

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2020

95. Jahrgang

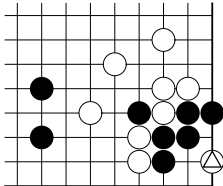


Inhalt

Baduk-Spieler in Korea	Titel
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen.....	2
Nachrichten.....	2–4
Berichte	5–7
AI-Sensei-Entwicklerblog.....	8–9
Wie geht's? Wie steht's?	10
Grundkurs Go 7/12.....	11–15
Probleme für Einsteiger.....	16–17
Kinderseite(n).....	18–19
Yoon Young Sun kommentiert (52).....	20–25
Impressum.....	25
Auswirkungen der Go-KI auf die professionelle Go-Welt	26–28
Lösungen zu „Wie geht's? Wie steht's?“	29
Der etwas andere Zug (37).....	30–36
Fernostnachrichten.....	37–41
Das Fundstück: Konfuzius und Einstein.....	41–42
Go-Probleme.....	42–44
Mitgliedsantrag.....	45
DGoB-Organen	46
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	47
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 52 von Yilun Yang



Der markierte weiße Stein zerstört den schwarzen Augenraum. Also muss Schwarz einen anderen Weg finden, seine Steine zu retten. Lösung auf S. 7.

Vorwort

Schon wieder finden sich in dieser Ausgabe zwei Artikel direkt zum KI-Go, nämlich der Bericht über den Entwicklungsstand von AI Sensei (www.ai-sensei.com) von Benjamin Teuber sowie ein Artikel von Hajin Lee 4p über die Auswirkungen des KI-Go auf das professionelle Go.

Sehr interessant und im Grunde auch erst durch die Go-KI möglich sind die Zähl- bzw. Partiestand-Probleme von Gunnar Dickfeld – vier Partiestände sollen gezählt und bewertet werden und Gunnar Dickfeld präsentiert weiter hinten im Heft die Lösungen auf Basis der Einschätzungen von Leela und KataGo. Eine Serie auf der Basis dieser Idee ist bereits angedacht. Da stellt sich aber die Frage: Was halten die Leser von dieser Idee? Ist eine Serie zum Thema Partiebewertung gewünscht? Eine kurze Rückmeldung an dgoz@dgo.de wäre da hilfreich ...

Tobias Berben

Anmeldung für den Deutschen Internet Go Pokal

Ab sofort kann man sich für den Deutschen Internet Go Pokal (DIGoP) in der aktuellen Saison 2020/2021 anmelden. Alle Informationen und die Anmeldung unter: www.dgo.de/wettbewerb/deutscher-internet-go-pokal/

Da die neue Webseite vom DGoB fertig geworden ist, sind nun alle Informationen inkl. der Anmeldung auf die dgo.de-Hauptseite gewandert. Die alte Seite digop.de wird nicht mehr gebraucht und wird eingestellt.

Außerdem gibt es ab dieser Saison eine Neuheit: Es werden Pokalklassen eingeführt. Das heißt, bevor zufällig gelost wird, werden alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer in bis zu drei Pokalklassen eingeteilt, je nachdem, wie die Anmeldesituation und die Spielstärkeverteilung ist. Damit können jetzt auch schwächere Spieler in ihrer Pokalklasse Preisgelder gewinnen! Momentan gibt es noch Sponsorengespräche, evtl. werden auch noch weitere Preise unter allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern verlost. Also fleißig anmelden, bevor es zu spät ist ...

Lars Gehrke

CCTV Welt- Jugendturnier

Beim CCTV World Youth Amateur Online Weiqi Tournament tritt Deutschland im November und Dezember mit einem U20-Team (Arved Pittner 5d, Isabel Donle 1d, Emre Cinar

2d) und einem U12-Einzelspieler (Yuze Xing 2d) an. Insgesamt spielen 26 Einzelspieler (aus 23 Ländern, China, Japan und Korea haben je zwei Startplätze) und 22 Länderteams (aus 21 Ländern, China hat zwei Teams) mit. Deutschland steht momentan 1:1 (Sieg gegen Chile, Niederlage gegen Russland) und Yuze 2:0.

Marc Oliver Rieger



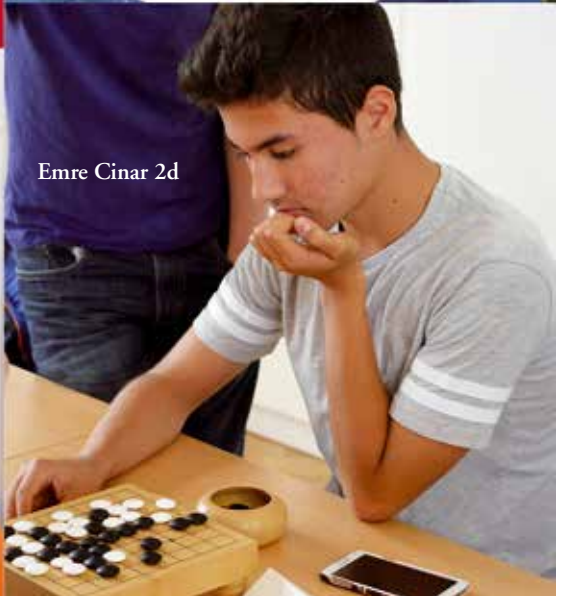
Arved Pittner 5d



Isabel Donle 1d



Yuze Xing 2d



Emre Cinar 2d

Kurzbericht zur DV 2020

Am 10.10. fand in Kassel, wie praktisch jedes Jahr, die Delegiertenversammlung des Deutschen Go-Bundes (DGoB) statt. Fast alle Landesverbände waren direkt oder durch eine Vertretung anwesend und somit waren wir beschlussfähig.

Aus dem Vorstand gab es nicht viel zu berichten. Es wurden Mund-Nasen-Schutz-Masken mit Go-Motiv produziert, welche an die Landesverbände in geringen Mengen verteilt wurden. Weiter wurde vom Schatzmeister ein kurzer Bericht über die aktuellen Finanzen gegeben:

Im letzten Jahr hatte der DGoB eine Unterfinanzierung. Nach der Berechnung des Schatzmeisters können wir mit solchen Unterfinanzierungen noch etwa fünf Jahre so weiter machen, bis es Probleme geben könnte, natürlich vorausgesetzt, es kommen keine weiteren Sonderausgaben in den nächsten Jahren hinzu. Auf mittlere Sicht können also Kürzungen der Budgets oder eine Erhöhung der Beiträge erwartet werden.

Die Fachsekretariate haben nicht alle einen Bericht eingereicht, was sehr schade ist. Das FS Bundesliga und FS Meisterschaften haben ihren Bericht mündlich vorgetragen. Einige Informationen der FS ohne Bericht wurden von den zuständigen Vorstandsmitgliedern kurz nach bestem Wissen erörtert.

Kassenprüfer

Letztes Jahr gab es Mängel (wurde auf der letzten DV angemerkt). Die Prüfung dieses Jahr für das Jahr 2019 wurde recht kurzfristig vor der DV durchgeführt, da die Übergabe zum neuen Schatzmeister erst im August erfolgte. Es wurden keine Fehler gefunden (keine Quittungsfehler, Buchungen waren vollständig etc.). Alle Empfehlungen aus der letzten DV wurden über die Maße erfüllt. Das Festgeldkonto wurde aufgelöst und das Geld zurückerstattet (es steht dem Schatzmeister nun zur Verfügung). Der aktuelle Kassenprüfer empfahl einen Budget-Plan. Der Kassenprüfer empfahl, den Schatzmeister und den Vorstand zu entlasten. Daraufhin wurde der Vorstand einstimmig entlastet. Von den Anwesenden wurde zudem der Arbeitsauftrag eines Haushaltsplans an den Vorstand gegeben.

Anträge

Vereinschaftpflichtversicherung: Dieser Antrag wurde zurückgezogen, da es bereits eine solche Versicherung gibt, was zur Zeit der Antragsstellung nicht klar war. Allerdings ist in der bestehenden Versicherung kein Rechtsschutz enthalten.

Erklärvideo: Der Antrag wurde so, wie er gestellt wurde, einstimmig angenommen. Die Protokollnotizen werden dem FS Soziale Medien mitgeteilt und es wird gewünscht, dass diese mit umgesetzt werden, jedoch nicht das Budget daran gebunden.

Pokal-Klassen beim DIGoP: Viele fanden dies gut, da es den Breitensport fördert. Der Antrag wurde bei einer Enthaltung angenommen.

Es gab keine Dringlichkeitsanträge.

Verschiedenes

Es wird angeregt, dass Anträge und Berichte für die Delegiertenversammlung als PDF verschickt werden.

Betrug bei Go-Online-Turnieren: Hier gab es eine längere Diskussion, welche jedoch auf sich beruhen gelassen wurde, da die EGF dieses Thema bereits diskutiert. Ziel der Diskussion war ohnehin nur ein allgemeines Stimmungsbild und keine festen Pläne.

Gemeinnützigkeit des DGoB: Die Hürde ist geringer als in den Jahren zuvor, da es bereits einen Präzidentzfall gibt. Somit spricht an sich nichts dagegen, dass ein Go-Verein gemeinnützig werden könnte. Lena Gauthier möchte dieses Thema weiter vorantreiben.

Offene FS und Abschiede

Aktuell wird ein kleines Team von freiwilligen gesucht, die sich um die Instandhaltung der Webseite und des Servers kümmern wollen, da Tobias Berben sein Amt als Webmaster zum Ende des Jahres niederlegt.

Auch beim FS-KiJu-Cup wird aktuell jemand gesucht, der hier die Arbeit von Sabine Wohnig übernehmen und fortführen möchte.

Zusätzlich ist das FS Presse derzeit nicht besetzt und sucht ebenfalls einen neuen aktiven Ehrenamtler.

Abschließend möchte ich mich im Namen des Vorstandes bei Tobias und Sabine für ihre gute und lange Arbeit bedanken! Es wird auf jeden Fall anders ohne euch bei der Vereinsarbeit.

Jenny Dittmann

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft 2020, Vorrunde

von Karen Schomberg

Die Vorrunde zur deutschen Go-Einzelmeisterschaft fand vom 09. bis 11. Oktober in Meerbusch statt. Niels Schomberg, Robert Jasiek und Arved Pittner haben sich für die Endrunde qualifiziert. Die Teilnehmer der Endrunde sind damit: Lukas Krämer, Johannes Obenaus, Matias Pankoke, Benjamin Teuber, Jonas Welticke, Niels Schomberg, Robert Jasiek und Arved Pittner. Der erste Nachrücker wäre Christopher Kacwin. Wann die Endrunde ausgerichtet wird, ist zurzeit allerdings noch offen.

Wie richtet man ein Turnier inmitten einer Pandemie mit Abstands- und Hygieneregeln aus? Nun, es geht! Die Stadt Meerbusch hat uns angenehme, großzügige Räume mit großen Fenstern zur Verfügung gestellt. Das Wetter hat halbwegs mitgespielt, so dass gutes Lüften möglich war. Das Tragen von Alltagsmasken im Gebäude und das tägliche Führen der Corona-Anwesenheitslisten waren Auflagen, an die wir inzwischen auch von anderen Orten gewöhnt

waren. Der DGoB hat versucht, uns das Tragen der Masken durch eine Spende von bunten Go-Problem-Masken zu versüßen.

Zum Glück haben sich einige Teilnehmer/ Helfer bereit erklärt, im Garten zu zelten. Dadurch



Gruppenfoto (v.l.n.r.): Niels Schomberg, Marieke Ahlborn (Helferin), Martin Langer (Helfer), Gabriel Wagner, Robert Jasiek, Bernd Radmacher, Karen Schomberg (Organisatorin), Lukas Wandelt, Manja Marz, Arved Pittner, Jan Schomberg (Helfer), Christopher Kacwin, Thomas Maile, Yuze Xing, Shukai Kirby Zhang

Abschlusstabelle der DM-Vorrunde

Pl.	Name	Club	Rating	1	2	3	4	5	6	Pkt	SOS	SOSOS
1	Schomberg, Niels	Darm	2345	11+	5+	3+	4+	2-	6+	5	229½	1379
2	Jasiek, Robert	Berl	2368	9+	3-	11+	5+	1+	4+	5	228½	1381½
3	Pittner, Arved	Berl	2444	7+	2+	1-	9+	6-	5+	4	231	1371
4	Kacwin, Christopher	Bonn	2455	8+	6+	9-	1-	7+	2-	3	231	1364½
5	Radmacher, Bernd	Meer	2414	12+	1-	8+	2-	9+	3-	3	230½	1368½
6	Stauder, Leon	Heid	2379	10+	4-	12-	8+	3+	1-	3	228½	1365
7	Wagner, Gabriel	Trie	2262	3-	9-	10+	12+	4-	11+	3	224	1371
8	Marz, Manja	JIGS	2265	4-	10+	5-	6-	11+	12+	3	224	1369
9	Wandelt, Lukas	Olde	2212	2-	7+	4+	3-	5-	10-	2	230	1369
10	Maile, Thomas	Pfor	2246	6-	8-	7-	11-	12+	9+	2	224	1361½
11	Xing Yuze	Heid	2195	1-	12=	2-	10+	8-	7-	1½	229½	1355½
12	Zhang, Shukai Kirby	Fran	2253	5-	11=	6+	7-	10-	8-	1½	225½	1360½

konnten auch alle, die angefragt hatten, privat unterkommen.

Da nur 12 Teilnehmer zur Vorrunde kamen, war es für mich als Veranstalterin auch recht einfach, für das Drumherum zu sorgen. Witzig war, dass gleich zwei Teilnehmer ihren Geburtstag auf der Vorrunde gefeiert haben.

Besonderen Spaß haben mir die Kommentare der Spieler gemacht, z. B. einmal während der Partie „das ist aber eine schlechte Form meines Gegners“ (fünf Steine in U-Form ohne Auge),

um dann 20 Züge später die gleiche Form zwei Mal selbst aufs Brett zu setzen, oder nach einem rasanten Kampf: „Ich habe eigentlich gar nichts gemacht ...“

Ich möchte insbesondere den Helfern danken, die Partien auf KGS übertragen haben - vielen Dank an Marieke Ahlborn, Martin Langer, Jan Schomberg und Chafiq Bantla. Außerdem noch ein großes Dankeschön an Martin Langer, dass er jede Runde die Ergebnisse auf die Website gestellt und das NRW-Material transportiert hat.

Berliner Go-Camp 2020

mit Seong-jin Kim 8d und Young-sam Kim 8d

Am 12. und 13. September fand ein Go-Camp in Berlin statt, das von den beiden Spitzenspielern Seong-jin Kim 8d (2. Platz in Europa), der in Berlin lebt und seit 2016 als Internationaler Go-Ausbilder der Korea Baduk Association (KBA) Go unterrichtet, und Young-

sam Kim 8d (1. Platz in Europa), der an der JIGS (Jena International Go School) viele talentierte Kinder im Go unterrichtet, organisiert wurde.

Der Grund, warum wir das Camp veranstaltet haben, war ein ganz einfacher: Als ein absoluter





Wir bereiteten Masken und ein Hygiene-Gel vor und, was noch wichtiger ist, wir reinigten die Go-Dosen mit einem Hygienespray und sorgten für eine Maskenpflicht, wenn sich die Leute im Gebäude aufhielten.

Auf dem Programm standen Turnierpartien mit anschließender Analyse, Vorträge von Seong-jin und Young-sam, ein koreanisches BBQ und Staffe-Go. Während des Go-Camps hatten wir Turnierspiele einschließlich einer Vorgabepartie gegen den Lehrer. In jeder Turniergruppe saßen insgesamt vier Spieler entsprechend dem EGD-Niveau, von Dan-Spielern bis zu den Kyu-Spielern, mit Ausnahme der Dan-

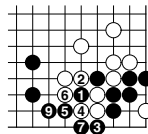


Gruppe: Wegen der Anzahl der Dan-Spieler – beim Camp nahmen vier Personen teil (Tobias Berben 3d, Hiroki Yamashita 2d, Isabel Donle 1d, Torben Peters 1d) – wollten wir keinen der Dan-Spieler in die Gruppe B setzen. Aber das Problem war, dass dann die Dan-Spieler kein Lehrspiel gehabt hätten. Also änderten wir den Plan, so dass sie ein Simultanspiel gegen Young-sam bekamen, während die anderen Teilnehmer Staffe-Go spielten. Alle Spiele aus der Liga wurden an die EGD geschickt und so waren es sehr ernste und intensive Partien ...

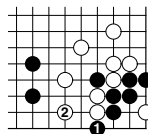
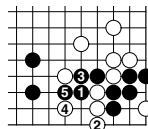
Go-Liebhaber war ich sehr traurig, dass dieses Jahr viele Go-Veranstaltungen in Europa wegen Covid-19 nicht stattfinden konnten. Deshalb dachte ich, dass es großartig wäre, eine kleine Go-Veranstaltung in Berlin zu organisieren und diese mit einigen anderen Go-Liebhabern zu genießen. Es war jedoch eine sehr spontane Idee, so dass wir die Go-Spieler nicht früher über diese Veranstaltung informieren konnten. Obwohl es unser erstes Mal war, eine Go-Veranstaltung dieser Art zu organisieren, hatten wir einige interessante Pläne ausgearbeitet: das koreanische Barbecue für das Mittagessen vorbereitet, das den Teilnehmern mehr das Gefühl eines Camps vermitteln sollte, und einige unterhaltsame Go-Veranstaltungen organisiert.

Insgesamt hatten wir 15 Teilnehmer bei diesem Go-Camp. Aufgrund von Covid-19 sollten wir uns an die Vorschriften der deutschen Verwaltung halten.

Lösung zu Retten und Fangen



1 im ersten Dia. ist der richtige Zug. Wenn Weiß dann mit 2 schneidet, sind 3 und 5 die Züge für einen Squeeze zur Verbindung unten herum (8 auf 1). Spielt Weiß nach 1 auf 2 im zweiten Dia., um Schwarz getrennt zu halten, dann kann Schwarz einfach mit 3 verbinden und Weiß fangen. Eigentlich sieht 1 im dritten Dia. gut aus, aber dann hat Weiß den Formzug auf 2 und die schwarze Ecke ist einfach tot, weil dort keine zwei Augen möglich sind.



AI-Sensei-Entwicklerblog: Quiz- und Trainingsmodus

von Benjamin Teuber

Im Go wird man stärker, wenn man seine Partien analysiert. So weit, so gut. Nur wie soll man sich das auf Dauer alles merken? Die meisten von uns besitzen unglücklicherweise kein photographisches Gedächtnis und brauchen daher diverse Wiederholungen, bis etwas wirk-

Deshalb besitzt AI Sensei seit einigen Monaten einen „Quiz Mode“, der die größten Fehler einer Partie in Go-Probleme verwandelt, die man dann hintereinander lösen kann. Damit kann man auf spielerische Weise überprüfen, ob man sich die Bot-Züge in den wichtigsten Stellungen merken konnte. Um das Belohnungssystem ein bisschen anzukitzeln, bekommt man hinterher - je nach Punktzahl - eine hübsche Trophäe zu sehen (1. Markierung in Abb. 1).

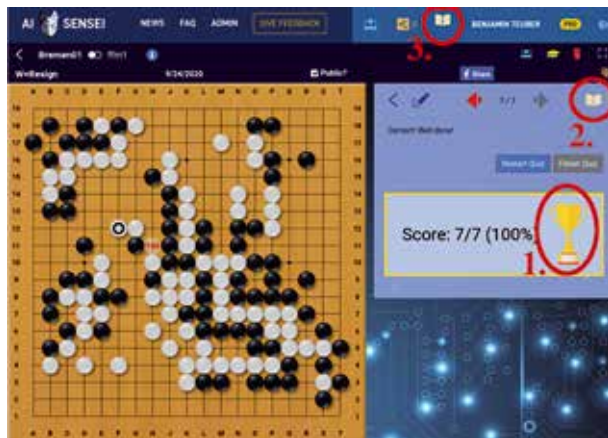


Abb. 1: Trophäe nach erfolgreichem Quiz (1.), Problem hinzufügen (2.), Trainingsmodus (3.)

lich sitzt. Da auf AI Sensei alle Analysen abrufbar bleiben, konnte man auch bisher schon durch seine alten Spiele gehen und die größten Fehler Revue passieren lassen. Aber viel effizienter und unterhaltsamer lässt sich etwas verinnerlichen, wenn man sein Wissen interaktiv testen kann, statt sich die Informationen einfach nur anzuschauen. Nicht ohne Grund sind Karteikarten ein solch beliebtes Werkzeug, um sich etwa auf Prüfungen vorzubereiten.

Abb. 2: Trainingsübersicht





Abb. 3: Beispielgutschein vom US e-Go Congress

Stapeln: Richtig gelöste Probleme tauchen immer seltener auf, falsche dagegen häufig.

Zunächst kann man Stellungen per Klick (2. Markierung in Abb. 1) zur eigenen Problemsammlung hinzufügen. Sobald Probleme „fällig“ sind, beginnt oben ein Buch zu hüpfen (3. Markierung in Abb. 1). Ein Klick darauf bringt einen zur Trainingsübersicht (Abb. 2), von wo man das Training starten und sich einen Überblick über seine Sammlung verschaffen kann.

Die bunten Icons zeigen an, wie gut man ein Problem bereits gemeistert hat. Wie beim Judo kommt erst Gelb, dann Orange, Grün und schließlich Blau. Innerhalb der Kategorie gibt es nochmals drei Stufen, wie man an den blauen Balken darunter sieht. Nach einem erfolgreichen oder fehlerhaften Lösungsversuch steigt

man bei diesem Problem ein Level auf oder ab und abhängig vom Level wird ein Zeitpunkt für die nächste Wiederholung zugewiesen. Am Anfang kann ein falsches Problem sogar sofort wiederkommen.

Ich hoffe, dass wir mit diesem Feature unserem Traum vom perfekten Go-Analysewerkzeug wieder ein Stückchen näher gekommen sind - unsere Tester waren jedenfalls begeistert! Trotzdem

ist das Ende der Fahnenstange bestimmt noch lange nicht erreicht: Wir haben selbst schon eine Reihe von Verbesserungsmöglichkeiten im Kopf und sind außerdem gespannt, welche Vorschläge jetzt von unseren Nutzern kommen. Ich würde mich auch sehr freuen, wenn ihr den Trainingsmodus einmal ausprobieren und uns per „Give Feedback“-Knopf oben auf der Seite oder Email an ai.sensei.info@gmail.com eure Meinung mitteilen wollt.

Übrigens, wir haben inzwischen auch Gutscheinodes (Abb. 3), die als Sachpreise oder auch als Weihnachtsgeschenke geeignet sind. Turnierveranstalter bekommen Rabatt. Derzeit haben wir dafür noch keinen Online-Shop, aber bei Interesse könnt ihr uns einfach anschreiben und wir stellen von Hand Gutscheine aus.



Wie geht's, wie steht's?

von Gunnar Dickfeld

Auf dem Go-Kongress im polnischen Tuchola saßen einst zwei Go-Spieler nach ihrer Turnierpartie im Freien und analysierten deren Verlauf. Einen vorbeigehenden Profi-Spieler befragten sie, wie die Partie derzeit stünde. Der Profi-Spieler legte den Kopf leicht zur Seite und antwortete ohne langes Zögern: „Zwei Punkte für Schwarz.“ Die beiden Spieler waren irritiert, eine so schnelle und präzise Antwort zu bekommen. Sie baten den Profi um eine Erklärung. Dieser antwortete: „Nunja, ich habe mich gefragt, wie viele Punkte ich als Ausgleich nehmen würde, wenn ich die Partie mit Weiß fortsetzen sollte. Ein Punkt? Nein. Zu wenig. Zwei Punkte? Ja, das erschien mir angemessen und ausreichend, um mit Weiß eine Gewinnchance zu haben.“

Dieser Anekdote erinnere ich mich sehr gern, insbesondere wenn es um das Thema Stellungsbewertung geht. Mittlerweile sind einige Jahre vergangen und sowohl den Amateuren als auch den Profis steht ein neues Hilfsmittel zur Verfügung: die KI-Bewertung. Natürlich kann und darf man diese nicht in einer Turnierpartie einsetzen, aber für deren Analyse im

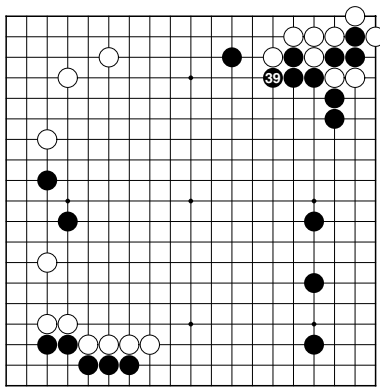
Nachhinein. In der Partie ist man dagegen weiterhin ganz auf seine eigenen Fähigkeiten angewiesen.

Doch gerade in der Anfangsphase und im frühen Mittelspiel ist es häufig schwierig, eine akkurate Einschätzung der Stellung vorzunehmen. Wie geht es euch, wenn ihr euch fragt „Wie steht es jetzt eigentlich?“

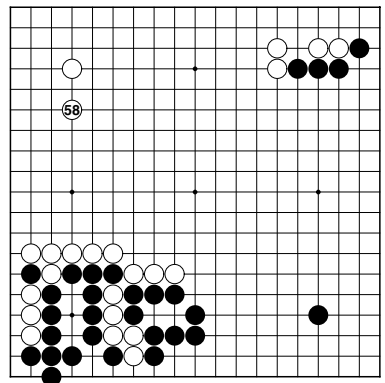
Daher gibt es hier einige Stellungen als Übung mit der simplen Frage: „Wie steht's?“

Die Antwort bitte gern in moderner KI-Manier in Prozenten (auch Gewinnwahrscheinlichkeit oder Bananigkeit genannt) für Schwarz und Weiß ausdrücken – oder präziser als Punktstand à la KataGo!

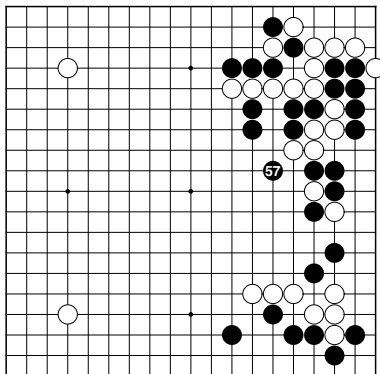
Lösungen auf S. 29



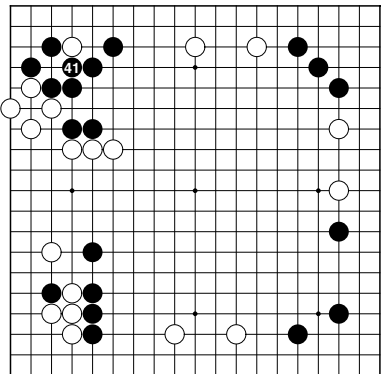
Stellung 1 (6,5 Komi)



Stellung 2 (6,5 Komi)



Stellung 3 (6,5 Komi)



Stellung 4 (5,5 Komi)

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

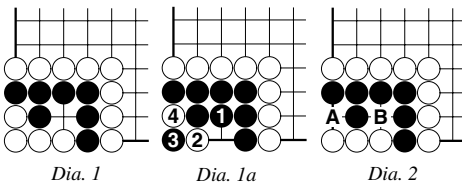
12. Grundprinzipien des Endspiels (Yose)

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 7:

Grundformen in der Ecke, Teil 2

L-Vierer in der Ecke Bent Four in the Corner



Dia. 1 Diese Formation haben wir in der letzten Lektion untersucht. Das Ergebnis war ein für beide Seiten direktes Ko.

Dia. 1a Schwarz schlägt vier weiße Steine, Weiß spielt auf 2 und es entsteht ein Ko in der Ecke. Das ist ein Unterschied gegenüber vergleichbaren Situationen am Rand oder in der Mitte, denn dort bedeutet das Schlagen eines L-Vierers ohne Formdefekte bedingungsloses Leben ohne Ko.

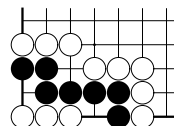
Dia. 2 Wenn diese Situation entsteht, ist Schwarz handlungsunfähig, denn jede Annäherung auf A oder B bei noch vorhandenen Außenfreiheiten bedeutet, dass er definitiv eine Nakadeform schlagen müsste und damit den eigenen Tod. Weiß hingegen kann sich den Zeitpunkt aussuchen, zu dem er auf A spielt. Das könnte am Schluss des Spieles sein,

nachdem er alle potentiellen Kodrohungen des Schwarzen beseitigt hätte. Dies ist die gedankliche Grundlage, aufgrund der diese Stellung nicht als Ko eingestuft wird, sondern die schwarze Gruppe tot ist.

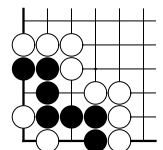
Es gibt jedoch Ko-Drohungen, die sich nicht beseitigen lassen, wie bei einem Doppel-Ko. Deshalb hat man die Regeln wie folgt präzisiert:

Nachdem beide Spieler gepasst haben, ist das Spiel noch nicht zu Ende, sondern lediglich angehalten. Danach einigen sich beide Spieler auf den Status aller Steine. Wenn es Meinungsverschiedenheiten gibt, wird das Spiel fortgesetzt und in dieser Phase des Spieles muss für ein Ko mindest einmal gepasst werden. Aus diesem Grunde ist Schwarz in Diagramm 2 tot und die Steine werden am Schluss des Spieles entfernt. Die Regel wird auch als „Einseitige Ko-Regel“ bezeichnet, weil ein Spieler handlungsunfähig ist und der andere durch Ko töten kann.

Eine grundsätzlich andere Situation haben wir dann, wenn schon während des Spieles vier Steine in der L-Form geschlagen werden, wie z.B. in Diagramm 1a. Dann kann das Ko natürlich gespielt werden und das Ergebnis ist abhängig von diesem Ko-Kampf.



Dia. 3



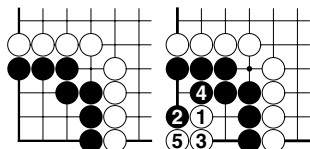
Dia. 4

Go für Einsteiger

Dia.3/4 Dies sind die beiden Grundstellungen für *sumi no magari yon moku*. Schwarz ist handlungsunfähig und Weiß kann am Schluss des Spieles mit einem L-Vierer füllen. Aufgrund der besonderen Koregel für diese Spielphase ist Schwarz tot. Die schwarzen Steine haben eine M-Form.

M-Formen

Dia.5 Diese Form umschließt acht Schnittpunkte in der Ecke. Ist sie angreifbar?

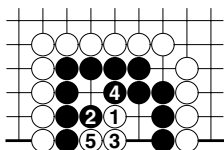


Dia. 5

Dia. 5a

Dia. 5a Wenn Schwarz auf den vitalen Punkt setzt, entsteht ein Mannen-Ko.

Dia. 5b Am Rand hingegen führt die gleiche Zugfolge nicht zum Erfolg, denn 5 ist kein Atari.

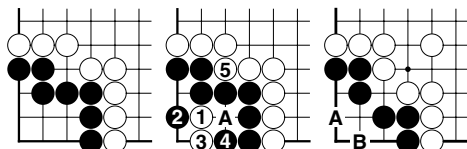


Dia. 5b

Dia. 6 Diese Form umschließt nur sieben Schnittpunkte, aber sie lebt bedingungslos.

Dia. 6 Diese Form umschließt nur sieben Schnittpunkte, aber sie lebt bedingungslos.

Dia.6a Nach 5 kann Schwarz sich auf A nicht nähern, die Stellung ist Seki. Hätte der Schwarze eine Außenfreiheit mehr, so könnte er auf A ziehen und lebte mit Gebietspunkten.

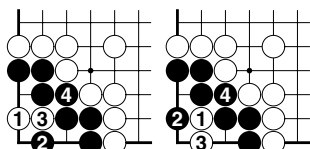


Dia. 6

Dia. 6a

Dia. 7

Dia. 7,a-b Auch diese M-Form lebt bedingungslos, wie die beiden Diagramme zeigen. Die Punkte A und B sind miai.

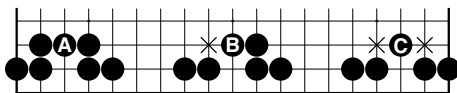


7a

7b

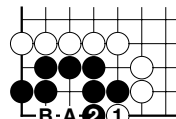
D-Formen

Dia.8 D-Formen können unterschiedlich aussehen, je nachdem, ob



Dia. 8

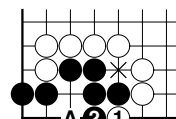
die markierten Punkte vom Gegner besetzt sind oder nicht. Ich nenne A eine „D-Form“, B eine „halbe D-Form“ und C eine „defekte D-Form“.



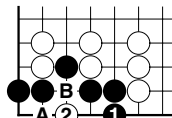
Dia. 9

Dia. 9 Diese D-Form in der Ecke lebt. A und B sind miai.

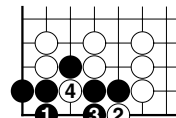
Dia. 10 Diese halbe D-Form lebt ebenfalls, allerdings ist Vorsicht geboten, falls die Freiheit x besetzt ist, dann würde 1 auf A beantwortet werden, weil nach 2 Weiß auf A mit Atari folgen würde.



Dia. 10



Dia. 11

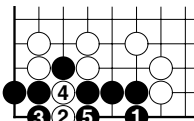


Dia. 11a

Dia. 11 Die defekte D-Form dieser Länge ist tot. Nach 2 sind wiederum A und B miai.

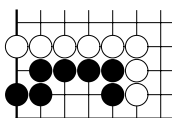
Dia. 11a Auch der Versuch, Augen zu bauen, ist nicht ausreichend. Hier zeigt sich deutlich, dass die defekte „Nase“ der D-Form eher ein Nachteil ist. Hätte Schwarz selber einen Stein auf 4, so würde die Form leben.

Dia. 12 Ist die Kette einen Stein länger, so ist die Form ungeklärt.



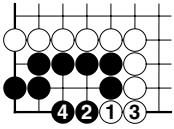
Dia. 12

Weiß am Zug erzeugt mit 1 eine zu Diagramm 11 vergleichbare Stellung, Schwarz wäre tot. Schwarz lebt mit einem Zug an der gleichen Stelle. Selbst nach einem weiteren Horikomi auf 4 bliebe Schwarz mit zwei Augen verbunden.

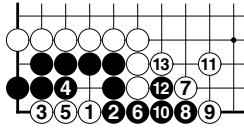


Dia. 13

Dia. 13 Hier ist die „Nase“ des D um einen Punkt länger und diese Form lebt.



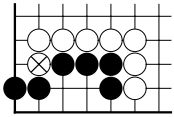
Dia. 13a



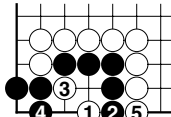
Dia. 13b

Dia. 13a Das Maximum, was Weiß hier erreichen kann ist diese Abwicklung, Schwarz verbleiben 4 Gebietspunkte und Weiß hat die Vorhand.

Dia. 13b Weiß könnte das schwarze Gebiet mit einem Seki annullieren, aber erstens verliert er rechts am Rand mehr Punkte, als er Schwarz abgenommen hat, und zweitens endet er in dieser Variante auch noch in Nachhand.



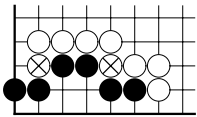
Dia. 14



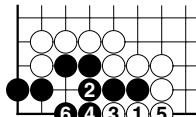
Dia. 14a

Dia. 14 Diese halbe D-Form ist ein häufiges Thema im Tsume-Go, sie ist ungeklärt.

Dia. 14a Die Kombination 1/3 bringt Schwarz in Freiheitsnot und Schwarz ist tot. Schwarz beginnend sichert das Leben durch einen Zug auf 2.



Dia. 15



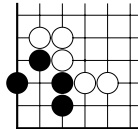
Dia. 15a

Dia. 15 Diese defekte D-Form kommt häufig vor, man sollte sich ihre Prinzipien gut merken. Sie lebt so wie es steht in der Ecke, aber nicht am Rand.

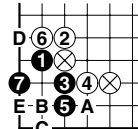
Dia. 15a Weiß kann hier nur reduzieren. Die gleiche Form am Rand werden wir in der nächsten Lektion untersuchen.

J-Formen

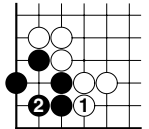
Dia. 16,16a Diese J-Form in der Ecke ist recht häufig. Sie kann entstehen, wenn an ein Komoku-Shimari auf 1 angelegt wird. Weiß hat auch andere Möglichkeiten als 2 und 4, doch wir untersuchen die J-Form, die sich aus dieser Abwicklung ergibt. Die schwarze Gruppe lebt, aber die möglichen



Dia. 16



Dia. 16a



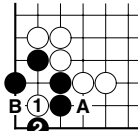
Dia. 16b

weißen Angriffszüge auf A-D erfordern sorgfältige Antworten.

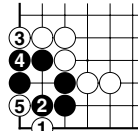
Dia. 16b-c 1 ist einfach zu beantworten, ebenso auch 1 in Diagramm 16c, A und B sind miai.

Dia. 16d Schwieriger ist 1 hier in der Kombination mit 3, wenn 4 das Auge vermeintlich sichert, so erringt 5 ein Ko.

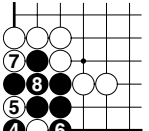
Dia. 16e Die Rettung ist ein Horikomi auf 4, um danach mit 6 ein Oshitsubushi zu erzeugen.



Dia. 16c

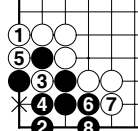


Dia. 16d

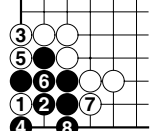


Dia. 16e

Dia. 16f Auf das Sagari 1 antwortet Schwarz mit 2 und darf sich von 3 nicht beirren lassen.



Dia. 16f



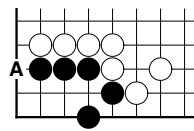
Dia. 16g

Wenn Weiß am Schluss der Sequenz das Ko schlägt, sichert Schwarz auf zwei Augen.

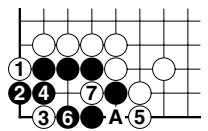
Dia. 16g Dieser weiße Angriff ist einfach zu parieren, Schwarz lebt.

Dia. 17 Diese Form ist ungeklärt (siehe auch Diagramm 4a in Lektion 6). Schwarz lebt am einfachsten mit A.

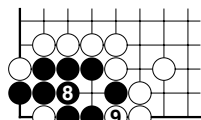
Dia. 17a-b Das Hane 1 ist der Zug, mit dem Weiß den Schwarzen an zwei Augen hindert. Die Kombination der weißen Steine 3, 5 und 7 ist ein häufiges Thema beim Tsume-Go. Nach 7 kann



Dia. 17



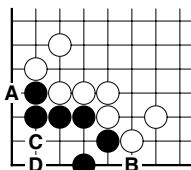
Dia. 17a



Dia. 17b

Schwarz wegen Freiheitsnot nicht auf A spielen, das Auge bei 7 wird unecht.

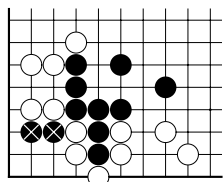
Dia. 18 Hier hat die J-Form einen Stein mehr, was dazu führt, dass sie lebt. Untersuche die weißen Angriffszüge A-D (Problem 64).



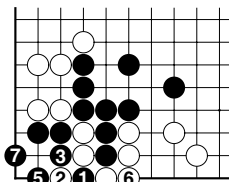
Dia. 18

O-Formen

Die Form ist nicht so häufig, sie sichert nur ein Minimum an Gebiet. Gelegentlich kommt es aber zu Stellungen ähnlich wie im nächsten Diagramm.

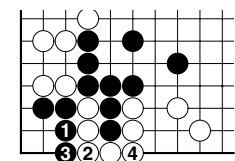


Dia. 19



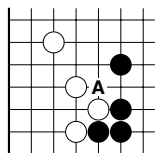
Dia. 19a (4 auf 1)

Dia. 19 Die beiden schwarzen Steine scheinen verloren, aber es gibt eine Möglichkeit.

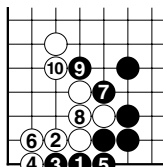


Dia. 19b

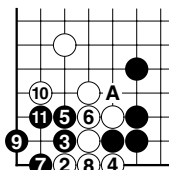
Dia. 19a Das Hori-komi S1 ist der Schlüsselzug. Wenn Schwarz die beiden weißen Steine fängt ist er angebunden. Verhindert Weiß das in der Sequenz bis W6, so bildet Schwarz mit 7 eine lebende Form.



Dia. 20



Dia. 20a



1 at 8: Dia. 20b

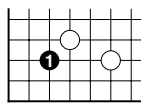
Dia. 19b 1 hier wäre ein Fehler, nach 4 kann Schwarz in der Ecke keine lebende Form bilden.

Dia. 20 In solchen Stellungen soll Schwarz nicht frühzeitig auf A spielen, weil es die Stellung fixiert und andere Möglichkeiten ver-

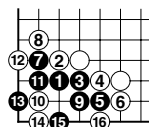
hindert.

Dia. 20a Auf das Hane 1 muss Weiß einmal nachgeben, danach hat Schwarz die Vorhandsequenz bis 9.

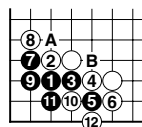
Dia. 20b Wenn 2 direkt blockt, so muss Weiß 5 mit 6 beantworten und ermöglicht so ein schwar-



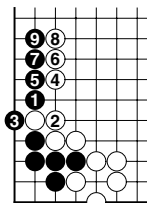
Dia. 21



Dia. 21a



(1-12): Dia. 21b



Dia. 21c

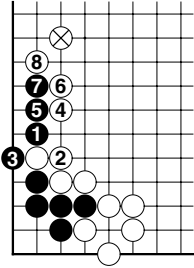
zes Leben in der Ecke. Das wäre nicht möglich gewesen, wenn Schwarz vorher S auf A gegen 6 abgetauscht hätte. Solch eine Zerstörung alternativer Möglichkeiten nennt man Ajikeshi.

Dia. 21 Am häufigsten treten mit einem Ko auf wie in diesem Beispiel. Ein Stein, der unter einem von Hoshi ausgehenden Keimashimari auf San-San invadiert, kann ohne Hilfe von außen in der Regel nur durch ein Ko überleben.

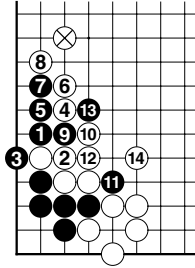
Dia. 21a Wenn Schwarz ein Ko verweigert, kommt er in dieser Variante nicht zum Leben.

Dia. 21b Und hier gibt es ebenfalls keine lebende Form in der Ecke. Allerdings hat Weiß Defekte bei A und B, die sich evtl. ausnutzen lassen.

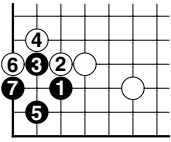
Dia. 21c Mit 1 kann Schwarz hier einen Klemmzug machen, man nennt einen solchen Zug, der einen einzelnen Stein von beiden Seiten umfasst Hasami-tsuke. In der Sequenz bis 9 kommt Schwarz zum Leben, allerdings ist die weiße Außenstärke sehr dominant, so dass ein solches Leben in der Regel nicht empfehlenswert ist.



Dia. 21d



Dia. 21e

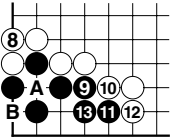


Dia. 21f

Dia. 21d Außerdem funktioniert die gesamte Sequenz bereits dann nicht, wenn Weiß anfangs einen Stein in der markierten Position hat, weil er jetzt mit 8 blocken kann.

Dia. 21e Schwarz hat keine Möglichkeit auszubrechen und bleibt einäugig.

Dia. 21d Außerdem funktioniert die gesamte Sequenz bereits dann nicht, wenn Weiß anfangs einen Stein in der markierten Position hat, weil er jetzt mit 8 blocken kann.

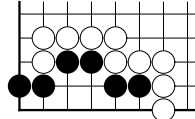


Dia. 21g

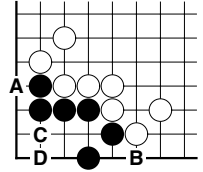
Dia. 21e Schwarz hat keine Möglichkeit auszubrechen und bleibt einäugig.

Dia. 21f Deshalb wird nach der Invasion in aller Regel ein Ko gespielt, bei dem Schwarz eine O-Form erzeugt.

Dia. 21g Wenn Weiß das Ko nicht spielt, kommt Schwarz bedingungslos zum Leben, nach W auf A folgt S auf B und Schwarz hat eine lebende halbe D-Form.

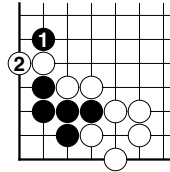


Problem 63



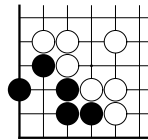
Problem 64

Problem 64: Wie antwortet Schwarz auf weiße Angriffe von A–D?

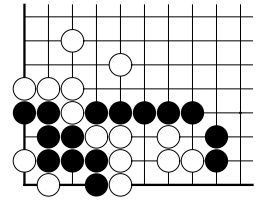


Problem 65

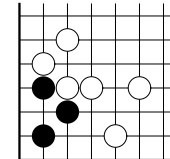
Problem 65: Wie antwortet Schwarz auf 2?



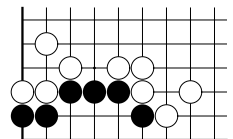
Problem 66



Problem 67



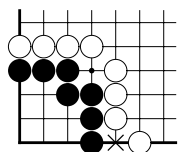
Problem 68



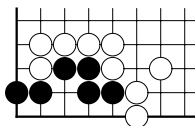
Problem 69

Probleme 61 - 70

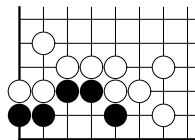
Problem 61–63: Status?



Problem 61



Problem 62



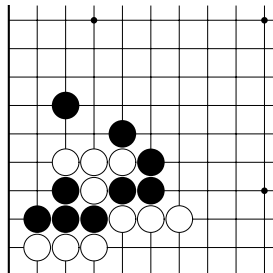
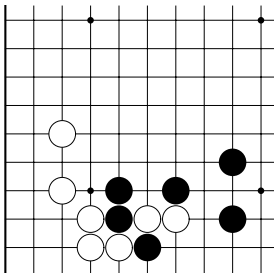
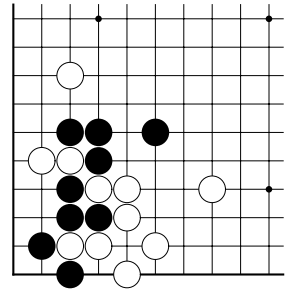
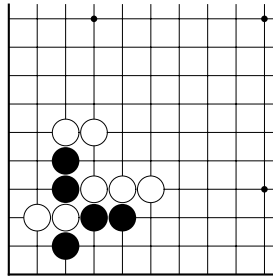
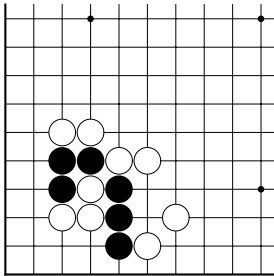
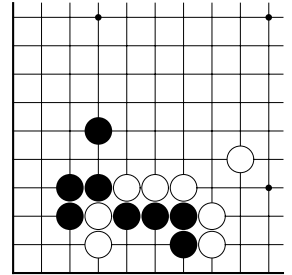
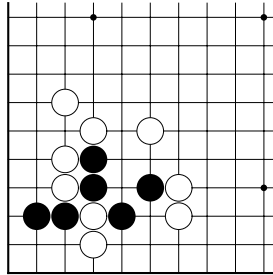
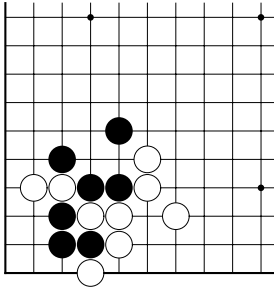
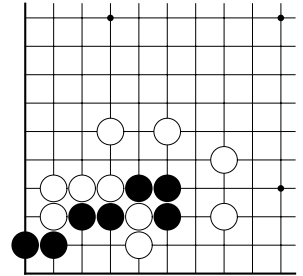
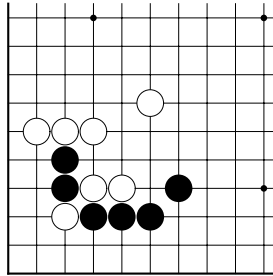
Problem 70

Problem 66–70: Status?

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Ihr steckt in Schwierigkeiten und müsst versuchen, jeweils die gegnerischen Schnittsteine zu fangen. Aber von welcher Seite sollte man anfangen?



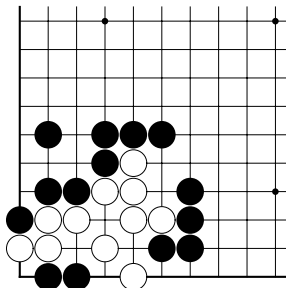
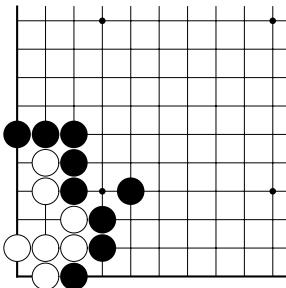
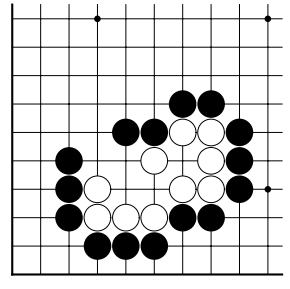
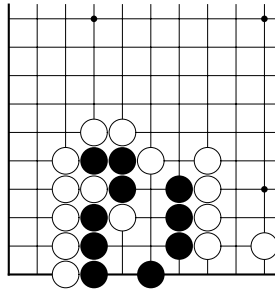
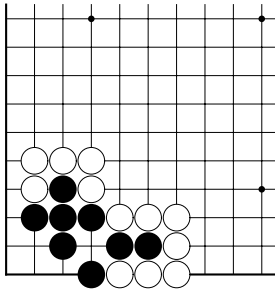
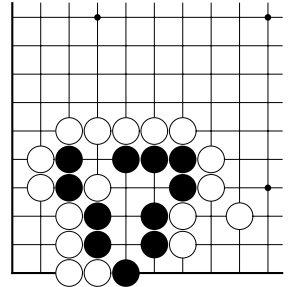
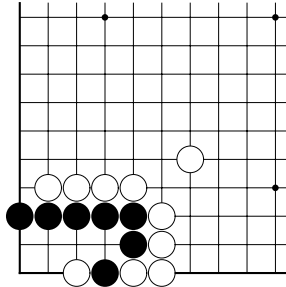
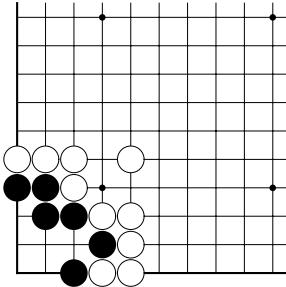
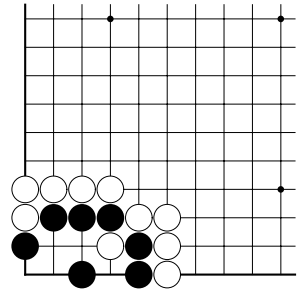
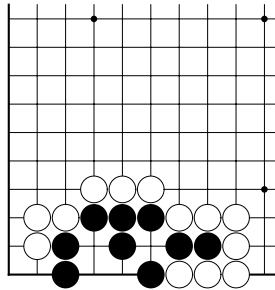
Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Download-datei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen leben. Möglicherweise müsst ihr dazu erst etwas opfern.

Für die letzten drei Probleme: Töten bitte – und falsche Augen helfen weiter!



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!



Die See-Tiger

Fall 10: Das papierne Geheimnis

„Wer ist der schwerste Gegner für Dich?“ flüsterte Tim Honghong zu. Honghong überlegte, „Der schwerste Gegner?“ Karina antwortete neunmalklug: „Meistens ist es der nächste Gegner, oder?“ „Psst“ zischte Meilin. „Aber nicht immer...“, versuchte Honghong in einem philosophischen Ton zu antworten. „Klappe.“ Meilin wies die anderen drei zurecht. Sie blickten wieder auf die spannende Go-Partie, die in der Mitte des Raumes gespielt wurde. Weng Lu war am Zug. Eine Blitzpartie, 10 Sekunden pro Zug. Meilin seufzte, Tim nervte sie manchmal unendlich. Schlimmer noch als eine kleine Schwester es tun könnte. Er war einfach ein kleines Kind. Der Gedanke machte sich Platz und drängte nach draußen, Meilin musste ihn einfach aussprechen: „Du bist wie ein kleines Kind, das ständig nervt, Tim.“ Tim zog eine Augenbraue hoch. Das hatte er in den letzten zwei Wochen geübt, denn er fand, dass das echt cool aussah. Er hatte sich vorgenommen, damit Meilin bei passender Gelegenheit zu beeindrucken. Aber jetzt schaute sie nicht hin. Tim seufzte. In einem sehr gleichmäßigen Rhythmus war das Klacken der Steine auf dem Go Brett im Raum zu hören.

Weng Lu's Hand schwebte über dem Brett, er ließ seinen Atem fließen und setzte den Stein mit Kraft und Energie. Die Stimme der Zeituhr zählt laut: 10-9-8-7 – Wieder schwebte Weng Lu's Hand über dem Brett, er konzentrierte sich, 6-5-4-3-2, und der Stein lag auf dem Brett, bisher hatte er es geschafft, jeden seiner Züge zwischen der drittletzten und der letzten Sekunde zu legen. Nicht früher und auch nicht später. Die Stimme zählte von neuem 10-9-8-7... Es klapperte in der Go-Dose, Weng Lu nahm den nächsten Stein. – Immer abwechselnd schwarz und dann weiß, denn er spielte alleine!

In gebührenden Abstand und mit Masken vor Nase und Mund saßen Meilin, Tim, Honghong und Karina da und beobachteten das Spiel. Die Mitglieder des kleinen Go-Clubs „See-Tiger“ und der gleichnamigen Detektiv-Bande in Hamburg, die schon einmal ein Go-Turnier gewinnen konnten (wenn auch mit etwas magischer Katzen-Unterstützung) und schon zwei Detektiv-Fälle erfolgreich abgeschlossen hatten. Eine gute Bilanz, fand Tim, und schaffte es dabei, nicht an den letzten Fall zu denken, der ja nicht ganz so glorreich gewesen war.

Meilin war nicht ganz so zufrieden. Sie wollte mehr. Jetzt war schon September, aber wegen dieser blöden Corona-Epidemie gab es seit Februar kein richtiges Go-Turnier mehr, kein HPM, keine Spieleabende und die Eltern hatten ihr sogar verboten, am Brett mit ihren Freunden zu spielen. Nur per Internet – und auch nur, wenn sie vorher und nachher die Tastatur desinfizierte. Ihre überängstlichen Eltern! Meilin rollte mit den Augen.

Und mit Aufträgen für den Detektiv-Club war zurzeit auch nicht zu rechnen. Wie soll das auch gehen, wenn man möglichst nur zuhause bleiben soll? Tim machte diese Corona-Krise allmählich zu schaffen. Ausnahmsweise durften sich die Kinder heute in dem Restaurant von Honghongs Eltern treffen, weil der Speiseraum wirklich groß ist. Der neue Koch Weng Lu wollte sich vorstellen, und sie wollten ihn kennenlernen, denn er konnte vermutlich sogar noch besser Go spielen als kochen! Da das Restaurant bis auf weiteres zu hatte, spielte er im Speisesaal Go. Alleine. Und die Kinder schauten zu.

„Ich weiß nicht. Gegen sich selbst zu spielen, macht doch keinen Spaß“, maulte Tim. „Psst“, zischte Meilin wieder. „Ist so spannend wie Socken zusammenlegen. Das muss ich manchmal zuhause machen. Wäsche aufräumen. Musst du auch zuhause helfen, Honghong? Oder nur im Restaurant? Und hilfst Du da eigentlich auch in der Küche? Schnippeln und Schneiden von Gemüse und so? Schreibst du dann später eine Biographie? Dann wenn du ein berühmter Go-Spieler bist: „Vom Tellerwäscher zum Go-Millionär?“ Tim plapperte munter vor sich hin. Er schaffte es einfach nicht, seinen Schnabel so lange zu halten.

Weng Lu war soweit mit seiner Partie zufrieden. Welche Balance, welche Spannung! Doch nun brachte ihn Tim etwas aus dem Tritt. Irritiert schaute er auf den vor sich hin quatschenden Jungen, der weiter neugierig Honghong mit Fragen löcherte. 3-2-1. Time out. Weng Lu hatte wegen Zeitüberschreitung verloren. Weng Lu's Mine erstarrte. Auf Chinesisch sagte er einige höflich klingenden Worte, die wahrscheinlich eine blumige Beschreibung waren, wie er Tim in einer Gemüsesuppe mit Bambussprossen zu einem weichen Brei verkokochen möchte und ihn anschließend in chinesischen Teigtaschen gefüllt an die Katze verfüttert. Jedenfalls wurde Meilin ziemlich rot im Gesicht, als sie es hörte und weigerte sich hinterher standhaft, es den anderen zu übersetzen.

Sie beeilte sich, Tim zu entschuldigen: „Es tut mir sehr leid, wirklich sehr leid, es ist unsere Schuld, wir hätten Tim nicht mitbringen sollen. Er ist halt noch zu klein...“ Tim wusste genau, warum sie das auf deutsch und nicht auf chinesisches sagte: damit er es auch verstehen konnte! Er versuchte es noch einmal mit der einen Augenbraue. Diesmal schaute Meilin zu ihm hin – und es klapperte. Sie unterbrach sich selbst mitten im Satz. „Seit wann kannst du das denn?“ „Cool, oder?“

„Kinder, Ihr wartet!“ sagte Weng Lu mit gebieterischer Stimme zu den vier „Seetigern“. Er stand auf, ging zu einer Kiste, die unter einem Tisch gestanden hatte, öffnete sie, und holte eines nach dem anderen vier Go-Bretter mit Steinen heraus, die er auf den Tischen verteilte – an jeder Seite des Saales eines. In etwas gebrochenem Deutsch sprach er: „Jetzt Ihr versuchen: Spielt gegen Euch selbst. Aber...“, er hob den Zeigefinger, „...keine Fehler! Ich schaue Partien. Am Ende ich sage, wer ist Sieger!“

Honghong machte sich auf den Weg zu einem der Tische, „ich nehme Osten. Das bringt Glück.“ Karina lachte: „Glück? Ich nehme den Süden. Da ist es schön warm.“ „Dann bleiben uns noch...?“, Tim schaute sich nach Meilin um. Sie hatte sich bereits an ein Brett gesetzt: „Dir bleibt noch der Norden, Tim. Da ist es dunkel. Genau wie bei Deiner Partie bald.“ Sie lächelte tückisch. Tim fiel keine Entgegnung ein, und er setzte sich.

„Muss ich jetzt Nigiri machen?“, witzelte Karina.

„Kommt darauf an. Gibst du dir Vorgabesteine?“, entgegnete Honghong.

„Ich glaube, ich spiele ohne Komi.“, antwortete Karina.

„Ich spiel gleichauf, mit so 5-20 Komi.“, behauptete Tim.

„Manchmal weiß die Rechte nicht, was die Linke tut.“ Karina lachte.

Weng Lu klatschte in die Hände. „Beginn der ersten Runde! Ruhe jetzt“.

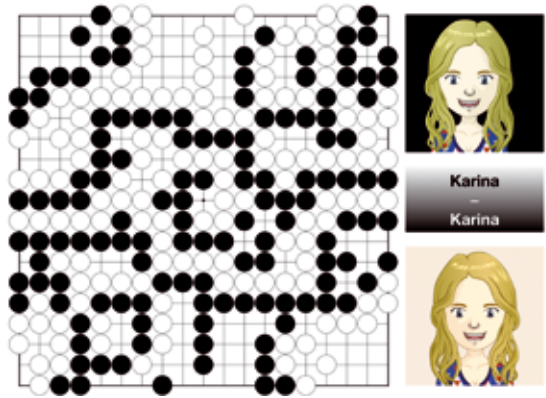
Dann ging es los. 10 Sekunden pro Zug. Das war am Computer ja noch okay, aber hier musste man noch die Steine aus der Dose fummeln und im schlimmsten Fall auch noch welche vom Brett nehmen... Und man hatte nicht mal Pause, wenn der Gegner dran war!

Meilin war trotzdem froh, denn dafür konnten ihre Eltern sich nicht beschweren, dass sie mit jemanden eine Partie gespielt hatte. Sie konnte sich ja schlecht selbst anstecken!

20 Minuten später. Tim hatte es bis ins Endspiel geschafft und erst in den letzten Zügen das sehr knappe Spiel gewinnen (oder verlieren?) können. Honghong hatte leider verloren (oder gewonnen?): schon im ersten Drittel kam er gegen seine eigene kühne Invasion nicht an, bei Zug 93 war Game over. Honghong war geknickt. „Ich hatte mehr von mir erwartet.“ Meilin war wie immer ganz zufrieden. Sie hatte das Spiel gewonnen (oder verloren?). „Geht doch.“, triumphierte sie. Stressig war es aber gewesen. Tim, Honghong und Meilin atmeten ganz schön auf, als sie fertig waren.

Karina schien da deutlich entspannter zu sein. Die drei blickten auf ihr Brett. „Was ist denn da passiert?“ „Ich

dachte, ich versuchs mit Spiegel-Go. Da muss ich nur für einen denken. Am Ende war das dann aber doch nicht ganz so einfach. Was ist denn da in der Mitte los? Da muss ich erst nochmal genauer nachschauen... Aber jedenfalls hübsch punktsymmetrisch.“ Karina grinste glücklich. Ja, was ist denn hier in der Brettmittle los?



Auflösung auf Seite 46.

Weng Lu kommentierte die Partien. Ziemlich viel hatte er da zu kritisieren. Er saß gerade bei Tims Partie, als auf einmal sein Handy vibrierte. „Sorry!“ Er runzelte die Stirn und nahm den Anruf an. Dann sagte er einiges auf Chinesisch und dann sehr energisch mehrmals „是“ (shi). Schließlich ein paar Mal „来“ (lai), ließ sein Handy wieder in seiner Tasche verschwinden und stand abrupt auf. „Was ist denn los?“, fragte Honghong. „Mein Onkel. Jemand hat gestohlen der Spiegel unserer Ahnen aus Qing-Zeit. Sehr wertvoll. Aber das nicht alles...“ „Was denn?“ „Der Spiegel sehr besonders.“ „Wieso?“ „Wir sagen: Wer hineinschaut, erblickt sich.“ Tim fand das ein wenig seltsam: „Wieso? Das macht ja sogar unser Badezimmer-Spiegel“, flüsterte er Karina zu. Karina wollte gerade als Antwort etwas Faszinierendes über Spiegelsymmetrien erzählen, aber Weng Lu fuhr schon fort: „Ich muss Spiegel wiederfinden.“ Er zog die Augenbrauen zusammen und kniff die Lippen aufeinander. „Leider. Jetzt ich muss gehen. Zu mein Onkel.“ – „Können wir mitkommen?“ – „Wir stören nicht und tragen auch immer eine Maske.“ „Wir sind doch Detektive.“ Honghong und Meilin sagten offenbar etwas ähnliches auf Chinesisch: Tim und Karina verstanden das auch ohne Worte. Weng Lu zog seine Augenbrauen hoch – alle beiden. „Stimmt. Ich habe gehört, Ihr sehr schlau.“ Er warf einen kurzen Blick auf die Partien. „Nur noch nicht so bei Go, aber macht nichts. – Also, kommt mit!“

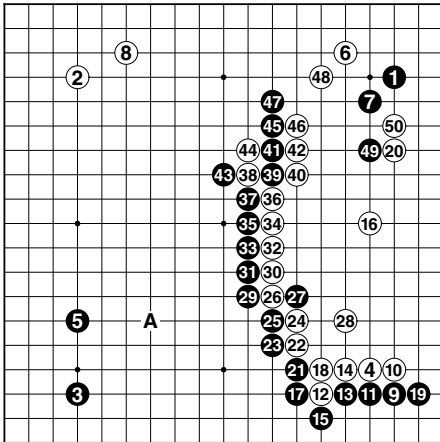
Die vier grinnten sich glücklich an: endlich wieder ein Fall! Weiter geht's in der nächsten DGoZ!

Yoon Young Sun kommentiert (52)

Partie: 13. Chunlan Cup, Top 24
 Weiß: Shin Minjun 9p (Korea)
 Schwarz: Iyama Yuta 9p (Japan)
 Komi: 7,5 Komi
 Ergebnis: 232 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe
 Kommentar: Yoon Young Sun 8p
 (www.yoons-baduk-cafe.com)

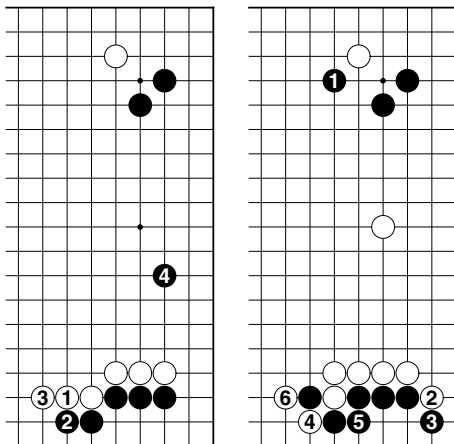
19 aus, dann kann Weiß wie in Dia. 2 einen Stein mit 6 in der Treppe fangen.

22: Laut AI ist die Variante aus Dia. 3 etwas besser für Weiß, aber die weitere Zugfolge aus der Partie ist sicher auch spielbar.



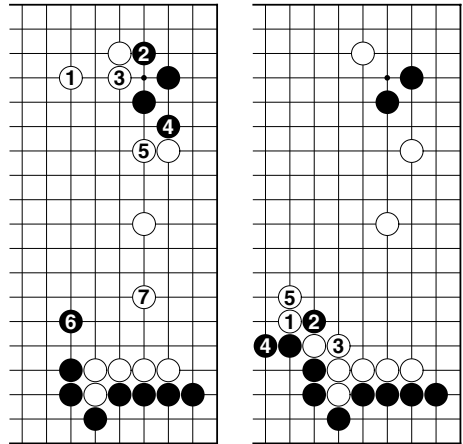
Figur 1 (1–50)

19: Ein Joseki! Alternativ hätte Weiß auch wie in Dia. 1 spielen können. Lässt Schwarz allerdings



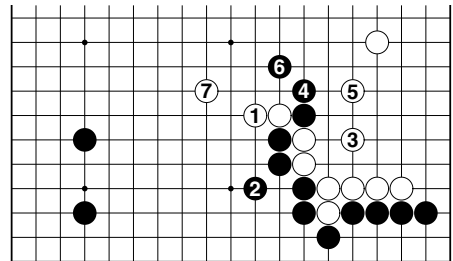
Dia. 1

Dia. 2



Dia. 3

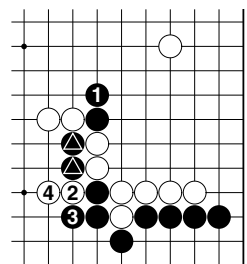
Dia. 4



Dia. 5

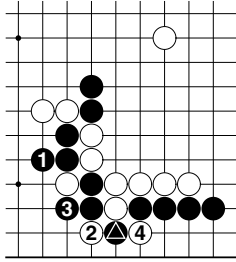
24: Weiß hätte auch gleich Doppelhane spielen können. Mir hätte die Stellung aus Dia. 4 für Weiß gefallen.

28: Ich hätte selbst jetzt zunächst auf 1 in Dia. 5 gespielt, weil Schwarz dann wohl zu-



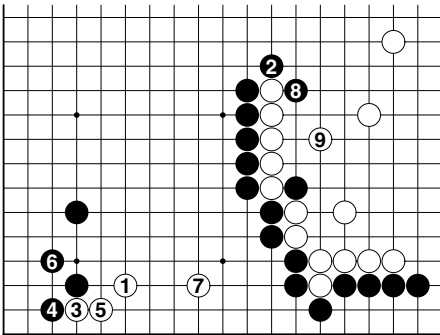
Dia. 6

nächst hätte auf 2 verteidigen müssen. Und danach hätte sich Weiß dann immer noch auf 3 gegen seine Schwäche in der Form verteidigen können. Verteidigt sich Schwarz nicht, dann muss er wie in Dia. 6 zwei Steine opfern, weil der Verlust des markierten Steins in Dia. 7 noch viel schlimmer wäre.



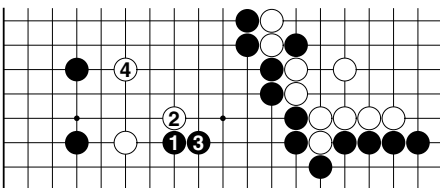
Dia. 7

- 33: Von hinten zu schieben ist eigentlich nicht gut, aber in diesem Fall möglich, da das untere rechte Brettviertel für Schwarz sehr groß wird. Ich hätte Angst davor gehabt und schon deshalb hätte ich 28 auf 1 in Dia. 5 gespielt.
- 37: Das ist nicht unbedingt Vorhand. Stattdessen hätte Schwarz auch seinen unteren Kasten auf A nach oben hin absichern können.

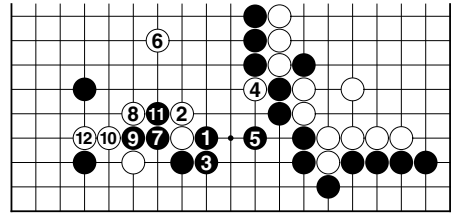


Dia. 8

- 38: Das war der erste Fehler von Weiß. Alternativ hätte er jetzt auf 1 in Dia. 8 invadiert sollen, denn nach 2 droht ihm nicht wirklich etwas

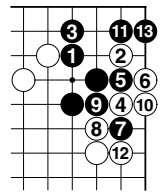


Dia. 9



Dia. 10

und am unteren Rand kann er mit der Zugfolge bis 7 eine vergleichsweise sichere Gruppe installieren. Wenn Schwarz gleich auf 1 in Dia. 8 mit 1 in Dia. 9 antwortet, dann lautet die Devise: erst anlegen, dann fliegen – Weiß kann mit 2 und 4 locker spielen und flexibel entkommen und steht dann laut AI bei 60%. Biegt Schwarz auf 1 in Dia. 10 um, dann kann Weiß nach 3 das Aji auf 4 nutzen. Nach 6 droht er immer, diesen Stein herauszuziehen. Wenn Schwarz mit 7 reinschneidet, hat Weiß mit 8 eine gute, flexible Antwort – nach 11 zerstört er einfach die schwarze Ecke.



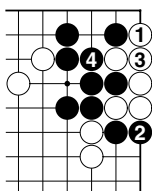
Dia. 11

- 49: Dieser Zug war komplett unnötig. Schwarz hätte gleich auf 1 in Dia. 11 spielen sollen.

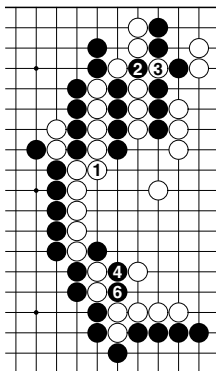


Shin Minjun 9p

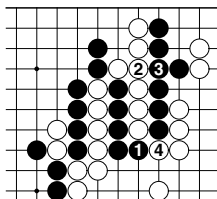
Nach 13 kann Weiß zwar seinen Stein anbinden, aber Schwarz lebt problemlos in der Ecke. 1 in Dia. 12 funktioniert nicht, da Schwarz kein Ko spielen muss, sondern einfach mit 2 von hinten fangen kann.



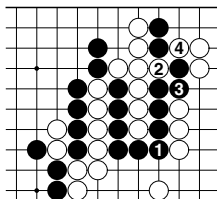
Dia. 12



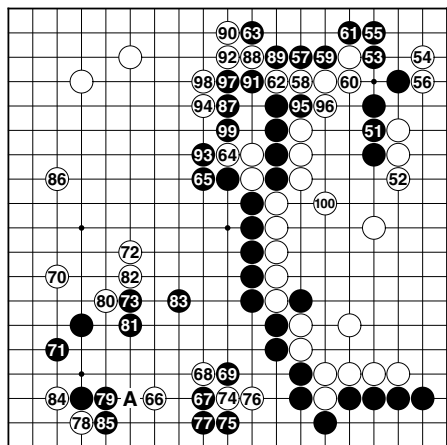
Dia. 15 (5 auf 2)



Dia. 16



Dia. 17



Figur 2 (51–100)

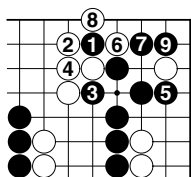
nach 12 zufrieden, da er vier Steine fängt und auf A und B eine Menge Aji für ihn zurückbleibt. Deckt Weiß mit 11 auf 1 in Dia. 15., dann sollte Schwarz Ko spielen und hat nach 6 satte 70%. Dem Ko kann Schwarz nicht auf 1 in Dia. 16 ausweichen, da Weiß nach 4 eine Freiheit mehr hat. Und wenn Schwarz nach 2 in Dia. 16 auf 1 in Dia. 17 verbindet, bricht er nach 2 und 4 auseinander.

- 64: Es wäre gutes Timing gewesen, jetzt auf A in den schwarzen Kasten zu invadieren.
- 65: Das war zu langsam. Besser wäre ein Doppel-Hane gewesen und dann mit 3 in Dia. 18 ein Zug für das untere Moyo.

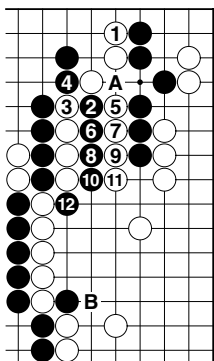
54: Das ist ein sehr scharfer Angriffszug!

55: Dieser Zug war ein großer Fehler (-17%). Schwarz hätte unbedingt erst auf 1 in Dia. 13 spielen sollen. Normalerweise möchte man 1 für 2 nicht abtauschen, aber in diesem Fall gibt es keine bessere Möglichkeit. Nach 9 lebt Schwarz und die Partie ist noch ausgeglichen.

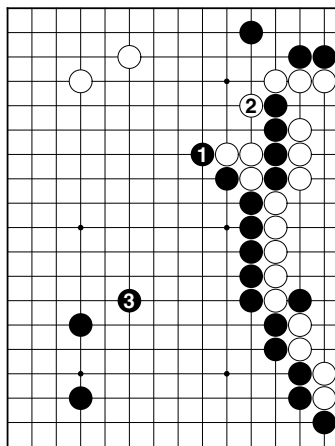
58: Was passiert eigentlich, wenn Weiß nun auf 1 in Dia. 14 trennt? Dann kann Schwarz mit 2 reinschneiden und ist



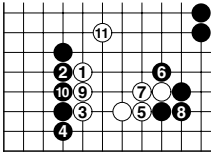
Dia. 13



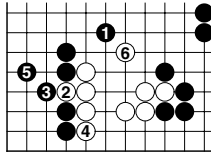
Dia. 14



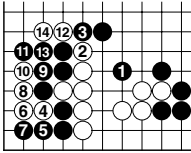
Dia. 18



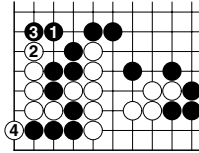
Dia. 19



Dia. 20



Dia. 21



Dia. 22

66: Endlich! Das ist auch der von der AI vorge-schlagene Invasionspunkt.

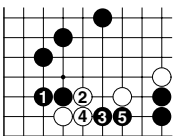
70: Plötzlich hat Weiß woanders gespielt. Er hätte gleich versuchen sollen, seine Gruppe wie in Dia. 19 zu stärken – am Ende kann er dann einfach mit 11 entfliehen. Macht Schwarz dagegen mit 1 in Dia. 20 nach oben hin dicht, dann kann Weiß 2 und 4 in Vorhand spielen und mit 6 leben. Reagiert Schwarz auf 4 nicht am Rand, sondern nimmt mit 1 in Dia. 21 außen den Augenraum, dann kann Weiß nach 2 für 3 auf 4 schneiden und bis 14 fangen. Deckt Schwarz aber statt 11 auf 1 in Dia. 22 seinen Schnitt, dann gewinnt Weiß nach 4 das Semeai in der Ecke.

78: Ein Testzug!

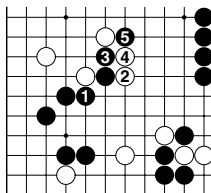
79: Diese Antwort ist zu schwach. Besser wäre 1 in Dia. 23 kombiniert mit dem Angriff auf 3 und 5.

81: Diese Antwort ist auch zu schwach. Warum spielt er nicht auf 1 in Dia. 24? Nach 2 und 4 hätte er mit 5 gut kämpfen können, da er ja direkt daneben eine starke Wand hat. So konnte Weiß 79 und 81 in der Partie jeweils gut zu seinem Vorteil nutzen.

85: Auch jetzt hat Weiß noch Aji in der Ecke, weil er



Dia. 23



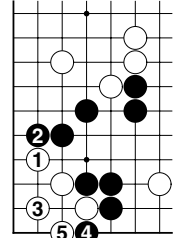
Dia. 24

mit 1, 3 und 5 in Dia. 25 jederzeit noch ein Ko installieren kann. Alternativ kann Schwarz statt 2 auch 1 in Dia. 26 spielen, er lässt Weiß damit aber mit 4 nach außen anbinden.

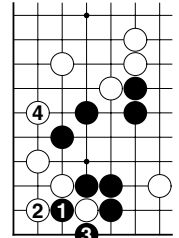
86: Jetzt steht Weiß bei satten 71,6 %.

89: Normalerweise ist 1 in Dia. 27 die bessere Form, aber dann droht nach dem Squeeze mit 2 und 4 bis 10 das Gefangenwerden in einer Treppe.

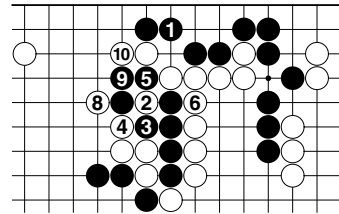
95: Wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 28 geantwortet hätte, dann hätte er zwar bis 9 sechs weiße Steine abschneiden können, aber in der weiteren Zugfolge



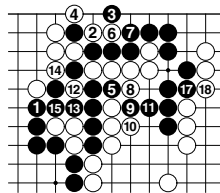
Dia. 25



Dia. 26

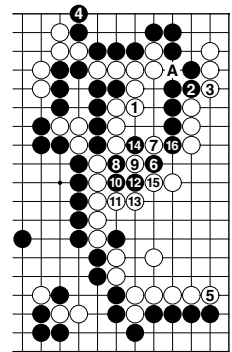


Dia. 27



Dia. 28

(16 auf 12, 19 schlägt zurück)

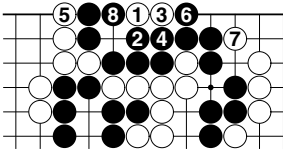


Dia. 29

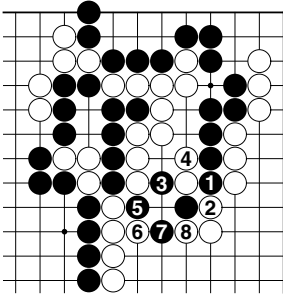
(17 auf 9)

bis 16 entsteht durch den Einwurf mit 12 ein Ko, für das Weiß viele Drohungen hat.

100: Das ist ein unnötiger Verteidigungszug. Eine feste Verbindung auf 1 in Dia. 29, die auf das Schnitt-Aji auf A abzielt, wäre

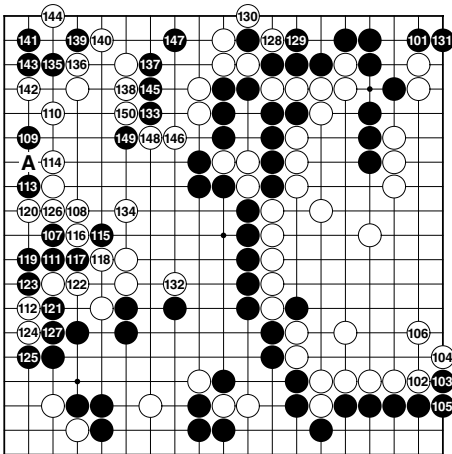


Dia. 30



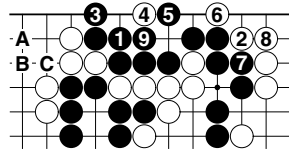
Dia. 31

besser gewesen. Schwarz muss dann mit 4 leben und Weiß hat Zeit für 5, denn die Attacke mit 6 und 8 scheitert knapp. Ein großer Punktevorteil in der Ecke wäre dann, dass nach 1 bis 5 in Dia. 30 der weiße Zug auf 7 in Vorhand gespielt werden kann. Übrigens kann Schwarz 7 in Dia. 29 nicht erfolgreich auf 1 in Dia. 31 beantworten, denn nach 8 geht dem Schwarzen die Luft aus.



Figur 3 (101-150)

101: Der Deckungszug auf 1 in Dia. 32 wäre besser gewesen, weil er für Schwarz Aji auf A, B oder



Dia. 32

C etabliert und die schwarze Gruppe bis 9 auch so leben kann. Der in der Partie gewählte Zug verliert über 9 %.

106: Weiß steht mit 71 % Siegwahrscheinlichkeit besser.

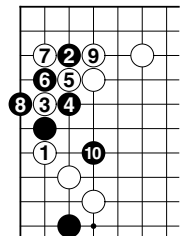
109: Eine beeindruckende Invasion! Dieser Zug macht Miai aus 113 und 135.

110: Das ist die richtige Antwort – z. B. 1 in Dia. 33 hätte es Schwarz zu einfach gemacht, da er mit 10 locker entkommt.

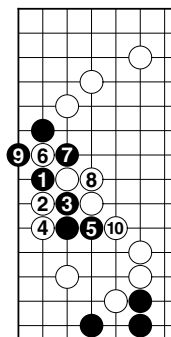
111: Es gibt einen guten Grund, warum Schwarz zunächst diesen Zug für 112 abtauscht. Wenn er gleich auf 1 in Dia. 34 spielt, kann Weiß in der Zugfolge bis 10 drei Steine fangen und das schwarze Ponnuki ist noch nicht am Leben. Spielt Schwarz mit 7 aber auf 1 in Dia. 35, dann kann Weiß unten herum verbinden und er hat nicht wirklich viel erreicht.

113: Jetzt kann Schwarz verbinden.

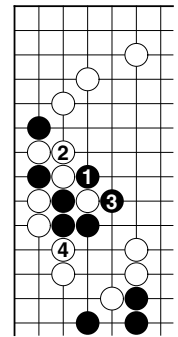
119: Das war der endgültige Verlustzug! Schwarz hätte wie in Dia. 36 die Steine 109 und 113 anbinden und in der weiteren Folge bis 27 leben können. Danach steht er zwar nicht besser als Weiß, aber



Dia. 33



Dia. 34

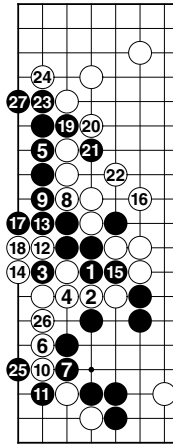


Dia. 35

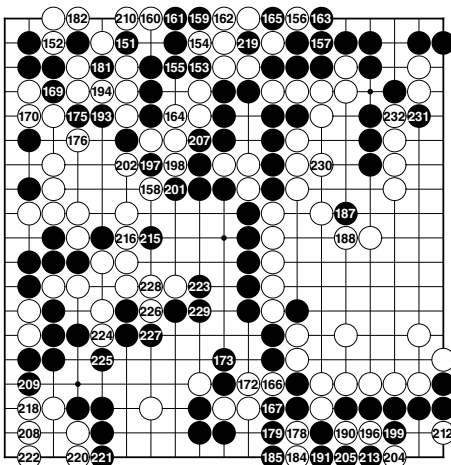
nicht so schlecht wie in der Partie.

120: Eine gute Entscheidung von Weiß. Schwarz hat wahrscheinlich gehofft, dass Weiß auf 122 sichert und er dann dazu kommt, auf A zu decken.

134: Game Over! Weiß steht jetzt bei satten 94,5%. Schwarz hat zwar später noch ein Ko installieren können, Weiß aber hatte einfach mehr Ko-Drohungen. Ich denke, das Hauptproblem der Partie waren die Züge 79 und 81 – die waren einfach zu lasch und Weiß konnte das gut ausnutzen.



Dia. 36



Figur 4 (151–232)

168, 174, 180, 186, 192, 200, 206, 214 auf 156;
171, 177, 183, 189, 195, 203, 211, 217 auf 165



Impressum DGoZ 5/2020

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

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

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

Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383

Scheeßel, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/

Kommentare/Serien: Hartmut Kehmann, Viktor Lin, 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, Hejiko Bauer;

Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender:

Martin Langer

Beiträge: Gunnar Dickfeld, Jenny Dittmann, Lars Gehrke, Seong-jin Kim, Hajin Lee, Marc Oliver Rieger, Karen Schomberg, Benjamin Teuber

Fotos: Tobias Berben, Seong-jin Kim, Google Deepmind, 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 6/2020: Sonntag, der 15.12.2020

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

Auswirkungen der Go-KI auf die professionelle Go-Welt

von Hajin Lee 4p

Hajin Lee 4p hat den folgenden Text ursprünglich für einen KI-Roundtable zur Eröffnung des US e-Go-Kongresses 2020 vorbereitet (youtu.be/cEL716BWTc?t=3307). Von ihr ist in deutscher Sprache auch das Buch „Jenseits des Bretts“ (Verlag Brett & Stein, Frankfurt/Main 2017, 199 Seiten, 19,90 Euro) über ihr Leben als Go-Profiplayerin erschienen.

Professionelle Go-Spieler werden oft als einer von zwei Typen bezeichnet, Turnier-Profis oder Lehrer-Profis. Turnier-Profis sind diejenigen, die den größten Teil ihrer Zeit und Energie für das Training und die Teilnahme an Turnieren aufwenden und der größte Teil ihres Einkommens besteht aus Turnierpreisgeldern. Lehrer-Profis können zwar immer noch an Turnieren teilnehmen, aber sie üben auch andere wirtschaftliche Tätigkeiten aus wie z.B. Kommentare im Fernsehen geben, Go-Bücher schreiben, Go-Schulen leiten, Go-Lektionen anbieten und so weiter.

In Korea gibt es etwa 380 von der Korean Baduk Association zertifizierte Berufsspieler und davon können etwa 50 Spitzenspieler als Turnierspieler betrachtet werden. Letztes Jahr verdiente der absolute Spitzenspieler in Korea allein bei Turnieren rund 1 Million US-Dollar, während der zehntbeste Spieler noch rund 120.000 US-Dollar verdiente.

Die Entwicklung der Go-KI hat die professionelle Go-Welt in vielerlei Hinsicht verändert. An dieser Stelle möchte ich drei Bereiche hervorheben, von

denen einer beide Arten von Profis betrifft, einer nur Turnier-Profis und einer nur die Lehrer-Profis betrifft.

Der erste Bereich ist etwas abstrakt, aber er betrifft alle derzeitigen und zukünftigen Profispieler – Go als Berufs- oder Lebensweg. Als ich ein aufstrebender Profi war, wohnte ich mit der Familie des Go-Meisters und einigen anderen Kommilitonen in der Wohnung meines Go-Meisters. Ab und zu rief mein Meister nach dem Abendessen alle seine Schüler auf, sich um den Teetisch im Wohnzimmer zu setzen und in aller Ruhe eine Kanne grünen Tee nach den richtigen Ritualen zu kochen. Oft begann er mit einigen Tipps



Hajin Lee 4p (rechts) 2016 beim AlphaGo-Match

zu Teeblättern oder Tischmanieren. Dann fragte er uns, wie es uns geht oder ob wir neue Gedanken zum Go hätten.

Damals, das ist noch nicht sehr lange her, stellte niemand in Frage, dass Go ein Weg ist, den man ein Leben lang geht. Das Leben eines Go-Spielers wurde als ähnlich betrachtet wie das eines Philosophen, Gelehrten, Künstlers oder Mönchs. Obwohl es eine neue Bewegung gab, die versuchte, die Menschen davon



zu kaufen und es Go spielen zu lassen. Also fühlten wir Spieler plötzlich ein enormes Verlustgefühl. Als AlphaGo im ersten Spiel Lee Sedol besiegte, fühlte ich diese Niederlage immer noch in mir, als sei es meine eigene, obwohl ich meinen Karriereweg bereits vom Go abgewendet hatte. Verschiedene Profis reagieren unterschiedlich darauf, aber viele von ihnen entscheiden sich dafür, ihre Go-Karriere zu beenden. Ein Beispiel dafür ist Lee Sedol, der Ende letzten Jahres in den Ruhestand gegangen ist. In einem kürzlich im Fernsehen ausgestrahlten Interview bezeichnete er den Verlust einer Mission als einen der Hauptgründe für seinen Ruhestand.

Hajin Lee 4p bei einer Simultanveranstaltung

zu überzeugen, dass Go tatsächlich ein Denksport ist und Go-Spieler Elitesportler sind, trugen viele Go-Spieler eher traditionelle Werte in sich. Der Glaube war, dass man als Profispieler eine immer höhere Ebene des Verständnisses erforscht und sich bemüht, diese auch zu erreichen.

Der Begriff „göttlicher Zug“ wird als Metapher für eine ultimative Ebene des Spiels verwendet. Bei der KI haben wir jedoch alle erkannt, dass der beste Weg, die höchstmögliche Stufe des Go zu erreichen, nicht darin besteht, ein Leben lang darüber nachzudenken. Es geht vielmehr darum, leistungsfähigere GPUs und ein gut trainiertes, tiefes neuronales Netzwerk

Hauptgründe für seinen Ruhestand.

Die zweite wichtige Veränderung, die ich sehe, ist der Wettlauf der Profispieler, von der KI zu lernen. Als



Hajin Lee 4p analysiert eine Partie

ich im vergangenen Dezember Korea besuchte, hatte ich die Gelegenheit, mit einigen meiner Profifreunde ins Gespräch zu kommen. Sie sagten mir, dass man im Profizirkus einhellig der Meinung sei, dass man wie eine KI spielen müsse, um noch gewinnen zu können – und jeder ernsthafte Spieler hat zu Hause eine KI aufgestellt. Nun, es gibt hier sowohl eine positive als auch eine negative Seite. Der Vorteil ist, dass wir manchmal sehen, wie ein Spieler, der seine besten Jahre hinter sich hat, plötzlich wieder an die Spitze zurückkehrt, nachdem er intensiver mit der KI trainiert hat. Es gibt eine wachsende Zahl von

macht mich ein wenig traurig. Die Nachfrage nach Lehrspielen und Privatstunden auf Profi-Niveau ist stark zurückgegangen. Früher verlangten Profispieler einen hohen Preis für Partieanalysen und Lektionen und das war für viele Profis eine entscheidende Einnahmequelle. Typische Kunden waren Eltern von jungen Studenten, die Go im Wettbewerb studierten. Gewöhnlich funktioniert es so, dass ein Direktor der Go-Schule die Eltern der Schüler fragt, ob sie eine zusätzliche Ausbildung für ihr Kind wünschen. Wenn die Eltern sich diese zusätzlichen Ausbildungskosten leisten konnten, rekrutierte die Go-Schule



Hajin Lee 4p (rechts) bei einer Aufzeichnung für ihren Youtube-Kanal „Haylee’s World of Go/Baduk“

einen Profispieler, der sich bereit erklärte, eine festgelegte Anzahl von Spielen zu spielen, etwa fünf Spiele, eines pro Woche, zu einem bestimmten Preis. Dann kam der Profi in die Go-Schule, spielte eine Lehrpartie und besprach sie anschließend mit dem Schüler. Spiele und Rezensionen auf hohem Niveau können jetzt jedoch durch eine starke KI ersetzt werden. Natürlich gibt es immer noch Platz für Klassen und jungen und neuen Profis, die eine überraschende Stärke zeigen. Dieser Wechsel gibt allen Profis, die davon träumen, die Nummer eins zu werden, Hoffnung und macht die Wettbewerbe auch für die Fans interessanter. Auf der anderen Seite haben die Profispieler jedoch die Leidenschaft oder die Motivation verloren, ihren eigenen Stil zu entwickeln. Vor der KI hatten die meisten starken Spieler ausgeprägt eigenwillige Spielweisen und oft war dieser Stil der Grund dafür, dass Go-Fans den einen Spieler dem anderen vorzogen. Heute versucht jeder, den KI-Stil zu imitieren, und die Profis beurteilen sich nur noch danach, wer besser wie die KI spielt.

Der dritte Bereich, über den ich sprechen möchte, betrifft das Unterrichten von Profis – und der

Unterricht auf niedrigerem Niveau, aber Profis sind oft besser darin, Lehrpartien zu spielen, als einfache Konzepte zu erklären. Dies führte dazu, dass viele Profis vor die Aufgabe gestellt waren, eine neue Lebensgrundlage zu finden.

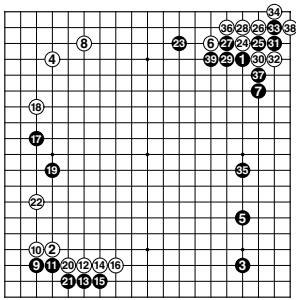
Dies sind die drei Hauptauswirkungen der Go-KI in der professionellen Go-Welt, die ich beobachten konnte. Heutzutage kann daher Go mehr als eine Denksportart denn als eine Lebensaufgabe angesehen werden. Studenten und Go-Fans haben leistungsstarke KI-Tools an der Hand, die ihnen helfen, Profi-Spiele zu verstehen und besser spielen zu lernen. Aber Profis, die ihren Lebensunterhalt als Lehrer bestritten haben, kämpfen darum, eine neue Existenzgrundlage zu finden.

Lösungen zu „Wie geht’s, wie steht’s?“

Lösung 1: Schwarz 46%, Weiß 54%

Diese Stellung stammt aus der 2. Finalpartie des Meijin-Titelkampfes 2019. Cho U 9p spielte mit Weiß gegen den Herausforderer Shibano Toramaru 8p.

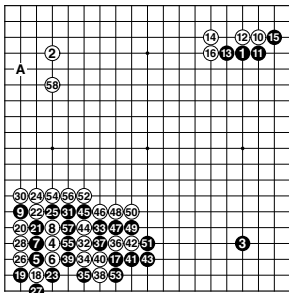
KataGo sieht hier eine fast ausgeglichene Stellung, in der Weiß mit nur einem halben Punkt vorn liegt. Die rechte Seite mutet sehr groß an, sie kann aber noch invadiert werden. Die linke Seite wurde aufgebrochen und es ist nun an Weiß, diese bei-



den Steine gewinnbringend zu attackieren. Wer sich das genauer ansehen möchte, dem sei das Buch „First Teenage Meijin“ von John Fairbairn empfohlen.

Lösung 2: Schwarz 53,5%, Weiß 46,5%

Diese Partie wurde kürzlich in der koreanischen Vorrunde des 22. Nongshim Cup gespielt. Schwarz hat unten ordentlich sicheren Profit eingestrichen (fünf Steine geschlagen und nochmal fünf gefangen), während Weiß ein beachtliches Moyo errichtet hat. Wie steht es also?



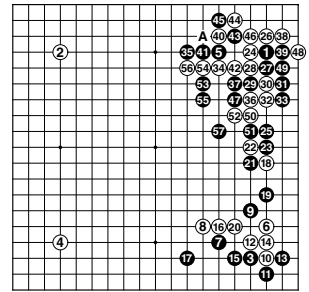
KataGo sieht auch hier eine fast ausgeglichene Stellung, in der Schwarz mit einem zarten Hauch von nur 0,4 Punkten führt. Als Nächstes beginnt Park Junghwan 9p auf A, das weiße Moyo von Lee Taehyun 7p von innen zu bearbeiten.

KataGo sieht auch hier eine fast ausgeglichene Stellung, in der Schwarz mit einem zarten Hauch von nur 0,4 Punkten führt. Als Nächstes beginnt Park Junghwan 9p auf A, das weiße Moyo von Lee Taehyun 7p von innen zu bearbeiten.

Lösung 3. Schwarz 23,5%, Weiß 76,5%

Diese Stellung stammt aus dem taiwanesischen Guoshou-Turnier: Dai Jiashen 7p mit Schwarz

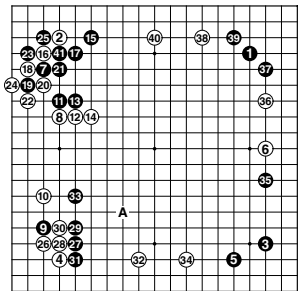
gegen Lai Jun-fu 5p. KataGo sieht Weiß hier bereits mit 5,7 Punkten vorn. Schwarz hat mit dem letzten Zug (57) einen Fehler gemacht, der ihn satte fünf Punkte kostete.



Hätte Schwarz stattdessen auf A einen weißen Stein geschlagen, dann stünde es recht ausgeglichen: 59,5% zu 40,5%, d.h. Weiß führt mit nur 0,7 Punkten. Das sichere Verhaften der fünf weißen Steine erscheint also zu gierig. Schwarz hätte zuerst die schwache Gruppe am oberen Rand stärken sollen.

Lösung 4: Schwarz 60,0%, Weiß 40,0%

KataGo ermittelt für diese Stellung eine Führung von 1,5 Punkten für Schwarz. Hier lassen sich die Punkte der kleinen Gebiete auch für Amateure recht gut zählen. Schwieriger ist es, die schwarze Mauer links unten zu bewerten. Cho Chikun hat diese Stellung seiner Partie gegen



Otake Hideo aus dem Jahr 1980 in seinem Buch „Hitome keisei handan-ho“ einen „Halbpunker“ genannt, d.h. er sah hier Schwarz einen halben Punkt vorn (bei

5,5 Komi). Sucht man nach der Differenz von einem Punkten, dann fällt auf, dass KataGo nicht unbedingt die gleichen Punkte zählt wie Cho Chikun. Cho wählt schließlich mit A einen Zug, der auch KataGo gefällt.

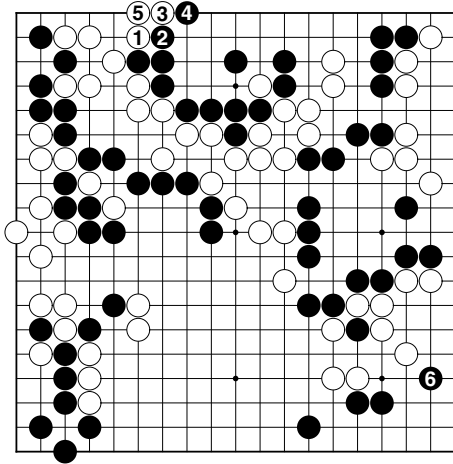
Am Rande sei noch erwähnt, dass der Schätzwert von KGS hier einen Vorsprung von 36,5 Punkten für Weiß ermittelt. Der scheint seine ganz eigenen Methoden zu haben ...

Der etwas andere Zug (37)

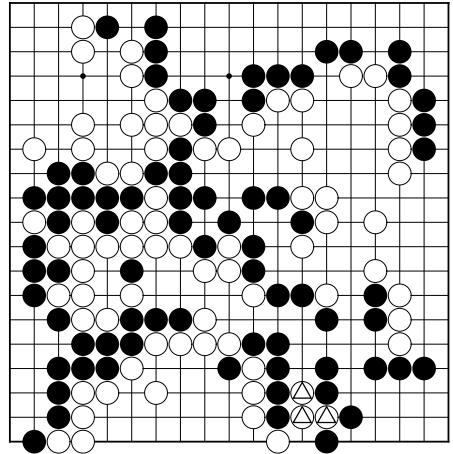
von Viktor Lin

Es gibt für dieses Heft wieder mal eine Endspielfolge. Doch wir kümmern uns diesmal nicht um mikrige zwei Punkte in Vor- oder Nachhand oder so. Denn

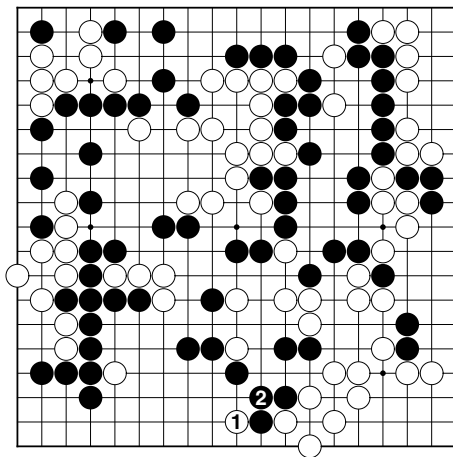
mit den etwas anderen Endspielzügen kann man ab und an auch mal wirklich dramatische Effekte erzielen. Auf ins Abenteuer!



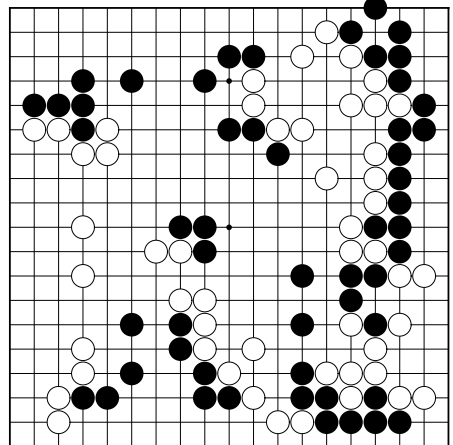
Problem 1: Was passiert, wenn Schwarz die Sequenz oben mit 6 unten tenukiert?



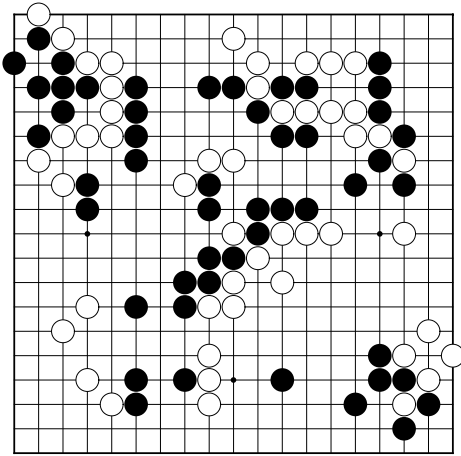
Problem 3: Kann Schwarz die drei Steine vielleicht in Sente (Vorhand) fangen?



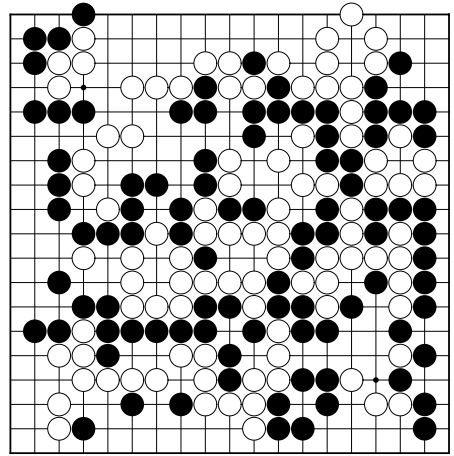
Problem 2: Wie macht W weiter? (Tipp: Schwarz hat sehr viele Ko-Drohungen!)



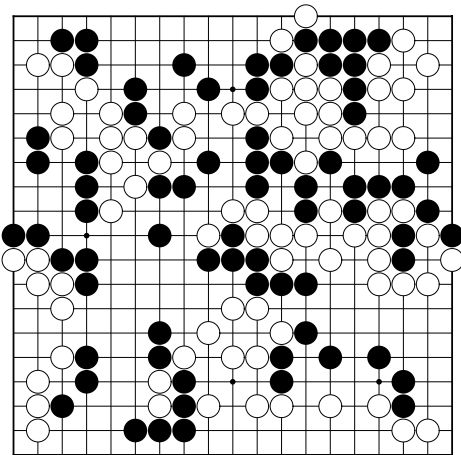
Problem 4: Was ist die beste Sequenz gegen die untere schwarze Gruppe?



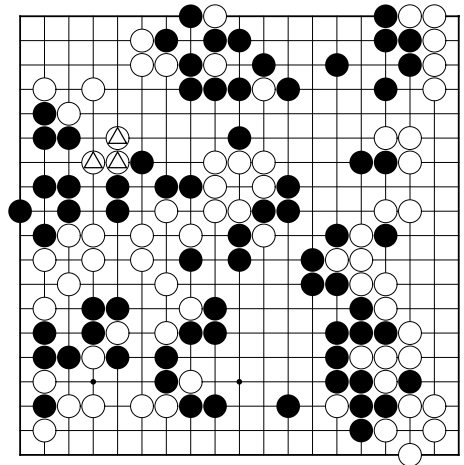
Problem 5: Wie spielt Weiß oben rechts? Wie viel kann er da erreichen?



Problem 7: Wie weit kommt Weiß denn oben rechts rein?



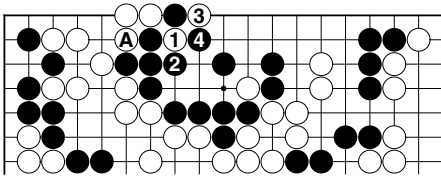
Problem 6: Weiß reduziert das obere Gebiet. Wie soll dabei vorgegangen werden?



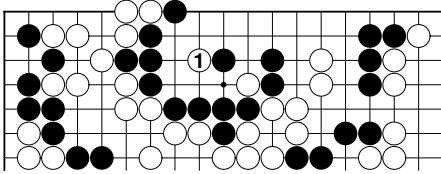
Problem 8: Kann Schwarz die drei komischen markierten Steine fangen?

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





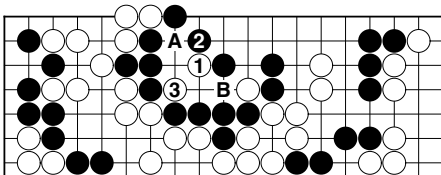
Dia. 1.1



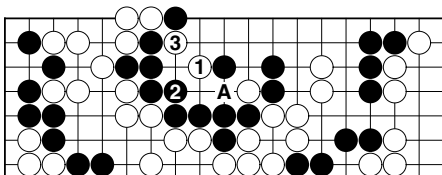
Dia. 1.2

Lösung 1: Das ist aus meiner Partie von der diesjährigen Europameisterschaft. Ich dachte, dass die Fortsetzung nur Dia. 1.1 ist und hab also A nicht gemacht; und später ist Schwarz zu A gekommen und die ganze weiße Gruppe hat Augenprobleme bekommen. Schief!

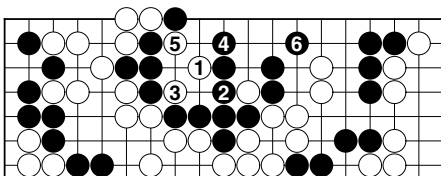
Es stellte sich heraus, dass Schwarz decken hätte müssen, weil der Anleger in Dia. 1.2 megaschlimm ist. In Dia. 1.3 hat Weiß ein Miai, um viele Steine zu fangen. Dia. 1.4 hilft auch nicht, denn Schwarz



Dia. 1.3

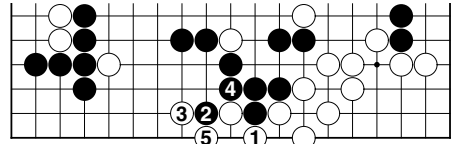


Dia. 1.4

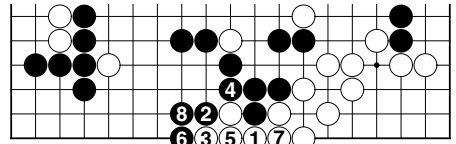


Dia. 1.5

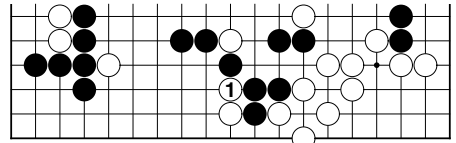
muss was gegen A tun und seine ganze Gruppe ist vom Tod nicht weit entfernt. Auf den Anleger 1 ist Dia. 1.5 vermutlich die beste, wenn auch traurige Antwort für Schwarz. Also wäre die Ausgangssequenz auf jeden Fall Sente gewesen ...



Dia. 2.1

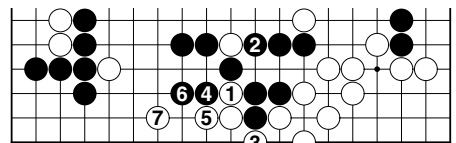


Dia. 2.2

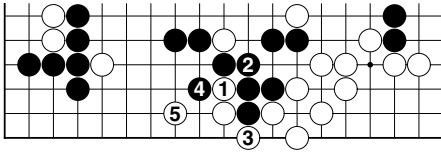


Dia. 2.3

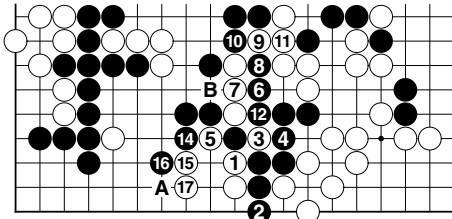
Lösung 2: Normalerweise spricht nichts gegen das einfache Verbinden in Dia. 2.1, weil Weiß mit 3 und 5 ein Ko anzetteln kann. In dieser Stellung hat Schwarz aber zu viele Drohungen – und „das Ko für später aufheben“ haut auch nicht hin, weil es nicht mehr viel Großes auf dem Brett gibt und dieses „Später“ sehr bald ist. Sprich: Wenn Weiß statt 3 woanders spielt, macht S demnächst von sich aus 4. Aber wenn Weiß in Dia. 2.2 weiterspielt, kommt er nicht weit rein. Deshalb hat Weiß in Dia. 2.3 in die schwarze Form hineingequetscht. Nach dem Abtausch kann Weiß in Dia. 2.4 oder 2.5 sehr weit ins schwarze Gebiet vordringen. Beide Varianten reichen nicht für Schwarz, also ist er in Dia. 2.6 durchgedreht und Weiß gewinnt das Semeai (auf A hin kann Weiß mit B ausbrechen).



Dia. 2.4



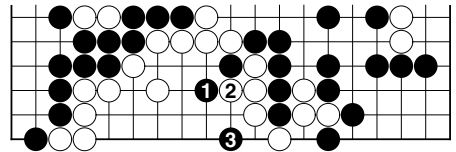
Dia. 2.5



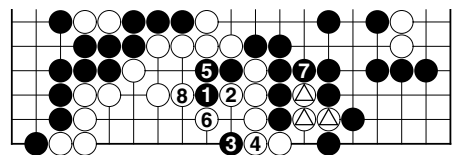
Dia. 2.6 (13 deckt 3)

Lösung 3: In Dia. 3.1 fängt Schwarz drei Steine, doch das ist eindeutig Nachhand. Und wenn er gar nichts macht, verbindet Weiß in Dia. 3.2 alles. Oft ist Dia. 3.3 ein Tesuji, aber das kann in diesem Fall nichts: Auf Schwarz auf A muss Weiß nicht reagieren und Weiß hat immer noch B, wenn Schwarz die Stellung so stehenlässt.

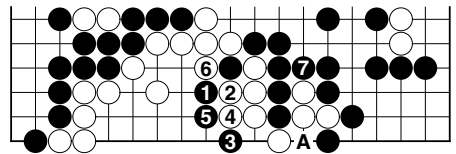
Schwarz hat aber die Kombo in Dia. 3.4. Und siehe da, in der Partiestruktur in Dia. 3.5 hat Schwarz es tatsächlich geschafft, drei Steine



Dia. 3.4

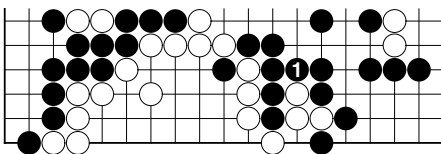


Dia. 3.5

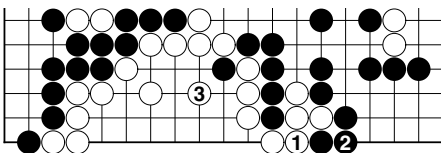


Dia. 3.6

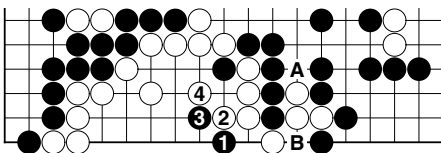
Steine in Sente zu fangen. Wenn Weiß stattdessen in Dia. 3.6 versucht, die Form von Dia. 3.3 zu replizieren, kriegt Schwarz immer noch 7 in Sente; die Fortsetzung auf A würde sonst alles nach Hause verbinden.



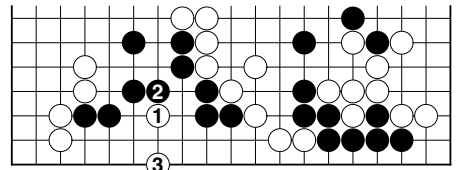
Dia. 3.1



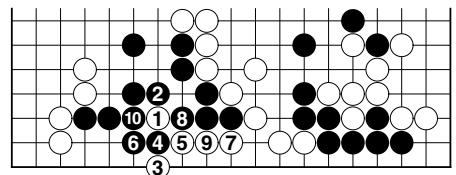
Dia. 3.2



Dia. 3.3

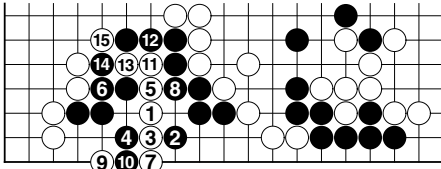


Dia. 4.1

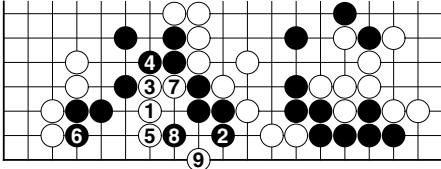


Dia. 4.2

Lösung 4: In Dia. 4.1 macht Weiß mit 1 und 3 Verbindungen zu beiden Seiten auf. Schwarz muss sich in Dia. 4.2 sogar richtig anstrengen, damit seine ganze Gruppe nicht draufgeht. So bleiben Schwarz am Ende nur wenige Punkte – und Weiß hat in Sente selber welche gebaut.

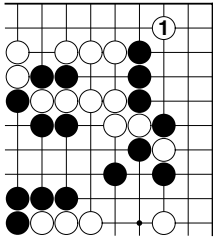


Dia. 4.3

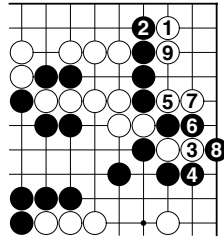


Dia. 4.4

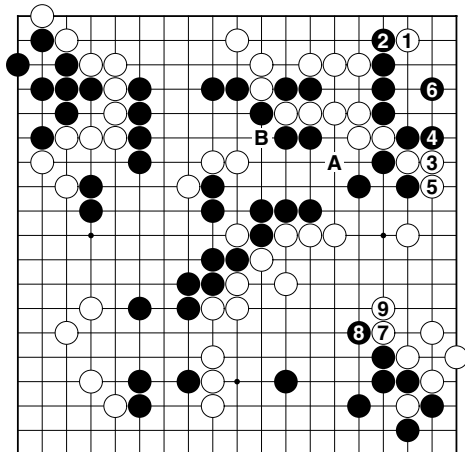
In Dia. 4.3 versucht Schwarz sich zu wehren, aber 5 macht seine Form zunichte und das geht sich einfach nicht aus für Schwarz. Auch Dia. 4.4 geht nicht für Schwarz. Nach 9 ist das bestenfalls ein lokales Seki und die große schwarze Gruppe muss weinen.



Dia. 5.1

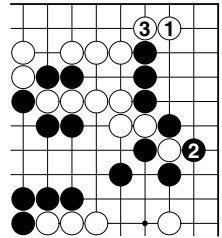


Dia. 5.2



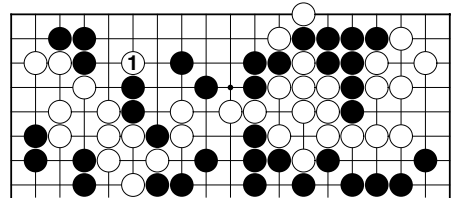
Dia. 5.3

Lösung 5: 1 sieht aus wie ein Misclick, doch wenn man genauer hinschaut, hat Schwarz große Probleme in seinen Formen. Wenn er in Dia. 5.2 nach 3 auf 4 blockt, stirbt seine Eckgruppe um eine Freiheit. Und wenn Weiß in Dia. 5.3 die zwei Steine rauszieht, muss Schwarz nochmal auf 6 decken (sonst spielt Weiß auf 6 und es wird immer schlimmer). So kann Weiß später mit A mindestens drei Steine abschneiden, wenn bei B nicht sogar noch was Schlimmeres geht.

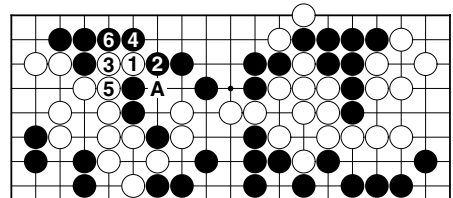


Dia. 5.4

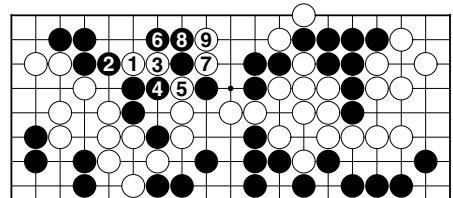
In der Partie hat Schwarz gemeint, mit Dia. 5.4 nachzugeben ist besser als die vorherigen Varianten – und Weiß hat die Ecke drastisch reduziert.



Dia. 6.1

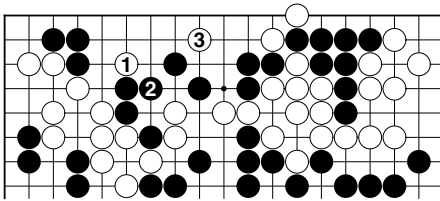


Dia. 6.2

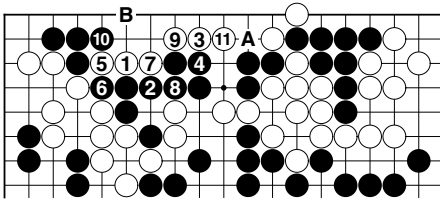


Dia. 6.3

Lösung 6: Dem Nasenanleger in Dia. 6.1 kann Schwarz nichts entgegensetzen. Er muss Dia. 6.2 zuassen und Weiß hat in Sente ein neues Endspiel auf A kreierrt. Spannend wird es, wenn

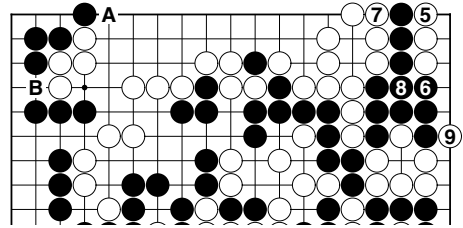


Dia. 6.4

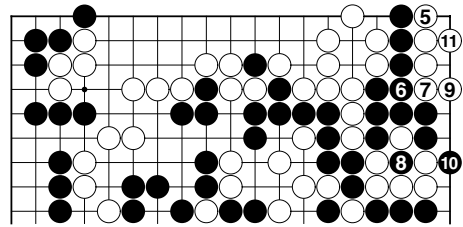


Dia. 6.5

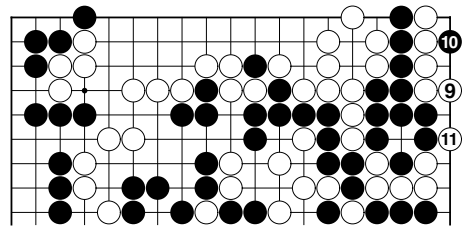
auch nicht empfehlenswert, wenn Schwarz sich wehrt. In Dia. 6.3 z. B. kann Weiß in sente im Gebiet hineinbohren. Auf die Antwort in Dia. 6.4 zeigt Weiß das nächste Tesuji. Wenn Schwarz in Dia. 6.5 alles halten möchte, hat Weiß am Ende mit 11 ein katastrophales Miai auf A und B erzeugt.



Dia. 7.3



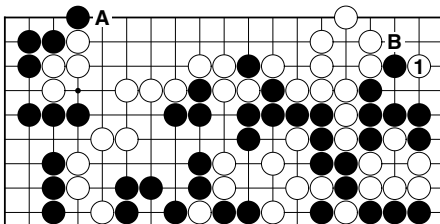
Dia. 7.4



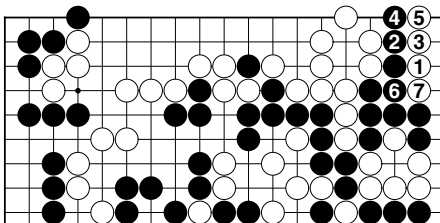
Dia. 7.5

und Schwarz merkt nach 7 plötzlich, dass die vier Steine nicht mehr zu töten sind. Wenn Schwarz vorher auf 6 geblockt hätte, kommt es in Dia. 7.3 zu einem direkten Ko ums Ganze. Weiß braucht nur Drohungen, die ein bisschen mehr wert als A sind, also z. B. B.

Weiß macht also in der Partie mit Dia. 7.4 genau zwei Augen, wo sonst schwarzes Gebiet gewesen wäre. Statt 10 kann Schwarz immer noch nicht in Dia. 7.5 töten, es führt zu praktisch demselben direkten Ko wie in Dia. 7.3.



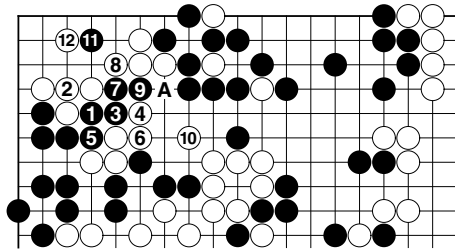
Dia. 7.1



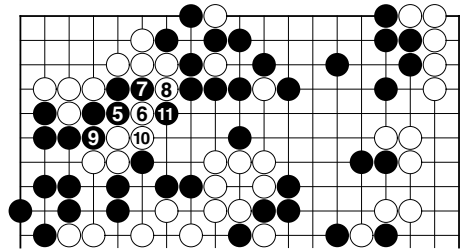
Dia. 7.2

Lösung 7: Wenn Weiß auf A blockt und Schwarz dann B kriegt, wird es eine sehr knappe Partie. Weiß hat also den Klemmer in Dia. 7.1 ausgepackt. In der Partie ist dann Dia. 7.2 entstanden

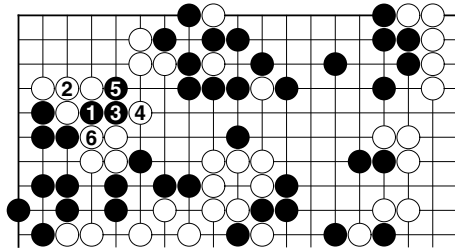




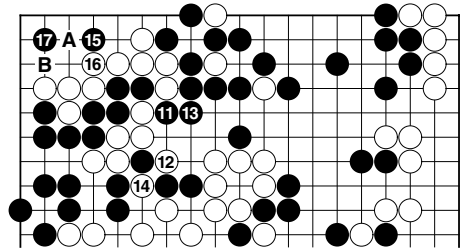
Dia. 8.1



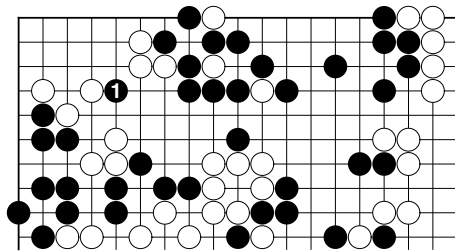
Dia. 8.5



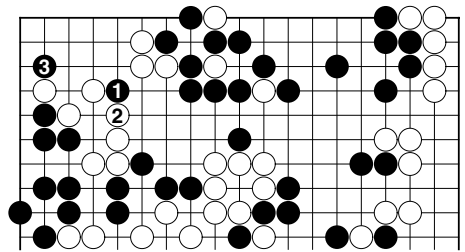
Dia. 8.2



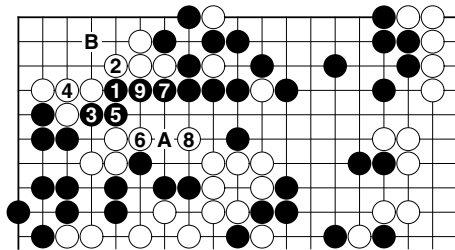
Dia. 8.6



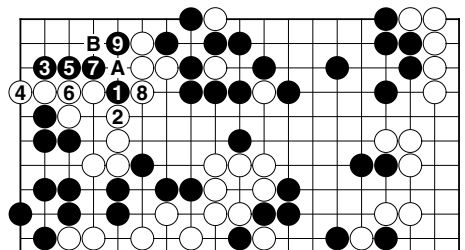
Dia. 8.3



Dia. 8.7



Dia. 8.4



Dia. 8.8

Lösung 8: Mit der direkten Sequenz in Dia. 8.1 kann Weiß die drei Steine verbinden – und der Ecke kann Schwarz auch nichts antun, weil die Freiheit auf A noch da ist. Wenn Schwarz in Dia. 8.2 versucht, an der Reihenfolge zu drehen, funktioniert der Schnitt mit auf 6. In der Partie hat Schwarz mit dem Anleger in Dia. 8.3 angefangen. Wenn Weiß dann Dia. 8.4 spielt und mit 6 rausbiegt, bedroht 9

sowohl die Verbindung als auch die Ecke. Das Hane 6 in Dia. 8.5 funktioniert jetzt nicht mehr: Die Eckgruppe hat diese eine Freiheit nicht mehr und kriegt in Dia. 8.6 Probleme (auf A folgt B). Weiß hat also 2 in Dia. 8.7 probiert und Schwarz greift mit 3 die Ecke an – in Dia. 8.8 kann Weiß nicht verhindern, dass Schwarz mindestens in Ko lebt. Spielt Weiß 8 auf A, geht B für Schwarz.

International

von Lars Gehrke

Shin Jinseo erreicht über 3800 Elo-Punkte

Der 20-jährige koreanische Go-Spieler Shin Jinseo 9p erreicht auf goratings.org als erster Mensch überhaupt die 3800-Elo-Marke. Stand Oktober 2020 hat er 3805 Elo-Punkte, 79 Punkte mehr als der chinesische Zweitplatzierte Ke Jie 9p, der bei 3726 ist. Shin Jinseo und Ke Jie sind die einzigen, die mehr als 3700 Elo haben. Dieser Wertebereich ist relativ neu, denn erst vor einem Jahr wurde zum ersten Mal überhaupt die 3700er-Elo-Grenze überschritten.

Der Abstand zwischen Shin Jinseo und seinem Landsmann auf Platz 3 der Weltrangliste, Park Junghwan 9p, beträgt sogar 117 Punkte. Zum Vergleich: Magnus Carlsen als bester Schachspieler hat zur gleichen Zeit ein Schach-Elo von 2863 (ratings.fide.com). Damit scheint es im Go eine deutlich größere und größer werdende Verteilung der Spielstärken zu geben.



Shin Jinseo 9p läuft mit seinen Siegesserien der restlichen Weltspitze davon

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3805
2	Ke Jie	♂		3726
3	Park Junghwan	♂		3688
4	Gu Zihao	♂		3675
5	Lian Xiao	♂		3596
6	Fan Tingyu	♂		3589
7	Fan Yunruo	♂		3577
8	Jiang Weijie	♂		3575
9	Shin Minjun	♂		3572
10	Yang Dingxin	♂		3570
11	Xie Erhao	♂		3566
12	Mi Yuting	♂		3563
13	Ichiriki Ryo	♂		3559
14	Xie Ke	♂		3557
15	Ding Hao	♂		3557
16	Tuo Jiaxi	♂		3556
17	Chen Yaoye	♂		3550
18	Iyama Yuta	♂		3544
19	Xu Jiayang	♂		3538
20	Tong Mengcheng	♂		3530

An der Spitze weitere Elo-Punkte zu bekommen ist extrem schwer. Shin Jinseo hat es durch sehr viele beeindruckende Siegesserien geschafft, für neue Maßstäbe im Bereich des internationalen Go-Profisports zu sorgen.

9. Ing Pokal

Der 9. Ing Pokal wurde, wie in der aktuellen Pandemie-Situation üblich, über das Internet ausgetragen. Insgesamt haben 30 Go-Spieler aus sechs verschiedenen Regionen teilgenommen: zwölf aus China, sieben aus Korea, sechs aus Japan, drei aus Taiwan, einer aus Nordamerika und einer aus Europa. Der Gewinner des 8. Ing Pokals, Tang Weixing 9p aus China, und der Vizegewinner der letzten Ausgabe, Park Junghwan 9p aus Korea, haben die erste Runde übersprungen. Abgesehen davon wurden insgesamt fünf K.O.-Runden gespielt. Die ersten drei Runden fanden am 8., 9. und 11. September statt. Für Nordamerika trat Ryan Li 1p und für Europa Ali Jabarin 2p an. Ryan Li verlor in der ersten Runde gegen den Chinesen Zhao Chenyu 8p, der später Park Junghwan und Xu Haohong 6p aus Taiwan



Alle wichtigen internationalen Go-Turniere finden weiterhin ausschließlich online statt, so auch der nur alle vier Jahre stattfindende Ing Pokal

besiegte und so das Halbfinale erreichte. Sein Gegner im Halbfinale wird Shin Jinseo sein. Shin Jinseo besiegte in den ersten drei Runden jeweils die chinesischen Spieler Xie Erhao 9p, Fan Tingyu 9p und Gu Zihao 9p. Der dritte Halbfinalist, Xie Ke 8p aus China, besiegte in der ersten Runde Ali Jabarin, in der zweiten Runde den Chinesen Yang Dingxin 9p und in der dritten Runde den ebenfalls chinesischstämmigen Weltranglistenzweiten, Ke Jie 9p. Sein Gegner wird im Halbfinale der Japaner Ichiriki Ryo 8p sein. Er ist momentan der stärkste japanische Go-Spieler und hat damit den ehemals Elo-Stärksten Japaner, Iyama Yuta 9p, überholt, der bei diesem Turnier in der ersten Runde gegen Gu Zihao unterlag. Klarer Favorit dieses Turnieres ist Shin Jinseo, der mit aktuell 3805 Elo-Punkten und vielen nationalen und internationalen Siegen einen deutlichen Vorsprung gegenüber der übrigen Go-Weltspitze aufbauen konnte.

Das Halbfinale wird als Best-of-three und das Finale als Best-of-five ausgetragen.

Für die professionellen Go-Spieler ist es eine Ehre, im Ing Pokal erfolgreich zu sein, denn dieses Turnier findet nur alle vier Jahre statt und wird deswegen auch manchmal als die „Go Olympics“ betitelt. Interessant hierbei sind aber die besonderen Turniereinstellungen: Es wird mit acht Punkten Komi und einer Hauptbedenkzeit für jeden Spieler von drei Stunden und 30 Minuten gespielt, wobei sich jeder Spieler jeweils 35 Minuten für 2 geschenk-

te Punkte an den Gegner hinzukaufen darf. Dieses Hinzukaufen von Zeit ist auf drei Ausführungen begrenzt und wurde Park Junghwan vor vier Jahren im Finale des 8. Ing Pokals zum Verhängnis.

3. Go Seigen Pokal

Die ersten drei Runden vom dritten Go Seigen Pokal, eigentlich Wu Qingyuan Pokal nach dem bürgerlichen Namen von Go Seigen, wurden am 27., 28. und 29. September 2020 über das Internet ausgetragen. Der Go Seigen Pokal ist ein junges Turnier für Frauen, das von der Stadt Fuzhou in der Fujian-Provinz (Chi-

na) in Gedenken an den bekanntesten Sohn der Stadt 2018 ins Leben gerufen wurde. Go Seigen ist 2014 im Alter von 100 Jahren gestorben und war ein chinesischstämmiger japanischer Go-Profi, der im Allgemeinen als bester Go-Spieler des 20. Jahrhunderts angesehen wird und die moderne Go-Theorie maßgeblich mitgeprägt hat.

Die Spiele beim Go Seigen Pokal haben eine Hauptbedenkzeit von zwei Stunden gefolgt von fünf Byoyomi-Perioden mit jeweils einer Minute. Die Gewinnerin bekommt ein Preisgeld von 500.000 CNY (ca. 65.000 Euro), die Zweitplatzierte bekommt ein Preisgeld von 250.000 CNY (ca. 32.500 Euro).

Insgesamt haben dieses Jahr 24 Go-Spielerinnen aus sechs Regionen teilgenommen: neun aus China, fünf aus Korea, vier aus Japan und jeweils zwei aus Taiwan, Nordamerika und Europa. Für Europa traten Dina Burdakova und Ariane Ougier an. Dina Burdakova ist russische 4–5 Dan Spielerin, russische Damenmeisterin 2020 und Zweitplatzierte der europäischen Damenmeisterschaft 2019, die letztes Jahr in Trier stattgefunden hat. Die Französin Ariane Ougier hat eine Spielstärke von 4 Dan und hat sich letztes Jahr in Trier als beste europäische Go-Spielerin durchsetzen können. Für Nordamerika traten Feng Yun 9p und Stephanie Yin 1p an. Insgesamt gab es acht Freilose für die erste Runde, die unter anderem die Gewinnerin des 2.



Yu Zhiying, Rui Naiwei und Zhou Hongyu (v. l. n. r.) beim 3. Go Seigen Pokal

Go Seigen Pokals, Choi Jeong 9p aus Korea, und die damalige Zweitplatzierte Wang Chenxing 5p aus China, bekamen. Dina Burdakova unterlag in der ersten Runde der in Australien geborenen taiwanesischen Go-Spielerin Joanne Missingham 7p. Ariane Ougier unterlag in der ersten Runde Oh Jeonga 4p aus Korea. Ebenfalls in der ersten Runde verloren Ying Mingming 1p gegen Li He 5p aus China und Feng Yun 9p gegen Yang Zixuan 4p aus Taiwan. Im Viertelfinale gewann Yu Zhiying 6p gegen Lu Minquan 5p, beide sind chinesische Go-Spielerinnen. In der ebenfalls rein chinesischen Auseinandersetzung zwischen Li He und Rui Naiwei 9p gewann letztere. Die Japanerin Ueno Asami 3p unterlag der Chinesin Wang Chenxin. In der letzten Viertelfinalpartie gewann Zhou Hongyu 6p aus China gegen die Koreanerin Oh Yujin 7p. Im Halbfinale spielen nun Yu Zhiying gegen Wang Chenxing und Rui Naiwei gegen Zhou Hongyu.

Japan

von James Bückl

Kisei

Nachdem die verschiedenen Ligen abgeschlossen sind, hat nun das Herausforderer-Turnier begonnen. In diesem besiegte Shibano Toramaru als Erster der B-Liga den Ersten der C-Liga, Hon Akiyoshi. Nur, um sodann in der zweiten

Runde selber dem Ersten der A-Liga, Yamashita Keigo, zu unterliegen. In der dritten Runde trifft dieser nun auf Takao Shinji, den Zweiten der (höchsten) S-Liga. Und der Sieger aus dieser Begegnung kämpft sodann in einer letzten Begegnung mit dem Ersten der S-Liga, Kono Rin, um das Recht, Iyama Yuta um den Kisei-Titel herauszufordern.

Oza

Im Halbfinale des Herausfordererturniers siegte Kyo Kagen gegen Yamashita Keigo und Cho U siegte gegen Iyama Yuta, der damit von seinem Ziel der Titelrückgewinnung Abstand nehmen musste. Im Finale siegte sodann Kyo Kagen gegen Cho U und forderte damit Shibano Toramaru um den Titel heraus. In einem ersten von maximal fünf Spielen behielt Ende Oktober Shibano Toramaru die Oberhand. Wir werden sehen ...

Tengen

In Halbfinale des Herausfordererturniers setzten sich Kono Rin gegen Ida Atsushi sowie Ichiriki Ryo gegen Nishi Takenobu durch. Im nachfolgenden Finale siegte Anfang September Ichiriki Ryo, der sodann Iyama Yuta herausfordern durfte. In den beiden noch im Oktober gespielten Partien des Finales siegte jeweils einer der Kontrahenten, im ersten Spiel der Herausforderer, im zweiten Iyama Yuta. In den verbleibenden maximal drei Spielen bis Mitte Dezember wird nun der neue Titelträger gesucht.

Meijin

Iyama Yuta war der Herausforderer von Shibano Toramaru geworden. Die ersten beiden Spiele im August und im September konnte er dann auch bereits für sich entscheiden. Es folgte ein Sieg Toramarus und, am letzten Septembertag, wiederum ein Sieg für Iyama Yuta. Letzterer gewann nun auch das entscheidende vierte Spiel am 14.10. und damit den Meijin-Titel. Iyama Yuta hält damit wieder vier der großen Titel: Meijin, Kisei, Honinbo und Tengen.

Honinbo der Frauen

Das Finale des Herausfordererturniers gewann Fujisawa Rina gegen Hoshiai Shiho. Sie fordert nun Ueno Asami um den Titel heraus, wobei es nach zwei (von maximal fünf) Spielen 1:1 steht. Die weiteren Partien folgen bis Ende November.

Female Saikyo

In diesem Halbfinale konnte sich seit längerem wieder einmal Xie Yimin gegen Fujisawa Rina durchsetzen. In der anderen Partie gewann wie erwartet Ueno Asami gegen Kuwabara Yoko. Im Finale unterlag dann aber die Erfahrung, sprich Xie Yimin, der Jugend, Ueno Asami, die sich somit die „Stärkste aller Frauen“ nennen darf.



Ueno Asami 3p ist die „Stärkste aller Frauen“

Hakata Kamachi Cup

Da es für die Frauen bedeutend weniger Turniere gibt, erscheint es erwähnenswert, dass dieser neue Titel aufgelegt wurde. Gesponsert durch einen Krankenhauskonzern, wurde in diesem Jahr zum ersten Mal die Titelträgerin im Rahmen eines Turniers ausgespielt. Nach vier Runden besiegte im Finale Fujisawa Rina ihre Gegnerin Ueno Asami und durfte sich somit über ein Preisgeld von „aufgerundet“ 60.000 Euro freuen.

China

von Liu Yang

CCTV-Cup

Am 24.09. fand das Finale des CCTV-Cups in Pinghu in der Provinz Zhejiang statt. Pinghu ist bekannt für die legendäre „Dang Hu Shi Ju“ (10 Partien zwischen Shi Xiangxia und Fan Xiping im Jahr 1739).

Nach dem Sieg gegen Ke Jie 9p im Halbfinale konnte sich Gu Zihao 9p auch im Finale gegen Lian Xiao 9p durchsetzen. Beide haben sich dadurch für den Aisa-Cup qualifiziert. Wegen Corona wurde dieser aber in das nächste Jahr verschoben.



Gu(rechts) gegen Lian

Rating

Am 10.10. wurde das Rating des chinesischen Go-Bunds für September 2020 bekanntgegeben. Dank des Sieges in CCTV-Cup und guter Leistungen im Nongshim Cup stand Gu Zihao 9p wieder auf dem 2. Platz. Der Abstand zu Ke Jie 9p auf Platz 1 ist aber größer geworden. Ke Jie hat den Wangzhongwang Cup gewonnen und in den ersten acht Runden in der Chinesischen Go-Liga als Hauptspieler an Brett 1 nur eine Partie verloren. Die Liste der Top 10:

1. Ke Jie 2752
2. Gu Zihao 2689
3. Yang Dingxing 2682
4. Fang Tingyu 2674
5. Lian Xiao 2660
6. Mi Yuting 2648
7. Jiang Weijie 2644
8. Tuo Jixi 2636
9. Xie Erhao 2625
10. Ding Hao 2620

Korea

von Tobias Berben

den können, dieses Mal mit 2:0 gegen Kim Hyeoimin 9p.

39. KBS Cup

Im Finale des 39. KBS Cups, der von der Korean Broadcasting System gesponsert wird, stehen sich Shin Jinseo 9p und An Sungjoon 8p gegenüber. Gespielt wird im Best-of-Three-Modus und Shin Jinseo, der diesen Titel bereits im vergangenen Jahr hatte gewinnen könnten, hat die erste Partie für sich entschieden.

25. Frauen-Kuksu

Choi Jung 9p hat zum vierten Mal hintereinander den Frauen-Kuksu für sich entschieden.

Koreanische Erfolgsstatistik 2020

Stand: 11.11.2020

Pl. Spieler	+	-	=	Rate
1 Shin Jinseo 9p	62	7	0	90%
2 Kwon Hyeojin 2p	44	26	0	63%
3 Baek Hyeonwoo 2p	41	15	0	73%
4 Choi Jung 9p	40	24	0	62%
5 Moon Yoobin 4p	39	13	0	75%
Lee Wondo 7p	39	19	0	67%
Han Woojin 2p	39	22	0	64%
O Yujin 7p	39	23	0	63%
9 Choi Kwangho 3p	38	18	0	68%
Hyun Yoobin 3p	38	26	0	59%
O Byeongwoo 2p	38	26	0	59%

Das Fundstück: Konfuzius und Einstein spielen Go-Schach



Bronzeensemble mit Konfuzius und Einstein vor der Universiti Tunku Abdul Rahman (UTAR) in Kuala Lumpur, Malaysia
Detailansichten auf der nächsten Seite ...



Auf einer beim Bronzensembel angebrachten Plakette stehen die zwei folgenden Zitate:

Konfuzius: „Wer lernt, aber nicht denkt, ist verloren. Wer denkt, aber nicht lernt, ist in großer Gefahr.“

Einstein: „Die ganze Wissenschaft ist nichts anderes als die Verfeinerung des alltäglichen Denkens.“

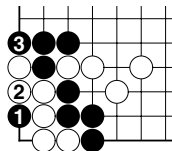
Problemecke

von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Klaus Wacker.

Ein heißer Herbst, wenig Go, viel Corona und eine aufregende Wahl in der USA. Einen Trump machen geht nicht, also nicht vor den Problemen weglauen und dann laut „gelöst“ rufen. Viel Spaß mit den neuen Aufgaben!

Lösungen 4/2020



Antwort 1: Schwarz startet mit 1 und fängt Weiß.

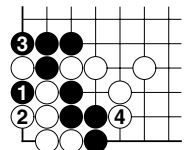
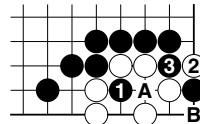


Diagramm 1.1: Mit 1 in Diagramm 2, startet Schwarz falsch und Weiß bekommt ein Ko.



Antwort 2: Richtig ist 1. Nach 2 und 3 gewinnt Schwarz diesen Kampf. Wenn Weiß auf B spielt, antwortet Schwarz auf A. Spielt Weiß auf A, kann Schwarz Weiß 2 fangen.

Antwort 3: Starten mit 1 ist korrekt. Nach Schwarz 7 stirbt Weiß.

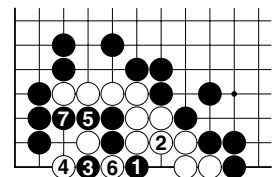
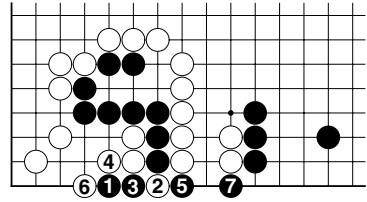
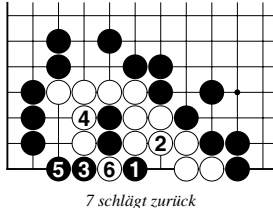


Diagramm 3.1: Im Diagramm ist eine Variante, die Weiß auch fängt.



Antwort 5: Richtig ist der Start mit Schwarz 1, Widerstand ist jetzt zwecklos für Weiß.

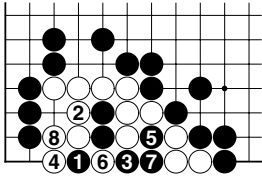


Diagramm 3.2: Starten mit 1 ist falsch, denn so kann Weiß mit 8 leben.

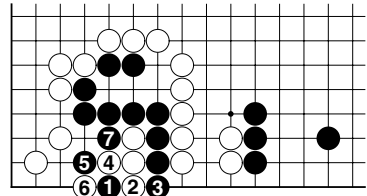


Diagramm 3.3: Der Versuch mit 2 bringt auch nichts, da Weiß nach 9 auf 3 nur ein Auge machen kann.

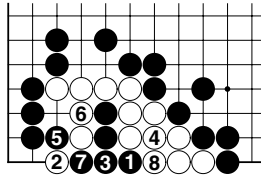
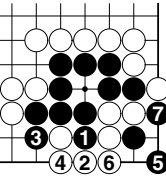


Diagramm 5.1: Auch so geht es nicht wirklich gut für Weiß aus.



Antwort 6: So geht es gut für Schwarz und er erreicht ein Ko.

Antwort 4: So geht es richtig und Schwarz fängt Weiß.

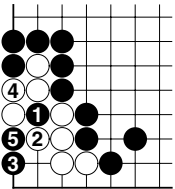


Diagramm 4.1: Und so startet Schwarz falsch, denn so kann Weiß leben.

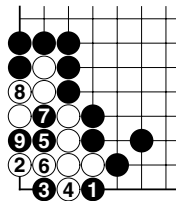


Diagramm 4.2: Das bekannte Sprichwort „There is death in a hane“ funktioniert hier nicht, da Weiß nach 9 mit 10 neben 8 unter den Steinen fangen kann.

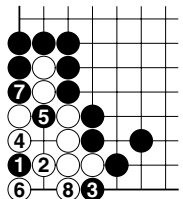


Diagramm 6.1: Das ist nur eine Variante.

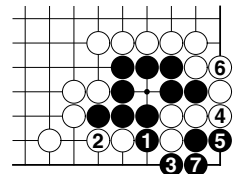
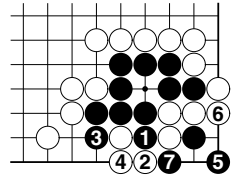
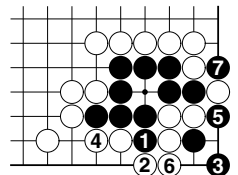


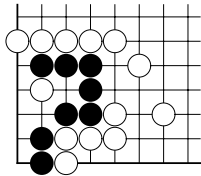
Diagramm 6.2: Wenn Weiß so spielt, kann Schwarz sogar bedingungslos leben.

Diagramm 6.3: Spielt Schwarz so, dann stirbt er.



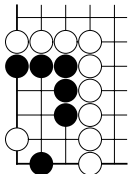
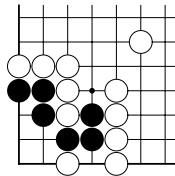
Probleme 5/2020

Schwarz fängt jeweils an und gesucht ist jeweils die beste Lösung für Schwarz.



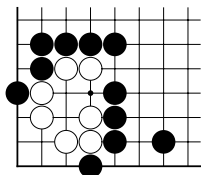
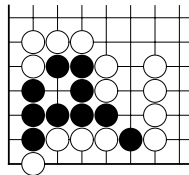
Problem 1 (3 Punkte)

Problem 2 (3 Punkte)



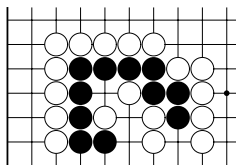
Problem 3 (4 Punkte)

Problem 4 (4 Punkte)



Problem 5 (5 Punkte)

Problem 6 (6 Punkte)



Aktuelle Problemliste

Wacker, Klaus	8k	4/20	15	573
Erichsen, Svante (2)	2d	3/20	-3	528
Schunda, Peter	12k	4/20	11	509
Gorenflo, Helmut (2)	9k	4/20	5	506
Herter, Rainer (3)	4k	4/20	30	454
Reimpell, Monika (9)	2d	4/20	30	429
Pauli, Robert (8)	1d	4/20	30	413
Wolfgramm, Jens	4k	4/20	5	407
Scheibe, Rene	9k	4/20	23	394
Schreiber, Burkhard (3)	3k	4/20	19	362
Urmoncit, Regina (1)	13k	3/20	-3	332
Ewe, Thorwald (4)	8k	4/20	27	329
Reinicz, Thomas (1)	3k	4/20	30	316
Gabe, Axel (1)	5k	4/20	25	294
Schultze, Achim	5k	4/20	26	258
Hartmann, Christian	4k	4/20	30	227
Hartmann, Kirsten (1)	1k	4/20	30	203
Mertin, Stefan (2)	8k	4/20	15	182
Gawron, Christian (9)	2d	4/20	30	161
Kiechle, Hubert	8k	4/20	15	159
Peters, Gerald	8k	4/20	15	144
Lorenzen, Klaus (3)	2k	4/20	20	117
Brand, Klaus	10k	3/20	-3	101
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	3/20	-3	95
Schröter, Georg	7k	4/20	30	88
Piller, Christoph		4/20	15	83
Busch, Rainer (1)	6k	4/20	11	45
Millies, Oliver (1)	3d	4/20	26	41
Weickert, Thomas		4/20	11	40
Nikola, Tsarigradski	10k	4/20	30	30
Hell, Otto (4)	3k	4/20	15	15

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 (15.12.2020) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

oder per Email als sgf-Datei(en) an:

problemecke@dgoz.de

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

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 personenbezogenen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und weder zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.

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

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

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

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

Deutscher Go-Bund e.V.



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

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

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

DGoB-Vorstand

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

Vizepräsidenten: Tim Cech, Maxie-Wander-Straße 5, 14480 Potsdam, Tel.: (0176) 54076048, Email: tcech@dgob.de;

Jenny Dittmann, Robert-Koch-Straße 3, 24116 Kiel, Tel.: (0177) 7819321, Email: jditmann@dgob.de

Schatzmeister: Philipp Lindner, siehe FS Bundesliga

Schriftführer: Bernhard Kraft, Am Kachelstein 5, 53639 Königswinter, Tel.: (0174) 7898610, bkraft@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

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

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

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

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

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

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

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

Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wöhl, Schönfelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de

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

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

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

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

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

Regeln: Robert Jasiek, Aarauser 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: Wastl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605

DGoB-Landesverbände

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

Bayern: Kai Meemken, 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: Lena Gauthier, Gustav-Fischer-Str. 21, 07745 Jena, Tel.: 0157-30391899, Email: lv-bst@dgob.de

Bremen: Hartmut Kehmann, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Email: lv-bremen@dgob.de

Hamburg: Timo Kreuzer, Haakestraße 16, 21075 Hamburg, Tel.: (040) 55892374 Email: lv-hamburg@dgob.de

Hessen (mit Rheinland-Pfalz und Saarland): Pascal Müller, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, Email: lv-hessen@dgob.de

Mecklenburg-Vorpommern: Jörg Sonnenberger, Gewerbeallee 19, 18107 Elmenhorst, Email: lv-mv@dgob.de

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

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

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

DGoZ & DGoB-Website

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

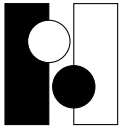
Partnerverein: go4school e. V.

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

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

Die Brettmittel ist ein zwisches Sockel, das von links nach rechts einmal über das Brett kann Schwarz Weiß noch einmal ins Aarti setzen, aber wenn Weiß dann antwortet (und nicht spiegelt), dann geht gar nichts mehr. Am Brettand ist auch alles klar, auch wenn man da noch einmal genau hinschauen muss.

Lesung zur Kinderrechte



Hebsacker Verlag

Go-Spielmaterial & -Bücher

Unsere neuen Go-Sets für Anfänger und Fortgeschrittene!

13×13-Magnetset
12,90 Euro



9×9 Anfängerset
16,80 Euro



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



19×19-Magnetset
16,80 Euro

Alle Brettgrößen
mit Faltbrett und
Kunststoffsteinen
29,90 Euro



Kleines 19×19-Schubladenset
mit Steinen aus Holz
32,90 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*

Dezember 2020

6.12.: Berliner Nikolausturnier

10.12.: Go-Bundesliga / Internet

20.12. – 25.12.: JIGS Intensive Winter Training Camp, 1. Woche / Jena

27.12. – 01.01.: JIGS Intensive Winter Training Camp 2. Woche / Jena

28.12. – 31.12.: 47th London Open Go Congress

Januar 2021

14.01.: Go-Bundesliga / Internet

16.01. – 17.01.: Essener Go-Turnier

ab 17.01.: 1. Internationales „End Polio Now“-Go-Turnier / Internet, Infos: www.dgob.de/wettbewerb/end-polio-now/

Februar 2021

11.02.: Go-Bundesliga / Internet

März 2021

06.03. – 07.03.: 1. Leipziger Frühlings-Fuseki

11.03.: Go-Bundesliga / Internet

April 2021

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

8.04.: Go-Bundesliga / Internet

Mai 2021

6.05.: Go-Bundesliga / Internet

25.05. – 01.06.: 41st World Amateur Go Championship / Wladiwostok, Russland

29.05.: Japantag / Düsseldorf

Juli 2021

17.07. – 24.07.: 27. Go und Bergwandern in Ischgl

24.07. – 08.08.: 65th European Go Congress / Vatra Dornei, Rumänien (verlegt auf 2022)

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

21.08. – 28.08.: Go-Seminar des Hebsacker Verlags mit Yoon Young Sun 8p / Dörverden

September 2021

04.09. – 06.09.: European Women's Championship 2021 / London

Oktober 2021

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

November 2021

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

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 auch tatsächlich stattfindet.

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

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!

