

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2020

95. Jahrgang



Inhalt

Mise en abyme (von P. A. Chamot)	Titel
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen.....	2
Nachrichten	2–4
Bundesliga Saison 2019/2020.....	5
Fünf Freiheiten.....	6–7
AI-Sensei-Entwicklerblog	8–9
Freundschaftsspiel Wuhan–Trier.....	10
Yoon's Baduk Café.....	11–13
Rezension: Angriff und Verteidigung....	14–15
Grundkurs Go 5/12	16–19
Probleme für Einsteiger	20–21
Kinderseite(n)	22–23
Yoon Young Sun kommentiert (50)	24–27
Zwei kommentierte Junioren-Partien ...	28–35
Der etwas andere Zug (35)	36–41
Auflösung zu Fünf Freiheiten	42–43
Impressum	43
Fernostnachrichten.....	44–45
Go-Probleme.....	46–48
Mitgliedsantrag	49
DGoB-Organe	50
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	51
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Dies ist praktisch schon die dritte Corona-Ausgabe der DGoZ und langsam schlagen sich die Veränderungen immer mehr auch im Heftinhalt nieder. So gibt es dieses Mal praktisch keine Turnierberichte, die Doppelseite für die Pokalrichterstartung fällt weg und nennenswerte Fernostnachrichten gibt es nur aus Japan, wo alle großen Titelkämpfe mit Mund-Nasen-Schutz ausgetragen werden.

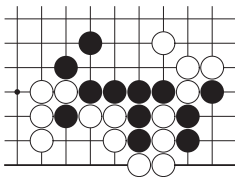
Langsam aber werden die Einschränkungen im Alltag auch schon wieder gelockert, im Juli finden wieder erste Live-Go-Turniere statt und auch die ersten Spielabende haben wieder ihren regelmäßigen Betrieb aufgenommen. Es darf also auf eine teilweise Normalisierung gehofft werden! Und natürlich ist unser aller Blick auf die Wissenschaft gerichtet, in der Hoffnung, dass spätestens im kommenden Jahr ein SARS-CoV-2-Impfstoff gefunden wird.

Auf der Nebenseite findet sich die normalerweise im ersten Heft jedes Jahres übliche Aufstellung der Turnierteilnahmen des Vorjahres, die leider in diesem Jahr von mir schlicht vergessen wurde. Hiermit aber ist sie nun nachgereicht. Möchte vielleicht mal ein Leser die Zahlen der einzelnen Jahre in ein Liniendiagramm übertragen, damit man die Entwicklung der einzelnen Turniere einzeln und im Verhältnis zueinander nachvollziehen kann? Das würde natürlich abgedruckt werden ...

Zuletzt das ohnehin Wichtigste: Bleibt Gesund!

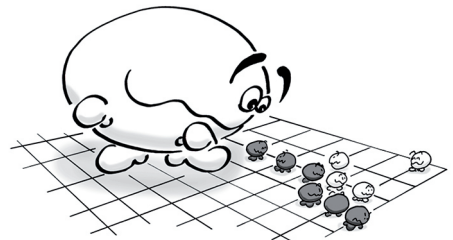
Tobias Berben

Fangen und Retten 50 von Yilun Yang



Wie kann Schwarz am besten seine Steine in der Ecke retten? Lösung auf S. 4.

Steinzeit-Problem



Go-Turniere in Deutschland 2019

Pl.	Ort	Monat	Teilnehmer	Sieger	Grad
1	Hamburg (Kidocup)	Juni	189	Artem Kachanovskiy	2p
2	Bonn	Februar	116	Siang Jie Wang	8d
3	Berlin (Kranich)	November	108	Stanislaw Frejlak	7d
4	Erding	Februar	86	Jonas Welticke	6d
5	Essen	Januar	85	Xiaocheng Hu	5d
6	Mannheim	Oktober	83	Ilja Shikshin	3p
7	Darmstadt (Go-Tage)	Juni	79	Jonas Welticke	6d
8	Hamburg (Mausefalle)	März	75	Arved Pittner	4d
	Koeln	Juli	75	Valerii Krushelnytskyi	5d
10	Frankfurt (TipTap)	November	64	Keiji Kamegawa	6d
11	Bochum (Bambus)	September	63	David Ulbricht	2d
	Jena (Kreuzschnitt)	August	63	Tobias Weinert	4d
13	Karlsruhe (Winter-Go-Treffen)		62	Chu Volk-Lu	4d
14	Recklinghausen	März	58	Valerii Krushelnytskyi	5d
15	Hannover	April	57	Arved Pittner	4d
16	Muenchen	November	53	Liang Tian	4d
17	Darmstadt (Winterturnier)	Februar	52	Jonas Welticke	6d
	Dortmund	Oktober	52	Bernd Radmacher	4d
	Jena (Grand Prix Turnier)	März	52	Ali Jabarin	2p
20	Erlangen	März	47	Jonas Fincke	4d
21	Braunschweig	Dezember	45	Tobias Weinert	4d
22	Stuttgart	Oktober	43	Arved Pittner	5d
23	Berlin (Babudk Botschafter Cup)	Mai	41	Young-Sam Kim	8d
24	Berlin (Japansicher Botschafter Cup)	November	39	Alexandru Arba	2d
	Berlin (Nikolausturnier)	Dezember	39	Daniel Krause	2d
26	Leipzig	Juni	37	Matias Pankoke	5d
	Wuppertal	September	37	Jonas Welticke	6d
28	Schwerin	September	36	Arved Pittner	5d
	Trier (Damen-EM)	September	36	Ariane Augier	4d
30	Berlin (City Tournament)	April	33	Young-Sam Kim	8d
31	Paderborn	Mai	32	Christopher Kacwin	4d
32	Berlin (Sommerturnier)	August	31	Oleg Wahl	8k
	Bremen (Shudan)	Oktober	31	Benjamin Teuber	6d
34	Goettingen	Februar	30	Christoph Gerlach	6d
35	Berlin (Frühjahrsturnier)	April	29	Daniel Krause	2d
	Berlin (Herbstturnier)	September	29	Riku Kobayashi	6k
	Jugend-DM	Oktober	29	Elian Ioan Grigoriu	5d
37	Kassel	November	28	Christopher Kacwin	5d
38	Potsdam (Peep)	Juni	27	Xiaocheng Hu	5d
40	Dresden	Mai	26	Daniel Krause	2d
41	Rostock	Mai	26	Volkmar Liebscher	4d
42	Berlin (Winterturnier)	Februar	25	Michael Palant	4d
43	Kiel	Juni	24	Soeren Ohlenbusch	4d
44	Alpirsbach	Juli	20	Peter Stackelberg	3d
45	Hundsiburg	November	17	Tim Cech	1d
46	DM-Vorrunde	September	16	Christopher Kacwin	5d
	Halle	Oktober	16	Vincent Preiss	2d
48	Bremen (Basami)	Juli	14	Tobias Weinert	4d
	Karlsruhe (Oster-Go-Treffen)	April	14	Peter Stackelberg	3d
50	Berlin (Yike Grand Slam)	April	12	Mateusz Surma	2p
51	DM-Endrunde	November	8	Benjamin Teuber	6d
52	Flensburg (Sommerturnier)	Juli	7	Olaf Engel	1d
53	Jena (Prof-EM)	März	6	Artem Kachanovskiy	2p
54	Damen-DM	November	5	Manja Marz	3d
	Flensburg	Oktober	5	Patrick Pitters	1d

go4school e.V. organisiert „Tigerrachen-Videoclip- Contest 2020“

Der DGoB-Partnerverein go4school e.V. ruft in diesem Jahr alle Schülerinnen und Schüler dazu auf, allein oder im Team einen bis zu drei Minuten langen Videoclip über einen Go-Begriff oder ein selbst gewähltes Go-Thema zu erstellen. Eure Videos können bis um 6. September an info@go4school.de geschickt werden. Sie werden anschließend am 20.09.2020 in einer öffentlich zugänglichen Online-Videokonferenz präsentiert. Alle Teilnehmer/innen der Videokonferenz werden über die Gewinner abstimmen. Zu gewinnen gibt es Geld- und Sachpreise.

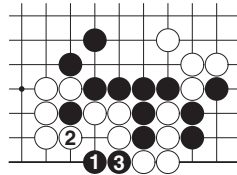
Der Tigerrachen-Videoclip-Contest ist eine Ersatzveranstaltung für das Hans Pietsch Memorial, das

dieses Jahr aufgrund der Corona-Beschränkungen leider ausfallen muss. Alle Infos zum Contest findet man unter: go4school.de/aktuelles/2020-06-17_ausschreibung-tigerrachen-video-contest.pdf

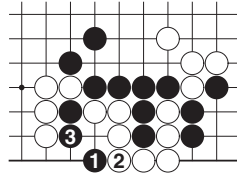
Korbinian Riepl

Auflösung zu Fangen und Retten

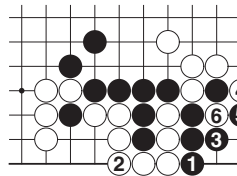
1 im ersten Dia. ist ein schönes Tesuji, das die weiße Schwäche optimal ausnutzt. Leider ist 2 für Weiß die richtige Antwort und Schwarz kann dann auf 3 schneiden, die weißen Steine fangen und seine Ecke sichern.



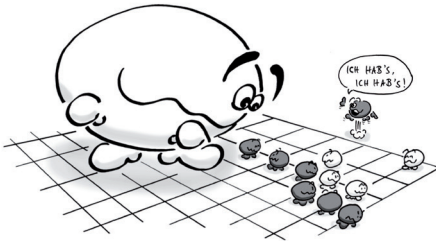
Wenn sich Weiß uneinsichtig zeigt und als Antwort auf 1 im zweiten Dia. auf 2 deckt, verliert er noch deutlich mehr Steine als im ersten Dia.



1 im dritten Dia. erreicht zwar ein Ko in der Ecke, ist aber, verglichen mit den ersten beiden Dia. deutlich schlechter und daher ein klarer Fehler.



Auflösung zum SteinzeitProblem



Bundesliga-Saison 2019/2020

von Philipp Lindner

Am 07. Mai 2020 fand der letzte Spieltag für die Bundesligasaison 2019/2020 statt. Diesjähriger Mannschaftsmeister ist das Team „HH-Pauli“, gefolgt vom Meister des letzten Jahres „AI-Sensei Zebrapinguine Berlin“.

1. Bundesliga Saison 2019/2020

Pl.	Team	Sp	S	U	N	Gew.	Pkt
1	HH-Pauli	9	5	3	1	42	13
2	AI Zebra 1	9	5	2	2	44	12
3	Westfalen 1	9	4	4	1	43	12
4	Darmstaedt	9	3	5	1	42	11
5	Tenuki Bonn	9	4	3	2	39	11
6	Nürnberg	9	4	2	3	38	9
7	TriLux	9	3	1	5	29	7
8	Freiburg 1	9	2	1	6	30	5
9	München	9	1	3	5	23	5
10	Uni Leipzig	9	1	2	6	20	3

Aufgrund der neuen Bundesligaordnung wird es dieses Jahr weniger Relegationsspiele geben, dafür gibt es mehr feste Auf- und Abstiege. Dadurch kommt mehr Bewegung in die Ligen.

Folgende Auf- und Abstiege und Entscheidungsspiele gibt es in dieser Saison:

1. Liga:

„Münchner Kindl“ und „Uni Leipzig“ steigen in die 2. Liga ab.

2. Liga:

„Karlsruhe“ und „Nakade Berlin“ steigen in die 1. Liga auf.

„HanseGoBremen 1“ und „Uni Bonn“ steigen in die 3. Liga ab.

„Leipzig Glück Auf!“ wird am 18.06.2020 um den Erhalt in der 2. Liga ein Relegationsspiel spielen.

3. Liga:

„Bremen Showdown“ (Liga 3A) und die „Darmstädter Rentiere“ (Liga 3B) steigen in die 2. Liga auf.

„Jena Int. Go-School“ (Liga 3A) und „Stuttgart Shoutogaroto“ (Liga 3B) spielen am 04.06.2020 ein Entscheidungsspiel um das Relegationsspiel für die 2. Liga am 18.06.2020

„Tunicum Braunschweig“ (Liga 3A), „Kasseler Himmelsstürmer“ (Liga 3A), „Sansan Braun-

schweig“ (Liga 3B) und „Argus Augsburg“ (Liga 3B) steigen in die 4. Liga ab.

4. Liga:

„Erdinger Kampfkumpen“ (Liga 4A), „Westfalen 2“ (Liga 4A), „Go-Freunde Aachen-Düsseldorf“ (Liga 4B) und „Franken Aufsess 2“ (Liga 4B) steigen in die 3. Liga auf.

„Giessen“ (Liga 4A), „Frankfurter Plateauniker 2“ (Liga 4A), „Dango Dortmund“ (Liga 4B) und „Hannover Wölfe“ (Liga 4B) steigen in die 5. Liga ab.

5. Liga:

„Mannheimer Tomaten“, „Kleeblatt Fürth“, Darmstädter Lemminge“ und „Detmolder Löwenrachen“ steigen in die 4. Liga auf.

Den in der letzten Saison neu eingeführten „Sprungaufstieg“ kann dieses Jahr kein Team in Anspruch nehmen.

Die Bundesligasaison war damit aber noch nicht komplett abgeschlossen! Am 04.06.2020 fand das Entscheidungsspiel zwischen „Jena-Int.-Go-School“ und „Stuttgart Shoutogaroto“ statt. Dieses Begegnung hat entschieden, welches Team ein Relegationsspiel gegen „Leipzig Glück Auf!“ spielen durfte.

Das Entscheidungsspiel hat „Jena-Int.-Go-School“ souverän gewonnen und durfte dann am 18.06.2020 um einen Platz in der 2. Liga spielen. In dieser Begegnung besiegten sie dann „Leipzig Glück Auf!“ im Kampf mit 5:0 und starten damit in der nächsten Saison in der 2. Liga.

Bis zum 01.08.2020 erfolgt die Anmeldung für die neue Bundesligasaison 2020/2021. Alle bestehenden und neuen Teams können sich per Mail an „fs-bundesliga@dgb.de“ für die neue Saison registrieren.

Sollte es Einzelspieler geben, die auch gerne bei der Bundesliga mitspielen möchten, können diese sich ebenfalls bei mir melden. Ich vermittele diese gerne an ein passendes Team weiter!

Fünf Freiheiten

Gedanken über Go und die Welt von Klaus Petri

„Alles ist anders, als es noch nie war,“ schrieb ich in der ersten Kolumne unter dem endgültigen Titel.¹ Können wir der Veränderung etwas abgewinnen oder verzweifeln wir einfach nur an ihr und wünschen uns unsere alte Welt zurück? Das wäre nun ein vielversprechendes Thema, aber ich bin damit überfordert und widme mich der Unterhaltung. Gute Unterhaltung sollte in Zeiten des Social Distancing sowieso höher bewertet werden!²

Die vier Diagramme dieser Folge stehen für die vier Spieler der *Omikron Blitz Challenge*. Sie geben euch Lesern die Möglichkeit, euch stärker zu fühlen als Cho Seokbin, Kim Youngsam, Lukas Krämer und Jonas Welticke. Zu diesem Zweck habe ich die wenigen Stellen ausgesucht, an denen einer der Spieler strauchelte. Jedes Diagramm zeigt euch den Zug der Partie, den Verbesserungsvorschlag von Katago und ein bis zwei weitere Züge von verschiedenen Kyu-Spielern, die ich gerade befragen konnte.

¹ Na ja, zumindest fast. Damals war ich noch der Meinung, im deutschen Go sei gerade alles anders, als es noch nie war. Dass die erkennbaren Veränderungen so umfassend sein würden, hatte ich nicht erwartet.

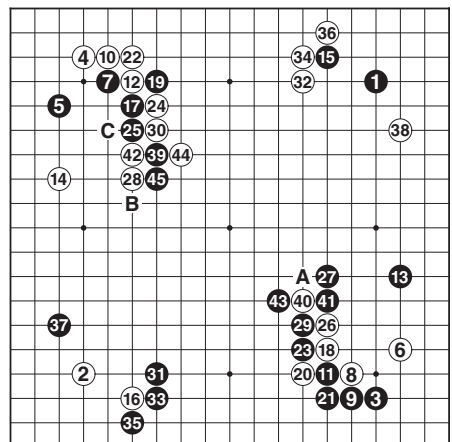
² Die Fußball-Bundesliga spielt derzeit als Bildschirm-Event. Die Spieler dürfen sich zwar noch live treffen, aber die Zuschauer bleiben zu Hause. Eigentlich müsste Go die interessantere Bildschirmunterhaltung sein! Wir sind viel besser für zweidimensionale Darstellungen geeignet als Fußball. Wenn man erstmal die unnötigen Hemmungen abbaut, kann man bei einer fetzigen Blitzpartie ebenso „schneiden, der muss doch schneiden!“ rufen wie „Flanken, man Flanken!“ im Ballsport. Was mir fehlt, ist die geeignete Präsentationsform, in der schnelle Kommentare eben nicht die Tiefe des Fusekis ausloten, während die Partie schon 30 Züge weiter ist, sondern aktuell kommentieren, was live gerade passiert und wie es vermutlich steht. Auch fehlen uns Interviews nach den Partien, Werbepausen zum Getränke holen und Sponsoren, um unsere Spieler mal anständig zu bezahlen. Hier noch mal vielen Dank an Omikron für das Preisgeld! Eigentlich ist Go viel spannender als Fußball, nur wie macht man daraus eine unterhaltsame Show?

Um zwei Missverständnissen vorzubeugen: Erstens kann ich auf strittige Schiedsrichterentscheidungen wie beim Fußball gern verzichten. Zweitens will ich auch weiterhin hochwertige Partien mit mehreren Stunden Bedenkzeit nachlegen, aber ich hätte gern zusätzlich Go-Unterhaltungs-Events. Klar konnte ich das mit einem kleinen Team noch nicht umsetzen, aber die Ideen dazu wollte ich zumindest anreißen: Schnelle Partien, Interviews, eine Mischung aus den besten deutschen Spielern und noch stärkeren Gegnern. Weitere Ideen zur Entwicklung des Deutschen Go finden sich im Interview Omikron Blitz Challenge mit Lukas auf Youtube.

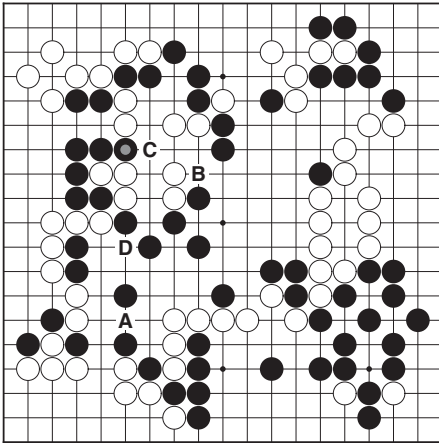


Damit habt ihr mindestens eine 25% Chance, einen Zug zu erraten, der tatsächlich besser als der eines 6-Dans oder gar 8-Dans ist.

Aber halt, was war überhaupt die Omikron Blitz Challenge? Omikron sponserte am 13. und 14. Juni auf meine Anfrage einen Zuschauer-Event, der mich (und die Deutsche Go-Gemeinde) für den Ausfall der Darmstädter Go Tage 2020 entschädigen sollte. Anstelle der Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft wollte ich zumindest online Lukas und Jonas beim Spielen zuschauen und ihnen auch bessere Gegner bieten als 2019. Quasi nebenbei wollte ich auch die Frage nach den möglichen Zeitsystemen aufwerfen. Ich persönlich denke, dass eine Go-Partie kein klares



Dia. 1: Jonas (w) vs Seokbin (s)

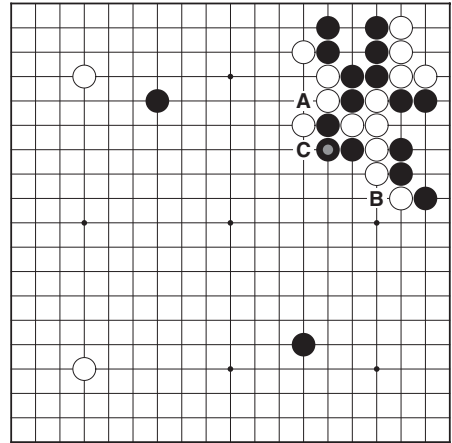


Dia. 2: Seokbin (w) vs Lukas (s)

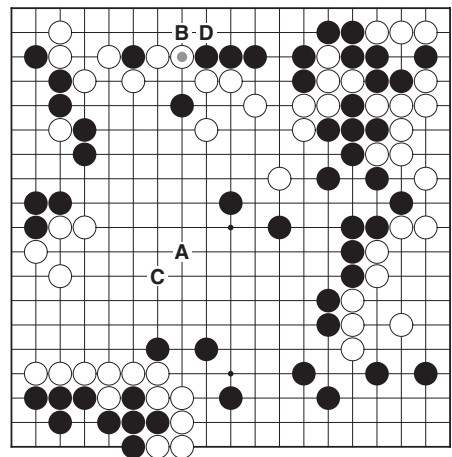
Ende hat und von daher ein Zeitsystem ohne Zeitzuschlag problematisch ist. Hier stellen sich plötzlich Fragen der Fairness,³ welche meines Erachtens die Spieler in der Partie nicht belasten sollten. Um das zu bewerten, spielten wir (meines Wissens erstmals in einem deutschen Turnier) Fischerzeit mit 5 Minuten Grundbedenzeit und 3 Sekunden Zuschlag pro Zug. Hierdurch sollte es den Spielern möglich sein, technisch gewonnene Stellungen auch real zu gewinnen, unabhängig davon, wie lang die Partie noch dauert.

Nun aber zu den Spielen! Diagramm 1 zeigt eine Stellung aus der ersten Runde. Jonas hatte wie schon oft eine Spiegel-Strategie gewählt und Seokbin, der davon völlig unvorbereitet getroffen wurde,⁴ hatte zwei aufeinander zulaufende Treppen aufgebaut. Was ist nun zu tun?

Ich war bei allen vier Spielern beeindruckt, wie hoch das Niveau auch in diesem schnellen Tempo war. Diagramm 2 stammt aus der Partie Lukas gegen



Dia. 3: Lukas (w) vs Jonas (s)



Dia. 4: Seokbin (w) vs Youngsam (s)

Seokbin in der zweiten Runde, eine der wenigen Stellen, an denen Seokbin daneben griff.

Diagramm 3 und 4 stammen aus der sechsten und letzten Runde des Turniers. Jonas und Lukas kämpften in D3 um Platz 3 und Lukas musste entscheiden, wie er den Kampf in der Ecke fortsetzen sollte. D4 zeigt die entscheidende Partie um Platz 1 zwischen Youngsam und Seokbin, in der ersterer gerade den größten Zug sucht. Die Lösungen zu den Diagrammen und das Ergebnis des Turniers finden sich auf den Seiten 42f.

³ Spiele ich z.B. „normal“ weiter, wenn ich 50 Punkte im Rückstand bin und mein Gegner aber gar keine Zeit mehr hat, das Endspiel zu Ende zu bringen? Versuche ich sogar, die Partie noch zu verlängern (z.B. durch Ko, unnötige Züge mit toten Gruppen, usw.), wenn die gegnerische Zeit knapp wird?

⁴ Vgl. sein Interview. Man beachte, wie gelassen Seokbin angesichts des Zeitdrucks und der ungewohnten Strategie des Gegners reagiert. Er spielt zunächst normale Züge, baut scheinbar nebenbei die Treppen (bis Zug 17) auf und macht dann in Seelenruhe zehn weitere Züge, bis er auf die Treppe zurückkommt.

AI-Sensei-Entwicklerblog: Fehler verstehen

von Benjamin Teuber

Ich möchte mit AI Sensei ein Werkzeug bauen, das uns effektiv beim Go-Studium unterstützt. Partieanalysen sind neben Tsumego die wichtigste Säule des Go-Studiums. Dabei kommt es meiner Meinung nach vor allem auf drei Punkte an:

- Fokus auf große Fehler
- Verstehen, warum ein Zug falsch war
- Gezielte Wiederholungen

Der starke Fokus auf große Fehler ist in meinen Augen bereits eine der größten Stärken von AI Sensei, die mir auch selbst in den letzten Jahren ein effizientes Studium ermöglicht hat. Ich kann mich mit dem „Zum-Nächsten-Fehler-Springen-Knopf“ in wenigen Minuten durch alle großen Fehler der Partie klicken und habe dann das Allerwichtigste gelernt. Wenn ich mein Spiel dagegen mit z.B. Lizzie analysiere, gehe ich Zug für Zug durch die Partie und werde mit Varianten überflutet, die sich laufend ändern, während der Bot weiter rechnet. Das ist sehr interessant und es kann auch hilfreich sein, Varianten und Untervarianten eines Mini-Fehlers bis ins letzte Detail zu durchleuchten. Aber wenn das Mittelspiel voller 20-Punkte-Patzer ist, gibt es vielleicht wichtigere Baustellen.

Das Verstehen von Fehlern ist leider ein schwierigeres Thema. Als 6. Dan verstehe ich meistens recht gut, was KataGo mir sagen möchte. Ich erkenne Richtungs- und Formfehler schon am Zugvorschlag und selbst komplizierte Kämpfe kann ich anhand der Varianten meistens nachvollziehen. Und wenn mir doch etwas zu schwierig ist, war es vielleicht nicht so wichtig, sondern häufiger ein Detail dieser Ganzbrettstellung, dessen Studium mir wahrscheinlich in keiner einzigen zukünftigen Partie weiterhelfen wird.

Für schwächere Spieler ist das aber schwieriger. Da hilft ein menschlicher Lehrer zusätzlich am meisten. Mit AI Sensei kann man Reviews per Link an seine Lehrer schicken und das Spiel dann per Skype & Co besprechen. Dafür muss man natürlich bereits einen Lehrer haben. Wir haben inzwischen auf Facebook eine „AI Sensei User Group“ sowie einen Discord-Channel für diesen Zweck, aber noch besser wäre es wohl, wenn man direkt auf AI Sensei Kommentare schreiben könnte, auf die Lehrer oder andere User antworten können.

Dennoch können Tools sicherlich noch besser im Erklären von Fehlern werden. Ein bisschen mehr kann AI Sensei dank KataGo bereits schon jetzt: KataGo kann für jeden Brettzustand schätzen, wie wahrscheinlich es ist, dass dieser bei optimalem Spiel am Ende Schwarz oder Weiß gehört – sprich: Gebiete vorhersagen (Abb.1)

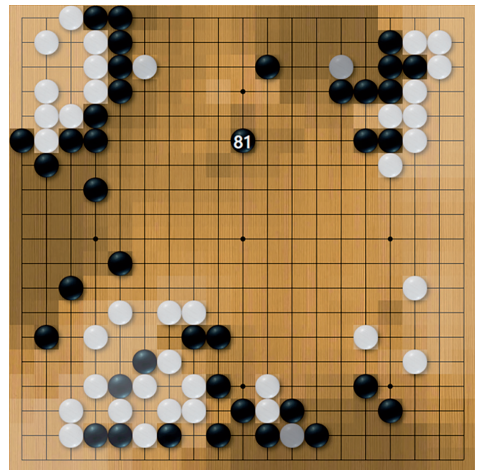


Abb.1: Gebietsprognose einer KataGo-Analyse auf AI Sensei

Nach jedem Zug ändert sich die Gebietsvorhersage etwas. Manche Bereiche werden dunkler, andere heller. Fehler zeichnen sich dadurch aus, dass sie irgendwo auf dem Brett Punkte verlieren. Also sind vielleicht Regionen spannend, in denen die eigene Kontrolle nach dem letzten Zug abgenommen hat. Stellt man bei AI Sensei die Gebietsvorhersage auf „Losses“, werden alle Regionen rötlich markiert, in denen der aktuelle Zug Einfluss bzw. Gebiet verliert (Abb. 2).

Zug 85 kostet Schwarz laut KataGo etwa 5 Punkte, da am oberen Rand A spielen größer gewesen wäre. Es hat sich bis weit in den weißen Rand hinein etwas geändert, denn nach A droht Schwarz mit einem weiteren Zug fast alle Punkte oben zu zerstören. Der weiße Stein zwei Punkte unter A ist ebenfalls leicht rot, denn A hätte zusätzlich einen Schnitt auf das weiße Keima gedroht.

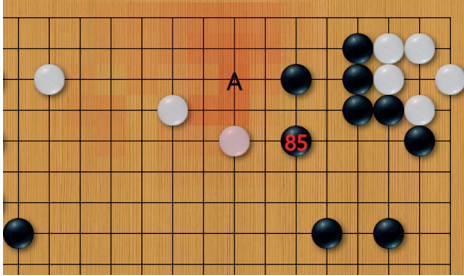


Abb. 2: Rot markierte Bereiche zeigen verlorenes Gebiet bzw. verlorenen Einfluss

Steine, die in dieser Ansicht besonders rot wären, sprich eigene Steine, die durch einen Fehler sterben, oder gegnerische Steine, die durch einen überleben, werden auf AI Sensei neuerdings mit Smileys visualisiert (Abb. 3)

Beide Visualisierungen können hilfreich, manchmal aber dennoch schwer zu verstehen sein. Nehmen wir Abb. 4, wo Weiß 92 angeblich in der linken oberen Ecke Punkte kostet – huh?



Abb. 3: Weiß 118 hat versäumt, zwei schwarze Steine mit A zu fangen

Erleuchtung bringt erst die Variante in Abb. 5: Schwarz kann da nämlich einfach mit 1 ein Ko anfangen und dann mit seiner wirklichen Drohung tatsächlich die linke obere Ecke erobern!

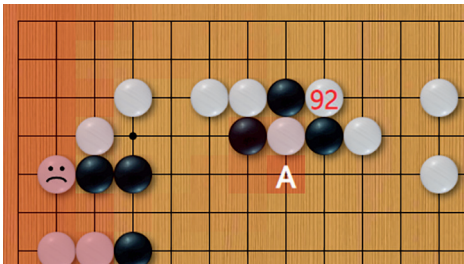


Abb. 4: Weiß 92 scheint mysteriöserweise links etwas zu kosten

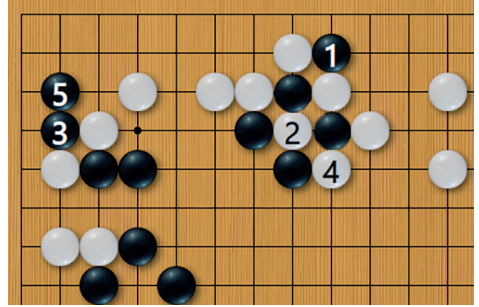


Abb. 5: Schwarz kann mittels Ko tatsächlich die Ecke erobern

Zusammenfassend würde ich sagen, dass die von AI Sensei angebotenen Visualisierungen zum Verständnis von Fehlern beitragen können – aber es gibt bestimmt noch viel mehr Möglichkeiten. Beispielsweise könnte ich mir eine Liste von schlechten Formen vorstellen, die automatisch erkannt und angezeigt werden. So oder so ist es immer eine gute Idee, seine Partien ebenfalls mit Menschen zu diskutieren.

Wenn man nun die wichtigsten Fehler identifiziert und verstanden hat, sollte man diese durch Wiederholungen verinnerlichen. Dabei hilft AI Sensei bisher noch gar nicht. Aber auch hier haben wir Pläne: Derzeit bauen wir an einem Quiz-Modus, bei dem man aus beliebigen Fehlern Ganzbrett-Go-Probleme erzeugen kann. Diese Probleme könnte man dann in Sammlungen abspeichern und sie in einer Art Karteikartensystem so lange trainieren, bis man sie auswendig beherrscht.

Und wenn man dann schon Sammlungen von Go-Problemen aus Partien hat, gibt es eigentlich keinen Grund, nicht auch noch andere Problemsammlungen anzubieten, die ebenfalls gezielt wiederholt und verinnerlicht werden können. Aber eins nach dem anderen.

Inzwischen haben wir das Vertriebsmodell von AI Sensei geändert: Es gibt nun Gratis-Analysen mit 50 Playouts. Die sind schon sehr gut, haben aber aufgrund der niedrigen Rechenzeit manchmal Fehler in (für Bots) komplizierten Stellungen. Außerdem sind die angezeigten Varianten hier meist nur 4 Züge tief. Wer eine bessere Qualität möchte, kann ein monatlich kündbares Abo ab 4,95 Euro im Monat beziehen. Ich hoffe, damit ist der Service auch für Gelegenheitsnutzer noch günstig genug und für ambitionierte Studenten ideal. Und jedes Abo unterstützt unsere Arbeit!

Freundschaftsspiel Wuhan – Trier

von Marc Oliver Rieger

Wuhan, Ausgangspunkt der COVID-19-Pandemie und eine der am schlimmsten betroffenen Städte der Welt, ist für mich nicht nur eine der (vielen) chinesischen Riesenstädte (knapp 10 Millionen Einwohner hat sie momentan und liegt damit auf Platz 14), denn meine Frau ist dort geboren und aufgewachsen, und meine Schwiegermutter und viele andere Verwandte und Bekannte wohnen dort nach wie vor. Lange konnte niemand hier in Deutschland mit dem Namen der Stadt etwas anfangen, nun ist sie jedem bekannt, aber leider nicht aus einem schönen Anlass.

Nun, da die Situation in Wuhan wieder deutlich besser ist, atmet die Stadt auf, und chinesische Freunde hatten die Idee, ein Go-Freundschaftsspiel zwischen Wuhan und Trier zu veranstalten, natürlich im Internet. Da die Dichte an Spitzenspielern in Trier nun nicht ganz so hoch ist, heuerten wir noch ein paar „Legionäre“ an, nämlich die deutschen Meister 2018 und 2019, Jonas Welticke und Benjamin Teuber. Vom 30. April bis 03. Mai war es dann soweit: Es spielten jeweils drei Spieler pro Team nacheinander an einer Partie (Staffel-Go, jeder Spieler hatte 35 Züge). Alle Spieler hatten jeweils ein kleines Video gedreht, um sich vorzustellen. Da wurde dann z.B. Klavier oder Geige gespielt oder einfach ein paar Sehenswürdigkeiten gezeigt.

Beim ersten Spiel traf ich (als Direktor des Konfuzius-Instituts in Trier), auf Wu Genyou (1d), Dekan der philosophischen Fakultät der Wuhan Universität. Da wir beide wohl eher akademisch als Go-technisch brillieren, war für einen furiosen Auftakt gesorgt. Die beiden nachfolgenden Spieler waren Jonas und die erst 12-jährige Liu Yixin (5d).

Auch wenn die chinesische Schülerin einiges probierte, konnte Jonas doch den Vorsprung halten, und auch Yu-Kai Law (2d) als letzter Trierer Spieler ließ gegen Xu Yun (5d), Professor für Wirtschaftswissenschaften, nichts mehr anbrennen. 1-0 für Trier!

Am zweiten Spieltag spielten für Trier Gabriel Wagner (3d), Andreas Götzfried (4d) und Emanuel Schaaß (1d) und für Wuhan der Pianist Zheng Xiaofeng (3d), die Studentin Wang Chenran (5d) und schließlich einer der wahren „Helden“ von Wuhan, der Arzt Liu Xiuheng (1d). Auch wenn Gabriel eine Führung herausholen konnte, ging

diese dann nach und nach wieder verloren, und am Ende, nach einem etwas verunglückten Kämpf, gab es einen 9,5 -Punkte-Sieg für Wuhan.

Zum Abschluss spielten Tobias Dietz (2d), Benjamin Teuber (6d) und Angelika Rieger (8k) gegen Ruan ZhiYin(4d), Wang DengKe (5d) und Peng Hao (1d). Diese Partie war leider sehr viel schneller entschieden als erhofft: Benjamin ließ im Mittelspiel seinen großen Drachen sterben, und da konnte Angelika auch nur noch ein paar Höflichkeitszüge machen und dann aufgeben.

Alle Partien wurden live auf WeiqiTV übertragen. Unterstützt wurde die Veranstaltung außerdem vom chinesischen Go-Verband.

Einige Impressionen finden Sie in einem kleinen Nachbericht auf dem YouTube-Kanal des Konfuzius Instituts Trier: <https://youtu.be/ZACMHPxJpKM> Links zu den Videos der Teilnehmer und zu AI Sensei Analysen sämtlicher Partien gibt es hier: www.dgob.de/freundschaftsspiel-trier-wuhan-gast-star



Live-Übertragung der Partien im WeiqiTV-Studio, die Trierer Porta Nigra im Hintergrund

Yoon's Baduk Café: Ein Besuch in Zeiten von Corona

von Paul Schmit

Der Gast

Nach meiner Pensionierung als Urologe hatte ich mir noch ein ganz wichtiges Ziel gesetzt: Keine Anstrengung vermeiden, um nicht als ewiger 2. Kyu beigesetzt zu werden. Ich wollte also noch einmal richtig durchstarten und plante sechs Wochen Intensiv-Training in der BIBA-Akademie in Seoul. Dann kam Corona, ich blieb in meiner Heimat Luxemburg hängen, sonst lebe ich vorwiegend in Thailand. Seit ein paar Monaten hatte ich bereits angefangen, vermehrt Go-Tutorials auf Youtube anzuschauen. Hier eine unvollständige Liste der wichtigsten Kanäle:

1. Michael Redmond 9p
2. Dwyrin (6d AGA)
3. Cornel Burzo (7d EGF)
4. Biba Baduk
5. Haylee's World of Go
6. Yoonyoung's Go World

7. Baduk Doctor
8. GO Pro Yenwoo
9. Yoon's Baduk Cafe

Go-Videos auf Youtube gibt es natürlich seit Jahren, aber erst seit ein paar Monaten habe ich diese fantastische Lernmöglichkeit für mich entdeckt. Das Angebot ist gewaltig und wächst exponentiell, seit dem weltweiten Lockdown wurden alle „Produzenten“ aktiver, zuletzt beschränkte ich mich im wesentlichen auf die Videos der ebenso enthusiastischen wie exzentrischen Yeonwoo (1p) und die Beiträge in Yoon's Baduk Cafe, wo ich mittlerweile Stammgast bin.

Die Wirtin

Young Sun Yoon 8p ist sicher den allermeisten deutschen Go-Spielern bekannt. Ich selber hatte auch vor Jahren mitbekommen, dass eine starke koreanische Spielerin nach Hamburg gezogen ist. Obwohl ich



I started Baduk when i was 10 and
I met my great teacher Kwon Gap Yong 4p
I had a great chance to play with Cho Hoon Hyun 9p
when i was 12 (I won with 5 handicaps^^)



früher zwei ihrer Bücher kaufte, habe ich ihre Präsenz aber nie richtig wahrgenommen, denn seit Jahren hatte ich keine Kontakte zur Go-Szene im deutschen Sprachraum mehr. Zu ihrem Werdegang erfährt man einiges aus „Young Sun's Baduk Story“ auf Youtube. Im Alter von 10 hat sie angefangen, ernsthaft zu spielen, studierte und trainierte in der absolut besten koreanischen Baduk-Akademie und bereits mit 12 Jahren konnte sie Cho Hoon Hyun 9p mit 5 Steinen schlagen. In dem Video kommt ihr Lehrer Kwon Gap Yong 4p ausführlich zu Wort – er beschreibt die junge Young Sun als sehr bestimmt bis trotzig. Aufgrund ihrer kompromisslosen Persönlichkeit und Ausdauer sei sie zu einer der damals weltbesten Spielerinnen aufgestiegen. Die jungen Lee Sedol und Choi Cheol Han hatten sich Young Sun, welche genauso stark wie die Jungs spielte, zum Ziel genommen und kamen

nur ihretwegen in seine Schule. Lee Sedol war immer eingeschüchtert und in einer Art Schockstarre, wenn er Young Sun gegenüber saß.

Lee Sedol und Choi Cheol Han schafften es bis an die Weltspitze. Ihr Lehrer weiß, dass es Young Sun war, die sie erst in Form gepeitscht hatte. Young Sun Yoon hat selbst ein paar der damals wichtigsten Titel für Frauen gewonnen. Gegen die absolute Göttin des Go, Rui Nai Wei, hat sie mehrfach gespielt, jedoch nur einmal gewonnen. 2006 zog es Young Sun nach Hamburg. Es folgten regelmäßige Beiträge für die Go-Zeitung sowie Workshops und Seminare. Im Juli 2019 startete sie dann mit *Yoon's Baduk Cafe* auf Youtube.

Das Menü

Bis jetzt wurden über 100 Videos veröffentlicht, die Einteilung in Kategorien erleichtert die Orientierung. Zweimal pro Woche kommt ein neues Video hinzu, die durchschnittliche Länge beträgt 20 bis 30 Minuten. Themen wie AI-Züge, Analyse relevanter Veränderungen zum Chinesischen Fuseki, Kobayashi Fuseki, wichtige Pincer-Variationen u.s.w, sind mit Abstand die schwierigsten Kategorien. Eine weite Bandbreite findet sich bei den Commented Games, hier sind Spiele von Shin Jin So bis zu Kommentaren von DDK-Partien – auch letztere schaue ich mir regelmäßig an, weil immer wieder wichtige Ecksituationen vorkommen, die nur höhere Dan-Spieler beherrschen dürften.

Ein besonderes Highlight ist die berühmte Partie Hikaru gegen den kleinen Koreaner Hong Su Young. Hikaru spielt die Züge einer Partie von Young Sun Yoon, Sai und alle Zuschauer waren absolut ergriffen!

Es folgen die Kategorien Corner Master, For Kyu Players, For Dan Players und Endgame. Die Videos



Kwon Gap Yong 4p, der Lehrer von Yoon Young Sun

USEFUL PROBLEMS

NEVER FORGET

STEP BY STEP

1. 2 = Too easy / No problem

3 = Confusing --;

4 = What?
Never seen this before!

haben dann Titel wie: Typical Mistakes, Show Us the Corner Invasion, Sacrifice, L-Shape Master, Trick Moves, 3 Important Endgame Tips usw.

Young Suns Lehrmethode überzeugt durch Fokussierung auf die Grundlagen, die berühmten

„fundamentals“. Niemand darf sich erlauben, diese zu ignorieren. In jedem Wissensgebiet sind sie am wichtigsten und in deren nur lückenhafter Kenntnis liegt die Hauptursache von Spielschwäche und Stagnation.

Das Tutorial Step-by-Step veranschaulicht ihre Pädagogik besonders gut:

Problem 1 ist sehr leicht zu lösen. Bei Problem 4 ist nur eine abstrakte Form des gleichen Problems zu erkennen und die Lösung sehr viel schwieriger. Schritt für Schritt wird man aber an das Verständnis der Form und deren späteres Erkennen herangeführt. Natürlich wird auch gezeigt, wie die Situation entstanden ist.

In dem aktuell letzten Video zum Thema „Throw-in“ werden insgesamt 16 Probleme von Einwurf und Doppel-Einwurf im Detail erläutert. In „Tesuji“ von James Davies gibt es gerade mal 3 Beispiele, besser als bei Young Sun geht es einfach nicht!

Diese große Anzahl der für meine Spielpraxis sehr relevanten Videos zu technischen Aspekten finde ich einzigartig. Die ruhige Art, in der Young Sun die Komplexität der Probleme zerlegt, ist bemerkenswert. In ihrer aktiven Zeit war Young Sun eine Weltklasse-Spielerin, höchste Qualitäten beweist sie jetzt aber auch als Lehrerin in ihrem Baduk Café!



„Angriff und Verteidigung“

von Marco Magirus

Fragt man Go-Spielerinnen und -Spieler nach dem hilfreichsten Go-Buch, bekommt man recht häufig als Antwort: „Attack and Defense“. Dies ist in Anbetracht der vielen erhältlichen Go-Bände erstaunlich. Dem Übersetzer Felix Heisel ist es zu verdanken, dass dieses Ausnahmebuch nun auf Deutsch vorliegt, und Spielerinnen und Spieler, denen die englische Ausgabe bisher sprachlich verschlossen blieb, in die äußerst instruktive Lektüre einsteigen können.

Ich las die englische Ausgabe, als ich es zu einer Spielstärke von zehn Kyu gebracht hatte. Als Spieler mit zweistelligem Kyu-Rang half mir besonders das erste Kapitel, das nun den Titel „Gebiet und Einfluss“ trägt. Schließlich handelt es sich hierbei um die beiden zentralen Kategorien der Stellungsbewertung. Denn auch wenn sich spätestens seit AlphaGo unsere Vorstellung von einem anzustrebenden Verhältnis zwischen Gebiet und Einfluss Richtung Gebiet verschoben hat, bleiben diese Kategorien unersetzlich, um das Geschehen im Mittelspiel zu verfolgen. Strategisch ist Einfluss die Voraussetzung für die Fähigkeit zum Angriff und damit für so manchen Nervenkitzel während einer Partie. Diese Dramatik wird insbesondere durch das Kapitel „Angriffsstrategie“ transportiert. Es gipfelt in einer besonders eindrücklichen Sequenz, in der es Schwarz gelingt, zwei weiße Gruppen so vor sich her zu treiben, dass sie sich aufeinander zubewegen, um sie dann anschließend mit einem

verheerenden Doppelangriff zu attackieren. Diese integrale Lektion begleitete mich seitdem: Habe nie zwei schwache Gruppen zugleich auf dem Brett! Ich kann mich viele Jahre danach noch erinnern, wie ich das anschließende Kapitel zu konkreten Typen von Angriffszügen förmlich verschlang, mich sogleich bei KGS einloggte und auf Gruppenjagd ging. Auch wenn meine Angriffsbemühungen strategisch mehrheitlich kritikwürdig ausfielen, verstärkte vor allem dieses Kapitel meine Freude am Go-Spiel. Für die genannten strategischen Fehlentscheidungen ist



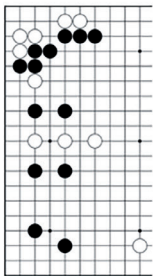
freilich nicht das Buch verantwortlich zu machen, sondern meine selektive Rezeption desselben. Eine geduldige Auseinandersetzung mit den Go-Problemen am Ende jedes Kapitels hätte dem genauso entgegen gewirkt wie die gründliche Analyse der vielen Beispielpartien. Letztere halfen mir damals bereits, um die Relevanz von Verteidigungszügen zu verstehen. Die nachfolgenden Abschnitte sind meines Erachtens vor allem für Spielerinnen und Spieler mit einstelligem Kyu-Rang interessant. Sie behandeln das Timing von Kikashi und „Induktionen“, bei denen man den Gegner oder die Gegnerin zur Kooperation zwingt. Anhand des Kapitel zur Behandlung von Moyos mittels Invasion oder

Reduktion wird abermals nicht nur der Beitrag des Buches zum strategischen, sondern insbesondere zum taktischen Wissen seiner Leserinnen und Leser deutlich. Indem häufig auftretende Varianten zum Beispiel im Zusammenhang mit shoulder hits, hier genannt Züge „auf die Schulter“, ausführlich diskutiert werden, verlieren Moyos ihre Bedrohlichkeit, wodurch man in die Lage versetzt wird, auch solche Stellungen, in denen keine schwachen Gruppen auf dem Brett liegen, angemessen zu bewerten.

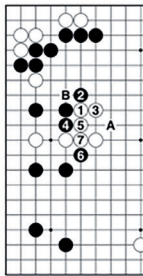
An dieser Stelle sei etwas zur Übersetzungsarbeit gesagt. Diese weist die Qualitäten guten Go-Spiels auf: Sie ist kreativ, präzise und durchaus pragmatisch. So findet der Übersetzer für „junction points“ den Begriff „Nahtstellen“, „seek severity“ wurde mit „spiele druckvoll“ ins Deutsche übertragen. Für „running battles“ fand sich die Bezeichnung „Laufduelle“. Wenn eine Übersetzung ins Deutsche nicht sinnvoll erschien, zog sich der Übersetzer auf die japanischen Termini zurück, so zum Beispiel bei „Boshi“ für „cap“ oder auch „Kikashi“ für „forcing move“. Die Erfahrung, die Felix Heisel mit früheren Übersetzungen gesammelt hatte, zahlte sich ganz offenkundig aus.

Ich denke, den Leserinnen und Lesern dieser Buchvorstellung wurde ein gewisser Überschwang meinerseits gewahrt. Dies sei mir bitte verziehen, handelt es sich doch auch in meinem Fall um mein Lieblings-Go-Buch. Mittlerweile im Dan-Bereich angekommen, freute ich mich nicht nur auf das längst überfällige Auffrischen von Grundlagen, sondern auch auf die gewissenhafte Relektüre der abschließenden Kapitel zu „Drei-Punkt-Ausdehnungen“ und zum „Ko“, die ich vor Jahren nur überflogen hatte. Das zeigt, dass das Buch Spielerinnen und Spielern mit ganz verschiedenen Amateur-Spielstärken einiges zu bieten hat.

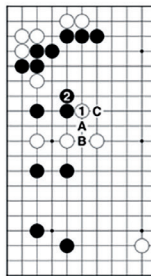
Verteidigung



Dia. 19



Dia. 20



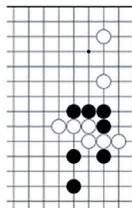
Dia. 21

Diagramm 19. Nach diesen drei Beispielen fürs Anlegen unter gegnerische Steine betrachten wir nun zwei Fälle, in denen der Kontaktzug von oben gespielt wird. Hier möchte Weiß seiner Gruppe am linken Rand einen besseren Halt in der Brettmitte verschaffen.

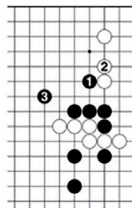
Diagramm 20. Das gelingt ihm durch Auflegen mit 1. Schwarz erringt nach 2 bis 6 die Vorhand und zwingt Weiß zu einem leeren Dreieck, verhilft ihm jedoch gleichzeitig zu Augenform – Weiß kann zu gegebener Zeit auf A spielen. Außerdem bleibt der Schnitt auf B. Weiß hat sich mit einigem Erfolg gestärkt.

Diagramm 21. Antwortet Schwarz mit 2 hier, so ist die weiße Stellung auch jetzt schon um Einiges besser. Beispielsweise kann Schwarz jetzt den Spähzug auf A nicht mehr in Vorhand spielen, denn nach Weiß B muss er mit C noch einmal antworten.

Diagramm 22. Hier haben wir ein Laufduell. Vor allem geht es Schwarz darum, seine L-förmige Gruppe von vier Steinen zu verteidigen. Und dazu steht ihm ein Standard-Anlege-Tesuji zur Verfügung.



Dia. 22



Dia. 23

Diagramm 23. Schwarz spielt auf 1. Wenn Weiß auf 2 zurückstreckt, dann kann Schwarz auf 3 springen, ohne sich vor einem Schnitt zu fürchten. Schwarz 1

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)

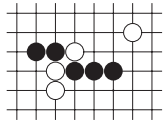
Am Ende jeder Lektion gibt es zehn Probleme zu lösen. Das Material sowie die Lösungen der Probleme wird auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de veröffentlicht. Es kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne benutzt werden. Die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung des Verfassers.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

Lektion 5:

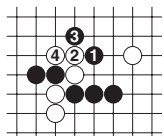
Offene Treppen (Yurumi Shicho)

Wir haben gelernt, dass eine Treppe aus einer Folge von Kontaktzügen besteht, wobei jeder Zug des Angreifers ein Atari ist. Der Anfangszug eines Netzes besteht hingegen gerade nicht aus einem Kontaktzug und ist auch kein Atari. Nun

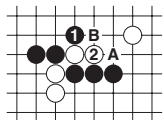
gibt es Kombinationen dieser beiden Fangtechniken, bei der beide Elemente aufeinander folgen.



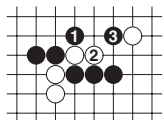
Dia. 1



Dia. 1a



Dia. 1b



Dia. 1c

Dia.1 Kann Schwarz den weißen Schnittstein fangen?

Dia.1a Ein Geta funktioniert offensichtlich nicht, Weiß entkommt.

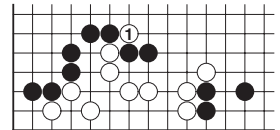
Dia.1b Wenn Schwarz mit S1 beginnt und anschließend mit A oder B eine Treppe spielen will, kann das auch nicht zum Erfolg führen.

Dia.1c Aber die Kombination eines Ataris wie bei einer Treppe und einem anschließenden Netz fängt die weißen Steine lokal sicher.

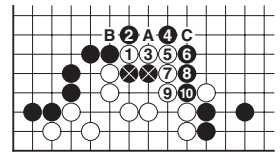
Dia.2 Hier hat die schwarze Kette nur zwei Steine und wenn Weiß schneidet, kann der Stein lokal nicht gefangen werden.

Dia.2a Die offene Treppe führt nicht nur zum Verlust zweier Steine, sondern hinterlässt auch eine Mauer mit Defekten bei A, B und C.

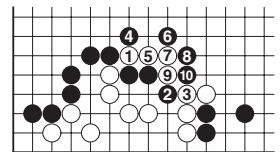
Dia.2b Wenn man eine solche ungünstige Zugfolge visualisiert, kann man sich vorstellen, welche zusätzlichen Steine man bräuchte, um sie erfolgreicher zu gestalten. Schwarz hat hier ein gutes Kikashi mit 2 – wenn Weiß den Schnitt mit 3 deckt, kann 1 lokal in einer offenen Treppe gefangen werden. Diese Form kann man



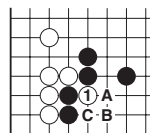
Dia. 2



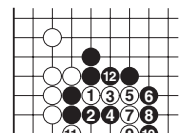
Dia. 2a



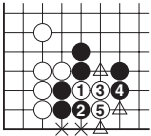
Dia. 2b



Dia. 3



Dia. 3a



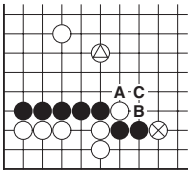
Dia. 3b

sich merken, denn sie kommt in realen Spielen häufiger vor.

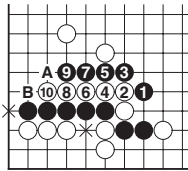
Dia.3a Aber Schwarz kann den Schnittstein fangen, wenn er eine offene Treppe spielt. Dabei ist nur der erste Zug ein Atari, danach hat Weiß nach jedem

seiner Züge drei Freiheiten statt zwei Freiheiten bei einer „normalen“ Treppe. Insofern brauchen auch die Steine des Angreifers am Zuge mindestens diese drei Freiheiten, um erfolgreich zu sein.

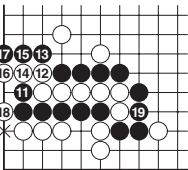
Dia.3b Wenn Schwarz mit 4 zu früh umbiegt, sind diese Voraussetzungen nicht mehr gegeben. Weiß hat eine Freiheit mehr als Schwarz und gewinnt das Rennen.



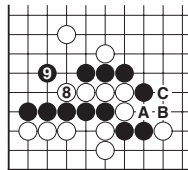
Dia. 4



Dia. 4a



Dia. 4b



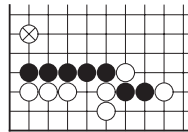
Dia. 4c

Dia.4 Der Anfangszug für eine offene Treppe muss nicht immer ein Atari sein. In diesem Beispiel ist der markierte Stein ein Treppenbrecher für die Treppe nach A, während B zwangsläufig dazu führt, dass der weiße Schnittstein sich mit Δ mehr oder weniger verbinden kann, wonach Schwarz mit zwei getrennten Gruppen kämpfen muss. Besser wäre es, den Schnittstein zu fangen, aber geht das?

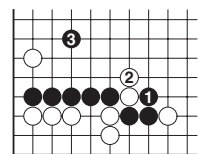
Dia.4a Schwarz beginnt mit dem Geta 1 und braucht danach Kontaktzüge, weil Weiß am Zug nie mehr als zwei Freiheiten haben darf. Nach 10 gibt es einen Wendepunkt, nach 5 auf A würde mit Weiß auf B dazu führen, dass die schwarze Kette nur noch zwei Freiheiten hätte, Weiß hingegen drei.

Dia.4b Schwarz muss umbiegen, den Weißen zum Rand führen und am Schluss mit 19 die Hintertür schließen, damit Weiß gefangen ist. Man beachte aber, dass die Sequenz nicht erfolgreich wäre, wenn auf \times noch ein weißer Stein stünde.

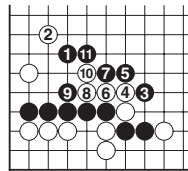
Dia. 4c Schwarz darf nicht noch einmal ein Netz aufspannen. In manchen Stellungen ist das möglich, aber nicht hier. Weiß hätte bei eigenem Zugrecht drei Freiheiten und könnte mit Weiß auf A, Schwarz auf B und Weiß auf C entkommen. Deshalb muss jeder Folgezug nach dem anfänglichen Geta ein Kontaktzug sein, denn dann ist Schwarz auf B nach W auf A bereits Atari auf die weißen Steine.



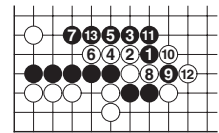
Dia. 5



Dia. 5a



Dia. 5b



Dia. 5c

Dia.5 Der markierte weiße Stein bricht die offene Treppe. Dadurch kann der weiße Schnittstein, so wie es steht, nicht lokal gefangen werden. Was soll Schwarz tun?

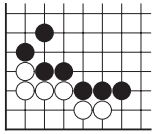
Dia. 5a Wenn Schwarz mit seinen beiden Gruppen kämpfen will, könnte er z.B. zunächst die eine Gruppe und dann die andere entwickeln.

Dia.5b Eine zweite, etwas subtilere Methode wäre es, das Atari auszulassen und zu schauen, wie Weiß reagiert. Wenn er am linken Rand etwas macht, wie ein Keima auf 2, kann Schwarz anschließend eine offene Treppe spielen. Allerdings überlässt man auf diese Weise auch die Entscheidung dem Gegner, denn Weiß kann statt 2 natürlich auch für seine Schnittsteine ziehen.

Dia.5c Eine dritte Möglichkeit besteht darin, die Steine am unteren Rand bewusst zu opfern, um zum Zentrum hin Stärke zu gewinnen. Welche

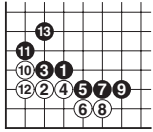
Go für Einsteiger

der drei Möglichkeiten die beste ist, hängt von der Gesamtsituation ab und kann ohne Kenntnis derselben nicht beantwortet werden.



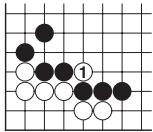
Dia. 6

Dia.6 Diese Stellung kommt sehr häufig vor. Sie entsteht als eine Möglichkeit, wenn Schwarz den Sternpunkt auf 4/4 (Hoshi) besetzt hat und Weiß auf 3/3 (San-San) invadiert.



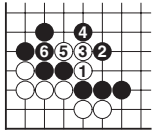
Dia. 6a

Dia.6a Das ist eine von mehreren Standardabwicklungen. Solche Zugfolgen, deren Ergebnis für beide Seiten als ausgewogen betrachtet wird, gibt es viele, man nennt sie Joseki. Hier hat Weiß sicheres Gebiet in der Ecke gemacht, während Schwarz Stärke zur Mitte hin aufgebaut hat. Was besser ist, hängt wiederum von der Gesamtsituation ab. Weiß hat Cash, aber eine Gruppe ohne Entwicklungsperspektive, während Schwarz noch kaum sicheres Gebiet hat, aber gute Aussichten, solches zu realisieren.



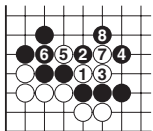
Dia. 6b

Dia.6b Wenn nun Weiß auf die Idee käme, mit 1 zu schneiden, nachdem er vorsorglich einen entfernten Treppenbrecher gespielt hat, entsteht ein Problem, das Schwarz lokal lösen muss. Was kann er tun?



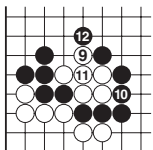
Dia. 6c

Dia.6c Eine Möglichkeit besteht darin, den Weißen in einem Netz zu fangen.



Dia. 6d

Dia.6d,e Und eine zweite ist die offene Treppe. Nach 7 sieht es fast so aus, als ob Weiß entkommen könnte, aber Schwarz kann mit 8 blocken und anschließend Shibori spielen. Nach

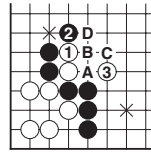


Dia. 6e

12 ist Weiß lokal gefangen.

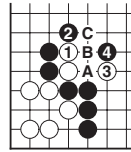
1 in Diagramm 6b funktioniert also nicht, der Stein kann lokal gefangen werden. Das muss auch so sein, wenn dies nicht so wäre, dann würde die zugrundeliegende Zugfolge kein ausgewogenes

Ergebnis erbringen und damit kein Joseki sein. Schwarz hätte als Kompensation für das sichere weiße Gebiet keine wirkliche Stärke, sondern eher eine anfällige Wand.



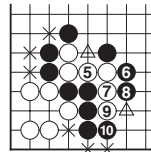
Dia. 7

Dia.7 Weiß entschließt sich, mit 1 und 3 seinen Schnittstein zu aktivieren. Danach funktioniert die Treppe beginnend mit A nicht und wenn Schwarz mit B beginnt, kann er Weiß nicht stoppen. Spielt Schwarz hingegen auf D, dann verhilft er Weiß mit einem Bambus (Takefu) auf C zu guter Form und zurück bleiben zwei kritische Punkte auf x, die Schwarz nicht beide gleichzeitig eliminieren kann.



Dia. 7a

Dia.7a Der Zug auf 4 ist ein starkes Tesuji. Es verhindert die gute Form für Weiß, indem es den vierten Punkt eines Bambus selber besetzt. Die unmittelbare Drohung ist offensichtlich A mit sofortigem Fangen der beiden Schnittsteine. Verhindert Weiß dies mit C, so trennt Schwarz auf B und hat nach A eine einfache Treppe rechts neben 3. Deshalb ist der einzige Antwortzug für Weiß, sofort auf A zu setzen.

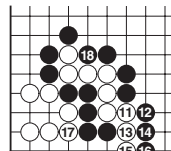


Dia. 7b

Dia.7b Aber danach hat Schwarz eine offene Treppe,

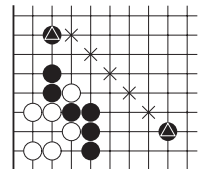
alle Voraussetzungen sind erfüllt. Schwarz hat bei weißem Zugrecht immer eine Freiheit mehr.

Dia.7c Weiß kann nicht entkommen. Hat er etwas falsch gemacht?



Dia. 7c

Dia.8 Zunächst einmal ist die Frage, ob es überhaupt sinnvoll ist, den einzelnen Stein zu aktivieren. Nehmen wir an, Schwarz hätte bereits auf beiden Seiten eine Ausdehnung (Hiraki) gespielt, dann ist der weiße



Dia. 8

Stein zwar nach wie vor ein Schnittstein, aber er trennt zwei schwarze Gruppen, die beide schon sehr vital sind. In solchen Fällen ist es meistens die bessere Idee, das sich abzeichnende Gebiet von außen einzudrücken.

Dia.9 In dieser Stellung hingegen kann die Entwicklung des Schnittsteines eine reale Perspektive sein, denn die beiden schwarzen Steine sind angreifbar und mit einem Geta auf A hätte Schwarz keine Probleme mehr. Was kann Weiß also tun?

Dia.10 Die eigentliche Formidee von Dia. 7 war nicht schlecht, aber Weiß hat die falsche Seite gewählt. Spielt er diese Form spiegel-symmetrisch, so kann Schwarz nicht auf die gleiche Weise antworten, denn damit würde er Weiß zu seiner schwächeren Seite treiben, auf der die offene Treppe nicht funktioniert.

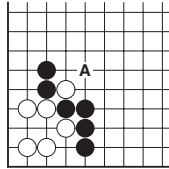
Dia.10a Schwarz wird deshalb sofort mit einem Zug wie z.B. 2 seine schwächere Gruppe stärken und das Diagramm zeigt eine mögliche Sequenz. Weiß muss jetzt darauf achten, dass Schwarz nicht beide Ausdehnungen A und B bekommt.

Trotzdem ist es von großer Bedeutung zu wissen, ob wichtige Steine gefangen werden können oder nicht – und in den letzten drei Lektionen haben wir uns deswegen mit grundlegenden Techniken beschäftigt (Treppe, Netz, offene Treppe). Das fassen wir noch einmal zusammen:

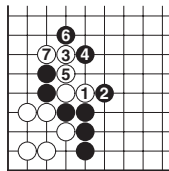
Probleme 41–50

Bei allen Problemen geht es darum, ob Schnittsteine gefangen werden können. Wenn nicht, muss man

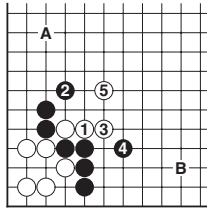
nach Alternativen suchen. Es ist jeweils Schwarz am Zug.



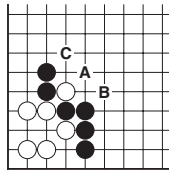
Dia. 9



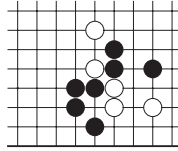
Dia. 10



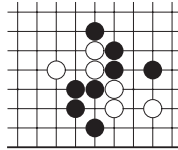
Dia. 10a



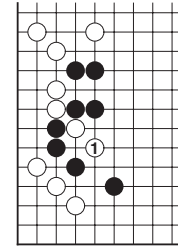
Dia. 11



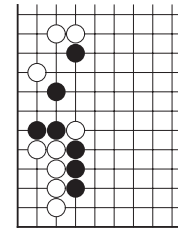
Problem 42



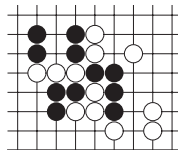
Problem 44



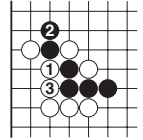
Problem 46



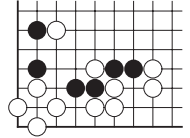
Problem 48



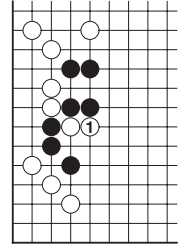
Problem 50



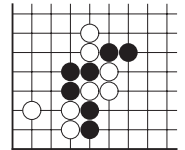
Problem 41



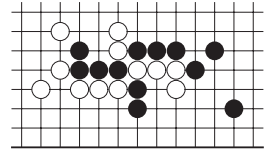
Problem 43



Problem 45



Problem 47



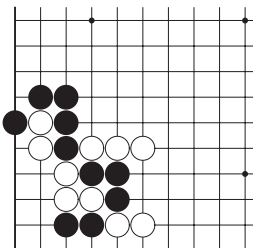
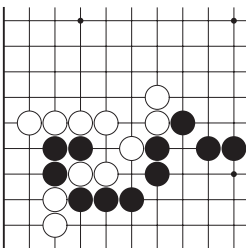
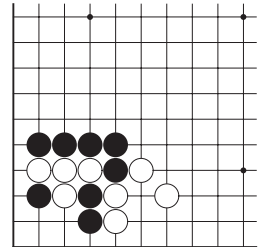
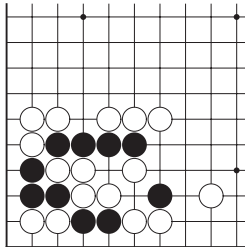
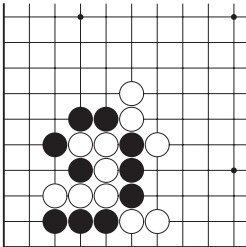
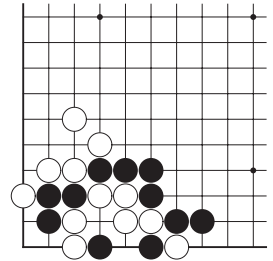
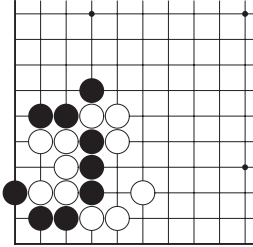
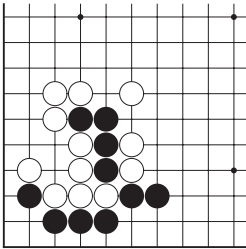
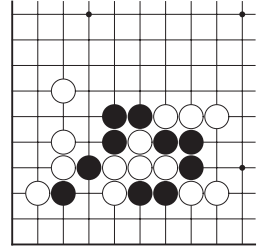
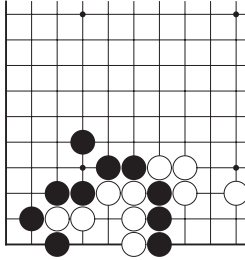
Problem 49

Die Lösungen für diese Probleme stehen auf der DGoB-Website in der DGoZ-Downloaddatei bereit.

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Ihr habt die Wahl zwischen verschiedenen Ataris. Welches ist jedoch das richtige Atari?

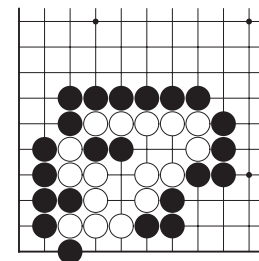
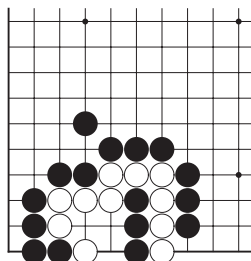
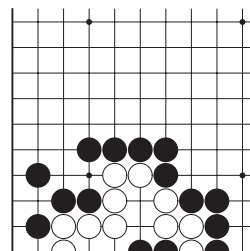
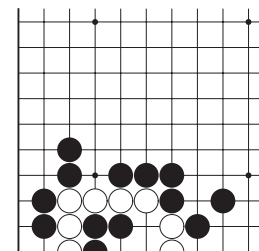
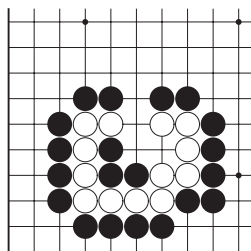
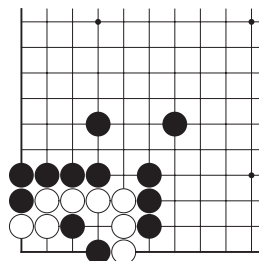
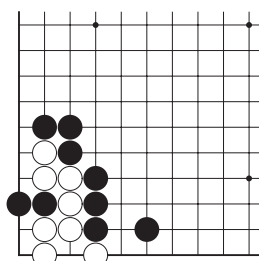
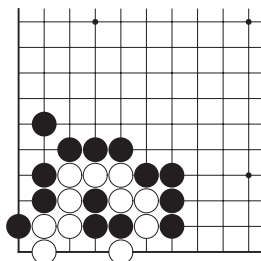
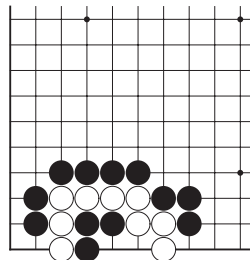
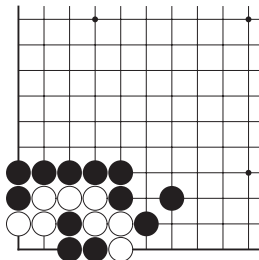


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Download-datei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Die Anweisung ist einfach:
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!

Weiter geht es mit den „See-Tigern“. Viel Spaß damit!

Euer 黑 Hej



Die See-Tiger

Fall 9: Die mysteriösen Pakete

Tim schaute zum offenen Fenster hinaus. Das kann in Hamburg sehr schön sein, wenn es nicht regnet, leider hat man nicht so oft Gelegenheit dazu. Normalerweise. Aber jetzt hatte Tim mehr Zeit aus dem Fenster zu schauen als ihm lieb war, egal wie das Wetter war. Und auch wenn es heute nicht regnete, war das inzwischen gar nicht mehr schön, sondern einfach nur noch sterbenslangweilig. Aber immer noch besser als die Raufasertapete in seinem Zimmer anzustarren, denn seine „Computerspiel-Zeit“ für heute hatte er schon gleich nach dem Frühstück aufgebraucht.

Jetzt hockte er also schon zwei Jahre zuhause herum. Na ja, nicht wirklich zwei Jahre. Es waren genau genommen zwei Wochen. Fast. Aber sie fühlten sich doch an wie zwei Jahre. Oder jedenfalls wie zwei Monate ...

Und da hatten sie sich zuerst noch über Honghongs übervorsichtige Eltern, die das Restaurant – und damit das Detektivbüro von Tim und seinen Freunden – „vorsorglich“ geschlossen hatten, lustig gemacht! Nur wegen so eines Virus irgendwo in China. Und dass Meilin nur noch mit so einer komischen Maske in den Bus durfte, hatte er auch komisch gefunden. Aber dann war auf einmal die Schule geschlossen. Und während sich sonst jeder Junge, der etwas auf sich hielt, über jede ausgefallene Schulstunde riesig freute, hatten diesmal alle eher etwas entsetzt geguckt. Schulfrei ist ja cool, aber nur wenn man in den Urlaub fahren kann, am besten an den Strand oder in die Berge. Oder wenn man seine Freunde im Schwimmbad treffen kann. Oder im Winter zusammen Schlittschuhlaufen geht. Oder zu einem Go-Turnier fährt. Aber nun saßen alle stattdessen zuhause herum und konnten sich nicht besuchen. Und dann hatten sie auch noch „Hohmskuling“ oder wie das hieß. (Tim war in Englisch ein Totalausfall.) Das war einfach nur nervig: Sein Mathelehrer hatte wenigstens den Unterricht auf Zoom gemacht. Das war lustig, denn da konnte Tim mal wieder alle Klassenkameraden sehen. Dann hatte die Schule dem Lehrer das aber verboten, wegen Datenschutz – so ein Erwachsenen-

Dingens, das Tim nie verstand. Jetzt musste er also die Aufgaben alleine machen. In Mathe und auch in Erdkunde. In Deutsch und Englisch gab's dagegen nichts zu tun: Die Lehrerin hatte es nicht so mit Computern. Und die anderen Lehrer hatten auch noch keinen Plan wegen Aufgaben und so (aber da war Tim eigentlich nicht so böse drüber).

Besuch bekam er auch nicht: weder Meilin noch Honghong, nicht einmal Karina oder Lukas oder der „coole Johnny“ durften kommen, und Tim durfte auch niemanden besuchen, nicht mal heimlich. „Heimlich geht gar nicht“, sagte Tims Mutter, die, genauso wie Tims Vater jetzt auch den ganzen Tag zuhause war.

Also schaute Tim zum Fenster raus. Was für ein hobbyloses Leben! Da sah er Herrn Mieskop. Der schleppte gerade einen unglaublich riesigen Kartonstapel aus dem Auto ins Haus. Und brauste gleich wieder davon, wahrscheinlich hatte er einen der wirklich seltenen freien Anwohnerparkplätze erspäht, wollte das Monstrum von Kartonstapel aber nicht so weit schleppen. Pling, ein Geräusch vom PC, Tim seufzte: Email von der übermotivierten Erdkundelehrerin mit neuen Aufgaben. Also echt: Erdkunde hatten sie doch sonst nur zwei Stunden die Woche, aber jetzt gab es ständig Aufgaben, als wären das ein Hauptfach! Wenn das so weiterging, dann würde er bald ohne Navi und Atlas den Weg nach China und zurück über Amerika zu Fuß finden können!

Tim hörte laute Geräusche. Das musste wohl Mama sein, die schon wieder Möbel herumschob. Vor Langeweile überlegte sie ständig, ob man nicht die Möbel im Wohnzimmer anders stellen könnte. Und Papa hatte solange Möbel schieben müssen, bis er streikte. „Hauptsache wir sind gesund.“, hatte seine Mutter dann gesagt. Das sagten sie im Moment auch jedes Mal, wenn Tim genervt war über die viele Langeweile zuhause.

Tim ging wieder zum Fenster. Frau Wiersing kam gerade nachhause. Ob sie ihren Schülern wohl Aufgaben schickte? Vielleicht mussten die ja jetzt allesamt vegane Kochrezepte ausprobieren? Das war schließlich ihr Lieblingsthema. Und Herr Dr. Altentropfel kam auch gerade nachhause.

Langweilig. Wenn er wenigstens mit seinen Freunden chatten könnte! Aber Meilin hatte heute super viel zu lernen und Honghong sowieso: Der hatte den ganzen Tag entweder Chinesisch- oder Go-Unterricht, alles online. Der Arme. Gar keine freie Zeit! Da hatte Tim es doch viel besser. Oder? Tim seufzte. Er musste zugeben, dass er im Moment nichts dagegen hätte, ein ganz klein wenig Unterricht zu haben. Vielleicht sogar mehr als ein ganz klein wenig. Besser als die Langeweile jedenfalls!

Da fiel ihm Karina ein. Die hatte ihm doch gestern einen Zettel in den Briefkasten gesteckt.

Mit einem Rätsel drauf. Wo war der denn? Oh nein! Tim stöhnte. Seine Mutter hatte schon wieder aufgeräumt. Das tat sie gerade ständig (wenn sie nicht Möbel umstellte). Und die Zettel auf seinem Schreibtisch waren ihrem Aufräumen offenbar zum Opfer gefallen. Tim ging in den Flur Richtung Altpapierkiste. – Himmel! Sein Papa musste schon wieder was auf Amazon bestellt haben. Der ganze Flur war ja schon voll mit Kartons! Aber immerhin, da war das Altpapier und – ja – da war Karinas Brief:

„Hallo Tim,

Dir ist doch bestimmt auch langweilig. Hier ist meine Nummer. Schreib mir mal auf Whatsapp!

Karina

P.S.: Die ersten Ziffern gebe ich Dir hier:“

(Es folgten ein paar Ziffern einer Telefonnummer.)

„Der Rest folgt als Rätsel auf der Rückseite, damit Du was zu tun hast! Und damit es hübsch ist, habe ich es als Haiku geschrieben“

Ein Rätsel. Typisch Karina. Und dann auch noch rosa Papier und hellblaue Schrift! Tim verzog das Gesicht. Aber was um alles in der Welt war ein Haiku? Egal. Er schaute den Zettel an. Puh, was das schwierig. Tim hatte keinen Plan!

Während er noch versuchte, das Rätsel zu lösen, klingelte es. Seine Mutter kam aus ihrem improvisierten Homeoffice, kletterte (nicht ohne leise über Papa zu schimpfen) über die Kartons im Flur und öffnete die Tür einen Spalt breit. Tim blieb neugierig im Flur stehen. Draußen sah er Herrn Mieskop, in gebührendem Abstand am anderen Ende des Hausflurs stehend. „Guten Tag, Herr Mieskop, was gibt es denn?“ „Ja, ähm, guten Tag.“

Herr Mieskop schien reichlich aufgebracht, aber zugleich auch etwas verlegen zu sein. „Kann ich Ihren Sohn sprechen?“ „Ja sicher, ich hoffe, er hat nichts angestellt?“ Seine Mutter warf Tim einen prüfenden Seitenblick zu. Tim kam zur Tür. „Guten Tag, Herr Mieskop,“ „Ja, hallo. Ich habe da eine Bitte. Du und Deine Freunde, ihr habt doch schon Herrn Dr. Altentropfel geholfen mit Eurem – wie nennt Ihr das? – Detektivbüro?“ „Ja, die ‚Seetiger‘“, antwortete Tim stolz. „Gut, ja, egal. Jedenfalls: Ich habe gerade einige Pakete gekauft und vor meine Wohnungstür gestellt. Und jetzt sind sie gestohlen!“ „Was! Das

gibt's doch nicht! War denn etwas Wertvolles drinnen?“

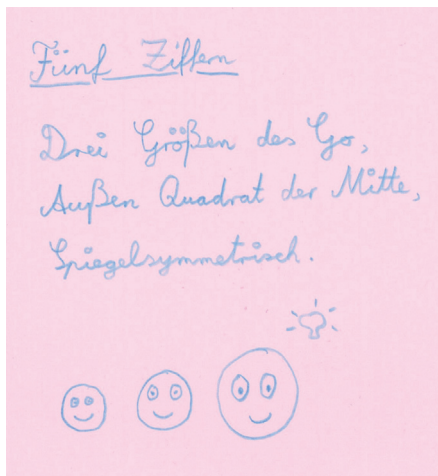
„Nun ja, schon, gewissermaßen.“ „Was denn?“

„Nun ja, ich hatte großes Glück: Im Großmarkt gab es einige Kartons Toilettenpapier, und da habe ich alle gekauft, die noch da waren. Man weiß ja nie, wie lange wir hier noch zuhause bleiben müssen, und Toilettenpapier ist schon überall ausverkauft und so ...“ Tim grinste breit. „Sie möchten alle, dass unser Detektivbüro Ihr Klopapier wiederfindet?“ „Nun ja, wie soll ich sagen ...“, druckste Herr Mieskop herum. „Nun ja ... ja!“ Tim

konnte sich ein Lachen nicht verkneifen. „Das ist cool!“ Aber, er war ja ein ernsthafter Detektiv, und fragte daher gleich: „Und was bekommen wir als Belohnung?“ „Ein Eis?“, fragte Herr Mieskop. Er war wirklich geizig: ein Eis für die Lösung eines Kriminalfalls, das war ja wohl ein Witz! „Das ist aber ein bisschen wenig“, meinte Tim. „Okay. Für jeden von Euch einen großen Eisbecher im Eiscafé – wenn das wieder offen hat.“ Das klang schon besser! Tim strahlte. „Okay, abgemacht! Ich chatte gleich die anderen an.“ Da fiel ihm ein: Er hatte Karinas Nummer noch gar nicht. Die musste er aber nun herausfinden, denn auch wenn sie manchmal ganz schön nerven konnte, so brauchte er jetzt doch jede Hilfe, und doof war sie wirklich nicht.

Kannst Du Tim helfen, die Nummer herauszufinden? (Wenn Du sie gefunden hast, dann schau mal im Web auf tinyurl.com/XXXXXgo – Für die X gibst Du dabei die gesuchte Nummer von Karina ein. Wenn es stimmt, findest Du auf der Webseite eine Nachricht von Tim...)

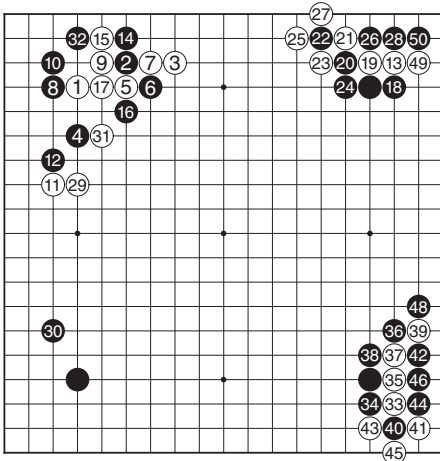
Nächstes Mal geht es dann weiter mit dem mysteriösen Fall des Klopapierdiebs ...



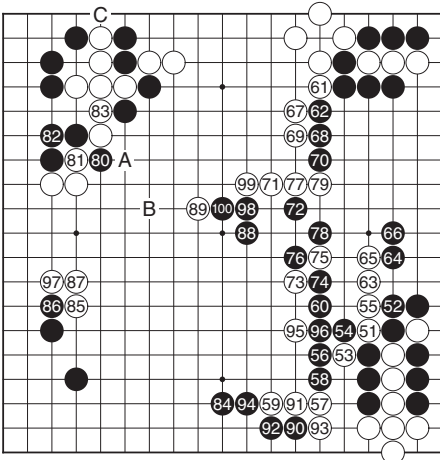
Yoon Young Sun kommentiert (50)

Partie: Pro vs. KataGo
Weiß: KataGo (GeForce GTX 1050 Ti)
Schwarz: Yoon Young Sun 8p
Komi: 3 Steine Vorgabe, 0,5 Komi
Ergebnis: 232 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe
Kommentar: Yoon Young Sun 8p
 (www.yoons-baduk-cafe.com)

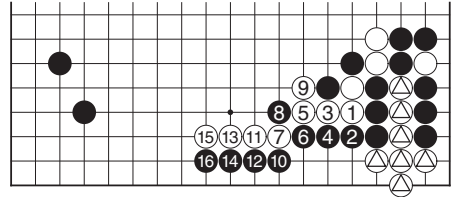
Insgesamt habe ich bisher fünf Partien gegen KataGo gespielt. Dabei habe zwei Mal gewonnen und drei Mal verloren. Diese Partie ist eine, die ich gewonnen habe ...



Figur 1 (1-50)
47 auf 40



Figur 2 (51-100)



Dia. 1

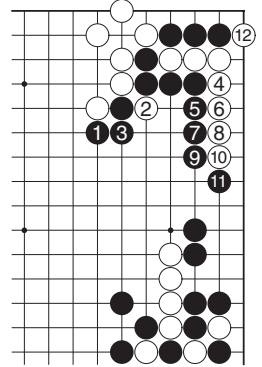
22: Ich habe hier Doppelhane gespielt, weil die obere Seite etwas flach und damit nicht so interessant ist.

30: Ich hatte wegen des Schnitts auf 31 zunächst erwogen, gleich auf A oder 32 zu verteidigen, fand dann aber 30 größer.

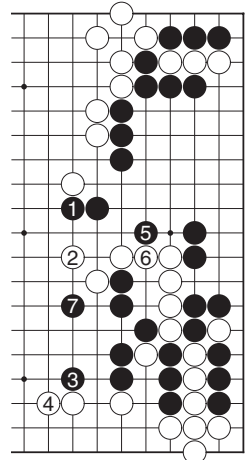
32: Wegen der möglichen späteren Verbindung auf B ist 32 groß – und ich verteidige damit meine Ecke.

33-60: Die ist ein bekanntes AI-Joseki.

57: Was passiert aber eigentlich, wenn Weiß mit 1 in Dia. 1 jetzt versucht, seinen Stein zu retten? Schwarz befreit sich und schiebt nach 9 einfach mit 10 etc. auf der zweiten Linie, weil dann



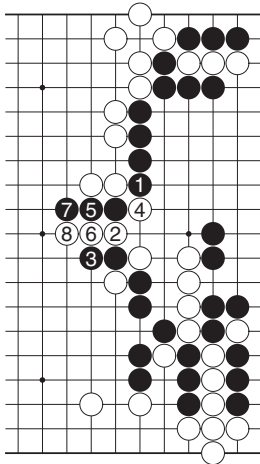
Dia. 2



Dia. 3

die markierte Gruppe in der Ecke damit automatisch stirbt.

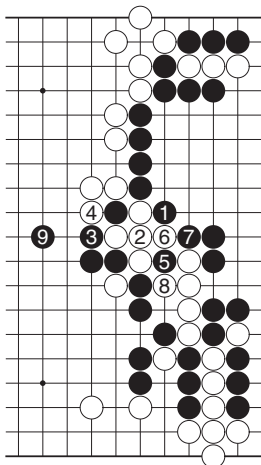
- 68: Einfach Doppelhane zu spielen funktioniert in dieser Stellung nicht. Weiß schiebt einfach mit 4 bis 10 und nimmt dann durch 12 die Ecke mit, was einfach viel zu groß ist.



Dia. 4

- 76: Hier jetzt zu schneiden ist mein Stil. Alternativ wäre sicher auch die friedlichere Variante aus Dia. 3 möglich gewesen, die ich zunächst erwogen hatte.

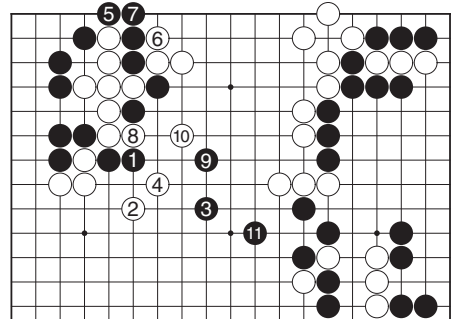
- 78: Ich dachte, ich hätte jetzt nicht blocken können, da sonst Dia. 4 folgt, was im Ergebnis gut für Weiß gewesen wäre. Nicht gesehen hatte ich die Variante aus Dia. 5, deren Ergebnis mir besser gefallen hätte als die Partie. KataGo



Dia. 5

dagegen gefällt meine Variante prozentual besser.

- 84: An dieser Stelle habe ich lange überlegt. Ich wußte zunächst nicht, welchen der Züge A bis C ich spielen sollte. Dann fand ich aber plötzlich, aber 84 ganz gut und groß, da dieser Zug den Angriff auf 90 als gute Fortsetzung hat. KataGo empfahl in dieser Stellung 1 in Dia. 6, aber da hatte ich dann doch Angst um



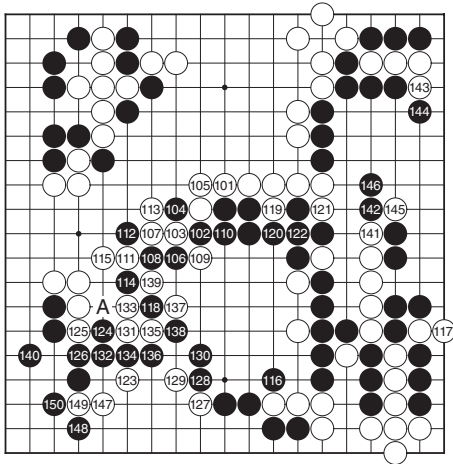
Dia. 6



Yoon Young Sun 8p kommentiert seit 50 Folgen für die DGoZ. Vielen Dank!

meine Gruppe. Aber Katago will gleich wieder opfern, um nach 3 und 4 im Dia. das Anbinden auf 5 in Vorhand zu bekommen und dann mit 9 einfach schön im Zentrum zu reduzieren. Die Stellung nach 11 hätte mir sehr gut gefallen!

90: Die weiße Gruppe ist jetzt noch nicht lebendig.

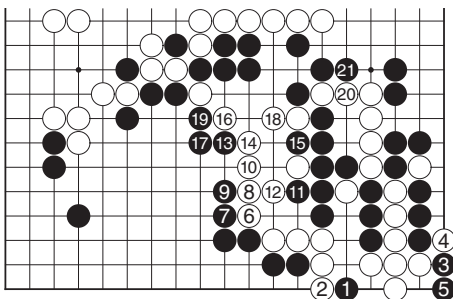


Figur 3 (101–150)

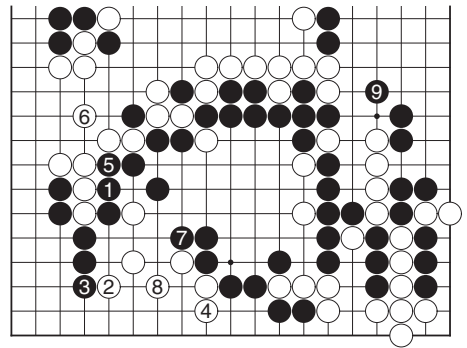
116: An dieser Stelle musste ich mich entscheiden. Wenn ich 1 in Dia. 7 spiele, hat die weiße Gruppe nur ein Auge. Ich war mir aber nicht sicher, ob ich diese Gruppe auch wirklich töte, weshalb ich mich mit 116 für den sicheren Weg entschieden habe, da in der Mitte auch viel Potential für Gebiet vorhanden ist. Die weitere Zugfolge aus dem Dia. zeigt aber, dass ich wohl hätte töten können, ...

118: ... aber damit war ich zufrieden!

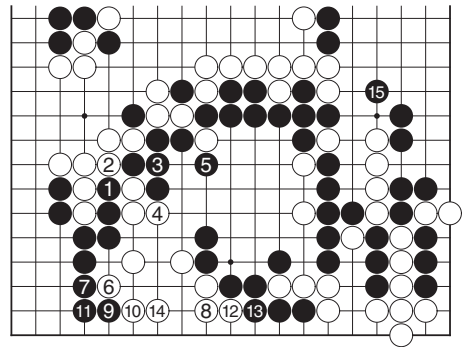
132: A oder 135 wären jetzt sicher besser gewesen als mein Zug. Bei der Zugfolge aus Dia. 8 habe ich keine Probleme und die Stellung ist klar vorteilhaft für mich.



Dia. 7



Dia. 8



Dia. 9

134: Mein Plan war, vier Steine im Zentrum zu opfern und den gesamten unteren Rand dabei mitzunehmen. Das war aber keine gute Idee! Stattdessen hätte ich gleich auf 1 in Dia. 9 trennen sollen. Weiß kann dann zwar leben, aber Schwarz hat die Mitte und die Ecke in Vorhand gesichert und kommt zu dem großen Zug auf 15. Laut KataGo hätte meine Gewinnwahrscheinlichkeit dann bei 82% gelegen.

140: Ich war mir praktisch sicher, die drei weißen Steine 123, 127 und 129 gefangen zu haben, aber das war nur ein Traum. Wenn ich stattdessen auf 148 verteidigt hätte, wären die weißen Steine tatsächlich tot gewesen.

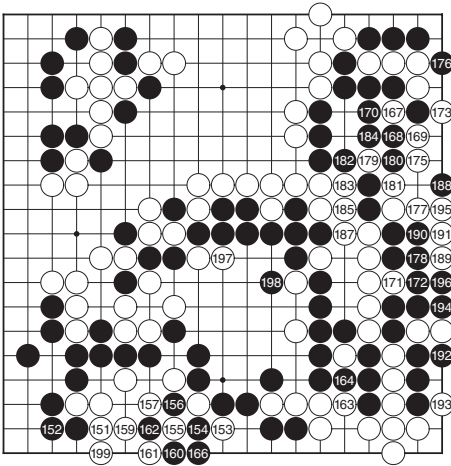
153: Bei diesem Zug dachte ich tatsächlich, KataGo hätte einen Fehler gemacht, ...

155: ... aber nach diesem Zug habe ich bemerkt, dass es für Weiß noch ein Ko gibt. Ein echter Schock!

166: Das ist eine Ko-Drohung.

169: Ich hatte befürchtet, dass hier irgendetwas für KataGo geht.

179: Ein gutes Tesuji, durch das ...



Figur 4 (151–200)

158 deckt; 165 auf 155; 174 auf 167;
186 auf 179; 200 auf 162

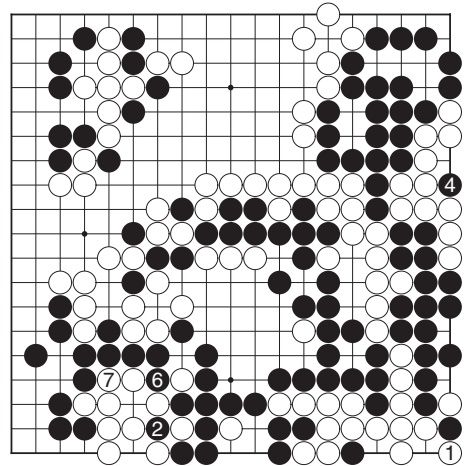
187:… Weiß am Ende seine Steine in Vorhand wieder anbindet.

196: Zum Glück ist nichts schlimmeres passiert – Schwarz hat eine Freiheit mehr!

199: Und das Ko geht munter weiter.

210: Es gibt den Schnitt auf A.

219: KataGo hätte jetzt unbedingt als Ko-Drohung



Dia. 10

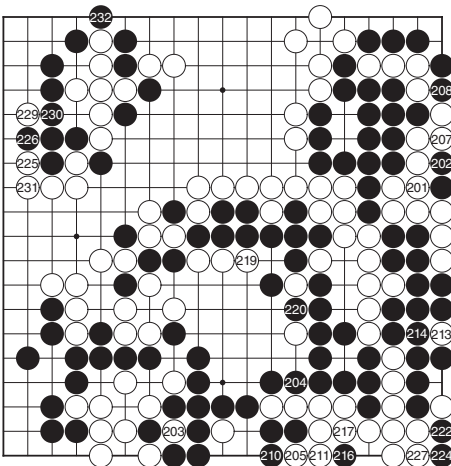
auf 222 spielen sollen, weil es eine Drohung für beide Seiten ist.

222: Zum Glück habe ich aber diese Ko-Drohung noch bekommen.

224: Die weiße Gruppe ist nun tot. Sehen das auch wirklich alle?

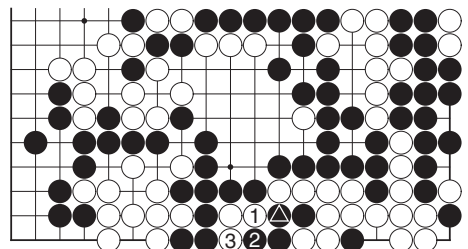
223: Jetzt habe ich gemerkt, dass KataGo mein Tesuji unter den Steinen nicht gesehen hat. Daher hat Katago 222 selbst nicht gespielt. Wenn Weiß jetzt richtig gespielt hätte, dann wäre die Partie mit 95% trotzdem gut für Schwarz gewesen – eine Führung von ca. 5 Punkten.

232: Jetzt hat KataGo aufgegeben. Wenn Weiß auf 1 in Dia. 11 schneidet, kann er damit seine Gruppe nicht retten, da Schwarz den Zug auf 4 hat. Ich war sehr überrascht, dass KataGo diesen Zug unter den Steinen nicht gesehen hat. Aber mit drei Steinen Vorgabe ist es sehr spannend gegen KataGo – ich werde ab und zu mal gegen das Programm spielen und so trainieren!



Figur 5 (201–250)

206, 212, 218, 223 schlägt 203; 209, 215, 221 auf 203;
228 auf 222; 238 rechts neben 235



Dia. 11 (4 auf den markierten Punkt)

Zwei kommentierte Junioren-Partien

von Viktor Lin

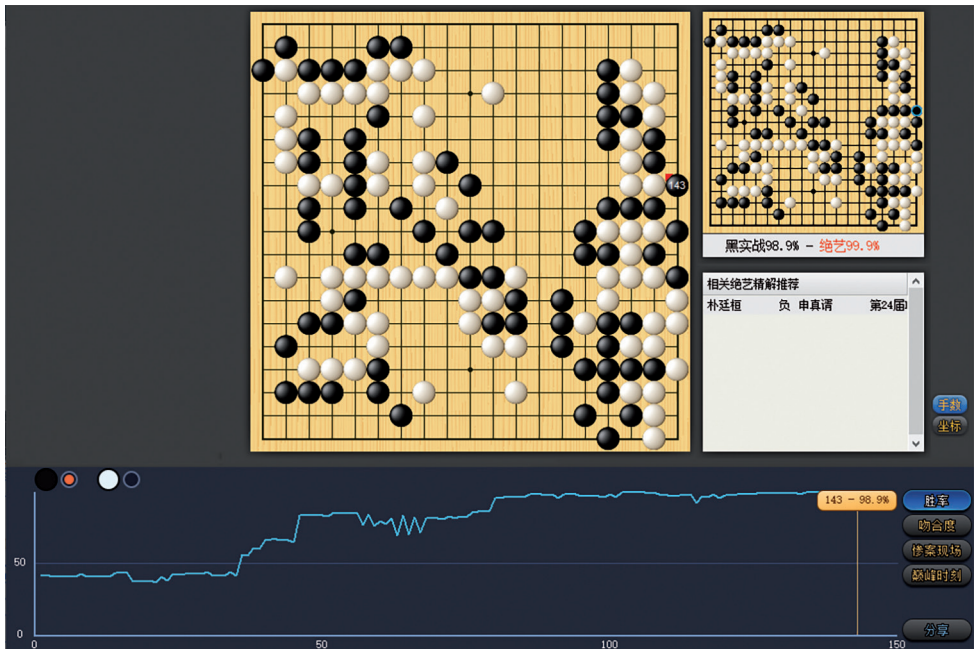
Partie: 1st China Junior vs. Europe Online Go Match, Runde 1, Brett 10 (19.04.20)
Weiß: Wang Yucheng 1p
Schwarz: Viktor Lin 6d
Komi: 3 ¾ Steine
Ergebnis: 143 Züge, Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Viktor Lin 6d und Leela Zero 58d
Turnier: www.eurogofed.org/china-europe/1st-junior/

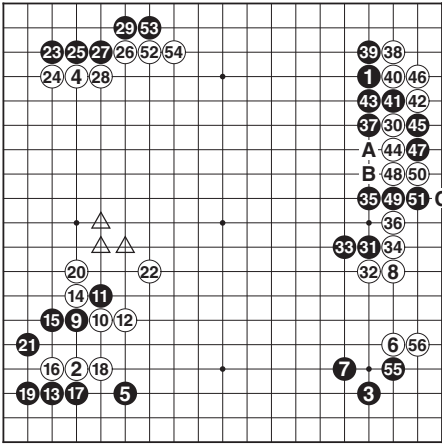
Vom 19. bis 20. April durften sich zehn europäische Spieler in zwei Runden mit 10 chinesischen Profikindern aus dem Nationalteam messen. Die Stimmung war ziemlich pessimistisch, nachdem kurz davor in einem separaten Match ein chinesischer Amateur alle europäischen Topspieler weggefegt hat. Artem K. 2p meinte, dass in diesem Match zwei Siege von 20 Partien als Erfolg zählen würden. Und genau das ist passiert: In Runde 1 kam ein besonders unerwarteter Überraschungssieg von ... mir :). Diesen seht ihr in diesem Kommentar. In Runde

2 hat Ali J. 2p ziemlich früh die Führung ergriffen und dann solide nachhause gespielt. Benjamin D. 6d hätte auch beinahe gewonnen, aber sein Gegner hatte durch Heimvorteil einen halben Punkt zu viel – sein Gegner hat den letzten Neutralen gekriegt, d.h. Weiß gewinnt nach chinesischen Regeln, hätte nach japanischen aber verloren.

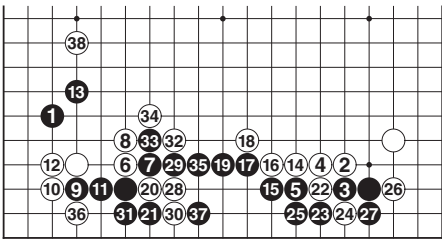
Mein Leela ist seit dem letzten Update vielleicht zu stark geworden, also verstehe ich jetzt vieles nicht, was es mir vorschlägt. Die gezeigten Varianten sind größtenteils von mir, ich habe sie aber auch von Leela bewerten lassen. In der Abbildung unten seht ihr den Graphen von FineArts, dem Hausbot auf dem Fox Go-Server, aus dem chinesischen Turnierbericht – stimmt in etwa überein mit meinem Leela-Graph.

7: Schwarz muss unbedingt in dieser Ecke reagieren. Vielleicht habt ihr die Partie von AlphaGo Master gesehen, in der Chang Hao 9p in Dia. 1 das Kakari ignoriert hat. Weiß hat daraufhin die schwarze Seite wie eine Zitrone ausgequetscht und am Ende bleiben Schwarz nur noch 24%.





Figur 1 (1-56)

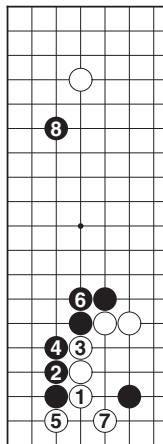


Dia. 1

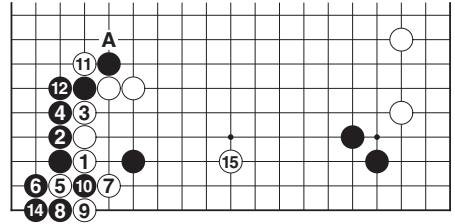
- 9: Den hohen hab ich bisher noch nicht so oft gespielt, vielleicht lerne ich hier ein neues Joseki.

Tatsächlich ist das Ergebnis bis 22 relativ ausgeglichen. Statt 14 kann Weiß auch blocken. Dia. 2 zeigt eine ausgeglichene Leela-Sequenz. Schwarz kann auch ein Ko in Dia. 3 spielen und Weiß die lokale Ataridrohung 11 abtauschen lassen. (Leela verrechnet sich bei der Leiter auf A... Also ist das vielleicht besser für Schwarz, als man annehmen mag? Kann auch sein, dass die Leiter gar nicht so viel wert ist.)

- 15: Es ist wichtig, Weiß nicht Dia. 4 machen zu lassen. Verglichen mit dem „anti-



Dia. 2

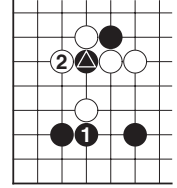


Dia. 3

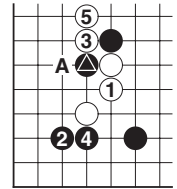
ken“ Joseki in Dia. 5 (ausgeglichen) hat der markierte Stein in Dia. 4 viel zu wenig Bewegungsfreiraum.

- 17: Mein Plan A war das Atari in Dia. 6. Ich konnte mich aber nicht mehr erinnern, wie es nach dem Kosumi 5 weiterging. Spätestens nach 10 wäre ich beim nächsten Zug auf A ausgestiegen.

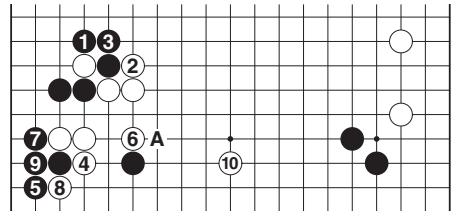
- 19: Einen Zug später habe ich mir auch Dia. 7 überlegt. Allerdings sieht das deutlich schlechter als Dia. 6 aus. Tatsächlich wäre Schwarz auf 24 % gefallen. Puh ...



Dia. 4

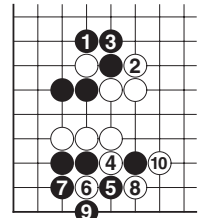


Dia. 5

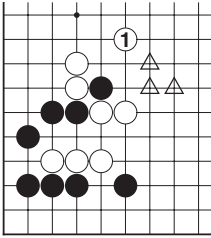


Dia. 6

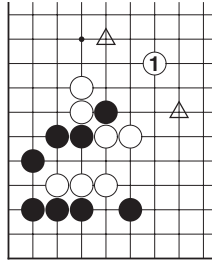
- 22: Leela sieht dieses Netz nicht als Fehler, aber ein 6d-Freund hat angemerkt, dass es in eine komische Richtung zeigt. Es lässt Schwarz einige Anspieler in der markierten Gegend. Weiß kann Dia. 8 machen, wenn er möchte, dass Schwarz sie auf der anderen Seite hat. Oder auch Dia. 9, wo Schwarz sich die anzuspieldende



Dia. 7



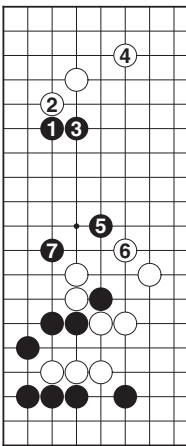
Dia. 8



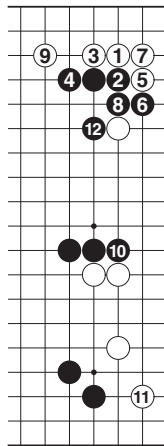
Dia. 9

Seite aussucht, aber auf keiner so gemütlich peepen kann wie bei den kleineren Netzen.

- 23: Mit 3-3 kann man fast nie falsch liegen. Ich wollte auch in Dia. 10 von innen anspielen, habe aber keine gute Ausbreitung gefunden. Auf die Leela-Vorschläge 5 und 7 wäre ich nie gekommen.



Dia. 10

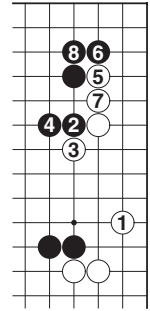


Dia. 11

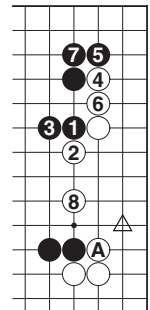
- 31: Ein Keine-Ahnung-Moment. Das weiße Moyo links sieht groß aus. Aber es ist etwas zu groß und Weiß kann es ohnehin nicht mit einem Zug zufriedenstellend abschließen. Direkt auf 30 zu antworten sieht auch langweilig aus. In solchen Momenten bietet sich ein Zug an, der mehrere Funktionen erfüllt: 31 reduziert das Moyo aus der Ferne, drückt W rechts platt bzw. kann potentiell ein besserer Pincer werden, kann also nicht sooo schlecht sein. Im Vergleich zum unverständlichen Leela-Vorschlag (einen Peep im Moyo abtauschen und Tenuki nach links oben) verliert er nur 3%.

Die folgenden Züge sind schnell nachgespielt, aber da stecken viele Gedanken dahinter. Ich tu mal so, als ob ich die alle während der Partie gehabt hätte.

- 34: Stattdessen könnte Weiß sich auch in Dia. 11 die Ecke krallen – das fände ich ok für S, weil 10 sehr mächtig ist. Weiß fühlt sich zu 11 genötigt und die Distanz ist breit genug, dass mit 12 nachdecken effizient genug ist. Eine weitere Alternative ist das Keima in Dia. 12 – dann lege ich oben an und Weiß steht rechts etwas komisch. Beide Alternativen sind laut Leela recht ausgeglichen. 34 in der Partie habe ich nicht bedacht – so ein nerviger Zug. Den merk ich mir!



Dia. 12

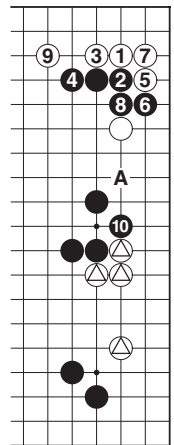


Dia. 13

- 35: Jetzt wollte ich Dia. 13 nicht mehr machen. Der weiße Stein auf A steht so viel besser als auf dem Dreieck. Mir ist aber auch kein besserer Zug als 35 eingefallen. Jetzt ist das ein guter Abtausch für Weiß in Dia. 14 geworden. Verglichen mit Dia. 11 ist die weiße Ausbreitung stärker, und relativ bald invadiert Leela auf A.

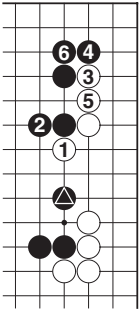
- 36: Weiß sollte Dia. 14 machen. Dieser unscheinbare Strecker (-12%) bringt S zum ersten Mal in dieser Partie auf über 50%!

- 37: Jetzt ist der Anleger der natürlichste Zug der Welt und endlich kommt der Hoshi-Stein ins Spiel. Ich habe mit etwas Ähnlichem wie Dia. 15 gerechnet: Der markierte Stein steht an einer nervigen Position, wo Weiß nicht so recht weiß, ob untendurch oder

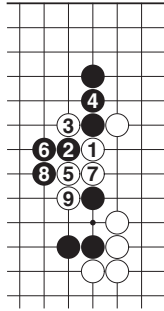


Dia. 14

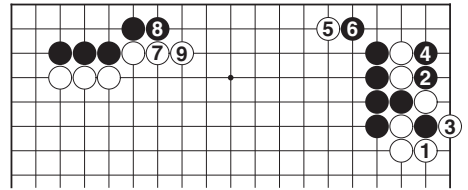
raus. Leela meint raus und Leela sagt auch, dass Schwarz in Dia. 16 Doppelhane machen kann. Schwarz steigt dann in Sente aus und es folgen mysteriöse Züge im weißen Moyo.



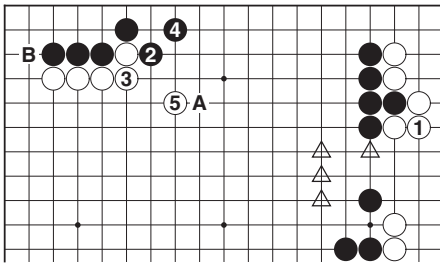
Dia. 15



Dia. 16



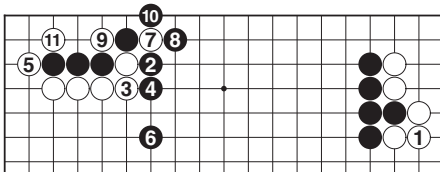
Dia. 19



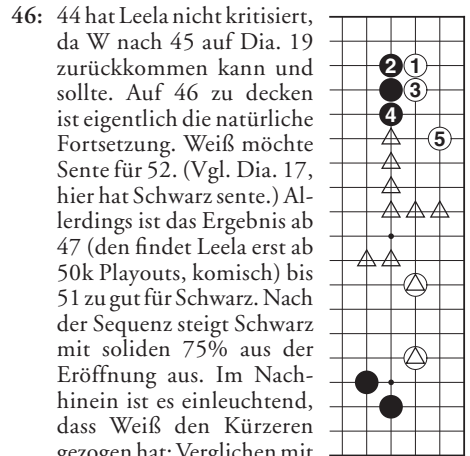
Dia. 17

38: Das hat mich etwas überrascht. Ich wusste es während der Partie natürlich nicht, doch 38 und 40 verlieren zusammen weitere 10%. Stattdessen soll Weiß auf A Hane spielen.

44: Mit dem hab ich auch nicht gerechnet. Normalerweise verbindet Weiß in Dia. 17. (Im Vergleich zur Partie hat Weiß sente verloren, aber viele Anspieler in der schwarzen Form.) Dann wüsste ich nicht so recht, was ich nach W 5 machen soll. Vielleicht auf A anlegen? Weiß nicht, ob das reicht. (Leela: invadieren, du Dödel!) Hier finde ich 4 übrigens besser als das häufigere B, weil Weiß in jedem Fall auf 5 Keima spielt – den muss man ihm nicht noch deutlicherer auflegen. Da mir der Folgezug zu unklar ist, hatte ich mir auch Dia. 18 überlegt, was die Partie wieder zu einem 50/50 gebracht hätte. Ups!



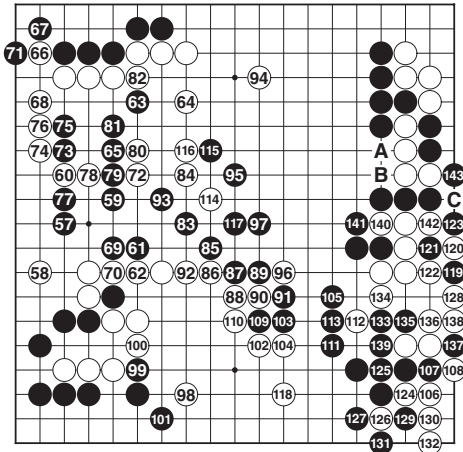
Dia. 18



Dia. 20

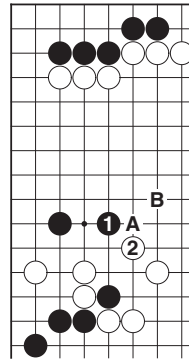
46: 44 hat Leela nicht kritisiert, da W nach 45 auf Dia. 19 zurückkommen kann und sollte. Auf 46 zu decken ist eigentlich die natürliche Fortsetzung. Weiß möchte Sente für 52. (Vgl. Dia. 17, hier hat Schwarz sente.) Allerdings ist das Ergebnis ab 47 (den findet Leela erst ab 50k Playouts, komisch) bis 51 zu gut für Schwarz. Nach der Sequenz steigt Schwarz mit soliden 75% aus der Eröffnung aus. Im Nachhinein ist es einleuchtend, dass Weiß den Kürzeren gezogen hat: Verglichen mit einem Allerweltsjoseki in Dia. 20 (das quasi nie falsch ist), hat Schwarz mit einem zusätzlichen Gote-Zug viele nützliche Steine mehr gekriegt. Die weiße Ausbreitung wurde dabei auch nicht signifikant gestärkt. Schwarz hat in Figur 1 nicht nur A und B, sondern auch Option C, was der Ausbreitung ein Dorn im Auge ist. Ich würde gerne behaupten, dass ich bis jetzt einfach gut gespielt habe. In Wahrheit hat mich mein Gegner kaum an den Ball gelassen. Wäre eins der anderen Dia. gekommen, hätte ich bestimmt bald einen Fehler gemacht. Der einzige Zug, den ich bisher selber gespielt habe, war 31, den Rest hat sich Weiß selber eingebrockt. Ich schneide Figur 1 nach W 56 ab. Denn ihr sollt euch den nächsten Zug für Schwarz überlegen, bevor ihr umblättert!



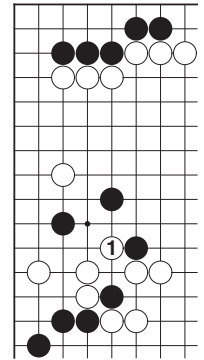


Figur 2 (57–143)

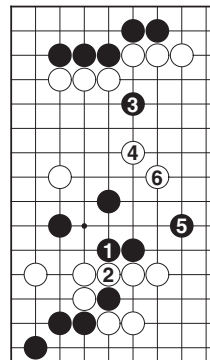
57: Besagter 6d-Freund meinte, Schwarz könnte einfach in Dia. 21 knapp gewinnen. Als könnte ich im Endspiel mit Profis mithalten ... Leela möchte in Figur 2 A, B und 61 abtauschen und dann mit 107 angreifen (direkt, nachdem S den Stein auf C verloren hat?!). Ich muss sagen, auch nach all den Einwänden gefällt mir meine Invasion auf 57 (-5%) am besten. Wenn Weiß in Dia. 22 irgendwie nachgibt und S irgendwie (idealerweise mit den Leela-Zügen 2 und 4) zurückverbindet, spiele ich gerne Endspiel mit ihm. Natürlich kontert Weiß mit 58 – und mein Ziel im Spiel ist klar: den Stein rausziehen und



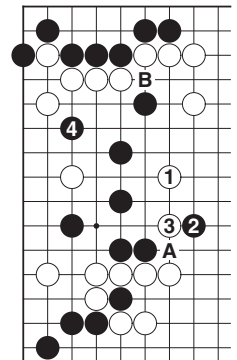
Dia. 23



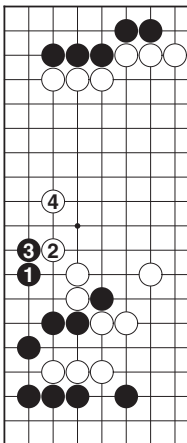
Dia. 24



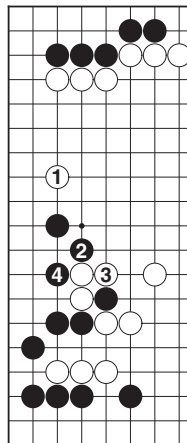
Dia. 25



Dia. 26



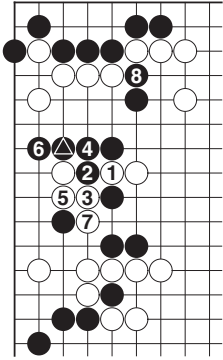
Dia. 21



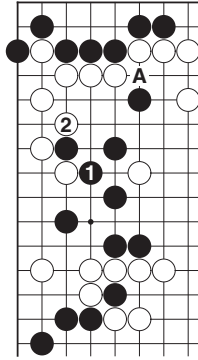
Dia. 22

Weiß auf beiden Seiten unter Druck setzen. Die obere Wand kann man mit 63 nerven und die untere Gruppe hat auch nur 1,99 Augen.

- 59: Der schiefe Sprung (-4%) ist etwas näher zu 63. Plan A war Dia. 23 in Sente springen, aber die weiße Form mit 2 fand ich zu gut. Leela ist mit Schwarz auf A oder B zufrieden. Na gut ... Mit 59 bereite ich eine bessere Form mit 61 und 69 vor und nehme dafür Nachhand in Kauf.
- 63: Das war wohl etwas zu viel des Guten. Erst einmal sollte S69 sofort abtauschen, weil Schwarz nach Dia. 24 keine Form hat. Hier ist auch das größere Zickzack im Graph, weil beide diesen Keypoint verpassen. (Zum Glück habe ich das mit 69 zuerst gemerkt.) Außerdem kann Weiß in Dia. 25 kontern. Schwarz hätte sich 3 gegen 4 sparen können.
- 64: Ein Soft-Konter. Es ist unrealistisch, dass Weiß sofort verbindet. Es ist auch unrealistisch, dass Schwarz sofort reinschneidet. Eigentlich



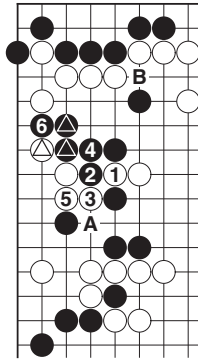
Dia. 27



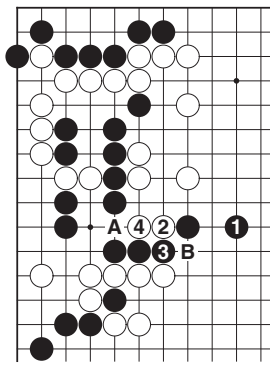
Dia. 28

möchte niemand auf 82 spielen. Aber vielleicht hilft mir das Aji für mein Sabaki?

- 65: Das war wohl unnötig (-7%, wenn S 69 schon abgetauscht hat). Ich hatte vergessen, dass Weiß 66 und 68 in Sente hat, also war die Verbindung zu 60 nie zu bedrohen. Schwarz soll direkt auf 83 rauspringen.
- 72: Aus menschlicher Perspektive würde ich sagen, dass das der losing move war. Ein Kampf à la Dia. 26 (W 30%) wäre kompliziert gewesen.
- 73: Den Konter in Dia. 27 traut sich Weiß nicht. Mit dem Tausch (ja, jetzt ist 8 gut, weil es fängt) wäre ich vollkommen glücklich gewesen.
- 75: Die Lulu-Alternative wäre Dia. 28. Das fand ich zu lasch, denn der Schnitt auf A ist jetzt komplett futsch. Vor dem Konter in Dia. 29 hatte ich

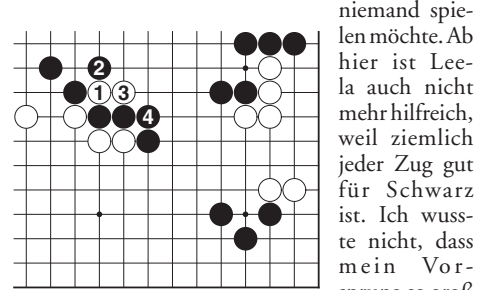


Dia. 29

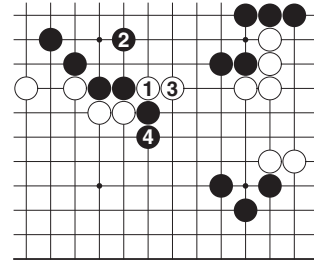


Dia. 30

- 83: Bis hier war das ein Riesenerfolg für Schwarz (S 90%). Ich hab Weiß (bzw. er hat sich selber) dazu gebracht, auf 82 zu decken – den Zug, den niemand spielen möchte. Ab hier ist Leela auch nicht mehr hilfreich, weil ziemlich jeder Zug gut für Schwarz ist. Ich wusste nicht, dass mein Vorsprung so groß war und hab mich bis zum Ende sehr angestrengt. Mit dem Keima 85 musste Schwarz z.B. vorsichtig sein. Mit dem Sprung in Dia. 30 hätte Weiß sich einen grindigen Schnitt eingefangen.



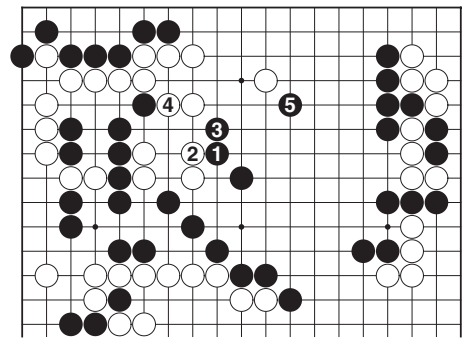
Dia. 31



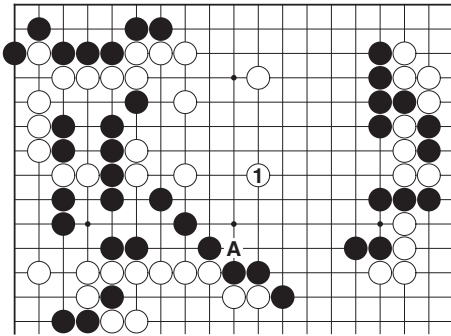
Dia. 32

- 91: Schwarz hätte auch nachgeben können, aber ich wollte die rechte Ausbreitung noch malträtieren. Außerdem fand ich beide Schnitte in Dia. 31 und 32 langweilig für Weiß.

- 95: Mein 6d-Freund mochte diesen Zug überhaupt nicht. (Leela ist jetzt ruhig, da es alles mag.) Ich

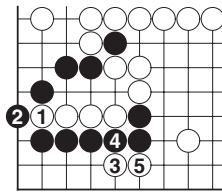


Dia. 33



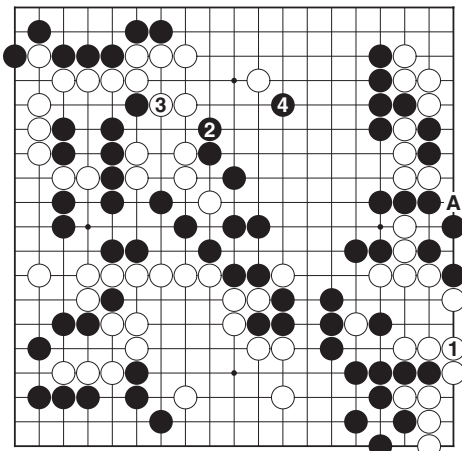
Dia. 34

fand hingegen, dass das mein bester Zug der ganzen Partie war. Es bereitet eine Fortsetzung wie in Dia. 33 vor. Weiß kann das mit einem Zug um Dia. 34 herum in Vorhand verhindern und zugleich auf A schießen. Also würde ich 95 in einer knapperen Partie auch spielen.

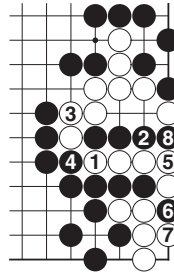


Dia. 35

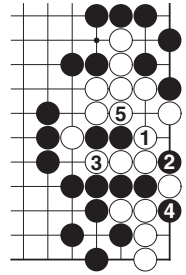
- 101: Mittlerweile sind beide im Byo-yomi. Der Zug ist notwendig, weil Dia. 35 gefährlich aussieht. Selbst wenn nicht, ist es viele Punkte wert...
- 105: Ab hier habe ich mich leicht vorne gefühlt, also habe ich angefangen, sehr solide Züge zu spielen.
- 119: Vielleicht kann ich hier mithilfe von C ein



Dia. 36



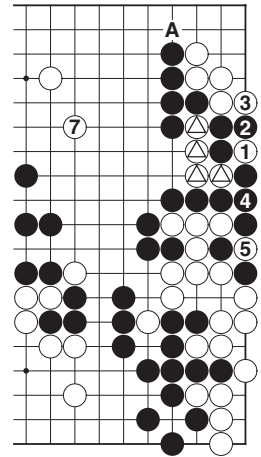
Dia. 37



Dia. 38

bisschen Endspiel rausquetschen, bevor ich A und B für Zeit im Byo-yomi abtausche ...

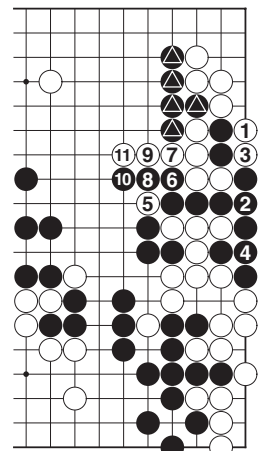
- 134: Weiß nicht, ob Weiß sich verschaut hat oder nur eleganter aufgeben möchte. Mit 1 in Dia. 36 kann er einfach leben. Schwarz hat nun das meiste aus dem A-ji rausgeholt und spielt dann ungefähr so weiter – ich führe, aber nicht um unglaublich viele Punkte. Nach 135 war es dann aber zu spät. Weiß würde in Dia. 37 komplett sterben. Dia. 38 ist aber im Grunde noch schlimmer als zu sterben.



Dia. 39

- 142: Weiß wollte kein peinliches Ko spielen ...

- 143: Plötzlich gibt Weiß auf. Ich hab noch rumgerechnet, was Weiß vorhatte. Vielleicht in Dia.

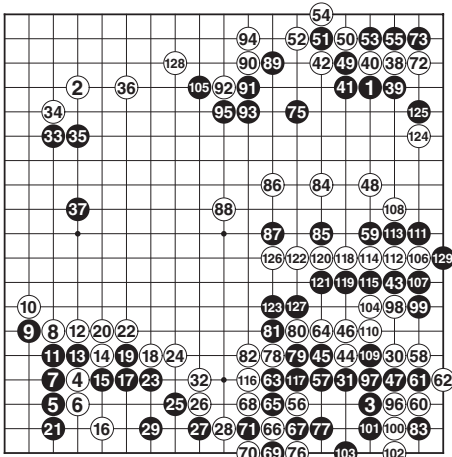


Dia. 40

39 das Ko in Sente (zum Preis von 4 Steinen) gegen das Eck-Ko mit A tauschen? Oder das Furikawari in Dia. 40? Hätte mir doch nur einer gesagt, dass Schwarz in jedem Fall bei 99% liegt ...

Partie: 1st China Junior vs. Europe Online Go Match, Runde 2, Brett 10
Weiß: Viktor Lin 6d
Schwarz: Hu Zihao 2p
Komi: 3 ¾ Steine
Ergebnis: S+Res

Ich befürchte, dass mir Tobias schon ganz böse ist, weil ich so viel blabla in die DGoZ reinmale. [Ganz im Gegenteil! T. B.] Das Joseki aus der zweiten Partie möchte ich euch aber nicht vorenthalten. Das habe ich zum einen gespielt, um viele Züge auszufüllen. (Wäre peinlich für den Turnierbericht, nach 20 Zügen hinten zu sein.) Zum anderen bestand die geringe Wahrscheinlichkeit, dass mein Gegner die Sequenz nicht kennt ...



Figur 1 (1-50)
74 auf 66

Es geht um 18, mittlerweile nicht mehr so geheim wie damals. Leela überlegt sich diesen Zug überhaupt nicht, aber wenn man draufklickt, merkt es, dass es gar nicht so schlecht ist (+/-1%). Vermutlich hat sich jemand mal verklickt und durch Zufall diesen Sprung gefunden.

Die Sequenz bis 29 ist das Leela-Optimum für beide. 32 ist optional, aber nach dem Abtausch 30 für 31 groß geworden.

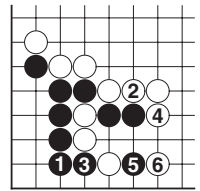
Vor nicht all zu langer Zeit konnte ich Ilya Shikshin 3p noch mit diesem Joseki überrumpeln. Er hat das Atari 19 ausgelassen und so konnte ich in Dia. 1 viel besser einschließen. Also macht das nicht!

Ansonsten gibt es kaum Abweichungen. Schwarz fällt rein, wenn er in Dia. 2 mit 3 rausgeht. Weiß ist dann auf beiden Seiten ok und Schwarz muss noch schrecklich leben gehen auf A.

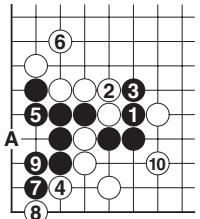
Und wenn Schwarz mit dem Schnitt in Dia. 3 nerven möchte, gehen seine Schnittsteine drauf. Es ist auch ok für Weiß, in Dia. 4 alles zu halten und zur selben Sequenz zu kommen. Allerdings hat Schwarz hier mit A eine Option dazugewonnen, sich links reinzubauen.

Später habe ich etwas aggressiver als sonst gespielt. Überraschenderweise war es laut Leela lange ausgeglichen, mit leicht suboptimalen Zügen von beiden Seiten. Erst im Byo-yomi bin ich mit dem Panikzug 112 dann leider auseinandergefallen.

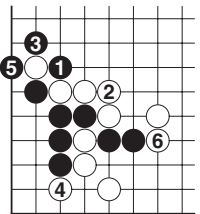
Ihr könnt aus dieser Partie Zug 18 mitnehmen. Er vermeidet die 1.000 Komplikationen, die der Alternativzug mit 18 auf 19 heraufbeschwört.



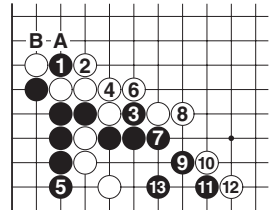
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



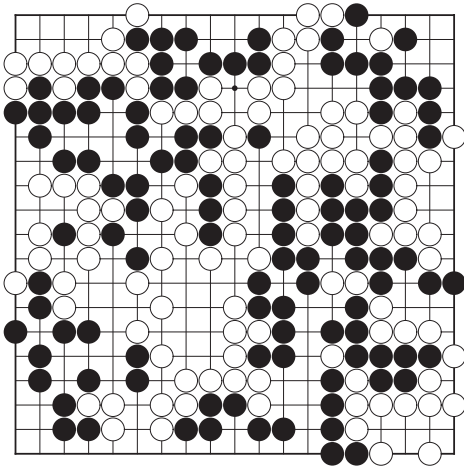
Dia. 4

Der etwas andere Zug (35)

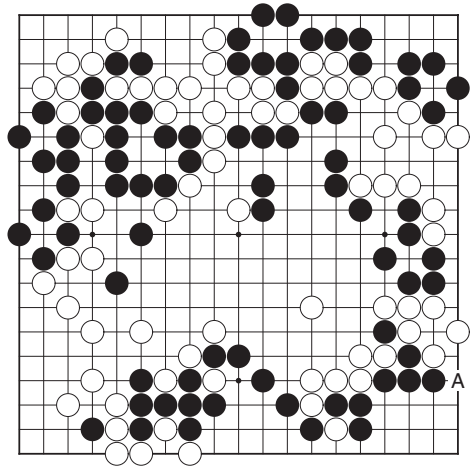
von Viktor Lin

Hier ist wieder eine Endspielfolge. Diesmal hab ich ein paar Allerweltsformen gesammelt, die auch in euren Partien auftauchen können. Obwohl es total normale Formen sind, findet man die coolen Züge nicht im

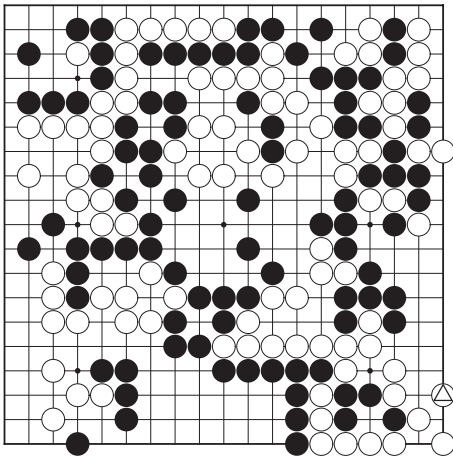
gemeinen Tesuji-Buch. Also kann diese Folge hoffentlich euer Repertoire um ein paar neue, intelligente Endspieltechniken erweitern.



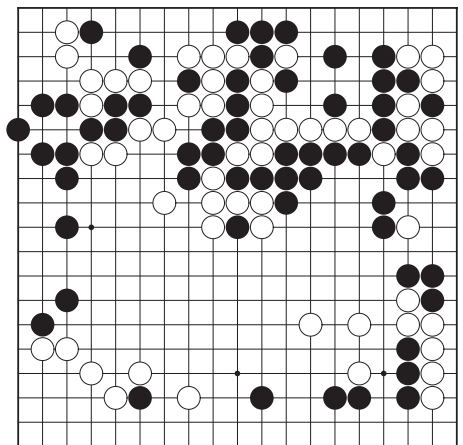
Problem 1: Was kann Schwarz der Ecke links oben antun?



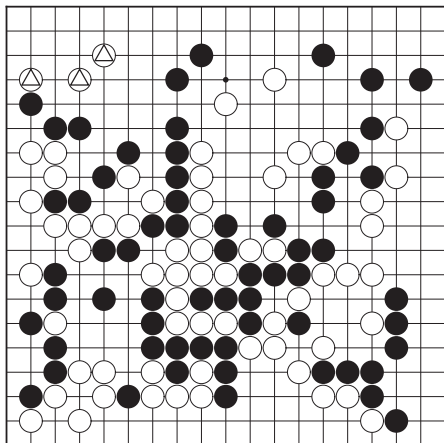
Problem 3: Das beste Endspiel ist nicht etwa ein weißer Zug auf A, sondern ...?



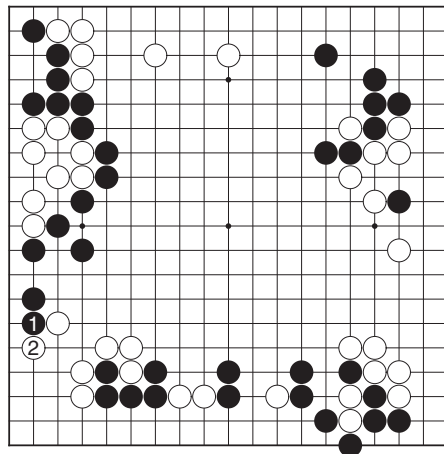
Problem 2: Wie weit kann Weiß rechts ins schwarze Gebiet hineinhüpfen? (Guksdu Stein markiert.)



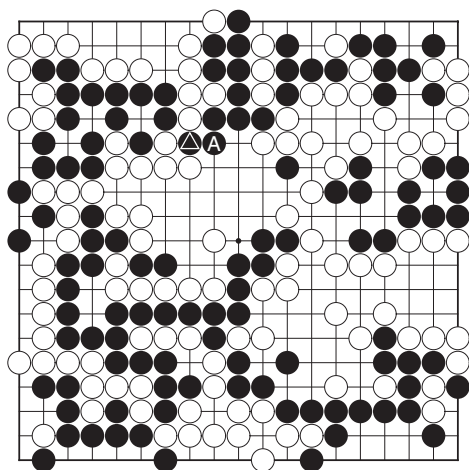
Problem 4: Weiß reduziert unten die schwarze Ausbreitung.



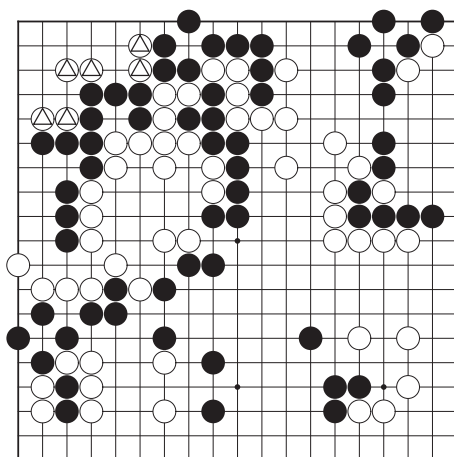
Problem 5: Wie kann Schwarz die scheinbar solide Ecke malträtiert?



Problem 7: Was kann Schwarz aus der weißen Form rausquetschen?



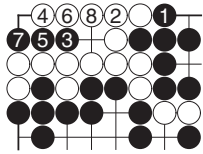
Problem 6: Schwarz hat im Laufe des Mittelspiels den scheinbar unwichtigen Stein mit A angebunden. Was hatte er vor?



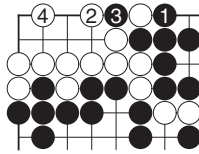
Problem 8: Kann Schwarz vielleicht eine der markierten Gruppen fangen?

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

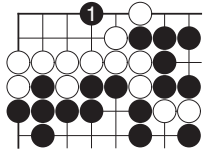




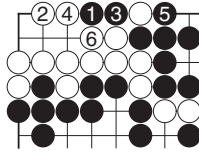
Dia. 1.1



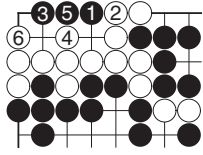
Dia. 1.2



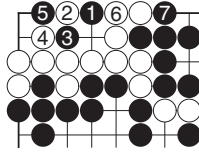
Dia. 1.3



Dia. 1.4

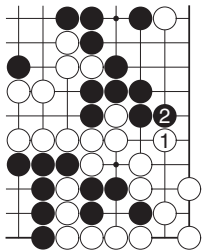


Dia. 1.5

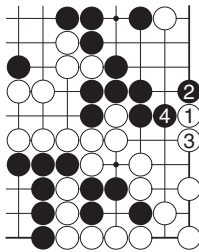


Dia. 1.6

Lösung 1: Auf das Atari 1 in Dia. 1 wisst ihr vielleicht, dass Schwarz nach 2 ein Seki in Sente machen kann. Also sollte Weiß in Dia. 1.2 nachgeben und, wenn er das Ko bei 3 gar nicht halten kann, muss Weiß maximal noch ein Mal innen spielen. Schwarz kann die Ecke aber mit dem Peep in Dia. 1.3 noch kleiner machen! Dia. 1.4 zeigt die beste Sequenz für beide. Weiß muss sich damit zufriedengeben, ansonsten entsteht in Dia. 1.5 ein Seki oder in Dia. 1.6 ein noch schlimmeres Seki mit Ko-Option für Schwarz.

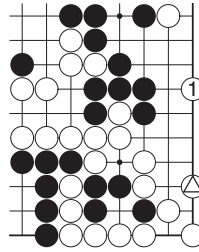


Dia. 2.1

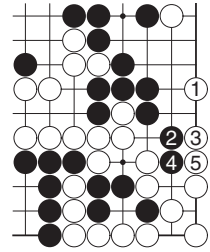


Dia. 2.2

Lösung 2: Dia. 2.1 ist irgendwie langweilig. In Dia. 2.2 ist Weiß etwas kreativer, doch das schwarze Gebiet ist nicht wirklich kleiner geworden als im ersten Dia. vorher.

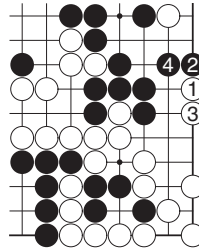


Dia. 2.3

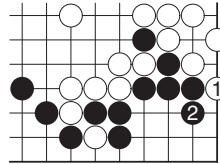


Dia. 2.4

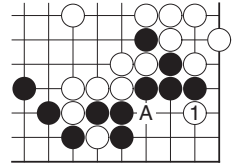
Aber Dank des markierten Steines in Dia. 2.3 ist ein 3-Punkt-Sprung möglich! Wie Dia. 2.4 zeigt, kann Schwarz der Verbindung nichts anhaben. Zum Abblocken muss er in Dia. 2.5 nachgeben und das sieht doch viel cooler aus als Dia. 2.1, oder?



Dia. 2.5

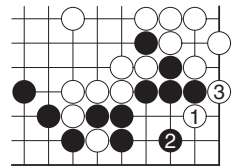


Dia. 3.1

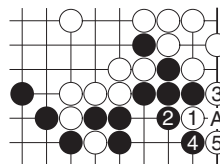


Dia. 3.2

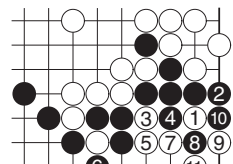
Lösung 3: Auch hier ist das handelsübliche Hane aus Dia. 3.1 nicht optimal. Denn in Dia. 3.2 kann Weiß dank des Schnitts reinklemmen! Lokal ist es wohl am gescheitesten für S, in Dia. 3.3 nachzugeben und sich die Sente zu krallen. (Allerdings ist unklar, Sente *wofür*.) In Dia. 3.4 gibt Schwarz anders nach und Weiß kann sich für später



Dia. 3.3



Dia. 3.4

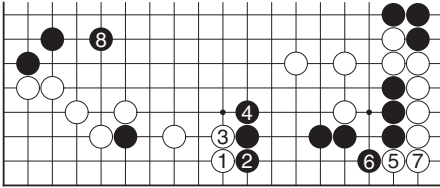


Dia. 3.5

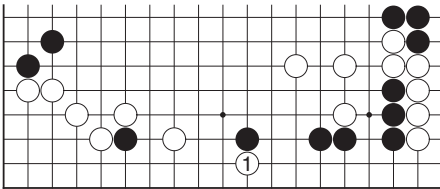
5 aufheben, wenn er will. (Auch wenn Weiß statt 5 nur auf A deckt, hat sich W weiter reingefressen als in Dia. 3.1.)

In der Partie wollte Schwarz nicht nachgeben und er ist mit Dia. 3.5 durchgedreht. Das ist nun ein All-in-Ko, das Schwarz gewinnen muss – Weiß hingegen setzt kaum etwas aufs Spiel.

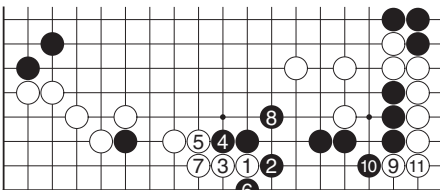
In Dia. 4.3 hat Weiß nicht nur Punkte gewonnen, sondern Schwarz auch lokal nicht 100% lebendig gemacht. Für den schwarzen Konter in Dia. 4.4 hat Weiß im oberen Brettabschnitt herum zu viele Drohungen.



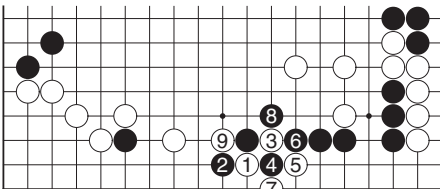
Dia. 4.1



Dia. 4.2

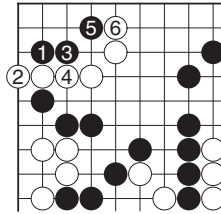


Dia. 4.3

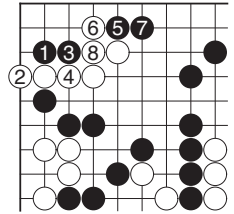


Dia. 4.4

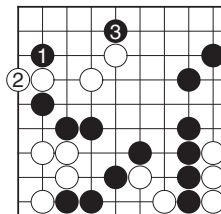
Lösung 4: Viele würden sich wohl mit den Sentezügen 1 und 3 in Dia. 4.1 zufriedengeben. Doch Weiß kann in Dia. 4.2 eins weiter reingrätchen. Den Anleger erkennt ihr vielleicht aus anderen Folgen dieser Kolumne, in anderen Kontexten, wieder. Das ist also ein wirklich nützlicher Zug!



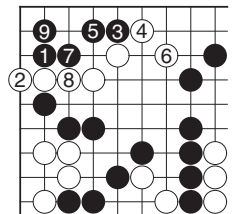
Dia. 5.1



Dia. 5.2

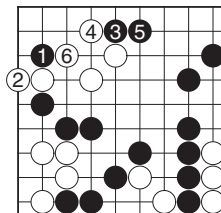


Dia. 5.3

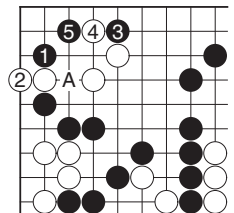


Dia. 5.4

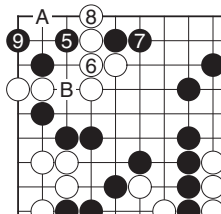
Lösung 5: Schwarz fängt mit dem Klemmer 1 an, aber wenn er wie in Dia. 5.1 weiterspielt, geht Schwarz drauf. In Dia. 5.2 kriegt Schwarz 5 und 7, aber es geht hier noch mehr – und zwar indem Schwarz in Dia. 5.3 direkt auf 3 anlegt. Freilich



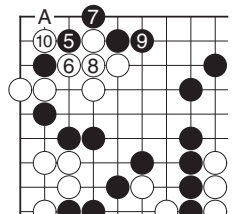
Dia. 5.5



Dia. 5.6

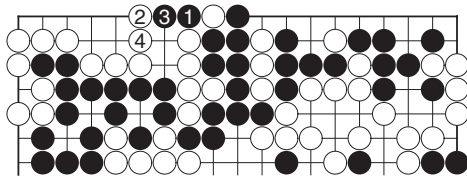


Dia. 5.7

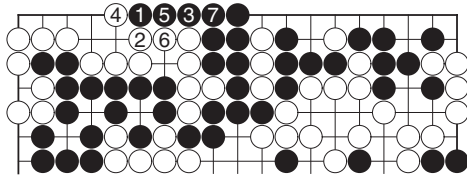


Dia. 5.8

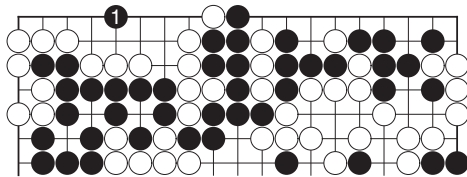
kann Weiß nicht zulassen, dass Schwarz sich in Dia. 5.4 in seiner Ecke gemütlich macht, also blockt er von innen und hofft auf das Ergebnis in Dia. 5.5. Allerdings hat er nicht mit 5 in Dia. 5.6 gerechnet! Weiß muss nun irgendwie S auf A verhindern. Wenn Weiß das mit 6 in Dia. 5.7 tut, macht 9 immer noch Probleme. Auf A ist S B ein Snapback. Und andere Züge geben Schwarz zwei Augen oder Weiß eine tote Form. In der Partie hatte Weiß keine andere Wahl, als in Dia 5.8 nachzugeben. Später kann Schwarz noch mit A nerven. Die arme Ecke ...



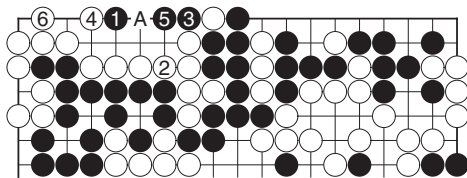
Dia. 6.1



Dia. 6.2

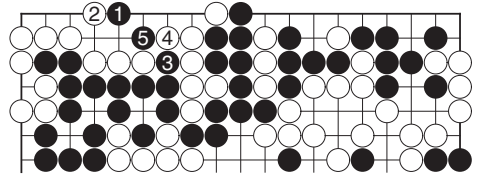


Dia. 6.3

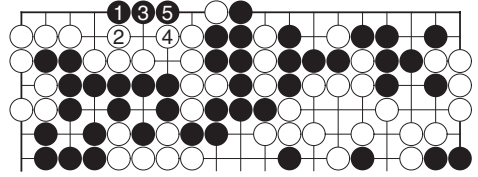


Dia. 6.4

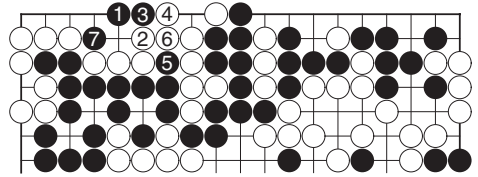
Lösung 6: Weiß hat hier mit 7 Punkten Gebiet in Dia. 6.1 gerechnet. Dia. 6.2 ist auch ok – 2 Punkte weniger, aber Schwarz nimmt Gote. Dass Schwarz in Dia. 6.3 so tief reinkann, hat Weiß übersehen. In der Partie hat Weiß in Dia. 6.4 also nur mit zwei



Dia. 6.5

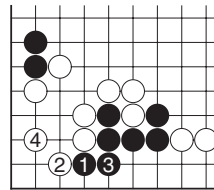


Dia. 6.6

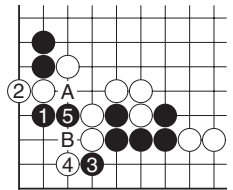


Dia. 6.7

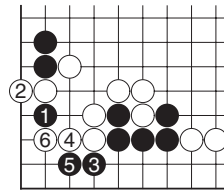
Augen gelebt. (Wenn Weiß statt 4 auf 5 blockt, macht Schwarz auf A ein Ko ums Ganze.) Der Stein auf 1 ist untrennbar und Weiß kann nichts dagegen tun: In Dia. 6.5 würde Schwarz viele Steine fangen. Dia. 6.6 ist äquivalent zur Partie. Und Dia. 6.7 ergibt wieder ein unspielbares Ko.



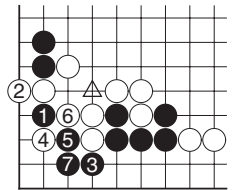
Dia. 7.1



Dia. 7.2



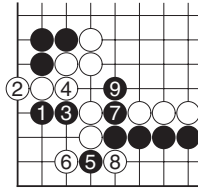
Dia. 7.3



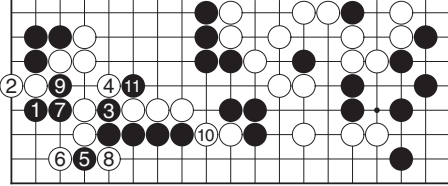
Dia. 7.4

Lösung 7: Das ist eine Stellung aus einer meiner uralten Partien. Ich konnte das Endspiel in dieser Ecke

nicht und hab einfach Dia. 7.1 gemacht. Mein Gegner hat mir danach die Kombo in Dia. 7.2 gezeigt. Weiß kann nun nicht verhindern, dass Schwarz Steine fängt. Weiß müsste also in Dia. 7.3 nachgeben und das

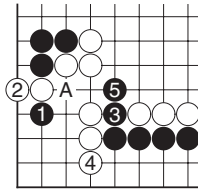


Dia. 7.5

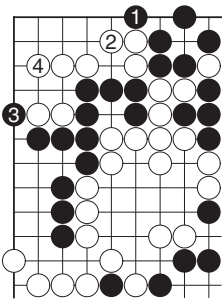


Dia. 7.6

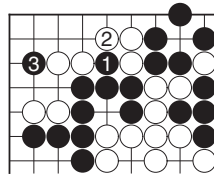
wäre unendlich besser als die Partie gewesen. Dia. 7.4 ist so ähnlich, nur mit dem markierten Schnitt-Aji in der Form drin. Einige Zeit später hatte ich in einer anderen Partie wieder die Gelegenheit, dieses Tesuji auszupacken. Leider hab ich diesmal die Reihenfolge in Dia. 7.5 verhunzt und Weiß war mit dem Tausch einverstanden. Laut Leela hätte ich in Dia. 7.6 zuerst auf 3 reinstupsen sollen – und diese verwirrende Variante ist angeblich die optimale Sequenz für beide. In der Tat, wenn Weiß wieder in Dia. 7.7 tauscht, gewinnt Schwarz nach 5 einen Zug, weil S den dummen Abtausch drinnen noch nicht gemacht hat und jetzt ein Schnitt auf A droht.



Dia. 7.7

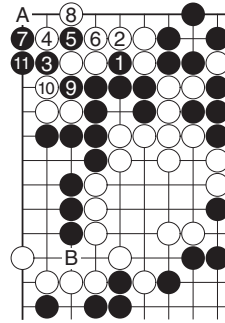


Dia. 8.1

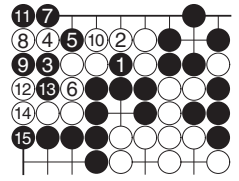


Dia. 8.2

Lösung 8: Das ist nicht *nur* ein Endspielproblem, denn wenn Schwarz in Dia. 8.1

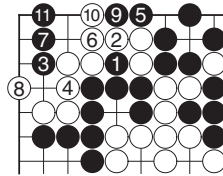


Dia. 8.3

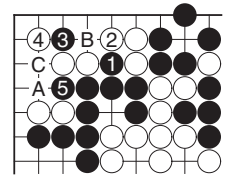


Dia. 8.4

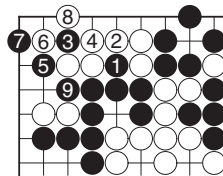
fantasielos die Hane abtauscht, hat seine ganze Gruppe keine zwei Augen. Hier rettet ihn der Anleger 3 in Dia. 8.2. Auf 4 in Dia. 8.3 ist der Schnitt 5 der nächste Schlüsselzug. Am Ende hat Schwarz drei Steine quasi gefangen. (Der weiße Einwurf auf A gefährdet seine eigene Gruppe. Außerdem nimmt Schwarz zuerst und braucht womöglich nicht einmal die Drohung bei B.) Wenn Weiß in Dia. 8.4 stur auf 6 verbindet, geht das Semeai am Ende zu Gunsten von Schwarz aus. Auch in Dia. 8.5 mit 4 direkt stirbt Weiß.



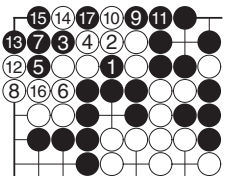
Dia. 8.5



Dia. 8.6



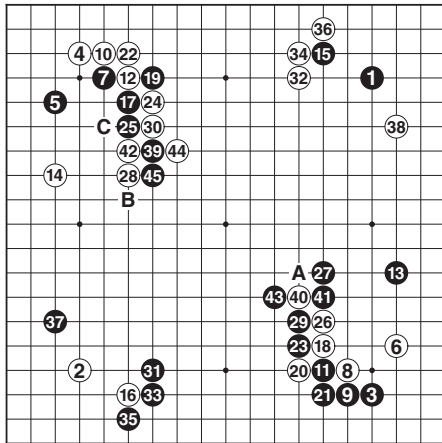
Dia. 8.7



Dia. 8.8

In dieser Stellung ist mal ausnahmsweise die Reihenfolge gleichgültig. Schwarz kann in Dia. 8.6 auch mit 3 anfangen. Nach 4 kann Schwarz mit 5 wieder bei A oder B Steine fangen. Wenn Schwarz lustig sein möchte, kann er 5 auch auf C setzen, und es ist Zugumkehr zu Dia. 8.7. Auch in dieser Reihenfolge führt die sture Antwort in Dia. 8.8 zu einem Ko-Kill.

Auflösungen zu Fünf Freiheiten

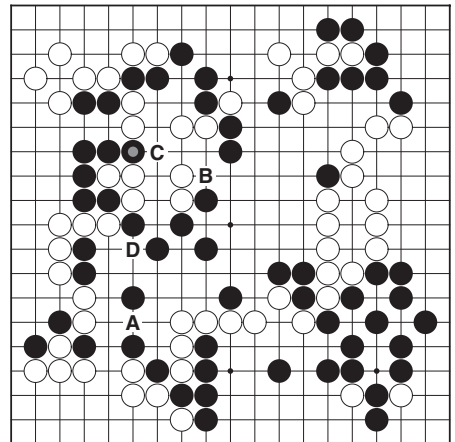


Dia. 1: Jonas (w) vs Seokbin (s)

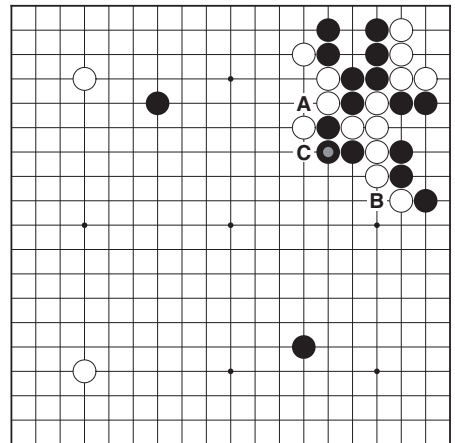
In Diagramm 1 hilft der Zug A Weiß nicht wirklich weiter, da er das Problem der aufeinander zulaufenden Treppen nicht löst. B ist der Zug von Jonas aus der Partie. Anders als bei den anderen Diagrammen ist der Partiezug hier kein Fehler und er ergibt eine spielbare Stellung. C ist der eventuell noch bessere Vorschlag von KataGo.

In Diagramm 2 gehen A und D am Thema vorbei, es dreht sich alles um die kämpfenden Gruppen bei C. Auch der Zwischenzug D ist hier schädlich, da Schwarz so leichter die weißen Freiheiten zusetzen kann. B ist der Partiezug von Seokbin, nachdem die Partie grob ausgeglichen, ja sogar ein wenig besser¹ für Schwarz stand. Besser wäre laut Katago das Blocken auf C gewesen, wonach die schwarze Gruppe am linken Rand sterben sollte.

In Diagramm 3 ist A der Zugvorschlag eines 20-Kyus. Der Zug ist aber ziemlich gut, der Kampf danach total chaotisch und die Stellung ausgeglichen. C ist der Partiezug und zugleich der Zugvorschlag eines 8kyus. In den Hauptvarianten sollte nun die weiße Ecke sterben, die



Dia. 2: Seokbin (w) vs Lukas (s)

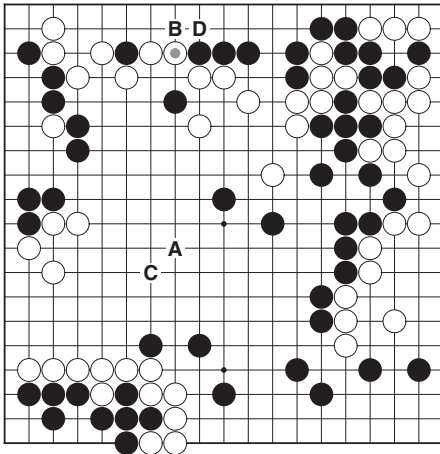


Dia. 3: Lukas (w) vs Jonas (s)

drei schwarzen Schnittsteine gefangen werden und die Partie grob ausgeglichen stehen. Aber nach dem einfachen Verbinden auf B würde Weiß laut Katago mit mehr als 20 Punkten führen. Schwarz verliert dann entweder die Gruppe am rechten oder die am oberen Rand und die weiße Ecke überlebt.

In Diagramm 4 erlaubte sich Youngsam ein Tenuki zu viel mit C. Daraufhin kann seine

¹ Laute KatoGo führt Weiß hier mit 5,5 Punkten, aber was das für blitzende Menschen bedeutet, ist unklar.



Dia. 4: Seokbin (w) vs Youngsam (s)

Gruppe am oberen Rand im Ko getötet werden. A hat offensichtlich das gleiche Problem, welches sowohl durch B als auch durch D gelöst werden konnte. Welchen Zug man an diesem Rand wählt, ist dabei ebenso egal wie die Frage, welches Tenuki man spielt.

In der Partie starb die schwarze Gruppe und Seokbin konnte sich mit 6 Siegen in 6 Partien überzeugend durchsetzen. Youngsam wurde mit vier Siegen Zweiter vor Jonas und Lukas, die sich den dritten Platz teilten. Seokbin war übrigens hoch zufrieden mit der Fischerzeit: „It’s great, you can’t loose on time!“² Ich hatte auch den Eindruck, dass sinnfreies über die Zeit treiben ohne dabei nennenswerte Probleme zu stellen vermieden wird, wohingegen der durchaus gewollte Zeitdruck voll erhalten bleibt. Jonas meinte z.B. in seinem Interview, der Zeitdruck sei gefühlt noch höher als bei 10 Minuten absoluter Bedenkzeit und Lukas war ähnlicher Meinung.

Danke an die Spieler für die spannenden Ideen, an mein Team³ für das kurzfristige Retten meiner kruden Ideen und an den Sponsor Omikron für das superschnell und spontan zugesagte Preisgeld von 375 Euro.

² Frei übersetzt: „Super, man kann nicht auf Zeit verlieren!“

³ Denis Weber, Tony Claasen, Wilhelm Bühler, Jonas Kapitzke, Domenico Spadavecchia, Jesse Savo, Birgit Petri und Lukas Krämer.

Impressum DGoZ 3/2020

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

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Hartmut Kehmann, Viktor Lin, Klaus Petri, Yoon Young Sun;

Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig;

Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Heijko Bauer; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao;

Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Benjamin Teuber, Philipp Lindner, Marco Magirius, Marc Oliver Rieger, Korbinian Riepl, Paul Schmit

Fotos: Tobias Berben, Marc Oliver Rieger, 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 4/2020: Sonntag, der 19.08.2020

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

Japan

von James Bückl

Honinbo

Die Honinbo-Liga endete nach 7 Runden mit einem 6:1-Ergebnis jeweils für Shibano Toramaru und für Kyo Kagen 8p. Obwohl Shibano Toramaru innerhalb des Turniers den direkten Vergleich für sich entscheiden konnte, wurde am 06.04. eine Stichpartie ausgetragen. Diese konnte wiederum Shibano Toramaru gewinnen, so dass dieser nun der Herausforderer von Iyama Yuta um den Honinbo-Titel ist. Sicherlich eine schwierige Aufgabe für Iyama Yuta, der zuletzt gegen Shibano Toramaru oft das Nachsehen hatte. Psychologischen Halt dürfte Iyama Yuta aber die im Honinbo-Titel bislang noch ungebrochenen Serie von acht Titelsiegen/-verteidigungen in Folge geben.

Zu Anfang und Mitte Juni gewann Iyama Yuta die ersten beiden Spiele des Finales. Noch bis Ende Juni folgen zwei weitere Spiele, in denen Iyama Yuta bereits die Entscheidung herbeiführen könnte. Dies wäre bei allem aber eine etwas überraschend einfache Titelverteidigung.



Shibano Toramaru (l.) gegen Kyo Kagen im Liga-Finale

Kisei

Noch nicht von den Auswirkungen der Corona-Epidemie betroffen war der Kisei-Titelkampf. In diesem lag der Herausforderer Kono Rin 9p zum Zeitpunkt der letzten DGoZ bereits 3:0 gegen den Titelverteidiger Iyama Yuta zurück. Kono Rin gewann aber die nächsten beiden Spiele, so dass es in diesem Best-of-Seven noch einmal spannend zu



In Coronazeiten wird auch beim Honinbo-Titelkampf mit Mund-Nasen-Schutz gespielt

werden versprach. Im sechsten Spiel zu Anfang März holte sich Iyama Yuta aber den noch notwendigen Sieg, um den Kisei-Titel zu verteidigen. Iyama Yuta hält damit mit Kisei, Honinbo und Tengen weiterhin drei große Titel.

Judan

Shibano Toramaru war Herausforderer von Murakawa Daisuke geworden. Das erste Spiel Anfang März konnte der Herausforderer für sich entscheiden, das zweite Spiel Mitte März aber der Titelverteidiger. Die derzeitige Form sollte für Shibano Toramaru sprechen.

Das dritte Spiel zu Anfang Juni entscheidet wiederum der Herausforderer für sich, der nun in den letzte beide Spielen die etwas besseren Aussichten

auf den Titel hat. Diese finden schon Ende Juni und Anfang Juli statt.

Meijin

Eine Momentaufnahme: Nach „Halbzeit“ in der Meijin-Liga (im Durchschnitt wurden von jedem Teilnehmer vier Spiel absolviert) führte Iyama Yuta, der zudem noch ungeschlagen war, die Wertung mit vier Siegen an. Ichiriki Ryo (8p) und Kyo Kagen (8p) liegen mit 3:1 dahinter.

Zu Mitte Juni stand Iyama Yuta dann 5:0. Für Ichiriki Ryo, 4:1, und Kyo Kagen, 4:2, wird es somit zunehmend schwieriger, Iyama Yuta in den letzten drei Spielen das Recht zur Herausforderung zu bestreiten.

Gosei

Nachdem Iyama Yuta bereits in der zweiten Runde dieses Herausfordererturniers ausgeschieden war, stehen sich nun im Viertelfinale Kyo Kagen und Cho U sowie Ichiriki Ryo und Mitsuura Yuta 7p gegenüber. Einer von Ihnen wird der Herausforderer von Hane Naoki 9p werden.

Jeweils durch einen Sieg sind dann Cho U und Ichiriki Ryo in das Herausforderer-Finale vorgerückt und spielen nun unter sich den Herausforderer von Hane Naoki aus.

Oza und Tengen

Das Oza- und das Tengen-Turnier haben gerade erst begonnen, letzteres befindet sich in der zweiten von fünf Runden und zur nächsten Ausgabe können wir sicher über die ersten interessanten Entwicklungen berichten.

NHK Cup

Während Iyama Yuta sich allseits unter großen Druck sieht, an alte Erfolge anzuknüpfen oder aber seine „lediglich“ noch verbleibenden drei großen Titel zu verteidigen, tröstet er sich nebenbei mit dem Sieg im NHK Cup, werbewirksam im Fernsehen ausgetragen. In der Finalpartie dieses Schnellgo-Turniers besiegte er den Titelträger des letzten Jahres, Ichiriki Ryo, durch Aufgabe.

Taichiao Cup

Bei den Frauen gibt es bedeutend weniger große Titelkämpfe. Neues zu berichten ist daher nur vom

Taichiao Cup. In der zweiten Runde stehen bereits Suzuki Ayumi (Kisei der Frauen), Nyu Eiko 2p und Iwata Saeka 1p. Aus der ersten Runde fehlt noch das Ergebnis der Partie zwischen O Kei 3p und Xie Yimin 6p. Die Siegerin dieses Turniers wird Herausforderin von Fujisawa Rina.

Durch die Corona-Epidemie bedingt, wurde dann bisher lediglich die erste Runde vollendet und Xie Yimin setzte sich gegen O Kei durch, um nun im Viertelfinale auf Suzuki Ayumi zu treffen. Die zweite Paarung bestreiten Nyu Eiko und Iwata Saeka.

Honinbo der Frauen

In diesem Turnier um die Herausforderung von Ueno Asami 3p wurde unter den 24 Teilnehmerinnen bisher lediglich die erste Runde vollständig ausgespielt. Nachdem sich Xie Yimin und Fujisawa Rina bereits in der zweiten Runde gegen ihre jeweiligen Gegnerinnen durchgesetzt haben, steht deren Zusammentreffen in der dritten Runde aber bereits fest, eine Wiederauflage der Spiel früherer Jahre zwischen diesen beiden großen Rivalinnen.



Ueno Asami 3p ist amtierende Honinbo-Titelträgerin bei den Frauen

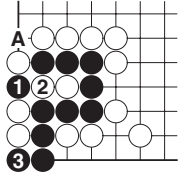
Andere Fernost-Nachrichten liegen der Redaktion aktuell nicht vor. Teilweise ist der Spielbetrieb im Profi-Bereich noch nicht wieder aufgenommen worden. Wir hoffen für die nächste Ausgabe, wieder mehr aus Fernost berichten zu können.

Problemecke

von Antonius Clasen

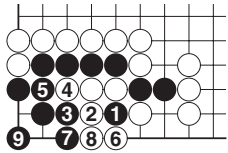
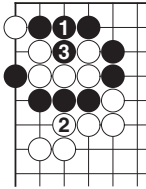
Der Gewinner dieses Mal ist Olivier Millies.
Gratulation!

Lösungen 2/2020



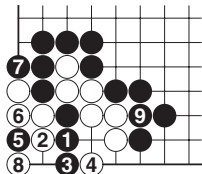
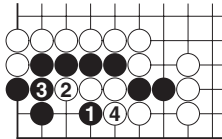
Antwort 1: Diese Lösung wurde von allen gefunden.

Antwort 2: Richtig ist, mit 1 in Diagramm 2.1 zu starten. Nach Weiß 2 und Schwarz 3 gewinnt Schwarz diesen Kampf mit einer Freiheit.



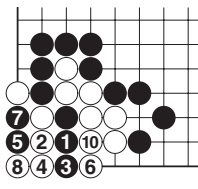
Antwort 3.1: Starten mit 1 in Diagramm 3.1 ist korrekt. Nach Weiß 2, antwortet Schwarz mit 3 und lebt.

Antwort 3.2: Fängt Schwarz mit 1 an, dann stirbt er nach Weiß 4.



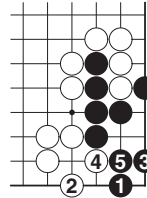
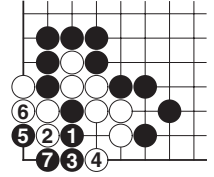
Antwort 4: Diagramm 4.1 zeigt, wie es richtig geht – Schwarz fängt Weiß.

Antwort 4.2: Das ist eine Variante, in der Weiß auch gefangen wird, denn Schwarz spielt mit 9 auf 7 und mit 11 auf 1.



9 auf 7; 11 auf 1

Diagramm 4.3: Nicht richtig, denn so bekommt Weiß ein Ko.



Antwort 5: Diagramm 5.1 zeigt mit Schwarz 1 den richtigen Start, Weiß 2 bietet den besten Widerstand und Schwarz lebt.

Diagramm 5.2: Mit 2 zu antworten bringt Weiß nichts, denn jetzt lebt Schwarz auch, jedoch mit viel mehr Punkten als im ersten Diagramm.

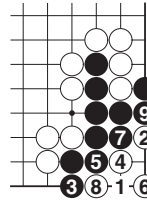
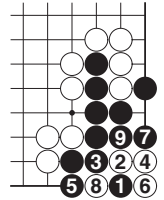
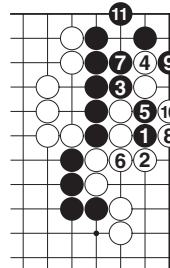
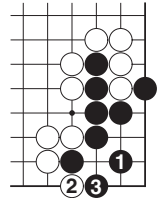


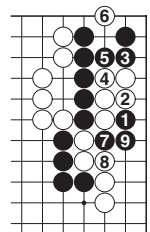
Diagramm 5.3: Dies ist eine Variante, die Schwarz auch viel mehr Punkte liefert als im ersten Diagramm.

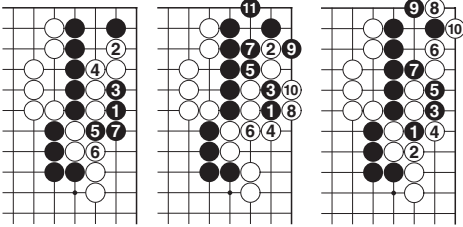
Diagramm A.4: Nicht richtig ist, wenn Schwarz so anfängt, denn jetzt bekommt Weiß ein Ko.



Antwort 6: In Diagramm 6.1 erreicht Schwarz auch mit dem stärksten Widerstand von Weiß ein bedingungsloses Leben.

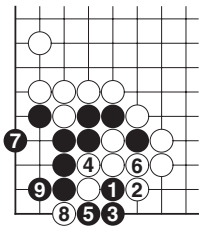
Diagramme 6.2, 6.3, 6.4: Das sind einige Varianten, in denen





Weiß Fehler macht und Schwarz damit auch bedingungslos zum Leben verhilft.

Diagramm 6.5: Anfangen mit 1 ist nicht korrekt, denn so kann Weiß ein Ko heraus holen.



Antwort 7: Richtig startet Schwarz in Diagramm 7.1 und den stärksten Widerstand leitet Weiß mit 2 ein. Nach 9 lebt Schwarz.

Diagramm 7.2: Eine Variante, die Schwarz auch am Leben lässt, jedoch für Weiß nicht das beste Resultat liefert.

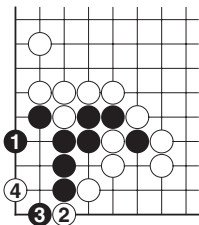
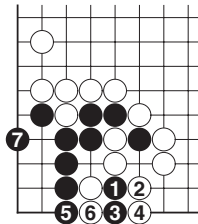


Diagramm 7.3: Und so erreicht Schwarz gar nichts und stirbt nach 4.

Antwort 8: In Diagramm 8.1 startet Schwarz mit 1 richtig und nach dem Schnitt mit 5 ist die Ecke erobert.

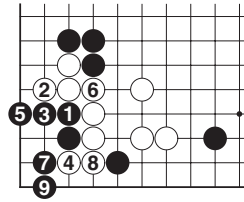
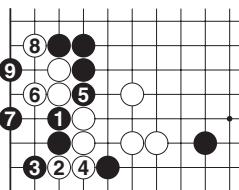


Diagramm 8.2: Mit 2 ändert Weiß seine Strategie und verliert so auch die Ecke, erreicht dennoch ein etwas besseres Ergebnis.

Diagramm 8.3: Wenn Schwarz mit 1 in diesem Diagramm versucht zu leben, dann scheitert er komplett.

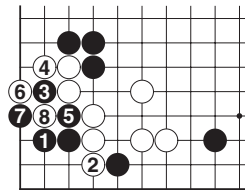
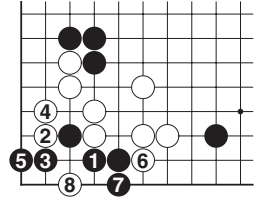
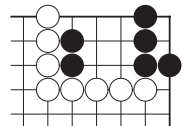


Diagramm 8.4: 1 ist der Beginn einer eingesendeten Lösung, jedoch deckt Weiß mit 6 nicht den Schnitt wie vom Einsender vorgeschlagen. Mit 6 hier erreicht Weiß ein Ko.

Probleme 3/2020

Sommer, Sonnenschein und neue Probleme, viel Spaß beim Lösen. Wie immer fängt Schwarz an und findet das beste Resultat.

Problem 1 (3 Punkte)

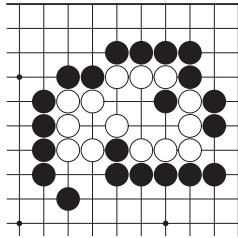


Regeln

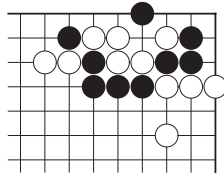
Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (19.08.2020) an:

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

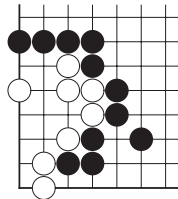
Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgoeb.de/dgoz bereit.



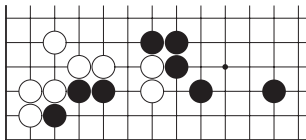
Problem 2 (3 Punkte)



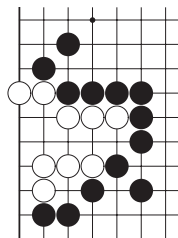
Problem 3 (4 Punkte)



Problem 4 (4 Punkte)



Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6
(6 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Millies, Oliver (1)	3d	2/20	26	551
Hell, Otto (4)	3k	2/20	15	549
Wacker, Klaus	8k	2/20	11	547
Erichsen, Svante (2)	2d	2/20	31	501
Gorenflo, Helmut (2)	9k	6/19	-3	493
Schunda, Peter	12k	2/20	11	483
Wolfgramm, Jens	4k	6/19	-3	405
Herter, Rainer (3)	4k	2/20	41	394
Reimpell, Monika (9)	2d	2/20	25	369
Scheibe, Rene	9k	2/20	24	360
Pauli, Robert (8)	1d	2/20	36	353
Gabe, Axel (1)	5k	2/20	21	342
Schreiber, Burkhard (3)	3k	2/20	19	324
Urmoneit, Regina (1)	13k	6/19	-3	320
Schwerdtfeger, Klaus (1)	6k	3/19	-3	315
Fiedler, Wolfgang (1)	6k	6/18	-3	291
Ewe, Thorwald (4)	8k	2/20	15	283
Reinicz, Thomas (1)	3k	2/20	24	265
Schultze, Achim	5k	2/20	19	202
Hartmann, Christian	4k	5/19	-3	163
Hartmann, Kirsten (1)	1k	2/20	36	147
Mertin, Stefan (2)	8k	2/20	11	144
Gronau, Max	1d	1/19	-3	132
Peters, Gerald	8k	1/20	-3	132
Kiechle, Hubert	8k	2/20	15	129
Gawron, Christian (9)	2d	2/20	25	101
Brand, Klaus	10k	2/20	8	89
Lorenzen, Klaus (3)	2k	2/20	11	82
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	2/20	36	68
Piller, Christoph		2/20	11	38
Schröter, Georg	7k	2/20	11	35
Weickert, Thomas		2/20	16	32
Xu, Mei (2)	3k	1/19	-3	23
Busch, Rainer (1)	6k	2/20	15	15
Wirth, Alexander (1)	1k	6/19		0



Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

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

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

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

Datum/Ort

Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

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

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

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

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

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

Deutscher Go-Bund e.V.

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

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

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

DGoB-Vorstand

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

Vizepräsidenten: Tim Cech, Maxie-Wander-Straße 5, 14480 Potsdam, Tel.: (0176) 54076048, Email: tcech@dgob.de; Jenny Dittmann, Robert-Koch-Straße 3, 24116 Kiel, Tel.: (0177) 7819321, Email: jdittmann@dgob.de

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

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

DGoB-Landesverbände

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

Bayern: Kai Meemken, Kochelseestr. 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, Holtenuer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ & DGoB-Website

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag

Go-Spielmaterial & -Bücher

Unser neuen Go-Sets für Anfänger und Fortgeschrittene!

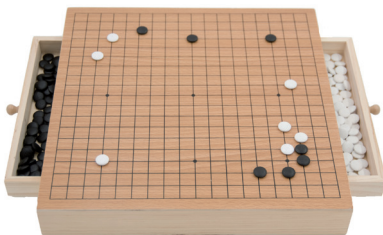
13×13 Magnetset
12,90 Euro



19×19-Set mit Holzbrett
und Glassteinen
49,90 Euro



9×9 Anfängersset
19,90 Euro



Kleines 19×19-Schubladenset
mit Steinen aus Holz
34,90 Euro



Alle Brettgrößen
mit Faltbrett und
Kunststoffsteinen
29,90 Euro

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*

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 Wrocław 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, Polen
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

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

Januar 2021

- 16.01. – 17.01.: Essener Go-Turnier

April 2021

- 03.04. – 05.04.: 48ème Tournoi de go de Paris

Mai 2021

- 25.05. – 01.06.: 41st World Amateur Go Championship / Vladivostok, Russland
29.05.: Japantag / Düsseldorf

Juli 2021

- 24.07. – 08.08.: 64th European Go Congress / Kamyanets-Podilskyi, Ukraine

Oktober 2021

- 30.10. – 31.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim 2021

November 2021

- 06.11. – 07.11.: Herbst-Go-Treffen Frankfurt 2021

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

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

