den Vizemeister des 23. LG Pokals, Shi Yue 9p (时越) aus China. In der zweiten Runde verlor sie jedoch gegen den chinesischen Spieler Peng Liyao 7p (彭立尧) an, der in der ersten Runde gegen den Chinesen Tu Xiaoyu 5p (晓宇) verlor. Iyama Yuta 9p (井山裕太) gewann als einziger japanischer Spieler die erste Runde, bevor er in der zweiten Runde dem Chinesen Ke Jie 9p (柯洁) unterlag. Der Vorjahressieger Yang Dingxin 9p (杨鼎新) verlor in

der ersten Runde gegen den Koreaner Byun Sangil 9p (변상일).

Die dritte und vierte Runde fand am 28. und 30. Oktober 2019 statt. Im Halbfinale gewann schließlich Park Junghwan 9p (박정환) gegen Tao Xinran 8p (陶欣然) und Shin Jinseo 9p (신



Park Junghwan 9p (oben links) gewinnt den 2. Platz des 24. LG Pokals und ein Preisgeld in Höhe von umgerechnet ca. 78.000 Euro.



진서) gegen Ke Jie. Somit war das Finale des 24. LG Pokals im Februar 2020 eine alleinige Auseinandersetzung zwischen dem koreanischen Weltranglistenersten Shin Jinseo und seinem Konkurrenten, dem koreanischen Weltranglistenzweiten Park Junghwan. In einer faszinierend hart umkämpften ersten Finalpartie konnte sich Shin Jinseo zunächst den ersten Sieg sichern. Anschließend gewann er ebenfalls die zweite Partie und konnte somit den 24. LG Pokal für sich entscheiden.

Shin Jinseo 9p (ganz links) gewinnt den 24. LG Pokal und ein Preisgeld in Höhe von umgerechnet ca. 234.000 Euro.

Der LG Pokal ist mit dem Samsung Pokal eines der höchst dotierten und damit wichtigsten internationalen Go-Turniere und wurde 1996 ins Leben gerufen. Das Hauptturnier ist ein 32-Spieler-K.O.-System, wobei im Finale bis zu drei Partien gespielt werden. Die Hauptbedenkzeit sind drei Stunden mit einem Byoyomi von fünf einminütigen Perioden.

2. Go Seigen Pokal

Der Bericht über den 2. Go Seigen Pokal in der DGoZ 3/2019 endete mit den vier Halbfinalistinnen Rui Naiwei 9p (芮乃伟), Wang Chenxing 5p (王晨星), Choi Jeong 9p (최정) und Li He 5p (李赫). Bis auf die Koreanerin Choi Jeong kommen alle Spielerinnen aus China.

Die ersten drei Runden des 2. Go Seigen Pokals wurden vom 27. bis zum 29. April 2019 in Fuzhou, China, (der Geburtsstätte von Go Seigen) ausgetragen. Das Halbfinale folgte ein paar Monate später am 30. November 2019. Dort gewann Wang Chenxing gegen Rui Naiwei mit Weiß und 1,5 Punkten Vorsprung. In der zweiten Halbfinalpartie gewann Choi Jeong gegen Li He mit Weiß durch Aufgabe. Im Finale am 2. und 3. Dezember triumphierte schließlich Choi Jeong gegen Wang Chenxing im Best-of-Three, indem sie jeweils durch Aufgabe einmal mit Weiß und einmal mit Schwarz gewann. Damit gewann Choi Jeong zum ersten Mal den Go Seigen Pokal, den sie im Jahr 2018 in der ersten Ausgabe dieses jungen Turnieres noch im Finale an ihre koreanische Konkurrentin Kim Chaeyoung 5p (김채영) verlor.

8. CCTV Pokal

Der CCTV Neujahrs Go Pokal (chinesisch: CCTV 贺岁杯 围棋 赛) ist ein Wettbewerb, der vom CCTV, einem staatlichen Sender in China, organisiert wird. Das Turnier findet während des chinesischen Neujahrs in Peking, China, statt. Es ist ein sehr kleines Einladungsturnier mit nur jeweils einem Go-Spieler aus China, Japan und Korea. Es werden drei Runden gespielt: Der Verlierer der ersten Runde spielt gegen den noch übrigen Dritten und anschließend spielen die beiden Gewinner der ersten und zweiten Runde gegeneinander. Das Preisgeld für den ersten Platz liegt bei 800.000 Yuan (ca. 106.000 Euro), für den zweiten Platz bei 400.000

Yuan (ca. 53.000 Euro) und für den dritten Platz bei 200.000 Yuan (ca. 26.000 Euro). Gespielt wird mit einem Komi von 7,5 und einer Zeiteinstellung von 30 Sekunden pro Zug und 10 x 1 Minute Byoyomi.

Am 20. Januar 2020 gewann Park Junghwan 9p als koreanischer Vertreter gegen den Chinesen Ke Jie 9p mit Weiß und einem knappen Vorsprung von 1,5 Punkten. In der zweiten Runde am 21. Januar gewann anschließend Ke Jie gegen den Japaner Shibano Toramaru 9p (芝野虎丸) mit Weiß durch Aufgabe. In der dritten Finalpartie besiegte schließlich Park Junghwan wieder Ke Jie diesmal mit Schwarz durch Aufgabe und gewann damit den 8. CCTV Pokal.

Japan

von James Bückl

Kisei

Kono Rin 9p hatte sich die Herausforderung erkämpft. Als Vertreter aus der Riege der alten, großen Spieler vermag er aber Iyama Yuta wohl kaum Paroli zu bieten. So führt denn Iyama Yuta aus den drei bis Anfang Februar gespielten Partien mit einem deutlichen 3:0. Zum Redaktionsschluss fand gerade die vierte Partie statt, welche schon die Entscheidung für Iyama Yuta bringen könnte.

Tengen

Nach einem 2:2 zu Anfang Dezember konnte Iyama Yuta schon Mitte Dezember das entscheidende fünfte Spiel für sich entscheiden und seinen Titel gegen Kyo Kagen verteidigen. Was Iyama Yuta vorläufig den Besitz dreier großer Titel sichert.

Judan

Im Judan-Turnier wollte sich Iyama Yuta als Herausforderer qualifizieren, um sich gegebenenfalls einen vierten Titel zu sichern. Im Finale traf er aber tatsächlich erneut auf Shibano Toramaru. Und der hat nunmal den Tiger im Tank (oder aber eben im Namen: 虎=Tora=Tiger) und besiegt Iyama Yuta. Wiederum, und wird damit wohl zum Schrecken von Iyama Yuta. Shibano Toramaru fordert nun Murakawa Daisuke

heraus, mit den ersten beiden Spielen dieses Best-of-five bereits im März.

Gosei

Und es wird nicht leichter für Iyama Yuta. Dieser scheitert bereits bei seinem ersten Auftritt im Gosei-Turnier in der zweiten Runde an Cho U, so dass die Rückeroberung auch dieses Titels erst einmal in weite Ferne rückt. Und es wird vielleicht Zeit, sich von dem Gedanken zu verabschieden, dass noch einmal so bald jemand alle sieben großen Titel auf sich vereinen könnte.

Kisei der Frauen

Suzuki Ayumi 7p, die sich gegen Fujisawa Rina das Recht zur Herausforderung von Ueno Asami erkämpfte, gewann den Titelkampf im letzten Spiel am 10.02.2020 mit 2:1 und ist die neue Titelträgerin. Die vier großen Frauentitel teilen sich nun auf Fujisawa Rina (Female Meijin, Female Saikyo und Tachiaoi Cup), Ueno Asami (Female Honinbo) und eben auf Suzuki Azumi auf. Xie Yimin, die noch vor nicht so langer Zeit beinahe alle Titelkämpfe dominierte, vermag es derzeit nicht, sich durchzusetzen.



Iyama Yuta 9p musste zwar ein paar Titel abgeben, hat aber 2019 immer noch mit Abstand am meisten verdient



性別	女
棋士段位	七段
出身地	東京都
所属	日本棋院東京本部
タイトル数	3
タイトルの称号	女流棋聖
アシナルチーム	宇治棋士

Suzuki Ayumis Spielerprofil beim Nihon Ki-in

Das war 2019

Da ein neues Jahr angebrochen ist, einmal ein kurzer Überblick (zum Stand dieser Ausgabe, Preisgelder als ungefähre Angabe).

• Die sieben großen Titel (Männer)

1. Kisei (Preisgeld: 375.000 Euro): Iyama Yuta 9p (siebenfacher Titelträger in Folge)
2. Meijin (250.000 Euro): Shibano Toramaru 9p (erstmal in 2019, besiegte Cho U 9p)
3. Honinbo (230.000 Euro): Iyama Yuta 9p (achtfacher Titelträger in Folge)
4. Oza (110.000 Euro): Shibano Toramaru 9p (erstmal in 2019, besiegte Iyama Yuta 9p)
5. Tengen (108.000 Euro): Iyama Yuta 9p (fünffacher Titelträger in Folge)
6. Gosei (65.000 Euro): Hane Naoki 9p (2019, schlägt Kyo Kagen 8p)
7. Judan (58.000 Euro): Murakawa Daisuke 8p (2019, schlägt Iyama 9p)

• Schnell-Go-Turniere

1. Agon Kiriya Cup: Cho U 9p (zweiter:

Ichiriki Ryo 8p)

2. Ryusei Cup: Ichiriki Ryo 8p (zweiter: Ueno Asami 3p)

3. NHK Cup: Ichiriki Ryo 8p (zweiter: Iyama Yuta 9p)

• **Titel der Frauen**

1. Honinbo: Ueno Asami 3p (45.000 Euro)

2. Tachiaoi Cup: Fujisawa Rina 4p (58.000 Euro, dreifache Titelträgerin in Folge)

3. Meijin: Fujisawa Rina 4p (30.000 Euro, dreifache Titelträgerin in Folge)

4. Kisei: Ueno Asami 3p (40.000 Euro, zweifache Titelträgerin in Folge)

5. Saikyo Cup: Fujisawa Rina 4p (65.000 Euro)

• **meiste Gewinnpartien 2019**

1. Shibano Toramaru 9p: 52:18

2. Ichiriki Ryo 8p: 47:14

3. Ueno Asami 3p: 44:25

4. Mutsuura Yuta 7p: 38:20

5. Fujisawa Rina 4p: 38:28



Erstaunlich war noch die Siegquote der erst 10jährigen Nakamura Sumire (links) in ihrem ersten Jahr als Profi: 17:7 (70.8%).

Gerade ihr wollen wir natürlich ein erfolgreiches Jahr 2020 wünschen!

Korea

von Tobias Berben

Crown Haitai Cup

Song Jihoon 5p konnte sich im Finale dieses Turniers für junge Profis mit 2:0 gegen Lee Changseok 5p durchsetzen.

Baduk Liga 2019

Die koreanische Baduk Liga 2019 ist beendet. Gewonnen hat nach Hin- und Rückrunde unter neun Mannschaften das Team „Korea Price Information“.

Team	+	-	Pkte.
1 Korea Price Information	12	4	48
2 Kixx	9	7	45
3 Celltrion	8	8	41
4 Home & Shopping	8	8	40
5 Posco Chemical	8	8	35
6 Beautiful Hapcheon	7	9	41
7 Hwaseong City	7	9	39
8 Cyberoro	7	9	35
9 Jungkwangjang	6	10	36

Zum Siegreichen Team „Korea Price Information“ gehörten:

Shin Minjun 9p	15:4
Kang Dongyun 9p	13:4
Heo Yeongho 9p	10:7
Park Hamin 7p	11:8
An Jungki 5p	5:11
O Jangwuk 3p	0:1
Park Youngryong 4p	1:1
Min Sangyoun 5p	0:1

Erfolgsstatistik: Endstand 2019

Pl. Spieler	+	-	
1 Shin Jinseo 9p	74	19	80%
2 Choi Jung 9p	71	17	81%
3 Park Junghwan 9p	66	22	75%
4 Shin Minjun 9p	65	27	71%
5 Park Hamin 7p	49	22	69%
6 Lee Donghoon 9p	48	20	71%
7 Kim Jaeyoung 5p	45	27	62%
8 O Yujin 7p	44	23	66%
9 Kang Dongyun 9p	42	24	64%
10 Kim Jiseok 9p	40	32	56%

China

von Liu Yang

Corona-Virus

Die Situation in China ist noch völlig unklar. Alle Go-Turniere wurden abgesagt oder verschoben. Hoffentlich kann in der nächsten Ausgabe wieder etwas berichtet werden ...

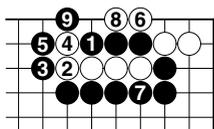
Problemecke

von Antonius Claasen

Der letzte Gewinner 2019 ist Alexander Wirth. Nun gilt: Neues Jahr, neue Chancen und neues Glück für alle!

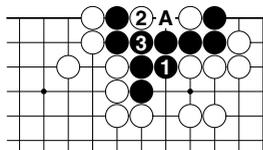
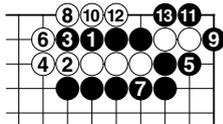
Es gab übrigens für Problem 6 viele Lösungsvorschläge, die alle mehr oder weniger auf die falsche Variante 2 und 3 zurückzuführen sind.

Lösungen 6/2019



Antwort 601-1: So geht es richtig ... Und Schwarz fängt die weiße Gruppe in einer sogenannten „Lose Ladder“.

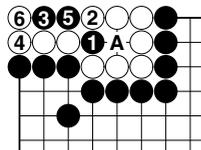
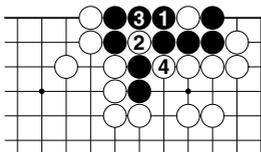
Antwort 601-2: So geht es leider nicht!



Antwort 602-1: Schwarz fängt an mit 1, nach 3 kann Weiß wegen Selbstmord nicht auf A spielen und Schwarz lebt.

Spielt Weiß nach Schwarz 1 auf A, kann Schwarz durch auf 2 zu spielen zwei weiße Steine schlagen und lebt dann auch.

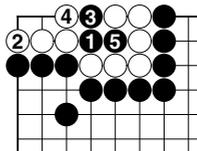
Antwort 602-2: Einfach einen Stein fangen mit Schwarz 1 funktioniert leider nicht, da Schwarz nach Weiß 4 keine zwei Augen hat.



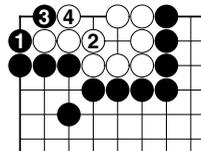
Antwort 603-1: Schwarz startet mit 1, wenn Weiß mit 2 verteidigt, dann ist der richtige Zug Schwarz 3.

Verteidigen mit 4 ist dann zwecklos, da Schwarz mit 5 ein doppeltes Snapback aufbaut.

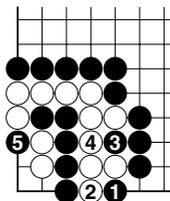
Nach Schwarz 7 ist Weiß verloren. Spielt Weiß auf A, fängt Schwarz mit einem Zug auf 1, spielt Weiß auf 3 fängt Schwarz mit 5.



Antwort 603-2: Auch so funktioniert es leider nicht für Weiß.

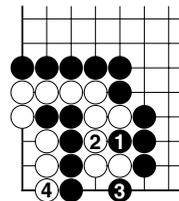


Antwort 603-3: Falscher Start. Startet Schwarz mit 1, lebt Weiß mit 2.



Antwort 604-1: Richtig ist der Start mit 1, verteidigen mit 2 ist erfolglos, da Schwarz mit 5 die weiße Gruppe fängt.

Antwort 604-2: Ein falscher Start ist 1 in Diagram 2, denn nach 4 kann Weiß fünf schwarze Steine fangen und lebt natürlich.

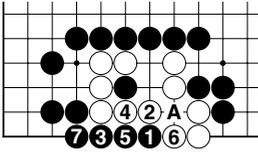


Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (19.04.2020) an:

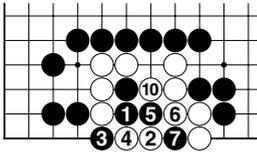
Antonius Claasen, Lönsweg 14, 21077 HH oder per Email als sgf-Datei(en) an: problemecke@dgo.de

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

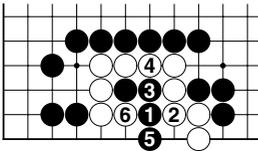


Antwort 605-1: Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und nach 7 hat Weiß nur ein Auge. Das Auge auf A ist ein falsches Auge.

Antwort 605-2: Ein falscher Start ist Schwarz 1 in Diagramm 2. Nach 10 bringt die Verbindung 11 auf Weiß 4 für Schwarz nichts da Weiß mit 12 dann sieben schwarze Steine fängt und lebt.

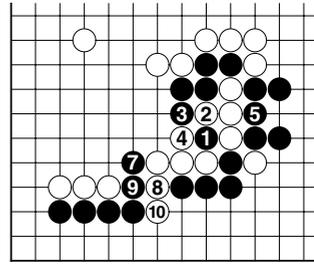
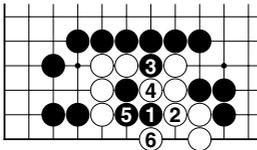


8 auf 4; 9 auf 2

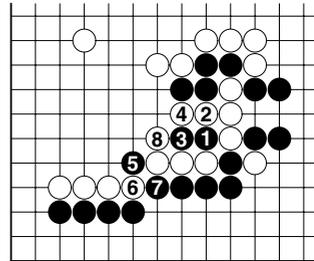


Antwort 605-3: Falsch, nach 6 lebt Weiß. Schwarz 5 und Weiß 6 sind Miai, in beiden Fälle lebt Weiß.

Antwort 605-4: Auch falsch, nach Weiß 6 lebt Weiß.



Antwort 606-2: Falsch, Schwarz bricht zwar durch in das weiße Gebiet, aber Weiß bricht auch ein in das schwarze Gebiet und die Steine um Schwarz 3 sind gefangen.

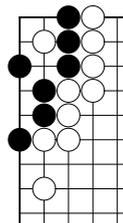
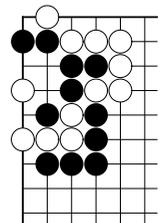


Antwort 606-3: Falsch, starten mit Schwarz 1 führt auch nicht zum Erfolg.

Probleme 1/2020

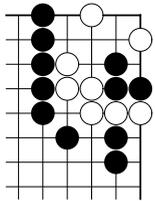
Auch dieses Mal startet Schwarz und findet die beste Lösung in allen Aufgaben.

Problem 1 (3 Punkte)

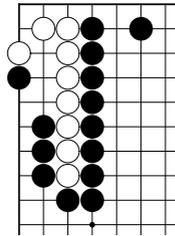


Problem 2 (4 Punkte)

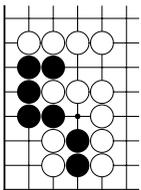
Antwort 606-1: Richtig, nach Schwarz 9 kann Weiß nicht auf Schwarz 5 decken, da Schwarz dann auf A spielt und neun weiße Steine fängt.



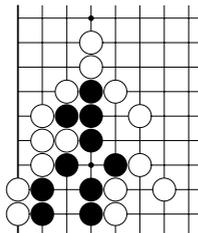
Problem 3 (4 Punkte)



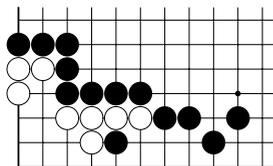
Problem 4 (5 Punkte)



Problem 5 (5 Punkte)



Problem 6 (6 Punkte)



Problem 7
(7 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Wirth, Alexander (1)	1k	6/19	20	585
Busch, Rainer	6k	6/19	20	540
Wacker, Klaus	8k	6/19	20	520
Hell, Otto (4)	3k	6/19	15	513
Millies, Oliver	3d	1/19	-3	504
Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/19	8	499
Schunda, Peter	12k	4/19	-3	460
Erichsen, Svante (2)	2d	6/19	26	443
Wolfgramm, Jens	4k	6/19	33	411
Herter, Rainer (3)	4k	5/19	26	327
Urmoneit, Regina (1)	13k	6/19	22	326
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	3/19	-3	322
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/18	-3	297
Gabe, Axel (1)	5k	6/19	20	295
Pauli, Robert (8)	1d	6/19	26	291
Schreiber, Burkhard (3)	3k	6/19	12	289
Koch, Kris (1)	4k	3/18	-3	288
Ewe, Thorwald (4)	8k	6/19	33	241
Reimpell, Monika (9)	2d	6/19	33	217
Reinicz, Thomas (1)	3k	6/19	20	215
Scheibe, Rene	9k	6/19	33	210
Hartmann, Christian	4k	5/19	-3	167
Schultze, Achim	5k	6/19	20	157
Gronau, Max	1d	1/19	20	138
Mertin, Stefan (2)	8k	6/19	20	117
Peters, Gerald	8k	4/19	-3	114
Kiechle, Hubert	8k	6/19	26	102
Hartmann, Kirsten (1)	1k	6/19	33	79
Brand, Klaus	10k	5/19	-3	60
Lorenzen, Klaus (3)	2k	6/19	20	50
Gawron, Christian (9)	2d	6/19	33	49
Xu, Mei (2)	3k	1/19	-3	29
Schröter, Georg	7k	4/19	-3	27
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	5/19	0	0



Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

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

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

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

Datum/Ort

Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

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

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

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

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

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

Deutscher Go-Bund e.V.

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

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

Bankverbindung: 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: jditmann@dgob.de

Schatzmeister: Philipp Lindner, siehe FS Bundesliga
Schriftführer: Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königs-winter, 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: datschutz@dgob.de

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

Deutscher Internet-Go-Pokal: Lars Gehrke, Ruth-Marx-Str. 8, 72072 Tübingen, Tel.: (0173) 2015374, Email: lars.a.gehrke@gmail.com

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

Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wöhl, 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, Lönstr. 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, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6746847, Fax: (04263) 6756846; Email: fs-werbematerial@dgob.de

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

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

DGoB-Landesverbände

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

Bayern: Kai Mcemken, 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: Timo Kreuzer, Haakestraße 16, 21075 Hamburg, Tel.: (040) 55892374 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 Elmenhorst, Email: lv-mv@dgob.de

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

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

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

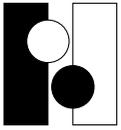
DGoZ & DGoB-Website

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

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*

März 2020

27.03. - 29.03.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde) / Meerbusch

28.03.: 5. Süddeutsches Schüler Go Turnier / Ulm

28.03.: SamschdigGo Ulm

28.03. - 29.03.: Open IshiGo Cup / Lausanne

April 2020

04.04. - 05.04.: Landesverbandsmeisterschaft BST / Lebusa

04.04. - 05.04.: European Pair Go Championship / Nis

04.04. - 05.04.: Go-Open Plzen 2020

10.04. - 13.04.: Frühjahrs-Go-Treffen Karlsruhe

11.04. - 13.04.: 48ème Tournoi de go de Paris

18.04. - 19.04.: China Cup / Berlin

25.04. - 26.04.: 60. Messturnier Hannover

25.04. - 26.04.: 49. Pražský turnaj v go

25.04. - 26.04.: Turniej MacMahonowy w Bydgoszczy

26.04.: Berliner Frühlingsturnier

Mai 2020

01.05. - 03.05.: Schwarzwälder Go Tage / Bernau

01.05. - 07.05.: 2020 World Amateur Women's Go Championship

3.05.: Apeldoorns Toernooi

09.05. - 10.05.: 12. Baduk Botschafter Cup Berlin

16.05. - 17.05.: 12ème tournoi international de Strasbourg

16.05.: Japantag / Düsseldorf

21.05. - 24.05.: Amsterdams Toernooi

23.05.: Turniej Handicapowy w Bydgoszczy

23.05.: 9. Trierer Tengen

28.05. - 04.06.: 41st World Amateur Go Championship / Wladiwostock

30.05. - 01.06.: 12. Kidocup Hamburg

Juni 2020

06.06. - 07.06.: Paderborner Ponnuki

11.06.: Darmstädter Go-Tage / Seminar

12.06.: Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft / Darmstadt

13.06. - 14.06.: Darmstädter Go-Tage/Turnier

13.06. - 14.06.: 7. Potsdamer Peep

20.06. - 21.06.: Kölner Turnier

20.06. - 21.06.: Deutsche Damen-Go-Meisterschaft / Köln

20.06. - 21.06.: 19. Rostocker Go-Turnier

20.06. - 21.06.: Kieler Go-Turnier

21.06. - 09.07.: Osaka Go Camp

27.06.: Berliner Sommerturnier

Juli 2020

06.07. - 19.07.: Letnia Szkoła Go 2020 / Glisno Wielkie

10.07. - 12.07.: 5th Japan Go Congress

11.07. - 12.07.: 46. Leipziger Bergmannsturnier

18.07. - 25.07.: 26. Go und Bergwandern in Ischgl

25.07. - 09.08.: 64th European Go Congress, Kamyanets-Podilskiy

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 (aktuell www.dgoeb-neu.de)