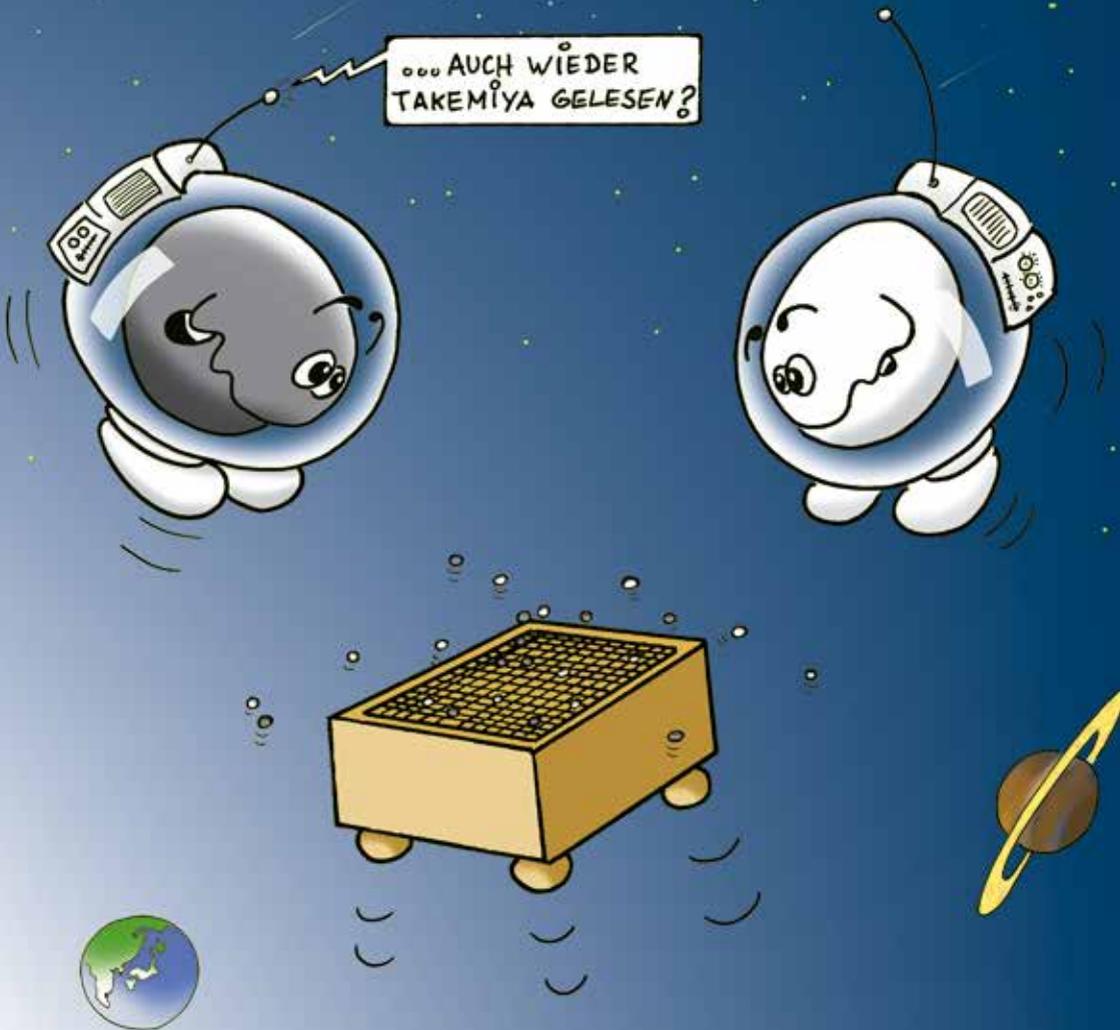


DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2021

96. Jahrgang



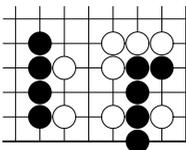
Inhalt

»Cosmic Go« von P.-A. Chamot.....	Titel
Vorwort, Inhalt.....	2
Impressum	3
Nachrichten	2–3
Berichte.....	4–8
Awesome Baduk - eine Go-Schule	9–12
Wie geht's? Wie steht's? (6)	13
Grundkurs Go 12/12	14–19
Probleme für Einsteiger	20–21
Yoon Young Sun kommentiert (57, 1+2)	22–33
Kinderseite(n)	34
Aji's Abendteuer als Buch.....	35
Lösungen zu „Wie geht's? Wie steht's?“	36–37
Fernostnachrichten.....	38–41
Go-Probleme.....	42–44
Mitgliedsantrag	45
DGoB-Organen	46
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	47
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 56

von Yilun Yang



Die schwarze Ecke hat keine zwei Augen, so dass sie nach außen angebunden werden muss. Obwohl der Abstand nach außen groß ist, gibt es eine Lösung. Antwort auf S. 12.

Vorwort

Ich bitte die deutliche Verspätung des Erscheinens dieser Ausgabe zu entschuldigen, aber ein Trauerfall in der Familie hat die Layoutarbeiten in der heißen Phase um ganze 10 Tage verzögert. Ich kann nur hoffen, diesen Rückstand bis Ende des Jahres wieder einigermaßen aufzuholen ...

Mit dem Titelbild von Pierre-Alain Chamot und den beiden kommentierten Partien von Yoon Young Sun 8p steht diese Ausgabe der DGoZ ganz im Zeichen von Takemiya Masaki 9p und seinem Cosmic Go. Ich hoffe, dieses "Special" gefällt den Lesern!

Solange das aktive Go-Leben noch nicht wieder voll erwacht ist, sind solche alternativen Heftschwerpunkte besonders wichtig, um diese Zeitung sinnvoll mit attraktivem Inhalt zu füllen. Ich rufe daher alle Leser dazu auf, sich Gedanken zu machen und evtl. auch mal einen Artikel oder gar eine Serie zur DGoZ beizutragen. Wer unsicher ist, ob seine Idee dann auch wirklich zum Abdruck kommen wird, kann mich gerne vorher unter dgoz@dgoz.de kontaktieren.

Tobias Berben

Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft

Die Endrunde zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2021 wird mit der Vorrunde 2020 kombiniert und vom 7. bis 10. Oktober in Jena ausgetragen, da die Endrunde 2020 coronabedingt ausgefallen ist. Gespielt werden 7 Runden "jeder gegen jeden" mit einer Bedenkzeit von 2 Stunden und 15 Steinen in 10 Minuten Byoyomi. Weiß erhält 7 Komi. Details stehen in der Turnierordnung auf dgoz.de. Qualifiziert sind folgende acht Spieler:

- Benjamin Teuber
- Lukas Krämer
- Matias Pankoke
- Jonas Welticke
- Johannes Obenaus
- Niels Schomberg
- Robert Jasiek
- Arved Pittner

Nachrücker sind Christopher Kacwin, Bernd Radmacher und Leon Stauder.

Europäische Damenmeisterschaft 2021

Anfang September hat Dina Burdakowa (5d, Tscheljabinsk/RU) mit 5:1 die Europäische Damenmeisterschaft gewonnen. Zweite wurde mit ebenfalls 5:1, aber 4 SOS weniger Virzhinia Shal-neva (3d, Schukowskij/RU), gefolgt von Natalja Kowaljowa (5d, Tscheljabinsk/RU). Die einzige DGoB-Vertreterin Manja Marz (3d, Jena) erreichte mit einem 3:3 Platz 7. Die Meisterschaft wurde online auf OGS ausgetragen.

Koreanischer Premierminister Cup

Kim Seung Gu (Südkorea) hat die Folge von chinesischen Siegen gebrochen und im Finale Huang Qiuxuan (China) mit 1,5 Punkten geschlagen.

Der DGoB-Vertreter Jonas Welticke hat die Vorrunde mit zwei Siegen gegen Edgar Escobar (Panama) und Hanevik Heming (Norwegen) erfolgreich überstanden. In der 32er K.O.-Runde ist Jonas gegen Youngwoon Park (Sonderverwaltungszone Hongkong der Volksrepublik China) ausgeschieden.

Deutschland-China

Am 28. August fand auf KGS ein Freundschaftsspiel zwischen Jugendauswahlen aus China und Deutschland statt. Gespielt wurden zwei Runden an 11 Brettern, am Ende siegte China mit 14–8. Erfolgreichster deutscher Spieler war Isabel Donle mit zwei Siegen. Arved Pittner, Emre Cinar, Shizhao Li, Zion Kim, Riku Kobayashi und Luxian Chen steuerten jeweils einen Sieg für das deutsche Team bei.

61. Messturnier Hannover

Beim Messturnier in Hannover am 7. und 8. August siegte unter 26 Teilnehmern Rudi Verhagen (5d, Enschede/NL) ungeschlagen vor Sören Ohlenbusch (4d, Odense/DK) und Alesandru Arba (2d, Berlin).

Impressum DGoZ 4/2021

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: dgob@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, Jaqueline Patzek, Marc Oliver Rieger, Rainer Rosenthal

Fotos: Tobias Berben, Wilheom Bühler, Marc Oliver Rieger, 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 5/2021: Freitag, der 15.10.2021

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

3. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

von Wilhelm Bühler

30 Go-Fans trafen sich am Wochenende 14. und 15. August 2021 in Alpirsbach im Schwarzwald. Zum dritten Mal hatte der Verein Sulzbergforum e. V. nach Alpirsbach zu einem Go-Turnier eingeladen. Trotz COVID-19-Pandemie waren 29 Spieler mit dabei. Damit konnte die Teilnehmerzahl gegenüber den Vorjahren nochmals gesteigert werden.

Das Turnier zeigte wieder, wie generationsübergreifend das Go-Spiel ist, so war der jüngste Spieler erst 9 Jahre alt und der älteste schon deutlich über 70 Jahre.

Die Alpirsbacher um Peter Nübel und Beatrix Werner hatten ein gutes Hygienekonzept und viel Platz, so dass die Einschränkungen gering waren. Bei den Erwachsenen waren alle bereits vollständig gegen Corona geimpft.

Das Turnier wurde finanziell gefördert von der Omikron Data Solutions aus Pforzheim und dem Go-Landesverband Baden-Württemberg sowie den lokalen Getränkeherstellern Peterstaler Mineralquellen und Alpirsbacher Klosterbräu. Der Badische Go-Verein stellte das komplette, hochwertige Go-Spielmaterial samt digitalen Uhren und brachte

einen Bücherstand mit Büchern aus dem Brett- und Stein-Verlag mit.

Das Turnier lockte – wie in den Vorjahren – Spieler hauptsächlich aus Baden-Württemberg und der Nordschweiz, wobei fünf Spieler ihr erstes EGD-gewertetes Turnier spielten. Wieder fanden nur zwei Dan-Spieler den Weg in den Schwarzwald, sie durften dann zweimal gegeneinander antreten. Dafür waren über die Hälfte DDK-Spieler, so dass die Partien ohne Vorgabe oder mit geringer Vorgabe gespielt werden konnten.

Um die Turnierleitung kümmerte sich routiniert Wilhelm Bühler (Karlsruhe), der diesmal nicht mitspielte und erstmals OpenGotha für ein Offline-Turnier einsetzte (mehr zu OpenGotha in DGoZ 2/21, S. 34). Es gab damit auch individuelle Ergebniszettel für jedes Brett, was die Ergebnismeldung bei den fünf verteilten Spielräumen sehr erleichtert hat.

Gespielt wurden vier Runden mit einem entspannten Zeitplan und Fischer-Modus mit großzügigen 50 Minuten Grundbedenkzeit und 15 Sekunden pro Zug, was dem Turnier eine



Eine Plexiglastrennwand über dem Brett gab es auf Wunsch



Turnierleiter Wilhelm Bühler mit Büchertisch mit neuen und gebrauchten Go-Waren

Eintragung als Klasse A in der Europäischen Go-Datenbank ermöglichte.

Gewonnen hat das Turnier Peter Stackelberg (3d, Karlsruhe) vor Anton Grzeschniok (2d, Frankfurt am Main) und Arved Weigmann (2k, Potsdam). Knapp dahinter kam auf Platz 4 Dieter Stender (3k, Lenzburg/Schweiz). Die Kinderwertung gewann die elfjährige Xingyi Zhang (9k, Karlsruhe). Es gab Büchergutscheine für gute Ergebnisse (4:0/3:1) und kleine Sachpreise für alle Teilnehmer der 12 vertretenen Go-Clubs.

Dieter Stender ist Go-Lehrer in Zug in der Schweiz und brachte diesmal neun Go-Schüler zwischen 25. und 8. Kyu mit. Manche waren schon zum 2. Mal in Alpirsbach dabei.

Trotz Corona-Pandemie war die Stimmung gut, das Sulzbergforum mit seinen vielen kleinen Räumen und dem nahen Wald bei sommerlich schönem Wetter half dabei.

Einzig negativer Punkt war, dass das Turnier die vorletzte Veranstaltung des Sulzbergforums war, da sich der Verein nach Kündigung seiner Räume auflösen wird. Peter Nübel und Wilhelm Bühler haben aber am

Turnier-Sonntag schon neue Räume begutachtet, damit ist die Planung für ein 4. Alpirsbacher Chosei 2022 angelaufen.

Der Badische Go-Verein (www.badengo.org) unterstützt nach Ende der Pandemie gerne auch weitere Go-Clubs bei der Ausrichtung eines Turniers, denn Go ist doch am Holzbrett am schönsten.



Siegerin in der Kinderwertung: Xingyi Zhang (9. Kyu, Karlsruhe)

14. Go-Seminar in Dörverden

von Tobias Berben

In der Woche 21. bis 28. August fand bereits zum 14. Mal das Go-Seminar des Hebsacker Verlags statt, seit der zweiten Ausgabe immer mit der Go-Profispielerin Yoon Young Sun 8p als Lehrerin. Wie im letzten Jahr stand es wieder im Zeichen von Corona, musste aber glücklicherweise auch in diesem Jahr nicht ausfallen. Da alle erwachsenen Teilnehmerinnen und Teilnehmer bereits doppelt geimpft sowie die Kinder und Jugendlichen entweder auch schon geimpft oder frisch getestet waren, konnte beim Unterricht und während des Spielens sogar auf das Tragen von Masken verzichtet werden. Allein im Treppenhaus des Tagungshauses und am Essensbuffet mussten noch Masken getragen werden.

Der tägliche Unterricht war traditionell in drei Lerngruppen A bis C organisiert, die in diesem Jahr von 3d bis 5k, von 6k bis 11k und von 12k bis 25k reichten. Jede Gruppe hatte einmal täglich zwei Stunden Unterricht und jeweils zeitgleich wurde von den

beiden anderen Gruppen ein Turnier mit 30 Minuten + 15 Sekunden Fischerzeit sowie um einen Stein verminderter Vorgabe mit insgesamt 15 Runden gespielt. Mit 44 Teilnehmerinnen und Teilnehmern war dieses Turnier wohl (leider!) für dieses Jahr bisher das Turnier mit der höchsten Teilnehmerzahl. Allerdings werden die Ergebnisse



Der 8-jährige Ole Wille 9k durfte im Blitzturnier gegen Yoon Young Sun 8p antreten





Die Team-Simultanveranstaltung ist jedes Jahr ein absolutes Highlight

des Turniers nicht an die Europäische Ratingliste gemeldet, um den Trainingscharakter der Partien zu wahren – man sollte “gefahrlos” Neues ausprobieren dürfen. Mit 9 Siegen auf Platz 1 stand am Ende in der Abschlusstabelle Kirsten Grimm 1k vor Joachim Beggerow 3d und Steffen Rath 8k mit jeweils 8 Siegen. Das Kennenlern-Blitzturnier am ersten Abend konnte, wie eigentlich in jedem Jahr, Yoon Young Sun 8p ohne Niederlage für sich entscheiden – ihren Gegnern ist es jedes Mal eine Ehre, bei einem Turnier gegen sie antreten zu dürfen.

Am spiel- und unterrichtsfreien Mittwoch wurde wie immer von allen vormittags in Kleingruppen gegen Yoon Young Sun 8p simultan gespielt. Mit Beratung im Team und viel Gelächter über die eigenen Fehler konnten alle jeweils versuchen zu gewinnen, was aber nicht klappte. Aber die entspannte Einstellung zu den eigenen Fehlern ist ja der erste Schritt zum Besserwerden! Der Nachmittag wird mittwochs zum Ausruhen, für andere Brettspiele (im Seminarhaus gibt es tausende davon!) oder für kleine Spaziergänge oder Ausflüge genutzt. Abends folgte dann das gemeinsame Grillfest mit begleitendem Lagerfeuer. Immerhin war der Vorteil des diesjährigen nass-kalten Augustwetters, dass keine Waldbrandgefahr drohte und

ein Lagerfeuer im großen Feuerkorb überhaupt möglich war. Um diesen versammelten sich dann viele bis zum späten Abend zum Gitarrenspiel eines Teilnehmers sowie zu gemeinsamem Gesang.

Am abschließenden Samstag wurden nochmal in großer Gruppe die typischen Fehler aus den gespielten Partien analysiert, alle drei Gruppen zusammen, so dass alle etwas davon hatten. Wie in der gesamten Woche davor schon konnte man merken, dass die Spieler der schwächeren Gruppen auch von den Stärkeren etwas lernen können. Insgesamt herrschte eine sehr positive



Gemeinsamer Unterricht aller Gruppen am Abschlusstag



Gruppenunterricht mit Tsume-Go

Atmosphäre des gemeinsamen Spielens und Lernen, die allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern sehr gut gefallen hat. Und wer zu viel hatte vom Go, der konnte immer eine Runde des Turniers oder auch einen Unterrichtsblock aussetzen, um zu regenerieren – denn der gemeinsame Spaß am Go stand im Vordergrund

und einen Zwang zu irgendetwas gab es nicht. Die ganz Spielwütigen dagegen fand man vor und nach dem Go aber immer wieder auch beim abendlichen Pokern, bei Splendor oder Ligretto sowie bei anderen spannenden Gesellschaftsspielen.

Wie im Flug ist so die Seminarwoche vergangen und beim Abschied waren alle auch ein wenig wehmütig. Aber die Termine für die nächsten beiden Jahre stehen bereits fest und um die 20 Personen haben sich auch für 2022 gleich schon wieder vorangemeldet:

- 13.–20. August 2022
- 05.–12. August 2023

Im kommenden Herbst folgt dann auch die Ausschreibung für 2022 auf der Seminar-Website seminar.go-turniere.de.



Gesellschaftsspielrunde am Abend

Awesome Baduk – die etwas andere Go-Schule

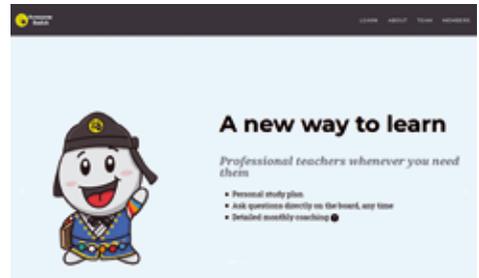
von Jaqueline Patzek

"Hey Katago, show me easier variations for just my level. I'm just 5 kyu. [...] Is there a learning place for Baduk in a fun and systematic way?"; klagt der ambitionierte Yeonkaru bei der Analyse seiner Go-Partie mit Katago. Aus dieser Motivation heraus, Spielern wie Yeonkaru zu helfen, öffnete im Juli 2021 die Online-Go-Schule Awesome Baduk offiziell ihre Pforten.



Gegründet und entwickelt wird dieses Projekt vom dreiköpfigen Team bestehend aus Young Sun Yoon 8p, die hierzulande seit über einer Dekade hinaus Go lehrt und auf zahlreichen Turnieren

anzutreffen ist, Yeon Woo Cho 2p, die insbesondere durch ihren Youtube-Kanal "Go Pro Yeonwoo" mit Go-Lehrvideos bekannt ist und Rasmus Buchmann 3d, der die Webseite und die Technik im Hintergrund stemmt.



Eine weitere Go-Schule zu der man pilgern kann?

Nein, Awesome Baduk verfolgt an dieser Stelle ein anderes Konzept: das E-Learning. Diese Go-Schule wird primär online betrieben und bietet eine Vielfalt an Angeboten.



Mehr als reine Lehrvideos...

Das Herzstück bilden die interaktiven Lehrvideos mit danebenliegendem Go-Brett, das die im Video besprochenen Themen live abbildet und dem Spieler erlaubt, sich selbst direkt am Thema zu versuchen. Das ist ein Feature, das in vielen Lehrvideos (u. A. auf Youtube) oft sehr vermisst wird. Und als sei das selbst Ausprobieren der Lehrinhalte nicht genug, gibt es zu den Lehrvideos noch Aufgaben, die man selbst lösen kann. Diese werden zwischendurch in den Lehrinhalten gestellt und man erhält eine Pause, um diese Aufgaben zu lösen, bevor man mit dem nächsten Lernabschnitt fortfährt. Das Tempo bestimmt hierbei der Spieler, wie man es aus dem analogen Äquivalent gewohnt ist. Die Lehrerin legt eine Stellung auf das Brett und der Schüler kann sich sofort daran versuchen.

Auf der Webseite gibt es eine Vielzahl an Themenangeboten, aus denen sich der Spieler nach Bedarf und Interesse eines herausuchen und durchgehen kann. Für alle Spielstärken gibt es etwas zu entdecken. Angefangen im Kyu-Bereich beim Verbinden von Steinen mithilfe eines Bambus bis hin zu komplizierten Endspiel-Tesujis aus dem Dan-Bereich werden regelmäßig neue Inhalte bereitgestellt. Hierbei scheuen Young Sun und Yeon Woo keinerlei Mühen, regelmäßig neue



Themen anzubieten, an denen sich die Community erfreuen kann.

Außerdem besteht die Option, Fragen zu den Lehrinhalten in den Kommentarspalten zu stellen. Diese werden von Young Sun Yoon und Yeon Woo zeitnah beantwortet. Zusätzlich können die Spieler auch untereinander über die Lehrinhalte in der Kommentarspalte diskutieren.

Gibt es Klassenkameraden, mit denen man sich austauschen kann?

Ja, und das sind nicht wenige. Awesome Baduk ist als internationales Projekt angelegt und verfügt sogar über einen eigenen Discord-Kanal (Link folgt zum Schluss) mit über hundert Spielern, in dem jeder willkommen ist.

Auf diesem Kanal besteht die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern, den Lehrerinnen und auch dem Entwickler auszutauschen, nach Spielpartnern zu suchen oder sich einfach über sein Mittagessen zu unterhalten. Auf dem Kanal befinden sich Spieler aus aller Welt und der Austausch unter ihnen ist sehr lebhaft. In der Community herrscht eine freundliche Grundstimmung, so dass man sehr schnell unabhängig von seiner Spielstärke Anschluss findet. Wenn eine Frage gestellt wird, dann bekommt man rasch von anderen Spielern die Hand



gereicht. Der Spaß kommt hierbei nicht zu kurz, weswegen beispielsweise Unterkanäle für Memes und Haustierbilder eingerichtet wurden. Man kann es sich auf dem Kanal so richtig gemütlich machen.

Außerdem wird der Kanal regelmäßig mit Neuigkeiten zu neuen Lehreinheiten, Communityevents, Turnierankündigungen und Tsumegos vom Awesome-Team versorgt. So läuft derzeit beispielsweise das erste Awesome Baduk Turnier. Es gibt also immer etwas, worüber man plaudern kann.



Nur eine interaktive Bibliothek mit netter Community oder gibt es da noch mehr?

Ja, es gibt noch mehr und vor allem ist noch mehr in Planung. Schließlich handelt es sich immer noch um eine Schule. Der Spieler wird nicht alleine der stetig wachsenden Bibliothek ausgesetzt. Unsere beiden Lehrerinnen Young Sun und Yeon Woo planen, ein Personal Coaching anzubieten. Dieses sieht vor, dass Spieler monatlich zwei ihrer Partien einreichen, woraus die Lehrerinnen die individuellen Stärken und Schwächen des Spielers herausarbeiten. Basierend auf diesen wird ein Lernplan entwickelt. Der Plan wird im Rahmen einer persönlichen Besprechung mit dem Spieler näher erörtert. Sowohl den Plan als auch die Stärken und Schwächen kann der Spieler jederzeit auf der Webseite nachschlagen. Außerdem erhält der Spieler von den Lehrerinnen handverlesene Vorschläge für Lehreinheiten, um sein eigenes Wissen auszubauen oder zu verfeinern. Man bekommt hier also mehr als ein reguläres Spielreview und trockene Theorie.

Auch an dieser Stelle kommt der Spaß nicht zu kurz. So gibt es beispielsweise die Chance auf Rengo-Partien mit den Lehrerinnen, die auf Twitch

ausgestrahlt werden. Man kann auf viele coole Überraschungen gespannt sein!

Auch auf technischer Seite wird viel getüftelt. So besteht die Möglichkeit, seine Spiele über die Webseite hochzuladen und ein persönliches Spielprofil zu erhalten. Es werden noch viele weitere Funktionen folgen.



Neben dem Personal Coaching werden auch Communityevents angeboten wie zum Beispiel das Awesome Baduk Turnier, aber auch Twitch-Livestreams zu Partien, diversen Go-Themen oder den neuesten Trends. An dieser Stelle ist also bereits vieles in Planung (und in Umsetzung), wobei gerne weitere Wünsche und Anregungen aus der Community aufgegriffen und umgesetzt werden.

Insgesamt steckt die Webseite noch in den Kinderschuhen. Aber mit der engagierten Community, die stets um konstruktives Feedback bemüht ist, kann man bezüglich einer positiven Entwicklung sehr zuversichtlich sein.

Ein Besuch lohnt sich definitiv. Auch das Awesome Baduk Maskottchen Dansu freut sich darauf, euch begrüßen zu dürfen.

Webseite: awesomebaduk.com

Discord: discord.com/invite/HBPWxTHRkF

Twitch: www.twitch.tv/awesomebaduk



Ingenieure lernten es von Go – und wir alle benutzen es ...

von Marc Oliver Rieger

Schwarz-weiß gemusterte Quadrate sind heute allgegenwärtig. Nein, ich meine nicht die Go-Stellungen in der DGoZ, sondern QR-Codes: Codes, die sich einfach mit dem Handy abschnappen lassen und einen Link oder andere Infos beinhalten. Mit ihnen melden wir uns z.B. in Corona-Zeiten im Restaurant an, oder sie finden sich auf elektronischen Briefmarken. Hier zwei Beispiele:

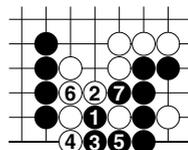


Erfunden wurden diese Codes von Masahiro Hara und anderen japanischen Ingenieuren im Jahre 1994, zunächst als Hilfsmittel in der Produktion und Logistik bei Toyota.

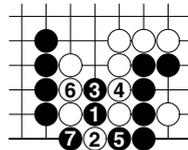
Dass diese Muster nicht ganz zufällig ein wenig einer Go-Stellung ähneln, kann man nun einem Artikel im IEEE Spectrum entnehmen (verlinkt in einem beiden QR-Codes links): „Hara [...] wurde durch das Brettspiel Go inspiriert [...]. Bei diesem Spiel werden die Spielsteine an Gitterpunkten auf dem Spielbrett platziert. Selbst wenn die Steine ein wenig von den Punkten entfernt sind, wissen die Spieler, wo die Steine liegen. Hara übertrug diese Idee auf den QR-Code.“ Das war natürlich nicht die einzige Idee, die notwendig war, um die Codes zum Funktionieren zu bringen. Der genannte Artikel erklärt noch einige weitere wichtige Punkte. Als Go-Spieler erfreut es uns aber natürlich besonders, dass unser Lieblingsspiel hier tatsächlich Inspirationsquelle für eine Innovation war!

Lösung „Retten und Fangen“

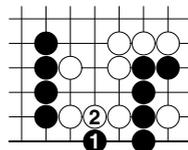
Der Zug auf 1 im ersten Dia. ist der Schlüssel-



punkt in dieser Stellung, denn obwohl 4 und 6 danach die schwarze Ecke abgetrennt halten, kann diese mit 5 und 7 ein zweites Auge machen.



Wenn Weiß seinen Antwortzug wie im zweiten Dia. von unten spielt, dann kann Schwarz nach 3 einfach nach außen hin anbinden.



Im dritten Dia. zeigt sich ganz einfach, dass der Zug auf 1 nicht funktioniert, denn Schwarz kann weder anbinden noch ein zweites Auge machen.

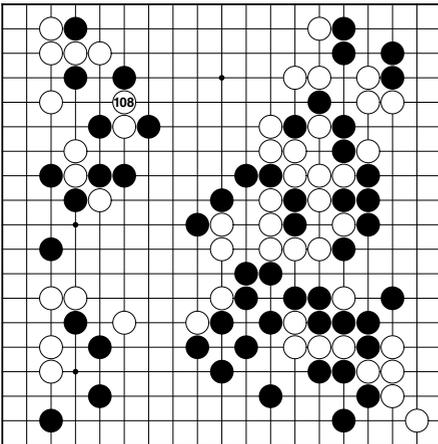
Wie geht's, wie steht's? (6)

von Gunnar Dickfeld

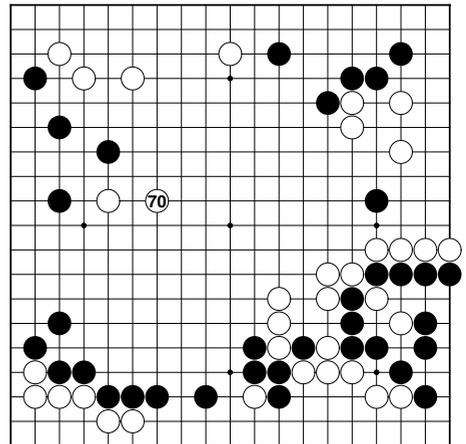
In dieser Folge werden vier Stellungen aus etwas älteren, aber nicht minder interessanten Profipartien vorgestellt. Sie sind alle aus einem Buch entnommen, dessen Titel leider zu viel verrät, um ihn hier schon preiszugeben. Wieder gilt es einzuschätzen, welche Bewertung die KI für

diese Stellungen ermittelt (Prozente/Punkte). Wer mag, kann auch den nächsten Zug des Profis raten und wer hier (in allen vier Partien) gespielt hat. Viel Vergnügen!

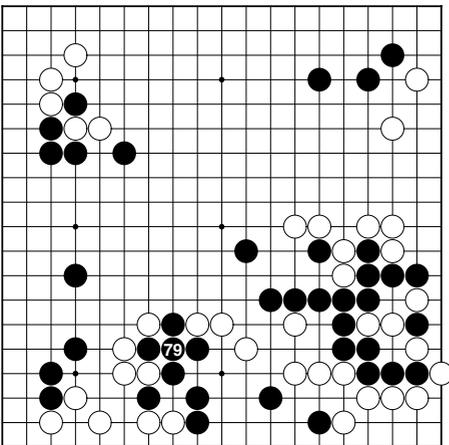
Lösungen auf S.36f.



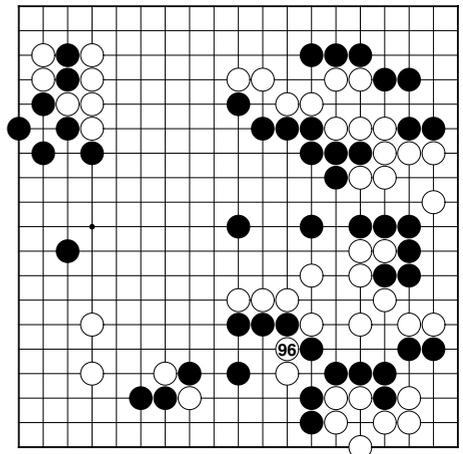
Stellung 1 (5,0 Komi)



Stellung 3 (5,5 Komi)



Stellung 2 (4,5 Komi)



Stellung 4 (ohne Komi)

Grundkurs Go

von Hartmut Kehmann

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

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

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

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

Lektion 12:

Grundprinzipien des Endspiels (Yose)

Im Endspiel geht es im Wesentlichen darum, die Grenzen zwischen den erkämpften Einflusszonen profitabel zu verschieben. Es stellen sich deshalb zwei grundlegende Fragen:

- Wie viel ist ein Zug wert
- Wie ist die richtige Reihenfolge der Züge

Wir beschäftigen uns zunächst damit, wie wir den Wert eines Zuges ermitteln. Die Begriffe Vorhand und Nachhand haben wir bereits kennengelernt, für das Endspiel müssen wir sie aber klarer definieren:

- **Nachhand (Gote)** ist ein Zug, auf den es keine bilanzändernde lokale Fortsetzung gibt oder der nicht unmittelbar lokal beantwortet wird. Ein Spieler hat Nachhand, wenn er temporär oder abschließend lokal den letzten Zug tätigt.
- **Vorhand (Sente)** ist ein Zug, der unmittelbar lokal beantwortet wird.
- **Gegnervorhand (Gyaku Sente)** ist ein Nachhandzug in einer Gegend, in welcher der andere Spieler Vorhand gehabt hätte.
- **Doppelvorhand (Ryo Sente)** ist ein Zug in einer Gegend, in der beide Spieler mit Vorhand ziehen können.

Um den Wert eines Nachhandzuges zu bestimmen, vergleichen wir die Resultate bei alternativem Zugrecht beider Parteien. S_1 beziffert die Punkte, die Schwarz als Anziehender lokal erzielt. Das kann

die gleiche Anzahl sein oder eine andere, falls Weiß beginnt zu ziehen (S_2). Die Differenz $S_1 - S_2$ ist der schwarze Profit durch den Anzugsvorteil. Für Weiß haben W_1 und W_2 die gleiche analoge Bedeutung. Ein Vergleich ist mathematisch eine Differenz, da schwarzer Profit und weißer Profit entgegengesetzt wirken, müssen wir dabei für eine Seite positive und für die andere Seite negative Werte einsetzen. Es ist also der Wert eines Zuges X

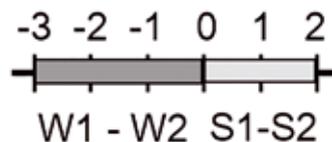
$$Z_x = (S_1 - S_2) - [-W_1 - (-W_2)]$$

oder

$$S_1 - S_2 + W_1 - W_2$$

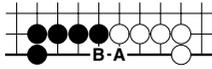
Grafik1: Warum die Differenz eines positiven und eines negativen Wertes eine Summe ergibt, kann man sich auch optisch vorstellen. Wenn Schwarz durch eigenen Anzug 2 Punkte erzielt ($S_1 - S_2$), Weiß durch eigenen Anzug ($W_1 - W_2$) 3 Punkte, so sind diese 3 Punkte aus schwarzer Sicht Negativwerte, die Differenz beider Ergebnisse deshalb gedanklich eine Summe.

Die Summe der beidseitigen Profite ist der Deiri, "swift value" oder einfach der Wert eines

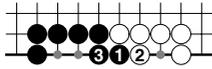


Grafik 1

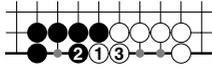
Zuges. Wir zählen keine Minuspunkte etwa durch den Verlust von Steinen, sondern lediglich den positiven Wert der Züge für beide Seiten. Das vermeidet Doppelzählungen und ähnliche Fehler.



Dia. 1



Dia. 1a



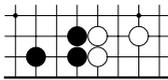
Dia. 1b

Dia. 1: In dieser symmetrischen Situation würde Schwarz auf A beginnen und Weiß auf B. Betrachten wir die Ergebnisse.

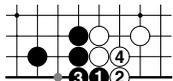
Dia. 1a: Wenn Schwarz beginnt, sichert er zwei Gebietspunkte ($S1 = 2$), Weiß erhält einen Punkt ($W2 = 1$).

Dia. 1b: Wenn Weiß beginnt, ist das Ergebnis umgekehrt $W1 = 2$ und $S2 = 1$.

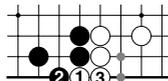
$S1 - S2 + W1 - W2 = 2 - 1 + 2 - 1 = 2$: Die lokale Situation erhält deshalb die Bewertung 2 Punkte als Zugwert. In diesem Beispiel war ein Zugbeginn für beide Seiten Gote, das ist natürlich nicht immer so.



Dia. 2



Dia. 2b



Dia. 2a

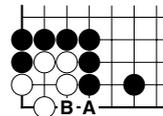
Dia. 2: Hier haben wir eine andere Situation.

Dia. 2a: Wenn Weiß beginnt, sichert er sich zwei Gebietspunkte ($W1 - W2 = 2$) im Unterschied zu seinem Ergebnis bei schwarzem Beginn. Weiß endet lokal in Nachhand.

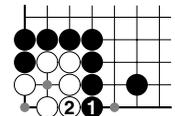
Dia. 2b: Wenn Schwarz beginnt, erzielt er einen Gebietspunkt im Vergleich zum vorherigen Dia-

gramm. Die Summe beider Ergebnisse sind drei Punkte. Ein lokaler Zug hier ist drei Punkte wert. Es gibt aber einen wichtigen Unterschied zu Diagramm 1. Wenn Weiß W4 auslässt, kann über W2 geschnitten werden. Zum richtigen Zeitpunkt gespielt, wird Weiß deshalb decken müssen und Schwarz behält die Vorhand. Wir sagen der Zugwert ist 3 Punkte für Schwarz in Vorhand und für Weiß in Gegenvorhand.

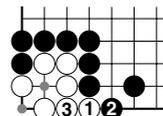
Es ist klar, dass eine solche Situation werthaltiger ist als eine Stellung, in der beide Seiten nur Nachhandzüge haben. Es gibt ein Sprichwort, wonach ein Vorhandzug den doppelten Wert eines Nachhandzuges habe. Mit dieser Vorstellung lässt sich näherungsweise gut arbeiten. Das Modell vermittelt einen Anhalt für den Wert unterschiedlicher Züge, ist aber nicht hinreichend genau für eine fehlerfreie Bestimmung der Zugfolge im Endspiel. Außerdem ist Sente keine absolute Kategorie. Was Vorhand ist und was eher nicht, unterliegt einem ständigen Wandel während eines Spieles.



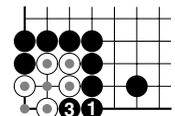
Dia. 3



Dia. 3a



Dia. 3b

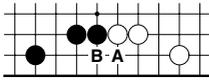


Dia. 3c

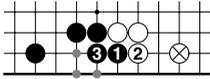
Dia. 3: Beide Seiten beginnend würden hier auf A ziehen. Die Frage ist, ob SA sente ist, denn ein Folgezug SB würde die weiße Gruppe töten. Nehmen wir zunächst an, Weiß antwortet, dann beträgt der Unterschied zwischen den Diagrammen 3a und 3b einen Punkt für Schwarz.

Dia. 3c: Wenn Weiß nicht antwortet, tötet S3 die weiße Gruppe. Dabei erzielt Schwarz 12 Punkte, sieben Gebietspunkte und fünf Gefangene. Wenn es auf dem Brett einen größeren Zug gibt, so wird Weiß in Diagramm 3a nicht antworten.

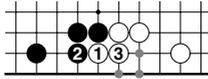
Wir sehen also, dass Sente ein relativer Begriff ist. Die gleiche lokale Situation kann im Gesamtkontext des Spieles zu einem bestimmten Zeit-



Dia. 5



Dia. 5a

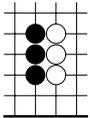


Dia. 5b

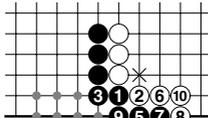
Dia. 5a: Nach S3 hat Schwarz wegen des markierten weißen Steines im Unterschied zu Dia. 4d keine Fortsetzung in Vorhand am Rand.

Dia. 5b: Das gleiche gilt für einen weißen Anfangszug hier.

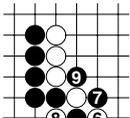
Da für beide Seiten eine Fortsetzung Nachhand wäre, sind sie gleich wahrscheinlich und wir nehmen den Durchschnitt beider möglichen Fortsetzungen an. Im Ergebnis ermitteln wir einen Wert von 6 Punkten für ein Hane nach Dia. 5. Das sind zwei Punkte weniger als in Dia. 4, wo Schwarz Folgezüge in Vorhand hatte. Solche Vorhandfolgen können natürlich auf beiden Seiten bestehen und schließlich gibt es auch Situationen, in denen wie in Dia. 4f auf der zweiten Reihe nachgegeben werden muss, weil nicht sofort geblockt werden kann.



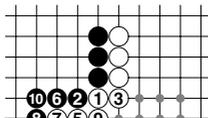
Dia. 6



Dia. 6a



Dia. 6b



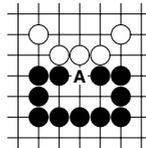
Dia. 6c

Dia. 6: Hier haben wir eine solche Situation.

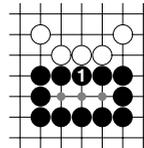
Dia. 6a: Schwarz beginnend spielt ein Hane auf der zweiten Reihe in Nachhand, Weiß kann mit W4 an anderer Stelle spielen. Danach hat Schwarz eine Vorhandsequenz bis W10. Beachte, dass Weiß wegen des Defektes bei X mit W6 nicht auf 7 blocken kann.

Dia. 6b: Das Diagramm zeigt diesen Fehler. Nach S9 kann Weiß mit dem Ko sehr viele Punkte einbüßen, während das schwarze Risiko sehr gering ist.

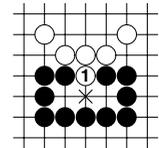
Dia. 6c: Wegen der Symmetrie der Stellung erzielt auch Weiß beginnend 7 Punkte verglichen mit Dia. 6a. Ein Zug in Dia.6 ist also 14 Punkte wert.



Dia. 7



Dia. 7a



Dia. 7b

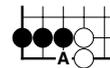
Dia. 7: Wie groß ist ein Zug auf A, vorausgesetzt beide Gruppen leben?

Dia. 7a: Schwarz am Zug hat drei Gebietspunkte.

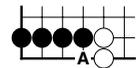
Dia. 7b: Wenn Weiß beginnt, haben beide Seiten die gleiche Chance auf einen Nachhandzug X, deshalb muss das Ergebnis gemittelt werden. Nach SX hat Schwarz zwei Punkte, nach WX keinen. Schwarz hat also selbst nach einem weißen Anfangszug noch potentiell ein Gebiet, wir nennen das einen Restwert. Die schwarze Stellung in 7b hat einen Wert (Stellungswert) von 2 oder 0 im Mittel 1. Ein Zug auf A ist deshalb 2 Punkte wert ($S1 = 3, S2 = 1$).



Dia. 8



Dia. 9



Dia. 10

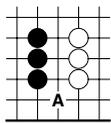
Dia. 8: Ein schwarzer Zug auf A sichert offensichtlich einen Gebietspunkt, WA hingegen verhindert ihn. Der Stellungswert ist deshalb 1 oder 0, im Mittel 0,5 Punkte. Das hat Konsequenzen für fortgesetzte Streckzüge in gegnerisches Gebiet.

Dia. 9: Wie groß ist A? Wenn Schwarz zieht, hat er 2 Punkte, wenn Weiß beginnt, haben wir die Situation aus Diagramm 8 mit einem schwarzen Stellungswert 0,5. Ein Zug A ist deshalb $2 - 0,5$, also 1,5 Punkte wert. Der Stellungswert ist $(2 + 0,5) : 2 = 1,25$.

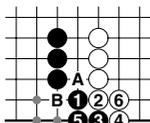
Dia. 10: SA sichert 3 Punkte, nach WA hat Schwarz den Stellungswert 1,25 aus Dia.9. Ein Zug auf A ist entsprechend $S1 - S2 = 3 - 1,25 = 1,75$ Punkte wert.

Es wird deutlich, dass der Wert eines solchen Nobi in gegnerisches Gebiet steigt mit der möglichen Anzahl der Folgezüge. Bei Fortsetzung der Reihe würde sich der Wert immer mehr 2 annähern.

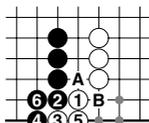
hern, ohne ihn zu erreichen. Das allerdings ist eine wichtige Erkenntnis, denn es bedeutet, dass wir im Endspiel vergleichbare Züge die "nur" gegnerisches Gebiet reduzieren, ohne mit besonderen Drohungen verbunden zu sein, erst dann tätigen sollten, wenn es keine 2-Punkt-Züge mehr gibt. So lange noch mindestens ein Folgezug besteht, sind sie immer größer als 1 Punkt.



Dia. 11



Dia. 11a

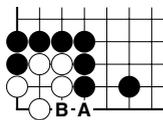


Dia. 11b

Dia. 11: Der offensichtliche lokale Zug ist für beide Seiten auf A.

Dia. 11a, b: Beide Seiten können hier in Vorhand ziehen. Unter Berücksichtigung der späteren Abtätische A gegen B ist der Gebietsgewinn für beide Seiten 3 Punkte. Wir sagen, ein Zug auf A in Dia. 11 ist 6 Punkte in Doppelvorhand wert.

Es ist klar, dass solche Züge höchste Priorität haben, weil sie für beide Seiten Profit abwerfen, ohne das Zugrecht zu verlieren. Trotzdem ist auch hier zu beachten, ob und wann sie wirklich Vorhand sind. Das wollen wir an dem schon gesehenen Beispiel aus Dia. 3 klären.

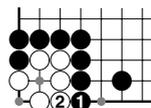


Dia. 3

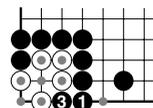
Dia. 3: Wir hatten den Wert eines schwarzen Zuges auf A mit "1 Punkt in Vorhand" angegeben. Wenn wir es dabei belassen, haben wir keine Vorstellung davon, wieviel dieser Zug im Vergleich zu einem Nachhandzug wert sein könnte. Eine solche Vorstellung brauchen wir aber, wenn wir eine sinnvolle Reihenfolge der Züge bestimmen wollen.

Das Modell, wonach ein Vorhandzug den doppelten Wert eines Nachhandzuges habe, führt uns hier eher zu falschen Schlüssen, denn danach würde Schwarz auf A ziehen, wenn der Schwellenwert etwa bei 2 liegt. Es ist aber offensichtlich, dass Schwarz

hier sehr viel mehr Profit macht, wenn er auch noch zu B kommt. Auf diese Weise können wir Nachhand und Vorhand nicht sinnvoll quantitativ vergleichen. Jeder Zug ist für sich genommen Nachhand, es ist der einzige Zug, der momentan gerade getätigt wurde, er kann aber bilanzverändernde Folgezüge eröffnen oder nicht. Solche Folgezüge können wir bereits quantifizieren, damit geben wir "Vorhand" und "Nachhand" eine gemeinsame Basis, auf der wir sie vergleichen können.



Dia. 3d



Dia. 3e

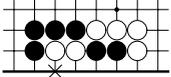
Dia. 3d: Nach S1 kann Weiß lokal reagieren oder fernbleiben. Zieht Weiß auf 2, so hat Schwarz einen Gebietspunkt.

Dia. 3e: Kommt Schwarz zu S3, so hat er 8 Gebietspunkte und 5 Gefangene.

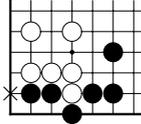
Natürlich ist die Wahrscheinlichkeit beider Alternativen situationsabhängig, aber per se für die Wertermittlung ist sie für beide Möglichkeiten gleichgewichtig 50%. S1 ist deshalb $(1 + 13) : 2 = 7$. Nach S1 in Dia. 3d hat Weiß zwei oder keinen Punkt, $W2 = 1$. Beginnt Weiß auf 1 (ohne Darstellung) so hat er offensichtlich 2 Punkte und Schwarz keinen. $S1 - S2 + W1 - W2 = 7 + 2 - 1 = 8$. Ein Zug auf 1 ist 8 Punkte wert. Tatsächlich sind bei der Festlegung der Zugreihenfolge auch noch andere Dinge zu berücksichtigen, aber auf diese Weise kommen wir einer realistischen Einschätzung, wann Schwarz hier ziehen sollte, deutlich näher als mit der Aussage "1 Punkt in Vorhand". Er hat hier ein komfortables Zeitfenster, denn Weiß wird auf A in Dia.3 erst ziehen wollen, wenn der Schwellenwert etwa zwei Punkte erreicht hat. Schwarz hingegen kann sicher sein, dass S1 Sente ist, sobald die Summe der beiden nächst größeren Nachhandzüge auf dem Brett kleiner ist als die 14-Punkte-Differenz, welche sich aus einer lokalen weißen Antwort W2 und einem Tenuki errechnen. Das ist ein Näherungswert und konkret nicht ohne eine Ganzbrettbeurteilung zu ermitteln.

Probleme 111–120

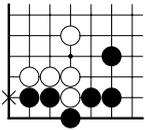
In den Probleme 111 - 120 soll der Wert eines Zuges SX ermittelt werden. Dabei ist zu berücksichtigen, dass ein weißer Anfangszug an einer anderen Position sein kann.



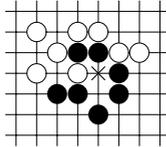
Problem 111



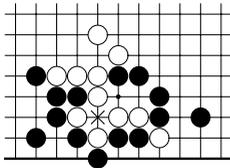
Problem 112



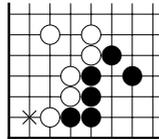
Problem 113



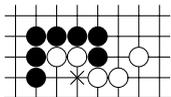
Problem 114



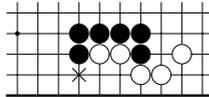
Problem 115



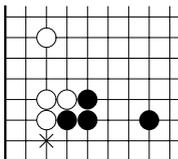
Problem 116



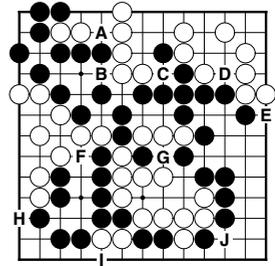
Problem 117



Problem 118



Problem 119



Problem 120

	S1	S2	W1	W2	Σ
A					
B					
C					
D					
E					
F					
G					
H					
I					
J					

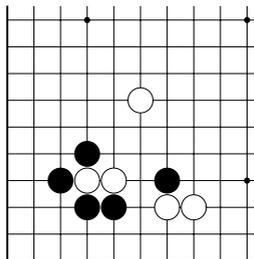
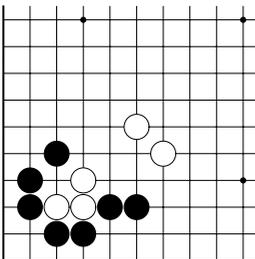
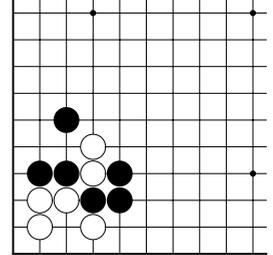
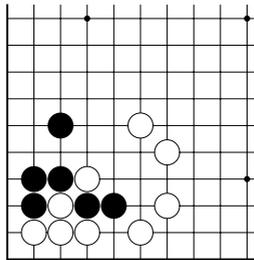
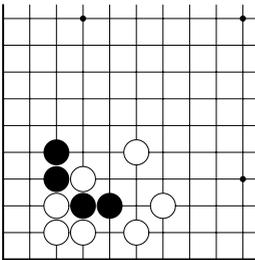
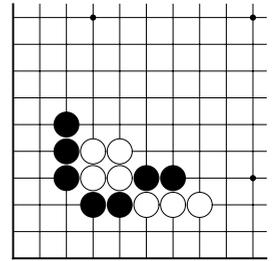
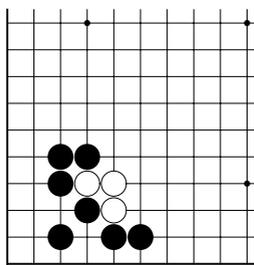
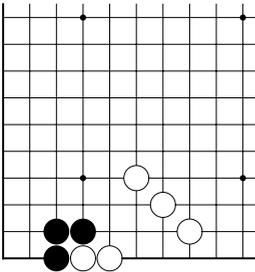
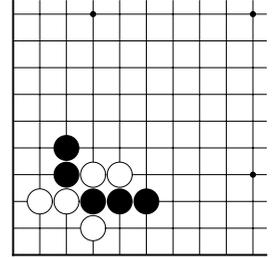
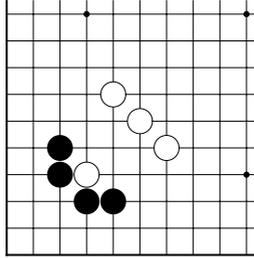
Trage für Problem 120 in die Tabelle gemäß der Formel $S1 - S2 + W1 - W2$ die Werte der Züge und die Summe ein.



Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Die Anfänger sollen Steine fangen. Benutzt dabei eine besondere Technik: das Netz.

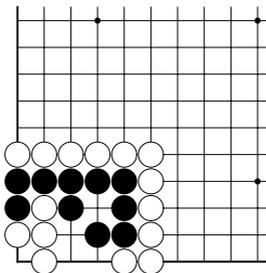
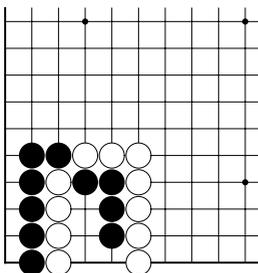
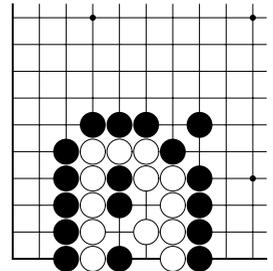
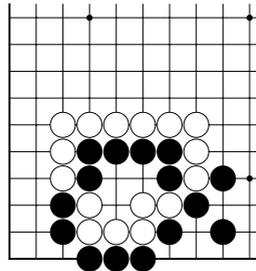
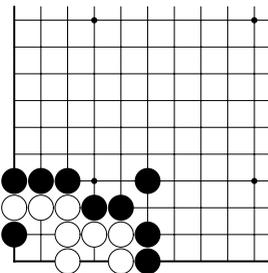
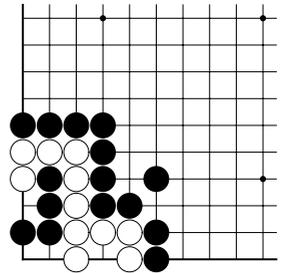
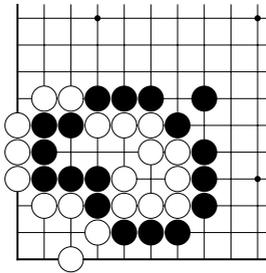
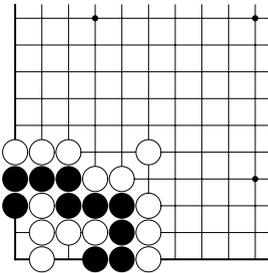
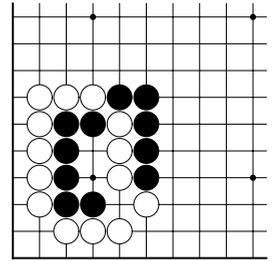
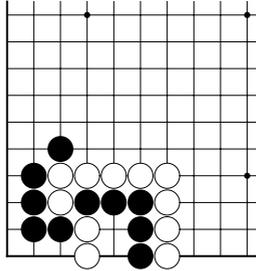


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitgestellten DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Kreiert ein Seki, also eine Situation, in der sowohl schwarze als auch weiße Steine leben.



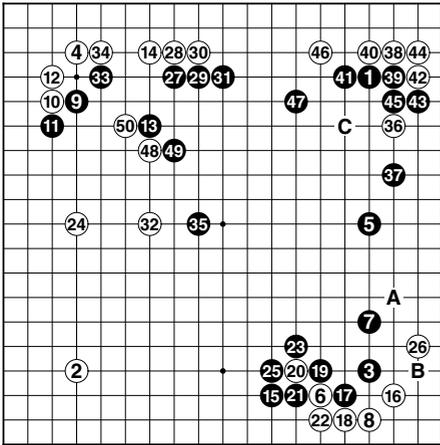
Alle Go-Probleme auf diesen beiden Seiten stammen aus der Buchserie „Speed Baduk“, erschienen im Hebsacker Verlag. Vielen Dank für die Genehmigung, diese hier verwenden zu dürfen!

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

Shende Tao

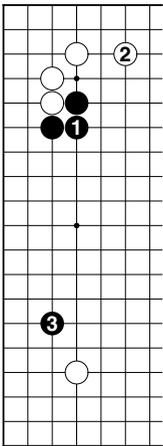
Yoon Young Sun kommentiert (57, 1+2)

Partie: 1. Fujitsu Cup, Finale, 3.9.1988
Weiß: Rin Kaiho 9p
Schwarz: Takemiya Masaki 9p
Komi: 5,5 Komi
Ergebnis: 165 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p (*awesomebaduk.com*)



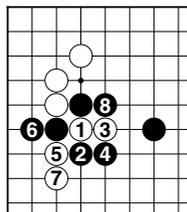
Figur 1 (1–35)

13: Dieser Zug legt klar Wert auf die Mitte. Normal wäre in dieser Stellung eher die Entwicklung aus Dia. 1.

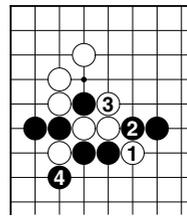


Dia. 1

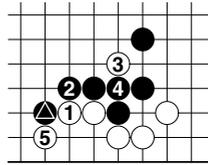
14: Das ist ein eher altes Joseki. Wie antwortet Schwarz aber eigentlich, wenn Weiß direkt auf 1 in Dia. 2 schneidet? Total aggressiv kann Weiß dabei nicht vorgehen, denn nach 8 läuft eine Treppe für Schwarz, was den Schnittstein fängt.



Dia. 2



Dia. 3



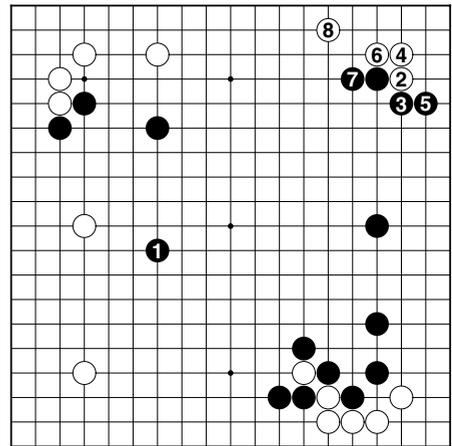
Dia. 4

Deshalb müsste Weiß mit 7 auf 1 in Dia. 3 die Treppe verhindern, aber nach 4 sieht man, dass Weiß mit der Zugfolge eigentlich nur Schwarz geholfen hat. Der direkte Schnitt ist also keine alternative Option.

20: Das ist ebenfalls ein altes Joseki, das laut AI in diesem Fall sogar 11,5 % an Siegwahrscheinlichkeit verliert. Der AI-Zug ist 1 in Dia. 4. Früher hätten Profis über solche Züge erst gar nicht nachgedacht: Sich selbst mit einem Nobi gegen den markierten Stein den Kopf

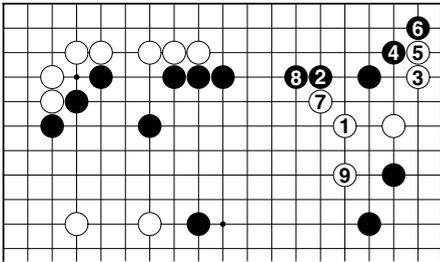
einschlagen? Nein, das geht doch nicht! Aber der Peep auf 3 macht die schwarze Form nach 5 schlecht. Mir gefällt diese weiße Schlussstellung!

25: 1 in Dia. 5 ist effektiver als das Schlagen in der Partie, denn er passt sehr gut zur schwarzen Zentrumsanlage mit A. Wenn man dann noch eine Zugfolge wie die bis 8 annimmt, sieht man deutlich, wie schön alle schwarzen Züge zu dem gigantischen Moyo im Zentrum passen.

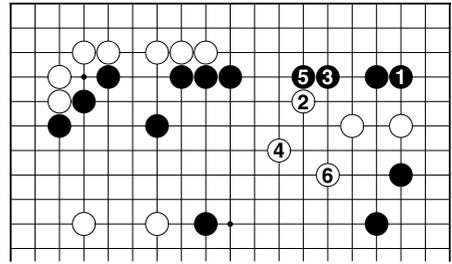


Dia. 5

- 26: Dieser Zug sieht nicht so groß aus, aber er ist tatsächlich sehr groß, weil Weiß später auf A weiter reduzieren kann. Und wenn Weiß nicht auf 26 spielen würde, wäre ein schwarzer Zug auf B Vorhand auf die Ecke – Schwarz kann dann auf C in die Ecke springen und dann nach D auf 26 nachgeben und so die Ecke töten.



Dia. 6



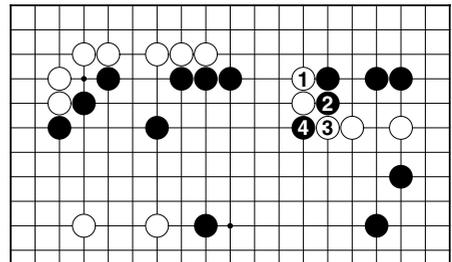
Dia. 7

hinein, was ganz in seinem Sinn ist. Generell gilt: Fangen ist viel schwieriger als Leben!

- 38: Das ist Rin-Kaiho-Stil. Er spielt gerne etwas langsam, aber dafür dick. In dieser Partie aber wäre Dia. 6 besser gewesen. Nach 3 in Dia. 7 auf 1 in Dia. 8 zu spielen und den Schnitt mit 4 zuzulassen, wäre deutlich übertrieben.

- 35: Gebiet gegen Einfluss! Die Partie steht bei 70% für Weiß. Und wie kann Weiß nun in das schwarze Moyo invadieren?

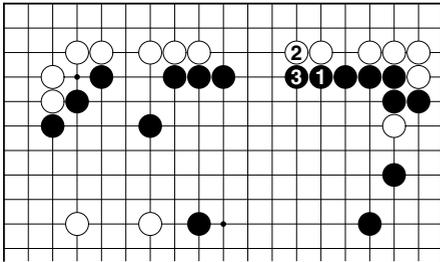
- 36: Das ist der richtige Punkt für eine Invasion, aber nach 37 stellt sich die Frage, ob Weiß auf C springen oder auf 38 invadieren soll. Dia. 6 zeigt, dass Weiß mit dem Springen auf 1 schnell eine flexible Form etablieren kann. Spielt Schwarz statt 2 auf 1 in Dia. 7, dann kriecht Weiß mit 2 bis 6 leichte Form und entwickelt sich in das schwarze Moyo



Dia. 8

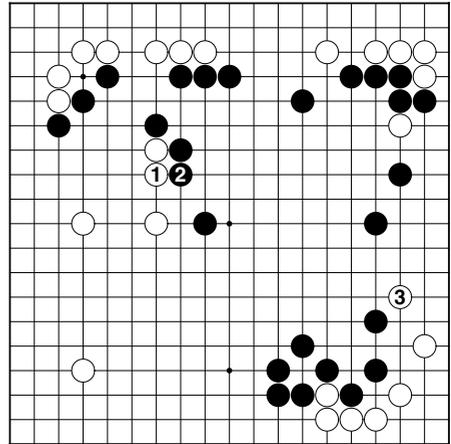


Ein Youtube-Video zeigt die Finalpartie zwischen Rin Kaiho und Takemiya Masaki unter youtu.be/RKYJbxG9s60



Dia. 9

- 47: Ich selbst hätte mit Schwarz einfach wie in Dia. 9 weiter gedrückt.
- 48: Dieser Zug wirkt eigenwillig, ist aber auch der AI-Zug in dieser Stellung. Diese Stellung und die nächsten Züge sind die entscheidenden Momente der Partie.
- 50: Weiß hätte vielleicht besser einfach auf 1 in Dia. 10 zurückziehen und nach 2 den großen Punkt auf 3 nehmen sollen.
- 56: Dieser Zug ist ein großer Fehler von Weiß. Er hätte besser zunächst auf 1 in Dia. 11 fragen



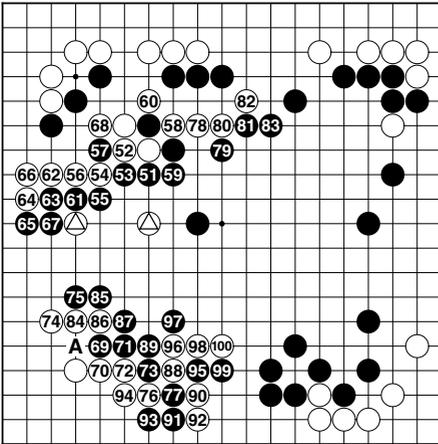
Dia. 10

sollen. Nach 11 führt Weiß dann sogar noch leicht mit 62 % – der große Unterschied zur Partie ist, dass die Züge A bis I noch nicht abgetauscht sind, was das Potential von Weiß

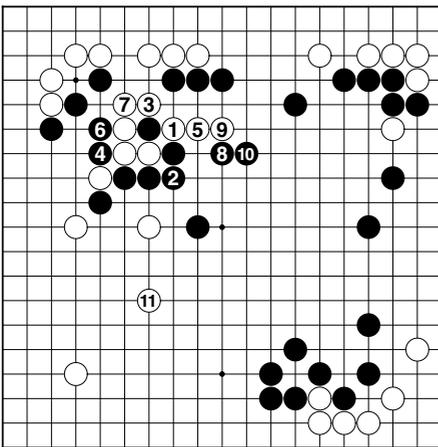
1. Fujitsu Cup 1988

Cho Chikun	Cho Chikun B+R	Rin Kaiho	Rin Kaiho B+1.5 1988-07-02
Yu Bin	1988-04-02	W+R 1988-06-04	
Seo Bongsoo	Rin Kaiho	Nie Weiping W+R 1988-06-04	Takemiya Masaki B+R 1988-09-03
Rin Kaiho	W+0.5 1988-04-02		
Nie Weiping	Nie Weiping B+R	Kobayashi Koichi W+7.5 1988-06-04	Takemiya Masaki W+8.5 1988-07-02
Ronald Schlemper	1988-04-02		
Imamura Toshiya	Kato Masao	Takemiya Masaki B+R 1988-06-04	Takemiya Masaki W+8.5 1988-07-02
Kato Masao	W+R 1988-04-02		
Lim Jung-ho	Shiraishi Yutaka	Takemiya Masaki W+0.5 1988-04-02	Ma Xiaochun W+10.5 1988-04-02
Shiraishi Yutaka	W+R 1988-04-02		
Kobayashi Koichi	Kobayashi Koichi	Ma Xiaochun W+10.5 1988-04-02	Ma Xiaochun W+10.5 1988-04-02
Cho Hunhyun	B+5.5 1988-04-02		
Cao Dayuan	Takemiya Masaki	Ma Xiaochun W+10.5 1988-04-02	Ma Xiaochun W+10.5 1988-04-02
Takemiya Masaki	W+0.5 1988-04-02		
Chang Doojin	Ma Xiaochun	Ma Xiaochun W+10.5 1988-04-02	Ma Xiaochun W+10.5 1988-04-02
Ma Xiaochun	W+10.5 1988-04-02		

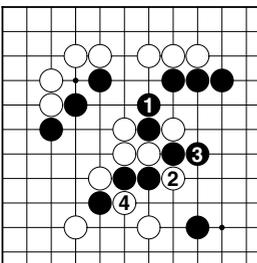
Quelle: homepages.cwi.nl/~aeb/go/games/games/Fujitsu01/index.html



Figur 2 (51–100)



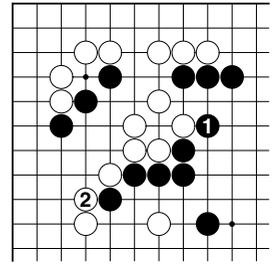
Dia. 11



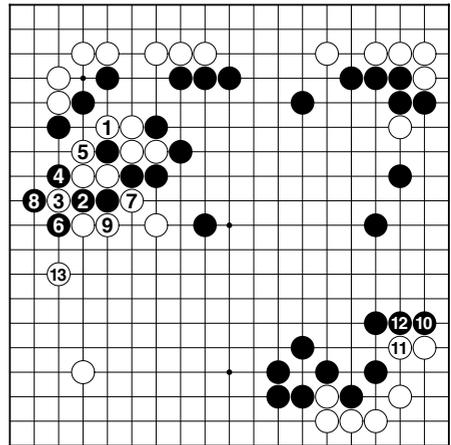
Dia. 12

in der linken unteren Ecke aufrecht erhält: In Dia. 11 kommt Weiß zu 11, in der Partie kommt Schwarz zu 69. Was für ein Unterschied! Antwortet Schwarz auf die Frage 1 in Dia. 11 mit 1 in Dia. 12, dann ist Weiß glücklich, mit 4 zwei Steine fangen

zu können. Allerdings kann Schwarz auch nicht statt 4 in Dia. 11 auf 1 in Dia. 13 abschließen, da sonst mit 2 die linke Seite viel zu groß wird.

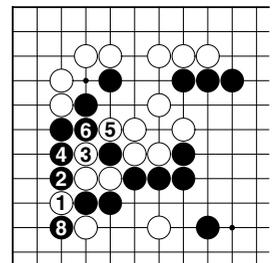


Dia. 13



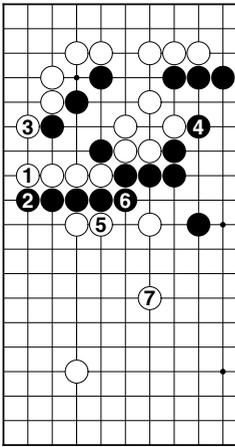
Dia. 14

58: Noch ein Fehler, da dieser Zug 59 induziert und Schwarz damit das Zentrum sichern kann. Wenn Weiß dagegen wie in Dia. 14 spielt, steht die Partie nach 13 noch ausgleichend.

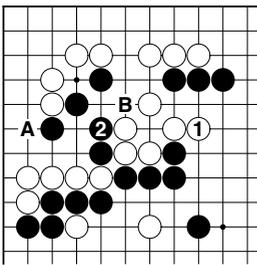


Dia. 15

59: Schwarz darf wieder nicht rausziehen, da sonst immer noch die für ihn katastrophale Sequenz aus Dia. 12 folgt.
62: Jetzt kann Weiß nicht – wie in Dia. 14 mit 3 – auf 1 in Dia. 15 blocken, da Schwarz sonst squeezeen und sich den Rand mit 8 komplett sichern kann.



Dia. 16



Dia. 17

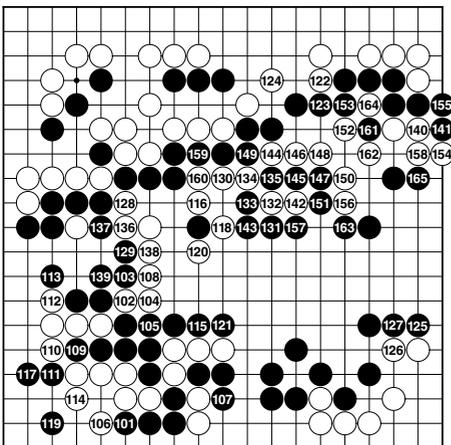
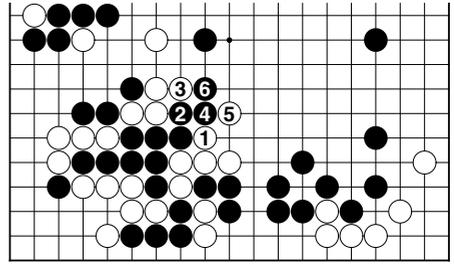


Figure 3 (101-165)

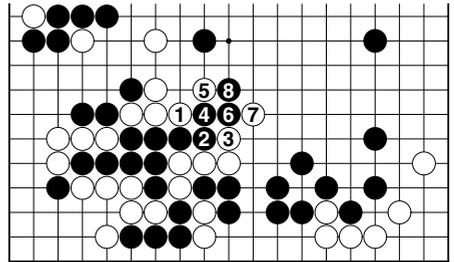
64: Das ist nun der größte Fehler der Partie, der 14% verliert, weil Weiß damit nur dazu beiträgt, Schwarz nach außen dicker zu machen. Viel besser wäre der einfache Strecker auf 1 in Dia. 16 gewesen. Nach 3 kann Schwarz zwar mit 4 nach rechts hin blocken, aber 5 und 7 entwickeln ein Gegenspiel analog zu Dia. 11. Auch jetzt hätte es dann noch ausgeglichen gestanden.

68: Jetzt sind die beiden markierten Steine sehr viel schwächer geworden. Wenn Weiß mit 68 auf 1 in Dia. 17 gespielt hätte, dann wären nach 2 die beiden Punkte A und B Miai für Schwarz.

69: Das ist der bekannte Takemiya-Stil! Man hätte auch auf 78



Dia. 18



Dia. 19

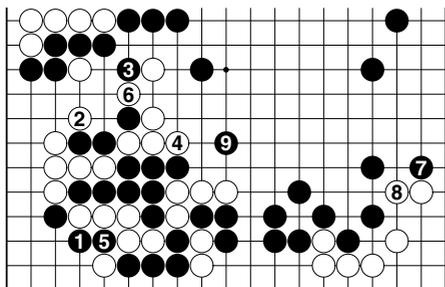


Takemiya: on top of the world after defending the Honinbo title and winning the Fujitsu world championship. His sarren-sei is already said to be the most imitated fuseki strategy, among professionals and amateurs alike. After his latest feat, it can only become more popular.

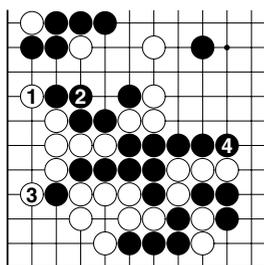
Nach seinem Sieg gegen Rin Kaibo im Fujitsu-Cup und der Verteidigung des Honinbo-Titels gegen Otake Hideo wurde Takemiya in der Go-World 54 (1988/89), S. 6, als der stärkste Spieler der Welt gefeiert.

blocken können, was 68% Siegwahrscheinlichkeit gesichert hätte, aber das hätte nicht so sehr seiner grundsätzlichen Spielidee entsprochen.

74: Weiß sollte besser auf A den schwarzen Steinen 69 und 71 eine Freiheit nehmen.



Dia. 20



Dia. 21

111: Das war schmerzhaft für Weiß! Schwarz kann aber nur hier schneiden, weil die beiden Treppen aus Dia. 18 und 19 nicht laufen.

113: Takemiya hätte jetzt auf 1 in Dia. 20 fangen

können und hätte nach der Zugfolge bis 9 bei 87,6 % gestanden, was unter Profis so spät in der Partie eine ziemlich endgültige Führung darstellt. Aber er wollte lieber die Steine 102, 104 und 108 im Zentrum fangen ...

116: Normalerweise sollte Weiß jetzt eigentlich auf 1 und 3 in Dia. 21 verteidigen, aber dann wird nach 4 das schwarze Zentrum zu groß.

119: Jetzt ist dafür die schwarze Ecke zu groß, die Partie ist vorbei. Der Kampf in der oberen linken Ecke war nicht gut für Weiß. Ich denke, die Züge 56 und 64 haben die Partie entschieden. Es hat sich aber auch klar die Stärke von Takemiyas Moyostrategie gezeigt!

165: Schwarz hat genügend Freiheiten, deshalb gibt Weiß auf.



Masaki Takemiya (武宮正樹) wurde am 1. Januar 1951 in Japan geboren. Er war einer der vielen Schüler der Minoru-Kitani-Schule. Sein Aufstieg zum Ruhm begann, als er erst 15 Jahre alt war. Er erhielt den Spitznamen "9-Dan-Killer", weil er einige Partien gegen hochrangige Spieler gewann. Sein berühmter "kosmischer Stil" des Go wurde bei seinen Fans sehr beliebt. Takemiya konzentrierte sich auf große Mojos in der Mitte des Brettes. Er ist dafür bekannt, dass er immer wieder Titel gewinnt. Der längste Zeitraum, in dem er keinen Titel gewonnen hat, betrug nur vier Jahre. 2005 beendete er das Jahr mit einer beeindruckenden Siegesserie von 16 Partien in Folge, die erst von Omori Yasushi in der Qualifikation für das 3. World Oza gestoppt werden konnte.

Neben Go ist Takemiya auch ein sehr guter Backgammon-Spieler. Er gewann unter anderem das größte japanische Backgammon-Turnier, den 12. *Saint of the Board*, indem er den früheren Titelverteidiger Abe Akiko besiegte.

Takemiya hält zudem mit 5 Stunden und 7 Minuten den Rekord der meisten verbrauchten Bedenkzeit für einen einzelnen Zug. In der 5. Partie des 43. Honinbo-Titelkampfs kannte er die Hauptvariante des Großen Lawinen-Joseki nicht, also errechnete er sie sich kurzerhand am Brett. Nach dieser Partie aber schwor er sich, dieses Joseki nie wieder zu spielen.

Drei von Takemiyas Büchern wurden auf Englisch veröffentlicht: *Enclosure Joseki* (Kiseido Press), das inzwischen vergriffen, aber in digitaler Form erhältlich ist, *The Imagination of a Go Master* (NEMESIS Enterprises) und *This Is Go the Natural Way* (Hinoki Press).

(Quelle: wikipedia.org und senseis.xmp.net)

Partie: 9. Kisei-Titelkampf, Finale, 7. Partie,
19. + 20.03.1985
Weiß: Cho Chikun 9p
Schwarz: Takemiya Masaki 9p
Komi: 5,5 Komi
Ergebnis: 159 Züge. Weiß gewinnt mit 1,5
Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p
(*awesomebaduk.com*)

5: Laut KI ist San-Ren-Sei nicht gut. Dieses
Fuseki verliert ca. 4 %. Für Amateur-
Spieler ist das sicher kein Problem, aber
Profi-Spieler sollten es wohl eher nicht
(mehr) spielen.
14: 1 in Dia. 1 ist praktischer.
17: Es gibt drei Möglichkeiten, auf 16 zu antwor-
ten: A, B oder 17 aus der Partie. Welcher ist
aber in dieser Situation der beste Zug?

棋聖戦

9th Kisei Title



The champion



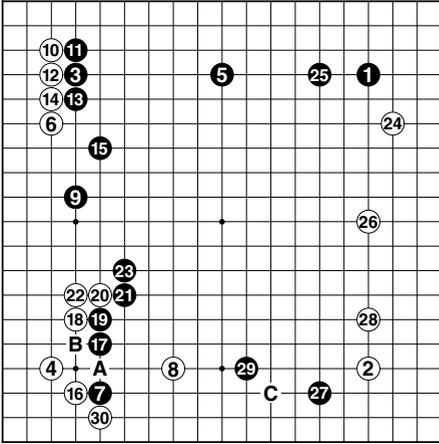
The challenger

The 9th Kisei title match saw a clash between polar opposites: Cho Chikun's profit-oriented territorial go and Takemiya's 'cosmic' centre-oriented go. The collision between such contrasting styles led to violent clashes in nearly every game, making the series a very entertaining one for the spectator.

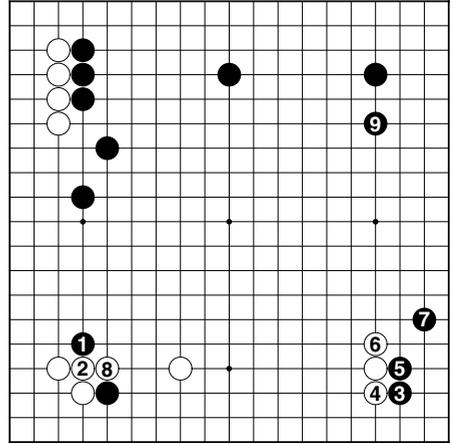
A number of top players predicted that once the series started, Takemiya would play a variety of styles instead of relying exclusively on his patented large-moyo strategy. They argued that his game has matured in recent years and that he shows a greater flexibility than when he was younger. Fortunately for go fans, however, Takemiya stuck to the kind of go that he knows best, going for large moyos at every opportunity. In game after game, Cho was forced to invade the moyo, which meant that the outcome was decided purely and simply by whether or not his group lived. Takemiya attacked with such ferocity that he threatened to usurp Kato's reputation as 'the killer'. When he exterminated large Cho groups in the second, third and fifth games, Cho seemed to be in bad trouble. In the sixth game, Takemiya came within an ace of killing another large group, and it took all of Cho's legendary tenacity to hold him at bay.

In a sense, Takemiya was the hero of the series because of the excitement he generated with the boldness of his centre strategy. At the same time, however, that means that all the more credit must go to Cho for his skilfulness and maturity in successfully coping with a playing style so different from his own. Their Kisei encounter will be long remembered.

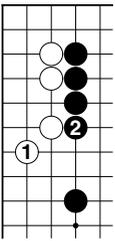
In der Go-World 40 (1985), S. 6–30, wurden alle Partien dieses denkwürdigen 9. Kisei-Titelkampf kommentiert abgedruckt



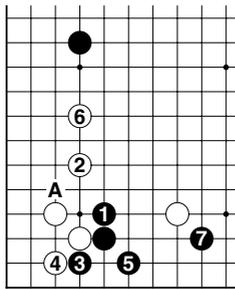
Figur 1 (1-30)



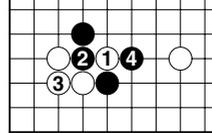
Dia. 4



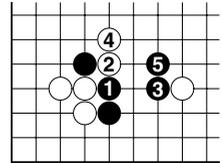
Dia. 1



Dia. 2

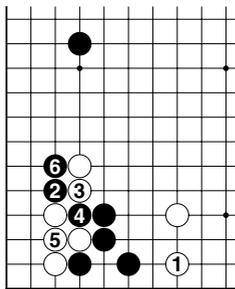


Dia. 5



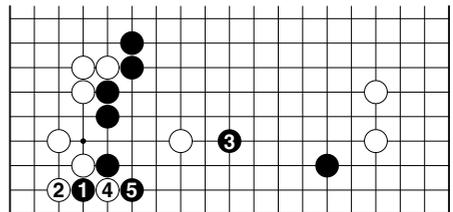
Dia. 6

Dia. 2 zeigt eine gute Technik für Schwarz, denn nach 5 sind A und 7 *Miai*. Verteidigt Weiß nicht auf 6, sondern spielt 1 in Dia. 3, dann entsteht mit dem Schnitt durch 2 und 4 ein recht komplizierter Kampf. 1 in Dia. 4 ist dagegen ein leichter Zug, den auch die KI bevorzugt. Die richtige Antwort für Weiß ist das Kampfdreieck mit 2. Das *Hane* 1 aus Dia. 5 dagegen funktioniert nicht, da nach 3 die Treppe mit 4 für Schwarz läuft. Schwarz kann das leere

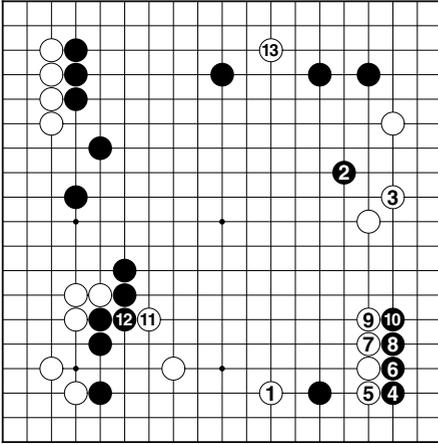


Dia. 3

Dreieck von Weiß entweder auf 1 in Dia. 6 blocken und nach 3 und 5 kämpfen oder mit 3 in Dia. 4 einfach *Tenuki* spielen und nach 8 die eigene Entwicklung mit 9 vorantreiben. *Takemiyas Sprung* mit 17 in der Partie konzentriert sich dagegen klar auf die Mitte, was natürlich ganz typisch für ihn ist.
28/29: Welche Richtung ist jetzt richtig? Soll Weiß wie in der Partie am Rand spielen oder besser auf C klemmen? Mir persönlich ist 28 zu nett, weil Schwarz danach den weißen Stein auf 8 mit 29 zu gut angreifen kann, wobei 29 gleich zu spielen ein *Timingfehler* ist. Schwarz sollte zunächst 1 für 2 in Dia. 7 abtauschen, bevor er mit 3 klemmt, um dann nach 4 direkt auf



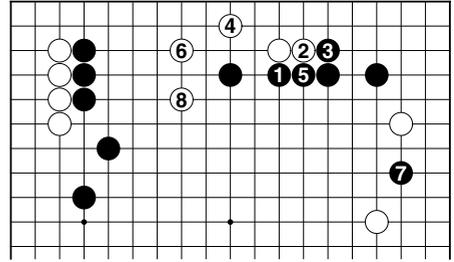
Dia. 7



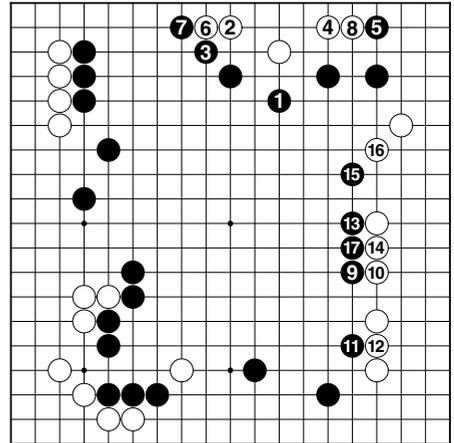
Dia. 8

5 blocken zu können. Aber der Klemmzug auf 1 in Dia. 8 ist ohnehin vielversprechender. Schwarz tauscht dann 2 für 3 ab, bevor er auf 3-3 invadiert. Nach 10 nimmt sich Weiß dann die Vorhand und steht nach 13 mit 62,4 % etwas besser.

30: Das war schmerzhaft für Schwarz ...



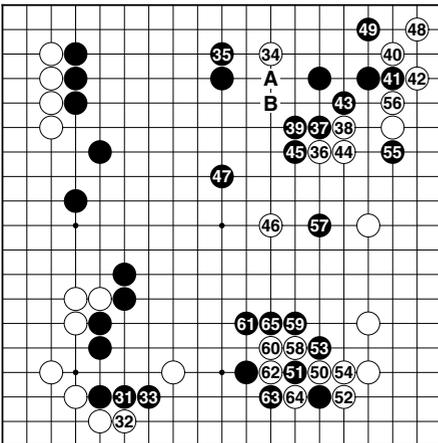
Dia. 9



Dia. 10

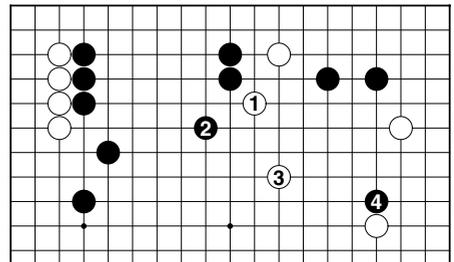
Stil von Takemiya nicht entspricht. Spielt Schwarz aber B, also 1 in Dia. 10, kann ein wirklich riesiges Moyo entstehen. Die KI kann dann vielleicht noch gut in dieses Moyo reinkommen und irgendwie leben, aber wir Menschen haben schon ziemlich viel Angst vor einem solchen Moyo ...

36: Weiß will 34 opfern, um seinen rechten Rand zu sichern und die Mitte zu redu-

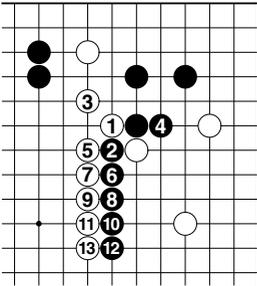


Figur 2 (31–65)

35: Die Entscheidung, wie Schwarz auf 34 antworten soll, ist schwer: Möglich sind 35, A und B. Wobei mir das Ergebnis nach A, also 1 in Dia. 9, nicht so gut gefällt, da nach 8 das schwarze Moyo zerstört ist, was dem



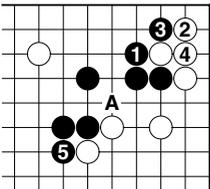
Dia. 11



Dia. 12

zieren. Die KI schlägt dagegen das lockere Spiel aus Dia. 11 vor.

38: Das andere Hane in Dia. 12 wäre jetzt besser gewesen. Weiß hätte in der weiteren Zugfolge die Mitte extrem gut reduzieren können, so dass die schwarze Zentrumsdicke

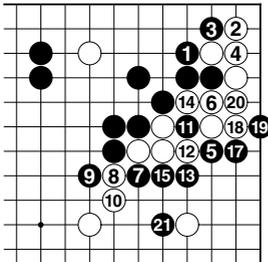


Dia. 13

links praktisch wertlos geworden wäre. Die Partie hätte so bei 70 % für Weiß gestanden.

43, 44: Das war kein guter Abtausch für Schwarz, denn so ist 45 keine Vorhand mehr. Er hätte

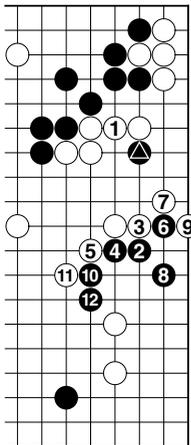
besser wie in Dia. 13 erst in der Ecke mit 1 bis 4 die Situation klären sollen, um dann mit 5 gleich in der Mitte zu drücken – jetzt würde er mit



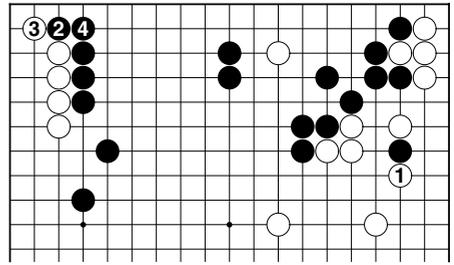
Dia. 14

5 nicht mehr auf A spielen wollen, oder?

47: Das ist ein zu schwacher Zug. So spielt man als Profi eigentlich nur, wenn man sicher vorne liegt. Schwarz hätte nach 1 bis 4 in Dia. 14 den guten Testzug auf 5 spielen sollen. Weiß kann 6 antworten, aber dann funktioniert das Hane auf 7. Nach dem Schnitt auf 8 kann Schwarz erst auf 9 Atari geben und dann mit 11 bis 19 squeezeen. Mit 21 kann Schwarz danach leicht ausbrechen und die weiße Ecke ist noch nicht

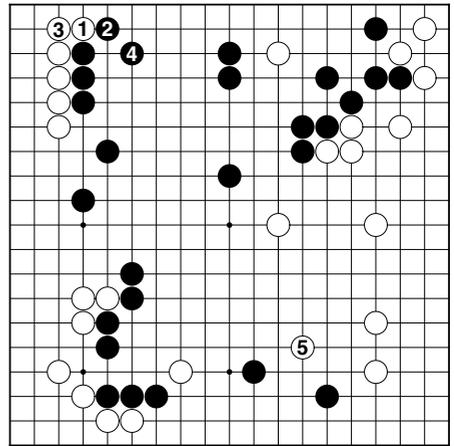


Dia. 15



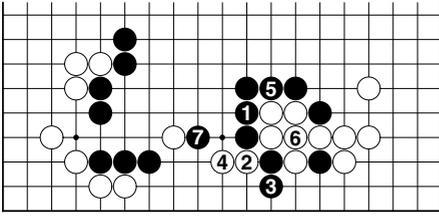
Dia. 16

komplett lebendig. Antwortet Weiß mit 6 aus Dia. 14 auf 1 in Dia. 15, um nicht so anfällig zu sein für einen Squeeze, dann kann Schwarz sofort auf 2 in den weißen Rand invadieren und damit den markierten Stein ausnutzen. Klemmt Weiß den Testzug auf 1 in Dia. 16, dann soll Schwarz einfach in der oberen Ecke mit 2 und 4 umbiegen und verbinden, denn das ist sehr groß – die KI zieht solche Züge diffusen Zügen in der Mitte fast immer vor.

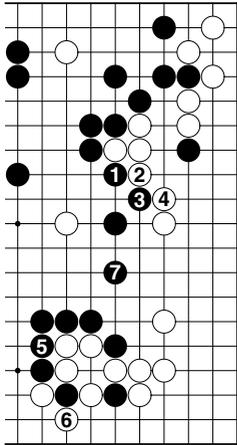


Dia. 17

- 50: Weiß sollte erst auf 1 in Dia. 17 in Vorhand umbiegen und dann unten auf 5 spielen.
- 52: Das ist typischer Cho-Chikun-Stil! Die Ecke ist ihm immer wichtiger als die Mitte.
- 55: Jetzt spielt Schwarz den guten Testzug.
- 61: Ein Opfer im Takemiya-Stil!
- 65: Besser wäre es gewesen, auf 1 in Dia. 18 zu decken, um dann mit 3 noch einen Stein



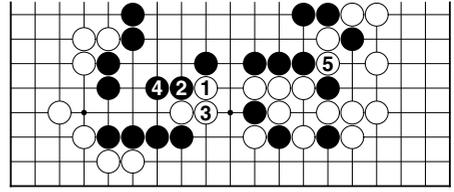
Dia. 18



Dia. 19

mehr zu opfern, damit Schwarz auch noch 5 in Vorhand bekommt, um dann mit 7 zur Mitte hin abzudichten. 67: Das ist zu langsam. Die richtige Fortsetzung im Zusammenhang mit dem Testzug 55 wären 1 und 3 in Dia. 19 gewesen. Nach 7 führt Weiß zwar ein wenig,

aber Schwarz hat durchaus noch Chancen, die Partie doch noch zu gewinnen.

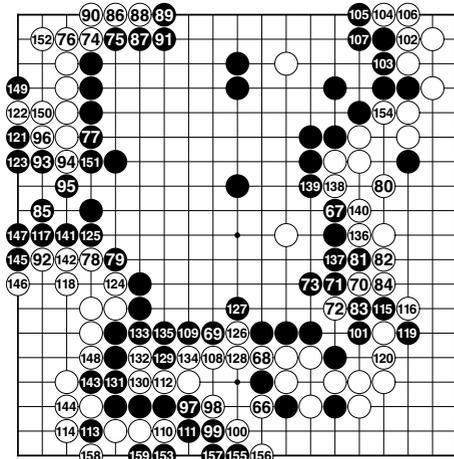


Dia. 20

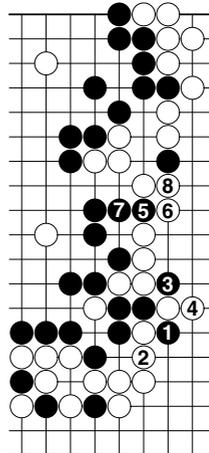
80: Irgendwie hat Weiß jetzt nacheinander alle noch wichtigen Züge bekommen: 68, 70, 74, 78 und 80. Damit steht er natürlich auf Sieg, laut KI mit entspannten 85 %.



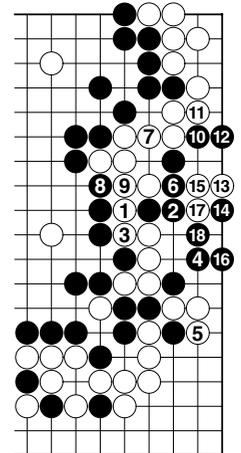
2015, also 30 Jahre später, trafen Takemiya und Cho im Finale des Igo Masters Cup aufeinander – und wieder konnte Cho den Titel gewinnen.



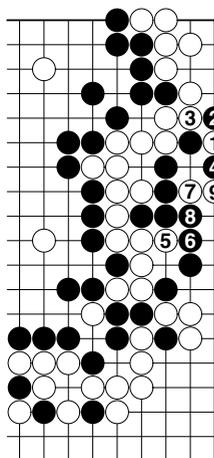
Figur 3 (66–159)



Dia. 21



Dia. 22



Dia. 23

98: Mit 1 in Dia. 20 hätte Weiß hier lokal Vorhand bekommen, um dann auf 5 zu spielen – der einfachste Weg für Weiß zu gewinnen.

117: Schwarz hätte, wie in Dia. 21 gezeigt, 1 und 3 abtauschen und 5 versuchen sollen, auch wenn der Zug eigentlich nicht geht. Weiß kann dann von rechts oder links Atari geben. Wenn er wie in Dia. 21 auf 6 spielt, reduziert Schwarz das weiße Gebiet um fünf Punkte mehr als in der Partie. Dann hätte er noch eine gute Chance für den Sieg gehabt.

Deshalb hätte Weiß auf jeden Fall auf 1 in Dia. 22 antworten müssen. Aber auch dann hätte es noch eine gute Möglichkeit für einen Fehler gegeben, denn nach 10 darf Weiß nicht einfach auf 11 decken, denn sonst entsteht in der Zugfolge bis 18 ein sehr angenehmes Ko für Schwarz, bei dem er praktisch nichts, Weiß aber alles zu verlieren hat. Deshalb muss Weiß mit 11 in Dia. 22 auf 1 in Dia.

Takemiyas nationale und internationale Titel

1976	31. Honinbo Titel
1978	11. Hayago Championship
1980	35. Honinbo Titel
1981	1. NEC Cup
1985	40. Honinbo Titel 5. NEC Cup
1986	41. Honinbo Titel
1987	42. Honinbo Titel
1988	43. Honinbo Titel 1. Fujitsu Cup
1989	2. Fujitsu Cup 36. NHK Cup Asian TV Cup
1990	22. Hayago Championship 28. Judan Titel Asian TV Cup
1991	29. Judan 13. Kakusei Titel Asian TV Cup
1992	30. Judan Titel Asian TV Cup
1995	20. Meijin Titel



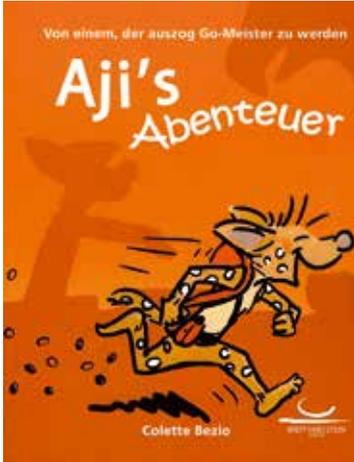
Cho triumphs in the final game. Seated watching are Ishida Akira, just visible over Takemiyas shoulder, Kato (arms folded), Kudo Norio and Rin.

23 spielen, um in der Zugfolge bis 9 die schwarze Gruppe sicher zu töten und die Partie zu gewinnen.

140: Die beiden Spieler haben im Endspiel Fehler gemacht, aber am Ende hat Weiß fast alle Züge bekommen. Ich finde, 67 war der Verlustzug, denn danach hat Weiß die wichtigen Punkte schnell besetzen können. Aber auch 47 war nicht gut, da hätte Takemiya aktiver spielen sollen.

Hallo, liebe Kinder!

Heute haben wir ein großes Go-Rätsel für Dich. Dabei gibt es auch etwas zu gewinnen: den Comic „Aji's Abenteuer“ als Buch. Mehr über den Comic erfährst Du auf der nächsten Seite ...



Wie Du gewinnen kannst? Ganz einfach das Lösungswort einschicken – mit dem QR-Code hier oder per Email (fs-nachwuchs@dgo.de) – und natürlich etwas Glück haben.

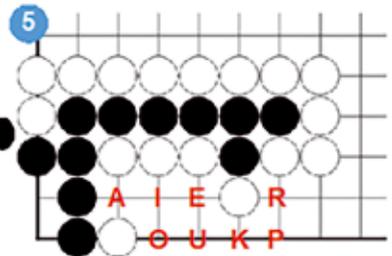
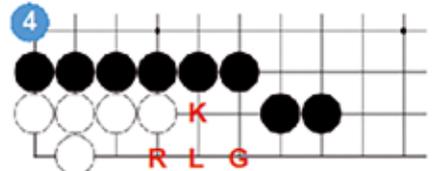
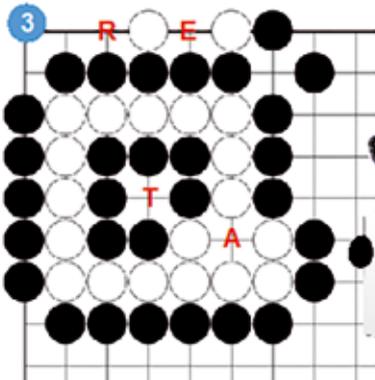
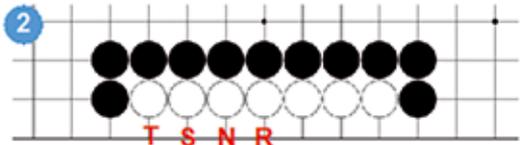
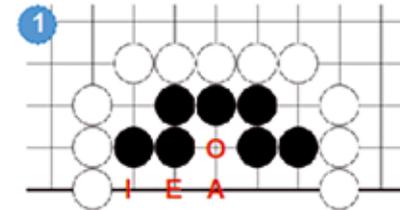


<https://forms.gle/Xs3MwRQFGSjBGsxW7>

Um das Lösungswort zu erhalten, musst Du in den folgenden Tsumegos den richtigen Zug für Schwarz finden. Dort steht jeweils ein Buchstabe. Wenn Du die Buchstaben aneinanderreihst, erhältst Du das Lösungswort.

Teilnehmen dürfen alle von 0-18 Jahren. Der jüngste Teilnehmer gewinnt einen Sonderpreis!

Euer 黑 Hej



"Aji's Abenteuer" – jetzt auch als Buch

von Rainer Rosenthal

Wer ihn kennengelernt hat, wird ihn sofort ins Herz geschlossen haben – unseren Helden Aji aus dem Internet-Comic "Aji's Quest". Die deutsche Übersetzung liegt online als PDF bereits seit 2014 vor (www.rwro.de, die Geschichte von Aji in acht Heften) und es ist Gunnar Dickfeld zu verdanken, dass die spannende und lustige Geschichte von Aji nun im Programm seines Brett und Stein Verlags erschienen ist.



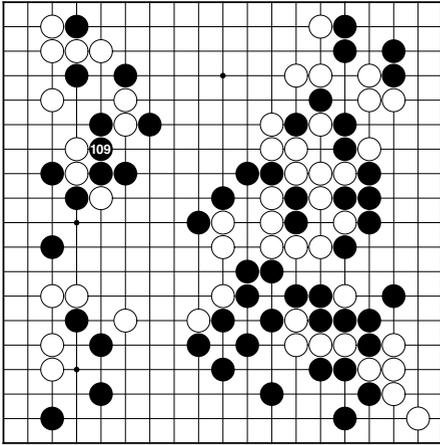
Zur Geschichte: Aji spielt erst ein paar Wochen Go und er fühlt sich schon bereit für große Taten und Turnier-Siege. Sein guter Freund Miai kann ihn aber dazu überreden, sich doch lieber zum Meister Tenuki zu begeben und ordentlich zu lernen. Wie ihr seht, gibt die Autorin und Zeichnerin Colette Bezio allen Figuren Namen, die man beim Go verwendet. Es ist nicht nötig, Go spielen zu können oder diese Go-Begriffe zu kennen, um Freude an der Geschichte zu haben. Wer aber Go spielen kann, darf sich auf ein paar hübsche Partiestellungen freuen, die in die Geschichte eingebaut sind, und wird bemerken, wie gut die Namen passen. Unser Freund Aji ist zum Beispiel voller Möglichkeiten, die Welt steht ihm offen. Meister Tenuki hingegen hat die Angewohnheit, plötzlich zu verschwinden und "woanders" zu sein.

Das Buch verzichtet auf eine Kapitel-Einteilung, weil man es gut "in einen Rutsch" lesen kann. Die Titel der Online-Version deuten jedoch gut an, worauf sich die Leser freuen dürfen:

- Folge deinem Traum
- Fern und wild: Berg Moyo
- Im Tiger-Labyrinth
- Spuk und Verwirrung
- Zur Drachen-Höhle
- Es gibt kein Zurück
- Unter Adlern
- Ankunft und Aufbruch



Lösungen zu "Wie geht's, wie steht's? (6)"



Lösung 1

Lösung 1: A. Schwarz 92 %, Weiß 3 %.

Schwarz hat am unteren Rand schon ordentlich Punkte genommen. Nun liegt der Fokus auf den schwarzen Steinen in der Brettmitte, die noch etwas locker in der Luft hängen.

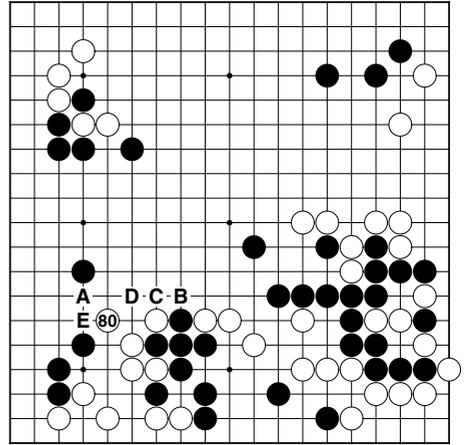
Diese Stellung stammt aus dem Jahr 1964, aus der Liga des 3. Alten Meijin-Turniers. Hier spielten Miyashita Shuyo (W) und Go Seigen (S). Go Seigen bespricht diese Stellung in seinem Buch „Winning a won game“. Dem Titel nach liegt Schwarz also vorn und muss nur den sicheren Weg finden, die Partie zu gewinnen.

KataGo sieht Schwarz auch deutlich vorn, mit gut elf Punkten. Hier scheint also nicht mehr viel schief gehen zu können. Doch Go Seigen warnt, sich jetzt nicht unnötig in komplizierte Kämpfe verstricken zu lassen. Daher ist eine solide Spielweise gefragt.

Schwarz 109, auch wenn es ein leeres Dreieck formt, ist die richtige Fortsetzung – da sind sich KataGo und Go Seigen einig.

Lösung 2. Schwarz 1 %, Weiß 99 %.

Weiß hat noch nicht viele Gebietspunkte, so scheint es. Doch Schwarz hat zwei schwache Gruppen. Diese gleichzeitig anzugreifen und daraus Profit zu ziehen, das ist der Weg zum Erfolg, sagt Go Seigen.



Lösung 2

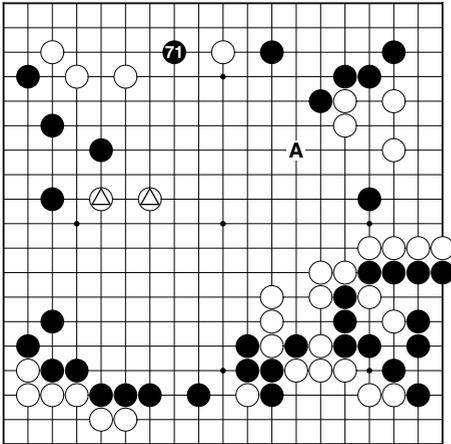
Diese Stellung stammt aus dem Drei-Partien-Match 1961 zwischen Go Seigen (W) und Sakata Eio (S). Go Seigen sieht sich hier bereits deutlich vorn und muss nur noch den „Sack zumachen“. KataGo kalkuliert den Vorsprung auf satte 18 Punkte.

Weiß 80 ist die Fortsetzung der Partie und die Umsetzung des Weges zum Erfolg. Schwarz verteidigt auf A, so dass Weiß mit B bis D ein Ko beginnen kann. KataGo „empfiehlt“ für Schwarz statt A auf C zu spielen und Weiß mit E die Ecke nehmen zu lassen. Doch bei 18 Punkten Rückstand ist das wohl eher ein Rat, um nicht noch weiter Boden zu verlieren.

Lösung 3. Schwarz 90 %, Weiß 10 %.

Am linken Rand ist ein beeindruckendes Moyo entstanden, das Weiß mit den zwei markierten Steinen reduzieren möchte. Go Seigen (S) spielte hier gegen Fujisawa Hideyuki (W) in der zweiten Runde des 20. Oza, 1972.

Go Seigen sieht diese Partie quasi als gewonnen, sie muss nur noch „Hause gebracht“ werden. Hierfür sieht er es als norwendig an, die beiden markierten Steine zu fangen. Um dieses Ziel zu erreichen, hat er sich folgenden Plan ausgedacht: Schwarz invadiert mit 71 am oberen Rand, um die Invasionssteine dann für Stärke außen zu opfern



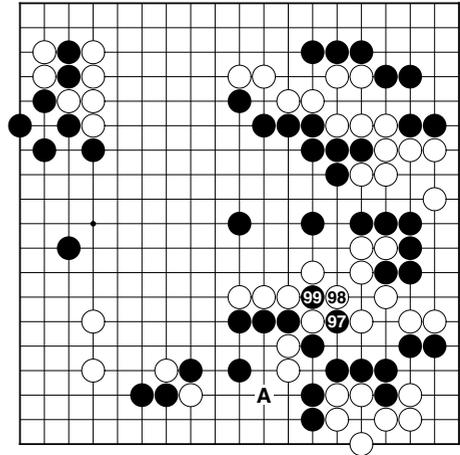
Lösung 3

und so das eigentliche Zielobjekt erfolgreich zu überwältigen. Wer gern erfahren möchte, ob das erfolgreich ausgegangen ist, muss sich die Fortsetzung der Partie leider selbst anschauen, da hier der Platz nicht ausreicht.

Was meint KataGo nun zu dieser Stellung? Schwarz steht tatsächlich gut da, mit einem Vorsprung von 7,5 Punkten bzw. mit einer erwarteten Gewinnwahrscheinlichkeit von 90%. Im Gegensatz zu der gewählten dramatischen Invasion bevorzugt KataGo ein sanftes Reduzieren mit A, um den Vorsprung solide über die Ziellinie zu bringen.

Lösung 4. Schwarz 98 %, Weiß 2 %.

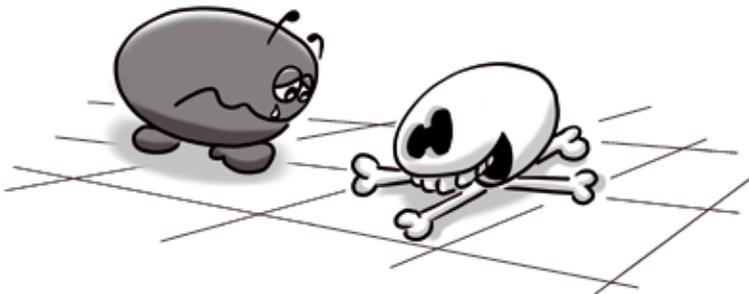
Diese Partie wird ausführlich im Buch „Kamakura“ von John Fairbairn besprochen, denn es ist die zweite Partie des 10-Partien-Wettkampfes zwischen Go Seigen und Kitani Minoru im Dezember 1939. Go Seigen führt die schwarzen Steine (ohne Komi



Lösung 4

für Weiß). Auch hier sieht er die Partie, gemäß dem Buchtitel „Winning a won game“, als gewonnen an. Sie muss eben nur sicher zu Ende geführt werden. Schwarz darf daher nach Weiß 96 nicht nachlässig auf A nachgeben, denn dann bekäme Weiß zahlreiche druckvolle Züge außen, die es Schwarz eher schwer machen würden. Weiß 96 ist überzogen und diese Gelegenheit sollte sich Schwarz gleich zu Nutze machen und mit 97 bis 99 ein für Weiß bitteres Ko anzetteln.

KataGo mag Go Seigen anscheinend nicht kritisieren. Er bestätigt, dass Weiß 96 ein aggressiver Zug ist, der knapp acht Punkte aufs Spiel setzt bzw. einbüßt. Weiß wird nun mit 17 Punkten (bzw. 98%) vorn gesehen und soll tatsächlich auf 97 fortsetzen. Ob KataGo nun das Ko als aussichtslos ansieht oder die Partie schon verloren sieht, er empfiehlt Schwarz, mit 98 einfach auf 99 zu decken. Auch hier sei für die Fortsetzung auf andere Quellen verwiesen.



International von Lars Gehrke

4. Go Seigen Cup

Die ersten drei Runden (Sechzehntel-, Achtel- und Viertelfinale) des vierten Go Seigen Cup, eigentlich Wu Qingyuan Cup, gemäß dem chinesischen Namen von Go Seigen, wurden am 18., 19. und 20. Juli 2021 über das Internet ausgetragen. Dieser Cup ist ein relativ neues Turnier für Frauen, das von der Stadt Fuzhou in der Fujian-Provinz (China) in Gedenken an den bekanntesten Sohn der Stadt 2018 ins Leben gerufen wurde. Go Seigen ist 2014 im Alter von 100 Jahren gestorben und war ein chinesischstämmiger Go-Profi in Japan, der von vielen als bester Go-Spieler des 20. Jahrhunderts angesehen wird und der die moderne Go-Theorie maßgeblich mitgeprägt hat.

Die Spiele bei diesem Turnier haben eine Hauptbedenkzeit von zwei Stunden gefolgt von fünf Byoyomi-Perioden mit jeweils einer Minute. Weiß bekommt 7,5 Komi.

Für Europa spielten die Russin Natalia Kovaleva 5d und Manja Marz 3d. Sie sind auch die einzigen Go-Spielerinnen aus dem Amateurbereich. Für

Choi Jung, die ratingstärkste Go-Spielerin der Welt, gilt als Favoritin des Turniers

Nordamerika spielten die chinesischstämmigen Feng Yun 9p und Ming Ming „Stephanie“ Yin 1p. Letztere hat das New Yorker Go Institute gegründet.

In der ersten Runde verlor Manja Marz gegen die Chinesin Li Jinyi 3p und Natalia Kovaleva verlor gegen die Koreanerin Oh Yujin 7p. Auch die beiden Go-Spielerinnen für Nordamerika schieden schon in der ersten Runde aus: Stephanie Yin verlor gegen die Chinesin Fang Ruoxi 4p und Feng Yun verlor gegen die Japanerin Suzuki Ayumi 7p.

Die erst zwölfjährige Japanerin Nakamura Sumire 2p gewann ihre erste Runde gegen die 13 Jahre ältere Koreanerin Kim Jaeyoung 6p. In der zweiten Runde verlor sie aber gegen die Gewinnerin des 3. Go Seigen Cups, Zhou Hongyu 6p aus China.

Im Viertelfinale besiegte die nach Rating stärkste Go-Spielerin, Choi Jung 9p aus Korea, Zhou Hongyu. Außerdem gab es folgende Ergebnisse:



Fang Ruoxi 4p aus China besiegte Cho Seunga 3p aus Korea, die Zweitplatzierte der letzten Ausgabe, Yu Zhiying 6p aus China, gewann gegen Fujisawa Rina 5p aus Japan und in der letzten Auseinandersetzung gewann die Chinesin Wang Chenxing 5p gegen Oh Yujin.

Chinesische Go-Spielerinnen beim Achtelfinale des 4. Go Seigen Cup

26. LG Pokal

Die ersten beiden Runden (Sechzehntel- und Achtelfinale) des 26. LG Pokals wurden am 30. Mai und 1. Juni 2021 über das Internet ausgetragen. Teilgenommen haben insgesamt 24 Go-Spieler: sieben aus China, dreizehn aus Korea, drei aus Japan und einer aus Taiwan. Darunter befanden sich auch der Gewinner des 25. LG Pokals, Shin Minjun 9p aus Korea, und der Zweitplatzierte, Ke Jie 9p aus China. 16 der 24 Go-Spieler starteten in der 1. Runde, die übrigen acht starteten direkt in der 2. Runde.



Shin Jinseo erschien eine Minute zu spät zur Partie, daher wurden zwei Minuten von der Bedenkzeit abgezogen

Die Ergebnisse der 2. Runde:

- Mi Yuting 9p (China) gewann gegen Lee Donghoon 9p (Korea)
- Byun Sangil 9p (Korea) gewann gegen Kim Myeonghoon 8p (Korea)
- Ke Jie 9p (China) gewann mit einem halben Punkt gegen Won Sungjin 9p aus Korea
- Park Junghwan 9p (Korea) gewann gegen Tan Xiao 9p (China)
- Shin Minjun gewann gegen Kang Dongyun 9p (Korea)
- Yang Dingxin 9p (China) gewann gegen Kim Jiseok 9p (Korea)
- Ichiriki Ryo 9p (Japan) gewann gegen Chen Qirui 7p (Taiwan)
- Shin Jinseo 9p (Korea) gewann gegen Tao Xinran 9p (China)

Japan

von James Brückl

Honinbo

Iyama Yuta lag zur letzten Ausgabe in diesem Titelkampf bereits hoffnungslos 1:3 zurück. Und was sollte Shibano Toramaru 9p daran hindern, aus maximal drei noch zu absolvierenden Spielen den noch letzten fehlenden Sieg zu holen? Nichts, außer der Sturheit Iyama Yutas! So wie zuvor sein

Herausforderer, siegte Iyama Yuta nun drei Mal in Folge, um tatsächlich den Honinbo-Titel doch noch mit 4:3 zu verteidigen. Iyama Yuta weigerte sich also zu verlieren und wurde mit einem Jubiläum, mit dem 10. Honinbo-Titel in Folge belohnt!

Ichiriki Ryo und das Go in Japan

Iyama Yuta mag noch die drei bedeutsamsten der sieben großen Titel halten (Honinbo, Kisei, Meijin), einen Titel trägt Shibano Toramaru (Oza) und einen Kyo Kagen (Judan).

Zwei der Titel gehen aber bereits an Ichiriki Ryo (Tengen, Gosei). Und bei diesem scheint derzeit die gesamte Dynamik zu liegen.

- Meijin: Die Meijin-Liga schloss Ichiriki Ryo ungeschlagen mit 8:0 ab. Er ist nun Herausforderer von Iyama Yuta und die erste von maximal sieben Begegnungen fand Ende August statt.
- Kisei-Liga: Auch in der Kisei-Liga steht Ichiriki Ryo bereits 4:0 und hat beste Aussichten, auch hier der Herausforderer von Iyama Yuta zu werden.
- Oza-Turnier: Im Oza-Turnier zieht Ichiriki Ryo als erster in das Finale ein. Dort wird er entweder auf Iyama Yuta oder Cho U treffen, um dann den Herausforderer von Shibano Toramaru zu bestimmen.
- Tengen und Gosei: Aber auch die eigenen



Ichiriki Ryo 9p

Titel wollen erst noch verteidigt sein. Im Finale des Tengen-Turniers wird der Herausforderer zwischen Shibano Toramaru und Shi Kotaro 4p ermittelt. Im Gosei-Titelkampf ging das Recht der Herausforderung bereits an Iyama Yuta. Nach drei von maximal fünf Spielen steht es hier aber 2:1 für den Titelträger, der mit nur noch einem Sieg die Titelverteidigung perfekt machen kann. Oder zeigt sich Iyama Yuta etwa wieder von seiner sturen Seite?

Honinbo-Turnier der Frauen

Nakamura Sumire 2p verliert leider gegen Koyama Terumi (6p). Letztere steht nun im Finale gegen Hoshiai Shiho 3p, um die Herausfordererin von Fujisawa Rina zu ermitteln.

Taichiao Cup

Leider verlor Nakamura Sumire auch in ihrem zweiten Turnier. Die Siegerin, Nyu Eiko 3p, verlor sodann gegen Ueno Asami und diese unterlag im Titelkampf der alten und neuen Titelträgerin Fujisawa Rina mit 2:0 .

Damen-Saikyo

Auch in diesem Turnier hatte Nakamura Sumire zwischenzeitlich ihren Auftritt. Nachdem sie in der ersten Runde Ueno Risa 1p besiegen konnte, musste sie sich aber auch hier in der folgenden Begegnung geschlagen geben – und zwar diesmal Suzuki Ayumi 7p. Nakamura Sumire wird aber ohne Zweifel weiter Fortschritte machen ...

China

von Liu Yang

5. Qisheng

Vom 5. bis 7. Juli fand das Finale des Qisheng (Kisei) in Luoyang statt. Der Qisheng ist in China mit der Siegpriämie von ca. 100 000 Euro das bedeutendste Turnier.



Shi Yue (l.) gegen Ke Ji

Profi-Go in China ist für ältere Spieler deutlich schwieriger. Die ehemalige Nr.1, Shi Yue 9p, ist mittlerweile 30 Jahre alt und konnte seinen Überraschungserfolg aus der Qualifikation im Finale nicht mehr fortsetzen, sondern verlor gegen den Titelverteidiger Ke Jie 9p glatt mit 0:2.

17. Chiangqi Cup (Ing Cup)

Am 15. Juli fand die letzte Halbfinal-Partie des Changqi-Cups in Zhejiang zwischen Gu Zihao 9p und Yang Dingxin 9p statt.

Vor der Begegnung war Gu Zweiter im chinesischen Ranking und Yang Dritter. In den ersten



Yang Dingxin (l.) gegen Gu Zihao

beiden Parteien konnte jeder eine für sich entscheiden. In der letzten Partie machten dann zunächst beide Fehler, nicht nur bei den Spielzügen, sondern auch bei der Analyse des Spielstands. Yang gewann am Ende dann eher glücklich.

Im zweiten Halbfinale gewann Ding Hao 8p mit 2:0. Das Finale findet im Oktober in Shanghai statt.

Rating:

Am 4. August hat der chinesische Go-Verband das neue Rating bekanntgegeben. Ke Jie steht seit 33 Monaten auf dem ersten Platz. Nach der Niederlage im Changqi-Cup kann Gu den zweiten Platz ganz knapp gegen Yang verteidigen. Din Hao 8p hat sich deutlich verbessert und belegt jetzt schon den vierten Platz. Die Top Ten:

Ke Jie	2749
Gu Zihao	2710
Yang Dingxing	2708
Ding Hao	2669
Mi Yuting	2659
Jiang Weijie	2657
Tuo Jiayi	2628
Fang Tingyu	2627
Xie Erhao	2621
Tao Xinran	2619

Korea

von Tobias Berben

4. Ryongsang

Shin Jinseo 9p hat Anfang September den 4. Rongsang im Finale mit 2:1 gegen Park Junghwan 9p gewonnen und damit seinen Finalsieg gegen den gleichen Gegner aus dem Vorjahr wiederholt. Im Jahr davor hatte noch Park gegen Shin gewonnen. Nur bei der ersten Ausgabe hatte Kim Jiseok 9p den Titel geholt, seitdem ist der Titel eine Angelegenheit zwischen Shin und Park.

2. Leebong Cup

Kim Bomseo 1p gewann dieses Nachwuchsturnier gegen Hyun Yoobin 4p.

Internationales Go-Rating

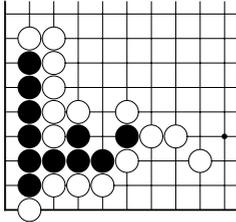
Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂	🇰🇷	3808
2	Ke Jie	♂	🇨🇳	3709
3	Park Junghwan	♂	🇰🇷	3696
4	Gu Zihao	♂	🇨🇳	3675
5	Byun Sangil	♂	🇰🇷	3639
6	Yang Dingxin	♂	🇨🇳	3625
7	Ding Hao	♂	🇨🇳	3617
8	Jiang Weijie	♂	🇨🇳	3605
9	Mi Yuting	♂	🇨🇳	3598
10	Ichiriki Ryo	♂	🇯🇵	3594
11	Lian Xiao	♂	🇨🇳	3577
12	Liao Yuanhe	♂	🇨🇳	3569
13	Xu Jiayang	♂	🇨🇳	3568
14	Li Qincheng	♂	🇨🇳	3559
15	Iyama Yuta	♂	🇯🇵	3558
16	Shin Minjun	♂	🇰🇷	3555
17	Li Weiqing	♂	🇨🇳	3554
18	Xie Ke	♂	🇨🇳	3553
19	Kim Jiseok	♂	🇰🇷	3548
20	Xie Erhao	♂	🇨🇳	3544
21	Fan Tingyu	♂	🇨🇳	3536
22	Tuo Jiayi	♂	🇨🇳	3534
23	Lee Donghoon	♂	🇰🇷	3529
24	Weon Seongjin	♂	🇰🇷	3528
25	Dang Yifei	♂	🇨🇳	3525
26	Lee Jihyun (m)	♂	🇰🇷	3520
27	Tao Xinran	♂	🇨🇳	3515
28	Chen Yaoye	♂	🇨🇳	3514
29	Zhao Chenyu	♂	🇨🇳	3507
30	Yang Kaiwen	♂	🇨🇳	3506
31	Li Xuanhao	♂	🇨🇳	3498
32	Peng Liyao	♂	🇨🇳	3495
33	Lee Changseok	♂	🇰🇷	3492
34	Huang Yunsong	♂	🇨🇳	3490
35	Chen Xian	♂	🇨🇳	3490
36	Tong Mengcheng	♂	🇨🇳	3489
37	Kang Dongyun	♂	🇰🇷	3488
38	Tang Weixing	♂	🇨🇳	3485
39	Xu Haohong	♂	🇨🇳	3476
40	Shi Yue	♂	🇨🇳	3474
41	Tan Xiao	♂	🇨🇳	3473
42	An Sungjoon	♂	🇰🇷	3463

Quelle: goratings.org (13.09.2021)

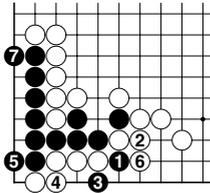
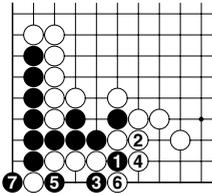
Problecke

von Antonius Clasen

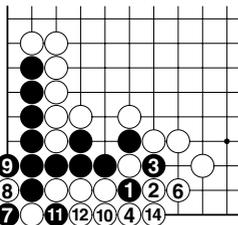
Der Gewinner ist dieses Mal Robert Pauli. Gratulation an ihn!



Dank des Einsatzes von Robert Pauli muss ich nach Rücksprache mit dem Autor eines der von mir publizierten Probleme und dessen Lösung eine Korrektur veröffentlichen. In der DGoZ 1/2021 wurde dieses Problem vorgestellt mit folgenden Lösungen als Hauptvarianten:



Die korrekte Lösung ist jedoch nicht Leben, sondern ein Ko, wie der Lösungsvorschlag von Robert Pauli zeigt:



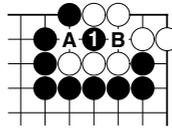
5 deckt; 13 auf 7; 15 auf 11

Er bekam daher auch die ihm zustehenden 6 Punkte gutgeschrieben. Und der Autor des Problems musste in Nachhinein eingestehen, den Zug auf 2 übersehen zu haben.

Lösungen zu 3/2021

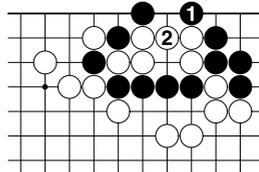
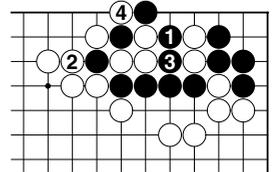
Antwort 1:

Schwarz 1 in Diagramm 1 ist der richtige Start, jetzt sind A und B Miai.

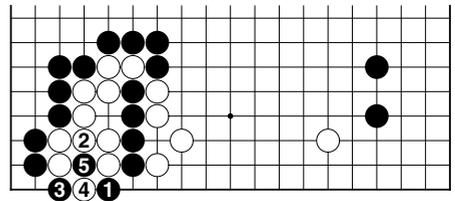


Antwort 2:

In Diagramm 2 startet Schwarz mit 1 richtig und lebt.

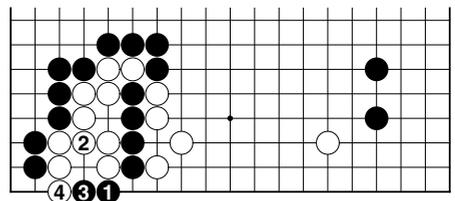


Falsch ist es, mit 1 in Diagramm 2 zu starten, denn nach 2 hat Schwarz verloren und stirbt.

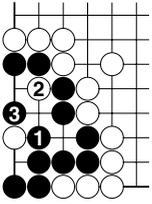


Antwort 3:

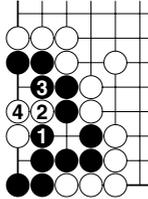
Ko ist die Lösung, die Schwarz erreicht, wenn er mit 1 im ersten Diagramm beginnt.



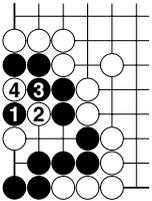
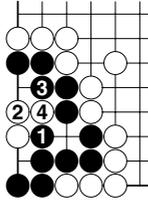
Im zweiten Diagramm kann Schwarz mit 3 zwar ein Seki erreichen, Diagramm 1 zeigt dagegen jedoch das bessere Ergebnis, da Weiß bei einem Ko viel mehr zu verlieren hat.



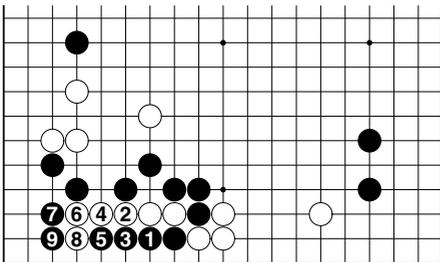
Antwort 4:
Mit 1 im ersten Diagramm startet Schwarz richtig, Weiß 2 stellt den stärksten Widerstand dar und nach 3 lebt Schwarz.



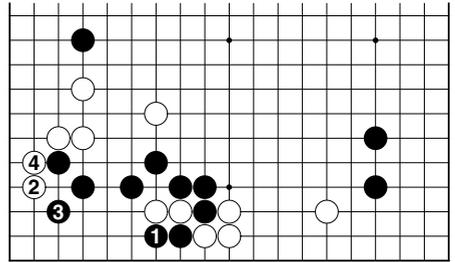
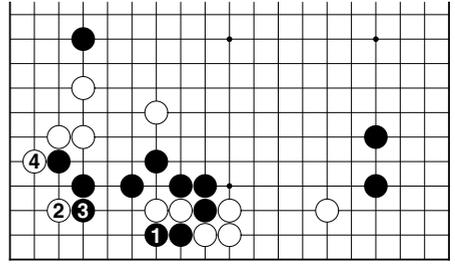
In einigen Varianten, wie hier im zweiten und dritten Diagramm, erreicht Weiß ein Seki, was zwar punktemäßig identisch ist, im Ergebnis jedoch Nachhand für Weiß.



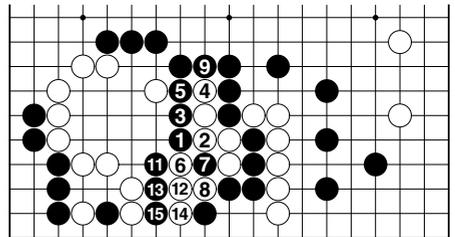
Falsch für Schwarz dagegen ist es, mit 1 im vierten Diagramm zu starten – so erreicht Weiß ein Ko.



Antwort 5:
Richtig ist 1 im ersten Diagramm, denn so kann er seinen Stein retten. Der stärkste weiße Widerstand mit dem Versuch, den Stein zu fangen, bleibt dann ohne Erfolg.



Einige von den eingesendeten Lösungsversuchen wiesen auf Aji bzw. andere Varianten hin (Diagramm 2 und 3), die aber im Prinzip zu einem vergleichbaren Ergebnis führen.

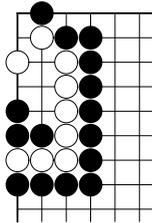


Antwort 6 (10 auf 7):
Startet Schwarz mit 1 in Diagramm 1, hat Weiß keine Chance und Schwarz rettet seine Steine.

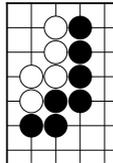


Probleme 3/2021

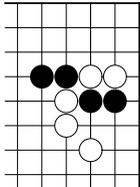
Viel Spaß beim Lösen – und wie immer fängt Schwarz an und findet die beste Lösung.



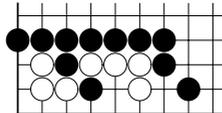
Problem 1
(3 Punkte)



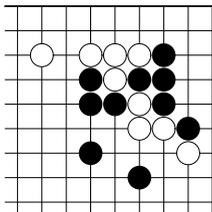
Problem 2
(3 Punkte)



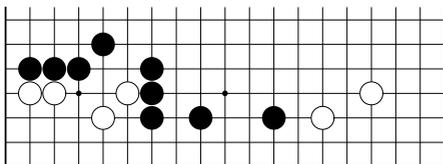
Problem 3
(4 Punkte)



Problem 4
(4 Punkte)



Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6
(6 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Pauli, Robert (8)	1d	3/21	29	562
Scheibe, Rene	9k	3/21	25	537
Gabe, Axel (1)	5k	3/21	25	479
Schreiber, Burkhard (3)	3k	2/21	-3	465
Reinicz, Thomas (1)	3k	3/21	29	448
Wolfgramm, Jens	4k	4/20	-3	392
Ewe, Thorwald (4)	8k	3/21	15	390
Urnoneit, Regina (1)	13k	5/20	-3	339
Hartmann, Christian	4k	2/21	-3	335
Schultze, Achim	5k	1/21	-3	324
Hartmann, Kirsten (1)	1k	3/21	29	316
Gawron, Christian (9)	2d	3/21	25	294
Mertin, Stefan (2)	8k	2/21	-3	254
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	3/21	29	242
Kiechle, Hubert	8k	2/21	-3	205
Lorenzen, Klaus (3)	2k	2/21	19	207
Schröter, Georg	7k	3/21	24	181
Millies, Oliver (1)	3d	3/21	29	160
Peters, Gerald	8k	5/20	-3	154
Brand, Klaus	10k	6/20	-3	143
Piller, Christoph		2/21	-3	141
Busch, Rainer (1)	6k	3/21	20	141
Altmann, Hermann	5k	3/21	16	109
Hell, Otto (4)	3k	3/21	16	94
Erichsen, Svante (3)	2d	3/21	29	76
Weickert, Thomas	4k	6/20	-3	71
Tsarigradski, Nikola	10k	6/20	-3	71
Herter, Rainer (4)	4k	3/21	29	64
Kestler, Dirk	1d	2/21	-3	54
Reimpell, Monika (10)	2d	3/21	25	25
Schunda, Peter (1)	12k	1/21	-3	5
Wacker, Klaus (1)	8k	5/20	-3	5

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (15.10.2021) an:

Antonius Claasen, Lönstraße 14, 21077 HH

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

problemecke@dgoB.de

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

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 geworden:

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: Siegmар 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, Schönfelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de

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

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

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

Profiaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorfsstr. 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

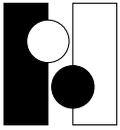
DGoZ

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



Hebsacker Verlag

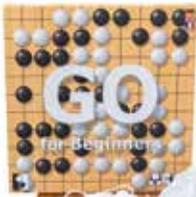
Go-Spielmaterial & -Bücher

Unsere Go-Sets für Anfänger und Fortgeschrittene!

13×13-Magnetset
12,90 Euro



9×9-Anfängerset
16,80 Euro

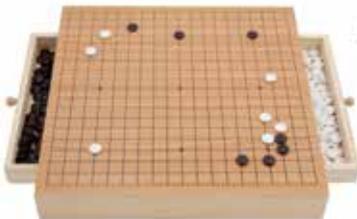


19×19-Set mit Holzbrett
und Glassteinen
49,90 Euro



19×19-Magnetset
16,80 Euro

Alle Brettgrößen
mit Faltbrett und
Kunststoffsteinen
29,90 Euro



Kleines 19×19-Schubladenset
mit Steinen aus Holz
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*

Oktober 2021

1.10.: Jenaer Kreuzschnitt/Seminar

02.10. – 03.10.: 9. Jenaer Kreuzschnitt

07.10. – 10.10.: Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft/Jena

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

21.10.: Go-Bundesliga/Internet

23.10. – 24.10.: Landesverbandsmeisterschaft Brandenburg-Sachsen-Thüringen 2021

23.10. – 24.10.: 3. Dango Dortmund

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

November 2021

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

18.11.: Go-Bundesliga/Internet

Dezember 2021

16.12.: Go-Bundesliga/Internet

Januar 2022

20.01.: Go-Bundesliga/Internet

Februar 2022

17.02.: Go-Bundesliga/Internet

März 2022

17.03.: Go-Bundesliga/Internet

April 2022

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

21.04.: Go-Bundesliga/Internet

Mai 2022

19.05.: Go-Bundesliga/Internet

Juli 2022

23.07. – 07.08.: 64th European Go Congress

Die ggf. durchgestrichenen Turniere/Veranstaltungen waren angesetzt, wurden aber wegen der geltenden Covid19-Beschränkungen abgesagt. Für die nicht durchgestrichenen Turniere liegt aktuell (noch?) keine Absage vor.

Bitte unbedingt ggf. kurzfristig online unter www.dgob.de/turniere prüfen, ob das Turnier/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!

