

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2020

95. Jahrgang



Inhalt

Go-Weiser (T. Berben).....	Titel
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen	2
Nachrichten	2–3
Das Fundstück	3
Turnierberichte	3–9
Ein Wochenendturnier in Internethausen	10–13
Buch: Schau Genau!.....	14
Online-Go in Corona-Zeiten	15–17
Mein Leben in der Go-Schule 3.....	18
Gratis-Training bei den Weltmeistern	19
Grundkurs Go 4/12.....	20–23
Probleme für Einsteiger.....	24–25
Kinderseite(n)	26–27
Yoon Young Sun kommentiert (49).....	28–35
Impressum	35
Der etwas andere Zug (34).....	36–43
Pokale	44–45
Go-Probleme	46–48
Mitgliedsantrag.....	49
DGoB-Organe.....	50
Anzeige: Hebsacker Verlag	51
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

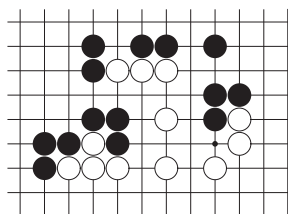
Leider überschattet die Corona-Krise aktuell das Go-Leben in Deutschland und Europa noch viel stärker, als es beim Verfassen des letzten Vorworts zu erahnen war. Mittlerweile finden seit Mitte März schon keine Spielabende und Live-Turniere mehr statt und es ist nicht wirklich absehbar, wann sich das wieder ändern wird. Auch die Amateur-WM sowie der Europäische Go-Kongress wurden für dieses Jahr schon abgesagt.

Aber Go-Spieler lassen sich ja nicht entmutigen und verzichten nicht einfach auf ihr Hobby – so wurden kurzerhand Go-Spielabende auf KGS oder OGS verlegt und es haben auch schon einige Online-Turniere stattgefunden. Über beides finden sich Berichte, Tipps und Anleitungen in diesem Heft. Und dem neuen DGoB-Discord-Kanal, der das Chatten in Schrift und sogar mit Sprache und Bild problemlos ermöglicht, sind bereits über 100 Go-Spieler beigetreten. Natürlich läuft auch die Go-Bundesliga, die ja ohnehin eine reine Online-Veranstaltung ist, weiter. Somit ist das Go-Leben nicht ganz zum Erliegen gekommen. Und selbstverständlich hoffen wir für den Sommer, dass das Go-Spielen an echten Holzbrettern und mit echten Glassteinen wieder breit wird stattfinden können, auch wenn wir über einem Go-Brett keinen Sicherheitsabstand von 1,5 Metern gewährleisten können – Turniere mit Hilfsmaterial wie auf dem Foto rechts erscheinen nicht wirklich umsetzbar ...

Aber das Wichtigste ist ohnehin: Bleibt Gesund!

Tobias Berben

Fangen und Retten 49 von Yilun Yang



und deren Spielabende aufgemacht werden können. Daneben gibt es seit einiger Zeit schon einen inoffiziellen Discord-Server „Deutsche Freunde des Go“. Eine eigene Discord-App für Windows, Linux, Mac oder das Mobiltelefon kann man sich unter *discord.com/download* herunterladen.

AlphaGo – The Movie

Hunderte Millionen von Menschen auf der ganzen Welt verfolgten 2016, wie Lee Sedol 9p gegen AlphaGo der Google-Tochterfirma Deepmind antrat. Unter der Regie von Greg Kohs und mit dem Sound des Oscar-Nominierten Hauschka (Volker Bertelmann) zeichnet der AlphaGo-Film eine Reise von den Hallen von Oxford über die Hinterhöfe von Bordeaux vorbei an den PC-Terminals von DeepMind in London bis hin zum siebentägigen Turnier in Seoul nach. Während sich das Drama entfaltet, tauchen große Fragen auf: Was kann künstliche Intelligenz über ein 3000 Jahre altes Spiel verraten? Was kann sie uns über die Menschheit lehren? Dieser Film steht jetzt kostenlos auf Youtube bereit und wurde seit Mitte März schon knapp 1,5 Millionen Mal angesehen: youtu.be/WXuK6gekU1Y

Deutscher Internet Go Pokal

Die Saison 2019/2020 des Deutschen Internet Go Pokals ist vorbei. Youngsam Kim 7d von der Jena International Go School konnte den Wanderpokal erfolgreich verteidigen. Er gewann im Finale gegen Thomas Maile 2d aus Stuttgart. Im Spiel um Platz 3 gewann Robert Jasiek 5d gegen Michael Palant 4d im Berliner Duell.

Insgesamt gab es dieses Mal eine Vorrunde im November 2019 und fünf Hauptrunden in den jeweils darauf folgenden Monaten. Gespielt wurde, anders als in der Bundesliga üblich, immer an einem Mittwochabend, wobei es große Flexibilität beim individuellen Verlegen der Spiele gab. Teilgenommen haben 34 Go-Spielerinnen und -Spieler aus ganz Deutschland, deutlich weniger als letztes Mal. Alle Informationen zum Deutschen Internet Go Pokal und die Ergebnisse der einzelnen Runden gibt es auch auf der Hauptseite des Deutschen Go Bundes unter www.dgob.de/wettbewerb/deutscher-internet-go-pokal.

Für Fragen oder Anmerkungen gibt es die Email-Adresse: fs-digop@dgob.de

Lars Gebrke

Das Fundstück: Social Distancing Go



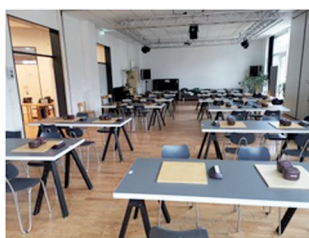
Hamburger Mausefalle und Deutsche Paar-Go-Meisterschaft

Dem Corona-Virus bzw. der allgemeinen Angst vor demselben trotzten am Wochenende 7. und 8. März insgesamt 71 Go-Spielerinnen und -Spieler, um an der 19. Hamburger Mausefalle teilzunehmen. An zwei Tagen und bei fünf Partien spielten sie um Sieg und Niederlage – und am Ende hatte Kim Shakhov 5d mit 4:1 die Nase vorn, gefolgt von Eljan Grigoriu 6d. Auf dem dritten Platz folgte Tobias Weinert 5d aus Bielefeld. Die beiden Erstplatzierten sind zur

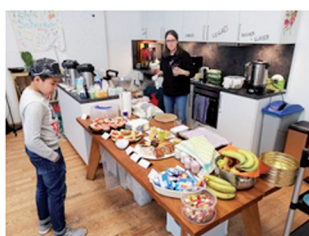
Zeit Schüler an der Jena International Go School (JIGS) und scheinen ihre Spielstärke dort stetig zu verbessern.

Im breiten Teilnehmerfeld konnte mit Marcus Müller 5k aus Hannover ein Spieler 5:0 spielen, weitere fünf Teilnehmer, Erik Weigert 1k (JIGS), Marco Henkel 7k (Chemnitz), Hannah Hebsacker 9k (Hamburg), Martin Dammrich 11k (Hamburg) und Justin Dzioba 16k (Hamburg), erreichten ein 4:1.

An der parallel in Hamburg ausgetragenen Deutschen Paar-Go-Meisterschaft 2020 nahmen insgesamt 8 Paare teil, die an zwei Tagen in fünf Runden



Impressionen von der 19. Hamburger Mausefalle am 7. und 8. März 2020 in den Räumen des „Schorsch“ in der Nähe des Hamburger Hauptbahnhofs



Deutsche Paar-Go-Meisterschaft 2020

Pl.	Namen	Level	1	2	3	4	5	Pt.	SOS	SOSOS
1	Manja Marz / Matias Pankoke	3d/5d	2+	5+	3+	4+	6+	5	138	689
2	Christina Klupsch / Christopher Kacwin	6k/5d	1-	6+	7+	3+	4-	3	139	686
3	Isabel Donle / Niels Schomberg	2d/3d	8+	7+	1-	2-	5+	3	137	689
	Karen Schomberg / Bernd Radmacher	3k/4d	7-	8+	5+	1-	2+	3	137	689
5	Lena Gauthier / Michael Palant	1k/4d	6+	1-	4-	8+	3-	2	139	685
6	Vanessa Thörner / Tim Cech	3k/2d	5-	2-	8+	7+	1-	2	137	689
7	Inga Bechler / Vincent Preiß	5k/2d	4+	3-	2-	6-	8-	1	137	686
8	Corina Assmann / Benjamin Teuber	10k/6d	3-	4-	6-	5-	7+	1	136	687



Die Siegerinnen und Sieger bei der Paar-DM (v.l.n.r.): Bernd Radmacher 4d, Karen Schomberg 3k, Manja Marz 3d, Isabel Donle 2d, Matias Pankoke 5d, Niels Schomberg 3d, Christopher Kacwin 5d, Christina Klupsch 6k

Oben Schomberg/Radmacher gegen Bechler/Preiß, unten Thörner/Cech gegen Gauthier/Palant

Schweizer System um den DM-Titel spielten. Die Zeitbeschränkung von 1 Stunde Bedenkzeit ohne (!) Byoyomi sorgte dabei für teilweise chaotische Spielverläufe, natürlich vor allem gegen Ende der Partien. Das favorisierte Paar Marz/Pankoke setzte sich am Ende dennoch scheinbar souverän mit 5:0 durch, sie gewannen aber am Samstag eine Partie mit nur zwei und eine Partie mit nur einem Punkt (siehe in dieser DGoZ weiter hinten). Auf dem zweiten Platz landete überraschend das Paar Klupsch/Kacwin vor den beiden nominell stärkeren Paaren Donle/Schomberg und Schomberg/Radmacher, die sich den dritten Platz teilen durften.

Tobias Berben

Turniernotizen

Berliner Winterturnier

Am 22. Februar spielten 29 Go-Spieler*innen vom 5d bis 25k beim Winterturnier im Jugendclub E-Lok mit, bis nach vier spannenden Runden die Sieger feststanden: Den ersten Platz belegte ungeschlagen Alexander Kurz 2d. Den zweiten Platz errang mit 3,5 Siegen Thomas Jahnke 25k. Auf Platz drei folgte Arved Pittner 5d. Sie teilten sich das Preisgeld von insgesamt 80 Euro. Hermann Jung 5k belegte Platz 4 und Jonas Karch 9k Platz 5.

Während des Turniers stellte Ko Tu ein elektronisches Go-Brett vor, auf dem sogar Turnierpartien gespielt wurden. Noch kommuniziert das Brett leider nur auf chinesisches, aber die nächste Version soll Englisch können. Wir sind gespannt!

Ganz lieben Dank an Alexander Eckert für die Auslosung, an Denis Wohnig für die Hilfe beim Turnier, an die HU für das Spielmaterial und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

2. Darmstädter Winterturnier

Keiji Kamegawa 6d aus Oberursel gewann ungeschlagen das am 22. und 23. Februar ausgetragene Darmstädter Winterturnier 2020 vor Valerii Krushelnytskyi 5d und Niels Schomberg 3d. Zusätzlich konnten Michael Konold 14k aus Wiesbaden und Ralf Schumann 17k aus Darmstadt vier Siege erreichen.

Landesmeisterschaft Mecklenburg-Vorpommern

Am 22. Februar fand die Landesmeisterschaft von Mecklenburg-Vorpommern zum vierten Mal in Elmenhorst bei Rostock statt. Insgesamt zehn Go-Spieler sind dieses Mal zusammengekommen. In drei spannenden Runden konnte sich Philipp Lindner vor Jörg Sonnenberger und Marcus Rölz durchsetzen und ist neuer Landesmeister. Auch abseits der K.O.-Gruppe fanden viele hart umkämpfte Partien statt. Besonders hervorzuheben ist die Teilnahme von Reinhard Thürmer, der sein erstes Turnier seit knapp 7 Jahren spielte und zeigen konnte, dass er seine alte Stärke noch besitzt.

Hamburger Schnell-Go-Turnier

Beim Hamburger Schnell-Go-Turnier am 22.02. versammelten sich 21 Go-Spielerinnen und -Spieler, um in fünf schnellen Runden (30 Minuten, sudden death) ein nettes Ein-Tages-Turnier mit Vorgabe zu absolvieren. Am Ende siegte Hannah Hebsacker 9k mit 5:0 vor Tobias Berben 3d mit 4:1. Den dritten Platz teilten sich alle, die 3:2 gespielt haben. Besonders erwähnenswert ist noch das mittägliche koreanische Buffet, das von den meisten Teilnehmern gemeinsam besucht und genossen wurde.

Go-Blitz-Meisterschaft LV-BST

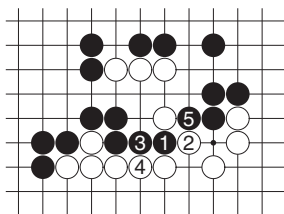
Die diesjährige Blitz-Go-Meisterschaft wurde am 14.03. aus organisatorischen Gründen spontan im Internet auf KGS gespielt. Gruppe A mit 6 Spielern trug 20 Runden aus, Gruppe B mit 4 Spielern kämpften 18 Runden lang.

Gruppe A gewann Lena Gauthier 1k (Jena) mit 18 Punkten vor Martin Thaumiller 2k mit 14 Punkten und Klaus Konty 1k (Dresden) mit 12 Punkten.

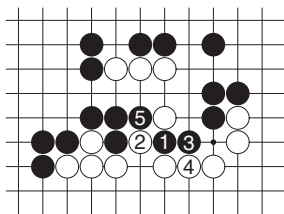
Gruppe B entschied Marco Henkel 6k mit 15 Punkten vor Robert Lukin 7k mit 12.5 Punkten und Markus Kraus 7k mit 7.5 Punkten.

Auflösung zu Fangen und Retten

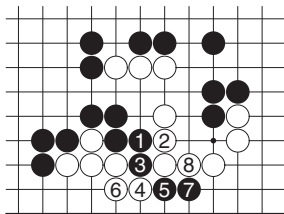
1 im ersten Dia. ist ein sehr aggressiver Zug. Wenn Weiß daraufhin versucht, mit 2 zu verbinden, dann



ist 3 Sente gegen den Rand und Schwarz kann mit 5 Steine abtrennen.



Wenn Weiß nach 1 auf der anderen Seite mit 2 im zweiten Dia. Atari gibt, ist 3 wiederum Vorhand gegen den Rand und 5 trennt genauso wie im ersten Dia.



Dagegen ist 1 im dritten Dia. ein klarer Fehler, weil Weiß seine Steine anbinden kann und am Rand danach für Weiß gar nichts droht.

Jugend-Go-Europameisterschaft in Stubicke Toplice

Mein (vorerst) letztes Turnier dieser Art ...

Es war eines der letzten Go-Turniere auf Holzbrettern in Europa, bevor das SARS-CoV-2-Virus das gesellschaftliche Leben in Europa lahmgelegt hat. Und es war anders als andere Turniere: Es fand mit spezieller Genehmigung der kroatischen Gesundheitsbehörden unter Auflagen statt, die dazu führten, dass vor Betreten der Spiel- und Essensräume die Hände desinfiziert wurden und natürlich auch niemandem die Hand gegeben werden durfte. Zwei Italiener durften videoüberwacht online mitspielen, da zu der Zeit in Italien eine Ausreiseperrre herrschte. Andere verzichteten freiwillig auf die Reise, und Deutschland war letztlich mit neun Spielern vertreten, unter anderem Turnierneuling Malou Kleinle aus Jena. Insgesamt 162 Spieler stellten in Anbetracht der Umstände ein beachtliches Teilnehmerfeld dar.

Es war ein toller Spielort. Stubicke Toplice ist ein Kurort auf der „hinteren Seite des Zagreber

Hausbergs“, das gastgebende Hotel lag weit genug weg von der Straße, hatte ein für EYGC-Teilnehmer frei zugängliches Schwimmbad, einen kleinen Fußballplatz und war fußläufig von einem picknicktauglichen bewaldeten Hügel entfernt. Und das Hotelessen, landestypische, proteinreiche Balkanküche, war für alle Teilnehmer kostenlos.

Die hervorragend organisierte Veranstaltung begann mit der Eröffnungsfeier, bei der erstmals Deutschland als Jugend-Mannschaftseuropameister gekürt wurde. Gratulation nochmals an dieser Stelle an das Team um Tobias, Arved, Feiyang, Kirby, Yuze, Qixuan und Weiyyi.

Leider lief es dann bei der EM für unsere aussichtsreichsten Kandidaten nicht sehr erfolgreich. Der mitfavorisierte Yuze wurde Sechster und Arved erreichte bei seiner ersten U20-Teilnahme den siebten Platz. Die Sieger kamen aus drei anderen Ländern: Vsevolod Ovsienko (2d, U12) aus der Ukraine, Linh Vu Tu (4d, U16) aus Frankreich



und Anton Chernykh (6d, U20) aus Russland. Glückwünsche an die Sieger!

Auch die Rückreise erforderte Improvisations-talent. Flüge waren gestrichen und Grenzen geschlossen, was dazu führte, dass eine Ukrainerin ihre letzte Partie bereits in der Mittagspause spielen musste, die Pittners aus Berlin nicht mehr über die Tschechische Republik heim fahren durften und die polnischen Teilnehmer sich direkt nach ihrer Rückkehr in Quarantäne begeben mussten. Zum Glück blieb uns das starke Erdbeben mit Epizentrum im oben bereits erwähnten Zagreber Hausberg eine Woche später erspart. Ein sicherlich denkwürdiges Turnier, auch weil es wohl für einige Zeit das letzte seiner Art war.

Weitere Ergebnisse und den Link zu einem tollen Film über diese Jugend-EM gibt es unter [eygc2020.hgos.hr](#)

Michael Marz

Mein erstes Turnier dieser Art ...

Die European Youth Go Championship war für mich das allererste europaweite Go-Turnier. Bereits Tage im Vorhinein hatte mich die Aufregung gepackt und einfach nicht mehr losgelassen. Was

für Leute würden wohl dort sein? Wie stark würden meine Gegner sein? Und das Schlimmste dabei: egal, was man tat – die Zeit wollte einfach nicht schneller vergehen! Natürlich habe ich meine neuen Möglichkeiten, welche ich seit einigen Wochen an der JIGS genießen konnte, sofort genutzt, um mich dennoch ausgiebig auf die Spiele vorzubereiten.

Als dann endlich die Wartezeit vorüber und eine achtstündige Autofahrt überstanden war, haben wir (d. h. Familie Marz und ich) abends gleich noch einen Blick auf die Anmelde-liste erhaschen können, welche zumindest auf mich sehr eindrucksvoll wirkte. Mit ein paar unruhigen Gedanken ging es dann auch bald ins Bett; natürlich ganz gespannt darauf, was die nächsten Tage so bringen würden.

Als wir uns am nächsten Morgen auf den Weg zum Turnier machten, wurde mir sofort klar, wie anders dieses Turnier im Vergleich zu meinen anderen Erfahrungen bisher sein würde. Ich war unglaublich angespannt. Natürlich wollte ich unter allen Umständen mein Bestes geben und doch kam eine große Unsicherheit in mir auf. Jetzt ging es wirklich um etwas. Wenn ich mein Ziel, 1d zu erreichen, schaffen wollen würde, dann wäre dort genau der Zeitpunkt, um damit

anzufangen. Für das Turnier hatte ich mir also das Ziel gesetzt, einen 1d zu schlagen.

Die erste Runde hatte noch etwa eine Stunde auf sich warten lassen, bevor es dann richtig losging. Ich habe noch versucht, mich irgendwie zu beruhigen; jedoch ohne so richtigen Erfolg. Die erste richtige Möglichkeit aufzuatmen kam dann mit meinen zwei Siegen an diesem Tag. Ich hatte bis dahin gar nicht wirklich die Möglichkeit, irgendwelche anderen Eindrücke an mich heranzulassen. Mein Tag





war einfach vollständig mit Go ausgefüllt: von Spielen zu Reviews und abends noch ein paar Tsume-Go. Ich muss sogar sagen, ich hatte bei all dem Trubel ganz vergessen, Mittag zu mir zu nehmen. Dennoch habe ich es kein Stück bereut. Ein erfolgreicher Tag, der für die kommenden Tage viel versprochen hat.

Nicht ganz so vielversprechend sahen hingegen die Ergebnisse des zweiten Tages aus. Endlich hatte ich die Möglichkeit, gegen einen 1d zu spielen und mein Turnier-Ziel zu erfüllen. Ich war (erneut) unglaublich aufgeregt – wenn ich mir das im Nachhinein so überlege, fällt mir auf, dass ich diese Aufregung einfach komplett unterschätzt habe. Das viele Training und Auf-etwas-hinarbeiten trägt alles wenig Früchte, wenn die Psyche nicht mitmacht. Und das war wohl auch das Motto des zweiten Tages für mich. In beiden Spielen befand ich mich zunächst in sehr guten Positionen. Ich durfte also mal etwas von der „Macht der Psyche“ erfahren – nicht nur aufgrund meiner Vorfreude noch während des Spiels, dass ich mein Ziel erreichen würde, auch Zeitdruck hat wohl seinen Verdienst dazu beigetragen. Und dementsprechend war ich nach diesen Spielen auch unglaublich demotiviert.

Diese Demotivation hat sich auch auf meine Verfassung am nächsten Tag noch ausgeübt. Auch das erste Spiel des dritten Tages habe ich verloren, doch dieses Mal habe ich einfach durch und durch schlecht gespielt. Ich denke, ich hatte einiges an Glück, immer moralische Unterstützung bei mir zu haben. Nach diesen doch enttäuschenden Spielen gab es für mich somit erst einmal ein Eis! Ich habe mir einen Ruck gegeben, um wenigstens das letzte Spiel noch ordentlich zu spielen. Insgesamt habe ich also mit 3:3 ein doch ganz akzeptables Ergebnis abgeliefert. Nach einer wieder einmal etwas anstrengenden Rückfahrt noch am selbigen Abend war ich dann auch ganz glücklich, wieder zurück zu sein. Ich fand es wirklich unglaublich, was für eine geniale Atmosphäre während des ganzen Turniers geherrscht hat. Umso spannender war es für mich, einmal in die europäische Go-Welt hineinzuschnuppern und herauszufinden, was das denn für Leute sind, von denen des öfteren die Rede ist. Auch für die nächsten Male habe ich genügend gelernt, besonders, die Psyche nicht zu unterschätzen. Doch genauso wie im Go habe ich da, denke ich, noch einen weiten Weg vor mir ...

Erik Weigert

Ein Wochenendturnier in Internethäusern – Tips und Tricks für Organisatoren

von Marc Oliver Rieger

Als die Corona-Krise fast alle Turniere in Deutschland strich, war eines klar: Es muss Ersatz her! Was Fußballspielern naturgemäß schwerfällt, sollte doch für uns Go-Spieler möglich sein: Ein schönes Wochenendturnier im Internet!

Was braucht es dafür? Nun, neben den Partien (für die es ja KGS gibt) ist ja die Kommunikation wichtig. Gemeinsam Spaß haben, das ist für viele der eigentliche Grund, zu einem Wochenendturnier zu fahren. Das ist im Internet natürlich schwierig abzubilden, aber wir haben zumindest unser möglichstes versucht, als wir für den 28./29. März ein Frühlingsturnier unter dem Motto „Mit Go für gute Laune in schwierigen Zeiten!“ ankündigten. Der Modus sollte so ähnlich wie möglich zu einem echten Turnier sein, also fünf

Runden (drei am Samstag, zwei am Sonntag) zu je einer Stunde Bedenkzeit plus Byoyomi. Wir schrieben das Turnier auch nur auf deutsch und in Deutschland aus, da wir ein gemütliches Wochenendturnier wollten und keinen EGC. So etwas international zu machen hätte aber natürlich auch seinen Reiz! Beim Planen stellten wir fest: Ein Vorteil beim Internet-Turnier ist, dass man mehr Flexibilität bei den Zeiten hat, denn Hin- und Rückfahrten entfallen ja. Am Sonntag konnten wir also z. B. alle ausschlafen lassen und erst spät beginnen.

Ankündigung und Voranmeldung

Das Turnier wurde auf der DGoB-Seite, im Forum und auf KGS angekündigt. Die Turnierhomepage





habe ich auf der DGoB-Seite eingerichtet (wo ich eh Zugriff habe). Tobias hat mir später den Tipp gegeben, dass man da auch die Turnieranmeldung realisieren kann. Ich hatte das extern mit Google Forms gemacht. Das ist ziemlich simpel. Der Zwischenstand der Anmeldungen wurde dann ab und an auf die Turnierseite kopiert, so dass jeder sehen konnte, wer denn so kommt. Am Ende zieht man sich die Tabelle als CSV-Datei herunter, bearbeitet sie in Excel und exportiert das ganze so, dass man es in MacMahon laden kann. Abtippen war gestern. Wenn man nicht so technik-affin ist, ist Abtippen aber natürlich auch immer noch eine Möglichkeit. Ich fragte auch gleich nach Skype/WhatsApp-Accounts, damit die Spieler während des Turniers miteinander chatten und quatschen konnten.

Wichtig: Anmeldeschluss am Abend vorher, denn sonst wird es leicht stressig!

Das Team

Das Orga-Team bestand im Kern aus mir, Angelika und Rainer. Gudrun und Vanessa halfen ebenfalls mit. Alle hatten sich gemeldet, als ich im Forum nach Helfern fragte. Es stellte sich heraus, dass es aber eigentlich nur zwei Leute braucht: Einer, der alles koordiniert, und einer, der repariert, d. h., der Spielern einen Gegner gibt, wenn deren Gegner nicht kommt oder wenn sie vergessen wurden zu lösen etc. Der „Reparierer“ sollte nicht selbst mitspielen, der Koordinator kann ab Runde 2 mitspielen. Da läuft das dann ziemlich von alleine. Ganz am Anfang, wenn alle Fragen und Probleme auf einmal kommen, sind mehrere Helfer gut.

Die Anmeldung

Am Morgen des Turniers hatte ich die Teilnehmerliste auf collabedit kopiert. Das ist eine



Webseite, wo mehrere Leute gleichzeitig (alle, die den Link haben) eine Textdatei bearbeiten können. Die Teilnehmer mussten nun jeweils ein X vor ihren Namen setzen. Im Chat musste ich dann nur nach denen forschen, die kein X hingeschrieben hatten. Das war einfacher als nach 70 Leuten zu fragen ... Collabedit war allerdings teilweise überlastet, daher sollte man alle Teilnehmer bitten, die Seite wieder zu schließen, nachdem sie ihr X eingetragen haben.

Die erste Runde

Danach habe ich die Paarungen mit MacMahon gemacht, exportiert und auf die Turnierseite und auf collabedit kopiert. Die Farben wurden der Einfachheit halber von KGS gelöst. Der Erstgenannte machte die Partie auf.

Irgendwas geht immer schief, und da braucht's den Reparierer und gutwillige Joker, um doch noch

für alle eine Paarung zu generieren. Einmal wurden wir auch kreativ und überzeugten einen zufällig auf KGS spielenden Bekannten davon, als Joker zu fungieren.

Ergebnisse trägt der Sieger auf collabedit ein. Von da musste ich das dann nur in MacMahon übernehmen.

Ein wichtiger Schritt: Die fertig eingegebenen Ergebnisse sollte man zur Kontrolle nochmal auf colabedit hochladen und alle bitten, das korrekturlesen. Es kam schon mal vor, dass sich da jemand beim Ergebnisse-Eintragen vertippt hat, und das ist dann blöd, wenn das in die nächste Paarung einfließt.

Kommunikation

Was besonders gut lief: Während des ganzen Turniers haben viele Teilnehmer auf Discord im DGoB-Kanal (discord.com/invite/zQJ6b3v) gepocht. Da

war viel Stimmung. Auch auf KGS (wir spielten in der deutschen Ecke) wurde viel gechattet. Da sorgten vor allem Rainer und Gudrun für gute Unterhaltung. Zwischen den Partien habe ich auch mal mit meinem Gegner per Skype die Partie besprochen, es war also schon etwas ganz anderes als ein normaler Tag mit Go-Partien auf KGS, auch wenn es natürlich eher die Extrovertierten waren, die auf ihre Kosten kamen.

Extras

Kuchen gab es keinen. Dafür Videos! Ich hatte ein Begrüßungsvideo gemacht und auf Youtube hochgeladen. Das machte die ganze Sache etwas persönlicher. Und am Ende gab es dort auch eines von der Siegerehrung (<https://bit.ly/2zqyUxq>). Das bedeutete natürlich, dass alle zwei Stunden warten mussten, bis das Video fertig war, vorher wurden die Ergebnisse nicht verraten ... Wenn ich schlauer gewesen wäre, hätte ich das Video vorher gemacht und nur die Namen noch eingefügt. Wer's nicht so mit Videos hat, der kann aber auch eine Begrüßungsrede aufzeichnen und einfach per Email an alle Teilnehmer verschicken. Das hat z. B. Gudrun beim

Hamburger (Online-)Turnier eine paar Wochen später so gemacht.

Während des Turniers hat Yvonne einige Partien live gestreamt und hatte ziemlich viele Zuschauer. Das war sehr unterhaltsam. Schade, dass ich meistens selbst beim Spielen war und kaum zuschauen konnte.

Ich hatte außerdem alle Spieler gebeten, mir Fotos zu schicken, die sie während des Turniers aufnehmen. Eine Auswahl davon illustriert diesen Artikel!

War's das wert?

Ja! Der Aufwand war überschaubar: keine Bretter, Uhren, Verpflegung oder Übernachtungen sind zu organisieren. Viel weniger Arbeit also als bei einem „echten“ Turnier. (Am meisten Zeit hat das Video gekostet.) Der Spaß war aber groß – und ich denke, sowas kann man in Zukunft immer mal wieder machen, auch ohne Coronavirus, denn es ermöglicht auch Leuten die Teilnahme, die sonst nicht zu einem Turnier reisen können. Und man trifft auch mit Spielern aus dem anderen Ende der Republik (und sogar dem Ausland) zusammen, die man sonst bei Turnieren in der Region nicht trifft. Tja, dann viel Spaß beim Planen für's nächste Turnier!

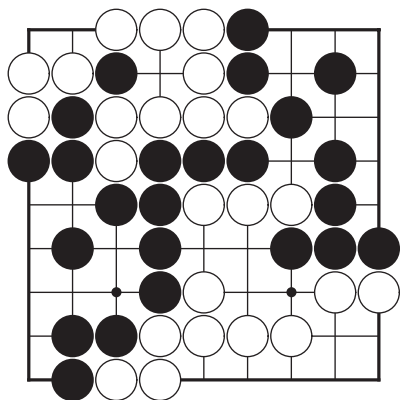


Buchankündigung

Das neu im Verlag Brett & Stein erschienene Buch „Schau genau!“ ist ein unterhaltsames und einfallsreiches Buch, dass sich ausnahmsweise mal nicht an die Profis unter den Go-Spielerinnen und -Spielern richtet, sondern Anfänger einfängt – gleich welchen Alters, mit garantiertem Lerneffekt! Die einzelnen Kapitel, mit beliebten Redewendungen eingeleitet, zeigen spannende Go-Stellungen auf 9×9-Brettern mit jeweils zwei Schwachstellen, die es zu finden gilt. Die Begleittexte, in einfacher Sprache verfasst, sind sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene geeignet, um sich der komplexen Welt des Go-Spielens anzunähern und in sie abzutauchen. Der Leser bzw. die Leserin lernt Go-Formen kritisch zu prüfen und findet geeignete Methoden, um Schwachstellen für sich auszuspielen. Die didaktisch aufeinander aufbauenden Go-Probleme in „Schau genau!“ zeigen auf vielfältige Weise kreative Lösungswege mit garantiertem Aha!-Effekt. Unten seht ihr ein schönes Beispiel, bei dem Schwarz am Zug ist: Wer wird mit einer Maus spielen, wenn er doch mehrere fangen kann?

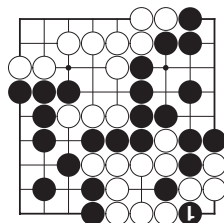
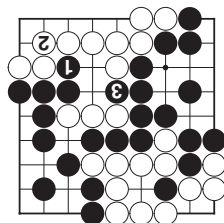
Also, Bewertung: 1A. Hervorragendes Buch!

Andrea Siebold



Lösung 1: Schwarz 1 fängt hier gleich zwei Mäuse mit einer doppelten Mausefalle.

Lösung 2: Dies ist keine Mausefalle, aber ein schönes Manöver, um drei Steine mit 1 und 3 abzuscheiden.



Online-Go in Corona-Zeiten

von Wilhelm Bühler

Go-Abend in der Corona-Zeit

Dieser Artikel beschreibt einen Go-Club vor und während der COVID-19-Pandemie (bis zum Redaktionsschluss am 19. April 2020). In einer späteren DGoZ wird es dann um die Rückkehr an die Go-Bretter aus Holz gehen.

Anfang Februar 2020 kamen die ersten schlechten Nachrichten aus China beim Badischen Go-Verein (BadenGo) in Karlsruhe an. Durch die Einschränkungen im fernen China war auch die Arbeit des chinesischen Weiqi-Verbandes eingeschränkt. Befreundete Go-Spieler aus China berichteten: „The coronavirus is driving us crazy.“ In Karlsruhe ging das Go-Leben seinen normalen Gang, die beiden Go-Abende in einem Stadtteil- und einem studentischen Kulturzentrum wurden besucht, es wurden Hände geschüttelt, sich umarmt, Go gespielt und sich

unterhalten. Das Internet diente nur zur Einladung oder auch zur Verabredung, welchen Go-Abend oder welches Turnier man denn besucht. Eine 2017 eingerichtete Gruppe auf dem Go-Server online-go.com (kurz: OGS) dümpelte vor sich hin, ähnlich wie auch der 2017 von mehreren deutschen Go-Spielern (darunter auch Tom aus Karlsruhe) initiierte Discord-Server „Deutsche Freunde des Go“.

Anfang März wurde es dann unruhig, soll man sich noch treffen oder ist das alles nur eine Grippe-Welle wie wir sie immer wieder mal erleben. Am 13. März entschied die Stadtverwaltung Karlsruhe, vieles zu verbieten oder strenger zu regeln, um die Ausbreitungsgeschwindigkeit des Coronavirus (SARS-CoV2) zu bremsen. Dazu gehörte auch das Verbot von Freizeit-Veranstaltungen wie Go-Abenden – ursprünglich befristet bis 19. April



Xihan Zhang 20k beim Online-Go

(zum Redaktionsschluss war die Befristung auf 3. Mai 2020 verlängert). Mit den Go-Abenden waren auch die Go-Turniere am Holzbrett von Absagen bedroht. Einige Organisatoren waren Mitte März noch optimistisch, kleinere Veranstaltungen nicht absagen zu müssen, während die Karlsruher am 14. März alle Offline-Events absagten, damit auch die Beteiligung am Ulmer SamschdigGo-Turnier, das Oster-Go-Treffen in Karlsruhe und die noch nicht veröffentlichte Blitz-Go-Meisterschaft in Karlsruhe. Auch die beiden Schul-Go-AGs finden seit 15. März nicht mehr statt. Lediglich der E-Sport „Go-Bundesliga“ ging weiter – und hatte andere Sorgen.

Der Erfolg der Wiederbelebung des Go-Spiels in Karlsruhe ist begründet auf den schönen Veranstaltungen mit hochwertigem Material und dem freundschaftlichen Umgang miteinander. Kann man darauf fünf oder gar mehr Wochen verzichten? Ideen, das Kontaktverbot einfach zu unterlaufen, wurden schnell verworfen und stattdessen die OGS- und Discord-Gruppen abgestaubt und per Rund-Mail die Mitglieder und Interessenten informiert, der E-Spieleabend war geboren. Jeden Dienstag treffen sich ein paar Go-Spieler auf Discord im Voicechat, Go wird auf OGS gespielt. Auf OGS hat jedes Spiel eine eigene Internetadresse, die man einfach im Discord-Chat teilen kann, so dass man zusehen und es auch gemeinschaftlich nachbesprechen kann.

Der Vorteil des E-Go-Abends ist, dass auch Spieler vorbeikommen können, die aktuell nicht in Karlsruhe sind, aber die Teilnehmerzahlen sind trotzdem mit 4 bis 8 Menschen pro Woche geringer als am „echten“ Go-Abend und die meisten der über 40-jährigen Spieler sind nicht dabei. Denen, die da sind, hilft es ein bisschen über die Zeit und daher ist es gut, vermutlich wird es nach Öffnung der „echten“ Go-Abende wieder einschlafen. Nebenbei hat BadenGo auch erste Online-Turnier-Erfahrung gesammelt und das Oster-Go-Treffen auf OGS veranstaltet, dazu mehr im Folgenden.

Oster-Go-Treffen Karlsruhe 2020

Mit „Weiqi im Weinkeller“ gab es 2013 einen Neustart der Karlsruher Go-Turniere, das Turnier war in vieler Hinsicht anders (vgl. DGoZ 3/13, S. 11 und Titelbild der DGoZ 2/13). Es war der Auftakt für viele weitere Go-Turniere des heutigen

Badischen Go-Vereins (BadenGo). Für 2020 hatten die Badener Großes vor, ein kleiner, neuartiger Coronavirus hat dann den Turnierkalender (nicht nur in Deutschland) pulverisiert.

Go-Turniere ermöglichen es, neue Go-Freundschaften zu schließen und alte zu festigen. Daher musste eine Alternative für die abgesagten Go-Turniere gefunden werden. Wie schon beim Karlsruher Go-Abend sollte die Lösung OGS mit Discord sein.

OGS bietet eine eigene Turnierlösung an, die viele Optionen hat, aber keine einem in Deutschland üblichen Wochenendturnier vergleichbare. Die Turnierlösung außerhalb des Go-Servers zu machen und dann jeden Spieler selbst auf dem Go-Server die Partie starten zu lassen, ermöglicht viel Flexibilität, ist aber auch fehleranfällig, selbst in der Go-Bundesliga gibt es Partien mit falschen Einstellungen.

Die Lösung war in Abstimmung mit dem OGS-Betreiber, das Go-Treffen aus Blöcken von 3-Runden-Turnieren zu bilden und dann anschließend eine Gesamtauswertung aller Spiele zu machen. Eine kleine Hürde bildete, dass OGS sein eigenes Ratingsystem hat, was erfordert, dass man vor dem Turnier schon ein paar Partien spielt, so dass eine spontane Teilnahme (außer für Anfänger) nicht möglich war.

Für den Badischen Go-Verein war es das erste Online-Turnier und auch für die meisten der Spieler war die Simulation eines Wochenend-Turniers auf OGS Neuland. Die Möglichkeit, mit den anderen Spielern über Discord (auch mit Voicechat) zu reden, wurde nur von Teilen der Spieler genutzt. Zusätzlich hat jedes Turnier und jedes Spiel und jede Gruppe auf OGS einen kleinen Chatbereich, was die Kommunikation zu einer Herausforderung gemacht hat. Während ich als Turnierleiter über große Monitore verfügte, hat OGS-Spieler Roshu das Turnier komplett auf einem Smartphone gespielt.

Für die Karlsruher Online-Go-Turniere gibt es auf OGS die Gruppe „Baden-Go-Treffen Karlsruhe“. Hier hatten sich zu Ostern 50 Spieler aus aller Welt getroffen, mit einem Koreaner und einem Kanadier gab es auch mindestens zwei Nichteuropäer.

Das Oster-Go-Treffen selbst lief über vier Tage (Karfreitag, 10. April bis Ostermontag, 13. April 2020) und 26 Spieler vom 25. Kyu bis 2. Dan (nach OGS-Rating) spielten zwischen einer und 19 Partien, die man in der Online-Version der Ergebnistabelle direkt anklicken kann.

Sieger nach der McMahon-Auswertung aller Partien wurde der Karlsruher Peter Stackelberg (OGS-2-Dan) vor Runyang Sun (OGS-2-Dan) ebenfalls Karlsruhe.

Bei einem Turnier über insgesamt 22 Runden und 82 Partien ist die Auswertung über die Punkte aussagekräftiger, zumal die wenigen Dan-Spieler beim Turnier nur wenige Partien gespielt hatten.

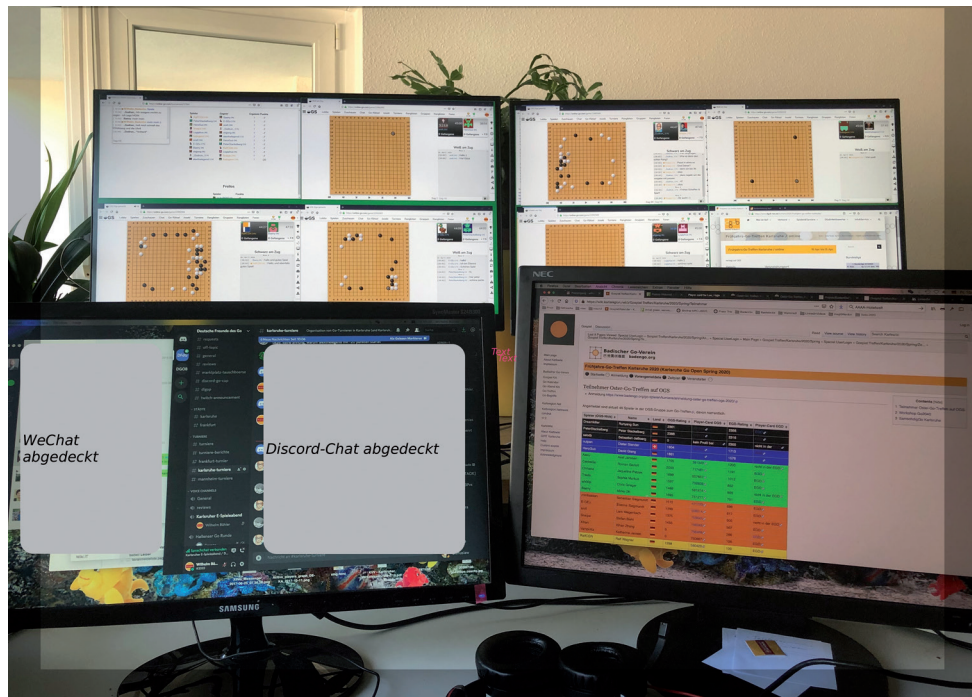
Betrachtet man in der Tabelle die Punkte, ist die Turniergewinnerin Sophia Markus (OGS-11-Kyu, Karlsruhe) vor Sebastian Mai (OGS-15-Kyu, Frankfurt/Main). Den dritten Platz teilen sich der OGS-Spieler Roshu (OHS-13-Kyu) und Lars Wangenbach (OGS-15-Kyu, Heidelberg).

In der Klasse unter 11 Jahren gewann Étienne Siegmundt (OGS-17-Kyu, Karlsruhe) mit 3 Siegen bei 10 Spielen vor Xihan Zhang (OGS-20-Kyu, Braunschweig) mit 3 Siegen aus 19 Spielen. Mit 19 Spielen war Xihan die Spielerin mit den meisten Spielen.

Die Tabelle mit Links zu allen Spielaufzeichnungen ist im Bericht auf www.badengo.org verlinkt.

Das Spielfeld bestand im Gegensatz zu den Offline-Veranstaltungen aus wenig Dan-Spielern, dafür war das Feld zu einem Fünftel weiblich. Für mich als Turnierleiter war das nicht das letzte OGS-Turnier, für den 1. bis 3. Mai hat der Badische Go-Verein bereits zum nächsten Online-Turnier eingeladen. Beide Online-Turniere wurden startgeldfrei angeboten.

Dass der Badische Go-Verein aber weiter auf Holz-Go-Turniere setzt, wurde bei den Preisen sichtbar: Es gab Freitickets für BadenGo-Treffen im Oktober 2020 in Frankfurt am Main und in Mannheim.



Das Turnier-Kontrollzentrum von Wilhelm Bühler

Mein Leben in der Go-Schule 3

von Vincent Preiß

Hallo allerseits. Eigentlich müsste der Titel heißen: JIGS während der Corona-Krise und warum ich aufgehört habe zu trainieren. Das letzte Mal habe ich euch vom Weihnachts- und Neujahrscamp bei JIGS erzählt sowie von meiner wechselnden Perspektive auf das Spiel an sich. Inzwischen bin ich nicht mehr in der Jena International Go School, sondern wohne wieder in meiner Heimat in Saarbrücken. Wie es dazu kam und wie sich die Corona-Krise auf die Schule auswirkt, darum geht es in diesem Bericht.

Die Corona-Krise begann für die JIGS direkt nach der European Youth Go Championship EYGC, die dieses Jahr vom 11.3. bis 14.3. in Stubice Toplice in der Nähe von Zagreb in Kroatien stattfand. Die deutschen Grenzen wurden in der darauffolgenden Woche geschlossen, was sogar einem meiner Mitschüler, Elian Grigoriu, die Rückreise unmöglich machte. Nachdem sich aus Italien Unglücksbotschaften über die aktuelle Lage verbreiteten, entschied sich mit Kim Sharkov ein anderer Schüler, die Krise an der Seite seiner Familie in Italien durchzustehen und schaffte es noch kurz vor der Schließung der Grenzen dorthin zurück.

Damit blieben bei der JIGS nur noch Erik und ich übrig und auch Erik verbrachte einige Zeit bei seiner Familie, nachdem die Schulen geschlossen wurden. Ich hatte für die Zeit Ende März bis Anfang April eigentlich einen Urlaub nach Mallorca gebucht, der dann aber auch abgesagt werden musste. Eine Pause vom Training hatte ich trotzdem dringend nötig, nachdem ich seit dem Wintercamp für die letzten drei Monate durchgehend trainiert hatte. Ich machte also erst einmal zwei Wochen im Haus Urlaub, also eine Mischung aus kulinarischen Experimenten in der Küche, programmieren, Online-Poker und Wanderungen in die menschenfreie Umgebung. Diesen Urlaub habe ich sehr genossen.

In der letzten Ausgabe habe ich behauptet: „Go trainieren macht glücklich!“ Inzwischen habe ich aber gelernt, dass nicht Go trainieren auch glücklich machen und zu viel Go trainieren auch unglücklich machen kann. Der Übergang vom Urlaub zurück zum Training hat mir dann gezeigt, dass ich erst einmal genug Go trainiert habe. Ich war unmotiviert und hatte nicht die Disziplin, die Trainingseinheiten ohne Youngsam eigenständig durchzuziehen. Nach zweiwöchiger Entscheidungsphase bin ich dann zu dem Ergebnis gekommen,

dass ich nicht länger in Jena bleiben möchte und machte mich auf den Weg zurück ins Saarland. Ich möchte aber klarstellen, dass ich diese Entscheidung nicht aus Unzufriedenheit mit JIGS, dem Training, das ich erhalten habe, meinen Mitschülern, den Trainern oder der Leitung getroffen habe, sondern weil mein Interesse an Go zurückgegangen ist und mein Bedarf für Training erst einmal gedeckt ist.

Vor diesem Hintergrund betrachte ich das halbe Jahr, das ich jetzt dort verbracht habe, auch nicht als fehlgeschlagenes Experiment, sondern als eine wertvolle Erfahrung, die jetzt

eben etwas kürzer war als anfangs geplant. Ich möchte mich insbesondere bei Kim Youngsam und Manja Marz bedanken, dafür dass ich die JIGS für das letzte halbe Jahr mein Zuhause nennen durfte, bei meinen Mitschülern Elian, Kim und Eric, von denen ich auch eine Menge lernen konnte, und bei Tobias Berben und euch, den Lesern, dafür, dass ich diese Erfahrungen ausschnittsweise auch mit euch teilen konnte. Ich werde auf jeden Fall nach der Corona-Krise auch bei dem ein oder anderen JIGS-Camp vorbeischaun, wovon es laut Manjas Aussage in Zukunft mehr geben soll. Vielleicht sieht man sich da ja mal ...

Bis dahin, bleibt bitte alle gesund und haltet euch an die Empfehlungen des Gesundheitsministeriums!



Gratis-Training bei den Weltmeistern

von Marc Oliver Rieger

Corona-Krise heißt: keine Go-Treffen, (fast) keine Go-Events, Langeweile – besonders für die Go-begeisterten Kids, in China und hierzulande gleichermaßen. Die Gründer von Weiqi TV, Zhao Shouxun 5p und Liu Xin, haben darauf nun mit einer besonderen Aktion reagiert.

Die beiden sind ja schon seit einigen Jahren aktiv in der Nachwuchsförderung engagiert. Dazu haben sie zunächst einmal ein völlig neues Lernkonzept für Go entwickelt: statt Tsumego-Büffeln stehen Go-Kultur, projektorientiertes Lernen und Go-Verständnis im Vordergrund. Ihre Lehrmethoden und Materialien unterscheiden sich dabei von den klassischen „Kaderschmieden“ Chinas deutlich. Konzepte werden von Anfang an anhand von Profi-Partien erklärt. Für die Kleinen gibt es dazu Comicbücher, in denen die Partien als Comic geschildert werden: Da ist dann eine Invasion eben ein Go-Stein, der am Fallschirm ins feindliche Gebiet segelt, während andere Steine nach Diamanten (=Punkten) schürfen...

Weiqi TV erstellt aber nicht nur Lehrmaterialien und unterrichtet selbst Kinder, sondern bildet auch

Amateur-Go-Lehrer aus – in China, aber auch schon in den USA und Europa.

Aufgrund der Corona-Krise wurde nun der gesamte Unterricht ins Internet verlegt. Die kleinen Kinder (bis hin zum 1k, was hierzulande so etwa 5k entsprechen dürfte) werden dabei von fünf jungen Weiqi-Spielerinnen betreut, für die Dan-Spieler gibt es dann Profis. Dazu kommen auch Gast-Profis, darunter etliche Weltmeister und Promis wie Chang Hao.

Weiqi TV hat nun auf Vermittlung des FS Nachwuchsförderung sechs (des Chinesisch mächtigen) Kindern aus der deutschen Jugendliga angeboten, gratis an diesen Lektionen teilzunehmen. Fünf davon nehmen in der 1–2-Dan-Klasse teil, einer (Yuze Xing aus Heidelberg) sogar in der 3–5-Dan-Klasse. Die Kids sind begeistert vom Unterricht und ihren prominenten Lehrern!

Zhao Shouxun meinte dazu, dass er den Kids auf diese Weise helfen möchte, in der aktuellen Corona-Krise weiterhin Spaß am Go zu haben. – Wir danken ihm und seinem Team dafür sehr!

Die Gastlehrer sind in diesem Fall die Finalisten des Chunlan Cups 2017, Park Yeong-hun 9p und Tan Xiao 9p

Grundkurs Go

von Hartmut Kehmman

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

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

8. Grundformen am Rand

9. San-San

10. Hoshi

11. Komoku

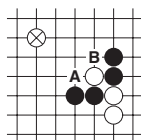
12. Grundprinzipien des Endspiels (Yose)

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

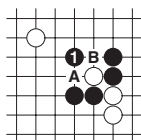
Lektion 4: Netze (Geta)

In der letzten Lektion haben wir Treppen kennengelernt, bei denen jeder Zug des Angreifers ein Kontaktzug ist. Wenn eine Treppe nicht für den Angreifer läuft, dann kommen andere Techniken in Frage.

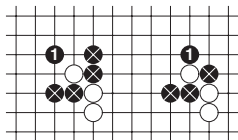
Dia. 1: Die schwarzen Steine sind geschnitten und Schwarz sollte überlegen, ob er den Schnittstein fangen kann. Beide Treppen beginnend mit A oder B laufen für Weiß wegen seines Steines X.



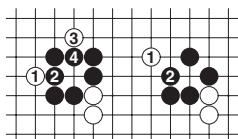
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



Dia. 3a

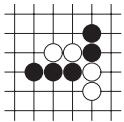
Dia. 2: S1 spannt ein Netz (Geta) auf, aus dem Weiß nicht entkommen kann. Spielt er A oder B, so blockt Schwarz bereits mit Atari und Weiß ist verloren.

Dia. 3: Was ist der Unterschied zwischen einer Treppe und einem Netz? Für ein Netz braucht es auf beiden Seiten Ketten mit mindestens zwei Steinen (es sei denn, es gibt noch andere Hilfssteine siehe Problem 31), während es bei einer Treppe ausreicht, wenn eine der beiden Ketten aus zwei Steinen besteht.

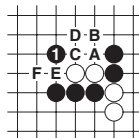
Dia. 3a: Der Vorteil eines Netzes ist, dass der Stein definitiv lokal gefangen ist. Zwar kann der Verteidiger lokale Drohzüge (Kikashi) wie W1 und W3 spielen, aber wenn Schwarz reagiert, ist der Stein gefangen. Bei einer Treppe hingegen kann der Verteidiger einen Treppenbrecher spielen, der weit entfernt auf dem Brett sein kann, und auf den man eventuell dort lokal reagieren muss, wonach die Treppe nicht mehr läuft. Deshalb gilt die Regel, dass man eine Treppe möglichst frühzeitig beenden sollte, damit eine solche Konfliktsituation nicht entsteht. Um einen Stein mit einem Netz zu fangen, braucht man in dieser Gegend des Brettes also immer nur einen Zug, es sei denn der Gegner zieht dort noch einmal, während man bei einer Treppe in der Regel zwei lokale Züge braucht, den ersten, um die Treppe aufzubauen und den zweiten, um den Stein zu schlagen. Der Nachteil eines Netzes ist, dass der Verteidiger lokal gleich mehrere Drohzüge

spielen kann und insgesamt eine etwas schwerfällige Form entsteht. Im Vergleich der beiden Formen hat Schwarz für das Netz lokal einen Stein mehr investiert, um den Schnittstein zu fangen, als bei der Treppe (Geta S7–W5=2, Shicho S5–W4=1).

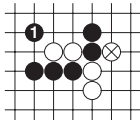
Beende eine Treppe so früh wie möglich, indem du schlägst oder so ziehst, dass die Steine sicher lokal gefangen sind.



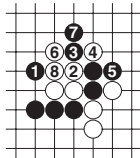
Dia. 4



Dia. 4a



Dia. 5



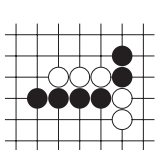
Dia. 5a

Dia. 4: Es können auch mehrere Steine sein, die in einem Netz gefangen werden.

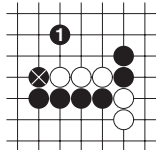
Dia. 4a: S1 fängt die beiden weißen Steine sicher lokal. Nach der Abfolge WA/SB/WC/SD/WE werden sie mit SF geschlagen. Beachte aber, dass Weiß die Züge B, D und F als Kikashi spielen kann und damit droht, seine Steine herauszuziehen.

Dia. 5: Außerdem ist diese Form vergleichsweise locker, weil die Steine immerhin noch drei Freiheiten haben im Vergleich zu zwei Freiheiten in Diagramm 2. Deshalb können schon kleine lokale Veränderungen wie die Besetzung einer Freiheit einen Einfluss auf das Netz haben.

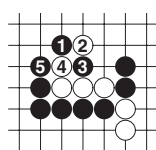
Dia. 5a: S1 in Diagramm 5 fängt die beiden Steine nicht, denn wegen des zusätzlichen weißen Steines kann Weiß W4 mit Atari spielen und in der



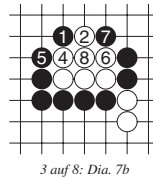
Dia. 6



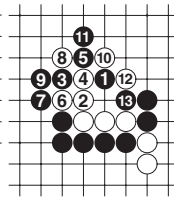
Dia. 7



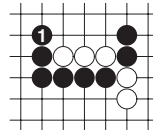
Dia. 7a



3 auf 8: Dia. 7b



Dia. 7c



Dia. 7d

Folge seine Steine aus dem Netz ziehen.

Dia. 6: Drei Steine können nicht mehr so ohne weiteres mit

einem Zug in einem Netz gefangen werden, dazu muss die Grundstruktur schon etwas fester sein.

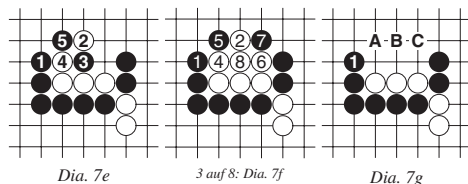
Dia. 7: Durch den zusätzlichen schwarzen Stein X fängt S1 die drei Weißen.

Dia. 7a: Wenn Weiß hier versucht herauszuspringen, wirft Schwarz auf 3 einen Stein ein, der geopfert wird. Einen solchen Spaltzug nennt man warikomi das bedeutet in etwa „unterbrechen“. S5 lässt den Weißen nicht nach außen entkommen, sondern zwingt ihn, S3 mit W6 zu schlagen.

Dia. 7b: Danach ist S7 Atari und wenn Weiß auf W8 füllt, können schließlich alle weißen Steine geschlagen werden. Die Technik, einen Stein zu opfern und anschließend den Gegner durch ein Atari in eine Klumpenform (dango „Reisklumpen“) zu nötigen, nennt man englisch „squeeze“ und japanisch Shibori, was „quetschen“ oder „pressen“ bedeutet. Bei einem shibori werden nicht immer am Schluss Steine geschlagen, schon alleine die Bildung einer ineffektiven Klumpenform ist für den Gegner hilfreich.

Dia. 7c: S1 hier ist auch erfolgreich aber etwas komplizierter. Weiß kann auch mit einer Serie von Ataris nicht ausbrechen, denn am Schluss ist S13 das entscheidende Tesuji. Wenn Weiß nun S1 schlägt, nimmt Schwarz an der gleichen Stelle alle weißen Steine raus. Einen solchen Zug nennt man Mausefalle, auf Englisch „snap back“ und auf japanisch uttegaeshi. Zugfolgen dieser Länge sind für den Anfänger noch schwer im Kopf auszulesen, deshalb ist es gerade zu Anfang wichtig, solche Standardformen einfach zu lernen. Wenn man einmal weiß, dass S1 in Diagramm 7 fängt, ist es auch im Spiel wesentlich leichter, die richtigen Züge zu erinnern.

Dia. 7d: Schließlich gibt es noch einen dritten Zug, der kein Kontaktzug ist und fängt. S1 erzeugt



Dia. 7e

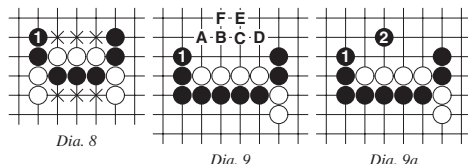
3 auf 8: Dia. 7f

Dia. 7g

eine klassische Form, das „Kranichnest“ tsuru no sugomori.

Dia. 7e,f: Das Shibori kennen wir bereits, Weiß wird verklumpt und gefangen.

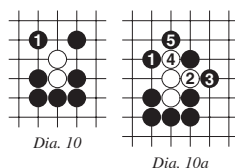
Dia. 7g: Weiß ist nach S1 sicher lokal im Netz gefangen, aber Weiß bekommt hier eventuell drei Kikashi auf A,B,C.



Dia. 8

Dia. 9

Dia. 9a



Dia. 10

Dia. 10a

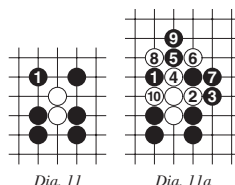
Dia. 8: Es kommt aber immer auf die genaue Stellung an. Hier haben beide Seiten gleich viele Freiheiten, deshalb ist S1, der keine Freiheit nimmt, nicht erfolgreich.

Dia. 9: Wenn die weiße Kette einen Stein länger ist, kann Schwarz mit S1 nicht fangen. Alle weißen Züge A–F lassen ihn entkommen. Es gibt auch keinen anderen schwarzen Startzug, der die weißen Steine lokal fängt.

Dia. 9a: Wenn Weiß allerdings nicht reagiert, das heißt japanisch tenuki, fängt S2 die weißen Steine.

Dia. 10: Auch hier kann Schwarz mit S1 ein Netz erfolgreich aufspannen. Ein Kontaktzug hingegen würde die weißen Steine nicht sicher fangen.

Dia. 10a: Weiß kann nicht ausbrechen, denn S5 ist bereits ein Atari.



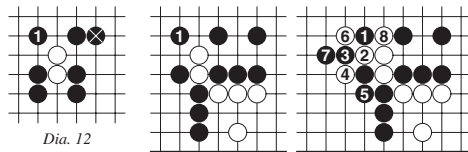
Dia. 11

Dia. 11a

Dia. 11: Hat Weiß in der Ausgangssituation eine Freiheit mehr, so wird es komplizierter, kann Schwarz mit S1 fangen?

Dia. 11a: Nein, W10 ist ein atari und das Netz zerfällt, Weiß hat eine Freiheit zuviel.

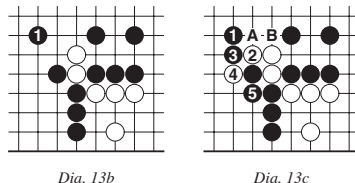
Dia. 12: Allerdings kommt es nicht nur auf die Anzahl der Freiheiten an, sondern auch auf die umgebenden Steine. Hier hat Weiß auch ursprünglich vier Freiheiten, doch die schwarze Struktur ist stabiler und dadurch ist S1 erfolgreich.



Dia. 12

Dia. 13

Dia. 13a



Dia. 13b

Dia. 13c

Dia. 12a: Weiß kann nicht entkommen.

Dia. 13: Kann S1 fangen?

Dia. 13a: Nein, das Netz ist zu instabil, Weiß kann ausbrechen. Die Schwäche dieser schwarzen Stellung liegt darin, dass alle drei weißen Züge W4, W6 und W8 mit einem Atari verbunden sind. Wenn man das berücksichtigt, kann man den richtigen schwarzen Anfangszug finden.

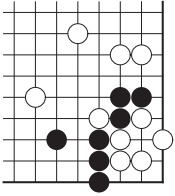
Dia. 13b: Hier wird das Netz etwas lockerer aufgespannt, dennoch hat Weiß keine Freiheit mehr als in Diagramm 13.

Dia. 13c: Durch die veränderte Position von S1 kann Weiß weder A noch B mit Atari spielen und ist gefangen.

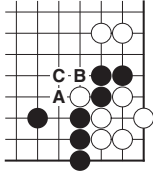
Probleme 31–40

In allen Problemen ist Schwarz am Zug, bei Alternativen A, B ... ist der beste Zug gefragt.

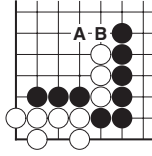
Das Problem 40 entstammt der klassischen chinesischen Problemsammlung „Xuanxuanqijing“ aus dem 14. Jahrhundert unserer Zeitrechnung. Kann Schwarz dem weißen Netz entkommen? Der Titel des Problems: „Der Mond geht auf über dem Wasser“.



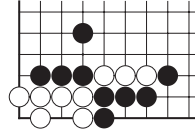
Problem 31



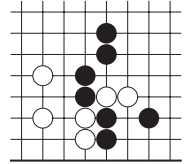
Problem 32



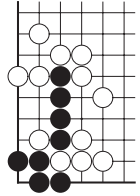
Problem 33



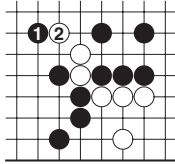
Problem 34



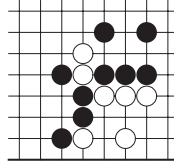
Problem 35



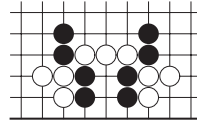
Problem 36



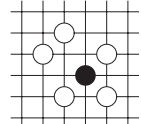
Problem 37



Problem 38



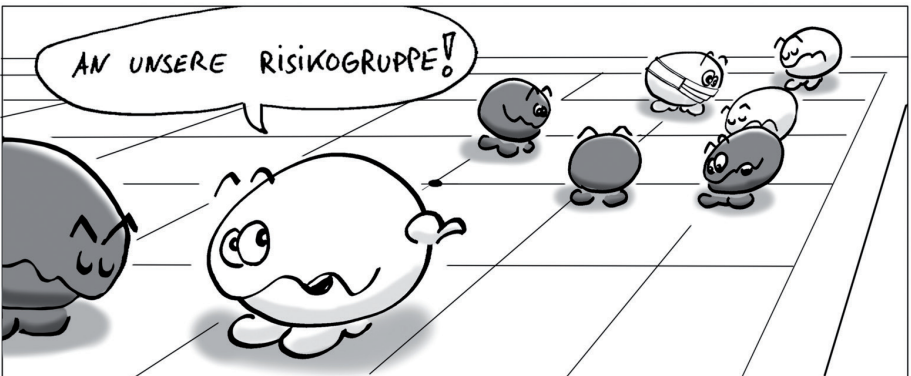
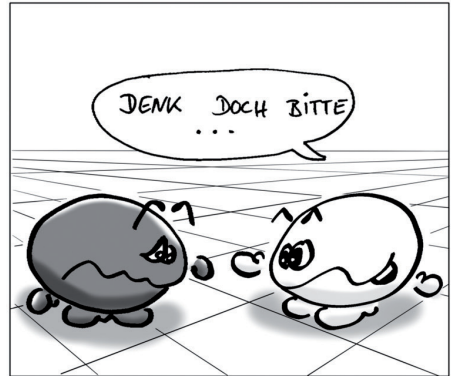
Problem 39



Problem 40

Die Lösungen stehen auf der DGoB-Web-
site in der DGoZ-Downloaddatei bereit.

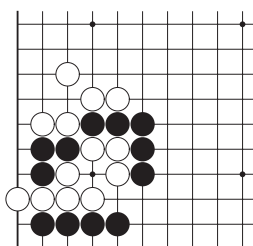
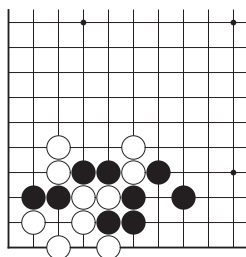
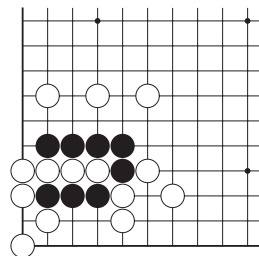
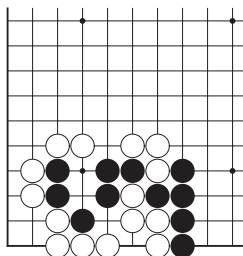
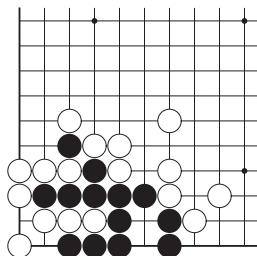
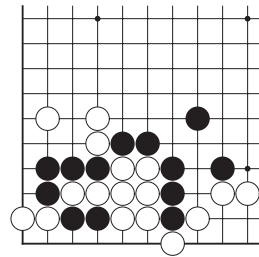
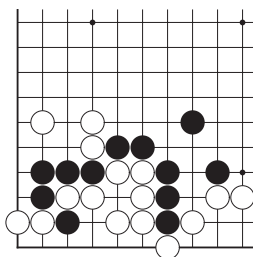
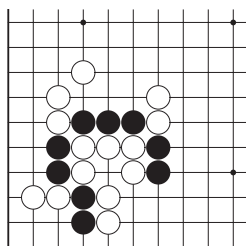
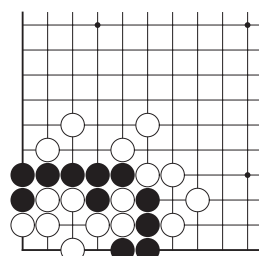
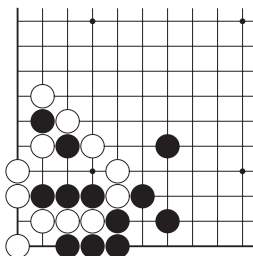
STEINZEIT



Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Findet eine Folge von Ataris und fangt damit Steine.

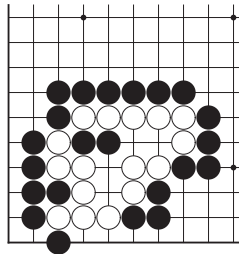
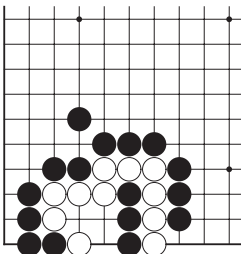
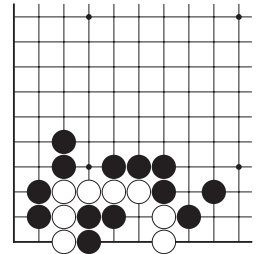
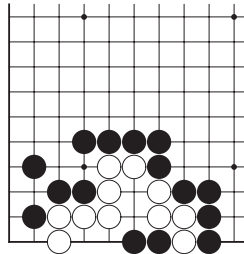
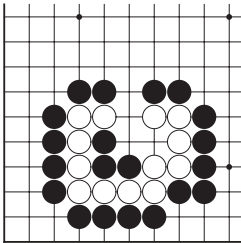
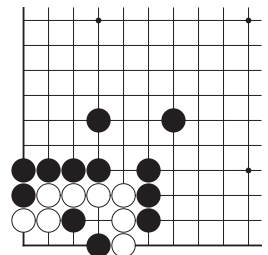
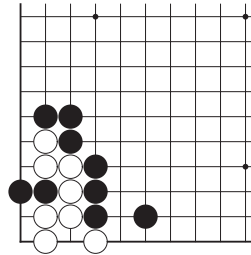
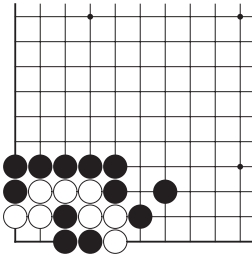
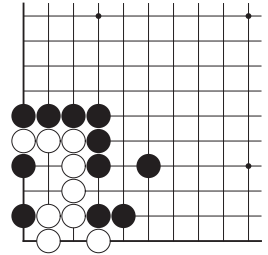
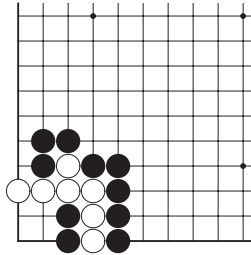


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Download-datei.

Kopfzerbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Für die Fortgeschrittenen ist die Aufgabe klar:
Schwarz soll töten!



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!

Heute gibt es keine neue Folge von den „Seetigern“, dafür habe ich mich mit ein paar Spielern von der deutschen Jugendmannschaft unterhalten. Die haben ja vor zwei Monaten den EM-Titel geholt – und da wollte ich wissen, wie das so war ...

Feiyang ist 16 Jahre und wohnt in Frankfurt. Er hat in der U16 für Deutschland gespielt. Feiyang ist 3. Dan und hessischer Landesmeister – bei den Erwachsenen!

Hej: Feiyang, Du hast ja den Sieg zum 3:2 in der letzten Runde geholt. Warst Du nervös, als feststand, dass Deine Partie die EM entscheiden würde?

Feiyang: Ja schon, ich dachte, dass wir gegen die Ukraine mehr erreichen und der Gewinner schon vor meiner Partie feststeht.

Hej: Zwischendurch sah es ja fast so aus, als würde Dein Zentrumsdrache sterben. Hattest Du da Angst?

Feiyang: Na ja, sowas kommt öfter bei meinen Partien vor, also nicht wirklich.

Hej: Wie hast Du den Sieg gefeiert?



Feiyang am Go-Brett

Feiyang: Ich habe mich einfach gefreut, ich habe nichts Besonderes wegen des Siegs gemacht.

Hej: In Deiner Freizeit spielst Du ja nicht nur Go. Du studierst sogar Mathematik an der Uni, obwohl Du noch in die Schule gehst. Wie ist es denn dazu gekommen?

Feiyang: Ich wollte mathematische Sachen lernen, die man nicht im Schulunterricht lernt, also nehme ich seit April 2019 am Schülerstudium der Goethe Universität Frankfurt teil. Ich besuche nur eine Vorlesung pro Semester, in der Zeit, in der die Vorlesung stattfindet, gehe ich anstatt in die Schule in die Uni und arbeite dann den verpassten Schulsstoff zuhause nach.

Yuze kommt aus Heidelberg und hat in der U12 gespielt. Er ist 11 Jahre, 2. Dan und deutscher Jugendmeister.

Hej: Wie waren denn die Spiele? Warst Du zufrieden mit Deinen Partien?

Yuze: Ich bin eigentlich nicht zufrieden mit meinen Spielen. Ich habe nicht so gut gespielt.

Hej: Na, so schlecht war es aber nicht. Du hast doch zwei Partien von drei gewonnen! Du warst ja bei der Siegerehrung in Kroatien. Wie war das denn, als Ihr den Pokal bekommen habt?

Yuze: Es war cool und schön, als ich den Pokal bekam.

Hej: Wie lange spielst Du eigentlich schon Go und von wem hast Du es gelernt?

Yuze: Ich spiele Go seit zweieinhalb Jahren. Von Cheng Ying, Jiang Mingjiu und Jeff habe ich Go gelernt.

Hej: Was sind Deine Lieblingsfächer in der Schule?

Yuze: Mathe und Sport.

Hej: Und außer Go, was für Hobbys hast Du noch?

Yuze: Meine Hobbys, außer Go, sind Schwimmen und Klavier.



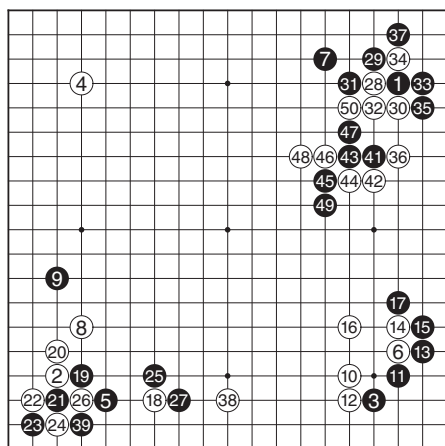
Yuze bekommt bei der Siegerehrung den Pokal überreicht. Neben ihm Arved (5d aus Berlin), der auch in der Mannschaft gespielt hat.

Euer 黑 Hej

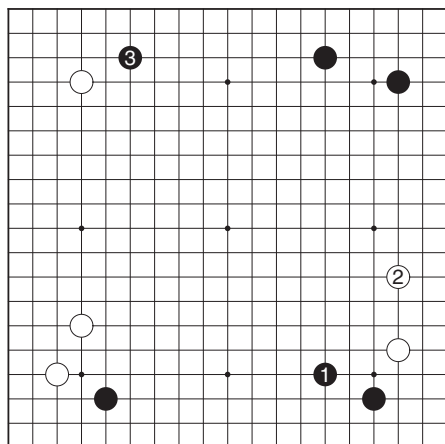


Yoon Young Sun kommentiert (49)

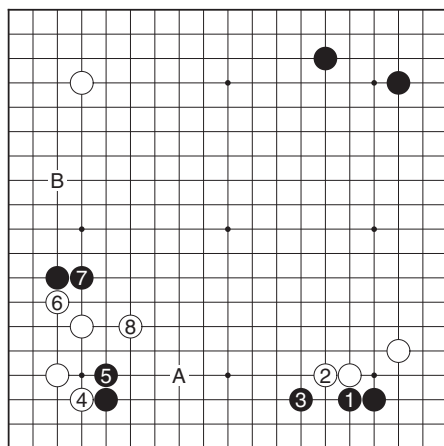
Partie: Deutsche Paar-Go-Meisterschaft 2020
Weiß: Isabel Donle 2d / Niels Schomberg 3d
Schwarz: Manja Marz 3d / Matias Pankoke 5d
Komi: 7
Ergebnis: 215 Züge aufgezeichnet. Schwarz gewinnt mit 1 Punkt.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p
 (www.yoons-baduk-cafe.com)



Figur 1 (1-50)
40 auf 21

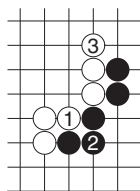


Dia. 1



Dia. 2

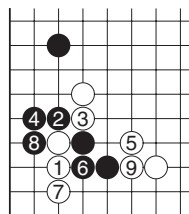
- 9: Das ist zu früh. Normal wäre z. B. die Entwicklung aus Dia. 1.
- 10: Damit bestraft Weiß den schwarzen Zug auf 9 und drückt Schwarz auf dem unteren Rand schmerzhaft flach.



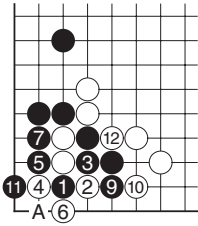
Dia. 3

- 11: Ungewöhnlich! Üblich wäre die Entwicklung aus Dia. 2, aber dann hat Weiß nach 8 mit A und B zwei gute Fortsetzungen. Das wollte Schwarz wohl mit seinem Zug verhindern.
- 16: Damit spielt Weiß zu nett und zu langsam. Besser wären 1 und 3 in Dia. 3 gewesen.
- 17: Ein Zug auf 27 wäre jetzt dringlicher. So gibt Schwarz das versenkte Tempo von 16 gleich wieder her.
- 18: Ich empfinde hier 27 als den geeigneteren Klemmzug.

- 20: Das ist zu schwach und zu nett für Schwarz! Weiß hätte auf 1 in Dia. 4 kämpfen sollen. Wenn Schwarz dann auf 2 reinschneidet, dann schließt der schöne Zug 5 die schwarzen Steine ein und fängt sie nach 7

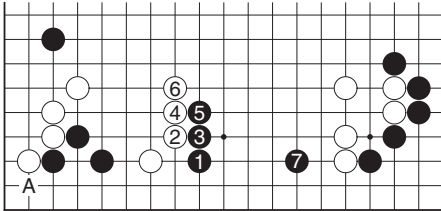


Dia. 4

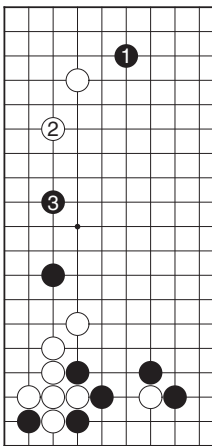


Dia. 5 (8 auf 1)

und 9. Mit 6 kann Schwarz zwar das Tesuji auf 1 in Dia. 5 spielen und dann gibt es noch Ko-Aji auf A. Aber Schwarz hat in der Partie noch keine wirklich vernünftige Ko-Drohung und der untere Rand hat viel Potenzial für Weiß.



Dia. 6



Dia. 7

23: Ich würde lieber auf 1 in Dia. 6 spielen. Nach der Zugfolge bis 6 bekommt man den schönen Zug auf 7 und es gibt danach immer noch Ko-Aji auf A.

25: Da Schwarz keine richtige Ko-Drohung hat, macht es keinen Sinn, jetzt das Ko zu starten. Also wurde 23 zu früh gespielt.

26: Weiß führt jetzt. Das Ponnuki ist zu gut.

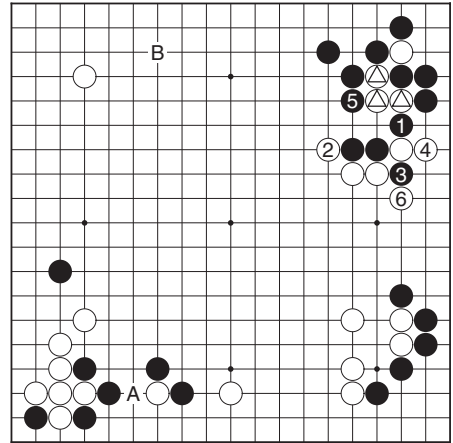
28-37: Das ist ein AI-Joseki.

41: Dieser Zug sieht aus wie ein Tesuji, ist aber eigentlich ein Helferzug, der nur Weiß hilft. Stattdessen wären 1 und 3 in Dia. 7 gut gewesen.

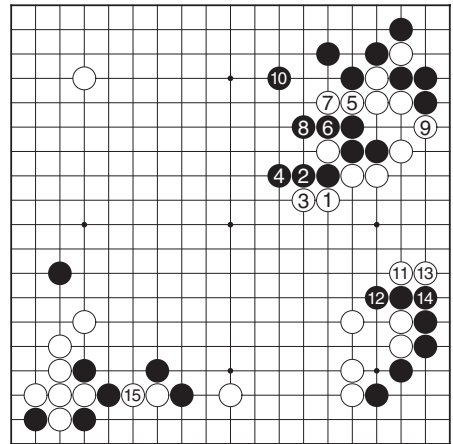
45: Jetzt auf 1 in Dia. 8 zu schneiden, funktioniert nicht wirklich gut für Schwarz. Er kann dann zwar die drei markierten Steine fangen, aber Weiß wird außen stark und steht laut AI bei 89%. Statt auf 6 kann Weiß dann auch auf A oder B spielen.

46: Dieser Schnitt ist wichtig!

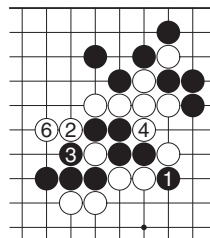
48: Das Atari auf 49 wäre deutlich besser gewesen – wie Dia. 9 zeigt. Nach 10 kann sich Weiß noch mit 11 und 13 stabilisieren,



Dia. 8



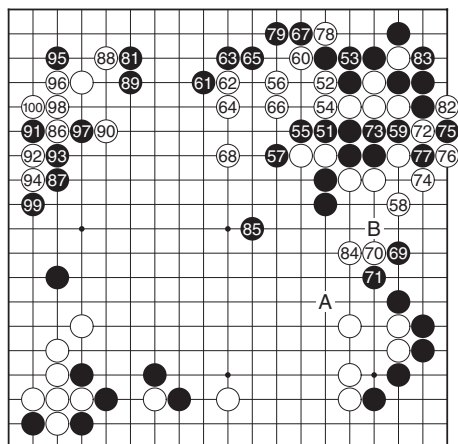
Dia. 9



Dia. 10

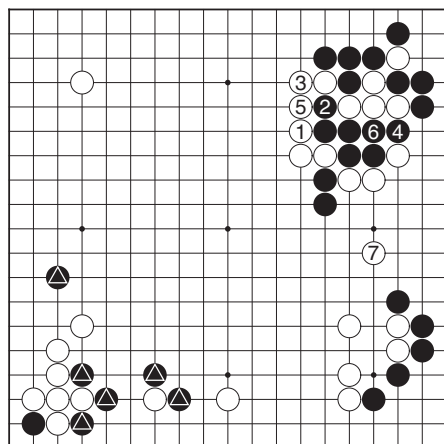
um dann den großen Zug auf 15 zu spielen. Weiß hätte dann 95% Gewinnwahrscheinlichkeit. Wenn Schwarz aber mit 8 auf 1 in Dia. 10 schneidet, kann Weiß zunächst mit 2 und 4 squeeze und hat im folgenden Kampf gegen den schwarzen Klumpen deutliche Vorteile. Laut

AI steht Weiß dann bei 90%.



Figur 2 (51–100)
80 auf 72

54: Dieser Zug sieht normal aus, ist aber zu schwer und verliert 9%. Besser ist die Opfervariante



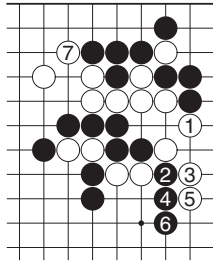
Dia. 11

aus Dia. 11, weil Weiß eine starke Wand baut, mit 7 entkommt und die markierten schwarzen Steinen alle noch schwach sind.



Isabel Donle 2d (r.) und Niels Schomberg 3d landeten am Ende aufgeteilten 3. Platz

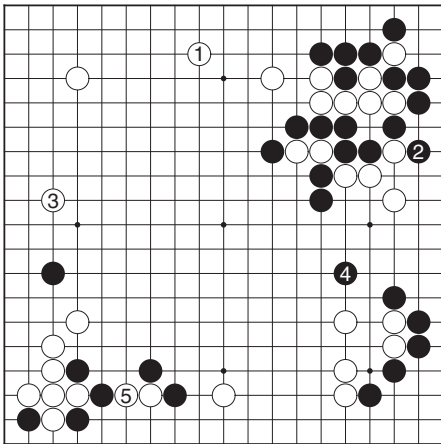
- 58: Das ist ein klarer Fehler! Weiß lässt sich unnötig in zwei schwache Gruppen trennen. Weiß kann stattdessen einfach zwei Steine mit 3 und 5 opfern und dann mit 7 einen guten Punkt nehmen.



Dia. 12

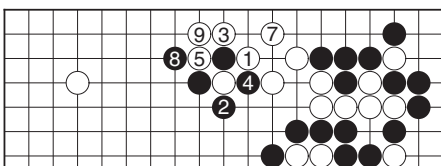
- 59: Jetzt hat Weiß zwei schwache Gruppen.

- 60: In Dia. 12 ein guter Punkt, ist dieser Zug nun, da die Gruppe schwach ist, zu langsam. Weiß sollte jetzt etwas kreativer spielen, z. B. wie in Dia. 13. Danach steht Schwarz mit 64 % zwar besser, aber die Partie ist absolut noch spielbar für Weiß.

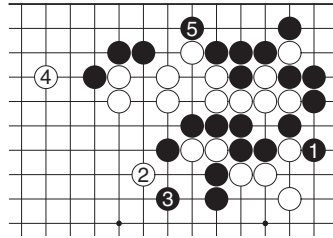


Dia. 13

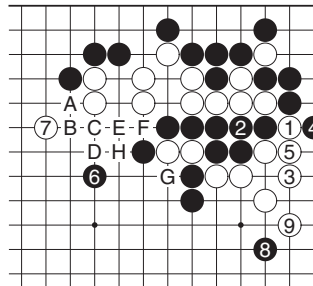
- 61: Das ist ein guter Angriff für Schwarz.
- 64: Dieser Zug gibt Schwarz in der Folge zu viele Punkte. Weiß hätte sich lieber mit der Technik von 1, 3 und 5 in Dia. 14 schnell am oberen Rand einleben sollen.



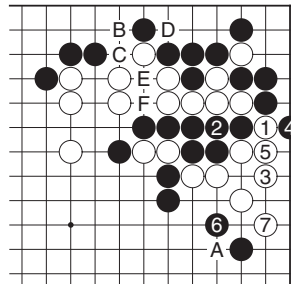
Dia. 14



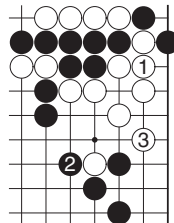
Dia. 15



Dia. 16



Dia. 17



Dia. 18

- 67: Wichtiger, als gleich auf 67 zu spielen, ist das Atari auf 1 in Dia. 15, denn 67 und 81 sind am oberen Rand für Schwarz Miei.

Wenn Weiß mit einem Zug auf 79 trennt, dann bekommt S den Angriffszug auf 81. Und wenn es so läuft wie in Dia. 15, bekommt S mit 5 ohnehin seinen Zug auf 67 aus der Partie.

- 68: Wichtiger wäre ein Zug für die andere Gruppe auf 1 in Dia. 16 gewesen. Weiß kann am Rand leben und im Zentrum nach 6 noch mit 7 entkommen, weil der Schnitt mit A in der Folge bis H nicht

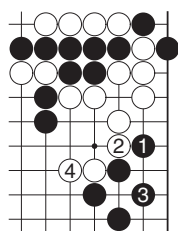
funktioniert.

- 69: Das ist der falsche Angriff. Mit einem Zug auf 77 hätte Schwarz der weißen Gruppe die Basis nehmen und sich zugleich gegen einen Schnitt auf 73 verteidigen können.

- 70: Weiß sollte gleich auf 1 in Dia. 17 Atari geben und auf das Atari auf 4 hin decken, denn danach sind für ihn 7 und A

Miei. Zudem gibt es dann noch das interessante Ko-Aji für Weiß mit B bis F.

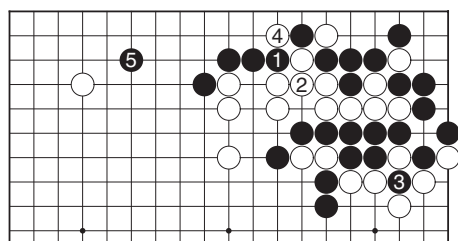
- 76: Das Ko war unnötig. Weiß kann wie in Dia. 18 decken und nach 2 mit 3 leben. Verhindert



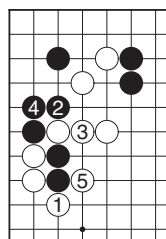
Dia. 19

Schwarz dieses Leben mit 1 in Dia. 19, dann kann Weiß mit 2 und 4 locker zum Zentrum hin entkommen.

79: Das ist ein großer Fehler! Schwarz hätte einfach nach 1 für 2 in Dia. 20 das Ko auf 3 beenden sollen. Wenn Weiß dann auf 4 seine Drohung realisiert, kann sich Schwarz einfach auf 5 ausdehnen.



Dia. 20

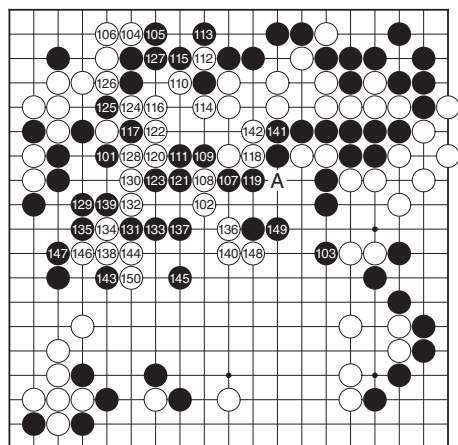


Dia. 21

81: Leider hat Schwarz keine vernünftige Ko-Drohung, so dass ...

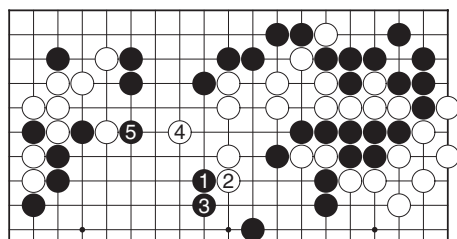
83: ... die Partie nun wieder ausgeglichen ist.

91: Das ist nicht nötig. Wenn Schwarz einen interessanten Punkt sucht, würde sich A anbieten, weil damit die Zentrumsgruppe etwas gestärkt,

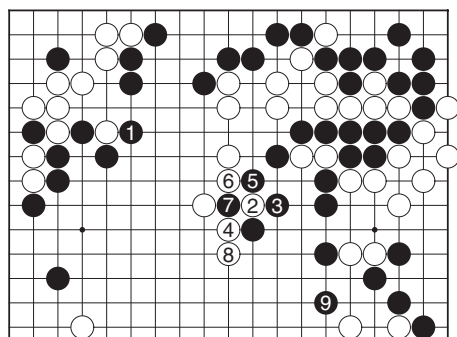


Figur 3 (101-150)

der untere weiße Rand reduziert und Aji für einen späteren Schnitt auf B vorbereitet wird.
95: Dieser Zug eröffnet Weiß eine gute Chance: Weiß hätte gleich auf 1 in Dia. 21 umbiegen sollen, um zwei Steine zu fangen. Danach steht Weiß bei 71 %.



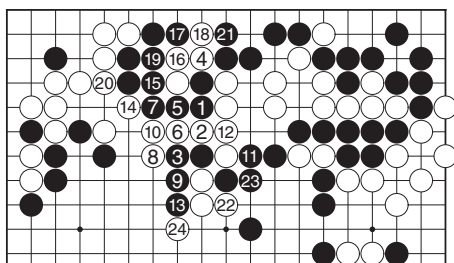
Dia. 22



Dia. 23

101: Schwarz hätte jetzt mit 1 in Dia. 22 einen guten Angriff gehabt. Im Rahmen dieses Angriffs erhält er mit 5 und weiteren Zügen automatisch seine Stärkung für die Gruppe am linken Rand.

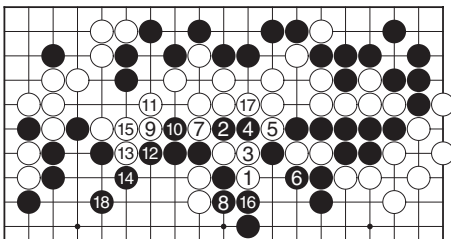
107: Schwarz will im Zentrum schneiden und fangen, aber 1 in Dia. 23 wäre ausreichend gewesen. Nach 9 hat Schwarz 74 %.



Dia. 24



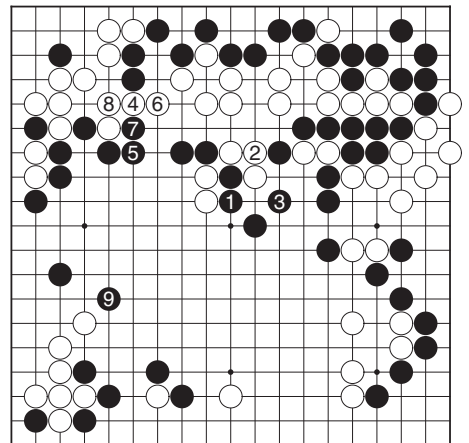
Manja Marz 3d (r.) und Matias Pankoke 5d gewannen die Paar-Go-DM 2020



Dia. 25

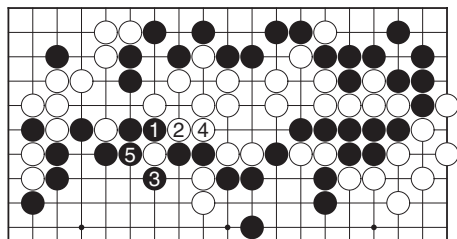
110: Ein sehr schönes Tesuji! Der Traum von Weiß wäre jetzt die maximale Gegenwehr von Schwarz, wie sie in Dia. 24 gezeigt wird.

116: Weiß hätte jetzt versuchen sollen, mit 1 in Dia. 25 in der Mitte zu leben, da der Schnittversuch auf 2 wegen des Doppel-Atari durch 5 nicht funktioniert. In der weiteren Zugfolge bis 18 hätte Weiß dann sogar in Vorhand gelebt. Weiß spielt daher natürlich nicht auf 2 in Dia. 25, sondern zieht seinen Stein auf 1 in Dia. 26 raus. In der weiteren

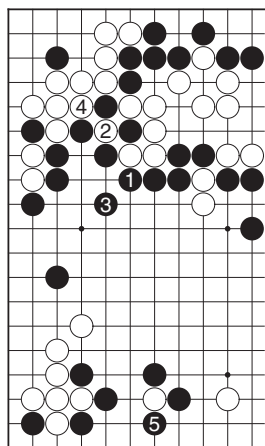


Dia. 26

Zugfolge kann Weiß dann zwar seine Steine anbinden, aber nach 9 führt Schwarz mit 68 % Siegwahrscheinlichkeit.



Dia. 27

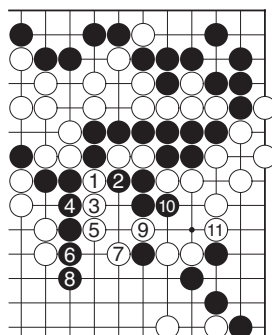


Dia. 28

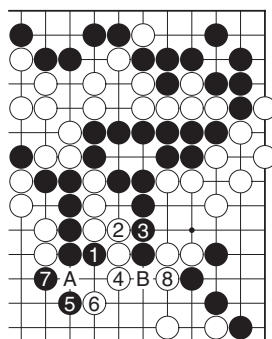
121: Schwarz ist hier zu gierig. Mit 1 in Dia. 27 hätten einfach die Punkte mitgenommen werden können. Nach 5 ist die weiße Zentrumsgruppe noch immer nicht sicher am Leben und Schwarz hat satte 98,7%.

129: 1 in Dia. 28 wäre viel einfacher gewesen: Schwarz lässt Weiß in Nachhand anbinden und sichert dann auf 5, was die Partie ziemlich sicher gewinnt.

143: Wenn Schwarz am Ende verloren hätte, dann wäre dies der Verlustzug gewesen – er verliert über 50%. Schwarz hätte sich besser mit 148 gegen die Schwäche auf



Dia. 29



Dia. 30

A verteidigen sollen, denn ...

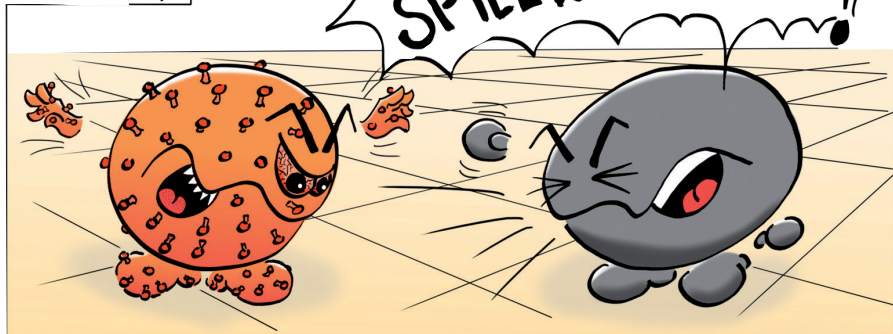
130: ... Weiß könnte gleich auf 1 in Dia. 29 schneiden. Nach 7 sind entweder die Steine links oder die Steine rechts gefangen. Rettet sich Schwarz links mit 8, dann wird ihm rechts mit 11 ein Ende bereitet. Auch der Zwischenzug 1 für 2 in Dia. 30 bringt da nichts, denn nach 4 sind weiterhin A und B Miai – bzw. nach 5 kann Weiß mit 6 kurz drohen und sich dann mit 8 die schwarze Gruppe einverleiben.

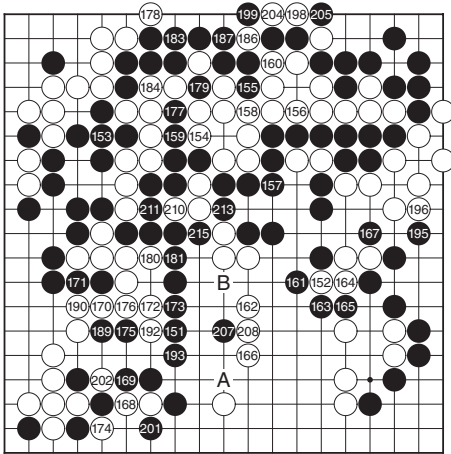
148: Auch wenn es später in der Partie nochmal eine Chance für Weiß gab, verliert eigentlich dieser Zug die Partie endgültig, weil er das Aji auf A zerstört.

195: Das ist eigentlich keine richtige Ko-Drohung, also einfach nicht groß genug. Nur 207, A und B sind jetzt noch hinreichende Drohungen für Schwarz. Weiß sollte nun einfach auf 1 in

STEINZEIT

SPIELVERDERBER!



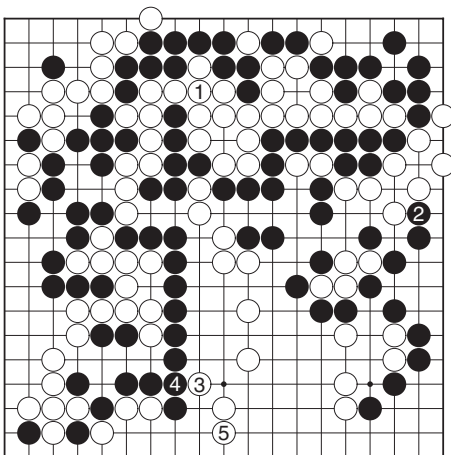


Figur 4 (151–200)

182, 188, 194, 200, 206, 212 schlagen 179;
185, 191, 197, 203, 209, 214 auf 179

Dia. 31 decken, um dann nach der Realisierung der Ko-Drohung mit 2 einfach mit 3 und 5 die große schwarze Gruppe zu töten. Das würde klar die Partie mit einem weißen Sieg beenden.

215: Ab hier wurde nicht mehr aufgezeichnet, da im Byoyomi zu schnell gespielt wurde. Allerdings ist die Partie mit der Auflösung des Ko eigentlich auch zu Gunsten von Schwarz entschieden, auch wenn es am Ende noch einmal extrem knapp wurde.



Dia. 31

Impressum DGoZ 2/2020

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, Hejiko Bauer; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Gunnar Dickfeld, Lars Gehrke, Michael Marz, Vincent Preiß, Marc Oliver Rieger, Andrea Siebold, Erik Weigert

Fotos: Tobias Berben, Marc Oliver Rieger, Sabine Wohnig, Facebook, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoons: Pierre Chamot

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 3/2020:
Sonntag, der 14.06.2020

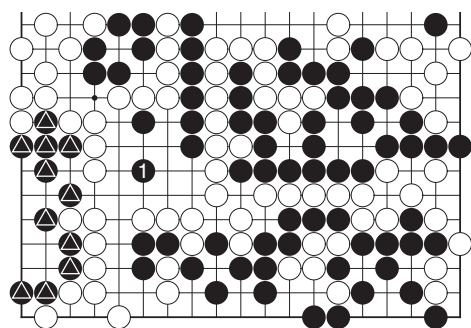
Adressänderungen sowie Ein- und Austritte bitte an den zuständigen Go-Landesverband (Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Der etwas andere Zug (34)

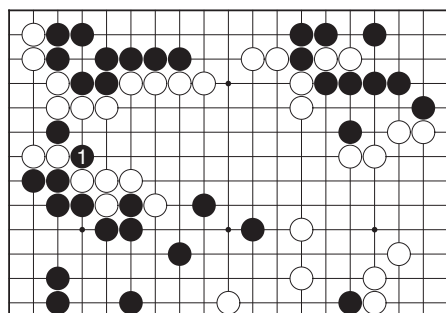
von Viktor Lin

Im Laufe meiner Go-Karriere sind unzählige Turnierpartien knapp ausgegangen – mal gewonnen, mal verloren. Mal war's wichtiger oder auch nicht. Mein eigener bisher schwerwiegendster Halber-Punkt-Verlust war ca. 2000€ und einen coolen Titel wert. Das soll meine Ausrede sein, diese Folge den kleinen Zügen des Spiels zu widmen, die mit ihrer Minimägie wenige Punkte bringen.

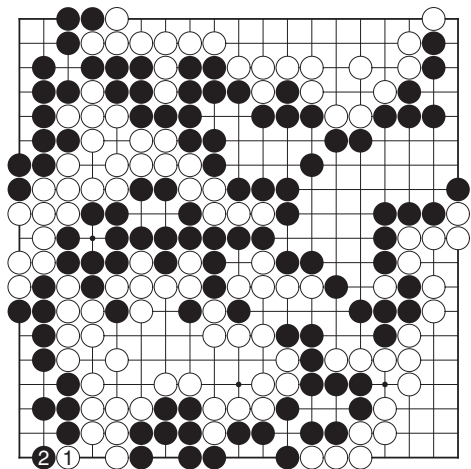
Das ist ausnahmsweise etwas, das man von Computerprogrammen nicht so gut lernen kann, weil sie sich mit einem minimalen Vorsprung begnügen und auf optimales Endspiel oftmals keinen Wert legen. Versucht also in dieser Folge, den letzten Rest rauszuquetschen, auch wenn es nur ein Sechstelpunkt ist. (Spoiler: Die Lösungszüge sind alle einen oder mehr Punkte wert.)



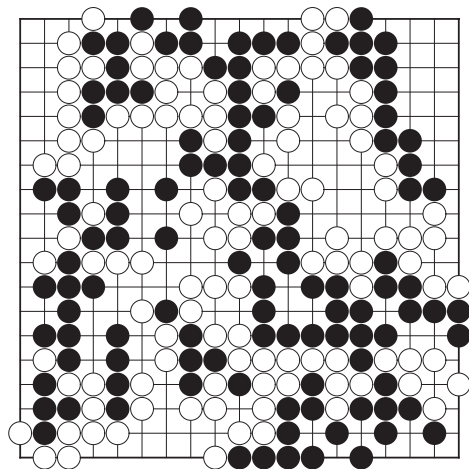
Problem 1: Möge Weiß das Meiste aus der markierten Gruppe rausholen.



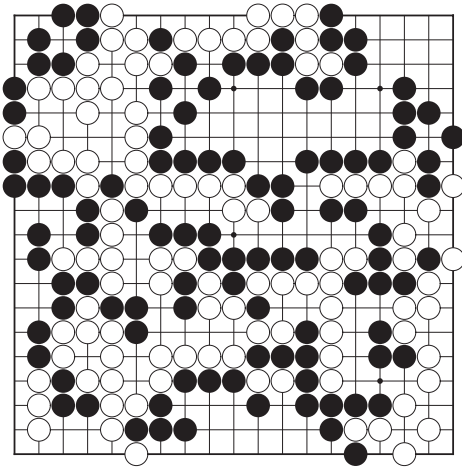
Problem 3: Was ist die beste Antwort auf den Schnitt?



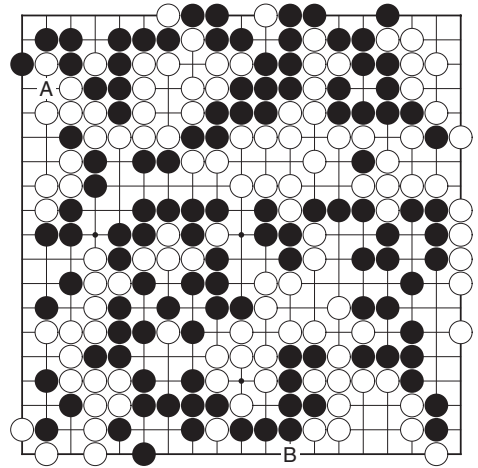
Problem 2: Wie bringt Weiß den Gegner dazu, einmal extra in seinem Gebiet zu decken?



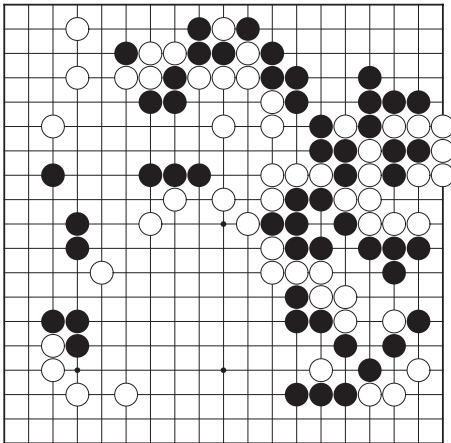
Problem 4: Bestes Endspiel für Schwarz? (Gucksdu rechts!)



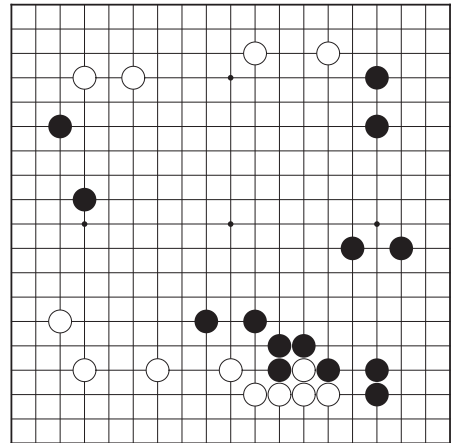
Problem 5: Was ist der größte Zug für Weiß?



Problem 7: A und B sind die letzten 4-Punkte-Züge. Mit etwas Fantasie bricht Schwarz das Mai.



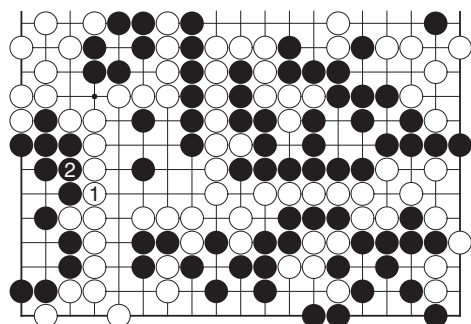
Problem 6: Schwarz ist am Zug und krallt sich etwas in Doppelsente. Findet ihr's?



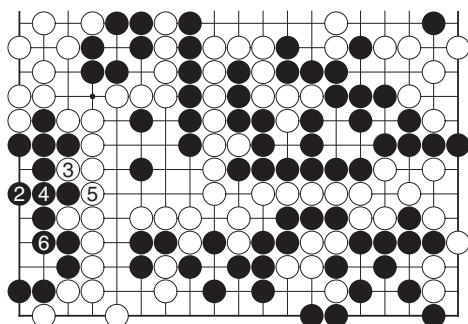
Problem 8: Das soll ein Endspielproblem sein? Ja! Weiß reduziert rechts unten auf ein Minimum.

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

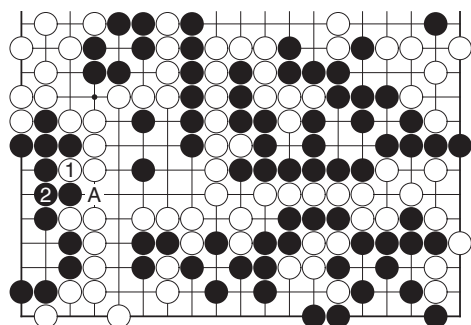




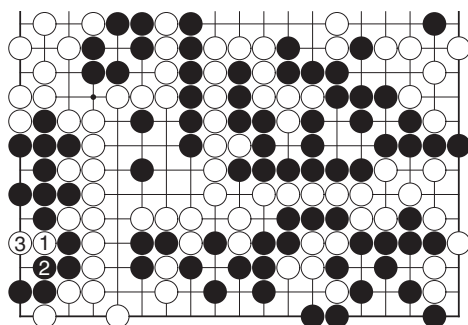
Dia. 1.1



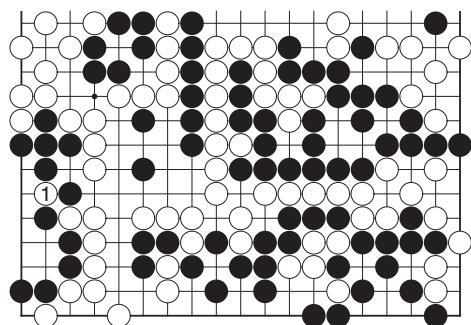
Dia. 1.4



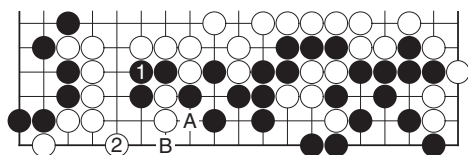
Dia. 1.2



Dia. 1.5



Dia. 1.3



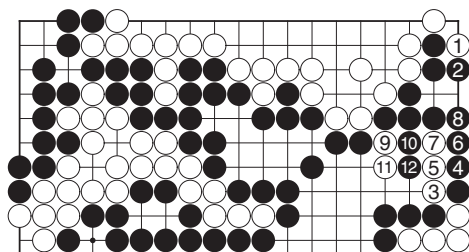
Dia. 1.6

Lösung 1: Wenn Weiß direkt in Dia. 1.1 deckt, macht Schwarz mit seiner Gruppe sieben Gebietspunkte. Mit Dia. 1.2 kann Weiß es auf sechs Punkte reduzieren, aber hier hat Weiß den Stein auf A nicht, der auch mindestens einen Punkt wert ist. Durch das Einwerfen in Dia. 1.3 kriegt Weiß beides! In Dia. 1.4 macht Schwarz inkl. Gefangenem 6 Punkte und Weiß bekommt

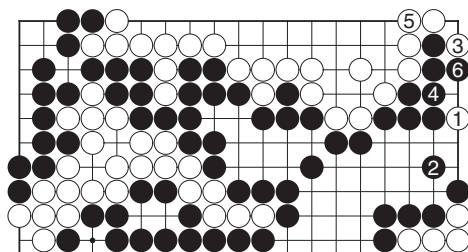
den Stein auf 5 in Sente. Denn wenn Schwarz woanders spielt, passieren in Dia. 1.5 extrem schlimme Sachen.

Man beachte übrigens auch die untere Form: Früher in der Partie hat Weiß in Dia. 1.6 das schlaue Kosumi gespielt. Nur so muss Weiß nicht noch einmal nachdecken (auf A folgt B). Jeder andere Zug hätte demgegenüber etwas verloren.

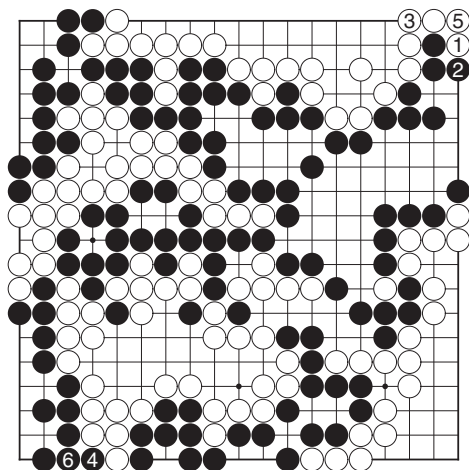
Lösung 2: Sobald Weiß in Dia. 2.1 das letzte Hane abtauscht, passiert nichts mehr im schwarzen Gebiet. Die letzten Züge dieser Partie würden also etwa wie Dia. 2.2 aussehen – Schwarz bekommt das letzte Ko.



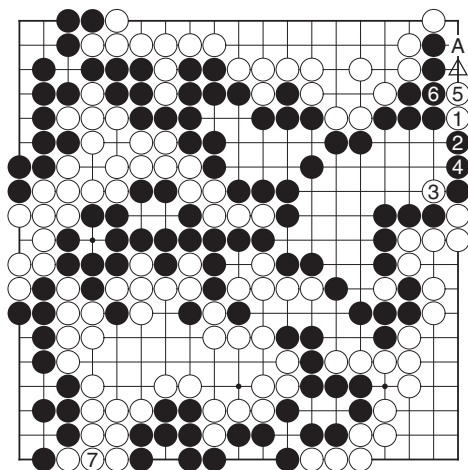
Dia. 2.1



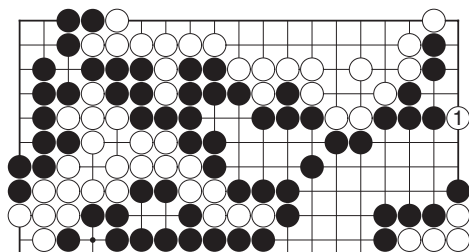
Dia. 2.5



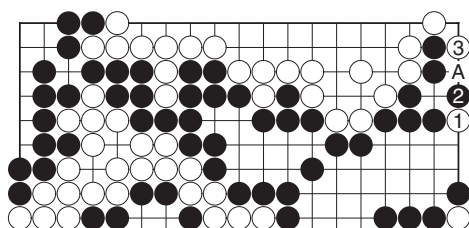
Dia. 2.2



Dia. 2.6



Dia. 2.3

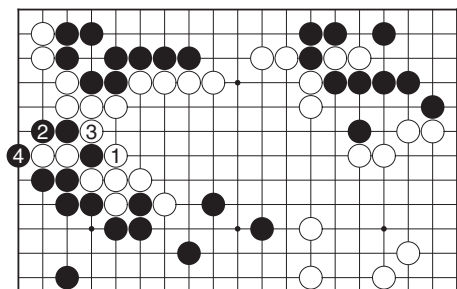


Dia. 2.4

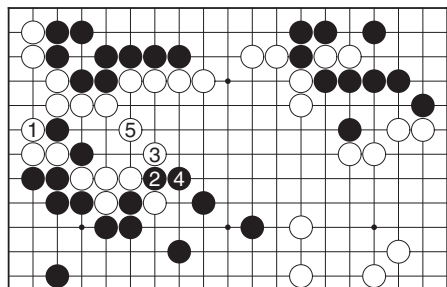
Durch den Anleger in Dia. 2.3 gewinnt Weiß mindestens einen Punkt. (In dieser Partie ist das für das Ergebnis irrelevant, aber warum nicht cool sein, wenn man kann?) Wenn Schwarz in Dia. 2.4 blockt, muss er noch einen Zug im eigenen Gebiet spielen, da A ein Selbstatari ist, also hat Weiß einen Punkt wegradiert. Dasselbe in Dia. 2.5, denn Schwarz kann nicht sofort auf 6 spielen.

In der Partie ist Dia. 2.6 passiert: Nach den Abtäuschen deckt Weiß schlussendlich das letzte Ko der Partie. Ein schwarzer Zug auf A würde nun aber dessen Gebiet *nicht* um den markierten Punkt vergrößern, also hat Weiß quasi den Ko-Punkt in dieser Ecke in Sente zu einem Nichtpunkt gemacht.

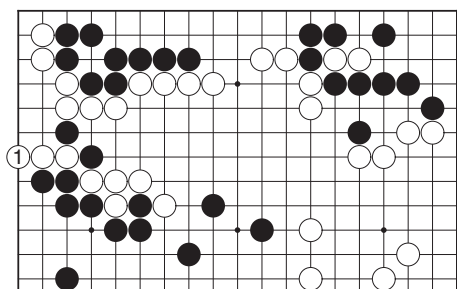
Lösung 3: Dia. 2.1 ist reingefallen, denn Schwarz verbindet sich zurück. Da Weiß das nicht möchte,



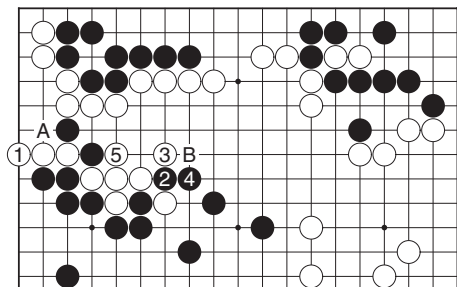
Dia. 3.1



Dia. 3.2



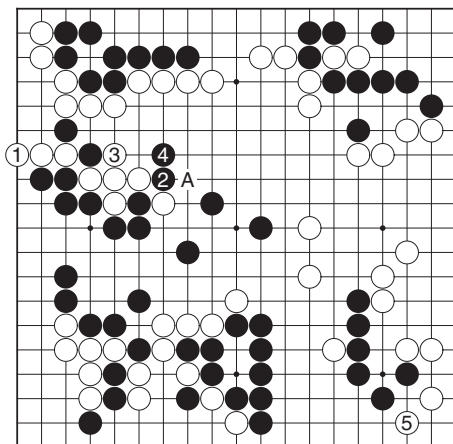
Dia. 3.3



Dia. 3.4

könnte ihm vielleicht die Allerweltsequenz in Dia. 2.2 einfallen.

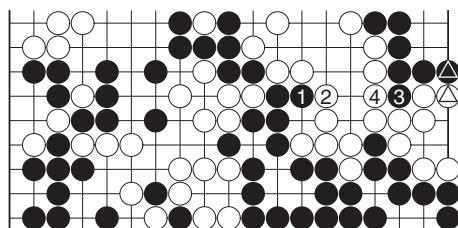
Das Optimum erreicht Weiß aber, indem er in Dia. 2.3 runterstreckt. In Dia. 2.4 ist der Stein auf 1 einfach so 2 Punkte besser als einer auf A. Man könnte meinen, das bezahlt Weiß insofern, dass B jetzt mehr wert ist. Das wird in dieser Stellung irrelevant, weil es am besten für Weiß ist, in Dia. 2.5 mit 3 Sente zu nehmen. Schwarz streckt auf 4, weil Weiß sonst A macht, und Weiß bekommt den nächsten großen Zug auf 5.



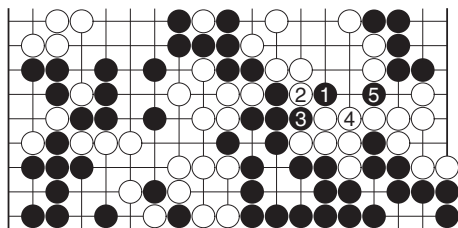
Dia. 3.5

Lösung 4: Normalerweise würde das Endspiel in dieser Gegend wie Dia. 4.1 aussehen – wir stellen uns die markierten Steine als Durchschnitt der beiden Hane-Verbinden-Varianten vor.

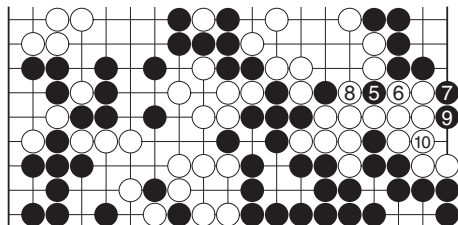
Wer hätte gedacht, dass es besser ist, in Dia. 4.2 mit 1 einen Stein und mit 5 noch einen reinzuopfern? Schwarz verliert diese Steine und macht es aber in Dia. 4.3 mit 7 und 9 wett. Im Vergleich zu Dia. 4.1 ist das



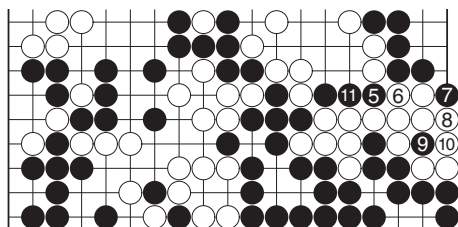
Dia. 4.1



Dia. 4.2



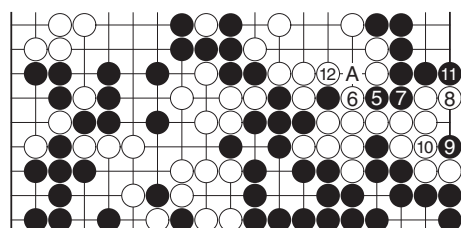
Dia. 4.3



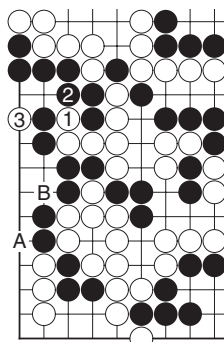
Dia. 4.4

weiße Gebiet tatsächlich (ohne Zugverlust!) um einen Punkt kleiner geworden, was in diesem Fall zu einem 0,5-Punkte-Sieg für Schwarz geführt hat.

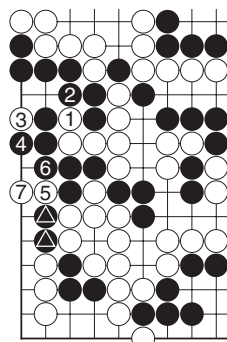
Weiß würde gerne in Dia. 4.4 auf 8 blocken, aber ja, das geht nicht gut aus. Man kann sich auch überlegen, Schwarz in Dia. 4.5 den Stein zurückdecken zu lassen. Früher oder später muss Weiß aber den Schnitt auf A decken, also ist das Ergebnis das gleiche wie Dia. 4.3.



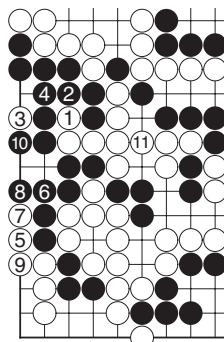
Dia. 4.5



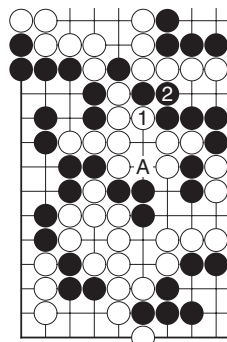
Dia. 5.1



Dia. 5.2



Dia. 5.3

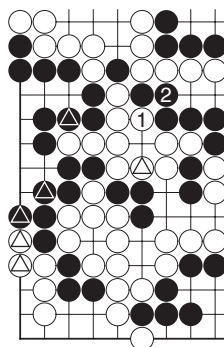


Dia. 5.4

Lösung 5: Ohlala, was macht Weiß da? (Man beachte, dass er auf A noch nicht gegen B abgetauscht hat. Viele von uns spielen sowas einfach aus, weil es Sente ist.) Wenn Schwarz nicht aufpasst, fallen jetzt in Dia. 5.2 zwei Steine ab. Schwarz muss daher wie in Dia. 5.3 decken und durch den Abtausch muss

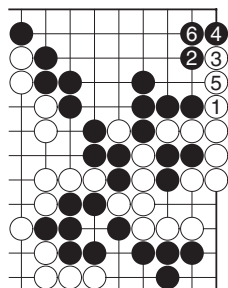
Schwarz nochmal auf 10 spielen. Weiß bekommt dann mit 11 den letzten großen Zug (Reverse-Sente 2 Punkte).

In der Partie hat Weiß mit dem Atari in Dia. 5.4 diese Sequenz zunichte gemacht. (Weiß muss nochmal auf A spielen, also ist sein Gebiet dadurch gar nicht größer geworden.) Die Endstellung würde dann etwa

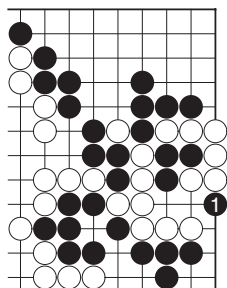


Dia. 5.5

wie Dia. 5.5 aussehen. Im Vergleich dazu hat Weiß in Dia. 5.3 zwar Nachhand genommen, aber das schwarze Gebiet ist sehr viel kleiner. Man kann den Wert dieser Sequenz als 3 Punkte in Reverse-Sente berechnen. Etwas Größeres gibt es auf diesem Brett nicht.

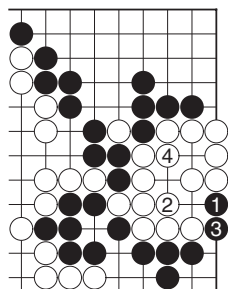


Dia. 6.1

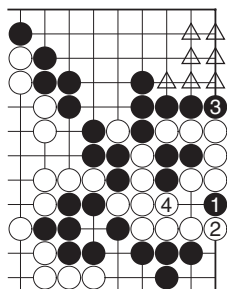


Dia. 6.2

Lösung 6: Wenn Schwarz nichts macht, bekommt Weiß früher oder später Dia. 6.1 in Sente. Weiß bohrt ins schwarze Gebiet rein und wir behalten uns im Hinterkopf, dass die weiße Gruppe im Durchschnitt 8 Punkte Gebiet macht. Der Zug in Dia. 6.2 kommt wie vom Himmel gefallen. Schwarz sollte vermutlich in Dia. 6.3 nachgeben, auch wenn es wehtut, nur mit 5 Punkten Gebiet zu leben. In der Partie hat sich Weiß die 9 Punkte geholt, Schwarz freut sich aber mehr über das gewonnene markierte Gebiet – und das Ganze ohne Zugverlust.

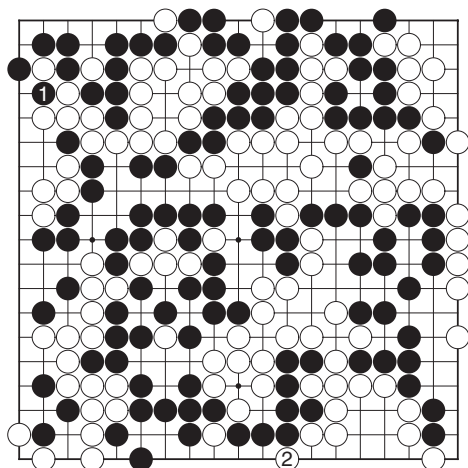


Dia. 6.3

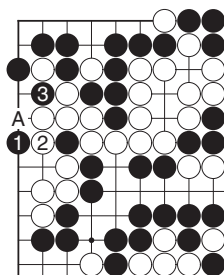


Dia. 6.4

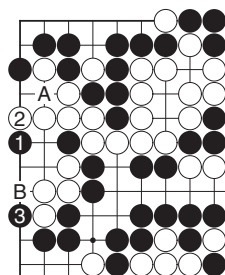
Lösung 7: Nach Dia. 7.1 gibt es auf diesem Brett nur noch 2-Punkte-Gote-Züge; es zählt sich also aus, die Hexerei von 1 in Dia. 7.2 zu betreiben. Diesen Zug versteht man nicht auf Anhieb, doch Schwarz verdankt ihm den knappen Sieg in dieser



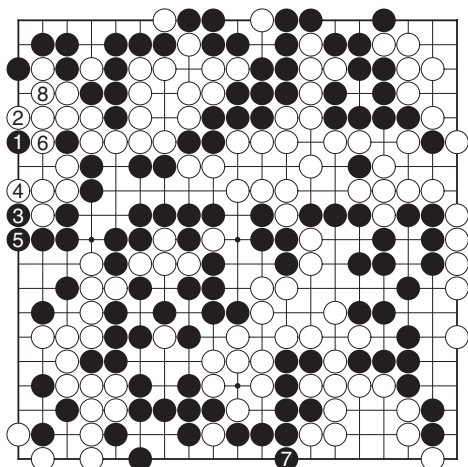
Dia. 7.1



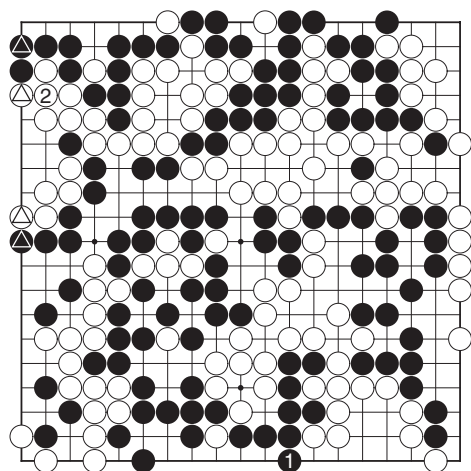
Dia. 7.2



Dia. 7.3

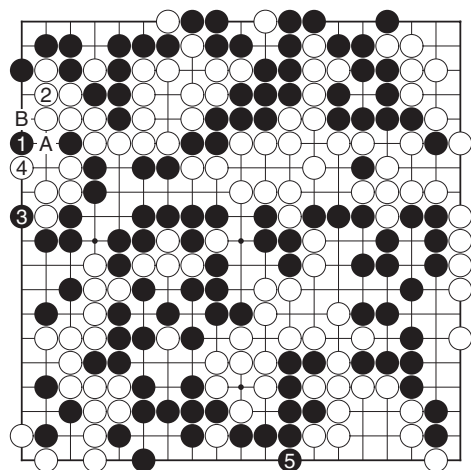


Dia. 7.4



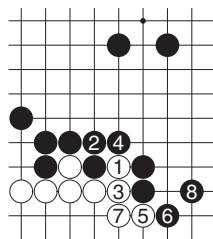
Dia. 7.5

Partie. Wenn Weiß einfach nimmt, ist nach 3 ein weiterer 4-Punkte-Zug auf A entstanden und Schwarz bekommt so garantiert noch einen der beiden verbleibenden. Weiß kann auch in Dia. 7.3 blocken, dann ist A nur noch 3 Punkte wert, aber nach 3 wurde auf B wieder ein 4-Punkte-Zug künstlich erzeugt. Es könnte dann z.B. in Dia. 7.4 weitergehen. Im Vergleich zu Dia. 7.5 ist das weiße Gebiet einfach so um 2 Punkte kleiner geworden. Schwarz steigt hier in Sente aus, also gleicht die ominöse Sequenz einem kostenlosen 2-Punkte-Gewinn für Schwarz.

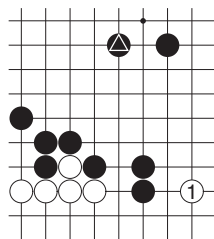


Dia. 7.6

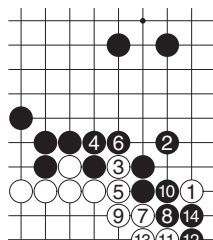
In der Partie hat Weiß in Dia. 7.6 gedeckt. Weiß steigt hier in Sente aus, muss später aber noch zwei Mal innen spielen. Im Endeffekt hat Schwarz insgesamt 3 Punkte in Reverse-Sente gemacht. Unglaublich!



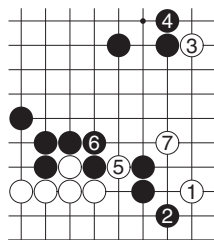
Dia. 8.1



Dia. 8.2



Dia. 8.3

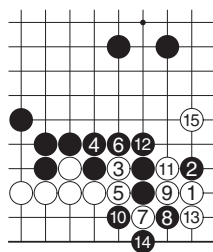


Dia. 8.4

Lösung 8: Schon in diesem Stadium der Partie kann man sich das spätere Endspiel überlegen. In diesem Fall ist das die Sequenz in Dia. 8.1. Mit der „Invasion“ in Dia. 8.2 möchte W es verbessern. (Tatsächlich verliert dieser Zug laut Leela Zero etwa 5% in einer ausgeglichenen Stellung. Angeblich zerstört Weiß außen ein mir unsichtbares Aji. Wenn ich es mir aussuchen könnte, würde ich doch lieber den Endspielpflicht dieses Zuges haben.)

Leelas Lieblingsantwort ist das Kosumi in Dia. 8.3. und so ist das Endspiel später um sage und

schreibe zwei Punkte besser geworden. Wenn Schwarz sich in Dia. 8.4 wehrt, kann Weiß in seinem Gebiet Unfug treiben. In Dia. 8.5 versucht Schwarz, die zwei Endspielpunkte zu halten, aber dann lebt Weiß noch klarer drinnen.



Dia. 8.5

Deutschlandpokal 2020

Stand nach 3 von 11 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (48 Platzierte):

Pl.	Name	E	ED	HH	Σ	
1	Lochbrunner, Matthias	2k	-	6	-	6
2	Mex, Gerhard	1d	2	0	2	4
3	Janke, Maximilian	1k	-	4	-	4
	Kraus, Tristan	2k	-	4	-	4
	Zimdars, Joschka	1k	4	-	-	4
6	Beggerow, Joachim	2d	0	-	2	2
	Cinar, Kasim	1k	2	-	0	2
	Peters, Torben	1k	2	-	0	2
9	Cinar, Emre	2d	2	-	-	2
	Düvel, Gunnar	2k	-	-	2	2
	Hoedtker, Matthias	2k	-	-	2	2
	Kettenring, Thomas	3d	-	2	-	2
	Kiehl, Andreas	1d	-	2	-	2
	Kittlitz, Adrian	1k	-	2	-	2
	Koller, Sebastian	2d	-	2	-	2
	Lamprecht, Martin	1k	-	-	2	2
	Lewerenz, Bernd	2d	-	-	2	2
	Li, Shizhao	2k	2	-	-	2
	Napora, Dawid	1k	2	-	-	2
	Rückert, Leon	2d	-	-	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 (62 Platzierte):

Pl.	Name	E	ED	HH	Σ	
1	Drewitz, Michael	3k	4	-	2	6
	Hebsacker, Hannah	9k	-	2	4	6
3	Müller, Marcus	5k	-	-	6	6
4	Groß, Sebastian	4k	-	4	-	4
	Henkel, Marco	7k	-	-	4	4
	Reinke, Hendrik	4k	-	4	-	4
7	Limbach, Axel	4k	-	-	3	3
	Werner, Peter	8k	-	3	-	3
9	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

Klupsch, Christina	5k	2	-	-	2
Kullik, Bettina	9k	-	-	2	2
Norgaard, Finn	9k	-	-	2	2
Riepl, Korbinian	9k	-	2	-	2
Schendel, Birgit	8k	-	-	2	2
Schneider, Maximilian	5k	-	-	2	2
Sörensen, Horst	8k	-	-	2	2
Tawussi, Frank	6k	-	-	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	HH	Σ	
1	Tokarski-Mazur, Jeremy	11k	-	6	-	6
2	Buschmann, Carmen	20k	4	-	-	4
	Dammrich, Martin	11k	-	-	4	4
	Dzioba, Justin	16k	-	-	4	4
	Pereira, Ricardo	13k	4	-	-	4
	Urmoneit, Regina	12k	-	4	-	4
7	Ramacher, Iris	17k	1	-	2	3
8	Bednarczyk, Jonas	20k	-	-	3	3
	Bednarczyk, Simon	20k	-	-	3	3
10	Bitzer, Joachim	10k	-	2	-	2
	Breitenbauch, Gudrun	10k	2	-	-	2
	Töpfer, Olaf	16k	-	-	2	2
	Wacker, Klaus	10k	2	-	-	2

Pokalturniere 2020 (vorläufiger Stand):

Januar	Essen
Februar	Erding
März	Hamburg
Juli	Hannover
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 derzeit unter www.dgob-neu.de/wettbewerb/deutschlandpokal/ zu finden.

** Es liegt noch keine offizielle Turnierausschreibung vor.

Georg Ulbrich

Kids- & Teenspokal 2020

Seit 2009 – also seit nunmehr 12 Jahren – haben meine Tochter Maria Wohnig und ich, Sabine Wohnig, den Kids- und Teenspokal ausgewertet, nachdem unser Vorgänger nach zwei Jahren das Handtuch geworfen hatte. Die Auswertung der Ergebnislisten passiert nach wie vor mit viel Mühe von Hand, da niemand von uns Ahnung von Tabellen hat oder gar von Datenbanken. Eine Datenbanklösung von Yvonne Limbach erwies sich leider für mich als nicht praktikabel. So

ist die Auswertung sehr zeitaufwändig und nicht immer fehlerfrei. Maria hat im vorigen Herbst ein Studium begonnen, um ihrem Ziel Japan näher zu kommen und für mich hat sich die Auswertung des Pokals immer mehr erschwert. Einige Eltern melden ihre Kinder per Mail an, aber Turniervveranstalter schicken weder Ergebnislisten noch Anmeldungen für den Pokal. Das war schon immer frustrierend, anfangs habe ich noch vor den Turnieren Erinnerungsmails verschickt. Aber auch diese bleiben meist ohne Resonanz. Jetzt mit der neuen DGoB-Webseite ist es für mich noch komplizierter geworden, so dass ich die Pokalführung zum Ende des Jahres abgeben möchte. Vielleicht findet sich ein Nachfolger, der ab 2021 mit neuem Elan und etwas mehr Computerkenntnissen an die Auswertung geht? Das würde mich sehr freuen. Und die mitspielenden Kinder bestimmt auch!

Nun zum Stand des Pokals in diesem Jahr. Es zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich an die Ergebnislisten gekommen bin.

Bisher nahmen 27 Kinder und Jugendliche am Pokal teil. Es konnten 11 Turniere gewertet werden, dann fielen die Turniere virusbedingt aus oder wurden auf unbestimmte Zeit verschoben.

Die ausführlichen aktuellen Tabellen findet ihr unter: www.dgob-neu.de/wettbewerb/jugendturniere/kiju-pokal/

Falls ihr Fehler entdeckt, eure Ergebnisse vermisst oder irgendwelche Anregungen oder Kritik für uns habt, bitte schreibt uns. Ihr erreicht uns unter: kiri@dgob.de oder auf Facebook unter „Kids-und Teenspokal“.

Sabine Wohnig

U12			
Pl.	Name	Grad	Turniere Punkte
1	Xing Yuze	2d	5 9
2	Lu Lingshen Elvis	15k	3 9
3	Zhang, Miles	9k	3 5
4	Chen Luxian	12k	1 3
	Bauer, Camilo	13k	1 3
	Li, Benjamin Yixuan	15k	1 3
	Zhao Quancheng	20k	1 3
8	Marz, Larissa	20k	1 2
9	Sun, Ryan	8k	1 1
	Marz, Leopold	19k	1 1
	Pittner, Lena	20k	1 1

U18			
Pl.	Name	Grad	Turniere Punkte
1	Pittner, Arved	5d	3 8
2	Hebsacker, Hannah	9k	3 7
3	Zhang, Shukai Kirby	2d	3 5
	Donle, Isabel	1d	3 5
5	Li Shizhao	2k	2 5
6	Thum, Alessio	13k	2 4
7	Chen Feiyang	4d	1 3
	Schaaf, Emanuel	1k	1 3
	Zhou, Wendi	13k	1 3
	Pittner, Arwen	14k	1 3
11	Tu, Jakob	2k	1 2
	Marz, Ferdinand	5k	1 2
13	Rieger, Angelika	7k	1 1
	Sun, Leou	12k	1 1
	Asanovic, Marijan	6k	1 1
	Jacobsen, Manuel	1d	1 1

Problemecke

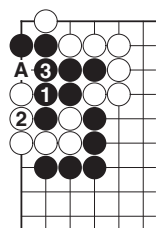
von Antonius Claasen

Der Gewinner dieses Mal heißt Rainer Bush.

Viele Turniere wurde durch den Lockdown abgesagt. Darum dieses Mal ein extra Problem um euch zuhause etwas Go-Energie zu schenken.

Viel Spaß beim Lösen und bleibt alle Gesund! Wie immer fängt Schwarz an und findet das beste Resultat für Schwarz.

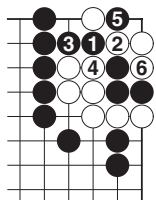
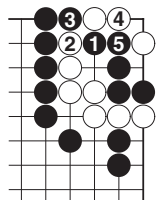
Lösungen 1/2020



Antwort 1: Diese Lösung wurde von allen gefunden. Spielt Weiß mit 2 zuerst auf 3, dann fängt Schwarz mit A einen Stein und Weiß kann nicht verbinden.

Antwort 2: Richtig ist, mit 1 im ersten Diagramm zu starten. Die Züge 2 und 3 sind danach Miai. Falsch ist es, mit 1

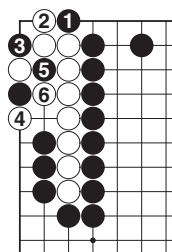
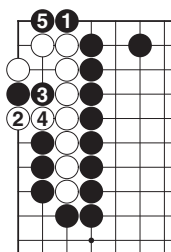
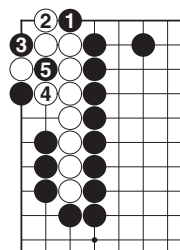
in zweiten Diagramm zu starten, denn nach 2 ist Schwarz tot.



Antwort 3: Starten mit 1 im ersten Diagramm ist korrekt. Das zweite Diagramm zeigt eine Variante.

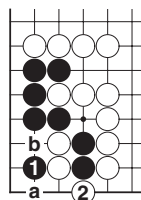
Antwort 4: Das erste Diagramm zeigt, wie es richtig geht – Schwarz bekommt ein Ko.

Mit Schwarz 1 im zweiten Diagramm wird korrekt gestartet, leider ist 2 aber ein Fehler und Weiß stirbt.

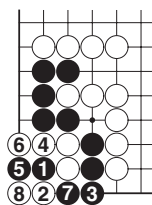


Im dritten Diagramm scheitert Weiß auch, da Schwarz mit 7 deckt und Weiß dann tot ist.

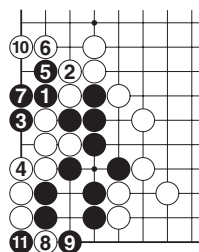
Antwort 5: Falsch ist der Start mit 1 im ersten Diagramm, jedoch auch Weiß 2 ist ein Fehler, denn jetzt kann Schwarz mit 9 auf 1 doch noch ein Leben ergattern.



Mit 2 im zweiten Diagramm antwortet Weiß korrekt und dann sind a und b Miai.

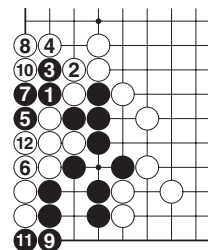
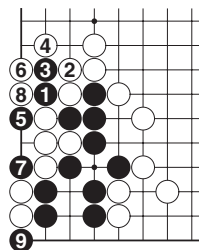


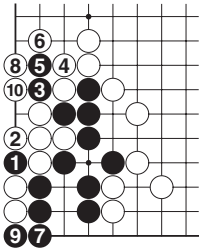
Richtig ist für Schwarz, mit 1 einen weiteren Stein zu opfern, um so einen weiteren Zug in der Ecke zu bekommen und das Leben für seine Gruppe zu sichern.



Antwort 6: Im ersten Diagramm erreicht Schwarz bei stärkstem weißen Widerstand ein Ko.

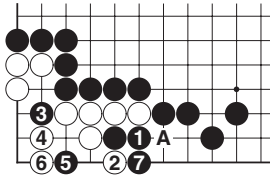
In den Diagrammen 2, 3 (13 auf 1) und 4 (11 auf 1, 12 schlägt zurück)



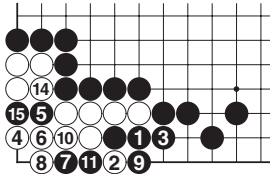


werden Varianten gezeigt, bei denen Weiß Fehler macht und dadurch Schwarz bedingungslos zum Leben verhilft.

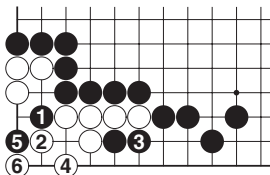
Antwort 7: Wie in Diagramm 1 fängt Schwarz die weiße Gruppe. A hilft nach 7 nicht, da Schwarz 2 fangen kann.



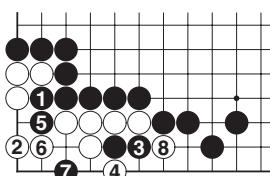
Mit 3 im zweiten Diagramm (12 auf 2, 13 auf 11, 16 auf 14) macht Schwarz einen Fehler und Weiß kann sich so mit einem kleinen Opfer bis 16 ein Leben erzwingen.



Im dritten Diagramm erreicht Schwarz nur ein Ko.



1 im vierten Diagramm bringt nichts, da Weiß mit 2 einen schönen Zug hat, der ihn zum Leben bringt.



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 (14.06.2020) an:

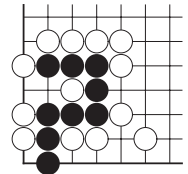
Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH
oder per Email als sgf-Datei(en) an:

problemecke@dgob.de

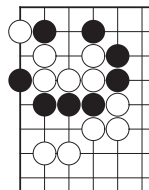
Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgob.de/dgoz bereit.

Probleme 1/2020

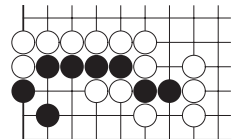
Auch dieses Mal startet Schwarz und findet die beste Lösung in allen Aufgaben.



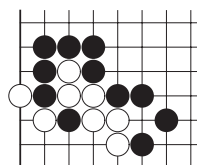
Problem 1 (3 Punkte)



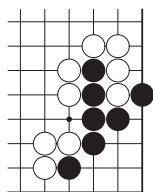
Problem 2 (3 Punkte)



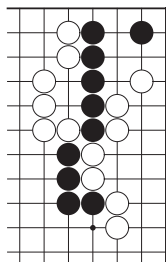
Problem 3 (4 Punkte)



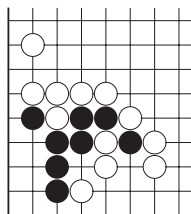
Problem 4 (4 Punkte)



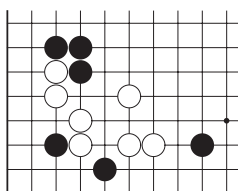
Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6
(5 Punkte)



Problem 7
(6 Punkte)



Problem 8
(6 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Busch, Rainer (1)	6k	1/20	21	561
Wacker, Klaus	8k	1/20	16	536
Hell, Otto (4)	3k	1/20	21	534
Millies, Oliver	3d	1/20	21	525
Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/19	-3	496
Schunda, Peter	12k	1/20	12	472
Erichsen, Svante (2)	2d	1/20	27	470
Wolfgramm, Jens	4k	6/19	-3	408
Herter, Rainer (3)	4k	1/20	26	353
Scheibe, Rene	9k	1/20	26	336
Urmoneit, Regina (1)	13k	6/19	-3	323
Gabe, Axel (1)	5k	1/20	26	321
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	3/19	-3	318
Pauli, Robert (8)	1d	1/20	26	317
Schreiber, Burkhard (3)	3k	1/20	16	305
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/18	-3	294
Ewe, Thorwald (4)	8k	1/20	27	268
Reimpell, Monika (9)	2d	1/20	27	244
Reinicz, Thomas (1)	3k	1/20	26	241
Schultze, Achim	5k	1/20	26	183
Hartmann, Christian	4k	5/19	-3	164
Gronau, Max	1d	1/19	-3	135
Peters, Gerald	8k	1/20	21	135
Mertin, Stefan (2)	8k	1/20	16	133
Kiechle, Hubert	8k	1/20	12	114
Hartmann, Kirsten (1)	1k	1/20	32	111
Brand, Klaus	10k	1/20	21	81
Gawron, Christian (9)	2d	1/20	27	76
Lorenzen, Klaus (3)	2k	1/20	21	71
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	1/20	32	32
Piller, Christoph	?	1/20	27	27
Xu, Mei (2)	3k	1/19	-3	26
Schröter, Georg	7k	4/19	-3	24
Weickert, Thomas	?	1/20	16	16
Wirth, Alexander (1)	1k	6/19	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: _____

☐	V	Vollmitglied	Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)
☐	E	Ermäßigtes Mitglied	Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)
☐	J	Jugendmitglied	Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)
☐	F	Fördermitglied	Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ)
☐	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: jiddtman@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: Siegmard Steffens, Heidekampweg 47c, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de

Bundesliga: Philipp Lindner, Str. der Deutschen Einheit 51, 17207 Röbel, Tel.: (0176) 81977177, Email: fs-bundesliga@dgob.de

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

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

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

Deutscher Internet-Go-Pokal: Lars Gehrke, 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-kpokal@dgob.de

Nachhaltigkeit: Hartmut Kehm, 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, Schenkendorfst. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721 Email: fs-profi@dgob.de

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

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

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

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

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

Werbematerial: Steffi Hebsacker, Benkeloher Str. 12, 27383 Schiefel, Tel.: (04263) 6746847, Fax: (04263) 6756846; Email: fs-werbematerial@dgob.de

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

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

DGoB-Landesverbände

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

Bayern: Kai Meemken, Kochelsestr. 10, 95445 Bayreuth, Email: lv-bayern@dgob.de; Tel.: Dr. Bernhard Werner (08165) 8031 831

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, Holtenauer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ & DGoB-Website

Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Schiefel, 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

Unser neues »Go. Das Spiel der Götter«



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

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

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

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
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 / Glieno 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
18.07.–19.07.: 60. Messturnier Hannover
25.07.–09.08.: 64th European Go Congress

August 2020

- 08.08.–09.08.: Hundisburg Castle Games 2020
15.08.–22.08.: 13. Go-Seminar des Hebsacker Verlags
22.08.: Hamburger Schnell-Go-Turnier
23.08.: Leipziger Sommerturnier

September 2020

- 05.09.–07.09.: European Women's Championship 2020 / London
12.09.–13.09.: II Wroclaw Open 2020
12.09.–13.09.: 18. Schweriner Go-Turnier
26.09.–27.09.: 24. Bochumer Bambus
26.09.–27.09.: 2. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

Oktober 2020

- 17.10.–18.10.: Herbst-Go-Treffen Frankfurt 2020
22.10.–25.10.: Spielemesse Essen
24.10.–25.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim 2020
24.10.: Berliner Herbstturnier
24.10.–25.10.: 35th Brussels Tournament

November 2020

- 07.11.–08.11.: 24. Münchner „Bierseidel“ Go Turnier
07.11.–14.11.: Intensive Go Training Camp for Dan Players / Suchoraba
7.11.: Hamburger Schnell-Go-Turnier
28.11.–29.11.: 8. Herkules Cup Kassel

Dezember 2020

- 6.12.: Berliner Nikolausturnier
28.12.–31.12.: 47th London Open Go Congress

Die durchgestrichenen Turniere waren angesetzt, aber wurden bereits wegen der Covid19-Beschränkungen abgesagt. Für die nicht durchgestrichenen Turniere liegt aktuell noch keine Absage vor. Bitte ggf. kurzfristig online prüfen, ob das Turnier tatsächlich stattfindet.

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 dgoz@dgoeb.de. Danke!

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

