

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2021

96. Jahrgang



Inhalt

Nakamura Sumire 2p	Titel
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte	2–5
AI Sensei Entwicklerblog.....	6–7
Grundkurs Go 10/12	8–13
Probleme für Einsteiger	14–15
Yoon Young Sun kommentiert (55)	16–21
Geschichte und Zukunft der Go-Regeln	22–27
Impressum	27
Kinderseite(n)	28–30
Wie geht's? Wie steht's?	31
Lösungen zu „Wie geht's? Wie steht's?“	32–33
Online-Go-Turniere mit BadukClub....	34–36
Fernostnachrichten.....	37–41
Go-Probleme.....	42–44
Mitgliedsantrag	45
DGoB-Organe	46
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	47
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

EGC 2021/2022/2023

Aufgrund der aktuellen COVID-19-Situation wurde der European Go Congress 2020/2021 in Kamyanyets-Podilskyi (UA) jetzt endgültig abgesagt und auf das Jahr 2023 verschoben. Außerdem wurde die Europäische Jugendmeisterschaft, die für die zweite Woche des EGC 2021 als Präsenztournament geplant war, ebenfalls abgesagt.

Der nächste EGC wird somit im Jahr 2022 in Vatra Dornei (Rumänien) stattfinden. Die Anmeldegebühren für den Kongress 2020/2021 werden automatisch auf das Jahr 2023 übertragen.

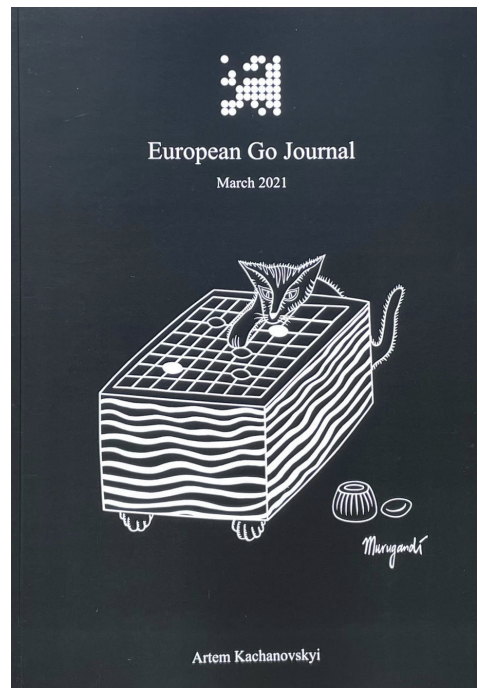
Tobias Berben

Vorwort

In der letzten Ausgabe haben wir bereits unter dem Titel „Familienduell“ über sie berichtet, weil sie ihre eigene Tante in einem Turnier geschlagen hatte, aber die Hochstufung von Nakamura Sumire auf 2p (siehe rechts) hat uns nun dazu veranlasst, nicht nur eine Trainingspartie von ihr, bei der sie mit Takao Shinji einen 9p-Spieler schlägt, von Yoon Young Sun 8p kommentieren zu lassen, sondern sie auch auf die Titelseite der DGoZ zu heben. Das Foto stammt von einer Partie, die sie gegen Iyama Yuta 9p gespielt und verloren hat (<https://youtu.be/w0n-G4fYIgo>).

Da Nakamura Sumire aktuell einen Hochstufungsrekord nach dem anderen bricht, ist sie jüngst unter die „Forbes Asian 30 under 30“ in der Kategorie Sport und Entertainment gewählt worden (<https://www.forbes.com/30-under-30/2021/asia/entertainment-sports>). Wir sind sehr gespannt, was wir über sie in der Zukunft noch zu berichten haben!

Tobias Berben



European Go Journal

Wie viele schon mitbekommen haben, gibt es seit Februar die neue Go-Zeitung, das „European Go Journal“ von Artem Kachanovskyi. Diese soll monatlich erscheinen und ist pro Ausgabe für 15 Euro in Papier- sowie PDF-Form oder für 5 Euro für nur die PDF-Form erhältlich. Das Ganze kann man über ein Abomodell auf Patreon erhalten. Dort finden sich auch alle weiterführenden Informationen zum European Go Journal (www.patreon.com/europeangojournal, QR-Code).



In dieser Zeitung gibt es Informationen zu Go in Europa und der Welt, Spielkommentare, Tsunemos, Interviews und vieles mehr. Das ganze natürlich in englischer Sprache.

Jenny Dittmann

Jüngste 2p aller Zeiten!

Am 15. März 2021 hat Nakamura Sumire einen neuen Rekord als jüngster 2-Dan aller Zeiten aufgestellt, im Alter von 12 Jahren und 0 Monaten, womit sie Cho Chikuns 12 Jahre und 3 Monate von vor 52 Jahren unterboten hat. Iyama Yuta war 13 Jahre und 3 Monate, Rin Kaiho 13 Jahre und 6 Monate und Morita Michihiro 14 Jahre und 0 Monate.

Es lohnt sich, daran zu erinnern, dass alle diese Spieler als Kinder ihre Go-Fortschritte mit dem Studium in der Schule vereinbaren mussten. Im Fall von Sumire musste sie sich zudem auch noch durch einen durch Covid gestörten Zeitplan kämpfen.

Ihr letztes „Opfer“ war der 48-jährige Matsubara Taisei, 6-Dan, dessen Bilanz im letzten Jahr 5-6 war, was nicht nur zeigt, dass er kein „Schwächling“ ist, sondern auch eine Illustration dafür ist, wie wenige Partien ein typischer japanischer Profi im letzten Jahr spielen konnte.



Dieses Spiel fand auch in der „großen Liga“ von Tokio statt, da Sumire ihren Wechsel von Osaka nach Tokio begonnen hat.

Ihre Karriere-Bilanz liegt jetzt bei 49 Siegen und 25 Niederlagen (66%), was nicht nur im herausragenden Bereich liegt (typische Karriere-Prozentsätze für Spieler auf Titelniveau liegen bei 65–70%), sondern sie ist in diesem Jahr wirklich in Fahrt: Sie hat jetzt 2021 eine Bilanz von 11–1 und hat ihre letzten 10 Partien in Folge gewonnen.

Für ihre Promotion zum 2-Dan waren insgesamt 30 Siege in Veranstaltungen erforderlich, die nicht auf Frauen beschränkt sind. Für das nächste Ziel, 3-Dan, sind weitere 40 Siege erforderlich.



Eine nettes Detail für mich war ihre Gesichtsmaske in der letzten Partie. Ich habe schon früher bemerkt, dass Sumire das Karomuster zu mögen scheint. Heute trug sie eines aus kleinen schwarz-weißen Quadraten – das passte natürlich gut.

John Fairbairn

Helmut Gorenflo verstorben

Helmut Gorenflo ist am 2. Januar 2021 in Ostercapellen an Herzversagen gestorben. Er wurde 78 Jahre alt. Als aktives Mitglied in der Go-Gemeinschaft hat er Kindern und Jugendlichen das Go-Spiel beigebracht, fuhr gerne mit der Familie zu Go-Turnieren und besuchte wöchentliche Go-Spielabende. Bis zum Schluss hat er gerne die Deutsche Go Zeitung gelesen und regelmäßig die Go-Probleme in der Problemecke gelöst und eingesendet. So stand sein Name häufig unter den besten Teilnehmern der „Aktuellen Problemliste“.

Im Namen des gesamten Teams der Deutschen Go-Zeitung gilt unser tiefes Mitgefühl seiner Frau Dorothea Gorenflo und allen Angehörigen!

Lars Gehrke



Overlords als Champions – beim Rengo ging's rund

Der Landesverband BST lud alle Go-Spieler zum „1. DGoB Online-Rengo-Turnier“ ein. Dabei kamen an zwei Sonntagen im März mit je gemütlichen zwei Runden insgesamt 16 Teams aus ganz Deutschland und sogar von noch weiter her zusammen. Beim Kampf um den Sieg bemühten sich die Spieler zugleich, keine Freundschaften oder gar Beziehungen durch allzu schreckliche Fehlzüge oder allzu harsche Kritik an selbigen zu gefährden: Es ist eben eine hohe Kunst, gelassen zuzusehen, wie die eigenen Pläne nicht vom Gegner, sondern vom Teamkollegen zunichte gemacht werden. Genau das ist aber auch der größte Spaß beim Rengo: Dass auch eine klar gewonnene Stellung noch blitzschnell auf abenteuerlichste Weise kippen kann, wenn nur die Spielstärken der Teamkollegen genug variieren. Und für solche Partien voller bunter Überraschungen gab das Teilnehmerfeld mit Spielern von 4 Dan bis 20 kyu genügend Gelegenheiten. Schön auch, dass extra für die Teilnahme am Turnier zwei Spieler dem DGoB beitraten.

Am Ende der vier Runden siegte dann klar das Team „Build more Overlords“ (Tatesin & Soeren, 2d) knapp vor „404 – can't find move“ (Vanna & Shisu, 3k). Dritter wurde „Go for it“ (Plusch & Dream, 1k).

Ein herzliches Dankeschön an die Organisatoren, Lena Gauthier und Marco Henkel, und die Unterstützung von DGoB sowie für die von der JIGS gesponserten Preise. Wir „Tarforster Pandas“ werden jedenfalls gerne wieder an solch einem Turnier teilnehmen und unseren Beitrag an lustigen Kyu-Fehlern abliefern!

Marc Oliver Rieger



„End Polio Now!“-Turnier

Das erste internationale „End Polio Now!“-Turnier ist zu Ende. Insgesamt kamen Spenden von fast 4.000 Euro zusammen, die nun mithelfen, die Kinderlähmung (Poliomyelitis) weltweit auszurotten.



Aber natürlich ging es nicht nur um die gute Sache, sondern auch um Go: 186 Spielerinnen und Spieler aus 20 Ländern und vier Kontinenten nahmen dabei an dem Online-Turnier teil. Auch wenn sämtliche Startgebühren gespendet wurden, so gab es trotzdem Preise, denn diese wurden von den Sponsoren gestiftet: Rotary, dem Konfuzius Institut Trier, Mateusz Surma (Polgote), Guo Juan und store baduk.

An der Tabellenspitze ging es am Ende eng zu: Vier Spieler mit derselben Punktzahl, von denen einer, Qian Guozhi (5d, UK, Foto), die Nase nach SOS vorne hatte. Der chinesische Masterstudent ist erst seit November in Europa und war als Kind Profi-Schüler in China. Ein Interview mit ihm ist im Video der Siegerehrung zu sehen (QR-Code).

Platz 2 ging an Lukas Neirynek (6d, F). Spieler aus Deutschland belegten die Plätze 3–5: Wu Haohan (4d, Duisburg), Tian Liang (4d, Karlsruhe) und Franz-Josef Dickhut (6d, Lippstadt).

Im Städteranking gewann die russische Stadt Izhevsk (20 Punkte) vor Kiew (17 Punkte). Berlin (15) landete auf Platz drei. Trier (13) wurde Vierter. Den fünften Platz teilten sich Rivne (Ukraine) und Fremont (USA) mit je 11 Punkten. Dahinter landeten punktgleich Hamburg, Kharkov (Ukraine) und Klagenfurt (Österreich). Die weiteren Platzierungen finden sich im Video der Siegerehrung sowie auf der Turnier-Webseite und der EGD.

Marc Oliver Rieger



AI Sensei Entwicklerblog: Live-Analyse

von Benjamin Teuber

Bislang war AI Sensei ausschließlich ein Werkzeug zur „statischen Partieanalyse“: Man lädt seine Partien hoch, diese werden einmal analysiert und fertig. Anschließend konnte man sich die KI-Varianten zwar immer wieder anschauen, aber kein Feedback zu eigenen Überlegungen bekommen.

Hier ein Beispiel aus meiner letzten Euroligapartie gegen Daniel Hu 5d aus Großbritannien: Mein weißer

Zug 52 in Abb. 1 war ein Fehler, der etwas über 2 Punkte gekostet hat. Stattdessen hätte ich mit A die – nun traurigen – weißen Steine rechts oben anbinden sollen. KataGo erwartet danach Abb. 2. In der Partie dachte ich durchaus über diesen Zug nach, hatte aber Angst vor dem Ko in Abb. 3 – schließlich hat Schwarz unten links große Drohungen wie auf 10. Wo war jetzt der Fehler bei meinen Überlegungen? Diese Frage hätte ich bisher mit AI Sensei nicht beantworten können, sondern hätte auf ein Tool wie Lizzie zurückgreifen müssen, mit dem man beliebige Varianten live am heimischen PC analysieren kann.

Das Fehlen dieser Möglichkeit hatte teils technische Gründe: Unsere gesamte Infrastruktur und Software war auf diese Art der Analyse ausgelegt und die Umstellung ein enormer Aufwand. Zudem birgt das Vorhandensein einer Live-Analyse auch eine große Gefahr: Wenn man jede Untervariante tiefer und tiefer untersuchen kann, verliert man sich schnell in belanglosen Kleinigkeiten, statt bei den großen Lernchancen seiner Partie zu bleiben. Wer schon einmal länger am Stück mit Lizzie analysiert hat und sich hinterher an fast nichts mehr davon erinnern konnte, weiß vermutlich, was ich meine. Die große Stärke von AI Sensei ist ja gerade, dass der Fokus automatisch auf die wirklich wichtigen Züge geht. Diese wollten wir auf keinen Fall gefährden. Dennoch war uns schon eine Weile klar, dass wir so ein Feature früher oder später brauchen würden – nicht zuletzt durch die vielen Nutzer, die uns diesen Wunsch per Feedback-Formular mitgeteilt haben.

Also begannen wir im Sommer 2020 mit dem Umbau. Etwa zum Jahreswechsel gab es dann die erste prototypische Implementierung zum Testen, aber es hat noch eine ganze Weile gedauert, bis alles so ausgereift war, dass wir bereit waren, dieses Feature auf die Menschheit loszulassen. Am 14. März 2021 war nun endlich der offizielle Livegang, und, von ein, zwei kleineren Pannen einmal abgesehen, hat das alles sehr gut geklappt – zur großen Begeisterung unserer Nutzer.

Auch bei meinen eigenen Partieanalysen hilft es mir sehr: Aktiviere ich in meiner Euroligapartie nach meiner Ko-Variante die Live-Analyse, empfiehlt KataGo das Durchschlagen auf A in Abb. 4. Danach liegt Weiß mit 8 Punkten vorne. Mein Fehler war also das

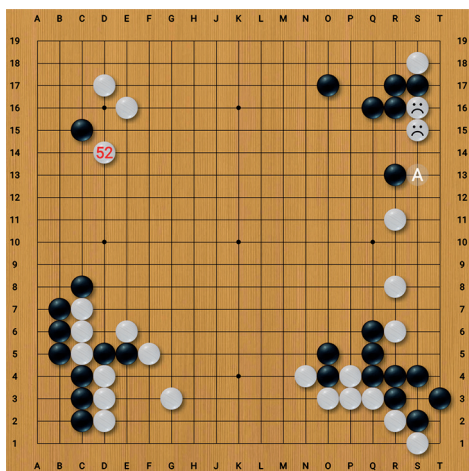


Abb. 1

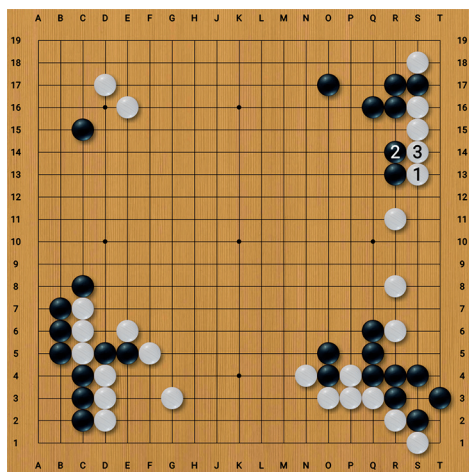


Abb. 2

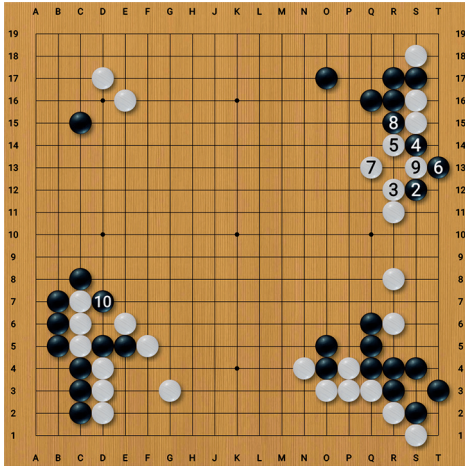


Abb. 3

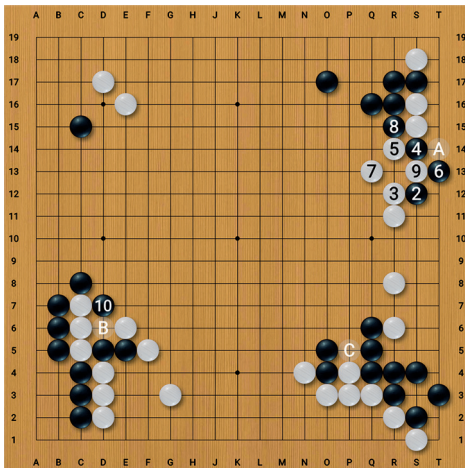


Abb. 4

Überschätzen der schwarzen Drohungen links unten. Nachdem Schwarz mit 12 in Abb. 5 schlägt, verteidigt Weiß den unteren Rand, was eh ein großer Zug war (A hätte ich zwar nicht gefunden, aber B ist auch nur einen Tick schlechter). Am linken Rand hat sich gar nicht so viel geändert, denn Schwarz war auch schon vorher links unten sehr stark. Natürlich ist es trotzdem groß, drei Steine zu schlagen, aber in dieser konkreten Position eben nicht ganz so groß, wie ich dachte. Und der Unterschied rechts oben ist tatsächlich noch größer: Weiß ist nach dem gewonnenen Ko mit einer schwachen Gruppe bombenstark geworden und hat

dabei schwarze Punkte und schwarzen Einfluss zerstört. Das habe ich aus dieser Analyse gelernt!

Ich denke, auch unser Gratismodus mit 50 „Playouts“ pro Zug ist dank Live-Analyse stark aufgewertet worden: Vorher waren angezeigte Varianten nur durchschnittlich 4 Züge lang, nun kann man beliebig tief weiter analysieren – und damit auch eventuelle Rechenfehler der „flachen“ Analyse aufdecken und korrigieren. Die Anzahl unserer täglichen Gratis-Nutzer hat sich entsprechend seit dem Livegang verdoppelt. Das freut mich sehr, denn wir wollen ja nicht nur Geld verdienen, sondern auch etwas Positives für die ganze Go-Community leisten. Die Anzahl unserer Abonnenten steigt ebenfalls, nicht zuletzt auch, weil mit Dwyryn ein sehr bekannter YouTuber ein tolles AI Sensei Video veröffentlicht hat. Wir arbeiten auch mit Clossius und hoffentlich bald weiteren Partnern zusammen.

Ich persönlich mag am liebsten, wie die Live-Analyse sich mit unserem Go-Problem-Training ergänzt: Hat man beim Analysieren eine interessante Variante oder einen besonders lehrreichen Zug gefunden, kann man daraus im Handumdrehen Go-Probleme erzeugen, die dann anschließend systematisch trainiert und verinnerlicht werden können. Stellen sich andersherum beim Probleme-Lösen weitere Fragen, kann man direkt analysieren.

Wenn ihr neugierig geworden seid, probiert es doch gleich mal aus! Nur denkt dabei bitte daran: Auch wenn es spannend ist, jeden Punktverlust und jede Fortsetzung genau auseinanderzunehmen – ein effektives Training fokussiert sich vor allem auf die großen, elementaren Fehler!

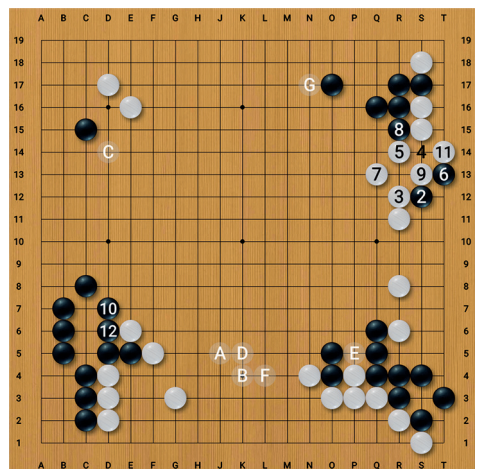


Abb. 5

Grundkurs Go von Hartmut Kehm

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

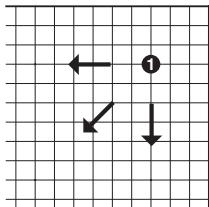
8. Grundformen am Rand
9. San-San
10. Hoshi
11. Komoku
12. Grundprinzipien des Endspiels (Yose)

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.

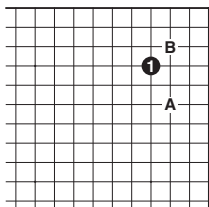
Lektion 10:

Steine in der Ecke – Hoshi

Hoshi hat exakt die gegenteilige Bedeutung von Sansan. Mit diesem Stein sichert man nicht sofortiges Gebiet, sondern man versucht, Kraft und Einfluss zu entwickeln. Ein solcher Plan ist etwas schwieriger als eine gebietsorientierte Strategie, weil Gebiet leichter unmittelbar zu realisieren ist. Hoshi ist am stärksten, wenn er sich zu beiden Seiten bis in die Brettmitte oder weiter ausbreiten kann. Deshalb sieht man viele Eröffnungen, in denen zwei Hoshi auf einer Brettseite gesetzt werden (Nirensei) oder sogar drei (Sanrensei).



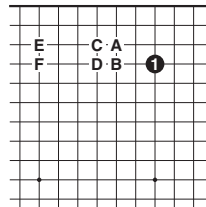
Dia. 1



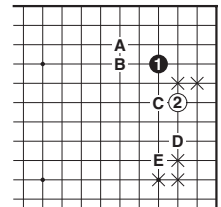
Dia. 2

Dia. 1: Ein Stein auf dem 4-4-Punkt steht symmetrisch zur Ecke und er entfaltet seine Kraft eher zum Zentrum und entlang der beiden Seiten.

Dia. 2: Der isolierte Stein wird in der Regel durch ein Keima angegriffen (A) oder durch eine Invasion auf Sansan (B). Seit dem Einzug von KI-Programmen in die Go-Praxis hat Letzteres an Häufigkeit deutlich zugenommen.



Dia. 3

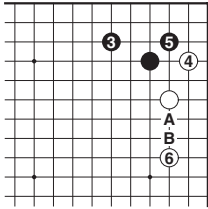


Dia. 4

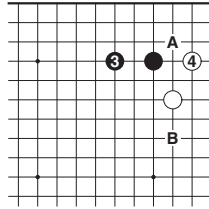
Dia. 3: Wenn der Stein nicht angegriffen wird, kann er unter Betonung der Ecke (A–D) oder der Seite (E, F) durch einen zweiten Stein entwickelt werden. Wir kommen darauf noch zurück, untersuchen aber zunächst die Fortsetzungen, die sich aus einem Angriff ergeben.

Dia. 4: Einen Annäherungszug an einen Eckstein nennt man ein Kakari. Je nach Relation der beiden Steine zueinander haben sie verschiedene Bezeichnungen. Ein Kakari in Form eines Keima heißt Kogeima-Kakari. Schwarz kann darauf sehr unterschiedlich oder auch nicht lokal reagieren (Tenuki). Die Antworten A und B folgen dem Prinzip, wenn du eine Seite nimmst, nehme ich die andere, während D und E eher kampfbetont sind. C ist gut für den Ausbau des oberen Randes. Die mit * markierten, möglichen Antworten sind nicht Thema dieses Grundkurses.

Dia. 5: S5 ist groß und sichert eine solide Basis für die schwarzen Steine. Dieser Zug kann auch sehr kämpferisch auf A gespielt werden, was ebenfalls



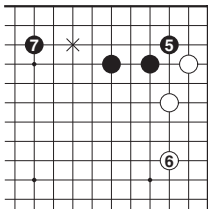
Dia. 5 5



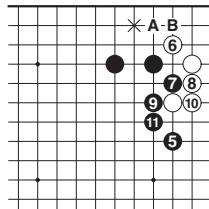
Dia. 6

nicht im Grundkurs behandelt wird. Nach S5 ist die weiße Ausdehnung auf 6 obligat, sie kann evtl. auch auf der vierten Reihe erfolgen. Lässt man sie ganz aus, so ist ein schwarzer Angriff auf B gravierend. In diesem Fall wäre es besser gewesen, die schwarze Ecke nicht zu fixieren.

Dia. 6: Wenn Schwarz S3 auf der vierten Reihe spielt, ist das ein Ikken-Tobi, was den Sprung um einen Zwischenraum wörtlich beschreibt. In diesem Fall sollte sich Schwarz bewusst sein, dass er lokal eher in Gote enden wird – im Unterschied zu Diagramm 5. Nach W4 kann Schwarz mit A oder B fortsetzen.



Dia. 6a 5

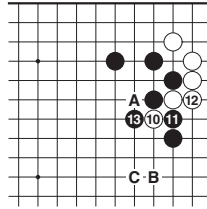


Dia. 6b 5

Dia. 6a: S7 hier ist ein wichtiger Abschluss der Formation. Ohne diesen Stein ist die Gruppe bei einem Angriff auf \times zwar nicht unmittelbar gefährdet, aber die Steine werden sehr wenig Gebiet machen und das ist ineffizient. Wenn Schwarz fernbleiben will, sollte er S3 lieber tief spielen, entsprechend Diagramm 5.

Dia. 6b: S5 als Klemmzug-Hasami wird oft gewählt, wenn Einfluss erwünscht ist. Nach 11 kann Weiß auf \times springen, muss dies aber nicht. Wenn er fernbleibt, wird S auf A mit B beantwortet.

Dia. 6c: W10 kann auch als Hane gespielt werden, insbesondere, wenn die Treppe nach S13 für Weiß laufen würde. In diesem Fall würde S13 auf A oder

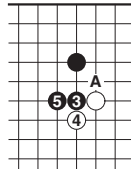


Dia. 6c 5

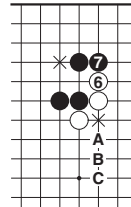
B gespielt. Wenn sie für Schwarz läuft, kann Weiß aber mindestens einen Treppenbrecher spielen, wonach S auf C den Stein 10 lokal effektiv fängt.

Der intentionale Unterschied zwischen Diagramm 6a und 6b/6c ist offensichtlich.

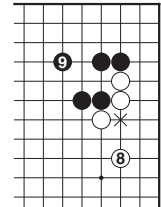
Dia. 7: Nach dem Anlegezug S3 ist W4 die Standardantwort. Schwarz setzt mit S5 fort, wenn er den oberen Rand groß machen möchte und eher mit A, wenn die Ecke schnelle Stabilität braucht.



Dia. 7



Dia. 7a

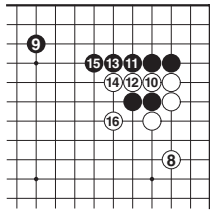


Dia. 7b 5

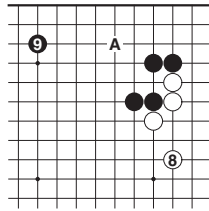
Dia. 7a: Nach W6 ist S7 obligat, denn dieser Punkt ist einfach zu groß, um ihn Weiß zu überlassen. Danach sehen die schwarzen Steine zwar trennbar bei \times aus, aber gleichzeitig verringern sich bei einem Schnitt auch die weißen Freiheiten, weshalb Schwarz seinerseits bei dem anderen \times schneiden könnte. Daraus kann sich ein für Anfänger kompliziert erscheinender Kampf in der Ecke entwickeln, der aber zugunsten von Schwarz ausgeht. Wir können die Einzelheiten im Rahmen des Grundkurses nicht darstellen. Der Zusammenhang ist aber wichtig, weil Schwarz seine Reaktion davon abhängig machen kann, auf welche Weise Weiß seine strukturelle Schwäche behebt.

Dia. 7b: Nach W8 würde ein schwarzer Schnittstein \times lokal gefangen, deshalb sollte auch Schwarz seine Formation mit S9 stabilisieren. Wird W8 weiter entfernt gespielt, ist eine solche Sicherung zwar groß aber nicht unbedingt dringlich erforderlich.

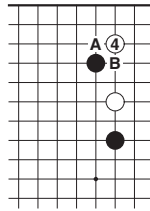
Dia. 7c: S9 hier sieht man auch manchmal und wenn Weiß sich auf die Schwäche stürzt, blockt Schwarz nicht auf 12, wonach er auf 11 geschnitten würde, sondern opfert zwei unwichtig gewordene



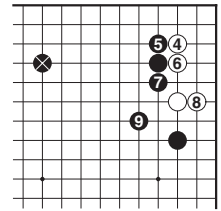
Dia. 7c



Dia. 7d



Dia. 9a

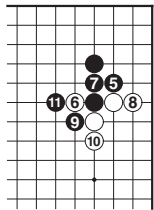


Dia. 9b

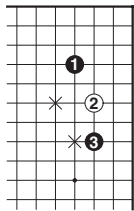
Steine, um ein großes Gebiet am oberen Rand zu sichern. Beide Seiten haben hier eine gleiche Anzahl von Steinen investiert, aber es ist sofort zu sehen, dass die schwarze Formation wesentlich effektiver ist. W8 steht viel zu nahe an der eigenen Stärke, Weiß ist hier „überkonzentriert“ und das Opfern von eigenen Steinen ist eine wirkungsvolle Technik, um die gegnerische Formation in ihrer Effektivität zu mindern.

Dia. 7d: Ein erfahrener Spieler würde deshalb nicht wie in 7c spielen, sondern eher die Einladung zu einer Invasion des oberen Randes annehmen. Das kann z.B. auf A geschehen.

Dia. 8: Anders als in Diagramm 7 kann S5 auch hier gespielt werden. Danach ist W6 ein Reflex, denn der Tiger-rachen aus S1/3/5 kann ohnehin nicht getrennt werden, also kann man den Schwarzen auch ohne eigenen Nachteil zu S7 nötigen. Schwarz spielt in der Regel auf diese Weise, wenn er seine Steine möglichst schnell sichern möchte. Das Diagramm zeigt eine der möglichen Abfolgen, W8 kann auch auf 9 gespielt werden, wenn das Zentrum wichtiger erscheint.



Dia. 8



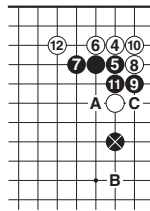
Dia. 9

Dia. 9a: Nach W4 kann Schwarz auf A oder B spielen.

Dia. 9b: Schwarz kann gut auf dieser Seite blocken, wenn er auf X schon einen Stein hat, wie es

in Vorgabepartien häufig der Fall ist. Die schwarze Formation ist ausgewogen und effektiv.

Dia. 9c: Wenn Schwarz die weißen Steine trennen möchte, blockt er auf dieser Seite. Weiß bekommt nun die Ecke und Schwarz Außeneinfluss. Es ist wichtig zu verstehen, dass Schwarz nicht unmittelbar danach auf A spielen muss und es auch nicht sollte.



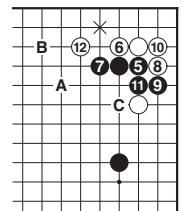
Dia. 9c

Wenn wir uns einen zusätzlichen schwarzen Stein auf A vorstellen, sieht man, dass SX zu nahe steht, man möchte ihn gerne nach B verschieben, um eine effiziente Formation zu bekommen. Zwar kann Weiß irgendwann auf C spielen, um an seine Ecke anzubinden, aber erstens muss man die Verbindung nicht unbedingt zulassen und zweitens könnte man nach WC immer noch auf A spielen, um die eigenen Steine zu verbinden.

Dia. 10: Die letzte Möglichkeit einer schwarzen Antwort, die wir betrachten werden, ist dieses hohe Hasami. Schwarz spielt es dann gerne, wenn er einen weißen Einfluss in der unteren rechten Bretthälfte begrenzen möchte. Auch hier besprechen wir nur die häufigste weiße Reaktion, den Sprung in die Ecke. Schwarz kann wiederum auf

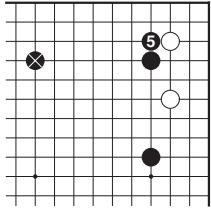
A oder B blocken.

Dia. 11: Diese schwarze Stellung ist sehr flexibel, ein schwarzer Folgezug auf A baut Stärke auf und limitiert die Möglichkeiten des isolierten weißen Steines. SB hingegen

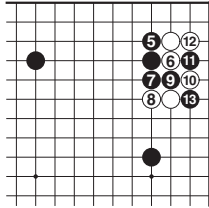


Dia. 11

betont den oberen Rand, denn danach wäre ein schwarzer Zug auf × möglich. SC hingegen ist etwas zu vorsichtig, solange Weiß sich am rechten Rand nicht genähert hat. Dort kann Schwarz auch von hier aus gut selber spielen, wenn sich ein kakari dort anbietet. Lokal endet Schwarz hier in Vorhand.



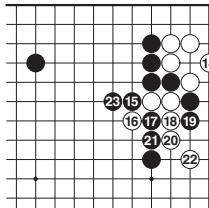
Dia. 12



Dia. 12a

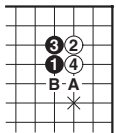
Dia. 12: Schwarz wird eher von dieser Seite blocken, wenn er schon einen Stein bei × stehen hat.

Dia. 12a: S11 opfert hier einen Stein, um S13 zu bekommen, der die beiden weißen Gruppen trennt.



Dia. 12b

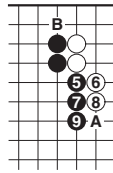
Dia. 12b: Letztlich wird aber auch dieser Stein nebst einem weiteren S19 geopfert, um starken Außeneinfluss zu bekommen. Er ist größer, als es auf den ersten Blick aussehen mag, weil Schwarz am rechten Rand einige Vorhandzüge hat, die damit drohen, die Opfersteine herauszuziehen (siehe Problem 96). Schwarz gibt Weiß hier viel Gebiet, da es in Nachhand für Schwarz endet, sollte die bereits erwähnte Ausdehnung schon vorhanden sein, damit seine Stärke sich auswirken kann.



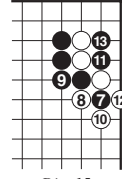
Dia. 13

Dia. 13: Die direkte Invasion auf San-San ist seit Alpha Go wieder mehr in Mode gekommen. Nach W4 hat Schwarz mehrere Fortsetzungen, wobei × eher etwas für fortgeschrittene Spieler ist.

Dia. 14: Das hane S5 reduziert den Weißen auf ein kleines Gebiet, aber nach S9 lebt er bereits und muss hier nicht mehr ziehen. Weiß kann sich also die Ecke in Vorhand nehmen und das ist



Dia. 14 S

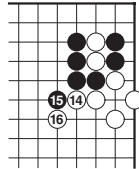


Dia. 15 S

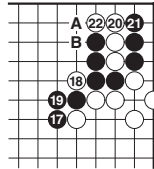
einer der Gründe, warum diese Invasion so beliebt ist. Schwarz hat hier Vorhandzüge z.B. auf A und B (siehe Probleme).

Dia. 15: Das

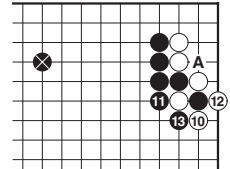
doppelte Hane (ryo-bane) ist eine scharfe Spielweise, mit der Schwarz sich die Ecke zurückholen will. Das Ergebnis wirkt optisch nachteilig für Weiß, aber dieser Eindruck täuscht, denn es gibt Möglichkeiten.



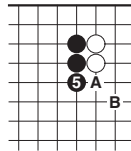
Dia. 15a



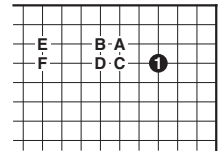
Dia. 15b



Dia. 15c



Dia. 16



Dia. 17

Dia. 15a: Nach W16 sollte Schwarz friedlich S15 strecken.

Dia. 15b: Spielt er z.B. ein weiteres Hane, so erlebt er eine „Auferstehung der Toten“. Nach W22 kann Schwarz wegen der Antwort WB nicht auf A blocken und im Ergebnis holt Weiß sich die Ecke zurück.

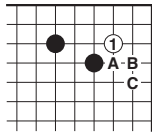
Dia. 15c: Wenn Schwarz bei × schon einen Stein hat, kann er S11 statt auf A auch gut wie hier von außen spielen, um seinen Einfluss zu vergrößern.

Dia. 16: Wenn Schwarz S5 nicht als Hane spielt, kann Weiß mit A oder B fortsetzen. Danach gibt es insbesondere durch den Einfluss der KI viele Variationen, die den Rahmen des Grundkurses überfordern.

Dia. 17: Wir haben bisher Annäherungen an einen singulären Stein auf Hoshi betrachtet. Wenn

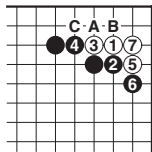
Go für Einsteiger

vor einem Eckangriff eine Ausdehnung (Shimari) erfolgt, gibt es ebenfalls dem Joseki vergleichbare Standardabwicklungen. Wir werden die Shimari A und B sowie eine Ausdehnung F untersuchen.

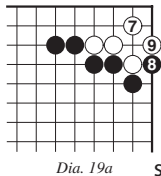


Dia. 18

Dia. 18: Nach einem Keimashimari kann ein invadierender Stein auf San-San nicht bedingungslos leben sondern nur mit einem Ko. Andere Annäherungen auf A, B oder C sind möglich.

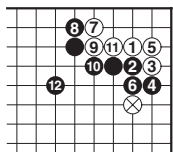


Dia. 19



Dia. 19a

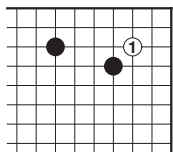
Dia. 19: Weiß hat hier nicht genügend Platz zu leben, nach SA/WB/SC hat Schwarz zwar Schwächen in seiner Stellung, die ausgenutzt werden können, aber lokal betrachtet ist Weiß tot.



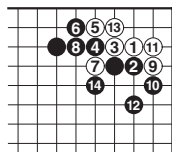
Dia. 20

Dia. 19a: Deshalb spielt Weiß W7 hier und erzielt zumindest ein Ko.

Dia. 20: Wenn auf x bereits ein weißer Stein vorhanden ist, kann Weiß in der Ecke leben, denn jetzt ist der Deckungszug S6 unerlässlich. Weiß hat in der Ecke eine lebende Form und S12 deckt seinen Schnittpunkt auf effiziente Weise.



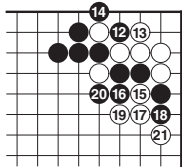
Dia. 21



Dia. 22

Dia. 21: Wenn Weiß unter einem Ogeimashimari invadiert, kann er bedingungslos leben.

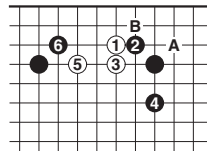
Dia. 22: Weiß lebt, weil S12 erforderlich ist. Wenn S6 auf 8 gespielt wird, setzt Weiß



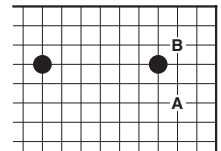
Dia. 22a

W7 auf 6 und wir haben die gleiche lebende Form wie in Diagramm 14.

Dia. 22a: S12 innen gesetzt, lässt den Weißen nach außen durchbrechen.



Dia. 23

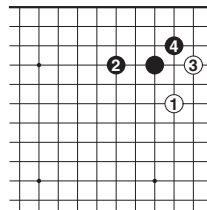


Dia. 24

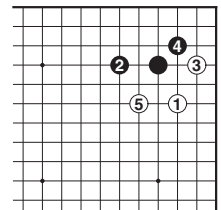
Dia. 23: Wenn bereits eine weite Ausdehnung wie hier vorhanden ist, sollte Weiß besser nicht von innen angreifen. Nach S6 hat Weiß dort eine schwache Gruppe. Es ist danach zwar noch möglich mit WA in der Ecke zu leben, aber ein Zug SB als Antwort auf WA würde die weiße Gruppe zusätzlich schwächen.

Dia. 24: Besser ist in solchen Stellungen ein Angriff von A oder B.

Probleme 91–100



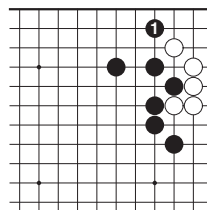
Problem 91



Problem 92

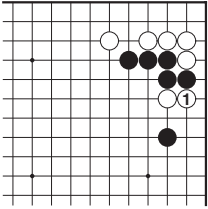
Problem 91: Nach S4 bleibt Weiß fern. Warum ist das schlecht?

Problem 92: W5 ist kein Josekizug. Entwickle Vorstellungen, daraus für Schwarz ein lokal vorteilhaftes Ergebnis zu erzielen.

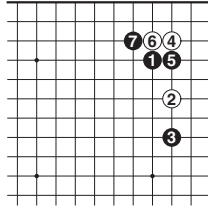


Problem 93

Problem 93: Wenn Weiß S1 ignoriert, kann Schwarz die Gruppe dann töten?



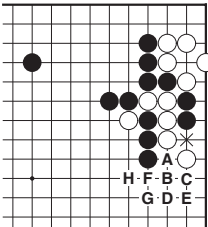
Problem 94



Problem 95

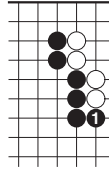
Problem 94: Wie kann Schwarz auf diesen weißen Streckzug reagieren? Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten, die von der Umgebung abhängen.

Problem 95: S7 ist ein fragwürdiger Zug, vergleiche dazu Diagramm 9c. Wie kann Weiß das widerlegen?

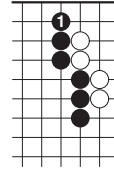


Problem 96

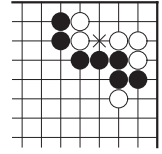
Problem 96: Schwarz könnte auf X mit Atari spielen, deshalb sind alle schwarzen Züge auf A–G lokale Vorhände. Unter



Problem 97



Problem 98



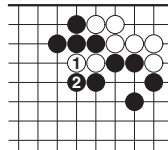
Problem 99

welchen Umständen trifft das auch auf H zu? Vergleiche dazu Diagramm 12b.

Problem 97: Wie kommt Weiß zum Leben? Vergleiche dazu Diagramm 14.

Problem 98: Hier entsteht die gleiche Frage.

Problem 99: Weiß hat hier einen Zug auf X ausgelassen, warum ist das schlecht? Vergleiche dazu Diagramm 20.



Problem 100

Problem 100: nach dem joseki (Diagramm 22) versucht Schwarz seinen Schnittstein herauszuziehen, weil er gesehen hat, dass nach S2 die Treppe für Weiß laufen würde. Kann Schwarz das Problem anders lösen?

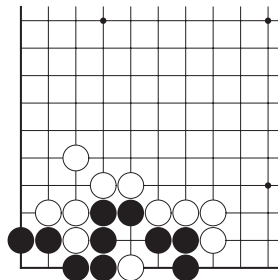
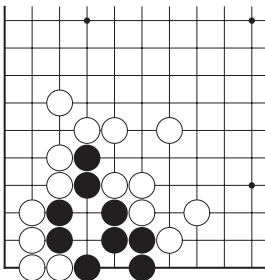
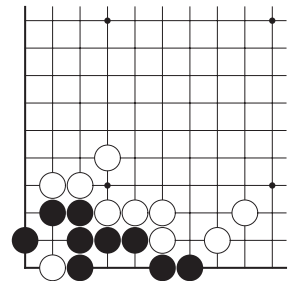
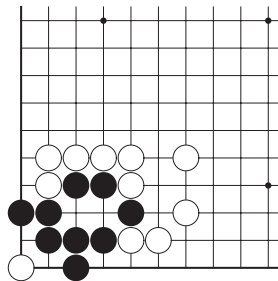
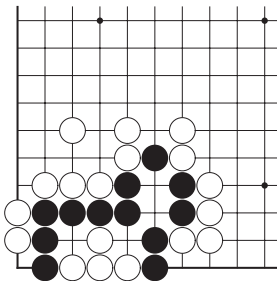
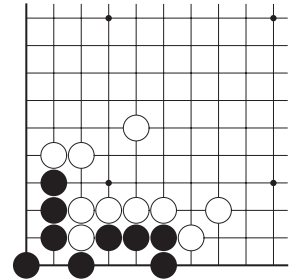
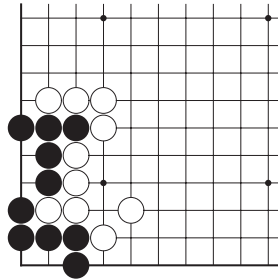
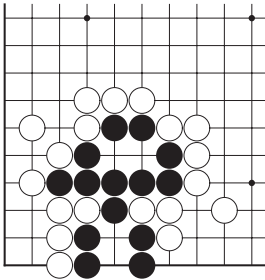
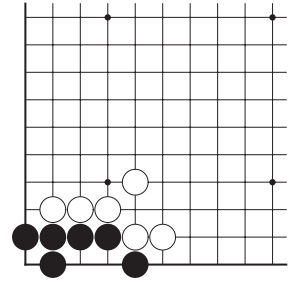
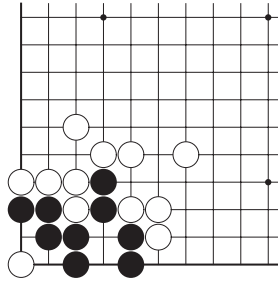
Das Fundstück



Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Schwarz will leben, hat aber derzeit noch keine zwei echten Augen. Weiß könnte nämlich jederzeit einwerfen.

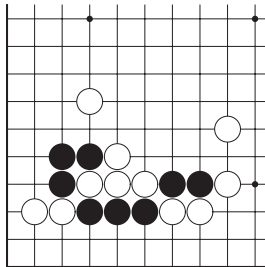
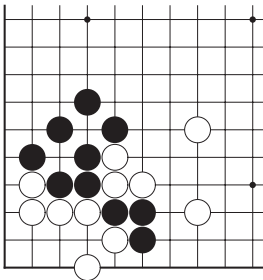
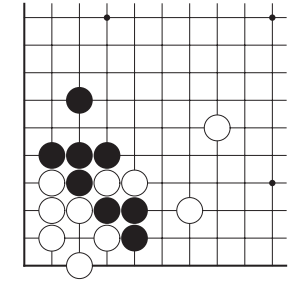
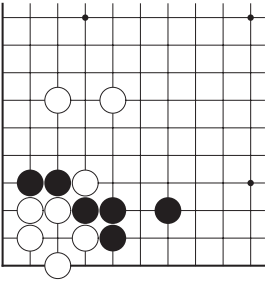
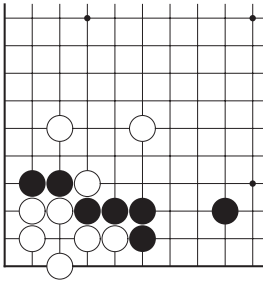
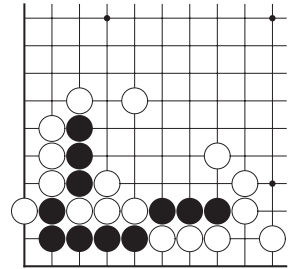
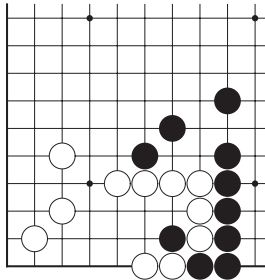
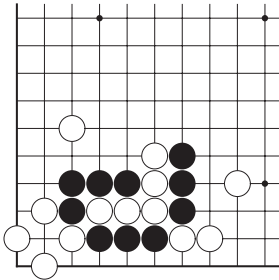
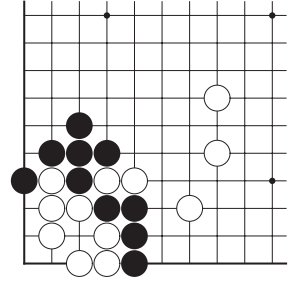
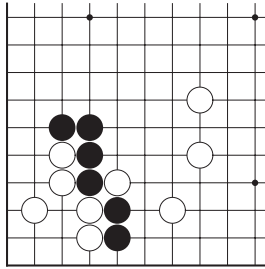


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Download-datei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Fangt weiße Steine! Dazu könnt ihr auf geschickte Weise Netze werfen.



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!

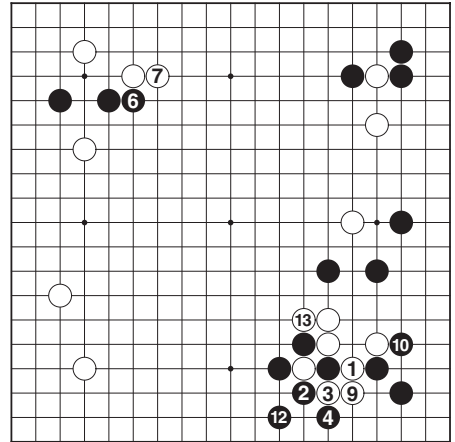
Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Shende Tao

Yoon Young Sun kommentiert (55)

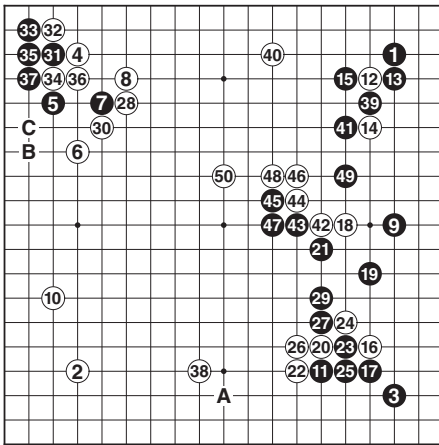
Partie: Online-Trainingspartie, 15.08.2020
Weiß: Nakamura Sumire 1p (11 Jahre)
Schwarz: Takao Shinji 9p (43 Jahre)
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 272 Züge. Weiß gewinnt mit 0,5 Punkten
Kommentar: Yoon Young Sun 8p
 (www.yoons-baduk-cafe.com)

Am 15. August 2020 erzielte Nakamura Sumire in einem Online-Trainingspiel einen vielbeachteten Sieg gegen Takao Shinji. Letzterer spielte in seiner Funktion als Trainer der Nationalmannschaft. Mit Weiß gewann Sumire mit 0,5 Punkten. Das ist natürlich kein offizieller Sieg, aber Profis nehmen gemeinhin alle ihre Partien sehr ernst.

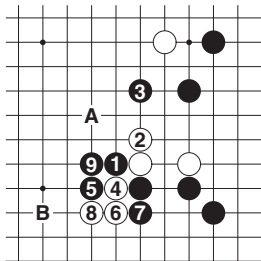


Dia. 2

5 und 11 schlagen, 8 und 14 schlagen zurück

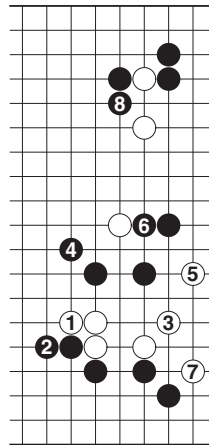


Figur 1 (1–50)



Dia. 1

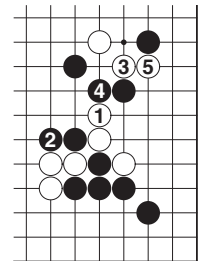
21: Dieser Zug sieht ganz gut aus, aber er ist der erste Fehler von Schwarz und kostet ganze 7,2 %. Schwarz hätte zuerst auf 1 in Dia. 1 umbiegen sollen, um dann erst mit 3 zu trennen. Wenn Weiß dann mit 4 schneidet, sind nach



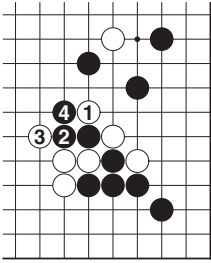
Dia. 3

9 die Züge auf A und B Miai für Schwarz. Statt 6 kann Weiß aber auch das schöne Gegenatari auf 1 in Dia. 2 spielen. Mit 4 hält Schwarz dann dagegen und es kommt zu einem Ko. Nach 13 steht es dann ausgeglichen. Leicht besser allerdings ist es für Weiß, nicht auf 4 in Dia. 1 zu schneiden, sondern auf 1 in Dia. 2 zu schieben und dann in der Zugfolge bis 7 am Rand mehr oder weniger zu leben.

28: Dies ist der erste richtige Fehler von Weiß (-13,8%). Sie hätte 16 und 24 nicht einfach opfern, sondern auf 1 in Dia. 4 ziehen sollen, da die Treppe in Dia 5 nicht funktioniert. 3 ist dann ein sehr scharfer

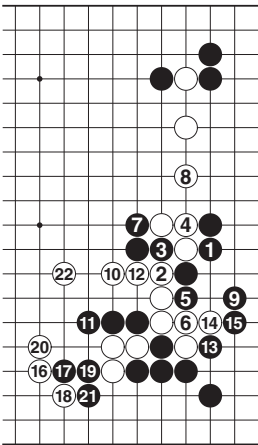


Dia. 4



Dia. 5

Zug. Im Ergebnis opfert Weiß damit auch 16 und 24 aus der Partie, aber 9 wird abgeschnitten, womit Weiß sehr zufrieden sein kann. Deckt Schwarz mit 4 auf 1 in Dia. 5, dann folgt ein komplizierter Kampf, wobei Weiß nach 22 mit 62,7 % recht gut steht. Nach 10 in Dia. 5 kann Schwarz übrigens nicht mit 1 und 3 in Dia. 6 durchschneiden, da er dann mit 4 gefangen wird.

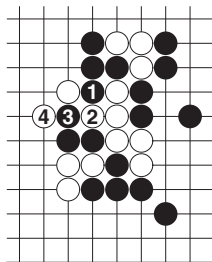


Dia. 6

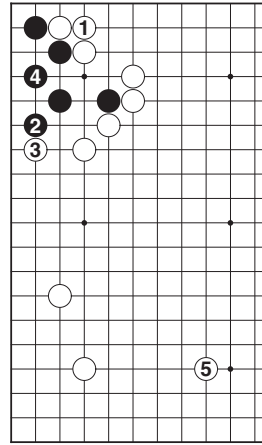
29: Durch diesen Zug gibt es kein Aji mehr. Der rechte Rand ist sehr groß und Schwarz kann die beiden Steingruppen 12 und 14 sowie 20, 22 und 26 besser angreifen. 30: Dieser Zug verliert auch 7%. Man möchte hier natürlich spielen, da Schwarz ferngeblieben ist, aber nach 30 gibt es immer noch

Aji. Wichtiger wäre ein Zug auf z. B. A gewesen.

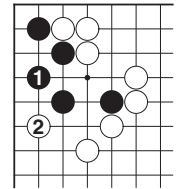
- 31: Dieses Aji läuft nicht weg. Ein Angriff auf A wäre jetzt wichtiger und größer.
- 34: Dieser Zug hat nur Schwarz geholfen. Sie hätte einfach auf 1 in Dia. 8 decken sollen, denn so kann sie auch 3 noch in Vorhand bekommen, um danach den großen Punkt auf 5 zu nehmen. Wenn Schwarz nach 1 in Dia. 8 auf 1 in Dia. 9 antwortet, ist 2 der vitale Punkt.
- 37: Jetzt sieht man den Unterschied: Schwarz hat im Gegensatz zur Partie jetzt die Züge auf A oder B als Miai.



Dia. 7



Dia. 8



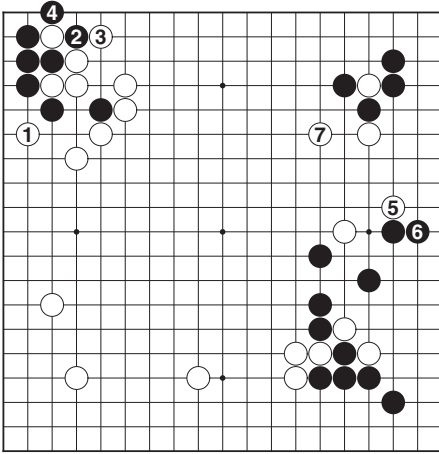
Dia. 9

39: Dieser Zug war wirklich nicht dringend ...

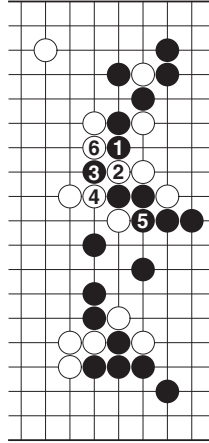
40: ... und dieser Zug war die falsche Richtung. Nach 38 sollte Schwarz eigentlich gleich auf B spielen, weil Weiß hier vorher eben nicht in Vor-

hand auf C zugemacht hat. Statt mit 40 am oberen Rand zu spielen, macht es für Weiß viel mehr Sinn, zunächst die Vorhand auf 1 in Dia 10 nachzuholen und den linken Rand zu sichern, um danach nicht am oberen, sondern locker mit 5 und 7 am rechten Rand zu spielen, um das schwarze Potential dort zu reduzieren.

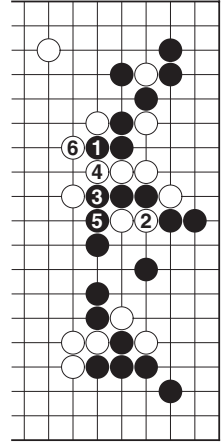




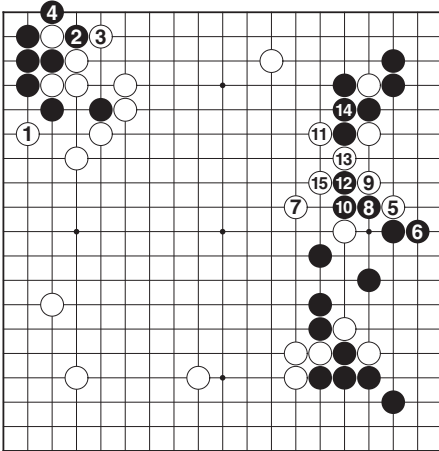
Dia. 10



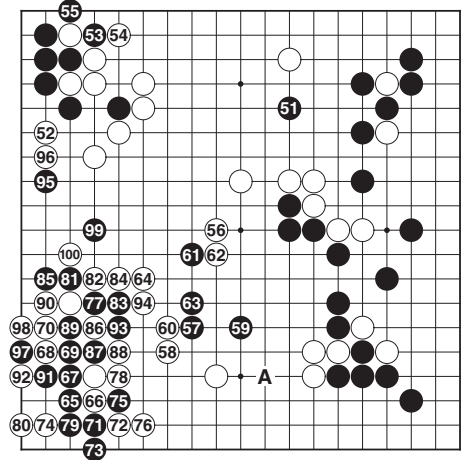
Dia. 12



Dia. 13



Dia. 11

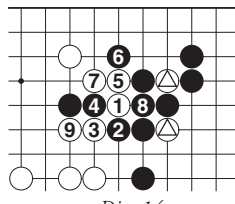


Figur 2 (51–100)

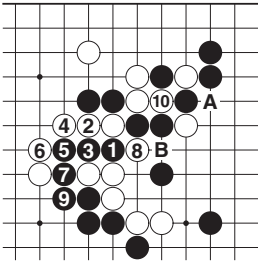
- 42: Mit diesem Schieber spielt Weiß zu schwerfällig. Wieder sollte sie zunächst links ihre Vorhände spielen und dann locker mit 5 in Dia. 11 fortsetzen. Mit der Zugfolge bis 15 erhält Weiß hier das beste Ergebnis. Es macht keinen Sinn für Schwarz, mit 12 auf 1 in Dia. 12 zu spielen, um dann mit 3 einzuschließen, weil die Treppe nach 6 für Weiß läuft. Und wenn Schwarz mit 3 aus Dia. 12 auf 1 in Dia. 13 spielt, kann Weiß auch in schöner Form nach außen hin verbinden.
- 56: Weiß spielt mit 52 und 54 ihre Vorhände, aber könnte sich danach in Antwort auf 51

mit dem Peep auf 1 in Dia. 14 verteidigen. So kann Weiß recht elegant das noch verbliebene Aji der beiden markierten Steine ausnutzen und das Gebiet am oberen Rand absichern.

Sehr gut erkennt man dieses Aji, wenn man sich Dia. 15 anschaut, wenn nämlich Schwarz nicht mit 8 in Dia. 14 deckt, sondern auf 1 in Dia. 15 Atari gibt und durchgeht. Nach 8 kann Weiß dann

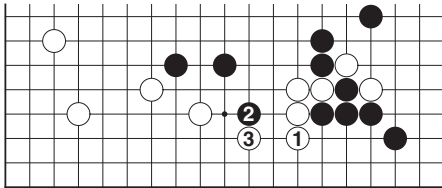


Dia. 14



Dia. 15

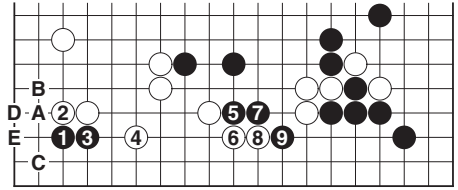
mit 10 ein schönes Doppelatari geben. 60: Das ist die falsche Richtung (-13,2%)! Weiß hilft Schwarz damit nur, in die Mitte reinzukommen. Weiß hätte auf 1 in Dia. 16 den unteren Rand groß machen sollen.



Dia. 16

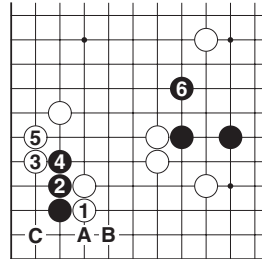


Nakamura Sumire, mittlerweile 2p, mit der „kosmischen“ Go-Legende Takemiya Masaki 9p



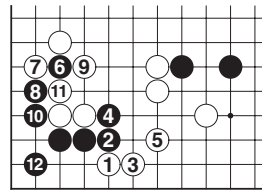
Dia. 17

Auf einen Trennversuch mitz. B. 2 kann Weiß dann einfach mit 3 verbinden.



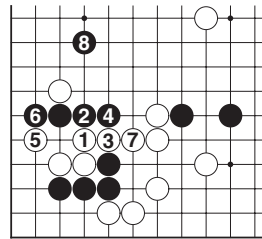
Dia. 18

61: Dies ist ein ungefähr genau so großer Fehler wie 60 (-12,5%). Es wäre jetzt genau der richtige Zeitpunkt, in Dia. 17 auf den 3-3-Punkt zu invadieren. Nach 4 kann Schwarz dann erstmal mit 5 bis 9 Profit mitnehmen



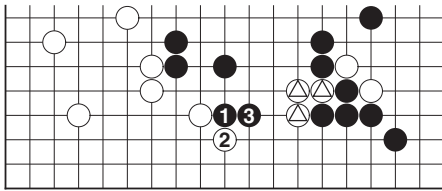
Dia. 19

und später ist in der Ecke noch Ko-Aji mit A bis E. Weiß kann mit 2 natürlich auch auf 1 in Dia. 18 blocken, dann tauscht Schwarz zunächst 2 und 4 ab, um dann im Zentrum zu reduzieren



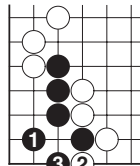
Dia. 20

und für später das Aji von A bis C zu nutzen, das analog zu dem Aji in Dia. 17 ist. Natürlich kann Weiß auch etwas schärfer spielen als mit 4 in Dia. 17, nämlich mit 1 in Dia. 19. Nach 2 für 3 kann Schwarz entweder zunächst in der Mitte reduzieren oder gleich sein Aji nutzen und mit dem schönen Tesuji auf 6 in der Zugfolge bis 12 leben. Kontert Weiß dieses Tesuji hartnäckig in schlechter Form mit 1 in Dia. 20, dann sollte es Schwarz nicht schwer fallen, mit der Zugfolge bis 8 die Ecke wieder zu opfern und dafür den weißen Rand komplett zu zerstören (77,8%).

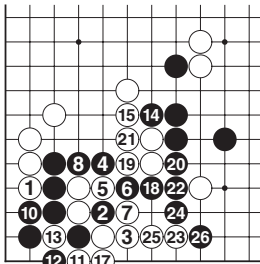


Dia. 21

- 64: Auf A zu verteidigen wäre jetzt wichtiger für Weiß.
 65: Schwarz hätte nun, wie in Dia. 21, die drei weißen Steine fangen können, was sicher besser gewesen wäre als die Partie.

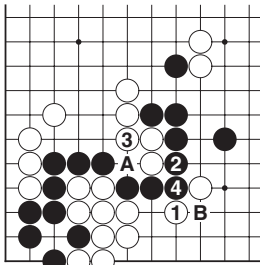


Dia. 22

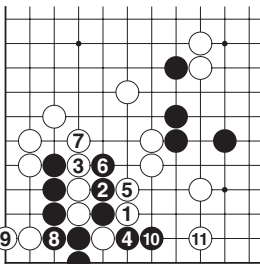


Dia. 23

73: Ein großer Fehler! Schwarz hätte einfach auf das Ko aus Dia. 22 gehen können. Aber vielleicht hatte Schwarz vor 1 in Dia. 23 Angst, wonach es kompliziert wird. Mit 12 kommt es dann zum Ko und wenn Weiß dieses mit 17 beendet, ist nach 26 einfach die Partie vorbei. Wenn Weiß nicht mit 19 in Dia. 23 schneidet, sondern auf 1 in Dia. 24 sichert, dann sind nach 4 die schwarzen Züge auf A und B Miai.

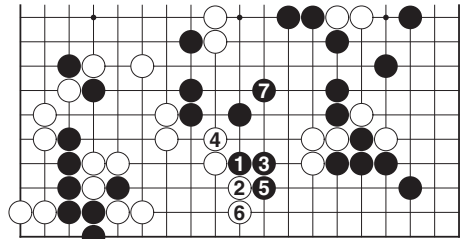


Dia. 24

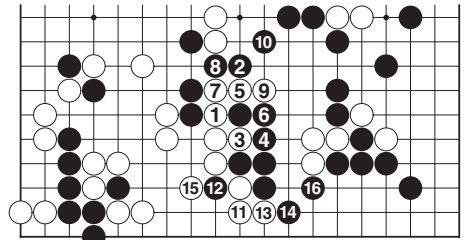


Dia. 25

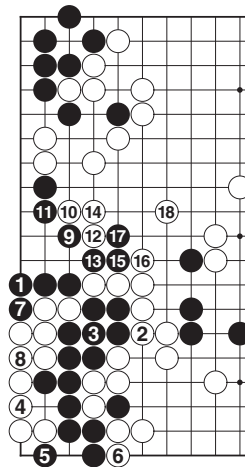
76: Auch ein Fehler! Weiß hätte auf 1 in Dia. 25 Atari geben und weiter zwei Augen verhindern können. Nach 11 kann Schwarz weder leben noch ausbrechen.
 83: Schwarz hatte kein Einsehen und hat direkt versucht,



Dia. 26



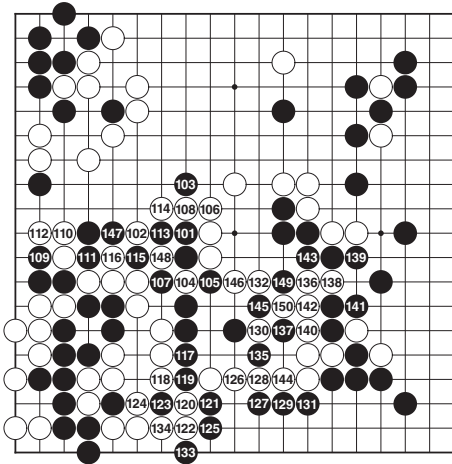
Dia. 27



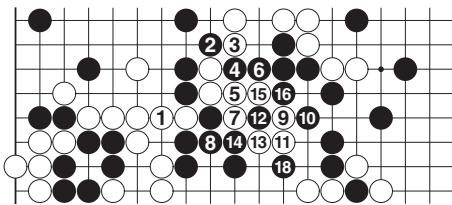
Dia. 28

seine Gruppe zu retten, was aber schwierig war und am Ende nicht geklappt hat. Das hat für ihn die Partie kaputt gemacht (-19,2%). 1 in Dia 26 wäre deswegen jetzt besser gewesen. Nach 7 steht Schwarz bei 68,6%. Sollte sich Weiß nach 5 mit 1 in Dia. 27 zu wehren versuchen, dann kann Schwarz in der Mitte mit 10 gut anbinden und hat nach 16 auch am unteren Rand keine Probleme.

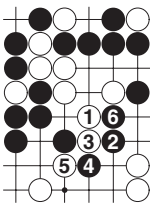
- 99: Mit 1 in Dia. 28 hätte Schwarz jetzt zwar in der Zugfolge bis 8 ein Seki in der Ecke erringen können, aber die Freude darüber würde nur kurz währen, da die einschließende Randgruppe danach weder leben noch entkommen kann. Wenn die Randgruppe nicht leben kann, ist aber dadurch automatisch die schwarze Eckgruppe gefangen.
 106: Das ist der richtige Zug, denn nun sind 107 und 108 für Weiß Miai. Wenn Weiß gleich auf



Figur 3 (101-150)



Dia. 29 (17 deckt)



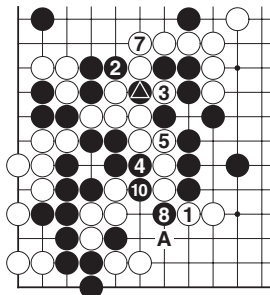
Dia. 30

1 in Dia. 29 deckt, dann schneidet Schwarz mit 2 und 4 zwei Steine ab, die letztlich durch das Tesuji auf 12 auch gefangen werden können. Dem Tesuji auf 12 kann Weiß zwar mit 1 in Dia. 30 ausweichen, dann wird sie aber durch das Geta auf 2 auch gefangen.

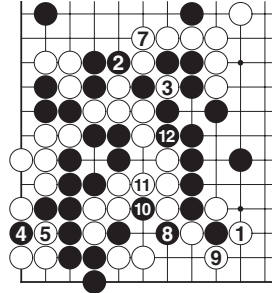
108: Man kann nun sehen, dass Schwarz seine Steine in der unteren linken Ecke sowie am linken Rand

praktisch ohne verbleibendes Aji verloren hat. Weiß steht damit sehr gut (87%).

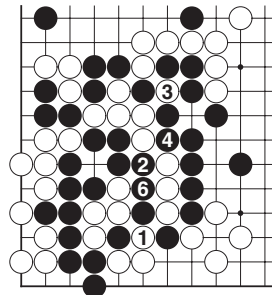
118: Jetzt auf 1 in Dia. 31 zu spielen, wäre übertrieben gewesen. Mit 3 startet Weiß zwar ein Ko,



Dia. 31 (6 auf Δ; 9 auf 3)



Dia. 32 (6 schlägt 3)



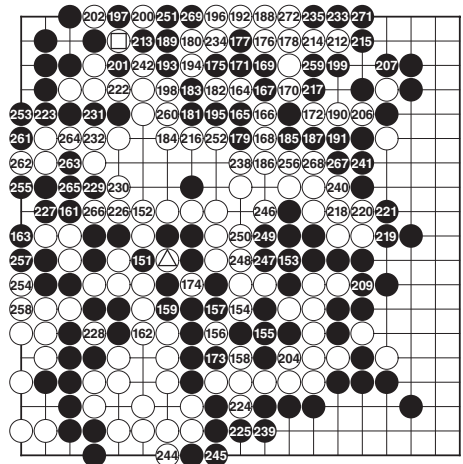
Dia. 33 (5 deckt)

aber 4 ist eine schlaue Ko-Drohung. Nach 10 sind dann das Schlagen auf Δ und A Miai und Schwarz fängt somit auf jeden Fall etwas.

122: Jetzt auf 1 in Dia. 32 Atari zu geben wäre übertrieben, denn gegen 10 ist Weiß machtlos: Nach 12 wird einfach ein Teil der weißen Steine geschlagen. Und wenn Weiß 10 auf 1 in Dia. 33 beantwortet, dann werden nach dem Decken mit 5 durch 6 auch drei Steine gefangen.

135: Schwarz versucht, seine Steine zu retten und Weiß zu fangen ...

164: Die Partie ist eigentlich schon vorbei. Obwohl die Partie am Ende dann knapp war, lag Weiß immer vorne. 83 war der Verlustzug – er hat nur Weiß geholfen und Aji zerstört.



Figur 4 (151-272)

(160 auf Δ; 203 schlägt 174; 205, 211 auf 197; 208 auf 202; 210 auf 156; 236, 270 auf 182; 237 auf 164; 243 auf □)

Lehren aus der Geschichte für die Zukunft der Go-Regeln

von Chen Zuyuan

Dieser Text basiert auf einem Online-Vortrag von Prof. Chen Zuyuan (陈祖源) vor der EGF im Mai 2020 und wurde für die DGoZ von Mei Wang und Marc Oliver Rieger aufbereitet.

I. Vorteil von Chinesischen Regeln

Heutzutage spielen die meisten europäischen Spieler nach japanischen Regeln, da die Europäer das Go-Spiel erst im späten 19. Jahrhundert von Japan gelernt haben und dieser Gewohnheit treu geblieben sind. Was spricht dagegen für chinesische Regeln? Nun, chinesische Regeln sind in gewissem Sinne den japanischen überlegen:

Das größte Ereignis in der Go-Welt der letzten Jahre war das Spiel zwischen AlphaGo und dem berühmten koreanischen Spieler Lee Sedol im März 2016. AlphaGo, das von einer amerikanischen Google-Firma in Großbritannien entwickelt wurde, spielte in Südkorea gegen einen koreanischen Spieler, doch in der damaligen Ankündigung hieß es einvernehmlich: „Für dieses Turnier werden chinesische Regeln verwendet.“ Wie wir wissen, verwendet Korea japanische Regeln. Tatsächlich verwenden nicht nur AlphaGo, sondern alle Go-KIs, auch die in Japan entwickelten, chinesische Regeln.

Der Grund ist einfach: Die japanischen Regeln beinhalten viele vage und widersprüchliche Erklärungen, so dass Computer Schwierigkeiten haben, deren Logik zu durchschauen. Bill Taylor, der Entwickler der KI-Go-Regeln, sagt: „Die chinesischen Regeln sind die einfachsten, die elegantesten, die am leichtesten zu formulierenden und die am leichtesten zu erkennenden, und logischer und einfacher als die japanischen Regeln.“

In der Tat wissen die Japaner, dass die japanischen Regeln nicht sehr gut sind, insbesondere das Konzept der „Punkte“ („目“) ist zu unklar, nicht intuitiv und nicht einfach zu erklären. Igeta Kenta (井桁健太), Vorsitzender der IGO Corporation, die an der Popularisierung von Go beteiligt ist, sagte: „Die komplizierte Art und Weise, Sieg und Niederlage beim Go zu bestimmen, ist wahrscheinlich ein

großer Grund für die Schwierigkeiten bei der Popularisierung von Go.“

Deshalb haben im Laufe der Jahre einige professionelle Spieler in Japan auf Initiative von O Meien (王铭琬) und mit Unterstützung von Kobayashi Satoru (小林觉), dem Vorstandsvorsitzenden der Japanischen Go-Akademie, die Förderung von „Pure Go“ („纯碁“) bei Kindern eingeführt. Kürzlich überreichte die japanische Go-Akademie dem Gouverneur von Tokio ein „Pure Go“-Set, wobei „Pure Go“ eigentlich den alten chinesischen Regeln von Go entspricht. Ich werde später mehr darüber erzählen.

II. Die Natur der Go-Regeln

Die meisten europäischen Go-Spieler haben auch Schach gespielt und können die Unterschiede zwischen den beiden Spielarten einschätzen. Aber was die Essenz dieses Unterschieds ist, darüber hat wahrscheinlich noch nicht jeder gründlich nachgedacht. Ich denke, der Unterschied ist, dass Schach eine menschliche Erfindung und Schöpfung ist, während Go eine menschliche Erforschung und Entdeckung ist.

Schach ist ein von Menschen erschaffenes Spiel, und die Regeln sind mit dem Streben nach besserem Spiel im Hinterkopf entworfen worden. Solange sie der Unterhaltung dienlich sind, kann der Mensch bei den Regeln seiner freien Phantasie folgen. Die Regeln variieren über Zeiten und Länder.

Die Regeln von Go hingegen sind extrem einfach, natürlich, axiomatisch und haben im Grunde keine Möglichkeit, sinnvoll verändert zu werden. Die Regeln des Go wurden studiert und entwickelt, nicht damit Go mehr Spaß macht, sondern damit das System des Go harmonischer zum Ausdruck kommt. Go ist einem mathematischen System sehr ähnlich. Der Unterhaltungscharakter von Go ist zunächst nicht ausgeprägt; der Charme von Go muss erst gewürdigt werden, nachdem man tief eingedrungen ist, und einmal

gewürdigt, ist sein unendlicher Charme von anderen Spielen unerreicht.

Die Regeln des Schachspiels und anderer Spiele im Allgemeinen neigen dazu, komplex und diffus zu sein. Stattdessen wird beim Studium der Go-Regeln häufig auf das philosophische Prinzip von „Occam’s Razor“ verwiesen, wonach das Einfachste das Wesentlichste ist. Die Regeln von Go sind konvergent.

III. Rekonstruktion der Go-Regeln

Wenn wir uns über das Verständnis des Wesens von Go einig sind, dann können wir nach den „besten“ Regeln suchen. Ausgehend von den primitivsten Axiomen, von der einfachsten Logik, um die Regeln von Go zu erläutern, können wir dann die natürlichsten Regeln von Go erhalten.

In Analogie zu den Axiomen der euklidischen Geometrie, können wir auch für Go eine Art von „Axiomen“ aufstellen, nämlich die folgenden vier:

- Ein natürliches Axiom:
Jede Seite hält eine Farbe von Steinen und spielt abwechselnd am Schnittpunkt des Brettes.
- Zwei Axiome für das Spiel:
 - Steine ohne Freiheiten werden geschlagen;
 - Wiederholen der Spielstellung ist verboten (Ko-Regel).
- Ein Ziel-Axiom.

Aber wie formulieren wir dieses Ziel-Axiom? Go besteht aus einem Brett (361 Punkte) und Spielsteinen. Daher gibt es zwei natürliche Ziele: Eines sind die Steine und das andere ist das Brett.

- Wenn das Ziel die Steine sind, ist das Brett ein Werkzeug, um das Ziel der Steine zu erreichen.
- Wenn das Brett das Ziel ist, sind die Steine die Werkzeuge, um das Ziel des Brettes zu erreichen.

Wenn wir Go mit dem Ziel der Steine spielen, bedeutet das: Möglichst viele Steine sollen auf dem Brett unter den Bedingungen der anderen drei Axiome überleben.

Wenn wir Go mit dem Brett als Ziel spielen, so bedeutet das hingegen: einen größeren Teil

des Brettes mit Steinen unter den anderen drei Axiomen zu besetzen.

Die erste Art von Regeln, die man als „Stone Scoring rules“ oder „Life Stones Rules“ bezeichnen kann, ist die alte chinesische Regel, die heute in Japan unter Kindern als „Pure Go“ populär ist. Die Aussage, dass, wer am Ende mehr Steine auf dem Brett hat, gewinnt, ist für den Anfänger beim ersten Hinhören sehr klar und deutlich. Besonders für Kinder bedarf es da keiner weiteren Erklärungen. Die Regel war natürlich und ist es seit Tausenden von Jahren, seit den Anfängen von Go.

Die zweite Art von Regeln, die man als „Area Scoring Rules“ bezeichnen kann, entspricht den chinesischen Regeln. Beide Seiten teilen sich das Brett mit 361 Punkten, und wer mehr Punkte bekommt, gewinnt. Auch diese Regel ist prägnant und klar.

Dies ist das natürliche Go, das wesentlichste Go, das einfachste Go, das man beim ersten Hören versteht. Go sollte genau das sein. Obwohl es hier zwei Arten gibt, ist der Unterschied zwischen den beiden eigentlich minimal. Lediglich die Tatsache, dass die Regeln für die Wertung von Steinen darin bestehen, die lebenden Steine auf dem Brett zu zählen, kann dazu führen, dass eine Gruppe von lebenden Steinen keine Steine in zwei Augen hat, die nicht gezählt werden können.

Die japanischen Regeln haben ein anderes Ziel: „目“ oder „freie Punkte“. Das ist ein sekundäres Konzept, das nur definiert werden kann, wenn sich Steine auf dem Brett befinden; und es besteht nicht nur aus wirklich leeren Feldern, sondern auch solchen mit toten Steinen. Solch ein komplexes Konzept ist ein großes Hindernis für Anfänger, obwohl diese Komplexität gar nicht das ist, worum es bei Go geht.

Das schwerwiegendere Problem ist, dass „freie Punkte“ ein komplexer „künstlicher“ Entwurf ist, dem ein Axiom fehlt. Jeder, der Mathematik wie die euklidische Geometrie studiert hat, wird wissen, dass das künstliche Aufstellen von Regeln wahrscheinlich mit anderen Axiomen in Konflikt gerät, was zu logischen Paradoxien führt.

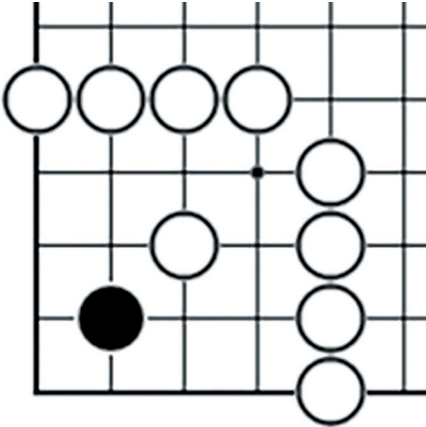
Wenn wir also die Regeln schriftlich niederschreiben wollen, entstehen ernsthafte logische Schwierigkeiten, und wir können verstehen,

warum AlphaGo keine Regeln im japanischen Stil verwendet.

IV. Die Probleme der japanischen Regeln

1. Beweise für Leben und Tod

Am Ende einer Partie gibt es meist „tote“ Steine. Falls eine Seite dem nicht zustimmt, ist es im realen Spiel durchaus möglich, sie zu schlagen.

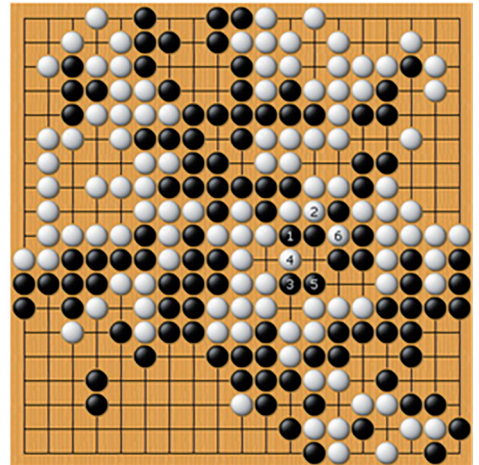
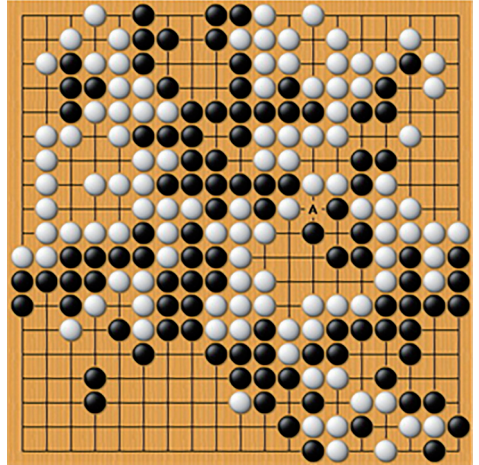


Nach den japanischen Regeln reduziert das jedoch die freien Punkte im eigenen Gebiet. Wie auf dem Diagramm zu sehen ist, ist der schwarze Stein natürlich nicht lebendig, aber wenn der Schwarze nicht zustimmt, dass er tot ist, müsste Weiß, um ihn zu schlagen, vier Steine in sein eigenes Gebiet setzen. Dieses Problem regeltechnisch zu lösen, ist äußerst diffizil.

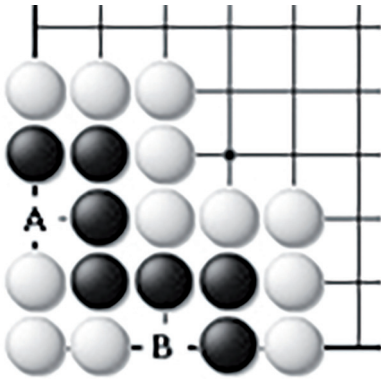
2. Das letzte Ko

Aber auch in realen Fällen gibt es Situationen, die auf diese Weise nicht gut gelöst werden können, am bekanntesten in zwei Partien von Go Seigen. Dabei geht es jeweils um das letzte Ko der Partie. Wenn ein Spieler günstige Ko-Drohungen hat, braucht er nicht zu verbinden, und dieser leere Punkt ergibt dann einen Punkt mehr für den Spieler. Wenn Gewinn oder Verlust zufällig an diesem einen Punkt hängen, gibt es einen Konflikt:

Das Diagramm auf der rechten Seite zeigt das Ende des Spiels von 1959 zwischen Go Seigen (清源) und Takagawa Kaku (高川格). Auf dem Brett

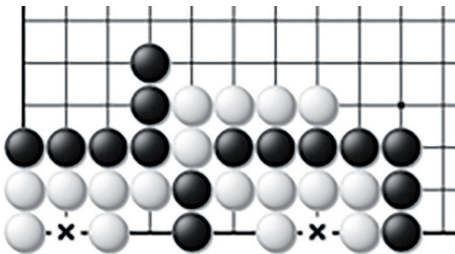


führt Schwarz mit 4 Punkten und da das Komi damals 4,5 Punkte betrug, würde also Go Seigen, der mit Weiß spielte, mit einem halben Punkt gewinnen. Takagawa war jedoch der Meinung, dass Weiß auf dem zentralen Punkt A decken muss, aber damit verlöre Weiß einen Punkt, weshalb Go dort nicht decken wollte. Wo ist das Problem, wenn er es nicht tun würde? Wie im Diagramm rechts wird die Brettmitte damit zum Ko. Go Seigen war der Meinung, dass er diesen Ko-Kampf gewinnen könnte, also deckte er den Punkt nicht. Der japanische Go-Verband entschied jedoch, dass Weiß decken sollte, und so verlor Weiß die Partie.



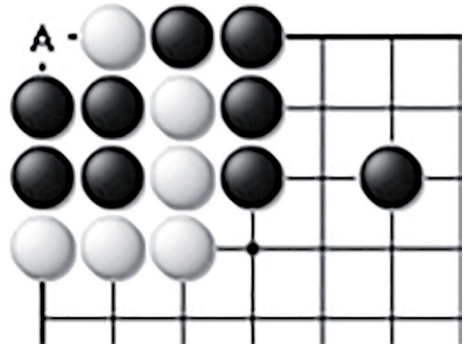
3. Bent-four in der Ecke

Fortgeschrittene Weiqi-Freunde kennen alle „Bent-four“ in der Ecke, wie im Diagramm: Weiß spielt auf A, dann Schwarz auf B, und Weiß erreicht ein Ko. Weiß kann dabei entscheiden, das Ko zu starten, wann immer er will. Er kann so am Ende der Partie zunächst alle Ko-Drohungen für den Gegner entfernen, und danach erst das Ko starten. Schwarz wird daher sterben. Dies ist bereits im „Dreizehnten Buch der Weiqi-Kunst“ der Song-Dynastie (ca. 1000 n. Chr.) aufgezeichnet. Aber nach den japanischen Regeln gibt es ein Problem, denn das Entfernen der Ko-Drohungen kostet unter Umständen Punkte.



Hier geraten die japanischen Regeln in Schwierigkeiten und schreiben daher einfach vor, dass „Bent Four“ in der Ecke tot ist, ohne Ko-Drohungen für den Gegner zu entfernen – eine unnatürliche Definition. Und was, wenn die Ko-Drohungen das nicht ausgleichen können? Nehmen wir an, es gibt ein Seki auf dem Brett, wie im Diagramm gezeigt. Weiß kann hier die Ko-Drohungen von

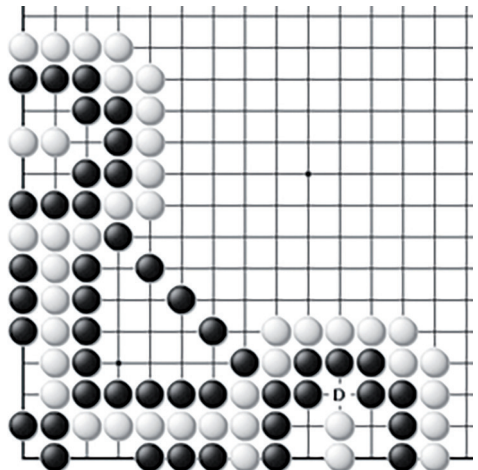
Schwarz gar nicht verhindern. Die Reparatur eines Regelproblems verursacht hier ein neues.



4. Drei Punkt Ohne Schlagen

„Three points without capturing“ (torazu sanmoku, „drei Punkte ohne Schlagen“) ist ein berühmtes Beispiel aus den japanischen Regeln. Wer auch immer, Weiß oder Schwarz, auf A spielt, verliert die Ecke. Ursprünglich wurden hier in der Ecke 3 Punkten für Weiß gezählt, was dem Ergebnis entspräche, wenn Weiß dort zuerst spielt.

Ein europäischer Go-Regelforscher, Matti Silvola, schlug ein Extrembeispiel vor, in dem der erste Spieler 4 oder 8 Punkte verlieren würde. Was ist, wenn beide nicht spielen? Nach den japanischen Regeln ist das im Grunde ungeklärt.



Wenn Regeln auftretende Probleme nicht lösen können, muss etwas falsch daran sein. Solche Regeln können schlecht aufgeschrieben oder gar programmiert werden.

V. Der Ursprung der Probleme der japanischen Regeln

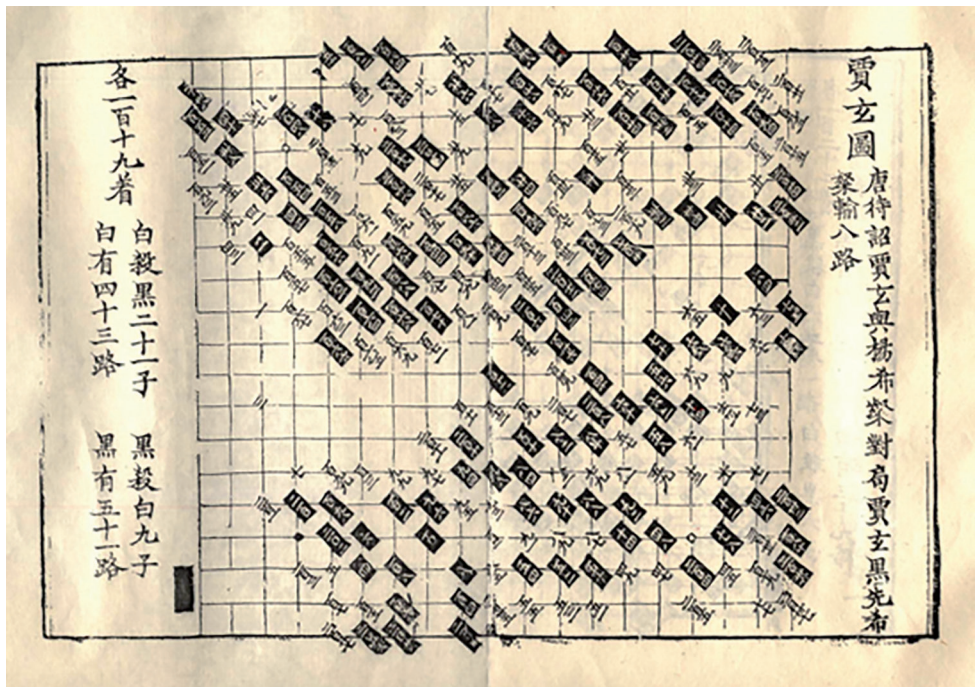
Wir alle wissen, dass Go in China erfunden wurde und dass Go während der Tang-Dynastie aus China nach Japan kam. Damit stammen natürlich die japanischen Regeln auch aus China, aus der Tang-Dynastie. Wir wissen auch, dass das alte chinesische Weiqi immer die Regeln des Zählens der lebenden Steine verwendet hat, dem japanischen „Pure Go“ entsprechend. Was hat es dagegen mit dem vagen Konzept der „freien Punkte“ (目) auf sich?

Während der Tang- und Song-Dynastien wurde in China eine vereinfachte Methode erfunden: Das Zählen von toten Steinen anstelle der lebendigen Steine. Das heißt, nach dem Ende des Spiels füllt jeder sein eigenes leeres Gebiet auf und zählt dann das leere Gebiet. Diese Methode ist mathematisch die gleiche wie die aktuellen

japanischen Regeln. Das heißt, die aktuellen japanischen Regeln wurden von der Tang-Dynastie in China überliefert.

Aber es ist nur ein einfacher Weg, um Punkte zu erzielen, und er basiert auf der Prämisse, dass beide Seiten die gleiche Anzahl von Steinen gespielt haben. Das folgende Diagramm ist ein Partieprotokoll von Nan Tang mit „119 Zügen von jeder Seite“ in der oberen linken Ecke. Offensichtlich werden beide Seiten aufgefordert, mit gleich vielen Steinen zu spielen.

Im Laufe von mehr als 1000 Jahren japanischem Go ist die Vereinfachung der Methode als Regel, bei gleichzeitigem Verlust der Bedingung „gleiche Anzahl von Steinen zu spielen“, zum Problem geworden. Die US-AGA-Regeln haben daher die Bedingung der gleichen Steinezahl wieder hinzugefügt. Die französischen Regeln machen hingegen deutlich, dass es sich nur um eine vereinfachte Methode handelt, was den Ursprung erklärt. Die Bemühungen der westlichen Regelforscher passen daher gut zu unseren historischen Betrachtungen.



Im Ergebnis sind die AGA-Regeln und die französischen Regeln äquivalent zu den chinesischen Regeln, die von Programmierern verwendet werden. Der Widerstand gegen solche Reformen in Japan und Korea ist aus Gründen der Tradition verständlich, in Europa aber eher weniger.

VI. Die Lösung des Regelproblems

Die einfachste Lösung ist natürlich, dem Weg zu folgen, den die Vereinigten Staaten, Großbritannien und Frankreich bereits eingeschlagen haben, und in gewisser Weise zu den Regeln im chinesischen Stil zurückzukehren. Tatsächlich wurden auch die wichtigsten europäischen Go-Liga-Turniere entweder mit chinesischen Regeln oder mit AGA-Regeln gespielt. Es geht eigentlich auf die früheren Ing-Regeln zurück, die ebenfalls auf den Regeln des chinesischen Stils beruhen. Der Europäische Go-Verband entwickelt also seine eigenen Regeln, ohne dass es zu theoretischen Verwirrungen oder Wahlschwierigkeiten kommt. Es würde genügen, sich direkt an die zweite der oben beschriebenen wesentlichen Regeln zu halten, nämlich an die Area-Scoring-Regeln.

Was das Zählen von leeren Punkten aus Gewohnheit angeht, spielt es, wie bei den AGA-Regeln keine Rolle, denn die Essenz ist klar, die Form ist sekundär. Besonders heutzutage, mit neuen Technologien wie der Auszählung durch Apps, braucht man für die endgültige Zählung nicht einmal einen Menschen. Man macht ein Foto von der Schlussstellung und das Programm meldet automatisch die Ergebnisse. Diese Technologie kann nur mit den Regeln des chinesischen Stils durchgeführt werden, mit den Regeln des japanischen Stils ist sie nicht möglich.

Es bleibt noch die Frage des 6,5 Punkte Komi, das die Go-Gemeinschaft, insbesondere in Japan und Korea, für angemessener hält. Dies wird auch unter den Area Scoring Rules, der „Rule of Weiqi for World mind sports games“, die von der International Go Federation im Jahr 2008 verabschiedet wurde, erreicht und erreicht eine Kompensation von 6,5 Punkten durch den letzten Zug.

Impressum DGoZ 2/2021

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; Deutschland-Pokal: Georg Ulbrich; Kinderseite: Heijko Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Jenny Dittmann, John Fairbairn, Lars Gehrke, Marc Oliver Rieger, Benjamin Teuber, Mei Wang, Chen Zuyuan

Fotos: Tobias Berben, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoons: Pierre-Alain Chamot

Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, info@hebsacker-verlag.de

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z) erhalten die DGoZ kostenlos.

Einsendeschluss für die DGoZ 3/2021:

Donnerstag, der 10.06.2021

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

Hallo, liebe Kinder!

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



Die See-Tiger, Fall 14: Blicke in den Spiegel

Am nächsten Tag hatte der alte Wang die vier Freunde in den Park eingeladen. „Draußen an der frischen Luft ist es sicherer“, hatte er zu Meilin gesagt, und so saßen sie, verteilt auf den Parkbänken. „Ich will danken für Eure Hilfe. Das sehr großartig von Euch.“ Sagte er ehrlich gerührt in seinem etwas unbeholfenen Deutsch. „Und ich habe kleine Geschenk für Euch.“

Er zog ein schwarzes Tuch aus seiner Tasche. „Ihr wisst, Spiegel zeigt wahres Ich. Wenn Ihr wollt, Ihr dürft einmal in wahres Ich schauen und vielleicht Ihr seht auch zukünftiges Ich.“ „Ich habe doch aber schon hineingeschaut“, meinte Tim, „und es war super lustig, aber die Zukunft habe ich nicht gesehen.“ „Du musst fragen. Dann bekommen Antwort.“ „In Ordnung, dann versuche ich es nochmal.“ Tim trat vor, der alte Wang hob das Tuch hoch. „Also ...“ Tim grinste „wie sehe ich denn in der ...“, er musste lachen, „... Zukunft aus?“ Tim hörte auf zu lachen, dann schaute er auf einmal ganz verwundert in den Spiegel. „Cool“, sagte er nach einer Weile. Herr Wang ließ das Tuch wieder über den Spiegel fallen.

„Was hast Du gesehen, Tim?“ fragte Meilin. Tim wurde plötzlich knallrot. „Das ... das verrate ich nicht“, stammelte er. „War es denn gut?“ fragte Karina. „Ja, schon ... denke ich ...“ Tim schaute gedankenverloren zu Meilin. „Na, dann sag schon!“, drängelte Meilin neugierig. Er schüttelte den Kopf: „Nein, aber Du kannst selbst den Spiegel fragen, Meilin.“ „Ich? Wieso ich?“ Meilin runzelte verwundert die Stirn.

„Und? Möchtest Du als nächstes Dein wahres Ich sehen, Meilin?“ fragte der alte Wang sie auf Chinesisch. Meilin überlegte kurz. Ihr wahres Ich. Wollte Sie das wirklich wissen? Meilin biss sich auf die Lippen. Sie war sich nicht so sicher über ihr wahres Ich. Und ob sie es kennenlernen wollte.

Schließlich schüttelte sie den Kopf. „Ach nein, vielen Dank. Ich glaube, ich will mich überraschen lassen“, antwortete sie höflich.

„Ich verstehe. Es gehört Mut dazu, sich selbst zu sehen“, entgegnete der alte Wang. Meilin senkte ihren Blick zu Boden. Er hatte ihre Ausrede durchschaut.

Tim warf Meilin einen verstohlenen Blick zu. Er hätte zu gerne verstanden, was sie und Herr Wang gerade gesagt hatten, und er war etwas enttäuscht, aber auch andererseits ein wenig erleichtert, dass sie offenbar nicht in den Spiegel schauen wollte.

„Honghong, möchtest Du?“ fragte Herr Wang. Honghong trat vor. Herr Wang hob das Tuch an. „Darf ich bitte mein zukünftiges Ich sehen?“ fragte er höflich. Dann schaute er neugierig hinein. „Hm, interessant“, meinte er. Karina platzte schier vor Neugier: „Was hast Du gesehen?“ „Nichts Besonderes, ich hatte nur einen Auftritt mit meiner Band.“ „Deine Band?“ rief Karina überrascht aus. „Ja, ich spiele ein wenig Keyboard.“ „Das hast Du ja nie erzählt.“ „Ist auch nicht der Rede wert. Wenn man eh schon Klavierspielen kann, ist das ja einfach.“ „Du kannst Klavierspielen?“ „Ja, aber nicht so professionell. Bei ‚Jugend musiziert‘ bin ich nicht mal über den Landeswettbewerb hinausgekommen.“ „Den Landeswettbewerb? Das ist doch super schwer, da überhaupt hinzukommen!“ „Na ja, man muss halt früh anfangen und viel üben“, versuchte Honghong das ganz bescheiden zu erklären.

Tim mischte sich ein: „Und was hast Du über Deine Band im Spiegel gesehen?“ „Ach, wir hatten ein Konzert.“ Er schmunzelte. „Sah ziemlich cool aus.“ Karina schaute Honghong an. Bisher hatte sie ihn immer als stillen Go-spielenden Nerd betrachtet, aber wenn sie so darüber nachdachte, sah er ja schon so ein bisschen aus wie so einer aus diesen koreanischen Boygroups.

„Darf ich als nächste?“ fragte Karina. Sie trat vor. „Spieglein, Spieglein an der Wand, zeig mir mein wahres Ich!“ rief sie grinsend. Dann stutze sie plötzlich: „Aber... Das bin ja gar nicht ich. Das ist doch... diese... diese berühmte Mathematikerin... aus Russland... Sofja Kowalewskaja. Warum sehe ich die denn?“ Herr Wang hob die Augenbrauen. „Oh, das ist selten. Vielleicht sie will Dir etwas sagen?“ Karina schien es plötzlich, als hörte sie eine Stimme

aus dem Spiegel, eine freundliche Stimme mit einem markanten russischen Akzent: „Karina, ich will Dich testen. Kannst Du dieses Problem lösen?“ Und dann erschien eine Frage im Spiegel:

Anna und Boris legen abwechselnd Go-Steine auf ein 12x12- Go-Brett, immer im Keima-Abstand (also ein Punkt in eine Richtung und zwei in die andere) vom zuletzt gelegten Stein. Wer keinen Stein mehr legen kann, verliert. Anna beginnt. Wer wird gewinnen, wenn keiner einen Fehler macht? Und wie?

(Kannst Du das Problem lösen? Die Lösung folgt in der nächsten Ausgabe ...)

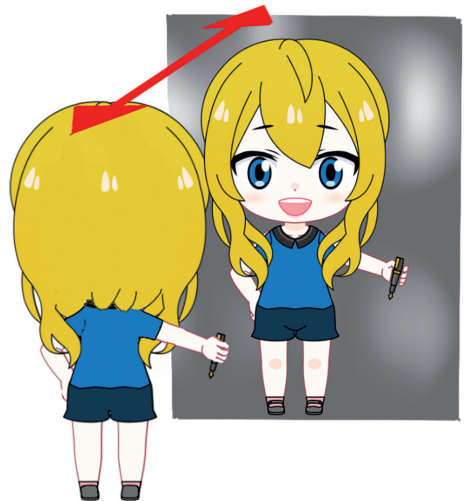
Karina überlegte fieberhaft. In ihrem Kopf flogen die Ideen und mathematischen Muster hin und her. Da! Diese Idee sah vielversprechend aus. Sie überlegte angestrengt ... Dann hatte sie es gefunden. Sie erklärte dem Spiegelbild ihre Lösung. „Sehr gut, Karina. Ich wusste ja, dass Du das schaffen würdest. Ich wünsche Dir viel Glück!“ Sofa verschwand mit einem Lächeln und stattdessen erschien eine andere Frau. „Das bin ja ich!“ rief Karina freudig aus. Sie schaute eine Weile aufmerksam hin. Dann wandte sie sich ab, über das ganze Gesicht strahlend.

„Und, was hast Du gesehen?“ fragte Tim neugierig. „Es war ein großes, helles Haus an einem Berg, auf einem Schild stand „MFO“, und dann sah ich mich in einem großen Seminarraum. Ich stand vorne an der Tafel und habe etwas erklärt und alle haben mir zugehört, und das beste war, dass das total komplizierte und abgefahrene Mathematik war. Es ging irgendwie um Primzahlen und den Satz von Bombieri und Winoogradow und dann aber auch um Homotopiegruppen und...“ „Homo-was?“ fragte Tim verwirrt. „Ach egal!“ Karina lachte. „Vielen Dank jedenfalls, dass ich hineinschauen konnte. Das war großartig!“, sagte sie zu Herrn Wang. Er lächelte.

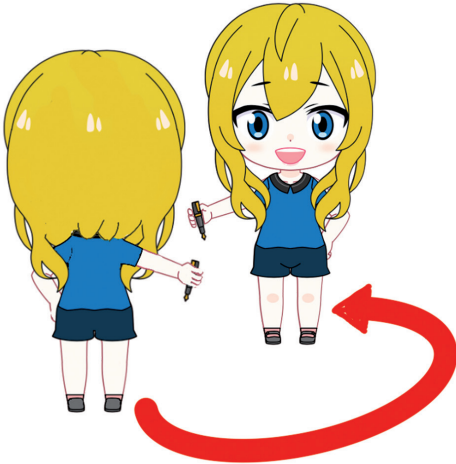
„Und was machen Sie jetzt mit dem Spiegel?“ fragte Honghong. „Ich werde ihn wieder gut verwahren. Jedenfalls besser als vorher. Er darf auf keinen Fall noch einmal in falsche Hände geraten“, antwortete Herr Wang. Dann wandte er sich in seinem etwas gebrochenen, aber freundlichem Deutsch wieder an alle: „Und in ein paar Jahren, wenn Ihr wieder wollt schauen in Spiegel, dann mir sagen. Ihr mir habt groß geholfen. Ich werde nie vergessen!“

Auf dem Heimweg fragte Karina plötzlich unvermittelt: „Habt Ihr eigentlich inzwischen herausgefunden, warum sich links und rechts im Spiegel vertauscht, aber nicht oben und unten?“ Die anderen schauten sie perplex an. Die Frage hatten sie völlig vergessen. „Nein? Super, dann erkläre ich es Euch!“ Es war klar, dass sie diesmal nicht um die Erklärung herumkämen, aber ehrlicher Weise mussten sie auch zugeben, dass sie ein wenig neugierig geworden waren, denn dass man die Antwort auf so eine naheliegende Frage nicht wusste, das wurmte schon. Tim aber unterbrach Karina sofort: „Klar doch, das muss an der Erdanziehung liegen. Die sortiert oben und unten!“ Karina lachte auf. „Na ja, Tim, dann leg Dich mal ins Bett und nimm einen Spiegel mit. Dann leg Deinen Kopf auf die Seite. Was wird denn dann vertauscht?“ „Na ja, links und rechts.“ „Ja, und in welche Richtung zeigt die Erdanziehung dann?“ „Na ja, nach unten, also ich meine ... Oh ... Das ist ja dann nach links. Oder rechts, weil ich ja auf der Seite liege ... Hmmm.“ Jetzt war sogar Tim sprachlos.

„Andere Ideen? Nein? Okay, ich erkläre es Euch: Ein Spiegel vertauscht nämlich gar nicht links und rechts!“ „Wie jetzt? Was? Natürlich tut er das!“ „Nein, es kommt uns nur so vor!“ „Wie meinst Du das?“ „Nun, ein Spiegel vertauscht vorne und hinten. Das, was dem Spiegel näher ist, ist auch im Spiegelbild näher. Ich male das mal auf.“



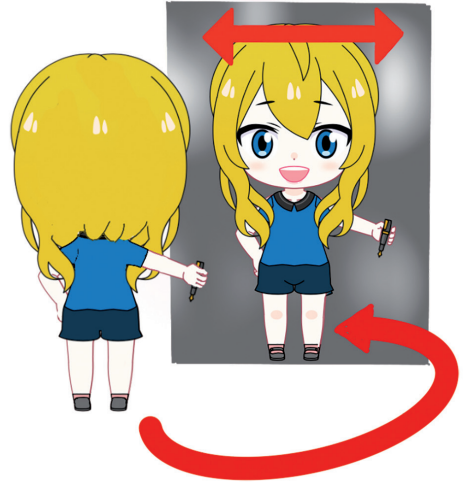
„Also das, was auf der linken Seite ist, bleibt auf der linken Seite, was oben ist, bleibt oben.“ Die anderen überlegten kurz, mussten aber zustimmen. „So, und wenn wir jetzt aber uns selbst im Spiegel sehen, dann denken wir, dass der Spiegel uns gedreht hat. Etwa so:“



„Klar, denn wenn wir uns umdrehen...“ – Karina drehte sich mit dem Rücken zu den anderen – „... dann sind ja auch vorne und hinten vertauscht.“

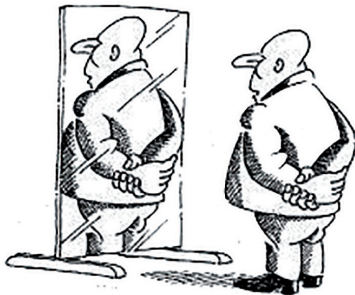
„Okay, gut, also eigentlich dreht der Spiegel uns nicht, aber es sieht so aus, als würde er das machen. Aber was hat das mit Links und Rechts zu tun?“ „Okay, stellt Euch mal vor, ich würde neben Euch stehen, und da wäre ein Spiegel. Was sieht dann anders aus, als wenn ich mich einfach mit dem Rücken zu Euch drehe?“ „Links und rechts sind

vertauscht!“, rief Honghong. „Genau! Und daher denken wir, der Spiegel vertauscht links und rechts:“



„Aber warum nicht oben und unten?“, insistierte Meilin. „Oh, das geht auch. Aber dann müsst Ihr Euch in Gedanken andersrum drehen, um diese Achse hier...“ Meilin machte mit ihrer Hand eine Bewegung, als würde sie sich einmal von links nach rechts durch den Bauch schneiden. „Wenn Ihr um diese Achse dreht, dann vertauscht Ihr ja auch hinten und vorne, aber zugleich auch oben und unten. Links und rechts bleiben dann, nur – an die Achse denken wir halt nicht, weil wir ja im echten Leben keine Luftakrobatik machen!“ Karina lachte glucksend auf.

„Man kann das übrigens auch sehr schön mit linearer Algebra und Matrizen erklären“, fügte Karina begeistert hinzu, hielt dann aber inne. „Na ja, ist aber genug Denkakrobatik für Euch für heute!“ Sie grinste. „Und wenn das zu schnell ging, dann denkt nochmal in Ruhe drüber nach, wenn Ihr das nächste Mal in einen Spiegel schaut. – Und zum Ausgleich für das viele Denken lädt uns Honghong sicher zu seinem nächsten Auftritt ein, stimmt’s?“ Honghong lächelte zurück. „Geht klar“, antwortete er. „Ist aber erst nach dem Lockdown.“ „Kein Problem, wir können warten! Die Zukunft hält noch viel für uns bereit!“ entgegnete Karina. „Das wissen wir ja jetzt!“ Sie lachten.



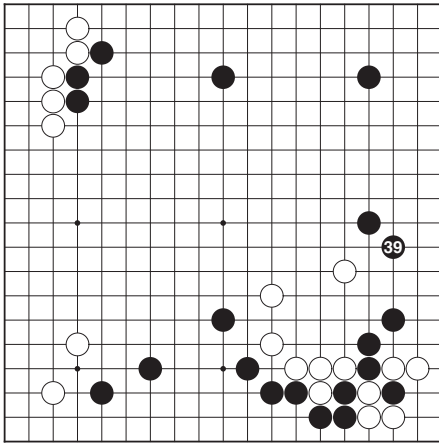
Wie geht's, wie steht's? (4)

von Gunnar Dickfeld

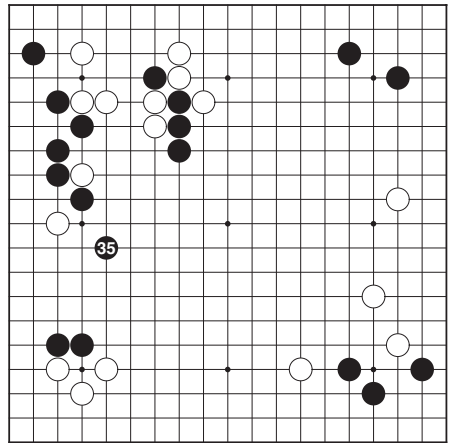
In der letzten Folge ließen wir uns inspirieren von einem der aktuell erfolgreichsten Spieler. Nun springen wir weit zurück ins letzte Jahrhundert und schauen auf den Aufstieg einer Legende: Sakata Eio. Im Gegensatz zu den jungen Top-Spielern von heute gelang ihm der Durchbruch erst mit 41 Jahren. Er war

für seine messerscharfen Angriffe gefürchtet. Anhand von vier Positionen aus seinen Partien dürft ihr einschätzen „Wie steht es hier?“ (Beachtet das damals übliche Komi!) und euch gern auch den nächsten Zug überlegen. Viel Vergnügen!

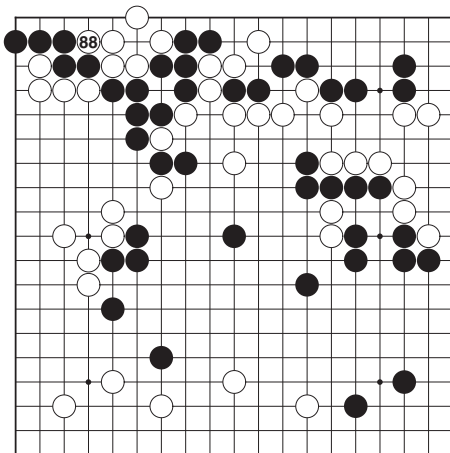
Vorsicht: Lösungen auf der folgenden Seite!



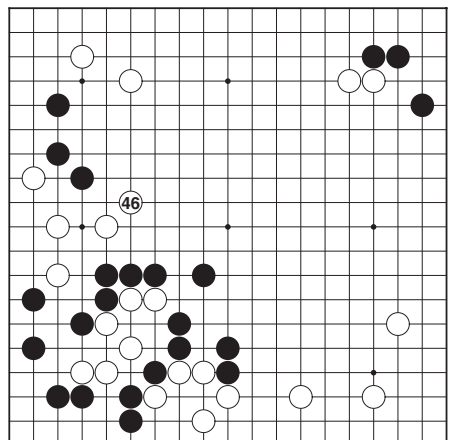
Stellung 1 (5 Komi)



Stellung 3 (5 Komi)

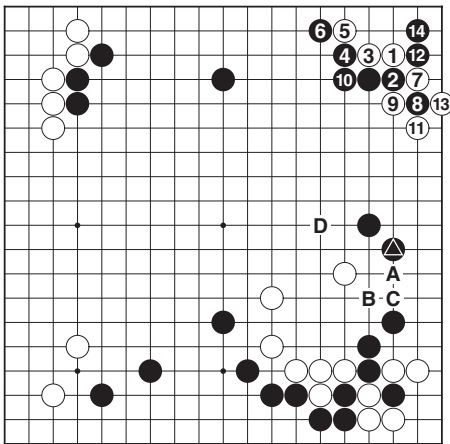


Stellung 2 (5 Komi)



Stellung 4 (5 Komi)

Lösungen zu „Wie geht's, wie steht's? (4) „

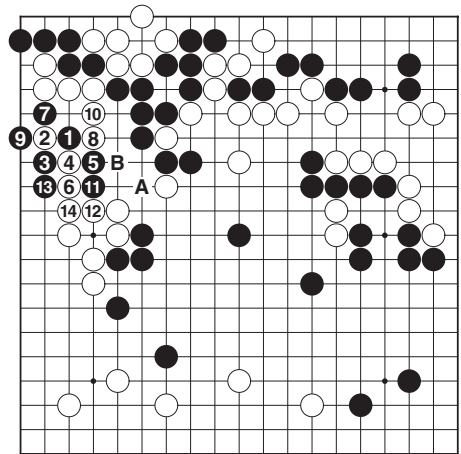


Lösung 1: Schwarz 65%, Weiß 35%

Diese Stellung ist aus einer Sanren-sei-Eröffnung hervorgegangen. In dieser Partie traf Sakata (Weiß) 1962 auf Miyamoto Naoki 8p in der 2. Meijin-Liga. Sakata hat den groß angelegten Aufbau des Sanren-sei auf der unteren Seite reduziert. Man mag sich wohl unwohl fühlen mit den sieben Steinen, die zwischen den schwarzen Stellungen noch etwas in der Luft zu hängen scheinen. Doch Sakata sieht diese Steine als nicht unmittelbar gefährdet an und nutzt das Timing, um rechts oben auf 3-3 zu invadieren. Das ist, wen wundert es, auch der präferierte Zug von KataGo. KataGo sieht Schwarz hier mit 1,5 Punkten vorn. In Anbetracht eines modernen Komis wäre diese Partie heutzutage also als völlig ausgeglichen anzusehen. Statt Schwarz 39 hätte KataGo den Zug auf A vorgezogen und dann die Abfolge bis D erwartet, die es Schwarz ermöglicht, anschließend auf 9 die Ecke rechts oben gegen eine Invasion zu verteidigen.

Lösung 2: Schwarz 82%, Weiß 18%

In dieser Stellung ist natürlich das Semeai links oben von besonderer Bedeutung. Wie man es auch rechnet, es gibt keinen Weg für Schwarz, es zu gewinnen. Dennoch sieht KataGo hier einen Vorsprung von 5,5 Punkten für Schwarz. Da-

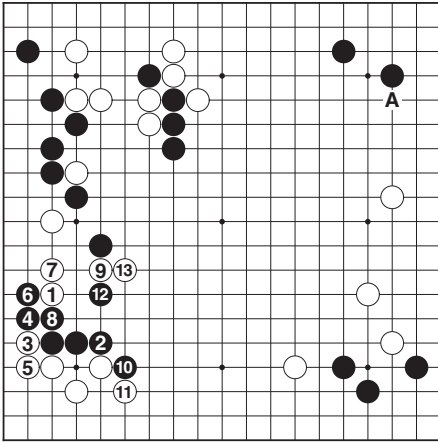


hinter steckt die Idee, dass die verlorenen Steine noch gut verkauft werden können, z.B. mit der Sequenz Schwarz 1 bis 12. Schwarz lebt am linken Rand, da Weiß aufgrund des Freiheitsmangels nicht töten kann. Weiß ist sogar gezwungen, in der Ecke oben weitere Züge zu spielen, um nicht selbst gefangen zu werden und so noch das Semeai zu verlieren.

Man stelle sich vor, genau diese Sequenz haben Sakata (Schwarz) und Hashimoto Utarō 1962 auch gefunden. Nur beim nächsten Zug scheiden sich die Geister. Sakata entschied sich für B als direkte Vorhand gegen die Ecke, während KataGo etwas forscher mit A fortsetzen würde.

Lösung 3: Schwarz 62%, Weiß 38%

Schwarz liegt hier nach Einschätzung von KataGo mit 1,5 Punkten leicht vorn. Dies verwundert sicher nicht, kann man eine so enge Partie doch von Profis im Allgemeinen erwarten. Spannend ist jedoch die Fortsetzung. Sakata (Weiß) wählt in dieser Partie gegen Kitani Minoru die Ausdehnung 1 mitten in der schwarzen Einflussphäre. Wie gierig! Doch ihm liegt nicht daran, dort zu leben. Er möchte mit den Vorhandzügen 3 und 5 seine Ecke sichern und dann die schwarze Stellung reduzieren.

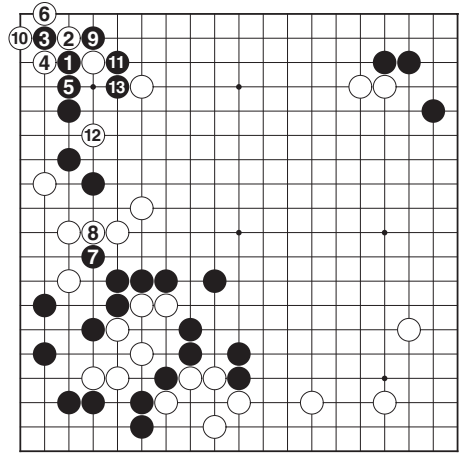


Was man mit Weiß 13 nicht leicht erkennen kann: Sakata blickt noch immer auf den Rand unten und möchte den Druck auf die schwarze Gruppe ausnutzen, um am unteren Rand weißes Gebiet entstehen zu lassen.

KataGo gibt (sechzig Jahre später) diesem Plan seine volle Zustimmung. Würde KataGo selbst spielen dürfen, dann gäbe er dem Punkt A eine klitzekleine Präferenz.

Lösung 4: Schwarz 97%, Weiß 3%

Schwarz hat unten einige Steine sicher gefangen. Es wirkt, als wäre der Fang unten zu klein, da Schwarz sich nach Weiß 46 um seine Steine



links oben Sorgen machen muss. Doch Schwarz kann mit der Zugfolge 1 bis 13 eine sichere Basis errichten und droht zugleich der weißen Gruppe am linken Rand.

KataGo sieht das ganz genauso und ermittelt einen Vorsprung von satten 12 Punkten für Schwarz.

Hier spielen Sakata (Schwarz) und Go Seigen. Es ist eine ebenso tragische wie entscheidende Partie. Kurz vor Beginn der Ligaspiele des 2. Meijin wurde Go Seigen 1963 von einem Motorrad angefahren und musste aufgrund seines Krankenhausaufenthaltes die erste Partie kampflos abgeben. Trotz der Folgen des Unfalls spielte Go in der bedeutenden Liga mit. Er erreichte ein beachtliches 5-2. Sakata stand mit 6-1 am Ende besser da. Die nun anstehende Partie zwischen den beiden sollte die Entscheidung bringen, wer den aktuellen Meijin herausfordern darf. Aufgrund der Turnierregeln würde Go ein Jigo reichen. Im Jahr zuvor hatten beide Spieler unfreiwillig Fujisawa Shuko den Titelgewinn ermöglicht, da sie im Playoff nur ein Jigo erreichten.

Sakata schreibt später, dass Go hier eine ungewöhnlich mittelmäßige Partie spielte. Dies war vermutlich den Verletzungen des vorausgegangenen Motorradunfalls geschuldet, der Go noch viele Jahre beeinträchtigte. Bereits Zug 34 sei der Verlustzug gewesen, schreibt Sakata. KataGo stimmt dem trocken zu.

Sakata öffnete dieser Sieg das Tor, um Fujisawa Shuko den begehrten Meijin-Titel abzunehmen.

Online-Go-Turniere mit BadukClub

von Wilhelm Bühler

Im Jahr 2 der Covid-19-Pandemie hat der Badische Go-Verein nach neuen Wegen gesucht, mit möglichst geringem Aufwand kleine Go-Turniere online zu veranstalten. Um ein Go-Turnier durchzuführen, braucht man Spielerinnen und Spieler, Losungen, Bretter zum Spielen und Ergebnisse der Spiele und man muss das alles zusammen bringen.

Die Menschen zum Mitspielen zu finden, ist nicht anders als vor der Pandemie und auch die Anmeldung erfolgt über die Vereins-Website ganz traditionell.

Wenn man die Menschen hat und sich über deren Rating einig ist, geht es darum, eine gute Losung zu machen. BadukClub ist eine gerade in der Entwicklung befindliche Plattform und kann selbst nicht lösen, sondern überlässt das OpenGotha.

OpenGotha

OpenGotha ist eine in den USA und Frankreich sehr verbreitete Software, zum Lösen von Turnieren. Für uns war das Neuland. OpenGotha ist eine

Java-Software und läuft daher auf den meisten Betriebssystemen (im Einsatz ist es bei mir auf macOS Big Sur). OpenGotha kann auch auf mehreren Computern gleichzeitig laufen, was für unser Turnier nicht verwendet wurde.

OpenGotha hat einen sehr schönen „Players Manager“ – die Ratinglisten von AGA, EGF und FFG können lokal gespeichert werden, so dass Spielernamen auch mit Tippfehlern oder alternativen Schreibweisen erkannt werden, „Wilhelm Bühler“ mit Umlaut findet „Wilhelm Buehler“.

OpenGotha kennt drei Angaben zur Stärke, „Rating“ (Wertungszahl), Grade (Grad) und Rank (Rang). Je nach Turniereinstellung wird der Rang, aus dem sich der McMahon-Wert ergibt, aus dem Grad (bspw. 1. Dan = 1D) oder dem Rating (bspw. 1920 = 2k) ermittelt. Wir nutzen traditionell die Wertungszahl zur Losung.

In OpenGotha werden die Paarungen erzeugt und das gesamte Turnier als XML-Datei gespeichert. Zudem kann man aus OpenGotha HTML-Dateien erzeugen, die die Voranmeldungen (incl. für welche Runden) enthalten, sowie die Zwischenergebnisse.

BadukClub

Wir haben jetzt Paarungen, aber wie erfahren die Spielerinnen und Spieler davon? Hier kommt BadukClub ins Spiel. Auf BadukClub wird das Turnier-XML hochgeladen und dann erzeugt BadukClub eine Übersicht der Paarungen.

Ist man auf der Seite angemeldet, kann man sich für das Turnier einchecken und bekommt dann sobald die Bretter feststehen, die eigene Paarung mit Farbe und Komi angezeigt. Sobald man dann beide „ready“ anklicken, startet BadukClub auf OGS eine Partie und zeigt einen Link zur Partie an. Das stellt sicher, dass alle Partien mit den gleichen Einstellungen gestartet werden und niemand eine Herausforderung senden muss. Ist die Partie beendet, merkt das BadukClub und

markiert, wer gewonnen hat. Sind alle Partien gespielt, wird eine XML-Datei erzeugt, die sich mit OpenGotha öffnen lässt, um die nächste Runde vorzubereiten.

Bei kleineren technischen Pannen kann die Turnierleitung auf BadukClub bspw. Partien neu starten oder Umpaarungen vornehmen.

Mit BadukClub hat man eine zentrale Webseite für das Turnier und die Paarungen. Es gibt eine Box, in die das HTML der Anmeldeliste bzw. der Zwischenergebnisse hochgeladen wird. Die Turnierleitung kann Ankündigungen auf der Seite schreiben und es gibt einen kleinen Textchat. Über Jitsi-Meet wird für jedes Brett eine kleine Videokonferenz-Möglichkeit angeboten, so dass man mit dem Gegenüber reden kann, beispielsweise für die Nachbesprechung der Partie.

SamschdigGo März 21

Custom built with ❤ by BadukClub

[Edit](#)

Fischer
20m + 5s | max 60m

Japanese rules · 19 x 19
Top Players ≥

Chat room

Type here to chat...

[Help Hotline](#)

Directors online

Wilhelm Buehler ✖
Devin Fraze ✖

Schedule 24

Round 1 Mar 27, 2021 1:15 pm
Round 2 Mar 27, 2021 2:30 pm
Round 3 Mar 27, 2021 3:45 pm
Round 4 Mar 27, 2021 5:00 pm
Time Zone: Europe/Berlin

Awards show awards (event has ended)

[Add Division](#)

Standings SamschdigGo21

Export using OpenGotha V3.5

Name	Rank	Co	Club	NbW	R	MMS	SOS	SOS05
Guo Shengda	3D	DE	KA	0	0-	30	30	30
Limbach Yvonne	5K	DE	B	0	0-	25	25	25
Siegmundt Etienne	10K	DE	KA	0	0-	20	20	20
Markus Sophia	13K	DE	KA	0	0-	17	17	17
Stein Hanna	16K	DE	KA	0	0-	14	14	14
Zhang Xihan	16K	DE	BS	0	0-	14	14	14
Buehler Wilhelm	18K	DE	KA	0	0-	12	12	12
Ogs Bino	25K	DE	HD	0	0-	10	10	10

OpenGotha 3.51
24-03-2021 07:47 CET

SamschdigGo März 2021

[Registrierung ist hier Online-Go-Tagesturniere](#)

Bitte vor dem Turnier das englischsprachige 5-Minuten-Video zur Plattform ansehen, wir haben das auf unserer deutschsprachigen [Hilfseite zu Baduk Club](#) verlinkt.

Games click to view

Event Controls

Allow players to begin match

Round

Step 1 - 1 +

[Upload XML](#)

0/0 Player Records Uploaded
 Erase all players

▲ Before Upload
- Please check all names for special characters and remove them (for example é and ç).
- Don't use spaces in the tournament file name.

Step 2

[Make 0 Games](#) 0

0/0 Games uploaded for this round
 Erase all games in this round

▲ You did not pair the games for this round in open gotha or you forgot to save the file before uploading it

Step 3

[Download](#)

Announcement

Type here...

[Post](#)

Erfahrung

Bei zwei kleinen Turnieren hat sich BadukClub als sehr stabiles Werkzeug erwiesen, eine kleine Einschränkung ist noch, dass man das Teilnehmerfeld nach dem Start des Turniers nicht mehr verändern kann, das soll sich aber bald ändern.

Da die Daten zwischen OpenGotha und BadukClub über eine standardisierte Austauschdatei (XML) erfolgt, gibt es keine Tippfehler und in der Zukunft will BadukClub sogar selbst lösen können.

Turniere bei BadukClub sind sehr angenehm zu spielen, denn

- das Spiel wird von BadukClub mit den richtigen Einstellungen für beide Parteien bereitgestellt,
- das Spiel wird automatisch gestartet, wenn beide per Mausclick signalisieren, dass sie bereit sind (und die Turnierleitung die Runde freigeben hat) und
- alle Spiele werden automatisch verlinkt, so dass man sich auch einfach alle Spiele des Turniers ansehen kann.

Turnierserie Tagesturniere

Der Badischen Go-Verein bietet etwa alle 2 Wochen im Lockdown ein Tagesturnier mit 4 Runden an. Jede Runde ist mit einer guten Stunde angesetzt, gespielt wird nach Fischer-Modus mit 20 Minuten Grundbedenkzeit plus 5 Sekunden pro Zug. Die Turnierleitung liegt bei mir, Wilhelm Bühler aus Karlsruhe.

Als Gewinn winkt ein Freiticket für ein BadenGo-Turnier, aber hauptsächlich vier ernsthafte Partien Go. Bis zum Redaktionsschluss gab es bereits zwei Turniere, weitere werden folgen, die Ergebnisse gibt es jeweils auf den Webseiten des Deutschen Go-Bundes und des Badischen Go-Vereins.

Besondere Anti-Betrugs-Maßnahmen wurden nicht ergriffen, da es ungewertete Spiele sind.

Turnier am 27. März 2021

Beim ersten Turnier (SamschdigGo) waren 4 Dan-Spieler, 5 Kyu-Spielerinnen und 5 Kyu-Spieler dabei. Zwei Turnierteilnehmer waren auch mit dabei.

Nach 4 Runden waren die ersten 4 Plätze ganz eng zusammen:

1. Shukai Zhang (2d, Frankfurt)
2. Thomas Maile (2d, Pforzheim)
3. Yuze Xing (1d, Heidelberg)
4. Cinal Tarik (2d, München)

Turnier am 11. April 2021

Das SonndigGo genannte Sonntagsturnier hatte 16 Spielerinnen und Spieler angelockt. Gewonnen wurde es von Sofia Malatesta (1k, Rom/Italien – mit 4 Siegen), sie war auch die Ratingstärkste im Feld, Platz 2 ging an Yuan-yuan Zhang (1k aus Heidelberg), er hatte nur gegen Sofia verloren. Insgesamt waren zwar keine Dan-Spieler, dafür aber sieben Turnierteilnehmer dabei, die als 25. Kyu bzw. 20. Kyu antraten und immerhin ihre erste Online-Turniererfahrung gesammelt haben.



International von Lars Gehrke

Yu Zhiying gewinnt den 3. Senko Pokal

Nachdem letztes Jahr die Austragung des Senko Pokals im Frühjahr abgesagt wurde, fand dieses Jahr die Ausgabe des 3. Senko Pokals online statt. Das Senko „World Women’s Go“ Turnier ist ein internationales Turnier für Go-Spielerinnen, gegründet von dem Hauptsponsor, der japanischen Senko Group Holding, deren hauptsächlicher Geschäftsbereich im Transportwesen liegt. Die Idee des Turniers ist, japanischen Go-Spielerinnen mehr internationale Erfahrung zu geben. Deswegen bildeten sich die vier Paarungen der ersten Runde aus jeweils einer japanischen Spielerin und einer Spielerin aus Europa, China, Korea und Taiwan. So war es zumindest beim 2. Senko Pokal. Dieses Mal ist man jedoch andere Wege gegangen und hat die Chancen, die ein Online-Turnier ermöglichen, genutzt. Neben dem professionellen Senko Pokal wurde diesmal auch ein Amateurtournament ausgetragen. Der ursprüngliche Platz für Europa beim professionellen Senko Pokal wurde durch eine weitere japanische Go-Spielerin ersetzt.

Die erste Runde des 3. Senko Pokals wurde am 22. März 2021 online ausgetragen. Die fünf japanischen Go-Spielerinnen saßen dabei im Tokyo East Side Hotel Kaie in Tokyo, wohingegen die anderen Spielerinnen in den Räumlichkeiten ihrer nationalen Go-Verbände waren. In der ersten Runde besiegte die chinesische Nr. 1 der Frauen, Yu Zhiying 6p, die Japanerin Fujisawa Rina 4p. Die Japanerin Mukai Chiaki 6p besiegte Yu Lijun 3p aus Taiwan. Im rein japanischen Duell zwischen Ueno Asami 4p und Kuwabara Yoko 6p konnte sich Ueno Asami durchset-

zen. Die Koreanerin und Nr. 1 der Weltrangliste der Frauen, Choi Jung 9p, besiegte in der ersten Runde die Japanerin Xie Yimin 6p.

Im Halbfinale, das einen Tag später am 23. März stattfand, haben die beiden japanischen Go-Spielerinnen verloren: In der japanisch-chinesischen Auseinandersetzung verlor Mukai Chiaki gegen Yu Zhiying und in der japanisch-koreanischen Partie verlor Ueno Asami gegen Choi Jung. Schließlich wurde am 24. März 2021 das Finale zwischen den beiden Favoritinnen Yu Zhiying und Choi Jung mit nur einer Partie ausgetragen, die Yu Zhiying mit Schwarz durch Aufgabe gewann. Im Spiel um Platz drei am selben Tag konnte sich Ueno Asami gegen Mukai Chiaki durchsetzen.

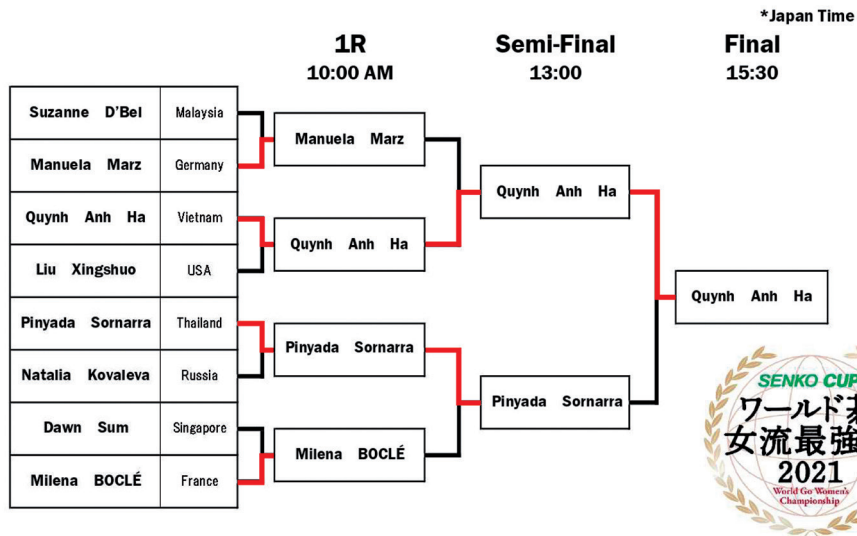
Auch die zwei vorigen Ausgaben dieses Turniers, im März 2018 und im Februar 2019, wurden ebenso von Yu Zhiying gewonnen. Preisgelder waren dieses Jahr um die Hälfte reduziert, da das Turnier nur online stattfinden konnte. Ausgeschüttet wurden 5 Mio. Yen (ca. 40.000 Euro) für den ersten Platz, 1,5 Mio. Yen (ca. 12.000 Euro) für den zweiten Platz und 1 Mio. Yen (ca. 8.000 Euro) für den dritten Platz.

Das Amateurtournament des Senko Pokals wurde einen Tag vor dem Profi-Turnier am 21. März ausgetragen. Die drei Runden fanden um 10, 13 und 15.30 Uhr japanischer Zeit bzw. um 2, 5 und



Die chinesische Nr. 1 der Frauen und Gewinnerin des 3. Senko Pokals: Yu Zhiying

SENKO CUP World Amateur Women's Online Go Tournament 2021



7:30 Uhr deutscher Zeit statt. Gespielt wurde am 21. März auf CyberOro (Wbaduk) mit einer Bedenkzeit von einer Minute für die ersten zehn Züge und danach mit 30 Sekunden pro Zug im K.O.-System über drei Runden. Manuela „Manja“ Marz vertrat Deutschland. Sie gewann die erste Runde gegen Suzanne D’Bel aus Malaysia, verlor aber in der zweiten Runde gegen Quynh Anh Ha aus Vietnam. Quynh Anh Ha, erst 15 Jahre und 5d, gewann schließlich auch das Finale gegen Pinyada Sornarra 4d aus Thailand.

Japan

von James Brückl

Kisei

Zur letzten DGoZ verließen wir diesen Wettbewerb beim Stand von 3:1 für Iyama Yuta. Dieser hatte also über die nächsten maximal vier Spiele in diesem Best-of-Seven sozusagen Matchball. Den er auch schon in der nächsten Begegnung vom

04./05.03.2021 verwandeln konnte. Iyama Yuta besiegt Kono Rin 4:1 und verteidigt damit den Kisei-Titel.

Judan

Kyo Kagen besiegte im Judan-Turnier Iyama Yuta und konnte sich letztendlich auch tatsächlich als Herausforderer von Shibano Toramaru qualifizieren. In dem sich sodann anschließenden und zur Drucklegung dieser Ausgabe auch noch laufenden Titelkampf konnte Kyo Kagen zunächst die erste und dritte Partie für sich entscheiden. Es stand damit 2:1 für den Herausforderer. Doch konnte Shibano Toramaru die Partie vom 20.04.2021 für sich entscheiden: 2:2. Die endgültige Entscheidung bringt also tatsächlich das letzte Spiel am 28.04.2021. Pandemiebedingt wird die letzte Partie ebenso wie schon die vierte Partie am Hauptsitz des japanischen Go-Verbandes, des Nihon Kiin, in Tokyo ausgetragen.

Meijin-Liga

In der Meijin-Liga steht Ichiriki Ryo 8p als einziger noch ohne Verlustpunkt 4:0. Sozusagen zur Halbzeit

und bei vier weiteren noch auszutragenden Spielen. Hinter ihm folgen Hane Naoki und Kyo Kagen, jeweils mit 3:1.

Honinbo

Shibano Toramaru (9p) setzt sich in der Liga ein-drucksvoll mit 6:1 durch und fordert nun Iyama Yuta um den Titel heraus. Das erste von maximal sieben Spielen findet Mitte Mai statt.

Tengen

Das Tengen-Turnier hat gerade erst begonnen. Allerdings ist bereits zu berichten, dass Iyama Yuta wie schon im Judan-Turnier nach der ersten von ihm gespielten Partie ausscheidet. Der Bezwinger von Iyama Yuta ist Ri Ishu (8p). Ri Ishu, geboren 1988, ist kein Junger Wilder mehr. Nachdem er bisher nur zwei kleinere Titel erringen konnte, ist ihm dieser Sieg aber vielleicht Ansporn, in diesem Turnier noch Großes zu erreichen. In seinem zweiten Spiel konnte er immerhin sodann auch Ryu Shikun (9p) besiegen. Noch fehlen aber drei Siege, um sich als Herausforderer von Ichiriki Ryo (8p) zu qualifizieren.

Gosei

Iyama Yuta hat sich in das Finale dieses Herausfordererturniers gekämpft, zuletzt gegen Yoda Norimoto (9p). Quasi zu „Redaktionsschluss“, am 19.04.2021, sollte in der Begegnung zwischen Hane Naoki 9p und Ida Atsushi 8p der zweite Finalteilnehmer ermittelt werden, leider war aber auch der Homepage des Nihon Kiin noch kein Ergebnis zu entnehmen. Wir müssen uns also noch etwas vertrösten lassen, um zu erfahren, wer um das Recht der Herausforderung von Ichiriki Ryo spielen darf. Zur nächsten DGoZ dürfte allerdings auch schon das Turnier-Finale entschieden sein und wir sehen dann bereits dem Titelkampf selber entgegen.

Meijin der Frauen

Suzuki Ayumi 7p unterliegt nach Abschluss der Liga im Qualifikantenduell Ueno Asami, die sodann Fujisawa Rina um den Titel fordern durfte. Fujisawa Rina besiegt Ueno Asami aber glatt in zwei Spielen und verteidigt damit bereits ihren Titel.

Honinbo der Frauen

Erst in der letzten DGoZ wurde berichtet, dass das „Wunderkind“ Nakamura Sumire (Jahrgang 2009!) in der Vorrunde des Taichiaoi-Cup ihre Tante Tatsumi Akane 3p besiegen konnte. Dass dies kein Strohfeuer war und Nakamura Sumire natürlich auch keiner familiären Schützenhilfe bedarf, zeigt nun ihr Auftreten im Honinbo-Herausfordererturnier. Hier traf sie in der ersten Runde auf niemand anderen als Yoshihara Yukari 6p und besiegte diese auch sogleich. Yoshihara Yukari hieß vor ihrer Heirat mit einem Profi-Fußballspieler Umezawa Yukari und zeichnete damals für die kindergerechte „Regelkunde“ verantwortlich, die sich an jede Folge des Anime „Hikaru no Go“ (2001 bis 2004) anschloss („GO, GO, IGO!“).

An ihre früheren Erfolge (drei Titel: Frauen-Kisei 2007, 2008 und 2009) konnte Yoshihara Yukari leider nicht mehr anknüpfen. Nakamura Sumire, im Turnier laut offizieller Webseite noch als Shodan (also: 1p) angetreten, wurde aber für ihren Erfolg gegen Yoshihara Yukari offensichtlich mit dem zweiten Profirang belohnt, denn im Eintrag des Nihon Kiin wird sie nun als 2p geführt. In der nächsten Runde trifft sie auf Nyu Eiko 3p und auch



Yoshihara Yukari 6p

hier sollte sie also Chancen haben. Wir verfolgen mit Spannung weiter, wie weit Nakamura Sumire in diesem Turnier noch kommen wird und ob sie sogar die Herausforderin von Fujisawa Rina 4p werden kann.

China von Liu Yang

1. Go-Liga

Die letzte Runde der Frauen-Go-Liga fand am 3. April online statt. Die Liga hat sich seit 2021 von zwei auf drei Spielerinnen pro Mannschaft erweitert. Diese Änderung hat positive Wirkung gezeigt, da viele Mannschaften jetzt junge Spielerinnen an Brett 3 gesetzt haben, die dringend Turnierfahrung brauchen, um sich weiterzuentwickeln.

Das Titelverteidiger-Team Jiangsu, das bis jetzt alle bisherigen sieben Jahre die Liga gewonnen hat, konnte nicht die stabile Leistung wie früher zeigen. Die Hauptspielerin Yu Zhiying 6p, die in der Liga fast alles gewonnen hat, hatte eine Formschwäche und konnte diesmal einige wichtige Partien nicht für sich entscheiden. Am Ende kam die Mannschaft nur auf Platz 2. Gewonnen hat überraschend die Mannschaft aus Zhejiang, obwohl sie insgesamt weniger Partien als Jiangsu gewonnen hat, da sie insgesamt mehr Punkte sammeln konnte. Die Endtabelle:

Pl.	Team	Punkte	Brettpunkte
1	Zhejiang	26	34
2	Jiangsu	22	35
3	Shanxi	22	31
4	Shanghai	22	31
5	Hangzhou	20	28
6	Xinzhou	18	27
7	Xiamen	16	25
8	Shanwei	16	24
9	Wuhan	12	20
10	Chengdu	6	15

Rating

Am 2. April hat der chinesische Go-Verband das neue Rating bekannt gegeben. Es gibt kaum Ände-

rung und Ke Jie bleibt seit 29 Monaten unverändert auf dem ersten Platz. Dank der guten Leistung im Tengen konnte Gu Zihao 9p sich auf Platz 3 verbessern. Die Top 10:

Name	Rating
Ke Jie	2754
Yang Dingxing	2681
Gu Zihao	2674
Jiang Weijie	2657
Fang Tingyu	2650
Mi Yuting	2649
Lian Xiao	2649
Xie Erhao	2644
Tuo Jiayi	2633
Ding Hao	2631

35. Tengen

Von 14. bis 17. April fand das Finale des Tengens in Tongli (Suzhou) statt. Trotz eines Sieges in der ersten Partie zeigte Titelverteidiger Yang Dingxin in den letzten beiden Partien eine schlechte Form. Die Stärke von Yang liegt beim Endspiel. Er spielt gerne dick und kann dann durch sehr gutes Endspiel die Dicke in Punkte umwandeln. In beiden Partien lag er relativ früh schon punktemäßig hinten und musste den Gegner angreifen. Und Angreifen ist



von Yang (Links) gegen Gu

leider die Stärke seines Gegners Gu Zihao 9p. So hatte Yang dabei kaum Chancen und verlor am Ende mit 1:2 den Titel.

Es ist der erste Sieg von Gu Zihao in diesem Turnier. Auf dem Weg ins Finale haben seine Gegner Li Qincheng und Lian Xiao auch leichte Fehler gemacht und hatten dann keinen großen Widerstand mehr leisten können – insgesamt ein glücklicher Turniersieg für Gu.

Korea

von Tobias Berben

6. Shinye Cup

Moon Minjong 3p hat am 6. April im Finale des Shinye Cups Hyun Yoobin 4p durch Aufgabe geschlagen. Dieses Nachwuchsturnier wurde zum dritten Mal in Folge von Mok Jinseok 9p besponsert. 31 junge Profispielersinnen und -spieler zwischen 1. und 4. Dan sowie ein starker Amateur traten über fünf Partien im K.O.-Modus gegeneinander an.

8. Daejoo Cup

Der „alte Haudegen“ Seo Bongsoo 9p, der seine besten Jahre in den 1980er-Jahren mit den Duellen gegen Cho Hunhyun 9p hatte, hat sich im Finale dieses Titelnkampfes für Go-Senioren (Ü50) gegen Yoo Changhyuk 9p durchgesetzt. Damit konnte er endlich diesen Titel gewinnen, nachdem er bei der ersten und dritten Ausgabe jeweils erst im Finale gegen Cho Hunhyun 9p und Seo Nungwuk 9p verloren hatte.

22. Maxim Cup

Im Best-of-Three-Finale des Maxim Cups konnte in diesem Jahr Kim Jiseok 9p mit 2:0 gegen Lee Jihyun 9p gewinnen. Der Maxim Cup wird von der Dongsuh Foods Corporation gesponsert und ist mit 50.000.000 Won (40.000 Euro) dotiert. Organisiert wird er von Baduk TV. Die 32 Teilnehmer werden aus allen aktiven 9p-Spielern ausgewählt und treten bei einem fernsehfreundlichen Zeitlimit von 30 Minuten pro Spieler im K.O.-Modus gegeneinander an.

Internationales Go-Rating

Rank	Name		Flag	Elo
1	Shin Jinseo			3805
2	Ke Jie			3692
3	Park Junghwan			3674
4	Gu Zihao			3668
5	Yang Dingxin			3618
6	Xie Erhao			3604
7	Ding Hao			3596
8	Ichiriki Ryo			3589
9	Mi Yuting			3589
10	Jiang Weijie			3585
11	Fan Yunruo			3580
12	Lian Xiao			3580
13	Byun Sangil			3576
14	Xie Ke			3571
15	Fan Tingyu			3567
16	Xu Jiayang			3559
17	Tuo Jiayi			3556
18	Li Xuanhao			3547
19	Tao Xinran			3547
20	Kim Jiseok			3546
21	Li Weiqing			3535
22	Weon Seongjin			3534
23	Chen Yaoye			3533
24	Dang Yifei			3527
25	Lee Donghooon			3521
26	Tang Weixing			3520
27	Shin Minjun			3516
28	Lee Jihyun (m)			3516
29	Iyama Yuta			3515
30	Kang Dongyun			3509
31	Tong Mengcheng			3508
32	Li Qincheng			3497
33	Chen Xian			3493
34	Huang Yunsong			3487
35	An Sungjoon			3486
36	Liao Yuanhe			3479
37	Xu Haohong			3476
38	Zhao Chenyu			3476
39	Tan Xiao			3474
40	Shibano Toramaru			3473
41	Lee Changseok			3472
42	Yang Kaiwen			3468

Quelle: goratings.org (25.04.2021)

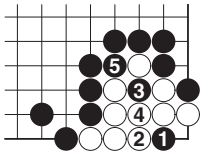
Problemecke

von Antonius Clasen

Der Gewinner ist dieses Mal Rainer Herter. Gratulation an ihn!

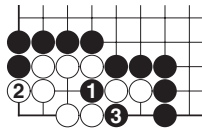
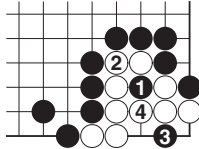
Durch einen Fehler meinerseits hat Rainer Herter dieses Mal einige Punkte zusätzlich bekommen, da ich versehentlich letztes Mal seine Lösungen nicht verarbeitet habe.

Lösungen 1/2021



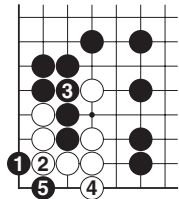
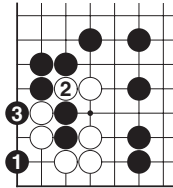
Antwort 1: Schwarz 1 im ersten Diagramm ist der richtige Start.

Im zweiten Diagramm startet Schwarz falsch – und Weiß kann leben.



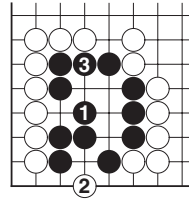
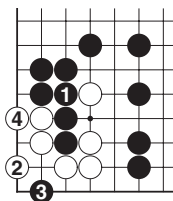
Antwort 2: In Diagramm 1 startet Schwarz mit 1 richtig und Weiß stirbt, denn die Züge 2 und 3 sind *Miai*.

Antwort 3: Wenn Schwarz mit 1 in Diagramm 1 anfängt, kann Weiß keine zwei Augen bekommen.



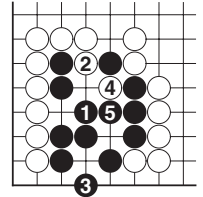
Antwortet Weiß mit 2 in Diagramm 2, ist das Ergebnis ein „*Bent Four in the Corner*“ und bringt somit kein Leben für Weiß.

Starten mit 1 in Diagramm 3 ist falsch und Weiß kann leben.

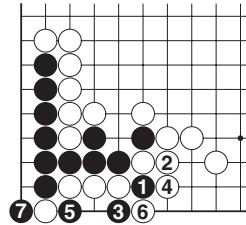
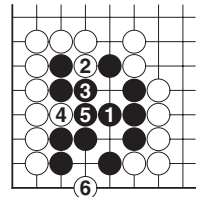
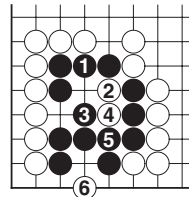
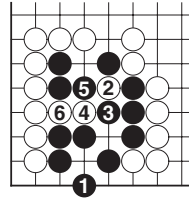


Antwort 4: Nur Schwarz 1 in Diagramm 1 kann Schwarz zu zwei Augen verhelfen.

Diagramm 2 zeigt eine Variante.

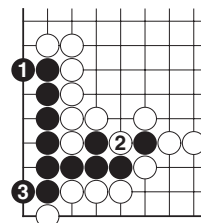
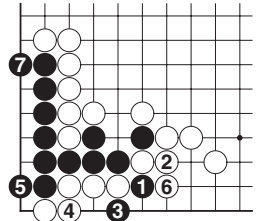


Falsch ist es, mit 1 in Diagramm 3, 4 oder 5 zu starten, da Schwarz dann jeweils stirbt.

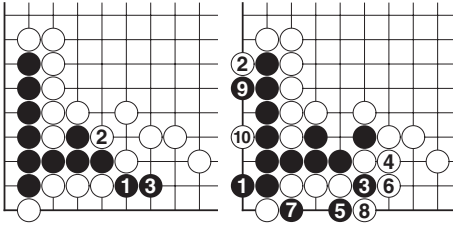


Antwort 5: Richtig ist der Start mit Schwarz 1 in Diagramm 1, denn nach 7 hat Schwarz zwei Augen.

Diagramm 2 zeigt eine Variante, die auch Leben für Schwarz bringt.

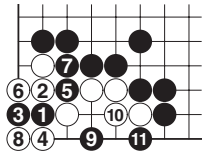


In Diagramm 3 lebt Schwarz auch, jedoch mit einem weniger guten Resultat als in Diagramm 1 oder 2.



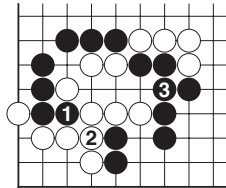
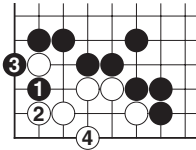
In Diagramm 4 führt Weiß 2 zu einer Katastrophe für Weiß.

In Diagramm 5 startet Schwarz falsch und stirbt.

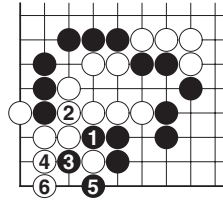


Antwort 6: Diagramm 1 zeigt, wie Schwarz die weiße Gruppe auf ein Auge reduzieren kann.

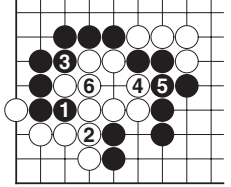
In Diagramm 2 startet Schwarz falsch und Weiß kann leben.



Antwort 7: In Diagramm 1 tauscht Schwarz erst 1 für 2 aus, um dann mit 3 Weiß zu töten.



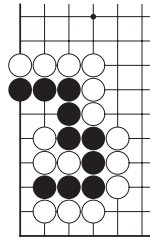
Schwarz 3 in Diagramm 2 ist nicht richtig, denn nach 6 hat Weiß zwei Augen.



Fängt Schwarz mit 1 in Diagramm 3 an, bekommt Weiß auch zwei Augen.

Probleme 2/2021

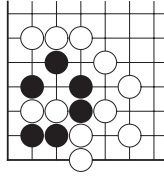
Schwarz fängt jeweils an. Findet immer die beste Lösung für Schwarz.



Problem 1 (3 Punkte)

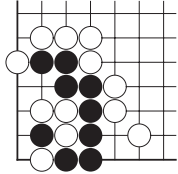


Problem 2 (3 Punkte)

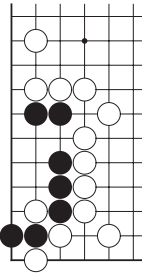


Aktuelle Problemliste

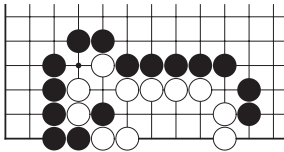
Herter, Rainer (3)	4k	1/21	18	526
Reimpell, Monika (9)	2d	1/21	25	502
Pauli, Robert (8)	1d	1/21	25	498
Scheibe, Rene	9k	1/21	33	477
Schreiber, Burkhard (3)	3k	1/21	33	444
Gabe, Axel (1)	5k	1/21	14	435
Wolfgramm, Jens	4k	4/20	-3	398
Reinicz, Thomas (1)	3k	1/21	28	389
Ewe, Thorwald (4)	8k	1/21	14	358
Urmoncit, Regina (1)	13k	5/20	-3	345
Schultze, Achim	5k	1/21	33	330
Hartmann, Christian	4k	1/21	22	309
Hartmann, Kirsten (1)	1k	1/21	14	252
Mertin, Stefan (2)	8k	1/21	11	242
Gawron, Christian (9)	2d	1/21	25	234
Kiechle, Hubert	8k	1/21	11	193
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	1/21	33	178
Schröter Georg	7k	1/21	22	160
Lorenzen, Klaus (3)	2k	1/21	22	158
Peters, Gerald	8k	5/20	-3	157
Brand, Klaus	10k	6/20	-3	146
Piller, Christoph		1/21	14	129
Busch, Rainer (1)	6k	1/21	23	106
Millies, Oliver (1)	3d	1/21	20	102
Weickert, Thomas	4k	6/20	-3	77
Tsarigradski, Nikola	10k	6/20	-3	77
Altmann, Hermann	5k	1/21	27	69
Hell, Otto (4)	3k	1/21	14	63
Kestler, Dirk	1d	1/21	28	28
Erichsen, Svante (3)	2d	6/20	-3	18
Schunda, Peter (1)	12k	1/21	11	11
Wacker, Klaus (1)	8k	5/20	-3	9



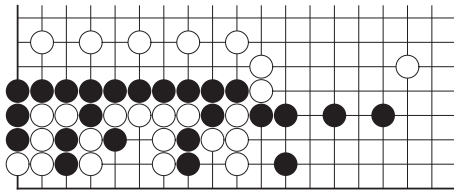
Problem 3 (4 Punkte)



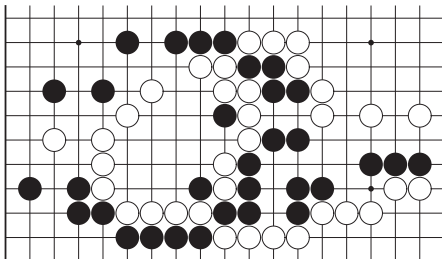
Problem 4
(4 Punkte)



Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6 (5 Punkte)



Problem 7 (6 Punkte)

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (10.06.2021) 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: jdittmann@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: Siegmund Steffens, Heidekampweg 34, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pressearbeit: Antonius Claassen, Lönsstr. 14, 21077 Hamburg, fs-presse@dgob.de

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

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

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



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

Spitzensport: Benjamin Teuber, Birkensteig 17, 09131 Chemnitz 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, Malteserordensstr. 35 79111 Freiburg, Tel.: (0761) 4808788

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

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Umlandstrasse 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 Kehmman, 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, Holtenuer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ

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



Hebsacker Verlag

Go-Spielmaterial & -Bücher

Unsere 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



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

Alle Brettgrößen
mit Faltbrett und
Kunststoffsteinen
29,90 Euro



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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

Mai 2021

22.05.–24.05.: ~~12.~~ Kidocup Hamburg

25.05.–01.06.: 41st World Amateur Go Championship / Wladiwostok (RU)

25.05.: Pandanet Go European Team Championship, Runde 9

29.05.: Japantag / Düsseldorf

Juni 2021

19.06.–20.06.: 8. Herkules Cup Kassel

Juli 2021

10.07.–25.07.: Letnia Szkoła Go 2021 / Glisno Wielkie

17.07.–24.07.: 27. Go und Bergwandern in Ischgl / Helmut Wiltschek Memorial (AT)

24.07.–08.08.: 65th European Go Congress / Vatra Dornei

24.07.–08.08.: 64th European Go Congress / Kamyanets-Podilskyi (UA)

August 2021

21.08.–28.08.: 14. Go-Seminar des Hebsacker Verlags mit Yoon Young Sun 8p

September 2021

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

Oktober 2021

16.10. - 17.10.: Münchner Bierseidel-Go-Turnier

14.10.–17.10.: Spielmesse Essen mit Stand des Go-LV NRW

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

November 2021

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

April 2022

02.04. - 03.04.: 1. Leipziger Frühlings-Fuseki

Die durchgestrichenen Turniere/Veranstaltungen waren angesetzt, wurden aber wegen der geltenden Covid-19-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/ die Veranstaltung 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!

