

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 6/2020

95. Jahrgang

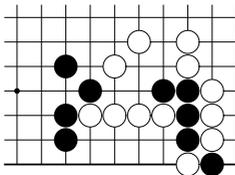


Inhalt

Weiqi-Zeichnung von Xie Cai-qi	Titel
Vorwort, Inhalt, Retten und Fangen.....	2
Nachrichten & Berichte.....	2–7
Fünf Freiheiten.....	9–10
Grundkurs Go 7/12.....	11–15
Rezension: 30 Drachen	15
Probleme für Einsteiger.....	16–17
Kim Eun Ji: Das Wunderkind wurde beim Schummeln erwischt	18–19
Yoon Young Sun kommentiert (53, 1–3). 20–31	
Wie geht's? Wie steht's?	32
Kinderseite(n).....	33–35
Lösungen zu „Wie geht's? Wie steht's?“	36–37
Der etwas andere Zug (37).....	38–45
Impressum.....	45
Fernostnachrichten.....	46–50
Go-Probleme.....	50–52
Mitgliedsantrag.....	53
DGoB-Organ.....	54
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	55
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 53 von Yilun Yang



Schwarz muss seine Steine irgendwie nach außen anbinden. Aber wie soll er das bewerkstelligen? Antwort auf S. 8.

Vorwort

*Ja, mach nur einen Plan!
Sei nur ein großes Licht!
Und mach dann noch'nen zweiten Plan
Geh tu sie beide nicht.*

Diese Zeilen von Bertolt Brecht aus seiner *Dreigroschenoper* passen leider nur allzu gut zur DGoZ-Redaktionsplanung, aber vielleicht ja auch zum Go-Spiel im Allgemeinen? Wenn die Artikel nur allzu langsam eintrudeln und zudem das Weihnachtsgeschäft im Go-Shop wegen des Corona-Lockdowns besonders gut läuft, weil so viele endlich mal Go lernen wollen, dann verschiebt sich natürlich alles immer weiter nach hinten und die letzte Ausgabe wird mal nicht im alten Jahr fertig. Immerhin stehen die Chancen aber noch ganz gut, dass die meisten von Euch dieses Heft im Januar in den Briefkasten geworfen bekommen. Viel Spaß wünsche ich insbesondere mit den drei kommentierten Go-EM-Finalpartien!

Tobias Berben

Go spielen und Gutes tun

Wie wär's: an einem Online-Turnier mitspielen, allein oder mit einem Städteteam, und dabei helfen, eine tödliche Krankheit zu besiegen? Und nein, es geht nicht wieder um COVID-19, sondern um eine noch schlimmere, aber glücklicherweise fast ausgerottete Krankheit: Poliomyelitis, besser bekannt

als Kinderlähmung. Inzwischen ist die Krankheit nur noch in zwei Ländern der Welt zu finden. Sie ganz auszurotten, das ist das Ziel der WHO, aber der Weg dahin



ist schwierig. Die Stiftung „EndPolioNow!“ sammelt seit Jahren Spendengelder, die genau diesem Zweck zu Gute kommen.

Das 1. Internationale EndPolioNow!-Go-Turnier hilft dabei: Alle Startgelder gehen zu 100% an die Stiftung. Preisgelder und Sachpreise werden von den Sponsoren (Rotary, Konfuzius Institut Trier, Mateusz Surma und Guo Juan) gestiftet. Zu gewinnen gibt es Geldpreise für die besten vier Spieler sowie die beste Stadtmannschaft und Sachpreise u. a. für 4 oder 5 Siege sowie weitere Überraschungspreise.

Gespielt werden 5 Runden McMahon, stressfrei verteilt über 10 Wochen. Start ist am 16. Januar, aber natürlich ist ein späterer Einstieg ins Turnier auch möglich. Das Mindeststartgeld beträgt 10 Euro (unter 16 Jahren frei). „Gold-Sponsoren“ erhalten ein Überraschungspaket.

Aktuell sind bereits Spieler aus drei Kontinenten für das Turnier gemeldet.

Nähere Informationen und Anmeldung unter www.dgoz.de/wettbewerb/end-polio-now/

Marc Oliver Rieger

Deutscher Jugendpokal 2020 Die „Ersatz-DM“

Eine „richtige“ Jugendmeisterschaft an Holzbrettern mit Freunden und viel Spaß drumherum ist natürlich was ganz tolles, aber Corona hat uns da dieses Jahr einen Strich durch die Rechnung gemacht. Die Idee, Meisterschaften stattdessen ins Internet zu verlegen (wie es ja gerade auf Europa- und Welt-Ebene gemacht wird) fand im ehemaligen Hightech-Land Deutschland keine Unterstützung, aber immerhin konnten wir als Ersatz einen „Deutschen Jugendpokal“ organisieren. Gespielt wurde in vier Gruppen: den traditionellen drei Altersgruppen wie bei der DM (U11, U15, U19) sowie den Mädchen. Für die Finalrunde qualifiziert waren jeweils die vier bestplatzierten der deutschen Jugendliga. Da die Finalrundenpartien nicht zeitgleich stattfanden, gab es auch zwei Mädchen, die zusätzlich in ihren Altersgruppen mitspielten. Eine davon, Isabel Donle (Potsdam, Foto oben), schaffte es sogar in zwei Finals: U19 und Mädchen, von denen sie letzteres

gegen Zhiyi Zeng (Frankfurt) gewann. In der U19 musste sie sich jedoch Arved Pittner (Berlin, Foto mitte) geschlagen geben. Dritter wurden Emre Cinar und Erik Weigert.

In den jüngeren Altersklassen waren die Finalpartien ganz besonders spannend: In der U15 siegte Yuze Xing (Heidelberg, Foto unten) mit 3,5 Punkten gegen Shukai Zhang (Frankfurt) und in der U11 gewann im Finale Weiyi Zhao (Düsseldorf) mit 1,5 Punkten gegen Riku Kobayashi (Berlin). Dritter in der U15 wurden Steven Zhang und Zhiyi Zeng, Dritter in der U11 Zion Kim.

Bei den Finalpartien war übrigens jeweils eine Aufsichtsperson anwesend. (Leider muss man das ja aktuell betonen, da es ja immer wieder zu KI-Schummel-Diskussionen kommt.)

Herzlichen Glückwunsch an alle Sieger! Und wir hoffen, dass es 2021 wieder eine reguläre Jugend-DM geben wird, die dann auch wieder so heißen darf!

Marc Oliver Rieger



Weltjugendturnier mit langem Namen, tollen Siegen und einem Blitz-Finish

Zum ersten Mal veranstaltete der chinesische Go-Verband ein internationales Jugendturnier für Amateurspieler, das online ausgetragen wurde und aus einem Einzelwettbewerb (U12) und einem Team-Wettbewerb (U20) bestand. Der offizielle Name des Turniers war „CHI BI QING ZHUAN TEA Cup – the 1st CCTV World Youth Amateur On-line Weiqi Tournament“, und wer sich den merken kann, bekommt ein virtuelles Fleißbienenchen von mir.

Die Veranstalter boten eine großzügige finanzielle Unterstützung zur Bezahlung von Aufsichtspersonen an, die die Partien überwachen sollten, damit alles sicher und fair verlaufen würde. Der Modus bestand aus 7 Runden Schweizer System gefolgt von einem KO-System für die besten acht. Gespielt wurde auf dem chinesischen Go-Server Yike.



Für die Startplätze Deutschlands stellten wir die besten Spieler auf, die die Turnierkriterien erfüllten: In der U20 waren das Arved Pittner, Emre Cinar und Isabel Donle, in der U12 Yuze Xing. Insgesamt nahmen 24 Einzelspieler und 22 Teams teil.

Das deutsche Team tat sich nach einem leichten Auftaktsieg gegen Chile dann doch recht schwer



Yuze Xing beim Spielen unter „Aufsicht“ ...



und hatte nach Runde 5 nur zwei Siege eingefahren. Dann gelang aber gegen Singapur ein Sieg und in der letzten Runde gegen Serbien bestand die Chance, noch in die obere Tabellenhälfte zu kommen. Arved legte mit einem Sieg vor, aber nach ihm kam Emre, und es begann der wohl turbulenteste Spielverlauf des Turniers: Die eigentlich sehr zuverlässigen Organisatoren hatten vergessen, das Spiel einzurichten, so dass Emre und sein Gegner das selbst tun mussten. Kleines Handicap: Beide konnten kein Chinesisch. Sie schafften es zwar trotzdem, ihre Partie zu starten, stellten aber fest, dass die Zeiteinstellung nicht ganz stimmte: 6 Minuten Bedenkzeit – das war etwas sportlich! Leider waren Emres Gegnerin und ihr Mannschaftsführer so schnell nicht erreichbar, so dass Emre schließlich die Partie zu Ende blitzen musste. Das gelang ihm allerdings vortrefflich, und Isabel konnte am Ende noch zum 3-0 ausbauen. Deutschland erreichte

insgesamt mit 8:6 Punkten Platz 9 und verfehlte damit nur knapp den Einzug ins Viertelfinale.

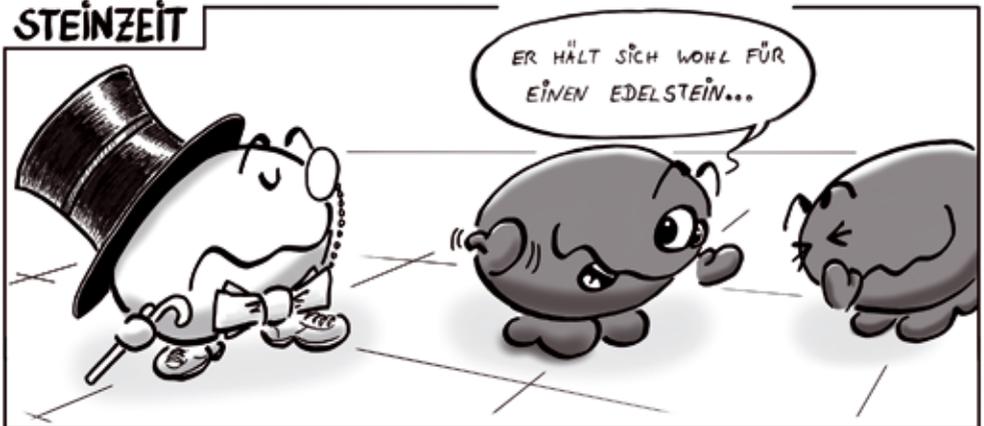
Bei Yuze Xing im Einzelturnier lief es noch besser: Nach Auftaktsiegen gegen die Vertreter aus Ungarn und Ecuador wurde er gegen einen der Favoriten gelost, Huang Haicheng aus China, gegen den Yuze unterlag. Danach wurde es mit den Gegnern jedoch nicht einfacher: In den beiden folgenden Runden wurden ihm die beiden Vertreter Südkoreas zugelost,



Woo Dalyoung und Kim Doyun, aber Yuze ließ sich davon nicht beirren – und gewann beide Partien! Nach einer Niederlage gegen den Vertreter der Ukraine und einem Sieg gegen den Spieler aus Singapur stand er damit nach der Vorrunde mit 10:4 Punkten und Rang 6 im Viertelfinale (gegen den Japaner Kawabata Takuya) – ein toller Erfolg, auch wenn der japanische Spieler dann im Viertelfinale die Oberhand behielt.

Marc Oliver Rieger

STEINZEIT



2. Alpirsbacher Chosei

Erstaunlich ist es schon: Da hat man bei der Organisation einer ganzen Reihe von Turnieren mitgeholfen und zwei eigene ausgerichtet und trotzdem empfindet man das Schreiben eines Turnierberichts als das mit Abstand schwierigste an der ganzen Sache!

Am 26./27. September 2020 fand in Alpirsbach das 2. Chosei Go-Turnier statt. Peter Stackelberg, 3d aus Karlsruhe, konnte das Turnier für sich entscheiden. Thomas Maile, 2d aus Pforzheim, kam auf den 2. Platz vor Peter Nübel, 3k aus Alpirsbach. Peter Werner, 9k aus Ulm, gelang es als einzigem Spieler, alle 4 Partien zu gewinnen.

Es kamen mit 22 Spielern sogar mehr als beim 1. Chosei im Jahr davor. Leider hat es dieses Jahr niemand aus Korea nach Alpirsbach geschafft, dafür aber erneut ein ganzer Trupp aus der Nordschweiz. Corona-Maßnahmen wie Lüften, Maske zwischen den Runden tragen, möglichst viel Abstand halten, Hände desinfizieren, nicht die Küche oder die Anmeldung belagern, Strichliste für belegte Brötchen und Getränke führen ... wurden alle anstandslos und diszipliniert angenommen. Sogar zwei Plexiglas-Trennwände zum Aufstellen über dem Go-Brett waren im Einsatz. Erleichtert wurde das Ganze auch durch die Räumlichkeiten. Wo sonst hat man acht Räume zur Verfügung und kann die elf Bretter auf sechs davon verteilen?

Mancher wäre vielleicht enttäuscht, dass nur zwei Dan-Spieler kamen. Ich fand es klasse, dass von 22 Spielern 20 Kyu-Spieler und davon zwölf zweistellige Kyus waren. Wenn man dann noch nebenbei erfährt, dass acht Spieler ihr erstes Turnier spielen ... Der Plan, durch das Erlassen des Startgeldes junge und nicht so starke Go-Spieler auf ein Turnier zu locken, ging also auf. Was dagegen nicht aufging war, mit dem Startgeld die Preise zu finanzieren. Aber Dank der Sponsoren konnte nach der Siegerehrung doch jeder mit einem Buch- oder Sachpreis nach Hause gehen.

Samstagabend ging es zum gemeinsamen Essen in den Martinshof nach Kaltbrunn. Bemerkenswert und äußerst Spaßig war dabei, als Schwabe mit Schweizern über Stilblüten des Dialekts zu fachsimpeln.

Es ist noch festzustellen, dass alle vier Partien ruhig und entspannt abliefen, pünktlich begannen und rechtzeitig endeten. Der eine oder andere fand sogar Zeit für einen Spaziergang in den nahen Wald oder in das Klosterstädtchen.

Dank gilt der Alpirsbacher Klosterbrauerei, dem Badischen Go-Verein, dem Go-Landesverband Baden-Württemberg, der Firma Omikron, den Peterstaler Mineralquellen, dem Sulzberg Forum e.V., dem Verlag Brett und Stein und natürlich allen helfenden Händen während des Turniers. Ein besonderer Dank geht an das Team in der Küche, an Wilhelm Bühler für die Auslosung und das schöne Spielmaterial und an Beatrix Werner vom Sulzberg Forum e.V. Im nächsten Jahr gerne wieder!

Peter Nübel



Go- und KI Online-Workshop

Dr.-Ing. Christian Krone, Go-Spieler und Leiter des Arbeitskreises Mensch-Technik-Gesellschaft im Verein Deutscher Ingenieure Berlin-Brandenburg, initiierte am 30. November 2020 einen Go- und KI Online-Workshop. Die Veranstaltung wurde über den Videokonferenzdienst „Zoom“ für bis zu 100 Teilnehmer organisiert. Von den 79 gemeldeten erschien dann auch ein Gutteil, der sich über die Chat-Funktion rege an der abschließenden Diskussionsrunde beteiligte.

Moderation und eine kurze Einführung zu Go übernahm Christian selbst: „Künstliche Intelligenz (KI) ist ein sehr aktuelles, anspruchsvolles Thema für die Wirtschaft und damit auch für angehende und ausgebildete Ingenieur*innen. Der ultimative Kracher der Go-Szene war das Ereignis ‚KI-Programm AlphaGo Zero von der Firma Google DeepMind besiegt jeden Go-Profi fortlaufend‘. Im Online-Workshop werden die Hintergründe für diese KI-Performance erläutert und anhand von praktischen Beispielen aus der Industrie gezeigt, was KI-Ingenieur*innen daraus lernen können.“

Darauf folgte Prof. Ingo Althöfer, Mathematiker an der Uni Jena, mit einer Präsentation über die Evolution computergestützter Go-Programme bis hin zu AlphaGo Zero. Sehr interessant war sein Vergleich von Stellungsbewertung bei Go mit der Fähigkeit, Gemälde von Picasso und Monet zu unterscheiden. Ist letzteres immer noch eine Herausforderung für große Rechenprogramme, so scheint sie Tauben mit nur 2,5 Gramm Gehirnmasse leicht zu fallen. Versteckt man Futter hinter Klappen, die durch Picken geöffnet werden können und die ein beliebiges Bild eines der beiden Maler tragen, so lernen die Vögel sehr schnell den individuellen Stil der beiden Künstler auseinanderzuhalten, wenn sich das Futter nur hinter den Klappen mit Werken eines der beiden Meister befindet.

Obwohl nicht Thema der Online-Veranstaltung, muss an dieser Stelle hinzugefügt werden, dass Ingo Erfinder und Entwickler des von ihm benannten 3-Hirns ist. Das 3-Hirn besteht aus einem menschlichen Spieler und aus zwei Computerprogrammen. Ist das 3-Hirn am Zug, werden die Computerprogramme gestartet und ihre Zugvorschläge ermittelt. Dann wählt der Mensch – das dritte Hirn – unter den beiden Computervorschlägen aus. Ingo hatte das 3-Hirn bereits im Jahre 1985 für den Schachsport ertüchtigt und konnte damals die



Spielstärke der einzelnen Schach-Programme um 200 Elo-Punkte steigern.

Im Jahre 2000 war es dann soweit: Ingo machte das 3-Hirn klar für Go auf dem 9 mal 9 Brett (Foto). Tollkühn forderte er auf dem europäischen Go-Kongress in Berlin Strausberg den Profi Saijo Masataka 8p heraus. Die Neuerung war, dass das dritte Hirn von etwa fünfzig Go-Spielern übernommen wurde, die in einer demokratischen Entscheidung über die Wahl der beiden vorgeschlagenen Züge abstimmten. Der Ausgang der Partie, die mittlerweile mehr als zwanzig Jahre zurückliegt, verwundert aus heutiger Sicht nicht. Saijo Masataka gewann durch Aufgabe gegen das 3-Hirn, dem er zwei Vorgabesteine eingeräumt hatte.

Im Anschluss präsentierte Martin Bussas, Fachsekretär für Profiakтивitäten im DGoB, Potentiale und Beispiele aus aktuellen KI-Projekten, die sich aus Aufgabenstellungen in der jüngsten Vergangenheit entwickelt hatten und die er mit Kollegen aus der TROUT GmbH umgesetzt hat. Herausgestellt sei hier das Vorhaben VitaB – Vitaldatenbestimmung:

Ziel ist es, Vitalparameter zu erfassen und in der Folge den kognitiven Zustand des jeweiligen Individuums bezüglich Stressniveau und Müdigkeit zu klassifizieren. Gemessen werden Atemfrequenz, Puls und Herzratenvariabilität, ein Maß für die Änderung des zeitlichen Abstands zwischen zwei Herzschlägen. Die zur Bestimmung der Herzratenvariabilität notwendige Sensorik hat sich in den letzten Jahren durch immer kleinere Messinstrumente bei niedrigeren Kosten etabliert. Ebenso ist es gelungen, die KI-Auswerteeinheit in einem Embedded Rechnersystem unter zu bringen.

Martin Bussas

Kids- & Teenspokal 2020

Nach 12 Jahren endet nun der Kids- und Teenspokal. Wir hoffen sehr, dass sich nach Corona jemand findet, der diesen Pokal weiterführt oder einen ähnlichen Wettbewerb startet.

Nun zum Stand des Pokals in diesem Jahr. Es haben 34 Kinder und Jugendliche teilgenommen und es konnten 28 Turniere gewertet werden. Alle anderen Turniere fielen virusbedingt aus oder wurden auf unbestimmte Zeit verschoben.

Hier die vollständigen Tabellen:

U12

Pl. Name	Grad	Turniere	Punkte
1 Xing, Yuze	2d	8	13
2 Zhang, Shukai Kirby	9k	5	9
3 Lu, Lingshen Elvis	15k	3	9
4 Marz, Larissa	20k	3	6
5 Marz, Leopold	19k	3	4
6 Chen, Lixian	12k	1	3
7 Bauer, Camilo	13k	1	3
8 Li, Benjamin Yixuan	15k	1	3
8 Zhao, Quancheng	20k	1	3
8 Bednarczyk, Simon	20k	1	3
8 Bednarczyk, Jonas	20k	1	3
9 Kobayashi, Riku	5k	2	2
10 Sun, Ryan	8k	2	2
11 Pittner, Lena	20k	1	1
11 Kobayashi, Sho	20k	1	1
11 Staehle, Felix	20k	1	1

U18

Pl. Name	Grad	Turniere	Punkte
1 Pittner, Arved	5d	6	17
2 Marz, Ferdinand	4k	6	15
3 Chen, Feiyang	4d	4	12
4 Donle, Isabel	1d	6	12
5 Hebsacker, Hannah	9k	6	10
6 Zhang, Shukai Kirby	2d	3	5
7 Li, Shizhao	2k	2	5
8 Thum, Alessio	12k	2	4
8 Sun, Leou	12k	2	4
9 Cinar, Emre	2d	1	3
10 Schaaf, Emanuel	1k	1	3
11 Zhou, Wendi	13k	1	3
12 Pittner, Arwen	14k	1	3
13 Tu, Jakob	2k	1	2
14 Jacobsen, Manuel	1d	1	1
15 Asanovic, Marijan	6k	1	1
16 Rieger, Angelika	7k	1	1
17 Weber, Jens	10k	1	1

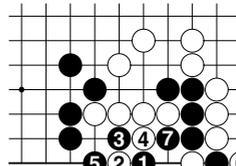
Wir wünschen Euch weiterhin viel Spaß und Erfolg bei unserem Lieblingsspiel!

Sabine & Maria Wohnig

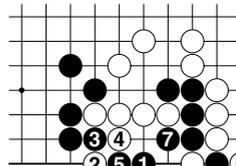


Lösung zu Retten und Fangen

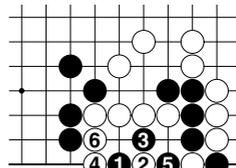
1 im ersten Dia. ist der richtige Zug in dieser Situation. Die schwarze Anbindung wirkt am Ende etwas komisch, kann aber tatsächlich nicht unterbunden werden.



Wenn Weiß nach 1 auf 2 im zweiten Dia. antwortet, kann Schwarz ebensowenig getrennt werden.



Der erste Zug im dritten Dia. ist dagegen falsch, da Weiß einfach mit 2 einen Stein opfern kann, um die schwarze Anbindung zu vereiteln und am Ende alle Steine zu fangen.



Fünf Freiheiten

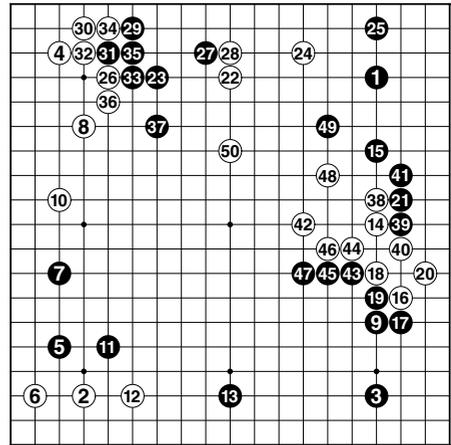
Gedanken über Go und die Welt von Klaus Petri

In einer schwierigen Situation, wenn Dinge passieren, die man so gar nicht geplant hat, kann man natürlich aufgeben. Das kommt in Frage. Neues Spiel, neues Glück! Alternativ kann man sich auch nach Möglichkeiten umsehen. Es kommt in Frage, mutig zu sein.

Gerade erscheint es schwierig, neue Menschen kennen zu lernen, alte Bekanntschaften zu pflegen oder auch nur alten Gewohnheiten zu folgen. Die bekannten Verhaltensmuster sind an ihre Grenzen geraten. Ok. Welcher Zeitpunkt könnte geeigneter sein, um diese zu überdenken? Wer sich als Spieler weiterentwickeln möchte, muss zwingend an dieser vermeintlichen Klippe stehen. Was ich mache, erscheint alles nicht gut genug, um ernsthaft mit den Spielerinnen mitzuhalten, die drei Ränge stärker sind als ich, und ich komme nicht weiter. Hier kann ich nun resignieren und mich damit abfinden, dass ich 4 kyu¹ bin. Mehr geht halt bei mir nicht, oder gerade nicht, oder wegen Corona nicht und überhaupt. Oder ich kann neugierig werden.

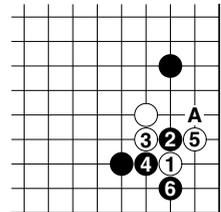
Wenn das, was ich will, nicht so geht, wie ich es wollte, ist vielleicht das Problem viel interessanter als ich dachte. Versteht mich nicht falsch: Ich plädiere keinesfalls dafür, in blindem Optimismus über Klippen zu springen, sondern dafür, voller Neugierde nach gangbaren Wegen zu suchen, den sicheren Boden, den man auf Neudeutsch Komfortzone nennt, zu verlassen.

Als Go-Spielerin ist eine dieser Klippen der Moment, in dem ich beginne, bewusst Steine zu opfern. Geben und Nehmen kommt da auf eine andere Ebene. Betrachten wir eine zufällige KGS-Partie.² Beide Seiten haben in Diagramm 1 schon ein Gefühl dafür, dass man auf das ganze Brett schauen muss, sie



Dia. 1

beginnen in den Ecken, legen sinnvolle Formen und grenzen Gebiet ab. Ja, das ist Go! Aber hier ist eine eventuell unsichtbare Mauer: Solange die beiden versuchen, jeden gesetzten Stein zu behalten, sind sie in ihrer Entwicklung sehr gehemmt.



Dia. 2

Ich betrachte eine zweite zufällige Partie.³ Hier finde ich die Ecke aus Diagramm 2. Mit S2 wird bewusst ein Stein geopfert, um etwas zu erreichen.⁴ Ich bin sicher, der schwarze Spieler wusste genau, dass dieser Stein gefangen wird, und spielte trotzdem so. In diesem Fall ist die Richtung des Sprungs wohlbekannt. Zweistellige Kyus opfern quasi nie freiwillig Steine, Dan-Spieler in jeder Partie. Wer nicht ausprobieren möchte, wie er Steine opfern kann, der will nicht Dan-Spieler werden. Punkt.

¹ Oder meinerwegen 4 dan oder 14 kyu – das macht keinen prinzipiellen Unterschied; die Klippen, an denen man steht, sind grundsätzlich vergleichbar.

² Ich habe tatsächlich einfach KGS geöffnet und eine laufende Partie von zwei 12kyus ausgewählt, die ich nicht kenne und von denen ich noch nie eine Partie gesehen habe. Nebenbei bemerkt wurde in der Partie in Zug 107 zum ersten mal ein Stein geschlagen. Auch dieser wurde vermutlich nicht geopfert, sondern aus Versehen hergegeben. Überhaupt enthält die zufällig ausgewählte Partie keine Stelle, an der ein Stein erkennbar absichtlich geopfert wurde.

³ Wieder habe ich auf KGS eine zufällige Partie zwischen zwei 4-Dan-Spielern geöffnet. 1-Dan hätte aber sicher auch gereicht.

⁴ Unter uns gesagt: Der Zug war in der Partiestellung schlecht und A wäre besser gewesen, aber das ist hier gar nicht das Thema. Steine opfern ist ja nicht immer gut, muss aber in Erwägung gezogen werden. Es geht um die Einstellung!

Ich habe immer wieder Lernenden zugesehen, die sich weigern, spielerisch Steine zu opfern.⁵ Es ist ein wenig so, als würden sie sagen: „Wenn das nötig ist, um Dan-Spieler zu werden, dann möchte ich lieber zweistelliger Kyu bleiben.“ Und das ist ihr gutes Recht. Go ist ein Spiel und sie dürfen wählen, ihr Ziel aufzugeben. Was sie nicht wählen können ist, Dan zu werden, ohne Steine zu opfern. Zumindest müssten sie den Dan dann in Karate erringen, nicht im Go. Die auf Grönland vor 800 Jahren beheimateten Normannen weigerten sich Fisch zu essen. Es ist, als ob sie gesagt hätten: Wenn man hier Fisch essen muss, um zu überleben, dann sterben wir halt.⁶

Hier schließt sich der Kreis zu meiner Einleitung. Ich bin ein analoger Mensch. In der digitalen Welt möchte ich nicht agieren. Ich will meinen Unterricht live geben und dabei die Gesichter der Schüler sehen. Ich will große Go-Turniere am Brett, bei denen ich nach den Partien mit einer Gruppe von Freunden die Partien analysieren kann. Ich höre gern live zu, wenn stärkere SpielerInnen etwas über Go erzählen und mag auch selbst etwas darüber plaudern.⁷ Aber wenn die Welt nicht so ist, wie ich es gerne hätte, dann



Das Atari bewusst ignorieren ...

lerne ich eben, Steine zu opfern.⁸ Nur leider ist die Art des notwendigen Sprungs nicht immer bekannt. Analysieren wir die Richtung und Stärke der nötigen Absprünge. Seien wir neugierig und probieren wir Verschiedenes aus. Fallen wir hin und machen uns die Knie wund. Das kann für einzelne gelten ebenso wie für Gruppen oder gar die ganze Menschheit. Und dann lasst uns in neuen Bereichen Dan-Niveau erreichen, anstatt darüber zu resignieren, dass man ab einem gewissen Niveau neue Denkmuster braucht.

⁵ Eigentlich ist das zu vorsichtig ausgedrückt: Sie weigern sich, ernsthaft in Erwägung zu ziehen, Steine zu opfern. Sie weigern sich über Varianten nachzudenken, in denen Steine von ihnen geschlagen werden und verschanzen sich in einem Zustand von „so kann ich nicht spielen“, „so will ich nicht spielen“ oder irgendwelchen anderen Überzeugungen. Wer jetzt „jaja, diese Narren“ denkt, der sei sich sicher, bei jedem von uns finden sich diese Klippen, bei denen wir uns einfach weigern, über einen Sprung auch nur nachzudenken. Wir sehen sie nur aus unerfindlichen Gründen nicht.

⁶ Was ihnen letztendlich auch gelungen ist, unter anderem weil die von ihrer Viehwirtschaft erzeugte Bodenerosion zur Nahrungsmittelknappheit führte. Siehe Jared Diamond: Kollaps. Warum Gesellschaften überleben oder untergehen. Fischer 2005.

⁷ Mir fallen reihenweise schwierige Wünsche ein. Ich will eine Welt ohne Klimawandel, in der ich beliebig nach Fernost fliegen kann. Ich will mit meinen Freunden und meiner Familie feiern, ohne die Gefahr, tödliche Krankheiten zu verbreiten. Ich will, dass schon 2021 niemand mehr verhungert.

⁸ In meinem Fall besteht das aktuelle Pendant zum Steine opfern im Versuch, ansprechende Online-Aktivitäten zu entwickeln. Derzeit ein YouTube Kanal unter dem Kanalnamen Lock Down, (www.youtube.com/channel/UCQQLBlcncxTk2X3rhOrWlg), vorher die Omikron Blitz Challenge. Spannend ist, welche Sprünge der Menschheit zu den Wünschen aus Fußnote 7 so einfallen werden.

Grundkurs Go

von Hartmut Kehmann

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

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

8. Grundformen am Rand

9. San-San

10. Hoshi

11. Komoku

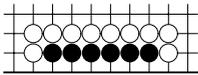
12. Grundprinzipien des Endspiels (Yose)

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

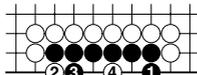
Lektion 8: Grundformen am Rand

I-Formen

Solche geraden Formen kommen am Rand eher selten vor, man sollte sich aber merken, wieviele Steine nötig sind, um zu leben. Es sind bei vergleichbarem Status jeweils zwei mehr als in der Ecke.



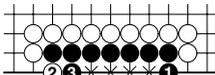
Dia. 1



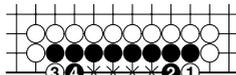
Dia. 1a

Dia.1 Sechs Steine in der Reihe reichen am Rand nicht zum Leben.

Dia.1a Selbst wenn Schwarz beginnt, bekommt er keine zwei Augen.



Dia. 2



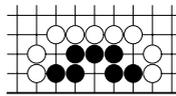
Dia. 3

Dia.2 Dementsprechend ist der Status ungeklärt bei 7 Steinen, Schwarz am Zug kann leben,

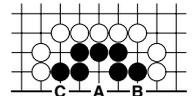
Dia.3 und geklärt bei acht Steinen, Schwarz muss lokal nicht ziehen.

D-Formen

Wesentlich häufiger sind D-Formen und zwar in allen drei Varianten als komplette, halbe und defekte Form.



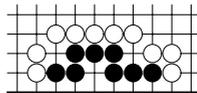
Dia. 4



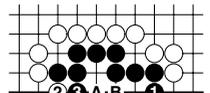
Dia. 4a

Dia.4 Diese komplette D-Form ist ungeklärt

Dia.4a Schwarz lebt mit einem Zug auf A, danach sind B und C miai für zwei Augen und Weiß am Zug hat A, B oder C zur Auswahl, um zu töten.



Dia. 5



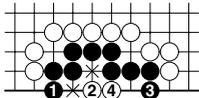
Dia. 5a

Dia.5 Einen Stein länger ist die Form immer noch ungeklärt.

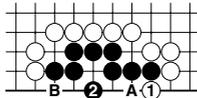
Dia.5a Schwarz am Zug lebt am besten mit einem Sagari am längeren Schenkel, nach einem weißen Hane W2 und S3 bleibt der Augenraum eines L-Vierers, Schwarz lebt.

Dia.5b Wenn Schwarz am kürzeren Schenkel zum Rand streckt, ist das ein Fehler. Nach der Ab-

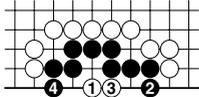
Go für Einsteiger



Dia. 5b



Dia. 5c



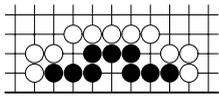
Dia. 5d

wicklung bis W4 kann Weiß mit einer Nakadeform (Pyramiden-Vier) füllen, Schwarz ist tot.

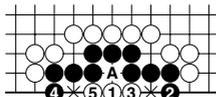
Dia.5c Weiß am Zug kann ebenfalls Fehler machen.

W1 hier erzeugt eine ungeklärte Form vergleichbar Diagramm 4 und da Schwarz am Zug ist, kann er leben.

Dia.5d Der richtige Beginn für Weiß ist der vitale Punkt, wonach sich die gleiche Stellung wie in Diagramm 5b ergibt.



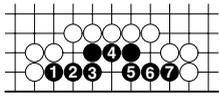
Dia. 6



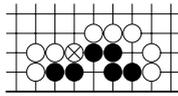
Dia. 6a

Dia.6 Wenn beide Schenkel aus drei Steinen bestehen, lebt die Form.

Dia.6a Das Maximum, das Weiß erreichen kann, ist diese Stellung. Ein weißer Zug auf A sieht zwar wie eine Nakadeform aus, aber es wäre kein Atari, da noch zwei Freiheiten übrig sind. Die Stellung ist ein Seki.



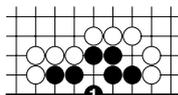
Dia. 6b



Dia. 7

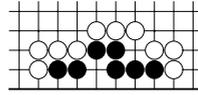
Dia.6b Bemerkenswert ist, dass im Vergleich zu einer I-Form mit sieben Steinen, die ungeklärt wäre, diese vergleichbare Form bedingungslos lebt.

Dia.7 Im Vergleich zu Diagramm 4 haben wir wegen des markierten weißen Steines eine halbe D-Form.

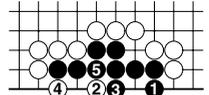


Dia. 7a

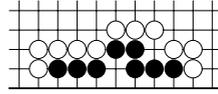
Dia.7a Sie ist aber weiterhin ungeklärt, Schwarz am Zug lebt.



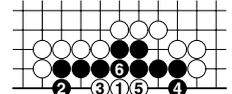
Dia. 8



Dia. 8a



Dia. 9

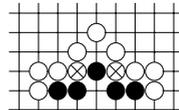


Dia. 9a

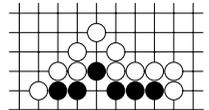
Dia.8 Um einen Stein verlängert bleibt die Situation ebenfalls ungeklärt, Schwarz am Zug lebt in der gleichen Weise wie in Diagramm 5a, Weiß beginnend tötet mit einem Zug auf 2.

Dia.9 Wenn beide Schenkel länger sind, lebt auch die halbe D-Form.

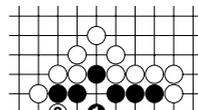
Dia.9a Allerdings hat Weiß hier im Unterschied zu Diagramm 6a ein Seki in Vorhand, weil Schwarz noch einmal auf S6 ziehen muss, das war in Diagramm 6a nicht der Fall.



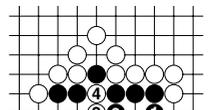
Dia. 10



Dia. 11



Dia. 11a



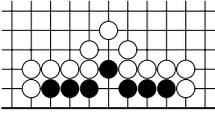
Dia. 11b

Dia.10 Diese defekte Form ist zu kurz, um leben zu können.

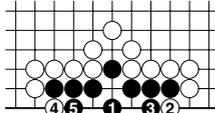
Dia.11 Selbst um einen Stein verlängert ist das noch nicht der Fall.

Dia.11a-b Die parallele Klemmform bewirkt, das oberhalb des vitalen Punktes 1 in Diagramm 11a kein Auge entstehen kann.

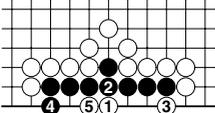
Dia.12 Hier macht sich der Defekt bemerkbar, in den vergleichbaren Diagramme 6 und 9 lebte Schwarz durch ein Seki, diese Form hingegen ist



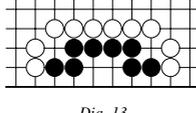
Dia. 12



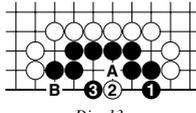
Dia. 12a



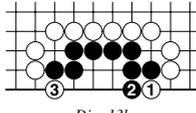
Dia. 12b



Dia. 13



Dia. 13a



Dia. 13b

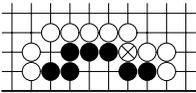
ungeklärt, wie die nächsten beiden Diagramme zeigen.

Es gibt auch D-Formen mit etwas breiterer „Nase“, die halben und defekten Formen kommen häufig vor, ihre Standards sollte man lernen.

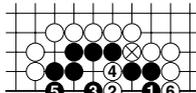
Dia. 13 Diese Form ist ungeklärt, wenn ein Schenkel noch größer ist, lebt sie bedingungslos.

Dia. 13a Schwarz kann leben, nach S3 sind A und B miai.

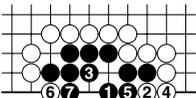
Dia. 13b Weiß gewinnt einfach durch Verkleinerung des Augenraumes.



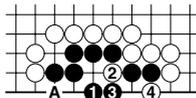
Dia. 14



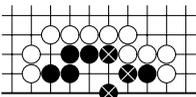
Dia. 14a



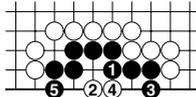
Dia. 14b



Dia. 14c



Dia. 14d



Dia. 14e

Dia. 14 Häufiger sind D-Formen mit Defekten wie hier. Die Form ist ebenfalls ungeklärt, aber Schwarz muss den Formdefekt beachten.

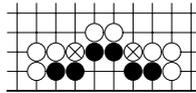
Dia. 14a Wenn er mit einem Sagari wie im vergleichbaren Diagramm 13a verteidigt, erreicht er kein Leben. Nach W6 mit Atari sieht man die Bedeutung des markierten Steins.

Dia. 14b S1 hier ist der einzige Zug, der Schwarz das Leben sichert, mehr als die gezeigte Abfolge kann Weiß danach nicht erreichen.

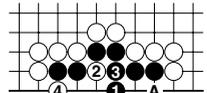
Dia. 14c Die hängende Deckung auf dieser Seite ist falsch, nach W4 hat Schwarz keine Zeit, auf A zu setzen und stirbt.

Dia. 14d Man muss also auf der Seite des Defektes, hängend decken. Die Form wird auch als „Tigerrachen“ bezeichnet. Der japanische Begriff Kaketsugi ist weniger dramatisch, er bedeutet nur soviel wie „deckende Verbindung“.

Dia. 14e Die direkte Deckung Katatsugi ist nicht ausreichend, nach S5 kann Weiß mit einer Nakaform füllen.



Dia. 15

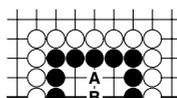


Dia. 15a

Dia. 15 Daraus folgt zwangsläufig, dass diese Form nicht leben kann, denn es können nicht beide Defekte gleichzeitig beseitigt werden.

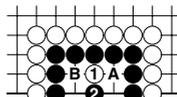
Dia. 15a Nach W4 mit Atari hat Schwarz keine Zeit für ein zweites Auge auf A.

U-Formen



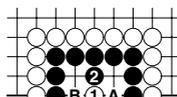
Dia. 16

Dia. 16 Diese Form in der Ecke hatten wir bereits untersucht, sie war ungeklärt, am Rand hingegen lebt sie, weil die beiden Punkte A und B miai sind, um zwei Augen zu bilden.



Dia. 16a

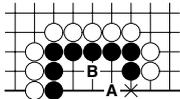
Dia. 16a-b Wenn Weiß den einen Punkt besetzt, nimmt Schwarz den anderen, wonach wiederum A und B miai sind, Schwarz lebt.



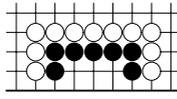
Dia. 16b

Dia. 17 Wenn ein Bein zum Boden fehlt, ist die Form ungeklärt, Schwarz erzeugt mit

Go für Einsteiger



Dia. 17



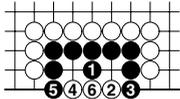
Dia. 18

S auf × Diagramm 16 und Weiß beginnend zieht ebenfalls auf ×, wonach Schwarz maximal auf A blocken kann. Danach bleibt aber ein Nakade-Augenraum zurück und WB besetzt den vitalen Punkt.

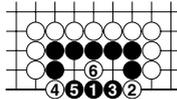
Dia.18 Die U-Form schwebt über dem Rand, kann sie noch leben?

Dia.18a Ja, sie kann leben, allerdings gibt es nur noch einen Anfangszug für Schwarz, das Ergebnis ist ein Seki in Vorhand.

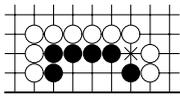
Dia.18b S1 am Rand wäre jetzt ein Fehler, nach der Folge bis W6 ist Schwarz tot.



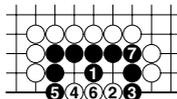
Dia. 18a



Dia. 18b



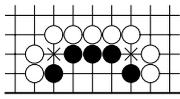
Dia. 19



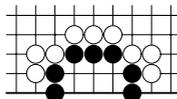
Dia. 19a

Dia.19 Diese Form ist noch etwas fragiler, weil bei X ein schwarzer Stein fehlt.

Dia.19a Aber auch sie kann noch leben, allerdings nur in Nachhand, denn wenn Schwarz S7 auslöst und Weiß diesen Punkt besetzt, wäre das Seki aufgehoben, weil Weiß noch innen setzen muss.



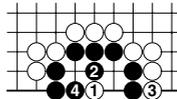
Dia. 20



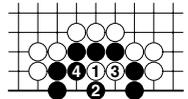
Dia. 21

Dia.20 Daraus folgt, dass diese Form tot ist.

Dia.21 Das ist eine klassische Formation, sie heißt „Comb Formation“, Kushigata, beides bedeutet „Kammform“, sie lebt unabhängig vom Anzugsrecht.



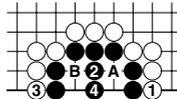
Dia. 21a



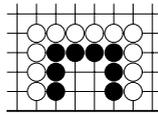
Dia. 21b

Dia.21a-b Weiß kann schwarzes Leben nicht verhindern.

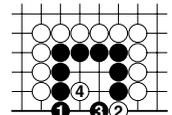
Dia.21c Diese Abfolge ist allerdings die beste, denn danach hat Weiß noch zwei potentielle Kodrohungen.



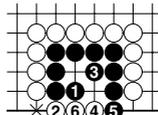
Dia. 21c



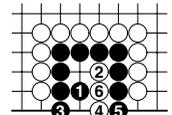
Dia. 22



Dia. 22a



Dia. 22b



Dia. 22c

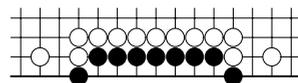
Dia.22 Diese Form kann nicht leben, sie wird „Door Group“ genannt.

Dia.22a Wenn Schwarz zum Rand streckt, erzeugt W2/S3/W4 eine Nakadeform.

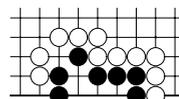
Dia.22b Auch so kommt Schwarz nicht zum Leben, allerdings gibt es Situationen, in denen Weiß wegen Freiheitsnot nicht auf 6 verbinden kann, oder ein Horikomi auf × erfolgreich für Schwarz ist.

Dia.22c Eine weiße Antwort W2 hier ist falsch, denn das Ergebnis wäre ein Seki.

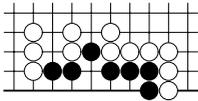
Probleme 71–80



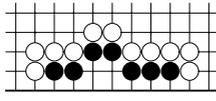
Problem 71



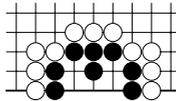
Problem 72



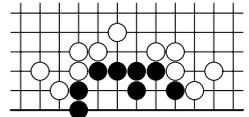
Problem 73



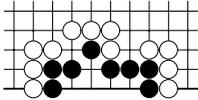
Problem 74



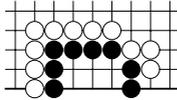
Problem 77



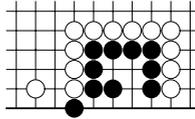
Problem 78



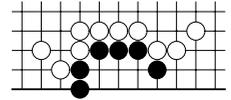
Problem 75



Problem 76



Problem 79



Problem 80

Rezension: Yang Dong, Guo Xinyi, Zhang Jiahao: *Das Feuer der 30 Drachen* von Guo Yuzheng, Übersetzung von Gunnar Dickfeld, Frankfurt/Main 2020, 116 Seiten (Brett und Stein Verlag, 14,90 Euro).

2020 ist ein besonderes Buch mit Go-Kompositionen in deutscher Übersetzung erschienen, „Das Feuer der 30 Drachen“.

Aber wie kommt eine chinesische Go-Problemsammlung nach Deutschland? Im Jahr 2019 gab es noch die Möglichkeit zu reisen und so gastierte die chinesische City-Weiqi-League in Frankfurt am Main (diese Zeitung berichtete darüber in der Ausgabe 4/2019). Der Mannschaftskapitän einer Mannschaft, Yuzheng Guo 5p, ist auch Autor von Go-Büchern.

Ich war als Co-Organisator des Events in Frankfurt dabei und

kam mit Herrn Guo ins Gespräch über eine mögliche Übersetzung eines seiner Bücher für den kleinen deutschsprachigen Markt. Herr Guo war nicht abgeneigt und ich konnte Gunnar Dickfeld

als Übersetzer und Herausgeber gewinnen. So helfen persönliche Begegnungen, Dinge zu ermöglichen, die sonst nie passiert wären.

Das Buch selbst enthält, wie der Name schon andeutet, 30 drachenstarke Aufgaben, die nicht so leicht zu lösen sind. Sie erfordern Mut für die Herausforderung, die Geschicklichkeit eines Hoch-Dans und eine gute Ausdauer, um die richtige Lösung zu finden. Das Buch enthält auch die Lösungen der Probleme und Hinweise auf falsche Lösungen.

Ein schönes Geschenk für jeden Dan-Spieler und jede Dan-Spielerin.

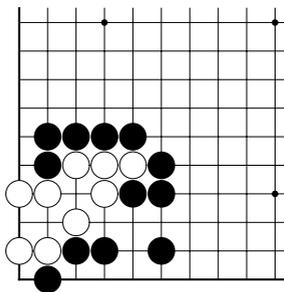
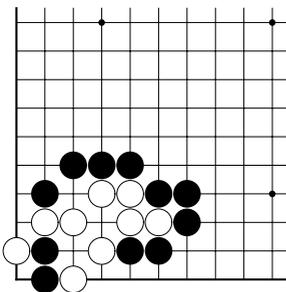
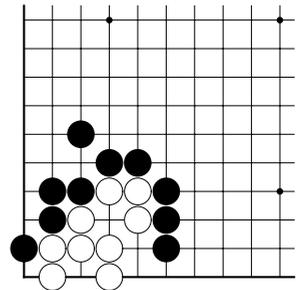
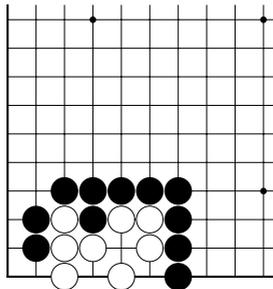
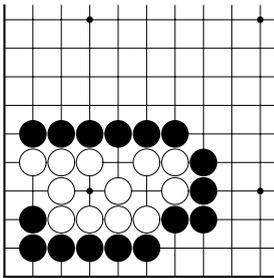
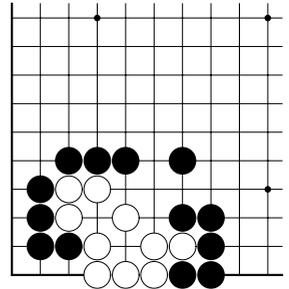
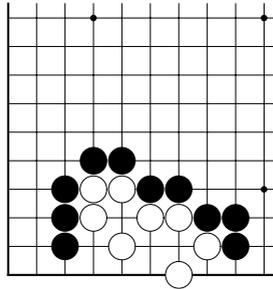
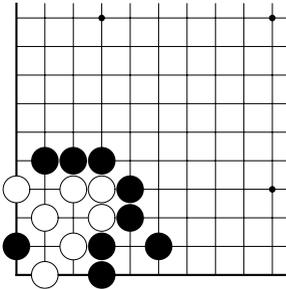
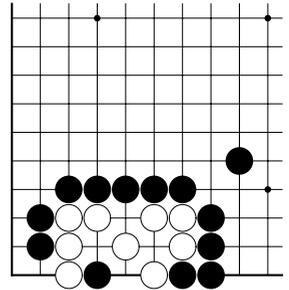
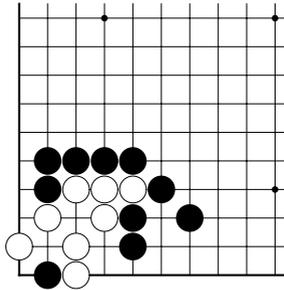
Wilhelm Bühler



Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Die Anfänger sollen töten. Dafür könnten falsche Augen sehr nützlich sein.

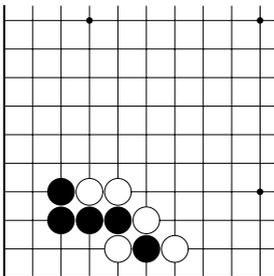
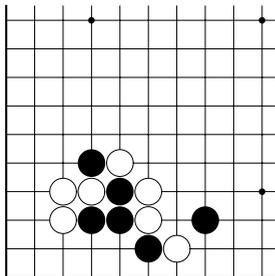
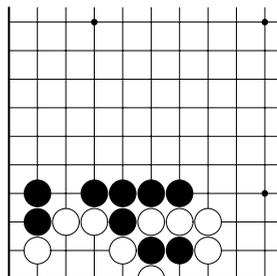
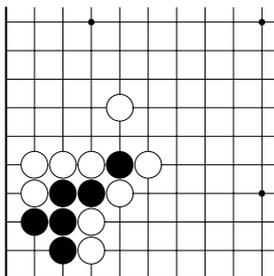
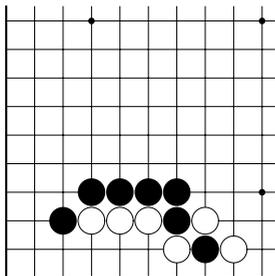
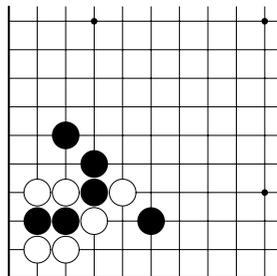
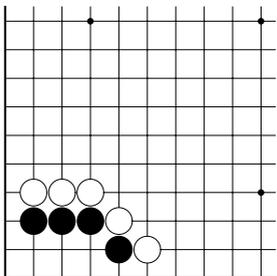
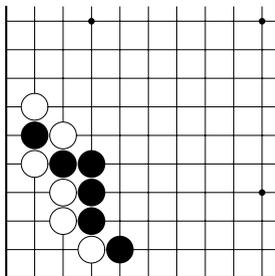
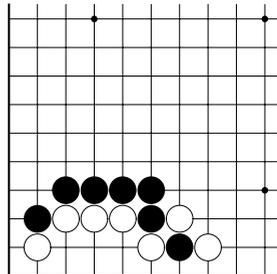
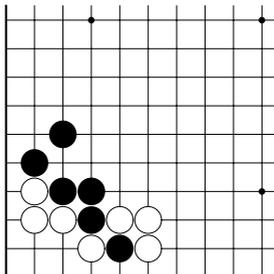


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Download-datei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Für die Fortgeschrittenen: Ihr sollt Steine fangen. Dazu müsst ihr ein Atari ausnutzen.



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

Das Wunderkind wurde beim Schummeln erwischt!

von Kang Hwan Kuk

Im November 2020 ging eine Nachricht durch ganz Korea: „Wunderkind Kim Eun Ji 2p beim Schummeln mit einem KI-Programm erwischt!“ Große Tageszeitungen wie Chosun Daily oder der Fernsehsender MBC berichteten davon.



Der Fernsehsender MBC am 20.11.2020

Nun ist Kim Eun Ji 2p nicht irgendeine Patzerin, sondern *das* Jahrhunderttalent in Korea – sie ist erst 13 Jahre alt und nicht mal ein Jahr Profi, aber hat sich schon auf Platz 5 der koreanischen Frauenrangliste hochgespielt. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass sie in absehbarer Zeit die stärkste Frau der Welt sein wird und es wird auch für möglich gehalten, dass sie bei den Männern ganz oben mitspielen kann.

Der Vorfall ereignete sich bei einem Onlineturnier von Cyberoro, einem koreanischen Go-Server. Cyberoro organisiert regelmäßig Onlineturniere mit Geldpreisen. In dem fraglichen Turnier erhält der Turniersieger etwa 7,500 Euro, was auch sehr starke Spieler zum Spielen bewegt hat, wie man gleich sehen wird.

In der 1. Runde schlug das Wunderkind Moon Yu Bin 4p, die Nr. 38 in Korea und der Sieger eines starken Jugendturniers. Da Kim in der Frauenliste die Nr. 5 ist, aber in der Gesamtrangliste der Männer und Frauen bei etwa Platz 160 liegt, wurde es als ein beachtlicher, aber machbarer Erfolg angesehen. Am 29.9. wurde dann die fragliche Partie gegen Lee Young Ku 9p, Nr. 7 in Korea und ein Trainer der Nationalmannschaft, ausgetragen.

Kim spielte die Partie sagenhaft und ließ Lee Young Ku nicht die Spur einer Chance! Youtube-Streamer, die die Partie damals übertragen haben, riefen aus: „Mein Gott, spielt sie stark! Fast wie ein Computer! Sie ist die Zukunft des koreanischen Go!“ Damals wussten sie nicht, wie nahe sie an der Wahrheit waren ...

Im Achteelfinale schlug sie dann auch „Powerful 7“ aus China sehr überzeugend – es handelt sich um Rong Yi, ein Spieler, der in der 1. Chinesischen Liga spielt.

Nun wurden die Leute natürlich etwas misstrauisch – einmal gegen einen stärkeren Gegner gewinnen, das kann ja passieren, aber gleich drei davon hintereinander? Das dann auch noch gegen einen Top-Ten-Spieler?

Und tatsächlich kam jemand auf die Idee, die Partie gegen Lee Young Ku 9p mit Katago nachzulegen, und kam auf das folgende Ergebnis:

Spieler	Blau	Grün	Gelb	Fehler	Genauigkeit
Kim Eun Ji 2p	48	4	6	5	92.06%
Yi Young Ku 9p	28	6	3	25	59.67%

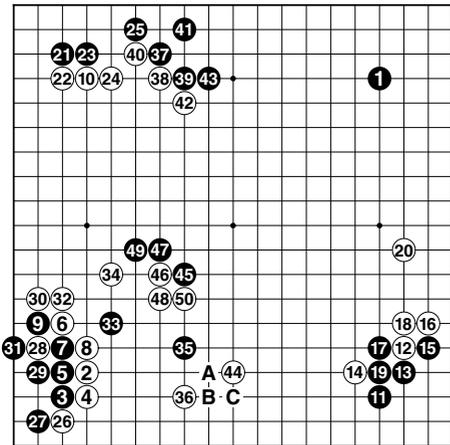
Ihre Züge waren also zu 92% Züge, die Katago als einen der optimalen Züge betrachtete. Die weltbesten Spieler wie Shin Jin Seo oder Ke Jie kommen in ihren besten Tagen auf eine Genauigkeit von etwa 85% und sind im Durchschnitt eher im 70er-Bereich – damit hätte Kim Eun Ji die qualitativ beste Partie aller Zeiten gespielt!

Aber auch dies konnte man nicht als einen eindeutigen Beweis deuten – bis ein findiger Go-Fan auf die Idee kam, Andreas Hauenstein von Katagui zu befragen, ob die fragliche Partie vielleicht im Katagui-Server zu finden sei. Denn im Cyberoro ist es nicht möglich, während einer Partie mit der Maus woanders hinzuklicken, um eben solche Schummelleien zu unterbinden. Daher war das Schummeln mit einem Handy wahrscheinlich – und wo kann man am besten mit einem Handy Züge von Katago finden? Richtig, bei Katagui!

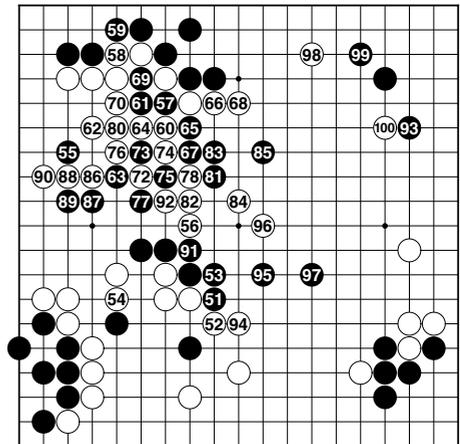
Yoon Young Sun kommentiert (53, 1+2+3)

Partie: Go-Europameisterschaft 2020, Finale, 1. Partie
Weiß: Ilya Shikshin 3p (Russland)
Schwarz: Ali Jabarin 2p (Israel)
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 178 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe
Kommentar: Yoon Young Sun 8p (www.yoons-baduk-cafe.com)

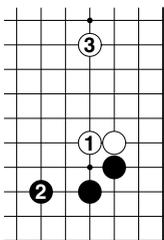
- 14: Ein neuer Zug! Normal wäre es, auf 1 in Dia. 1 zu strecken und sich nach 2 auf 3 auszudehnen.
- 17: Der Schnitt auf 1 in Dia. 2 ist jetzt keine gute Idee, weil Schwarz dann mit 4 und 6 die Ecke verliert.
- 35: So spielt Schwarz nicht scharf genug, denn Weiß kann einfach mit 36 am Rand antworten. Ich hätte A gespielt, aber B, C und 44 wären auch möglich.
- 36: Damit ist Weiß zufrieden.
- 44: Ein guter Punkt für beide, also kann Weiß sich freuen, ihn bekommen zu haben.
- 46: Das ist zu aggressiv (-6,4%). Nichts spricht gegen den ruhigeren Zug auf 1 in Dia. 3 und nach dem Schnitt auf 2 gegen die Fortsetzung auf 3 und 5.
- 47: Eine gute Entscheidung – Weiß spielt damit in die richtige Richtung.



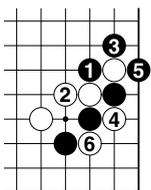
Figur 1 (1–50)



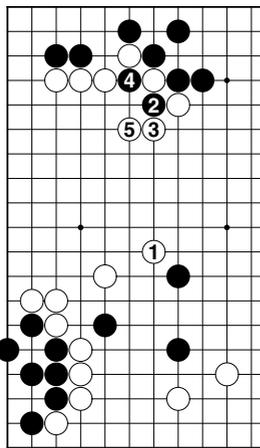
Figur 2 (51–100)



Dia. 1

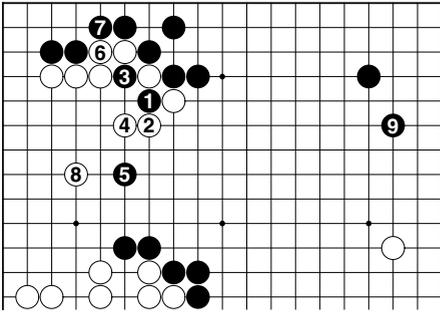


Dia. 2

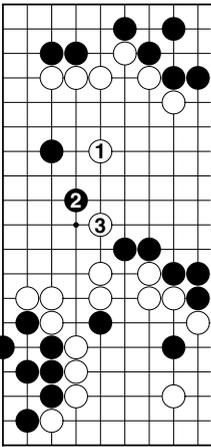


Dia. 3

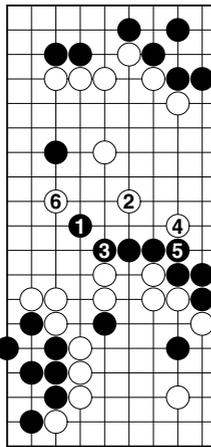
- 55: Damit geht Schwarz zu tief rein. Er könnte besser auf 1 und 3 mitnehmen, mit 5 reduzieren, um dann auf 9 zu spielen. Die Stellung wäre dann ausgeglichen.
- 56: Weiß sollte zunächst mit 1 in Dia. 5 verteidigen. Nach 2 kann Weiß dann entspannt mit 3 trennen. 1 in Dia. 6 wirkt besser als 2 in Dia. 5, aber dann kann Weiß auf 2 und 4 peepen und dann Schwarz mit 6 die Basis nehmen.



Dia. 4

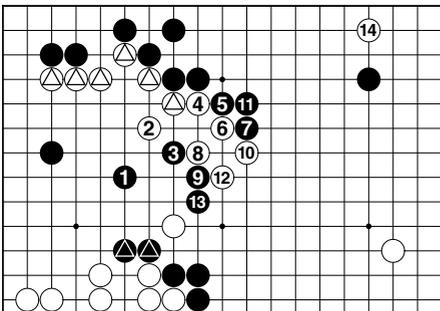


Dia. 5

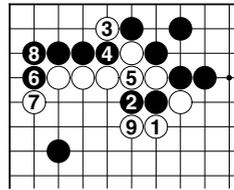


Dia. 6

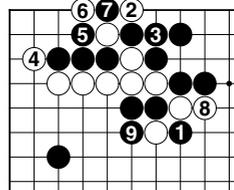
57: Nun aber hätte Schwarz auf 1 in Dia. 7 spielen sollen. Damit hätte er die markierten schwarzen Steine verteidigt und zugleich die markierten schwarzen Steine angegriffen. Die Stellung nach 14 ist akzeptabel für beide Spieler.



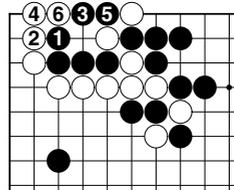
Dia. 7



Dia. 8



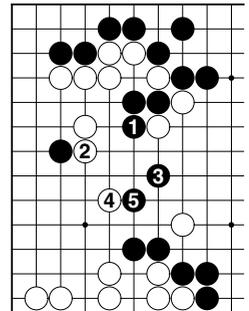
Dia. 9



Dia. 10

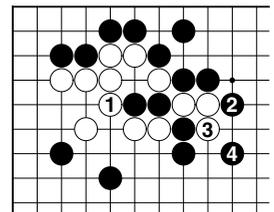
58: Dieser Zug ist langsam und unelegant und verliert 11,7%. Weiß hätte auf 1 in Dia. 8 Atari geben sollen. Nach 2 ist ein idealer Zeitpunkt, auf 3 reinzuopfern, damit man auf 5 decken kann. Nach 6 und 8 fängt Weiß dann mit 9 zwei Steine und steht bei 65%. Sollte Schwarz dieses Ergebnis mit 6 auf 1 in Dia. 9 verhindern wollen, dann kann Weiß nach 4 mit 6 ein großes Ko anzetteln (85%), für das er gleich auch mit 8 eine schöne Ko-Drohung hat. Versucht Schwarz nun wieder, dieses Ko mit dem leeren Dreieck auf 1 in Dia. 10 zu vermeiden, dann wird er unweigerlich mit 6 in einer Mausefalle gefangen.

- 63: Das ist ein großer Richtungsfehler von Schwarz. Er hätte auf 1 in Dia. 11 spielen sollen. Nach 3 und 5 hat Weiß zwar den linken Rand bekommen, aber Schwarz verbindet und bekommt Einfluss (59%).
- 65: Ein weiterer Fehler von Schwarz (-9,5%). Der Zug ist unnötig und er hätte stattdessen einfach auf 75 springen sollen.

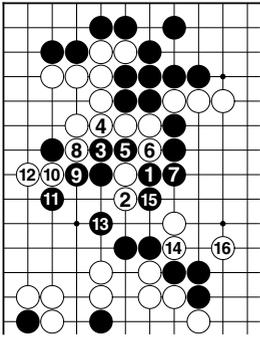


Dia. 11

- 68: Schwarz hatte wohl nach 65 auf 1 in Dia. 12 gehofft ...



Dia. 12



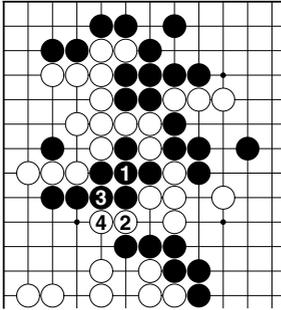
Dia. 13

73: Das ist normalerweise ein gutes Tesuji und sieht auch gut aus, klappert aber in diesem Fall leider nicht. Besser wäre 1 in Dia. 13 gewesen. Schwarz kann in der weiteren Zugfolge die zwei weißen Schnittsteine fangen, aber nach 16 steht Weiß trotzdem besser (65%).

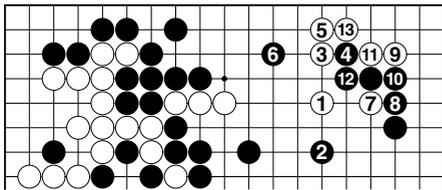
78: Ein starker Schnitt von Weiß!

86: Bis hierher sind Züge nach 73 eine Einbahnstrasse. Danach ist Schwarz immer noch schwach, obwohl er bis 91 verbinden kann (94% für Weiß).

92: Weiß kann sogar noch zwei Steine fangen und hat somit keine Schwäche mehr. Sollte Schwarz auf 1 in Dia. 14 decken, verliert er noch mehr.

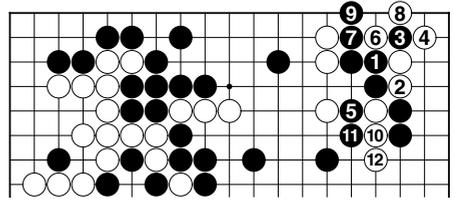


Dia. 14

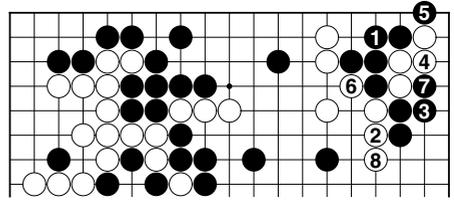


Dia. 15

98: Ungewöhnlich! Laut KI wäre 1 in Dia. 15 der beste Zug. Wenn Schwarz dann mit 2 einschließt, muss er nach 5 auf 6 ziehen, wenn er töten will. Danach sind 7 und 9 gutes Timing. Antwortet Schwarz auf 10, kann Weiß zu einfach und zu groß in der Ecke leben. Nach der Gegenwehr von 1 in Dia. 16 aber funktioniert

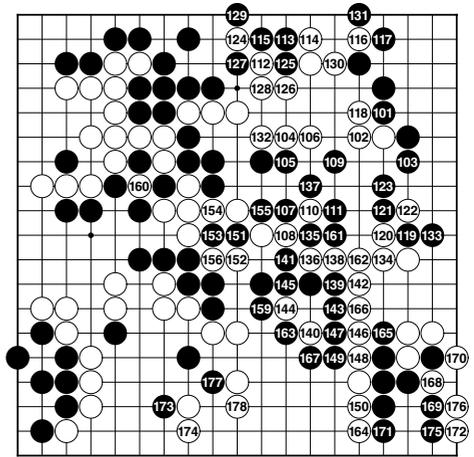


Dia. 16



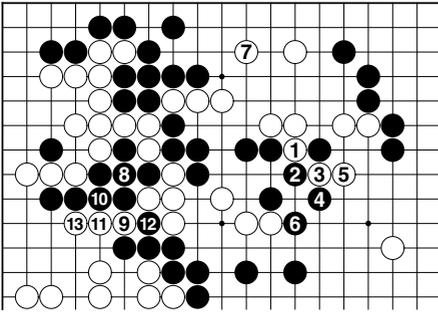
Dia. 17

der Schnitt auf 2 ganz gut. Entweder lebt Weiß bis 9 in Vorhand und kann dann mit 10 auch noch seinen Schnittstein retten (97%) oder Weiß bekommt in Dia. 17 Züge von außen und kann mit 8 nach unten hin entkommen (98%).

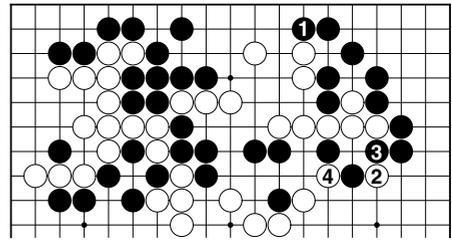


Figur 3 (101-178)

110: Weiß spielt für die falsche Gruppe, denn diese Gruppe ist sicher, die Gruppe oben aber noch nicht. Hätte er mit 1 bis 7 in Dia. 18 seine schwache Gruppe verteidigt, hätte 8 nicht die weiße Gruppe im Zentrum gefangen, da Schwarz nach 13 sogar zwei Freiheiten zu wenig hat.



Dia. 18

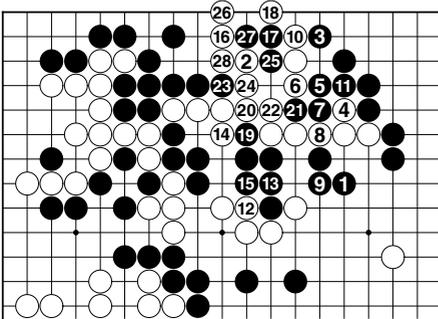


Dia. 20

- 111: Mit 1 in Dia. 19 hätte Schwarz jetzt nach außen verbinden und Weiß einschließen können. Die folgende Variante ist recht kompliziert und muss genau so gespielt werden, damit die eingeschlossene weiße Gruppe gerade noch so mit einem Seki lebt. 9 ist übrigens ein notwendiger Zug, um Weiß einzuschließen. Spielt Schwarz stattdessen auf 1 in Dia. 20, kann Weiß wiederum Schwarz mit der schönen Tesuji-Kombination 2 und 4 einschließen und fangen.

118: Das war ein sehr guter Zug, um mit der Gruppe zu leben.

119: Wenn Schwarz jetzt auf 1 in Dia. 21 den Augenraum nimmt, dann kann Weiß mit 2 ausbrechen,



Dia. 19

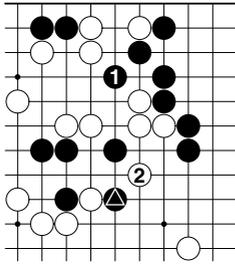


Ali Jabarin 2p

was nicht der Fall wäre, wenn der markierte Stein als Zug 111 eben auf 2 hier im Dia. gespielt worden wäre.

132: Mit diesem Zug lebt weiß sicher. Dia Partie ist vorbei, da Schwarz jetzt keine Chance mehr hat.

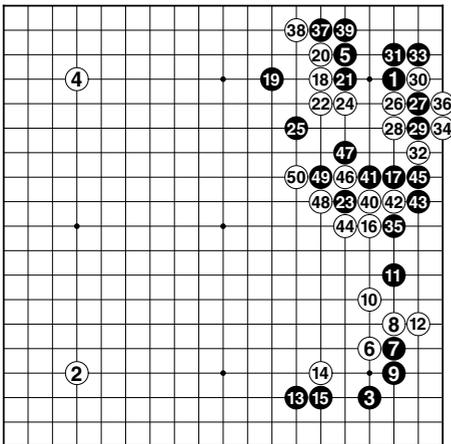
Der schwarze Zug auf 65 war ein großer Fehler und 73 war dann der endgültige Verlustzug. Danach ist die Partie für Weiß zu einfach gewesen.



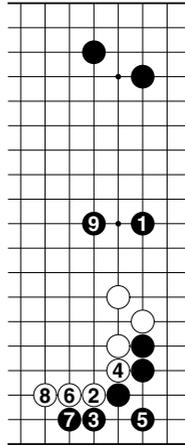
Dia. 21

Partie: Go-Europameisterschaft 2020, Finale, 2. Partie
Weiß: Ali Jabarin 2p (Israel)
Schwarz: Ilya Shikshin 3p (Russland)
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 196 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe
Kommentar: Yoon Young Sun 8p
 (www.yoons-baduk-cafe.com)

11: Wenn man jetzt nicht am unteren Rand spielt, dann ist 1 in Dia. 1 üblicher, da er gut mit dem Shimari oben harmoniert. Die Stellung nach 9 ist ausgeglichen.



Figur 1 (1–50)

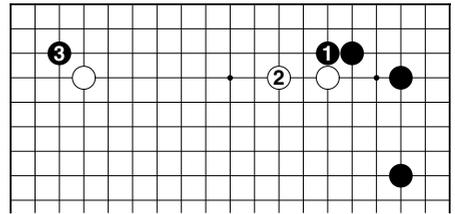


Dia. 1

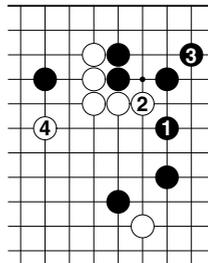
16: Dieser Klemmzug passt in dieser Stellung sehr gut.

19: Dieser Klemmzug ist möglich, passt aber in diesem Fall nicht so richtig (-5,7%). Man spielt diesen Zug eher, wenn auf 4 ein schwarzer Stein steht. Eine normale Fortsetzung wären wohl 1 und 3 in Dia. 2.

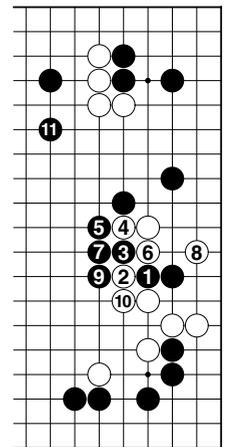
25: Das ist ein Overplay! Schwarz wollte damit die vier weißen Steine einschließen und vielleicht sogar fangen, aber er hat selbst keine wirklich starke Form. Normal wäre jetzt ein Zug auf 1 in Dia. 3 gewesen. Nach dem



Dia. 2



Dia. 3



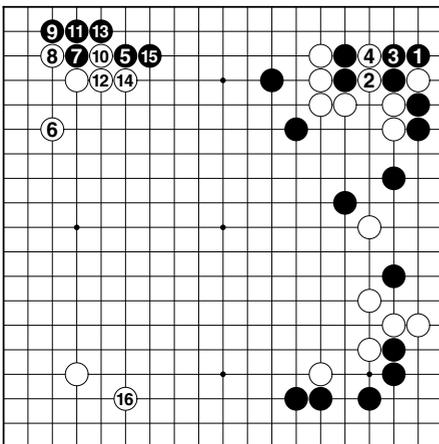
Dia. 4

Abtausch 2 für 3 kann Weiß dann leicht ausbrechen und der markierte Stein ist schwach geworden. Wenn Schwarz deswegen die vier weißen Steine unbedingt angreifen will, dann sollte er es indirekt mit 1 in Dia.



Ilya Shikshin 3p

4 tun: Mit einem Opfer Stärke nach außen aufbauen, um dann mit 11 wirklich druckvoll anzugreifen.



Dia. 5

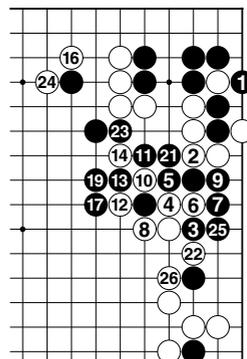
28: Schwarz steht zwar überall um Weiß herum, aber seine Stellung ist insgesamt sehr dünn.

30: Ein sehr schönes Tesuji von Weiß!

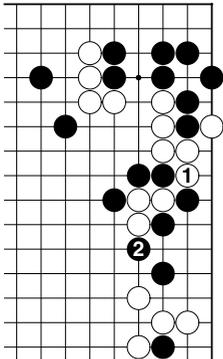
31: Das sieht natürlich aus, ist aber ein schwerer Fehler. Besser wäre es gewesen, mit 1 in Dia. 5 mitzunehmen. Dann kann Weiß

zwar zwei Steine fangen, aber Schwarz bleibt in Vorhand zum rechten Rand hin verbunden und kann in der linken oberen Ecke spielen. Nach 16 führt Weiß dann nur mit 60%.

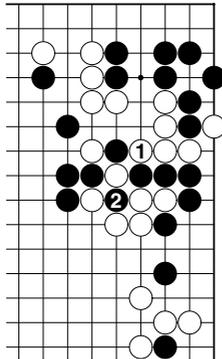
35: Ein extrem schwerer Fehler! Er verliert ganze 26,8% und ist der Verlustzug der Partie. Er hätte unbedingt auf 1 in Dia. 6 fangen und dann erst



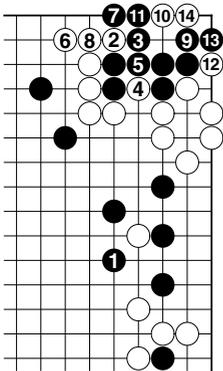
Dia. 6



Dia. 7



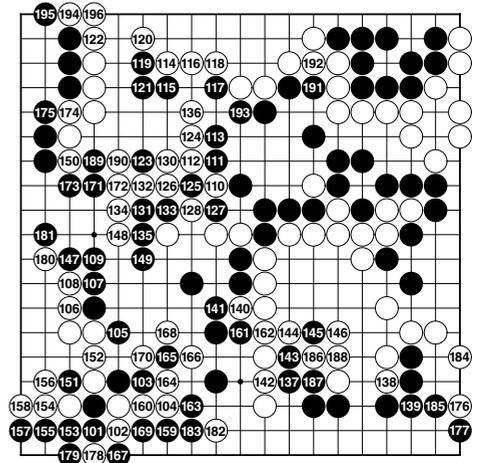
Dia. 8



Dia. 9

nach 2 auf 3 zu verbinden versuchen sollen. Mit 8 kann Weiß nicht auf 1 in Dia. 7 schneiden, da sonst mit 2 eine Treppe zuschlägt.

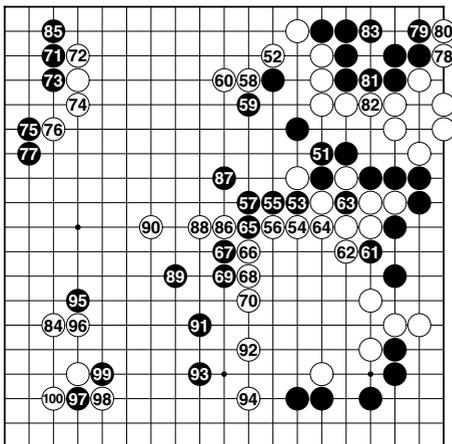
Weiß kann mit 14 ein Ko riskieren, da er mit 16 eine gute Drohung hat. Nach 19 kann er mit 20 aber nicht auf 1 in Dia. 8 schneiden, da er nach 2 keine adäquate Ko-Drohung mehr hat. In der weiteren Zugfolge verbindet Schwarz und Weiß steht mit 65%



Figur 3 (101–196)

trotzdem gut, aber die Partie ist immerhin danach noch spielbar für Schwarz.

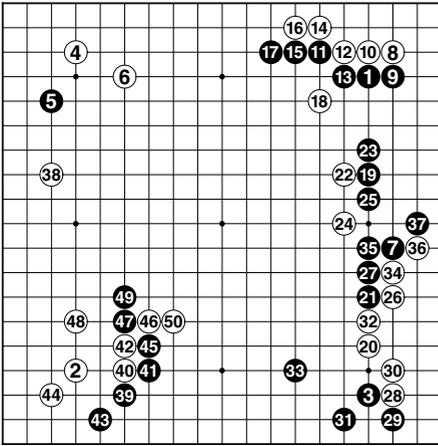
- 36: Jetzt führt Weiß mit 93%. Dieses Schlagen ist Vorhand für Weiß, denn wenn Schwarz nun z. B. auf 1 in Dia. 9 fern bleibt, dann hat er nach 8 nur noch einer toten Sechser-Form in der Ecke, die auch mit Vorhand nicht zum Leben gebracht werden kann.
- 52: Die Partie ist leider schon vorbei, denn Weiß führt mit 98,9%. In den weiteren Zügen hat Schwarz keine Chance mehr zu gewinnen. Eine tolle Partie von Weiß, Schwarz war zu eilig und spielte zu dünn: 25 war übertrieben und 35 war der endgültige Verlustzug.



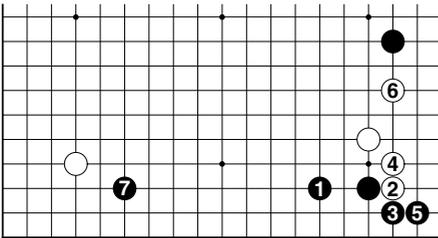
Figur 2 (51–100)

- Partie: Go-Europameisterschaft 2020, Finale, 3. Partie
- Weiß: Ilya Shikshin 3p (Russland)
- Schwarz: Ali Jabarin 2p (Israel)
- Komi: 6,5 Komi
- Ergebnis: 244 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe
- Kommentar: Yoon Young Sun 8p (www.yoons-baduk-cafe.com)

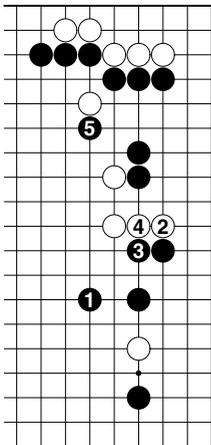
- 21: Ich würde diesen Zug nicht spielen, weil Schwarz schon einen Stein auf 7 hat. Ich finde 21 und 7 sind ein doppelter Klemmzug und damit überkonzentriert. Dia. 1 zeigt dagegen eine ausgeglichene Entwicklung.
- 25: Das ist zu nett! Schwarz hätte z. B. mit 1 in Dia. 2 kämpfen können – das wird aber kompliziert.



Figur 1 (1-50)



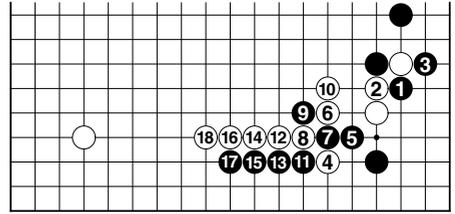
Dia. 1



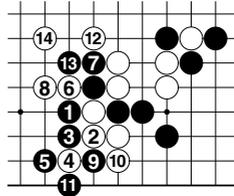
Dia. 2

27: Weiß 22, 24 und 26 waren gemäß KI vorteilhafte Abtausche: Weiß hat so das Potenzial von Schwarz deutlich reduziert und kann damit sehr zufrieden sein. Gehofft hat Weiß wohl bei 26, dass Schwarz mit 27 auf 1 in Dia. 3 reinschneidet und den Stein mitnimmt, aber dann Weiß nach 4 mit der Zugfolge bis 18 eine Menge Einfluss aufbauen kann. Er hätte dann bei 73% gestanden. Es funktioniert

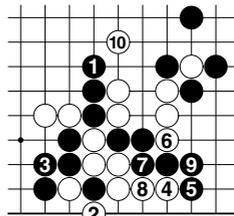
übrigens nicht, wenn Schwarz nach 10 in Dia. 3 auf 1 in Dia. 4 Atari gibt. Er kann



Dia. 3

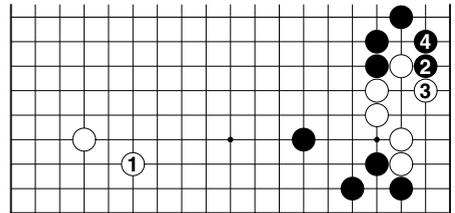


Dia. 4



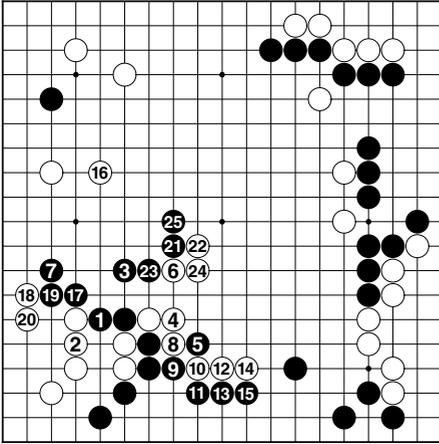
Dia. 5

dann zwar mit 1 einen Stein fangen, verliert aber die zentralen Schnittsteine in einem Geta mit 14. Natürlich kann Schwarz diesem Geta mit 1 in Dia. 5 zuvor kommen, aber dann kann Weiß nach dem Leben am unteren Rand mit 8 auf 10 problemlos ausbrechen und Schwarz hat drei Gruppen, um die er sich kümmern muss. Das wären sogar 83% für Weiß.

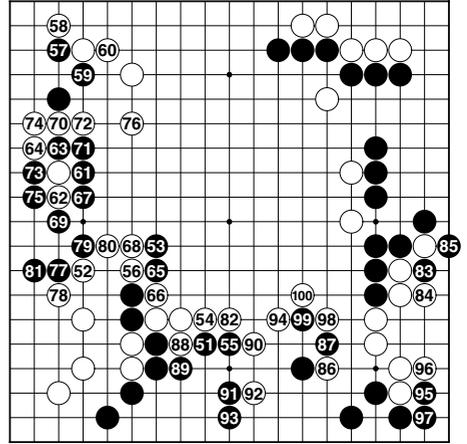


Dia. 6

- 32: Jetzt steht Weiß „nur“ bei 69%.
- 34: Dieser Zug wirkt komisch, ist aber notwendig, weil sonst Schwarz nach 1 in Dia. 6 mit 2 und 4 der weißen Gruppe die Basis nehmen kann.
- 38: Richtungsmäßig interessanter wirkt ein Zug auf 39.
- 49: Dieser Zug ist normal, aber 1 in Dia. 7 ist in diesem Fall aktiver und einfach praktischer. Mit 5 verteidigt er dann, wie in der Partie, den unteren Rand, kann aber bis 25 die linke

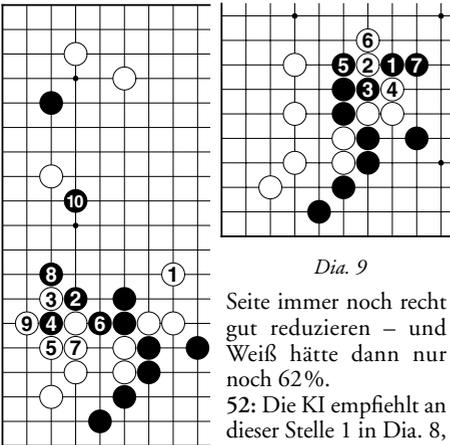


Dia. 7



Figur 2 (51–100)

53: Das Keima auf 1 in Dia. 9 ist besser. Weiß kann auch nicht gleich mit 1 reinschneiden,

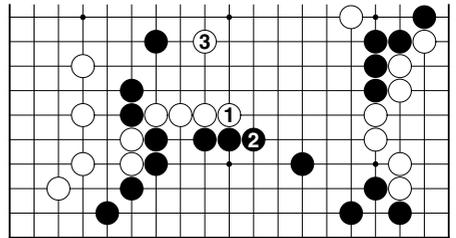


Dia. 9

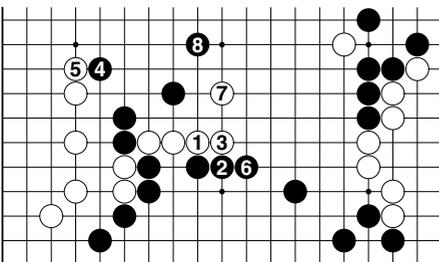
Seite immer noch recht gut reduzieren – und Weiß hätte dann nur noch 62%.

52: Die KI empfiehlt an dieser Stelle 1 in Dia. 8, aber vermutlich hat die Variante bis 10 Ilya nicht so gut gefallen.

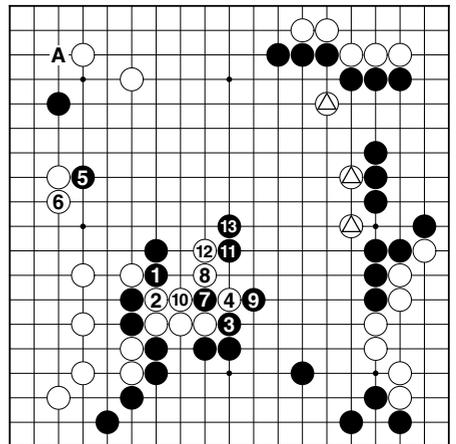
Dia. 8



Dia. 11



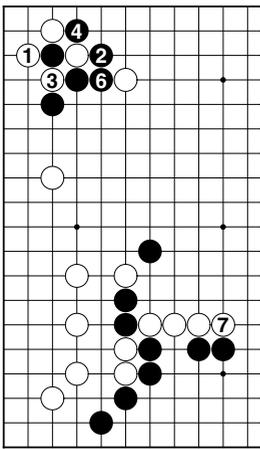
Dia. 10



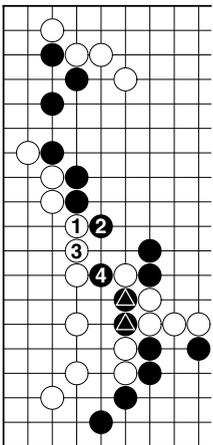
Dia. 12

weil dann nach 7 seine Schnittsteine in einem Geta gefangen werden. Dia. 10 zeigt die beste Entwicklung für beide nach 1 in Dia. 9.

- 56: Das ist zu gierig (-13%)! Es wäre viel einfacher gewesen, zunächst 1 für 2 in Dia. 11 abzutauschen, um dann mit 3 anzugreifen. Damit hätte Weiß dann 72% gehabt.
- 57: Schwarz sollte gleich auf 1 in Dia. 12 blocken und nach dem Schnitt in schlechter Form mit 2 den vitalen Punkt auf 3 nehmen. Danach ist 5 ein Testzug und Schwarz kann sich aussuchen, ob er mit 7 die Mitte groß machen will oder mit A in der Ecke lebt. Mit 7 opfert Schwarz einen Stein, um



Dia. 13



Dia. 14

dann mit 9, 11 und 13 einen Korridor abzustecken und die markierten weißen Steine einzusacken. 60: Weiß sollte sich überlegen, jetzt wie in Dia. 13 zu spielen, um die Vorhand zu bekommen für den wichtigen, vitalen Punkt auf 7.

68: Das ist die richtige Antwort, denn wenn Weiß einfach auf 1 in Dia. 14 reagiert, dann gibt es nach 2 für 3 für Schwarz die Möglichkeit, mit seinen

eigentlich gefangenen markierten Steinen wieder auszubrechen.

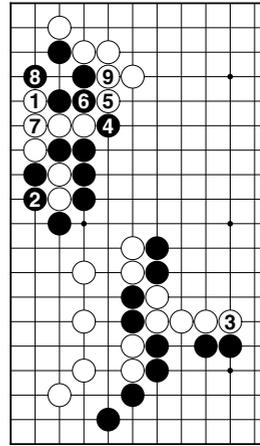
70: Ein sehr schöner Gegenangriff!

74: Das ist nicht effektiv. Er hätte auf 1 in Dia. 15 spielen sollen, dann wäre nach 2 ein Tenuki auf den wichtigen Punkt 3 möglich gewesen, weil nach 4 bis 9 immer noch Weiß die schwarzen Steine fängt.

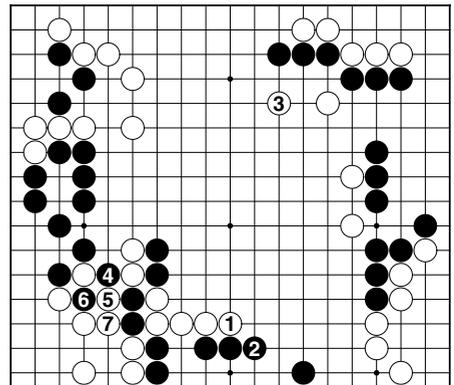
77: Die KI fordert einen Zug auf 82 (-15%).

78: Die KI fordert einen Zug auf 82 (-15%).

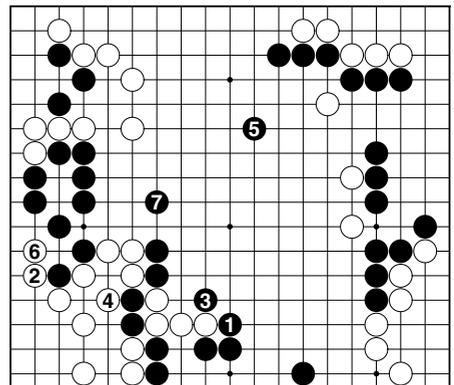
79: Die KI fordert ei-



Dia. 15



Dia. 16



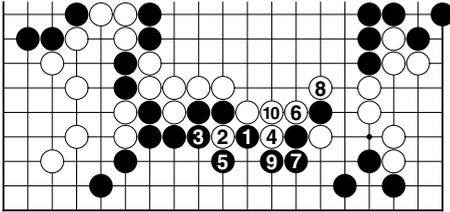
Dia. 17

nen Zug auf 82 (-20%).

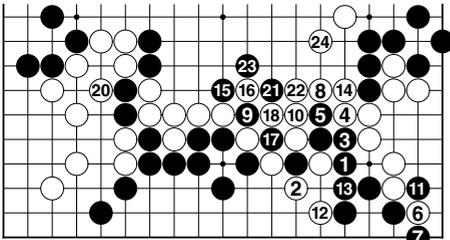
80: Die KI fordert einen Zug auf 82 (-25%). Dia. 16 zeigt die weitere Entwicklung. Nach 7 steht Weiß bei 91%.

81: Die KI fordert einen Zug auf 82 (-19%). Dia. 17 zeigt, dass Schwarz nach 3 sogar Tenuki für 5 spielen kann, da 7 wunderschön anbindet. Und jetzt stünde Schwarz bei 83% ...

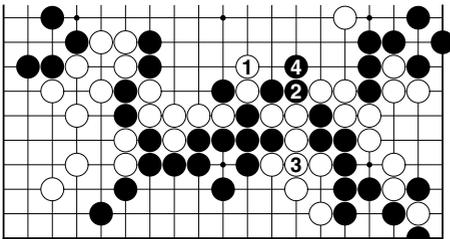
- 82: Endlich hat Weiß diesen wichtigen Zug gespielt.
- 91: Die Form ist zwar schön, aber Schwarz hätte direkt davor gehen sollen. Weiß hatte dann sicher die Fortsetzung aus Dia. 18 geplant.



Dia. 18



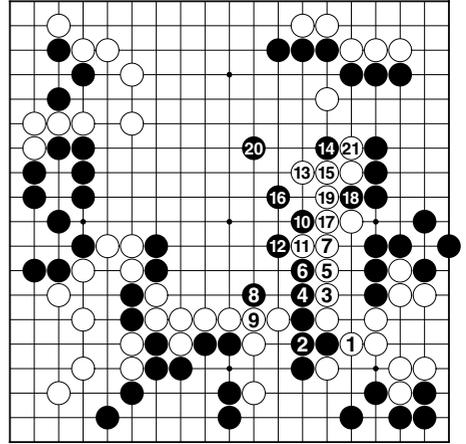
Dia. 19



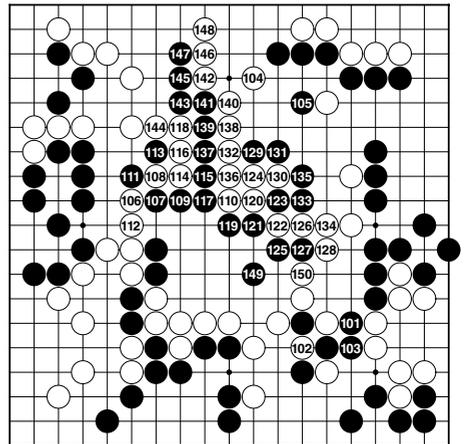
Dia. 20

Aber Schwarz hat nach 6 statt 7 mit 1 in Dia. 19 die Möglichkeit zu seinem starken Gegenangriff. Nach 10 muss er zunächst selbst mit 11 in der Ecke leben. Danach muss Weiß auf 14 verbinden und mit 15 kann Schwarz den sehr starken Schnitt auf 21 kreieren. Nach 24 steht Schwarz mit 60% besser. Weiß kann mit 22 nicht auf 1 in Dia. 20 rausziehen, denn nach 4 können diese schwarzen Steine nicht gefangen werden – eine Katastrophe für Weiß.

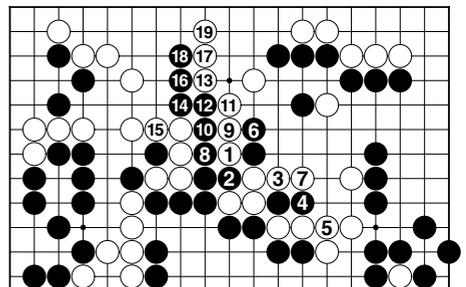
- 100: Das war eine gute Entscheidung von Weiß. Wenn er seine Gruppe rechts noch retten wollen würde, müsste er jetzt Atari auf 1 in Dia. 21 geben, um sich dann mühsam mit 3, 5



Dia. 21



Figur 3 (101–150)

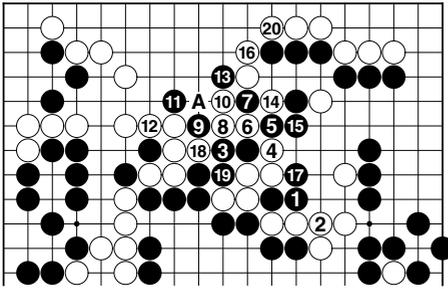


Dia. 22

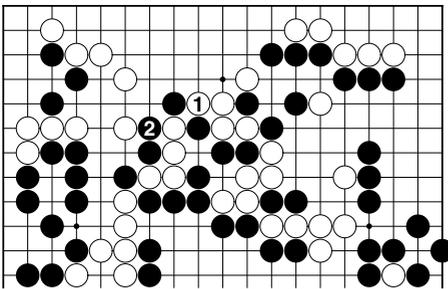
und 7 raus zu arbeiten. Fazit: Weiß kann zwar ausbrechen, aber das ist schon sehr kompliziert.

104: Weiß hat jetzt einiges an Potential in der Mitte.

118: Das ist eine starke und gute Form!



Dia. 23

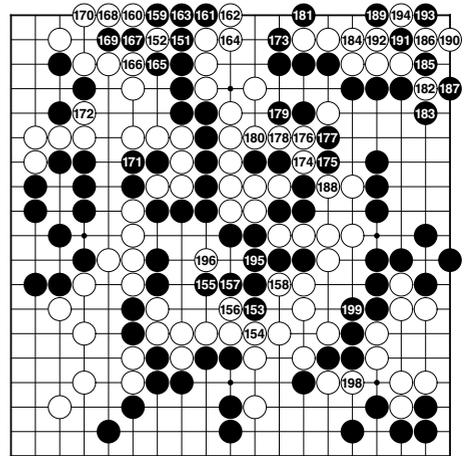


Dia. 24

130: Weiß hätte gleich mit 1 in Dia. 22 trennen sollen. Das Ergebnis ist dann nach 19 der Partie sehr ähnlich – die schwarze Gruppe hat nur ein Auge.

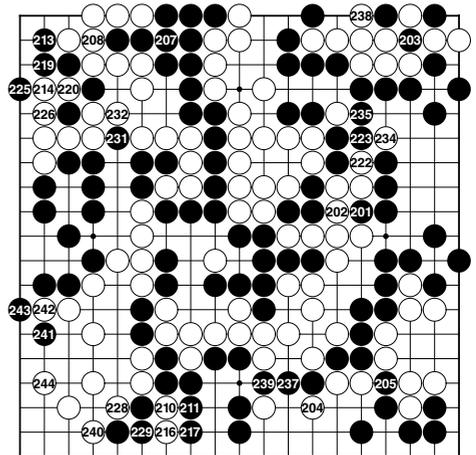
131: Das ist wohl der Verlustzug, würde ich sagen. Mit 1 in Dia. 23 hätte Schwarz die letzte Chance auf ein Leben für seine Gruppe gehabt. Nach 5 muss Weiß mit 6 trennen, wenn er töten will. Danach ist das Hane auf 11 ein beeindruckendes Tesuji. Weiß kann nämlich jetzt nicht einfach auf 1 in Dia. 24 Atari geben, sonst wird er mit 2 in einer Mausefalle gefangen. Somit muss er friedlich in Dia. 23 auf 12 antworten und nach 13 und 15 wird das Fangen auf 17 oder mit A zu einem Miai für Schwarz. Weiß muss mit 16 seine Gruppe retten, Schwarz fängt mit 17 und Weiß sichert oben seine Punkte mit 18 und 20. Danach steht Weiß mit 67% zwar immer noch besser, aber Schwarz hat noch nicht klar verloren.

140: Weiß versucht zu leben.



Figur 4 (151–200)

197 auf 191; 200 auf 194



Figur 5 (201–244)

206, 212, 218, 224, 230, 236 schlägt 203;

209, 215, 221, 227, 233 auf 203

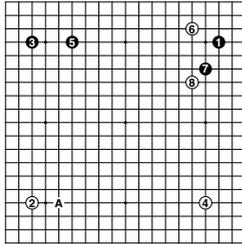
156: Schwarz hat nur ein Auge, die Gruppe ist tot und damit die Partie entschieden.

Der Zug von Schwarz auf 91 war zu schwach und 131 war der Verlustzug, da seine Gruppe dann nicht mehr leben konnte. Die Partie war insgesamt sehr kompliziert und gar nicht so einfach zu kommentieren. Weiß hat aber mit der Zugkombination 22, 24 und 26 schon am Anfang sehr gut gespielt. Er kann somit sicher als ein würdiger Europameister angesehen werden. Gratulation!

Wie geht's, wie steht's? (2)

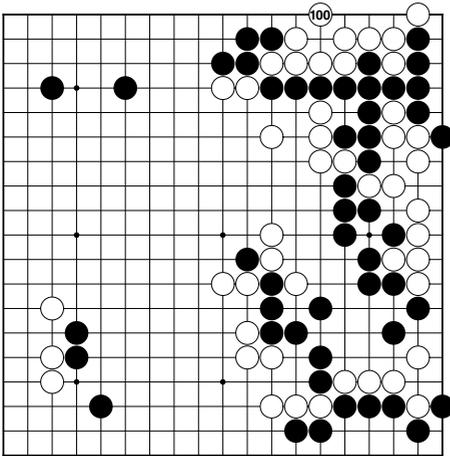
von Gunnar Dickfeld

In der zweiten Folge schauen wir uns Stellungen an, die alle mehr oder weniger aus einem KI-Zug hervorgegangen sind. In diesem Beispieldiagramm spielt Weiß

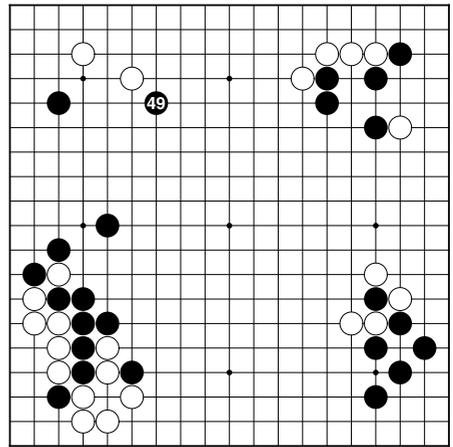


rechts oben den Angriffszug auf 8. Noch lässt sich dieser Zug nicht in Joseki-Büchern finden. Jedoch hat es den Anschein, dass er sich durchaus dahin entwickeln kann. Zumindest wird er in Profipartien angewandt und von der KI geduldig mit nur sehr kleinen Abschlägen bedacht. In diesem Beispiel wäre A aber ebenso spielbar.

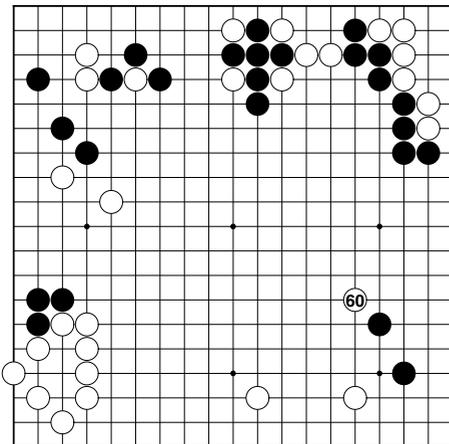
Lösungen auf S. 36



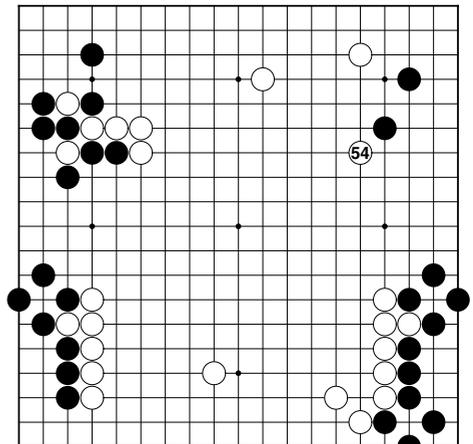
Stellung 1 (7,5 Komi)



Stellung 3 (6,5 Komi)



Stellung 2 (6,5 Komi)



Stellung 4 (7,5 Komi)

Hallo, liebe Kinder!

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

Euer 黑 Hej 

Die See-Tiger, Fall 12: Auf dem Weg zu Lao Wang

Weng Lu, der neue Koch in dem Restaurant von Honghongs Eltern, erhält einen Anruf von seinem Onkel, Lao Wang: Ein wertvoller Spiegel der Familie ist gestohlen worden! Der Spiegel soll besondere Kräfte besitzen. Die „See-Tiger“ lassen sich sofort von Weng Lu als Detektive verpflichtet...

„Wer in den Spiegel schaut, sieht sich selbst.“ – Was soll man im Spiegel denn über sich selbst sehen außer dem eigenen Spiegelbild?“ fragte Tim. „Immerhin hält das Spiegelbild den Mund; das kann man von dir nicht behaupten“, stichelte Meilin. Honghong fiel dazu etwas von Konfuzius ein, aber er verkniff sich den Ausflug in die chinesische Philosophie. Karina war nicht so zurückhaltend und ergriff ihrerseits die Chance auf einen Ausflug in die Mathematik: „Wisst Ihr eigentlich warum ein Spiegel links und rechts vertauscht und nicht oben und unten?“ Sie grinste die drei strahlend an. Tim antwortete sofort: „Also ist doch klar, weil... ehm...“ Dann dachte er kurz nach, aber irgendwie fiel ihm keine Antwort ein. „Meilin, Honghong, wisst Ihr das?“ fragte er seine Freunde. Meilin guckte angestrengt in die andere Richtung. Sie hatte offenbar keinen Plan, wollte es aber nicht zugeben. Honghong meinte nur: „Ist eigentlich eine sehr gute Frage. Keine Ahnung, warum?“ Karina wollte schon loslegen, aber Meilin unterbrach sie: „Wir haben jetzt keine Zeit für sowas: Wir müssen spätestens um 18h zu Hause sein. Meine Eltern sind da sehr streng.“ Karina stöhnte: „Meine auch. Irgendwann können wir gar nicht mehr aus dem Haus.“ Honghongs Augen blickten trüb: „Mein Cousin in Wuhan musste zwei Monate lang zuhause bleiben.“ „Und was wird dann aus mir?“ rief Tim, „Ich drehe durch, wenn ich zu Hause bleiben muss.“ – „Dann treffen wir uns halt online. So wie in der Schule,“ beru-

higte ihn Karina. Meilin bemerkte bissig: „Wie in der Schule? Unseren Lehrern fällt bei ‚digital‘ doch nur ein: Arbeitsblätter oder Ausdrucke, durchlesen oder ausdrucken, einfarbig oder zweifarbig... Und wenn schon Video, dann steht der Lehrer vor der Tafel mit der Kreide in der Hand... – Aber egal, jetzt sind wir jedenfalls nicht zuhause eingesperrt. Also: Los geht’s!“

Sie rannten Weng Lu hinterher, der schon ungeduldig zum Ausgang gegangen war. „106 Minuten bis 18 Uhr“, rechnete Karina vor. „Das wird der schnellste Fall der See-Tiger!“, prophezeite Tim optimistisch.

Weng Lu sprach mit nervöser Stimme, „Ja, beeilen! Das Geschäft von meinem Onkel liegt auf dem Weg.“ Sie stürzten aus der Tür. In der einen Richtung leuchtete ein blaues Polizeilicht, die Straße schien dort gesperrt zu sein. Ein Polizist kam gerade vorbei: „Dort hinten demonstrieren die Querdenker, da könnt Ihr nicht längs, jedenfalls nicht die nächste halbe Stunde.“ „Dann eben in die andere Richtung, ganz wie im Go, wir umzingeln den Gegner!“, rief Tim. – „Richtig“ ergänzte Karina von hinten, bis dem Gegner schwindelig ist.“ Honghong wollte gerade ein paar weise Worte von Sunzi aus der „Kunst des Krieges“ hinzu zu fügen, aber Tim unterbrach ihn: „Genau: Bis dem Gegner schwindelig ist: Das ist die Meerschweinchen-Technik!“ Die anderen guckten ihn verwirrt an. „Meerschweinchen-Technik...?“ Der Polizist seufzte nur kurz: „Dort könnt ihr auch nicht lang. Da findet die Gegendemonstration zur Demonstration gegen Corona statt. – Und falls ihr überlegt, durch die Nebenstraße zwischen den beiden Demonstrationen zu gehen, das geht auch nicht. Da sind wir, die Polizei, und wir trennen die Gegendemonstration von der Demonstration. Also geht am besten zurück ins Haus!“ Dann ging er schnell weiter.

Meilin rief verzweifelt, „Wie ein Go-Stein ohne Freiheiten... Was machen wir nur!“ Weng Lu ging jedoch währenddessen einfach unbeirrt geradeaus und blieb vor dem nächsten Haus stehen – ein Reisebüro. „Hier.“ Er zeigte auf die Tür. Karina blickte skeptisch: „Ein Reisebüro? Im Moment verweist doch kaum einer.“ „Deshalb mein Onkel eröffnet Tee-Stube in einem Nebenraum,“ erläuterte Weng Lu. Honghong seufzte, „Damit kann man derzeit auch

kein Geld verdienen. Unser Restaurant ist ja auch geschlossen.“ „Mein Onkel merkt auch. Er jetzt auch liefert asiatisch Lebensmittel. Frische Gemüse zuhause ohne einkaufen im Laden.“

Die Kinder legten ihre Masken an, Meilin nahm eine Maske mit chinesischen Schriftzeichen, und eine zweite weiße Maske mit extra Filter darüber. Karina sprach Meilin darauf an, „findest du nicht, dass du übertreibst?“ „Meine Eltern bestehen darauf, wenn ich drinnen keinen Abstand halten kann“, konnte man Meilin dumpf hören. „Mir ist das egal.“, warf Tim ein und zog ein verschnupftes Tuch mit Totenkopf aus der Hosentasche. Das Tuch machte den Eindruck, als würde es Tim schon seit seiner Kindergartenzeit in der Hosentasche aufbewahrt haben. „Wir sind die See-Tiger, die tapferen Detektiv-Piraten!“ Er wollte es sich gerade vor das Gesicht binden, aber die anderen schauten entsetzt. „Igitt.“ rief Meilin. „Das ist jetzt aber schon ein bisschen zum Fremdschämen, Tim“, meinte Karina breit grinsend. Weng Lu fand das weniger lustig: „Du bleibst draußen“, bestimmte er. Tim wollte sich entschuldigen: „Ich habe ja noch eine richtige Maske ...“ Weng Lus Gesicht wurde ernst: „Das sehr gefährlich.“ Nur nach etwas Verhandlungen – auf chinesisch geführt von Meilin und Honghong – war er bereit, Tim mit seiner richtigen Maske hineinzulassen. „Aber Du bleibst immer 2 Meter Abstand! – Mein Onkel schon alt. Das kein Spaß,“ schärfte er Tim streng ein.

Sie klopfen an die Tür des Reisebüro-Tee-Salon-Lieferservice-Geschäfts. Sofort kam ein freundlicher älterer Herr und ließ sie herein. Er kam ihnen gleich

bekannt vor. „Hallo, wir kennen uns doch, Sie sind Herr Wang von dem Go-Turnier neulich, nicht wahr?“, sprach ihn Meilin an. Dann wiederholte sie das sicherheitshalber auf chinesisches, denn Herrn Wangs Deutsch war ja nicht so gut, und ihre zwei Masken halfen auch nicht gerade bei der Verständigung.



gung. Herr Wang guckte etwas fragend. „Wir sind die Kinder mit der Katze – und dann haben wir den Kriminalfall gelöst, im Restaurant von Honghong. Erinnern Sie sich?“, ergänzte Karina. Ein Lächeln erschien auf Herrn Wangs faltigem Gesicht: „Ah, ja richtig. Ich vergessen. So-ry.“ Er wendete sich Meilin zu: „Du sehr stark spielen Go!“ Sie wurde knallrot. So richtig war das ja nicht ihr Verdienst gewesen, dass sie das Jugendturnier gewonnen hatte...

Von weiter hinten hörten Meilin, Honghong und Karina Tims Stimme: „Hey, lasst mich auch rein!“ Stimmt ja, er sollte zwei Meter Abstand halten, da konnte er schlecht eintreten, solange sie im Eingang stehen blieben. Meilin grinste und zeigte

auf ein Schild an der Eingangstür mit einem durchgestrichenen Hund darauf: „Wir müssen draußen bleiben!“ Tim sah, was Meilin meinte und guckte böse, was aber unter der Maske nicht so richtig zur Geltung kam. Karina prustete los: „Stimmt, bei den fünf Freunden gib’s auch einen Tim, richtig?“ „Pass auf, sonst beiße ich!“ knurrte Tim. „Na gut, wir machen Dir schon Platz“, lachte Meilin. „War nicht böse gemeint“, fügte Karina freundlich hinzu.

Herr Wang schloss die Tür hinter Tim ab, und dann ließen sie sich genau berichten, was geschehen und wie der Spiegel verschwunden war. Herr Wang erklärte, dass es sich um einen reichverzierten Tischspiegel handele, der in seinem Büro stehe. Er sei mit einem Tuch verdeckt – weil es nur in besonderen Momenten gut sei, sich selbst zu sehen. Tim warf ein, „Mein Vater meint auch immer, es brauche Mut, sich selbst im Spiegel anzuschauen.“ „Oder Eitelkeit,“ entgegnete Karina grinsend, während sie an ihre ältere Schwester dachte. Wang war etwas irritiert, erklärte dann aber weiter, dass er eine Kundin im Laden beraten habe, in dem Reisebüro. Die musste dringend nach China, und das war ja im Moment nicht so einfach. Und dann kam ein sehr kleiner Mann und wollte einen letzten Tee trinken, da heute Abend doch wieder alle Restaurants und Cafés für ein paar Wochen geschlossen werden. Und gerade da kam dann auch noch der Fahrer zurück, der gerade eine Lieferung für ihn gemacht hatte. Dann musste er in sein Büro, um die Abrechnung des Fahrers dort abzulegen. Und gerade als er wiederkam, habe er, Herr Wang, gesehen, dass der Spiegel fehlte. Er war sich sicher, dass er vorher noch dagewesen sei. Wegen der Demonstrationen auf den Straßen hatte er sicherheitshalber die Ladentüren abgeschlossen, er habe dann den drei Kunden geraten, hier zu bleiben und im Tee-Salon bei einer Tasse zu warten, bis sie sicher heimgehen können. Sie waren zwar sehr unzufrieden, jedoch letztlich notgedrungen einverstanden. „Wo ist der Tee-Salon?“ fragte Karina. „Hier lang.“ Herr Wang deutete in den hinteren Teil des Reisebüros, der durch eine Tür vom vorderen Teil abgetrennt war.

„Das bedeutet“ schlussfolgerte Karina, „der Spiegel ist noch im Haus, der Dieb nicht entkommen.“ Herr Wang nickte und sprach leise zu Weng Lu,

Meilin und Honghong auf chinesisches: „Ich will auf keinen Fall einen Kunden ungerecht verdächtigen und niemanden beleidigen. Wenn sich das sonst herumspricht, wäre das schlimm. Ihr müsst mir daher versprechen, dass Ihr alles für Euch behaltet.“

„Selbstverständlich“, antworteten sie. „Aber ... wird Tim das für sich behalten können?“, gab Meilin zu bedenken. „Da mache ich mir keine Sorgen. Er kennt ja kaum jemanden von meinen Bekannten. Aber Deine Eltern, Honghong, sollten das besser nicht erfahren, wen wir hier vielleicht verdächtigt haben. Sonst weiß das bald mindestens jeder Chinese in Hamburg.“ Er schmunzelte. Honghong lächelte: „Ja, ich verstehe, das wäre peinlich. Ich behalte das für mich.“

„Jetzt brauchen wir aber einen Plan“, meinte Meilin, wieder auf deutsch.

„Haben Sie zwei große starke Lampen, mit denen wir den Verdächtigen beim Verhör ins Gesicht leuchten können?“ erkundigte sich Tim. Herr Wang runzelte die Stirn. Er schien das nicht verstanden zu haben. Weng Lu aber hatte verstanden. „Nein, ich glaube, Du besser nicht dabei.“ Er öffnete die Tür zum Büro. „Du hierbleiben und nicht stören.“ Dann hielt er kurz inne und holte ein Buch aus seiner Tasche. „Du löst erst 20 Probleme. Dann darfst Du wiederkommen.“ Er gab ihm das Buch und schloss die Tür hinter ihm. „Das ist ja alles auf Chinesisch“, protestierte Tim, als er es sah. Dann merkte er aber, dass das nicht wirklich ein Problem war, denn das Buch war voll mit Tsumego. Und die ersten zwanzig ... nicht einfach, aber machbar. Wie lange er nur dafür brauchen würde? Wenn er sich nicht beeilte, dann hätten die anderen den Fall ohne ihn gelöst!

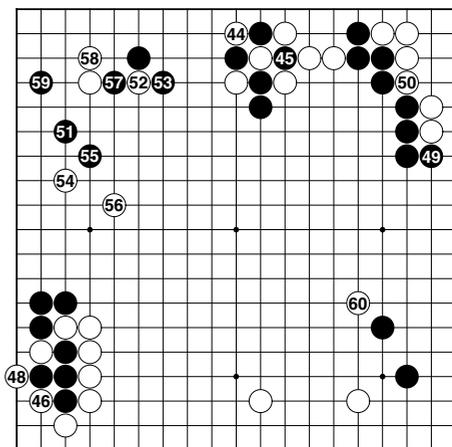
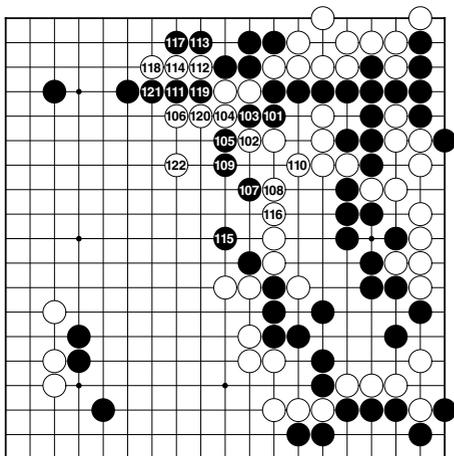
Karina schaute derweil auf die Uhr: „Wir haben noch 67 Minuten bis zum Aufbruch, in 89 Minuten sind wir dann rechtzeitig zu Hause.“ „Wir haben vielleicht sogar nur 10 Minuten, bis Tim wiederkommt und stört. – Aber wir lösen den Fall!“, verkündete Meilin entschlossen.

Kannst Du Tim helfen, die Tsumego zu lösen, und wie lange brauchst Du dafür? Du findest sie auf Seite 16 und 17 dieser DGoZ.

Und weißt Du auch, warum ein Spiegel links und rechts vertauscht, aber nicht oben und unten? (Auflösung in der nächsten Folge.)

Weiter geht es in der nächsten DGoZ...

Lösungen zu „Wie geht’s, wie steht’s? (2)“



Lösung 1. Schwarz 94%, Weiß 6%.

Diese Stellung stammt aus der chinesischen Liga. Man möchte als Spieler mit Weiß frohlocken, wenn ein großer Fang oben rechts gelungen ist. Natürlich ist die Ecke rechts unten solides Gebiet für Schwarz und die weißen Gruppen im Zentrum sind etwas dünn. Doch auch Schwarz kann sich der oberen Seite noch nicht komplett sicher sein.

KataGo sieht hier trotz der gefangenen sechzehn Steine eine starke Führung für Schwarz. Der Vorsprung in der erwarteten endgültigen Gebietskontrolle liegt bei gut 33 Punkten. KataGo hat die schwarze Gruppe noch nicht ganz abgeschlossen. Je nach Rechen-tiefe zählt er die Gruppe ab Zug 116 oder ab 122 nicht mehr für Schwarz. Der berechnete Vorsprung schrumpft auf 14 Punkte. Die Gewinnwahrscheinlichkeit bleibt weiterhin hoch bei 95 Prozent.

In dieser Partie hat Ke Jie 9p die weißen Steine, sein Gegner ist Xu Jiayang 8p. Und es geschieht Erstaunliches: Die schwarze Gruppe kann sich wieder befreien, dann stirbt eine weiße, es wird eine schwarze Gruppe getötet, was wiederum die tote weiße wiederbelebt und nachdem schließlich die Ecke links oben zu weißem Gebiet wird, gibt Schwarz auf. Wer braucht da am Sonntagabend noch einen Tatort?

Lösung 2. Schwarz 88%, Weiß 12%.

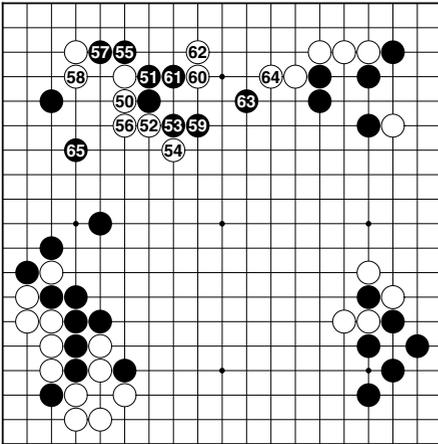
Diese Partie wurde kürzlich im 3. Koreanischen Yongseong-Turnier zwischen On Sojin 8p (Weiß)

und Park Joomin 1p (Schwarz) gespielt. Weiß hat am oberen Rand mit 44 einen Ko-Kampf begonnen und diesen verloren (Schwarz deckt mit 47). Im Tausch für das verlorene Ko übernahm Weiß die Ecke links unten. Auf der linken Seite klebt ein Klumpen von drei schwarzen Steinen unglücklich an der weißen Stärke. Am oberen Rand liegen zahlreiche weiße Steine hilflos herum, auch die rechte Seite wird von Schwarz dominiert. Mit 60 versucht Weiß nun, ein riesiges Moyo am unteren Rand zu errichten.

KataGo gibt hier ein klares Votum zu Gunsten von Schwarz, gut sieben Punkte Vorsprung in der erwarteten endgültigen Gebietskontrolle. Wenn es nach KataGo gegangen wäre, dann hätte Weiß das Ko nicht begonnen, sondern mit 44 auf 45 gedeckt. Weiß kann in der Folge Druck gegen die schwarze Wand rechts machen und so verhindern, dass Schwarz ein großes Moyo entwickelt. Dies hielte die Partie länger im Gleichgewicht.

Lösung 3. Schwarz 58%, Weiß 42%.

In erwarteten Gebietspunkten vergibt KataGo hier einen leichten, quasi nicht zählbaren Vorsprung von 0,3 Punkten für Schwarz. In dieser Partie wird der Schulterschlag gegen das Keima als Treppenbrecher eingesetzt. KataGo sieht diese Stellung also als sehr ausgeglichen an. In der folgenden Sequenz macht Schwarz jedoch einige weniger gute Züge, Schwarz

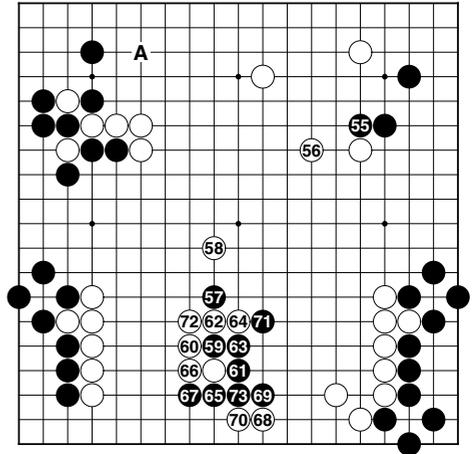


61 bis 65. Nach dieser Zugfolge bewertet KataGo die Stellung mit 5,5 Punkten Vorsprung für Weiß bzw. 84% zu 16% für Weiß.

In dieser Partie geht es noch einmal ordentlich hin und her, bevor die Amateurspielerin Chen Qianyu, die weißen Steine spielend, am Ende einen knappen Sieg von 1,5 Punkten davon trägt. Ihr unterlegen ist Dang Xiyun 2p.

Lösung 4. Schwarz 47%, Weiß 53%.

Takemiya!!! So sieht es zumindest aus, oder? Hier spielen jedoch Niu Shite 3p (Weiß) und Lu Yiquan 3p (Schwarz) im taiwanesischen Xinren Wang. Der Zug 54 sieht schon sehr nach KI-Stil aus. Doch in diesem Fall bevorzugt KataGo den solideren Punkt

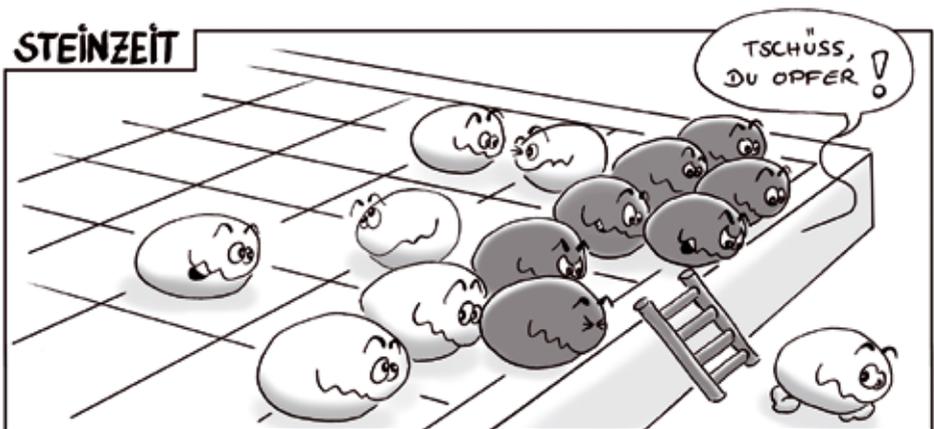


A am oberen Rand, um dann die Reduktion des unteren Rands abzuwarten bzw. die Reduktionssteine hart anzugreifen.

Den Zug 54 bewertet KataGo als einen Verlust von gut einem Punkt bzw. 10 Prozent weniger Gewinnwahrscheinlichkeit.

Mit Weiß 54 auf dem Brett steht es sehr ausgeglichen 47% zu 53%, d.h. ein leichter Vorteil für Weiß. Bei der erwarteten endgültigen Gebietskontrolle sind es 0,3 Punkte für Schwarz. Ja, richtig gelesen! Je nach Blickwinkel hat hier der eine oder andere Spieler die Nase vorn. So knapp ist es!

Diese Diskrepanz zwischen Gewinnwahrscheinlichkeit und erwarteter Gebietskontrolle begegnet einem öfter, man muss nur die Augen offen halten!

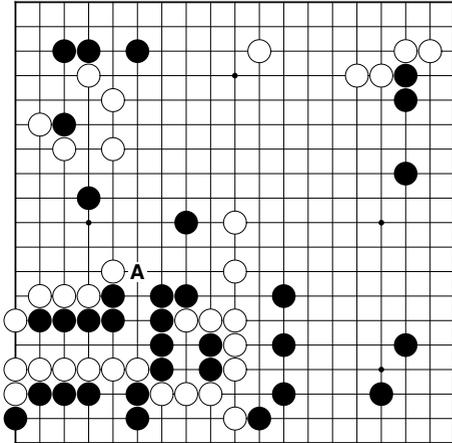


Der etwas andere Zug (37)

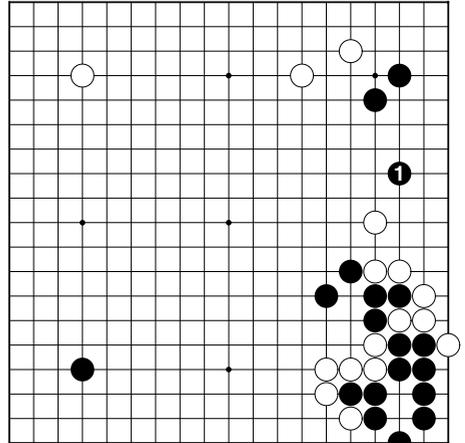
von Viktor Lin

In dieser Folge versuchen wir, für unsere Gruppen gute Formen zu machen. Die gesuchten Züge sind etwas an-

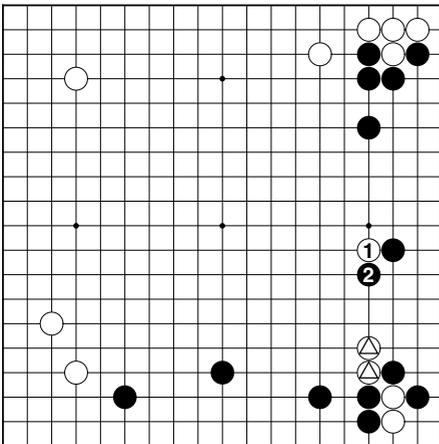
ders, aber technisch gar nicht so anspruchsvoll. Es muss ja nicht schwierig sein, den Steinen etwas Gutes zu tun.



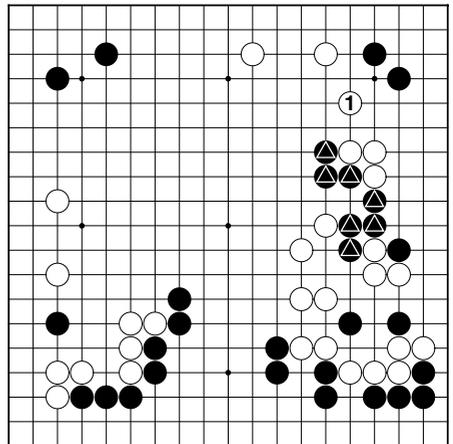
Problem 1: Kriegt Schwarz A in Sente?



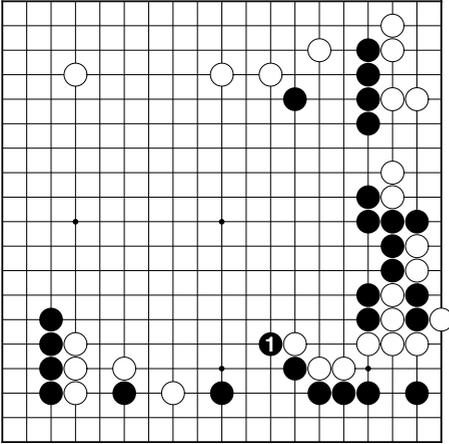
Problem 3: Wo ist der vitale Punkt?



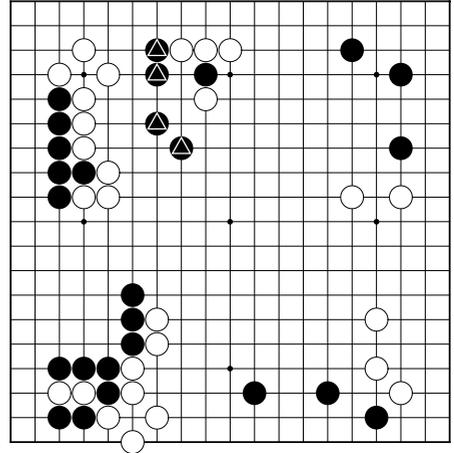
Problem 2: Wie macht Weiß Sabaki?



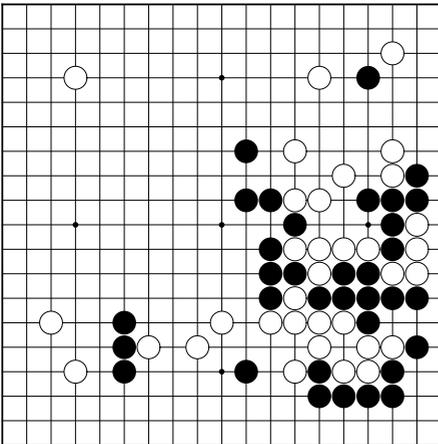
Problem 4: Was ist die beste Sequenz gegen die untere schwarze Gruppe? Was ist gute Form für die markierte Gruppe? Man beachte auch die Ecke.



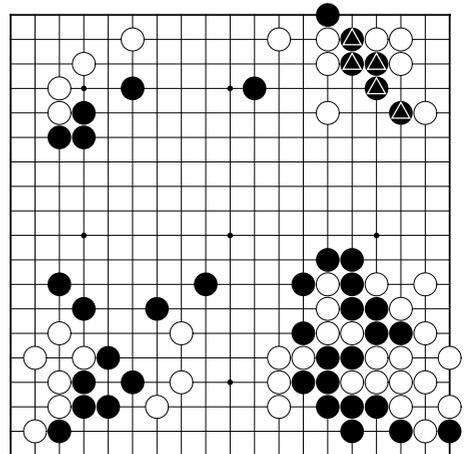
Problem 5: Wie reagiert Weiß am besten auf diesen Angriff?



Problem 7: Die markierte Gruppe verlangt etwas Aufmerksamkeit.



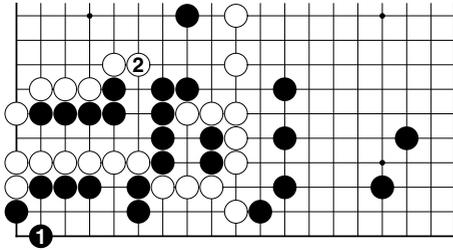
Problem 6: Schwarz soll die losen Gruppen auf der unteren Seite stärken.



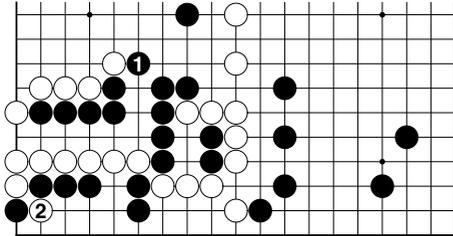
Problem 8: Schwarz zieht die markierte Gruppe raus, ohne dem linken Moyo zu schaden.

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



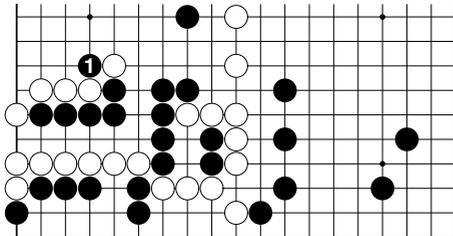


Dia. 1.1

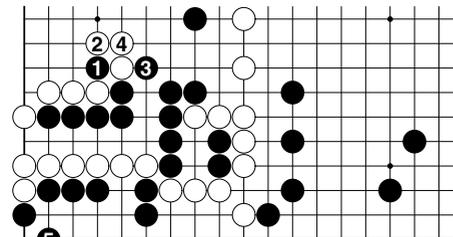


Dia. 1.2

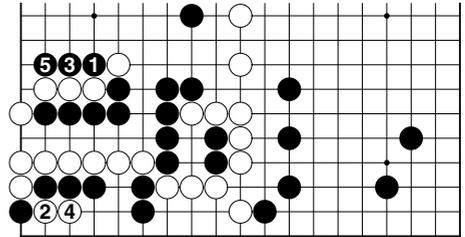
Lösung 1: Wenn Schwarz in Dia. 1.1 die Ecke verteidigt, piekst Weiß mit 2 heftig in die Augen. Doch wenn Schwarz in Dia. 1.2 direkt selbst da hinspielt, hat Weiß auch Zeit, um anzufangen, die Ecke zu töten. Also muss der Schnitt in Dia. 1.3 erhalten. Durch das Opfern eines Steines kriegt Schwarz sowohl die gute Form als auch den Zug in



Dia. 1.3

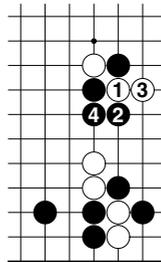


Dia. 1.4

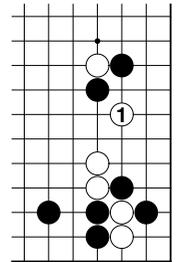


Dia. 1.5

der Ecke. In der Partie wollte sich Weiß das nicht gefallen lassen – und so ist es zum Tausch in Dia. 1.5 gekommen, was ok für beide ist.

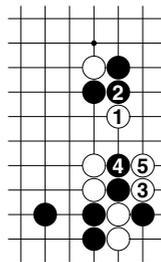


Dia. 2.1

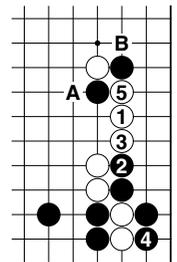


Dia. 2.2

Lösung 2: Wer an den Kreuzschnitt in Dia. 2.1 gedacht hat, hat eine gute Intuition für Formen. Der kann auch gut sein, doch hier gibt es etwas viel Einfacheres: den Keima-Peep in Dia. 2.2! Schwarz kann nicht so gut in Dia. 2.3 verbinden, da die Ecke sonst den Besitzer wechselt. Also wird Weiß zu 5 in Dia. 2.4 kommen und locker einen der beiden schwarzen Steine auf A oder B fangen können.

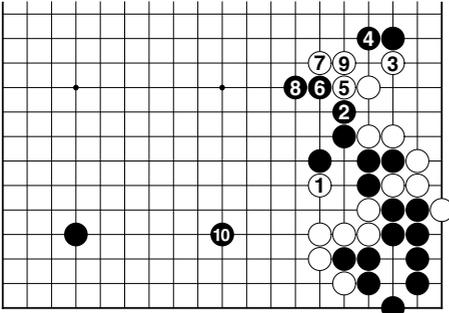


Dia. 2.3

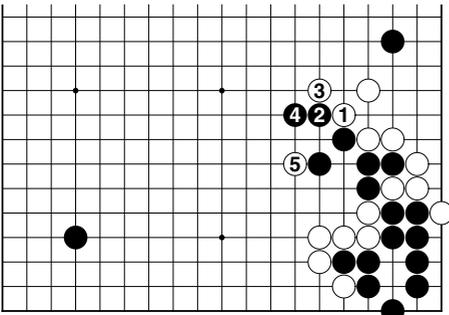


Dia. 2.4

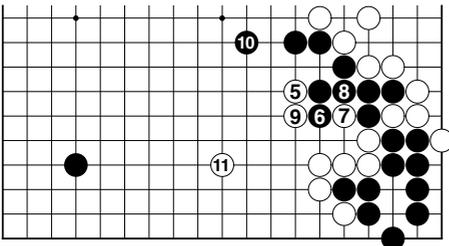
Lösung 3: Weiß auf 1 in Dia. 3.1 ist ein vitaler Formpunkt, doch Schwarz auf 2 ist noch vitaler. Wenn Weiß dann z.B. 3 etc. macht, ist Weiß am



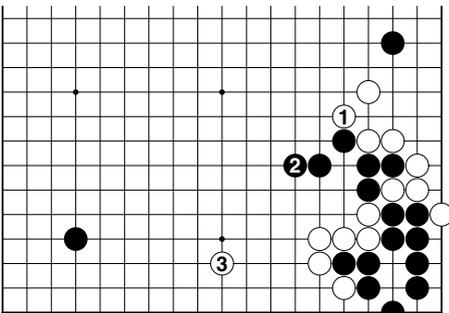
Dia. 3.1



Dia. 3.2

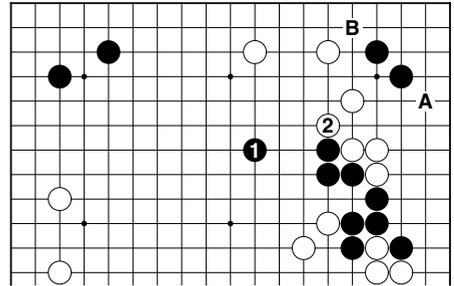


Dia. 3.3

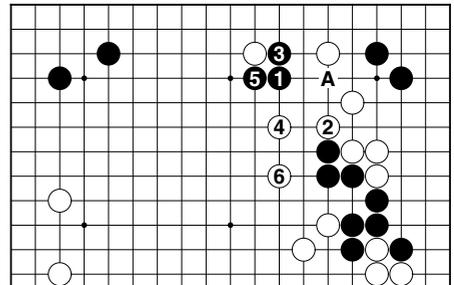


Dia. 3.4

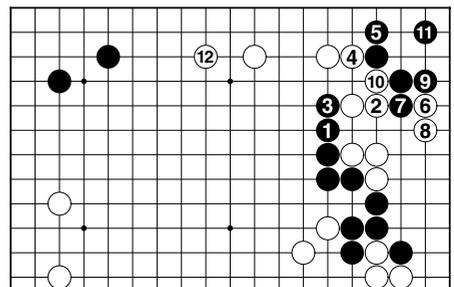
Ende auf beiden Seiten nicht so gesund. Daher sollte Weiß in Dia. 3.2 selber dort spielen und mit 5 hat Weiß auf der anderen Seite immer noch einen Formpunkt. Wenn Schwarz auf 6 in Dia. 3.4 streckt, kann Weiß mit 7 und 9 die Gruppe stärken und kommt zur Ausbreitung auf 11. Schwarz könnte auch Dia. 3.4 machen, aber Weiß hat trotzdem beide Gruppen gemächlich gestärkt.



Dia. 4.1

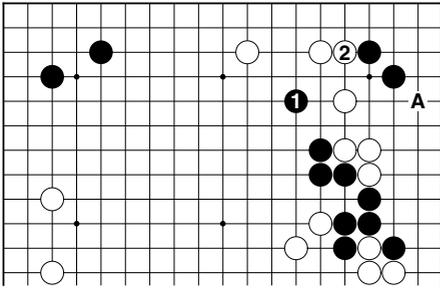


Dia. 4.2

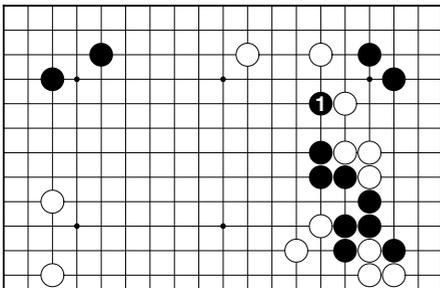


Dia. 4.3

Lösung 4: Wenn Weiß zu 2 in Dia. 4.1 kommt, deckt er alle Probleme in seiner eigenen Form und der Ecke wird nach Weiß A und B etwas mulmig.

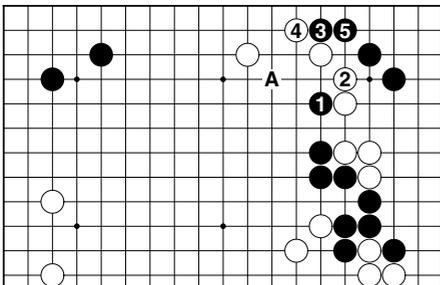


Dia. 4.4



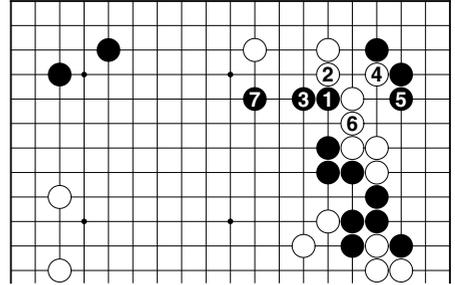
Dia. 4.5

Der Peep in Dia. 4.2 möchte, wenn Weiß auf 3 blockt, mit A schneiden. Das wäre eine Idee, aber hier würde Weiß mit 2 antworten, weil Schwarz rechts dann nach 6 draufgeht. Schwarz kann sich auch überlegen, in Dia. 4.3 selber dort zu strecken. Die folgende Sequenz ist für Weiß jedoch auch recht gemütlich. Auf das Keima in Dia. 4.4 bedroht Weiß 2 wieder die Ecke. Bleibt also nur der Anleger in Dia. 4.5. Dieser bereitet die Kombo in Dia. 4.6 vor – so geht es der Ecke gut und auch die Gruppe außen gewinnt einige Anspieler um A herum. Wenn



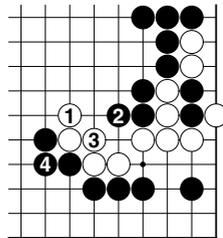
Dia. 4.6

Weiß Dia. 4.7 spielt, tut 5 ziemlich weh, und auch hier stärkt Schwarz beide Gruppen.

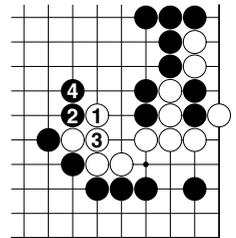


Dia. 4.7

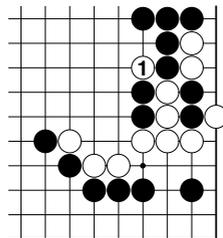
Lösung 5: Normalerweise streckt Weiß in Dia. 5.1 raus, aber Schwarz kann einmal 2 für 3 abtauschen und Weiß muss weiterhin ins Leere laufen. Auch Dia. 5.2 ist nicht so gut – selbst wenn das Leben kann, ist das zweite Auge sehr ungemütlich. Das Tesuji ist der Schnitt in Dia. 5.3. So garantiert sich Weiß das Atari auf 3 in Dia. 5.4 und die Gruppe kriegt nie wieder Probleme. Auch wenn sich Schwarz in Dia. 5.5 mit einem Sprung wehrt, macht Weiß eine Bombenform. In der Partie hat Schwarz das Ponnuki in Dia. 5.6 genommen, damit er nicht ganz leer ausgeht; mit den zwei Steinen ist Weiß aber natürlich auch zufrieden.



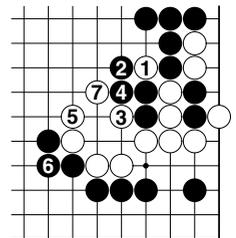
Dia. 5.1



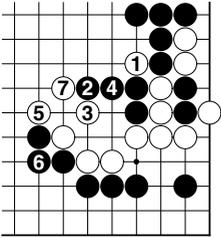
Dia. 5.2



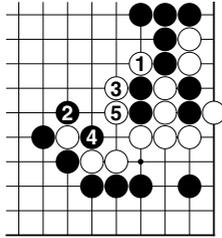
Dia. 5.3



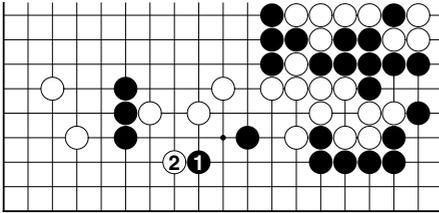
Dia. 5.4



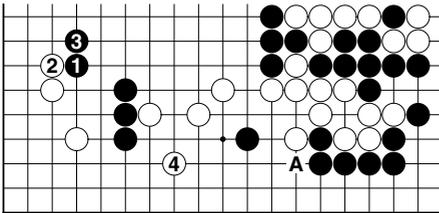
Dia. 5.5



Dia. 5.6

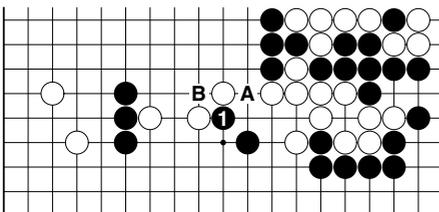


Dia. 6.1

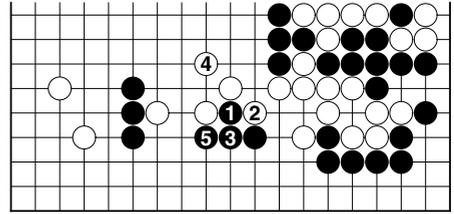


Dia. 6.2

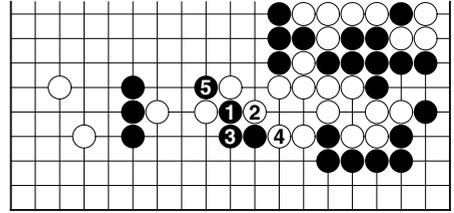
Lösung 6: Leider kann sich Schwarz nicht direkt untendurch verbinden, Weiß kann z.B. mit Dia. 6.1 trennen. Wenn Schwarz aber woanders spielt, kann Weiß in Dia. 6.2 mit 4 gemütliche Augenform und mit A als nächstes viele Punkte machen. In dieser Form ist es überraschend effektiv, in Dia. 6.3 einen Stein hineinzquetschen. Hinsichtlich der nun entstandenen Schnittpunkte muss Weiß in Dia. 6.4 zulassen, dass Schwarz bis 5 mit seinen schwachen Gruppen verbindet und auch noch Gebiet macht.



Dia. 6.3

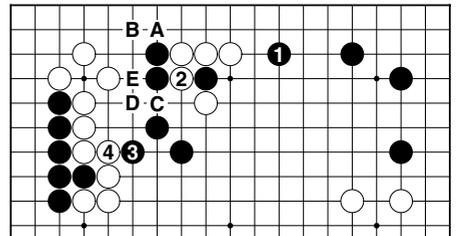


Dia. 6.4

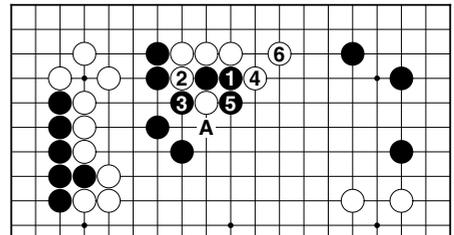


Dia. 6.5

Ansonsten schneidet Schwarz in Dia. 6.5 und Weiß kann dann nicht mehr alles retten.

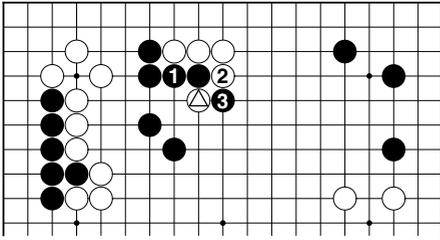


Dia. 7.1



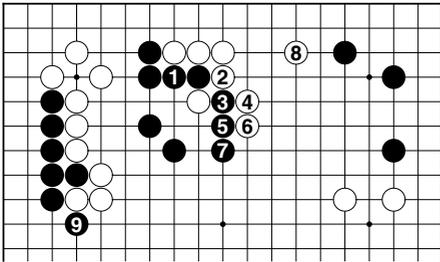
Dia. 7.2

Lösung 7: In Dia. 7.1 möchte Schwarz auf die weiße Gruppe Druck ausüben. Doch Weiß auf 2 ist ein ziemlich fetter Zug mit einer Fortsetzung A–E, die untendurch verbindet. Eine Idee wäre, in Dia. 7.2 rauszugehen. So sind beide Gruppen gestärkt, wobei Schwarz noch einen Zug braucht, um gegen das Rausstrecken mit A zu decken.

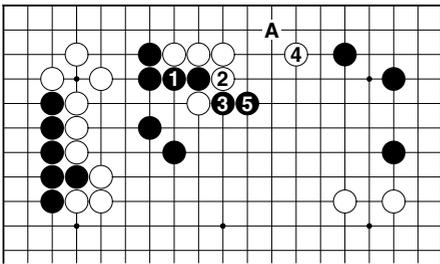


Dia. 7.3

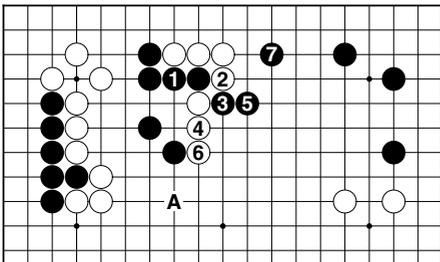
Die Lösung dafür ist, in Dia. 7.3 andersrum zu schneiden, indem Schwarz zuerst auf 1 verbindet. So kann Schwarz in Dia. 7.4 in Sente aussteigen. Wenn Weiß in Dia. 7.5 gleich auf 4 ausbreitet, ist der Strecker auf 5 sehr mächtig – die mögliche



Dia. 7.4

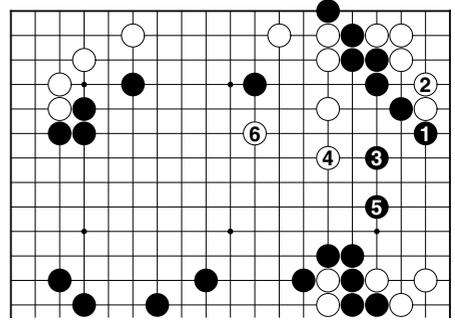


Dia. 7.5

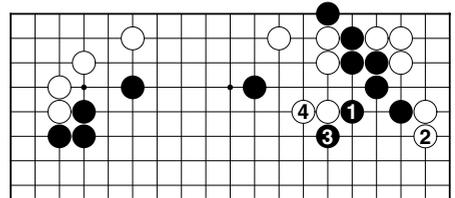


Dia. 7.6

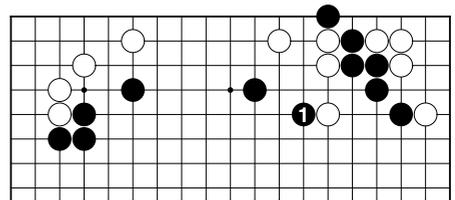
Fortsetzung auf A nervt. Der Kampf in Dia. 7.6 wäre übertrieben von Weiß. Selbst wenn die vier Steine am Rand überleben (die beste Sequenz ergibt allerdings eine Ko-Form), hat Schwarz mit einem Zug auf A die Oberhand.



Dia. 8.1



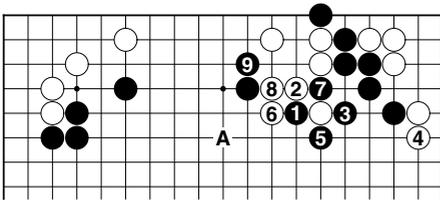
Dia. 8.2



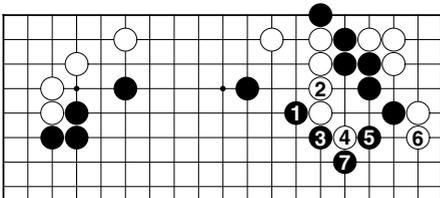
Dia. 8.3

Lösung 8: Schwarz kann auf viele Arten wegrennen, aber wie schafft er es, dass er nebenbei sein Moyo groß hält? In Dia. 8.1 etwa ist Schwarz sofort nach-hause verbunden, doch mit jedem Zug bekommt Weiß auch einen Stein mehr, der nach links strahlt. Schwarz 1 in Dia. 8.2 ist auch sente gegen die Ecke, aber mit dieser Richtung treibt Schwarz die weiße Gruppe regelrecht nach links.

Also hat Schwarz den Anleger in Dia. 8.3 gefunden (na gut, war doch ein schwieriger Zug dabei). Wenn Weiß auf 2 in Dia. 8.4 antwortet, verwendet Schwarz den Sente-Zug 3, um Weiß einzupacken.

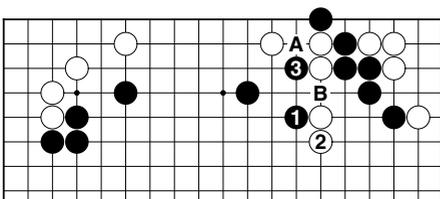


Dia. 8.4

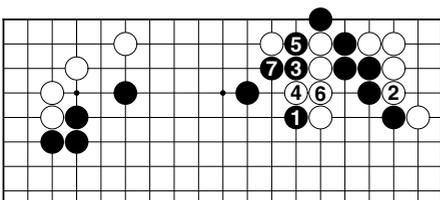


Dia. 8.5

Das sieht jetzt ganz anders aus als in Dia. 8.2: Schwarz muss nie wieder Züge für die rechte Gruppe investieren und kann sich voll aufs Moyo konzentrieren. (Statt des letzten Zugs wäre auch A in Ordnung.) Wenn Weiß in Dia. 8.5 verbindet, verwendet Schwarz mit 5 einen anderen Sente-Zug für einen ähnlichen Effekt. Auf das Rausstrecken in Dia. 8.6 hat Schwarz das nächste Tesuji 3 vorbereitet, das ihn durch die weiße Gruppe hindurch verbindet. In der Partie hat Weiß keinen besseren Zug gefunden, als in Dia. 8.7 die diversen Sente-Züge zu eliminieren, und Schwarz hat eben dieses Tesuji verwendet. So war seine eigene Gruppe gesund und er hatte nun einen Angriff am Laufen.



Dia. 8.6



Dia. 8.7

Impressum DGoZ 6/2020

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: Gunnar Dickfeld, 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: Wilhelm Bühler, Matin Busas, Gunnar Dickfeld, Hajin Lee, Peter Nübel, Marc Oliver Rieger

Fotos: Tobias Berben, Peter Nübel, Sabine Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon, Netflix 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 1/2021: Sonntag, der 20.02.2021

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

International von Lars Gehrke

3. Go Seigen Pokal

Über die ersten drei Runden des 3. Go Seigen Pokals wurde in der vorigen Ausgabe dieser Zeitung schon ausführlich berichtet. Nun wurden die letzten beiden Runden, das Halbfinale und das Finale ausgetragen. Diesmal nicht über das Internet, wie es noch in den ersten drei Runden der Fall war, sondern vor Ort in Fuzhou, China, am Brett. Dies war auch deswegen möglich, weil alle vier Halbfinalistinnen aus China kommen.



Die 18-jährige Zhou Hongyu 6p gewinnt den 3. Go Seigen Pokal

Das Halbfinale wurde am 30. November 2020 ausgetragen. Dabei gewannen Yu Zhiying gegen Wang Chenxing und Zhou Hongyu gegen Rui Naiwei. Im anschließenden Finale am 2., 3. und 4. Dezember 2020 konnte sich Zhou Hongyu mit 2:1 erfolgreich gegen Yu Zhiying durchsetzen.

Damit gewinnt die 2002 geborene Zhou Hongyu ihr erstes internationales Go-Turnier. Die erste Ausgabe des Go Seigen Pokals gewann 2018 die Koreanerin Kim Chaeyeong, gefolgt von der Koreanerin Choi Jeong, die 2019 die zweite Ausgabe gewann.

25. Samsung Pokal

Dieses Jahr wurde auch der 25. Samsung Pokal vollständig über das Internet durchgeführt. Insgesamt nahmen 13 koreanische, zwölf chinesische, vier japanische und ein taiwanesischer Go-Spieler teil. Zusätzlich konnte Kim Jaeyoung und Zhou Hongyu den reservierten koreanischen und chinesischen Platz für Go-Spielerinnen im Vorrundenturnier ihres Landes gewinnen. Kim Jaeyoung besiegte im Vorfeld Kim Hyeoimin und Oh Yujin. Zhou Hongyu setzte sich im chinesischen Vorrundenturnier gegen Lu Minquan und Wang Chenxing durch. Auch der 45-jährige Lee Changho 9p konnte sich im Vorrundenturnier gegen den 67-jährigen Seo Bongsoo 9p und den 57-jährigen Choi Kyubyeong 9p durchsetzen. Einen Teilnahmeplatz für Europa gab es in diesem Jahr nicht. Beim 24. Samsung Pokal hat noch der europäische Profi Tanguy Lecalve 1p teilgenommen.

Insgesamt wurden in fünf K.O.-Runden aus den 32 Go-Spielern ein Gewinner ermittelt. Dabei wurden der Gewinner, Tang Weixing 9p, und der Vize, Yang Dingxin 9p, der letzten Ausgabe sowie starke Go-Spieler wie Shin Jinseo, Ke Jie, Park Junghwan usw. gesetzt und der Rest über ein Vorrundenturnier ermittelt, wobei Teilnahmeplätze für Frauen und Senioren reserviert waren.

Die vier ersten Runden wurden am 27., 28., 30. und 31. Oktober über das Internet ausgetragen. Das Finale als Best-of-three war für den 2., 3. und 4. November geplant.

Xu Haohong 7p, der für Taiwan antrat, gewann in der ersten Runde gegen den Koreaner Kim Minseok 3p, verlor aber in der zweiten Runde gegen den Chinesen Xie Erhao 9p. Von den vier japanischen Go-Spielern Ichiriki Ryo 8p, Kyo Kagen 8p, Mimura Tomoyasu 9p und Sada Atsushi 7p war nur Ichiriki Ryo in der ersten Runde erfolgreich. Er besiegte den chinesischen 9p Gu



Ausschnitt aus einem Youtube-Video (youtu.be/S750qPmp2UY)

Zihao und sogar den Koreaner Shin Minjun in der zweiten Runde. Danach unterlag er aber dem Chinesen Xie Erhao 9p in der dritten Runde, der in der ersten Runde schon Park Junghwan 9p besiegt hatte. Außerdem gewannen in der dritten Runde Shin Jinseo 9p gegen Shi Yue 9p, Ke Jie 9p gegen Li Xuanhao 8p und Yang Dingxin 9p gegen Li Weiqing. Im Halbfinale konnte sich Shin Jinseo gegen Xie Erhao und Ke Jie gegen Yang Dingxin durchsetzen.

Das Finale zwischen dem ersten und zweiten der Weltrangliste als koreanisch-chinesische Auseinandersetzung wurde mit Spannung erwartet. Allerdings gab es einen folgenschweren Fehler bei Shin Jinseo in der ersten Partie: Das Kabel seiner Maus klickte für ihn aus Versehen bei Zug 21 über das Mousepad des Laptops auf die erste Reihe. Da der koreanische Go-Verband im Regelwerk festgelegt hatte, dass solche Fehler nicht zurückgenommen werden können, blieb Shin Jinseo nichts anderes übrig, als seinen Fehler zu akzeptieren. Der sichtlich erstaunte Ke Jie wartete 3 Minuten lang auf eine eventuelle Reaktion und

spielte dann weiter. Trotzdem versuchte Shin Jinseo anschließend den Zug auf der ersten Linie bestmöglich auszunutzen und in die weitere Strategie mit einzubeziehen. Nach 120 Zügen blieb ihm allerdings nichts anderes mehr übrig als aufzugeben. Auch die zweite Partie verlor Shin Jinseo denkbar knapp mit einem

halben Punkt. Damit gewinnt Ke Jie den 25. Samsung Pokal durch eine Internetpartie, die wie so schnell nicht vergessen werden und die Fragen aufwirft, wie professionelle Go-Turniere solche Probleme zukünftig verhindern können.

Der Samsung Pokal ist eines der wichtigsten internationalen Go-Turniere und hat ein Preisgeld von 300.000 KRW (ca. 233.000 Euro). Er wurde 1996 gegründet, lautet mit vollem Namen „Samsung Pokal offene Weltmeisterschaft“ und wird vom koreanischen Go-Verband, dem Hanguk Kiwon, organisiert und von der Versicherungstochter von Samsung gesponsert.



Das Mauskabel, das dem aktuell besten Go-Spieler der Welt zum Verhängnis wurde

Japan

von James Brückl

Kisei

Fortsetzung: Im Herausfordererturnier traf Yamashita Keigo in der dritten Runde auf Takao Shinji und verlor gegen diesen. Im Finale ging es sodann gegen den Ersten der S-Liga (des Qualifikationssystems), Kono Rin. In dieser Begegnung, die über maximal drei Partien ausgetragen wird, konnte sich Kono Rin mit 2:0 behaupten, der somit der Herausforderer von Iyama Yuta ist. Das erste Spiel des Titelkampfes wird bereits Mitte Januar ausgetragen. Die insgesamt sieben möglichen Partien würden sich bis Mitte März hinziehen, sollte nicht zuvor einer der Kontrahenten vier Siege erreichen.

Oza

Den Oza-Titelkampf hatten wir in der letzten Ausgabe beim Stand von 1:0 für Shibano Toramaru verlassen. Inzwischen konnte dieser auch das zweite und vierte Spiel gegen Kyo Kagen für sich entscheiden, so dass Shibano Toramaru den Titel erfolgreich verteidigen konnte.

Tengen

Ein erneuter Rückschlag für Iyama Yuta in seinen Bemühungen, wieder alle sieben großen Titel auf seine Person zu vereinigen! In der letzten Ausgabe konnten wir noch berichten, dass er den Meijin Titel (wieder-) gewinnen konnte. Im Tengen-Titelkampf gegen Ichiriki Ryo stand es da noch 1:1. Das dritte Spiel konnte Iyama Yuta dann noch für sich entscheiden. Im vierten und im fünften Spiel musste er sich aber dem alten und neuen Titelträger Ichiriki Ryo geschlagen geben. Iyama Yuta ist damit wieder zurück auf „nur“ drei Titel (wenn auch die größten drei: Kisei, Meijin, Honinbo) und es bedarf somit eines neuen Anlaufes seitens Iyama Yutas, was mit der Zeit sicher nicht einfacher wird.

Hiroshima-Aluminium-Cup

Der Alu-Dingsbums-Was? Nie gehört? Kein Wunder, handelt es sich doch bei diesem Turnier um einen kleineren und im Vergleich zu den sieben großen Titeln

eben doch eher nur weniger bedeutenden Wettkampf, über den zu berichten regelmäßig kein Anlass gegeben ist, trotz oder aber wegen der besonderen Umstände dieses Turniers: Die 16 Teilnehmer dieses Turniers dürfen nämlich nicht stärker als der 7. Dan und nicht älter als 30 Jahre sein! Als nächstes kommt dann noch die Besonderheit hinzu, dass dieser Wettkampf einer der wenigen ist, der für männliche wie auch weibliche Profis offen ist. Und da ist es halt so, dass es in einem solchen gemischten Titelkampf noch nie einer Profispielerin gelungen ist, sich am Ende durchzusetzen. Oftmals scheiden die Profispielerinnen schon in der ersten Runde aus. Nicht aber diesmal. Denn Fujisawa Rina (4p) setzt sich über drei Runden hinweg gegen ihre Konkurrenten durch, um sodann im Finale dem Profispieler Son Makoto (7p) gegenüber zu stehen, diesen mit denkbar knappen 0,5 Punkten zu besiegen und damit als erste Profispielerin in Japan überhaupt einen solchen Gemischt-Titel zu gewinnen. Das nachfolgende Foto zeigt die verdienstermaßen feiernde Titelträgerin, die sich zudem umgerechnet über ca. 25.000,- Euro freuen darf.

Nakmaura Sumire

Fujisawa Rina nacheifern könnte irgendwann Nakamura Sumire, das neue Wunderkind des japanischen Go. Gerade einmal 11 Jahre alt, errang sie in der B-Runde des Meijin-Kandidatenturniers bereits drei Siege in Folge, unter anderem gegen eine Konkurrentin mit dem fünften Dan. Damit zieht sie in die A-Runde ein und sollte sie hier zwei Siege erreichen, würde Sie in das Hauptfeld des Meijin-Turniers vorrücken und wäre damit eine potentielle Heraus-



Fujisawa Rina 4p ist Meijin und Frauen-Honinbo

forderin von Fujisawa Rina. Mal sehen, wann sie in einem Turnier wie dem Aluminium-Cup auftaucht.

Frauen-Honinbo

Noch gibt Fujisawa Rina bei Frauen-Go den Ton an. Auch im Honinbo Turnier, wo es zur letzten Ausgabe noch 1:1 stand. Die Titelverteidigern, Ueno Asami, gab ohne Zweifel ihr Bestes. Nachdem sie die dritte Partie für sich entscheiden konnte, hatte sie aber in der vierten und fünfte Partie das Nachsehen, so dass dieser Titel und rund 45.000 Euro an Fujisawa Rina gehen.

Kisei der Frauen

Ueno Asami weiß durchaus gegen zu halten. Bereits zu Anfang Dezember ergab sich die Möglichkeit zur Revanche und so besiegte sie Fujisawa Rina tatsächlich im Finale des Kisei-Herausfordererturniers. Sie trifft nun auf die Titelträgerin Suzuki Ayumi, ab dem 21.01.2021 in maximal drei Spielen.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Trotz stabiler Corona-Lage ist Vorsicht angesagt.

Um den Reiseaufwand zu vermeiden, fand auch die zweite Hälfte der Vorrunden-Partien als ein Turnier statt. Vom 6. bis 13.12. wurden die letzten sieben Runden in Chengdu gespielt. Dank der starken Leistung von Park Junghwan 9p (13 Siege) und Shin Jinseo 9p (11 Siege) kamen die Mannschaften aus Chengdu und Hangzhou auf die ersten beiden Plätze. Die Mannschaft von Ke Jie 9p wurde durch eine schwache Leistung seiner Mitspieler geschwächt und belegte nur Platz 11, obwohl

er auch elf Mal siegen konnte. Die Endtabelle der Vorrunde:

Team	Punkte	Siege
1 Chengdu	33	37
2 Supor Hangzhou	31	36
3 Jiangxi	28	34
4 Rizhao	26	34
5 Jiangsu	25	33
6 Lhasa	25	32
7 Chongqing	24	32
8 Hanzhou Longyuan	24	30
9 Zhejiang	23	29
10 Shenzhen	22	31
11 Beijing Minsheng Bank	22	29
12 Shanghai Jianqiao	19	27
13 Shanxi	18	28
14 Shanghai Qingyi	16	25
15 Quzhou	15	22
16 Tianjin	9	21

Die K.O.-Runde wurde direkt danach fortgesetzt. In den entscheidenden Halbfinalen zeigten beide Topspieler aus Korea Schwächen und die Mannschaften verloren knapp gegen Jiangxi und Rizhao.

Der Sieg gegen Hangzhou als Hauptspieler hat Gu Zihao 9p aus Jiangxi sehr motiviert. Im Finale gewann er dann, wieder als Hauptspieler, gegen Jian Weijie 9p und dadurch wurde die Jiangxi-Mannschaft zum ersten Mal chinesischen Meister.

Der Abstiegskampf ist bis Redaktionsschluss noch nicht zu Ende gespielt worden.



Eine Begegnung im Finale: Gu Zihao 9p (links) vs. Jian Weijie 9p

Korea

von Tobias Berben

4. Frauen-Kisung

Choi Jung 9p hat den 4. Frauen-Kisung mit 2:0 gegen Kim Jaeyoung 6p gewonnen. Damit hat sie bei diesem Titel das Finale das dritte Mal in Folge ohne Partieverlust für sich entschieden. Nur beim ersten Mal war sie bereits in Runde 1 ausgeschieden. Damals war sie aber auch noch „erst“ 7p.

Koreanische Erfolgsstatistik 2020 Stand: 31.12.2020

Pl. Spieler	+	-	=	Rate
1 Shin Jinseo 9p	81	10	0	89%
2 Byun Sangil 9p	55	25	0	69%
3 Choi Jung 9p	55	28	0	66%
4 Sim Jaekil 4p	53	17	0	76%
5 Lee Wondo 8p	51	23	0	69%
6 Kwon Hyojin 2p	51	31	0	62%
7 Park Junghwan 9p	50	30	1	62%
8 Shin Minjun 9p	49	25	0	66%
9 Baek Hyeonwoo 2p	49	27	0	64%
10 Hyun Yoobin 3p	46	34	0	58%



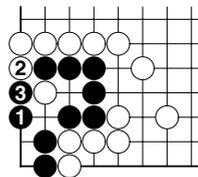
Koreas erfolgreichster Spieler 2020: Shin Jinseo 9p

Problemecke

von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Svante Erichsen. Gratulation an ihn und viel Spaß mit den neuen Aufgaben!

Lösungen 5/2020



Antwort 1: Wenn Schwarz mit 1 in Diagramm 1 startet lebt er. Zug 2 und 3 sind Miai.

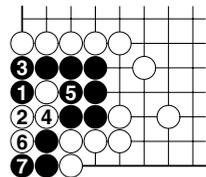
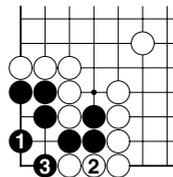


Diagramm 1.1 (8 auf 4):

Falsch ist Schwarz 1, denn nach Weiß 8 ist Schwarz tot.



Antwort 2: Hier startet Schwarz richtig und lebt und die Züge 2 und 3 sind Miai.

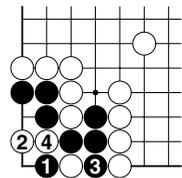
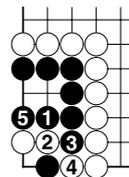
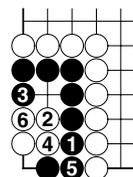


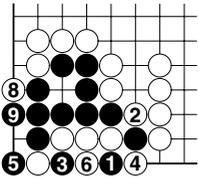
Diagramm 2.1: Falsch ist es, mit 1 anzufangen, denn nach Weiß 4 stirbt Schwarz einfach.



Antwort 3: Richtig ist, mit Schwarz 1 zu starten, denn nach 5 lebt Schwarz.

Diagramm 3.1: Falsch ist der Versuch, mit Schwarz 1 das Gebiet so groß wie möglich zu machen. Nach Weiß 6 stirbt Schwarz.





Antwort 4 (7 deckt): Richtig ist es, mit Schwarz 1 zu starten.

Diagramm 4.1: Nach Schwarz 1 auf 2 zu decken, bringt natürlich nichts, da 3 folgt.

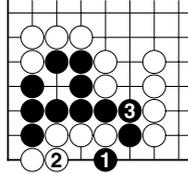
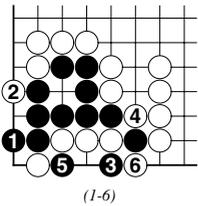
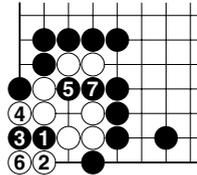
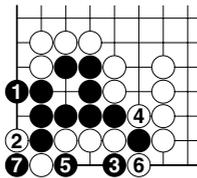


Diagramm 4.2: Falsch ist der Start mit Schwarz 1, denn dann stirbt Schwarz.



(1-6)

Diagramm 4.3: Auch nicht richtig ist der Start mit 1, denn so erreicht Weiß ein Ko.



Antwort 5: Richtig beginnt Schwarz mit 1. So kann Weiß keine zwei Augen machen.

Diagramm 5.1: Hier findet ihr eine Variante, die genau so gut für Schwarz ist.

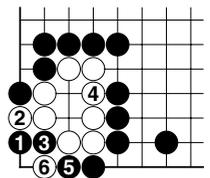
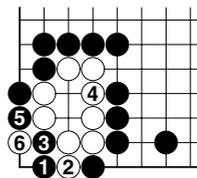
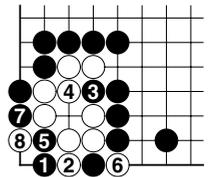
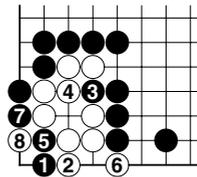
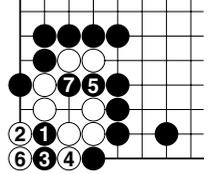
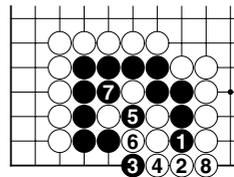
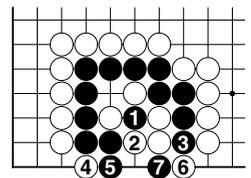


Diagramme 5.2, 5.3, 5.4 und 5.5: Schwarz startet jeweils nicht richtig und so kann Weiß jeweils leben.



Antwort 6 (9 auf 5): Richtig ist der Start mit Schwarz 1 und 3. So kann Schwarz nach 8 zwei Steine fangen und leben.

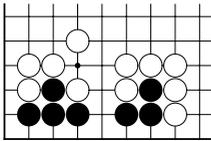
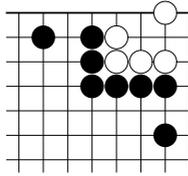
Diagramm 6.1 (8 auf 1): Falsch ist es, mit Schwarz 1 zu starten, denn nach Weiß 8 ist Schwarz einfach tot.



Probleme 6/2020

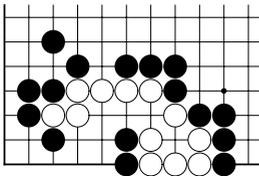
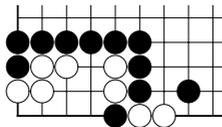
Schwarz fängt an, finde die beste Lösung für Schwarz.

Problem 1 (3 Punkte)



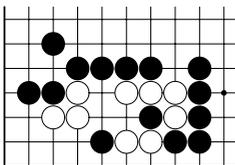
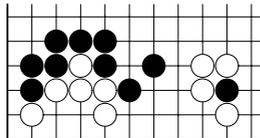
Problem 2 (3 Punkte)

Problem 3 (4 Punkte)



Problem 4 (4 Punkte)

Problem 5 (5 Punkte)



Problem 6 (6 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Ericksen, Svante (3)	2d	3/20	30	558
Gorenflo, Helmut (2)	9k	5/20	5	511
Schunda, Peter	12k	5/20	15	509
Herter, Rainer (3)	4k	5/20	30	484
Reimpell, Monika (9)	2d	5/20	24	453
Pauli, Robert (8)	1d	5/20	30	443
Gabe, Axel (1)	5k	5/20	30	424
Scheibe, Rene	9k	5/20	26	420
Wolffgramm, Jens	4k	4/20	5	407
Schreiber, Burkhard (3)	3k	5/20	5	367
Urmoneit, Regina (1)	13k	5/20	19	351
Reinicz, Thomas (1)	3k	5/20	30	346
Ewe, Thorwald (4)	8k	4/20	27	329
Schultze, Achim	5k	5/20	24	282
Hartmann, Christian	4k	5/20	30	257
Hartmann, Kirsten (1)	1k	5/20	30	233
Mertin, Stefan (2)	8k	5/20	30	212
Gawron, Christian (9)	2d	5/20	24	185
Kiechle, Hubert	8k	5/20	15	174
Peters, Gerald	8k	5/20	19	163
Brand, Klaus	10k	5/20	22	141
Lorenzen, Klaus (3)	2k	5/20	22	139
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	5/20	30	125
Schröter, Georg	7k	4/20	30	118
Piller, Christoph	3k	5/20	24	107
Millies, Oliver (1)	3d	5/20	26	67
Busch, Rainer (1)	6k	5/20	21	66
Weickert, Thomas	4k	5/20	25	65
Tsarigradski, Nikola	10k	5/20	30	60
Hell, Otto (4)	3k	5/20	19	34
Altmann, Hermann	5k	5/20	30	30
Wacker, Klaus (1)	8k	5/20	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 (20.02.2020) 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: Siegmар Steffens, Heidekampweg 47c, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Werbematerial: Steffi Hebsacker, 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

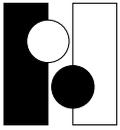
Partnerverein: go4school e. V.

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 Kinderrecre



Hebsacker Verlag

Go-Spielmaterial & -Bücher

Unsere neuen Go-Sets für Anfänger und Fortgeschrittene!

13×13-Magnetset
12,90 Euro



9×9-Anfängersset
16,80 Euro

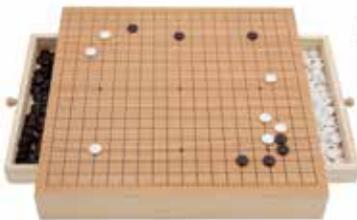


19×19-Set mit Holzbrett
und Glassteinen
49,90 Euro



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*

Februar 2021

11.02.: Go-Bundesliga / Internet

März 2021

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

06.03. – 07.03.: 20. Hamburger Mausefalle

11.03.: Go-Bundesliga / Internet

14.03. – 21.03.: 1. DGoB-Online-Rengo-Turnier

April 2021

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

8.04.: Go-Bundesliga / Internet

Mai 2021

6.05.: Go-Bundesliga / Internet

22.05. – 24.05.: 12. Kidocup Hamburg

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.: 64th European Go Congress / Kamyanets-Podilskyi (Ukraine)

August 2021

21.08. – 28.08.: 14. Go-Seminar des Hebsacker Verlags

September 2021

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

Oktober 2021

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

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 unbedingt 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!

