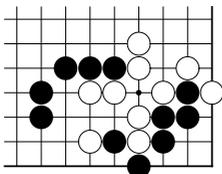


Inhalt

Foto von V. Efimenko (gomagic.org).....	Titel
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte	2–6
Impressum	6
Wie geht's? Wie steht's? (7)	7
Probleme für Einsteiger	8–9
Der etwas andere Zug (41)	10–16
Yoon Young Sun kommentiert (59)	17–21
Rezension: Speed Baduk.....	22–25
Semeai-Analyse.....	26–29
Kinderseite(n)	30–31
Rezension: Yasudas Go / Go as Communica- tion	31–33
Lösungen zu „Wie geht's? Wie steht's?“	34–35
Fernostnachrichten.....	36–41
Go-Probleme.....	42–44
Mitgliedsantrag	45
DGoB-Organen	46
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	47
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 57 von Yilun Yang



Schwarz kann in der Ecke nicht leben, also muss er versuchen, nach außen hin zu verbinden. Kann das gelingen? Antwort auf S. 29.

Vorwort

Langsam erwacht das Live-Go-Leben in Deutschland wieder, die ersten Spielabende laufen und Turniere werden veranstaltet und auch die Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (s.u.) wurde für dieses Jahr bereits ausgetragen. Das lässt uns alle wohl auf noch etwas mehr Normalität im nächsten Jahr hoffen!

In diesem Heft stecken neben den gewohnten Inhalten eine spannende Semeai-Analyse zu einer DM-Partie von Hartmut Kehmann sowie zwei längere Buch-Rezensionen zu Neuauflagen bekannter Titel: „Yasudas Go“ bzw. „Go as Communication“ und die „Speed-Baduk“-Reihe. Vielleicht findet ja der ein oder andere DGoZ-Leser Interesse an einem der vorgestellten Titel ...

Tobias Berben

Damen-EM 2021

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

DM-Endrunde 2021

Die diesjährige Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft wurde vom 30.09. bis 03.10. in Jena ausgetragen. Ein ausführlicher Bericht von Jonas Welticke folgt in Ausgabe 6/2021. Der Zieleinlauf war wie folgt:

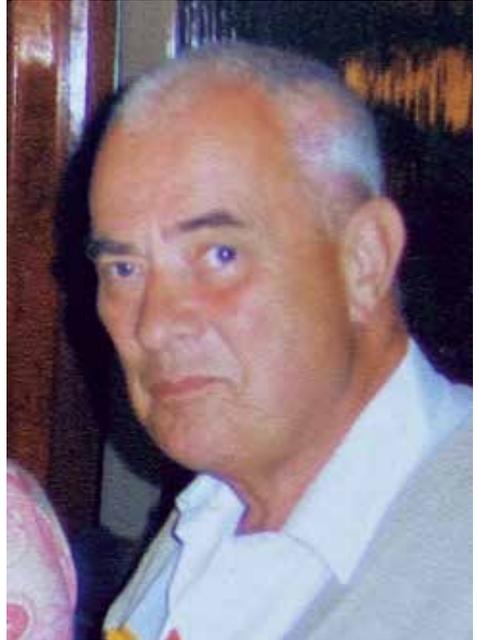
- | | |
|------------------------|-----|
| 1. Lukas Krämer 6d | 5:2 |
| 2. Jonas Welticke 6d | 5:2 |
| 3. Benjamin Teuber 6d | 4:3 |
| Bernd Radmacher 4d | 4:3 |
| 5. Johannes Obenaus 6d | 4:3 |
| Arved Pittner 5d | 4:3 |
| 7. Niels Schomberg 4d | 2:5 |
| 8. Robert Jasiek 5d | 0:7 |

Lukas Krämer hat sich damit den DM-Titel bereits zum fünften Mal sichern können. Gratulation!

Winfried Dörholt ist tot

Am 3. August 2021 ist der langjährige ehemalige Vorsitzende des Niedersächsischen Go-Verbands und Präsident des Deutschen Go-Bundes Winfried Dörholt im Alter von 85 Jahren verstorben. Er hatte das Go-Spiel Anfang der 60er Jahre als Student der Geophysik kennen- und lieben gelernt. In Hannover und Niedersachsen war Dörholt danach jahrzehntelang die prägende Gestalt des organisierten Go-Spiels. Das auf seine Initiative zurückgehende Messeturnier war lange Jahre das größte Go-Turnier Deutschlands. Und sein im Falken-Verlag erschienenes Go-Einführungsbuch erleichterte Generationen von Interessierten den Einstieg in das Go-Spiel. Mit der Rente Anfang der 2000er Jahre ist es ruhiger um ihn geworden, aber er spielte bis zuletzt noch regelmäßig „unser Spiel“. Einen ausführlichen Nachruf von Christoph Gerlach findet man (aktuell noch) unter www.hannover-go.de/nachrichten.html.

Klaus Heine & Tobias Berben



Das japanische Brettspiel GO war sein Leben

Dipl. Physiker rer. nat.

Winfried Dörholt

ist am 03.08.2021 unerwartet aber friedlich,
im Alter von 85 Jahren eingeschlafen.
Sein plötzlicher Tod ist für uns unfassbar.

In Liebe
seine Familie

Vera Dörholt-Francke
Andreas Francke
Lenny Scholl

Die Trauerfeier findet am Mittwoch, dem 11. August 2021 um 10:00 Uhr,
in der Friedhofskapelle in Isernhagen KB statt.
Um Einhaltung der Masken- und Abstandspflicht wird gebeten.

Betreuung: Bestattungsinstitut Schrader-Cordes, 30916 Isernhagen, Dorfstraße 67, Tel.: 05139-87342



Die 1. Schwarzwälder Go-Tage

Eigentlich sollte dieses Turnier schon im Mai 2020 stattfinden, fiel aber der Pandemie zum Opfer und wurde jetzt nachgeholt. Am 25. und 26. September kamen im malerisch gelegenen Bernau im Schwarzwald 23 Go-Spielerinnen und Go-Spieler zu den 1. Schwarzwälder Go-Tagen zusammen. Die Spielstärke im Turnier erstreckte sich von 2-Dan bis 19-Kyu und ermöglichte spannende sowie lehrreiche Partien. Es hat allen viel Spaß gemacht und auch die Turnierunerfahrenen haben viel gelernt und mitgenommen.

Am Schluss gewann Patrick Säring aus Waldshut-Tiengen vor Malte Kracht aus Freiburg und Matthias Terwey aus Darmstadt. Einen Preis für 4 Siege aus 5 Partien gewannen außerdem Volker Stuhr aus Berlin und Lars Gehrke aus Tübingen. Volker Stuhr hätte noch den Preis für die längste Anreise verdient, da er extra aus Berlin in den Schwarzwald gereist war. Zwischen den Partien lud die Landschaft des Bernauer Hochtals zu Spaziergängen mit wunderbarem Panorama ein.

Alle Spieler waren im Konfuziushaus untergebracht, wodurch sich die Spieler nicht nur am Brett sondern auch während der Mahlzeiten besser kennen lernen konnten. Außerdem ermöglichte dies ein lebhaftes Abendprogramm mit Brettspielen und weiteren Go-Partien. Die Pausen waren großzügig gestaltet und es wurde rechtzeitig eine Stunde vor dem nächsten Rundenbeginn zusammen gegessen.



Das Turnier wurde veranstaltet vom Go-Club Freiburg und großzügig gesponsert von der Firma Omikron und dem Landesverband Baden-Württemberg.

Das Format der 1. Schwarzwälder Go-Tage, ein Go-Turnier im Schwarzwald mit Übernachtung und Vollpension, stieß auf viel positive Resonanz und alle Spieler hoffen auf eine Wiederauflage im kommenden Jahr.

Johanna Schlögl

Jenaer Kreuzschnitt

Ich war schon öfters in den Räumlichkeiten der 8. Etage des Jen Towers und der Ausblick ist schon zuvor immer ein nettes Plus gewesen. Kim Young-Sam 8d gab hier eine ganze Weile für die Jenaer Go-Spieler einen wöchentlichen Kurs, während um uns herum noch manch ein Bioinformatiker seiner Arbeit nachgegangen war. Diesmal hatten wir die Räumlichkeiten allerdings ganz für uns allein – am 1. Oktober hatten die Go-Spieler das Reich der Bioinformatiker invadiert!

Anstelle von Young-Sam war es diesmal Andrii Kravets 1p, der mit fleißiger Unterstützung von Manja Marz 3d das Seminar im Turm leitete. Dafür, dass das Turnier erst am Samstag begann, waren am Freitag bereits so viele Go-Spieler vor Ort, dass der Platz im Seminarraum ziemlich knapp wurde. Auch an den restlichen beiden Tagen konnten sich Kyu- und Dan-Spieler gleichermaßen Rat von Andrii einholen.

Mit 40 Teilnehmern bei einem Turnier unter 3G-Regel fühlt man sich als Teil der Orga auch ein bisschen stolz. Natürlich ist mir bewusst, dass es damit kein besonders großes Turnier war. Doch das Vertrauen unserer Gäste bestätigt, dass wir zumindest etwas richtig gemacht haben. Gespielt wurde wie in Jena üblich mit 7 Komi nach

japanischer Zählweise mit einer Stunde Bedenkzeit + Byoyomi.

Unter den Angereisten befand sich diesmal auch eine tschechische Gruppe um Lukas Podpera 7d, der von Anfang an als Favorit um den Turniersieg galt.

Das Turnier verlief relativ reibungslos. Das größte Manko war wohl, dass einige Runden später anfangen, als wir es geplant hatten. Aber wer schon einmal selbst ein Turnier ausgelost hat, kann davon ein Lied singen, wie ein, zwei fehlende Ergebnisse die nächste Runde hinausögern können.



Die entscheidende Partie in der dritten Runde: Martin Ruzicka 4d (l.) gegen Lukas Podpera 7d

Und natürlich hatten wir auch dieses Mal das Glück, dass bereits in der ersten Runde zwei Partien besonders lange dauerten – eine Jenenser Spezialität!

Am Ende des ersten Tages hatten sich auch unsere Befürchtungen bestätigt, dass Lukas Podpera wohl ohne große Konkurrenz den Titel mit nach Hause nehmen würde. Als 7-Dan war er der klare Favorit und nachdem er in Runde 3 gegen Martin Ruzicka 4d gewonnen hatte, gab es kein realistisches Szenario mehr, in dem er nicht am Ende oben auf dem Treppchen stehen würde. Ich

hatte zuvor lange überlegt, ob ich diese Paarung für die letzte Runde aufbewahren sollte. Doch nachdem beide nach den ersten Runden 2:0 standen und ansonsten gegen deutlich schwächere Gegner hätten spielen müssen, entschied ich mich dagegen.

Zum Spielen kam ich am ersten Tag gar nicht. Ich verbrachte die meiste Zeit damit, eines der beiden Top-Bretter zu übertragen. Normalerweise hatten wir für solche Aufgaben Helfer, doch dieses Mal waren wir nur eine kleine Gruppe und da machte jeder das, was es gerade zu tun gab – Essen ausgeben, Kaffee kochen,

neue Tsumego ausdrucken, Partien übertragen etc.

Teil des Kreuzschnitts war auch dieses Jahr wieder ein Tsumego-Wettbewerb und der Versuch, ein Rengo-Turnier am Samstagabend zu veranstalten. Es ist gar nicht so einfach 8 bis 10 Personen zu finden, die nach drei Turnier-Runden noch Elan haben, um Rengo zu spielen. Am Ende lief es dar-

auf hinaus, dass nur eine Runde und nur ein Brett gespielt wurde – mehr so zum Spaß als alles andere.

Am Sonntagmorgen kam ich letztendlich auch dazu, eine Runde Go zu spielen. Es war eine spannende Partie, in der ich mich erst sehr schlecht, dann ziemlich gut und zuletzt ziemlich hoffnungslos fühlte. Aber irgendwie gelang es mir, die Partie mit einem Punkt für mich zu entscheiden, was mich überraschte. Nachdem ich im Endspiel eine kleine Gruppe im Zentrum verloren hatte, dachte ich, das Spiel wäre für mich gelaufen ...

Die Siegerehrung ist für mich immer am nervenaufreibendsten bzw. die Vorbereitung dazu. Bei uns gibt es so viel zu beachten, da wir neben den Hauptpreisen immer auch eine Menge Sonderpreise ausgeben. Da einen Fehler zu machen ist natürlich peinlich, aber auch schon mal vorgekommen. Bester Student, beste Frau, bester Turniereuling, bester Oldie, weiteste Anreise – da kann sich ein Fehler schnell einschleichen. Dieses Mal ging aber alles glatt über die Bühne. Lukas Podpera sicherte sich mit einem souveränen 5:0 den ersten Platz, gefolgt von Martin Ruzicka, der mit einem Endstand von 4:1 auch ein sehr starkes Turnier spielte. Manja Marz setzte sich im Direktvergleich gegen Tim Cech 2d durch und errang Platz 3. Aber auch Tim ging nicht leer aus, denn als Vierter insgesamt konnte er sich über den Preis des besten Studenten freuen. Wer nicht mit Preisgeld rechnen konnte, hatte bei der Tombola immer noch eine Chance, einen tollen Sachpreis mit nach Hause zu nehmen. Denn wer beim Kreuzschnitt eine Partie verliert, darf einen Zettel mit seinem Namen in die Tombola werfen – und so kann auch ein schlechtes Turnier noch einen guten Ausgang nehmen.

Für uns hieß es dann nur noch: Aufräumen, zusammenpacken und den Tag ruhig ausgehen lassen! Ich bin jedes Mal aufs Neue überrascht, wie viel Energie und Konzentration man während des Turniers aufbringen kann und wie schlagartig es mich zu Hause aus den Socken haut. Anstrengend war es ja, aber auch befriedigend. Am Ende ist es immer schön, auf das, was man geschafft hat, zurückblicken zu können.

Zu guter Letzt möchte ich noch unseren Sponsoren danken, die ein Turnier mit so vielen Preisen erst möglich machen: dem Landesverband Brandenburg-Sachsen-Thüringen, der wie schon in den letzten Jahren mit großzügiger finanzieller Unterstützung die Ausschüttung vieler Preisgelder ermöglichte, dem DGoB, der zu großem Teil unseren Lehrer Andrii Kravets finanzierte, JIGS und dem Hebsacker Verlag, die uns mit Gutscheinen bei der Ausgabe von Sonderpreisen unterstützten, und dem Brett und Stein Verlag, der uns in diesem Jahr einige Go-Bücher zur Verlosung bei der Tombola sponserte. Vielen Dank an alle Teilnehmer, Helfer und Sponsoren, die uns ein schönes Turnier ermöglichen!

Tobias Langlotz

Impressum DGoZ 5/2021

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

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

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

Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Gunnar Dickfeld, Hartmut Kehmann, Viktor Lin, 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, Ilona Crispian, Klaus Heine, Hartmut Kehmann, Tobias Langlotz, Marc Oliver Rieger, Johanna Schlögl

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

Cartoons/Illustrationen: Pierre-Alain Chamot, Camille Leveque

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

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 6/2021: Mittwoch, der 15.12.2021

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

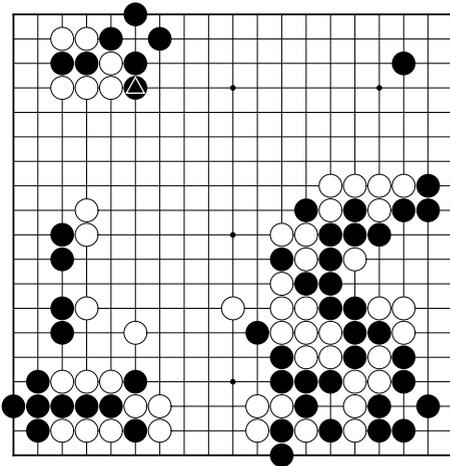
Wie geht's, wie steht's? (7)

von Gunnar Dickfeld

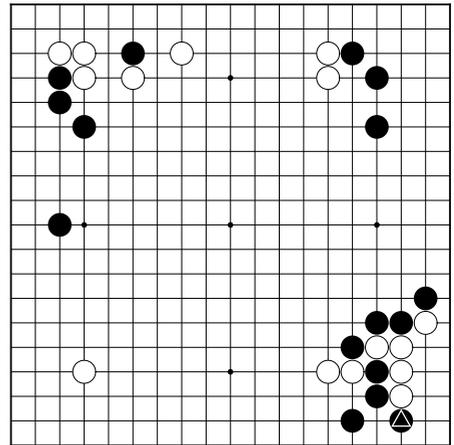
Nachdem hier bisher Profi-Partien betrachtet wurden, gibt es dieses Mal Stellungen aus dem Auftakt der neuen Bundesliga-Saison. Diese haben den Reiz, dass nach der Eröffnung der Spielstand nicht mehr unbedingt ausgeglichen sein muss. Die Beispiele in dieser Folge vereint aber noch ein weiteres Thema, das sich durch alle

vier Stellungen zieht. Ich gebe noch Kageyamas Rat mit: „Vergesst nicht die Grundlagen!“ Der jeweils letzte Zug ist markiert.

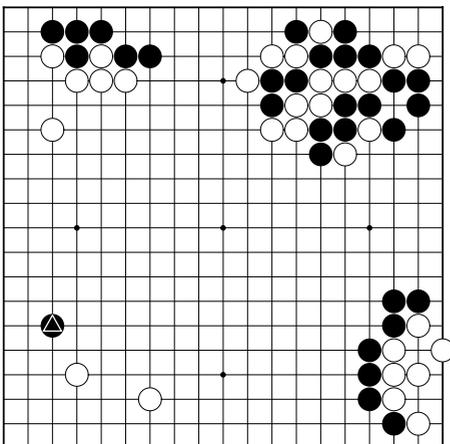
Wie steht es eurer Meinung nach an den vier Brettern? Welche Bewertung würde die KI für diese Stellungen ermitteln (Prozente/Punkte)? Viel Vergnügen! *Lösungen auf S. 34f.*



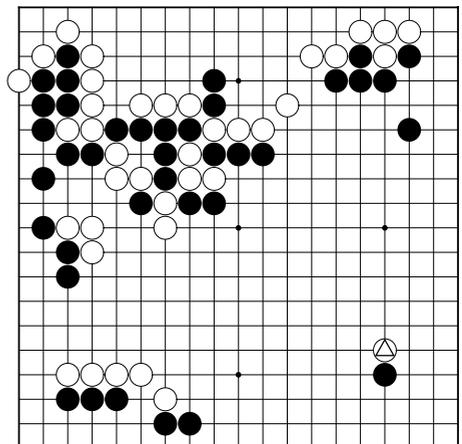
Stellung 1 (7,0 Komi)



Stellung 3 (7,0 Komi)



Stellung 2 (7,0 Komi)

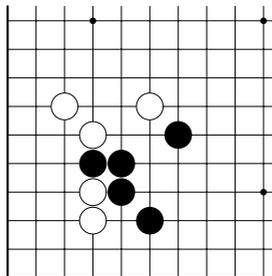
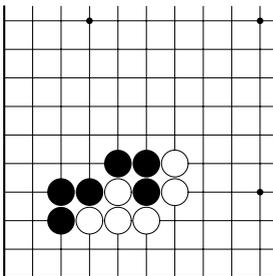
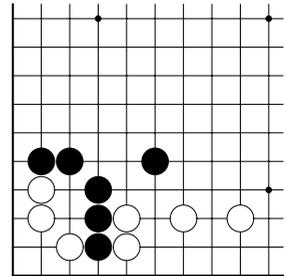
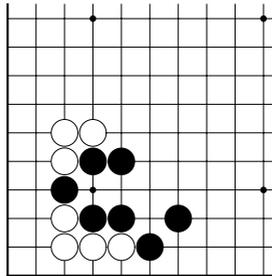
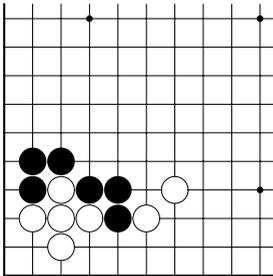
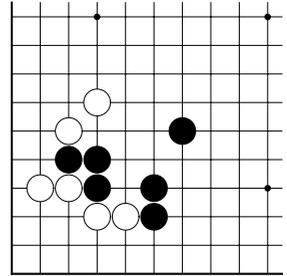
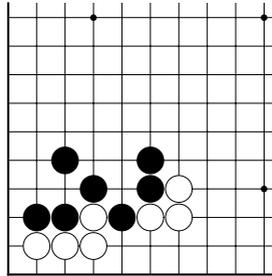
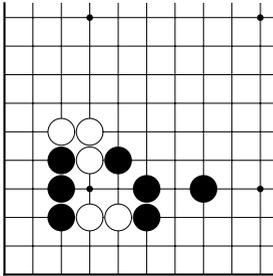
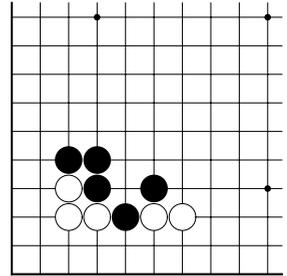
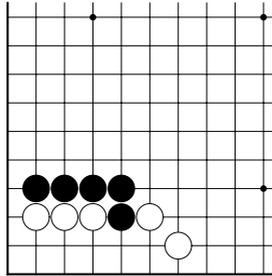


Stellung 4 (7,0 Komi)

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Trennt die zwei weißen Gruppen. Einfacher ist hier oft besser!

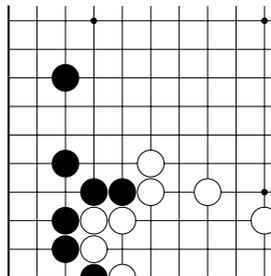
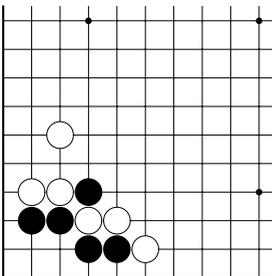
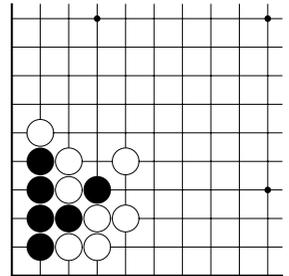
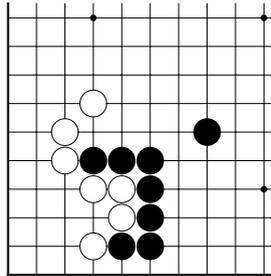
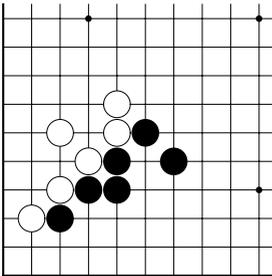
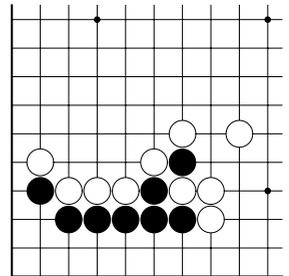
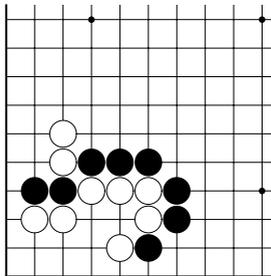
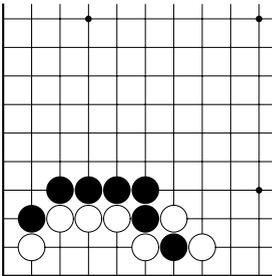
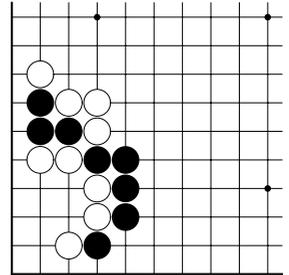
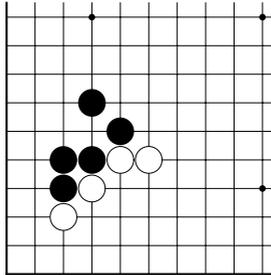


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet man unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitgestellten DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

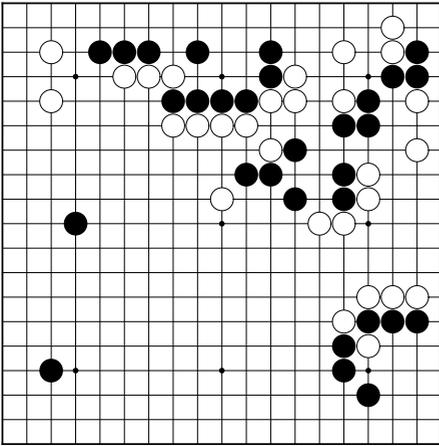
In der weißen Stellung ist eine Schwachstelle aufgetaucht. Findet eine Kombination um sie auszunutzen.



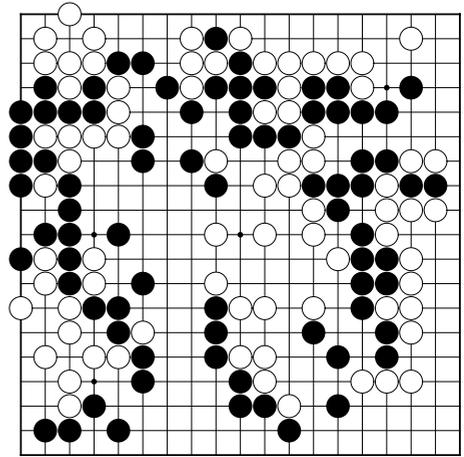
Alle Go-Probleme auf diesen beiden Seiten stammen aus der Buchserie „Level Up!“, erschienen im Verlag Baduktopia. Vielen Dank für die Genehmigung, diese hier verwenden zu dürfen!

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

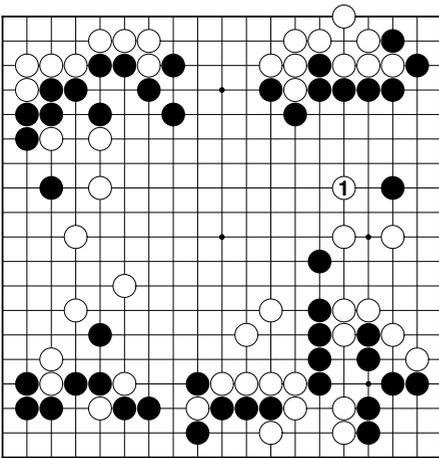
Shende Tao



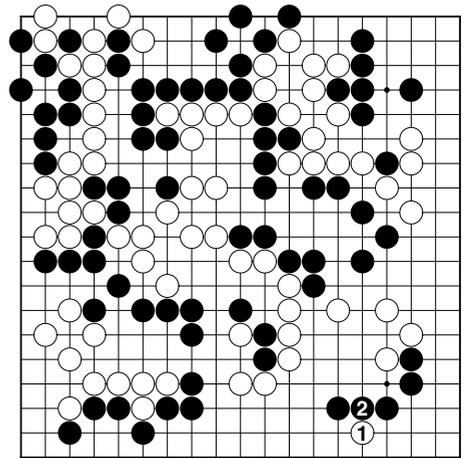
Problem 5: Was kann Weiß der Gruppe da oben antun?



Problem 7: Die ganz lange schwarze Wurst rechts ist nach unten verbunden, aber etwas lose ...



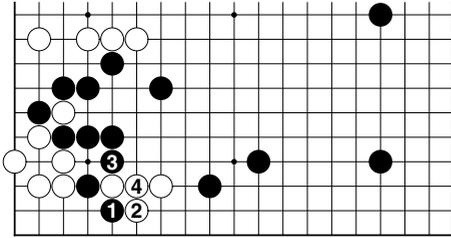
Problem 6: Weiß verteidigt seine Gruppe, doch kann Schwarz trotzdem daraus profitieren?



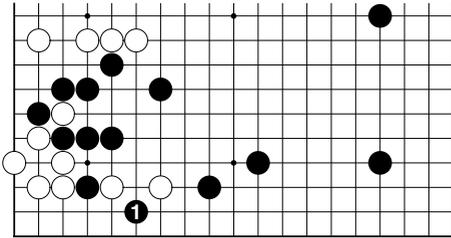
Problem 8: Was kann dieser Abtausch?

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



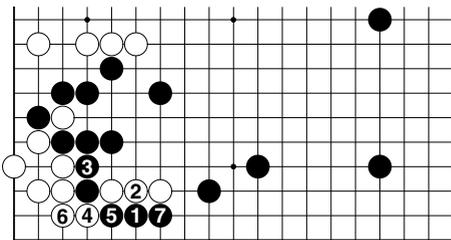


Dia. 1.1

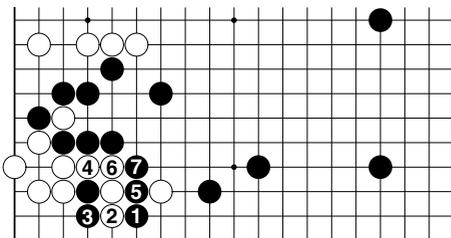


Dia. 1.2

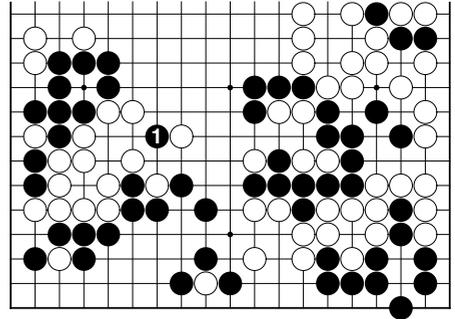
Lösung 1: Das Hane in Dia. 1.1 ist ein vergeblicher Versuch. Weiß antwortet mit 2 und nichts ist geschehen. Schwarz hat hier jedoch das Tesuji in Dia. 1.2. Damit kann er entweder in Dia. 1.3 Weiß sehr traurig machen oder in Dia. 1.4 einen Stein sauber abtrennen.



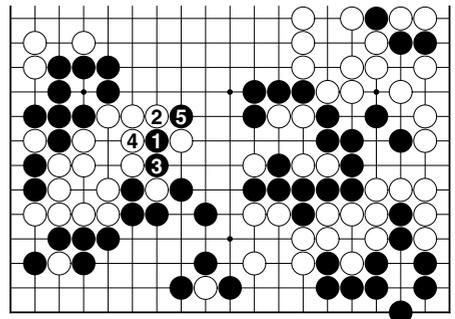
Dia. 1.3



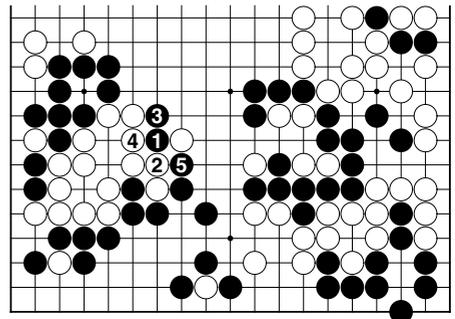
Dia. 1.4



Dia. 2.1



Dia. 2.2

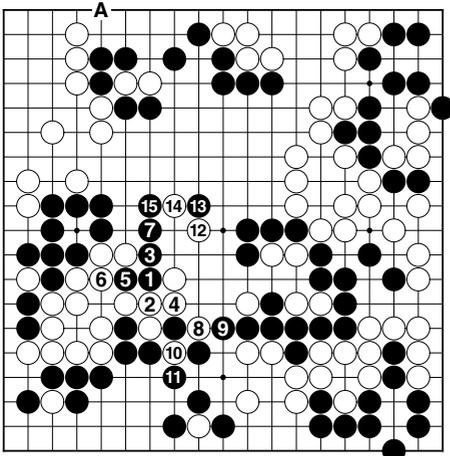


Dia. 2.3

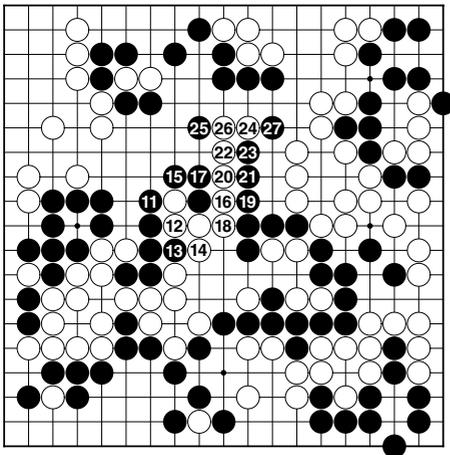
Lösung 2: Mit 1 kann man Schwarz zwar nicht töten, aber wenn Weiß an seinen zwei Augen hängt, kann Schwarz in Dia. 2.2 oder 2.3 den einen Stein in sein Gebiet verwandeln.

In der Partie meinte Weiß, er könne es sich nicht leisten, diesen Stein zu verlieren, und nach 5 in Dia. 2.4 auch die zwei nicht, die er mit 6 verbindet (Schwarz würde sie in Sente abschneiden und den

nächsten Zug auf A ergattern) und ist somit bis Dia. 2.5 mit der ganzen Gruppe eingegangen.

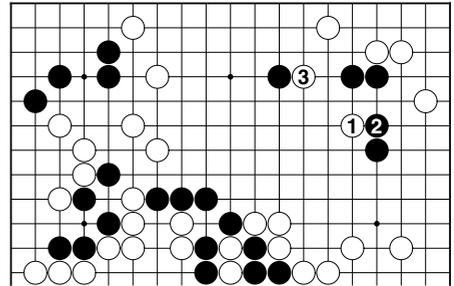


Dia. 2.4

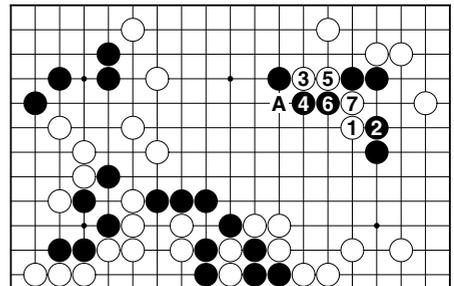


Dia. 2.5

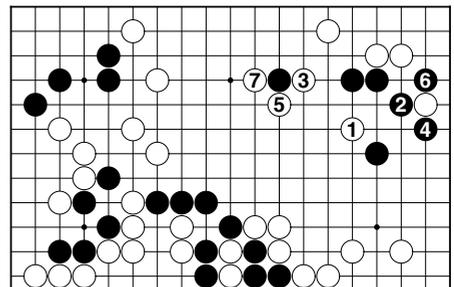
Problem 3: Weiß ist rundherum recht stark, also sehen solche Zwei-Punkt-Sprünge etwas verdächtig aus. Mein Buch meint, dass die Kombo in Dia. 3.1 hier gut ist. Wenn Schwarz in Dia. 3.2 alles blockt, kann Weiß dank dem ersten Peep mit 7 von innen schneiden, statt mit schlechtem Aji auf A. In der Partie ist Schwarz einen „Kompromiss“ eingegangen und hat Weiß ganz viel Rand oben gegeben.



Dia. 3.1

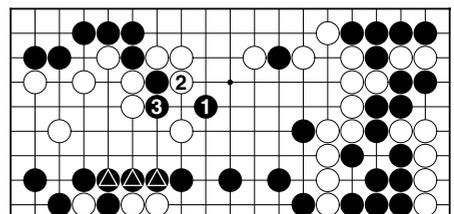


Dia. 3.2

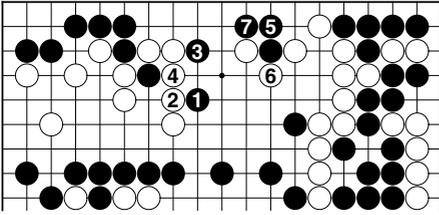


Dia. 3.3

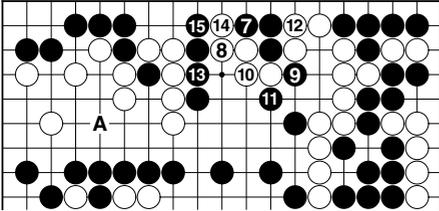
Lösung 4: Es fängt alles mit dem Peep 1 an. Aufgrund der Mauer, die zufällig daneben steht, kann



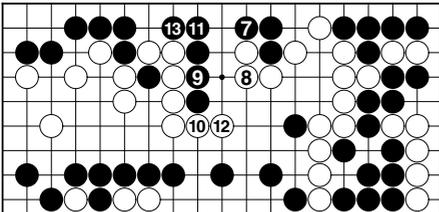
Dia. 4.1



Dia. 4.2



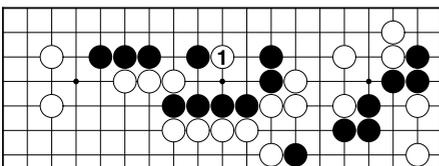
Dia. 4.3



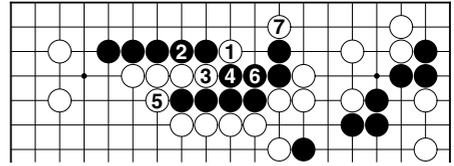
Dia. 4.4

Weiß nicht wie in Dia. 4.1 antworten. Also kriegt Schwarz in Dia. 4.2 noch einen Sente-Zug und plötzlich kann Schwarz den anderen Stein mit 5 und 7 rausziehen.

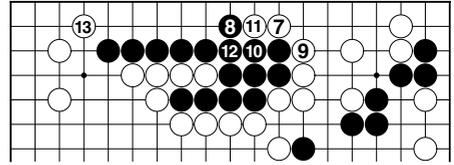
Ab hier kann man jetzt herumrechnen. Nach 8 in Dia. 4.3 und ein paar schlaun Abtuschen geht Schwarz mit 13 und 15 durch – wusch, auf einmal ist Weiß auf beiden Seiten nicht so richtig lebendig. Aber auch in Dia. 4.4, wo Weiß auf neutralen Punkten verbindet, ist Schwarz zufrieden mit dem Profit.



Dia. 5.1



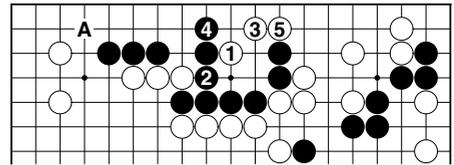
Dia. 5.2



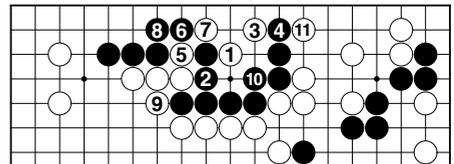
Dia. 5.3

Lösung 5: Schwarz hat so viele Steine und trotzdem geht da drinnen was. Nicht einfach, diesen gemeinen Zug in Dia. 5.1 zu beantworten. In Dia. 5.2 kommt der nächste Anleger und Weiß kriegt in Dia. 5.3 alle Züge von außen in Sente.

In der Partie hat sich Schwarz für Dia. 5.4 entschieden, um aggressiv Tenuki zu machen, auch wenn Weiß in Zukunft noch mit A nerven kann. Dia. 5.5 geht nämlich nicht gut aus, denn das Semeai gewinnt Schwarz nicht.

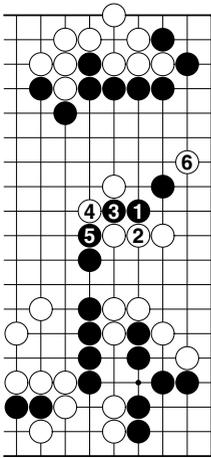


Dia. 5.4

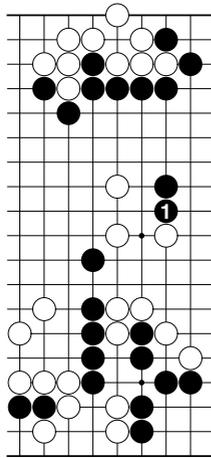


Dia. 5.5

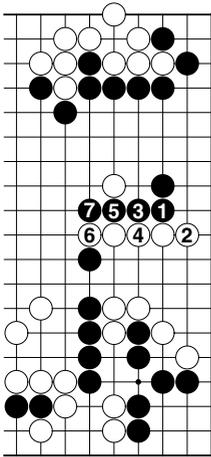
Lösung 6: Das Kosumi in Dia. 6.1 sieht vielversprechend aus, bis Weiß das Tesuji 6 auspackt und ins rechte Gebiet reinbohrt. Um das zu vermeiden, hat Schwarz mit dem Zug in Dia. 6.2 angefangen. Wenn Weiß dann in Dia. 6.3 runtergeht, kann Schwarz einen Stein ohne Kleingedrucktes abschneiden.



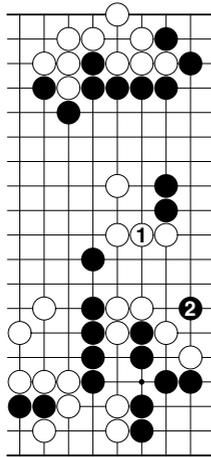
Dia. 6.1



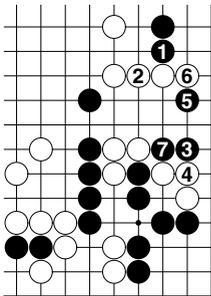
Dia. 6.2



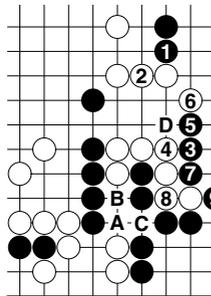
Dia. 6.3



Dia. 6.4

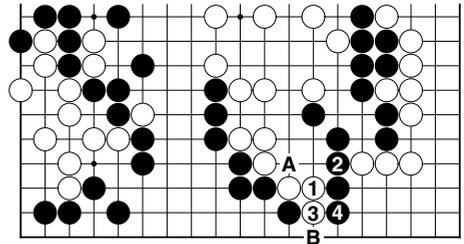


Dia. 6.5

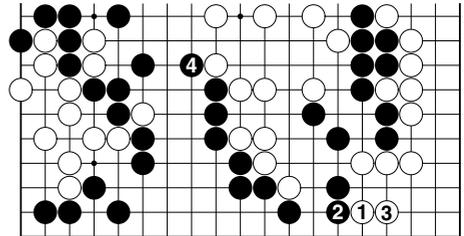


Dia. 6.6

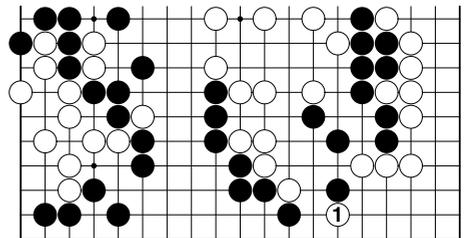
Weiß denkt sich, dann verbindet ich doch lieber oben in Dia. 6.4 – und Bumm, Schwarz spielt mit 2 noch tiefer rein. Dia. 6.5 geht schief für Weiß und auch in Dia. 6.6 kann Schwarz zurückverbinden. Der Schnitt mit A bis C ist kein Problem, da D danach sofort Weiß fängt.



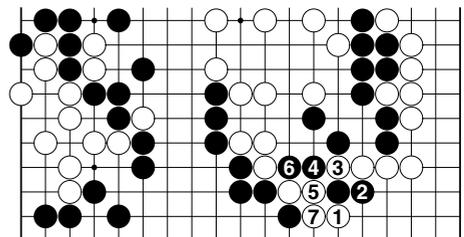
Dia. 7.1



Dia. 7.2



Dia. 7.3

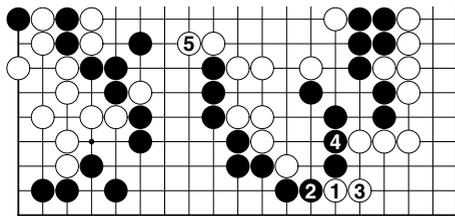


Dia. 7.4

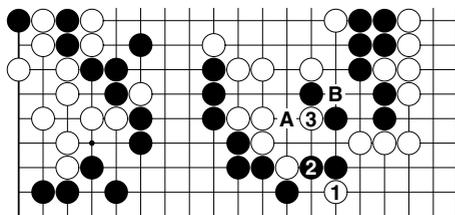
Lösung 7: Plump in Dia. 7.1 durchzustoßen bringt nichts, denn Schwarz bleibt mit 4 unversehrt verbunden, da A und B für ihn Miai sind. Das Gote-Endspiel in Dia. 7.2 ist auch langweilig.

In der Partie hatte Weiß den genialen Einfall, in Dia. 7.3 den Punkt, auf dem Schwarz antworten würde, einfach selber zu besetzen. Wenn Schwarz in Dia. 7.4 durchgeht, sieht der Schnitt schon ganz anders aus. Schwarz kann die vier weißen Steine unten nicht fangen und geht somit mit der langen Gruppe drauf. Schwarz muss also nachgeben und in Dia. 7.5 bekommt Weiß dieses bessere Endspiel sogar in Sente.

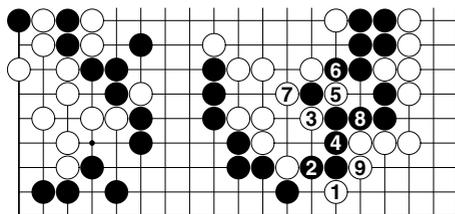
In der Partie wollte Schwarz die Vorhand nicht abgeben und Weiß macht in Dia. 7.6 das nächste Tesuji. Nun wird das Atari auf A mit dem Gegenatari B gekontert. So hat Weiß in Dia. 7.7 am Rand und im Zentrum den maximalen Profit aus der losen Verbindung rausgeholt.



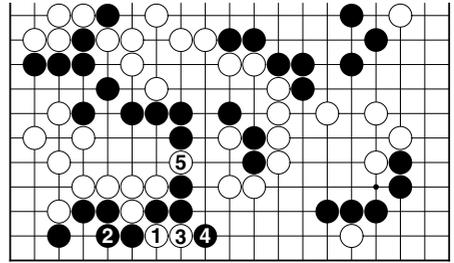
Dia. 7.5



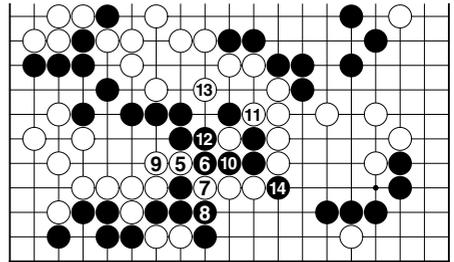
Dia. 7.6



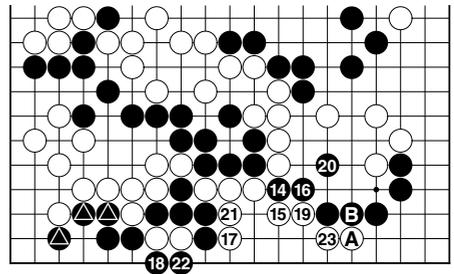
Dia. 7.7



Dia. 8.1



Dia. 8.2



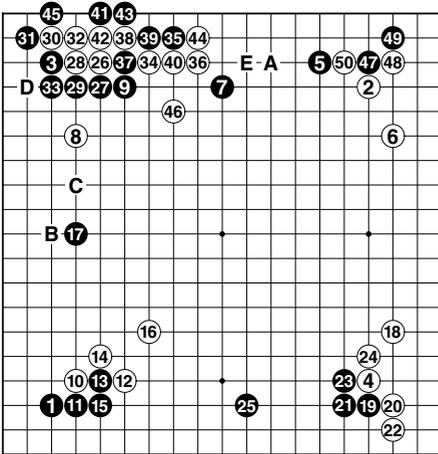
Dia. 8.3

Lösung 8: Wenn Weiß nach dem Schnitt der Geistesblitz einfällt, mit 3 einen zusätzlichen Stein zu opfern, ist die Sequenz nach 5 eine Einbahnstraße. In Dia. 8.2 wird Schwarz in der Mitte abgeschnitten und ihm die zwei Augen verweigert. Die Frage ist jetzt, was nach 14 passiert ...

In Dia. 8.3 sehen wir dann, dass das Weiß nach ein paar Sente-Abtäuschen dank A-B einwandfrei lebt, und Schwarz eben nicht. Hätte er das gewusst, hätte er wohl lieber die markierten Steine aufgegeben. Ich frage mich, was passiert wäre, wenn er A mit 23 beantwortet hätte. Irgendwer eine Idee?

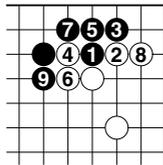
Yoon Young Sun kommentiert (59)

Partie: 19. Go-Seminar
 Weiß: Joachim Beggerow 3d
 Schwarz: Martin Wolff 3d
 Komi: 6,5 Komi
 Ergebnis: 132 Züge aufgezeichnet. Weiß gewinnt.
 Kommentar: Yoon Young Sun 8p
 (*awesomebaduk.com*)

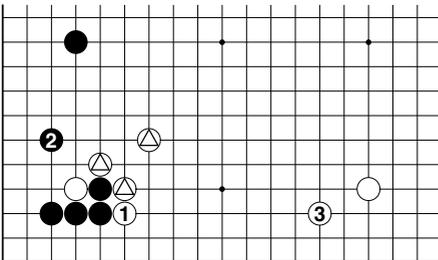


Figur 1 (1-50)

7: Heutzutage wird dieser Zug selten gespielt, weil der obere Rand wegen weißer Züge auf A oder 40 nicht sicher ist. Die KI spielt diesen Zug praktisch nie. Üblich sind mittlerweile die direkte Invasion auf 20 oder das Anlegen auf 1 in

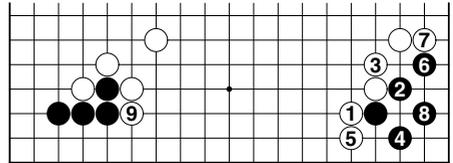


Dia. 1



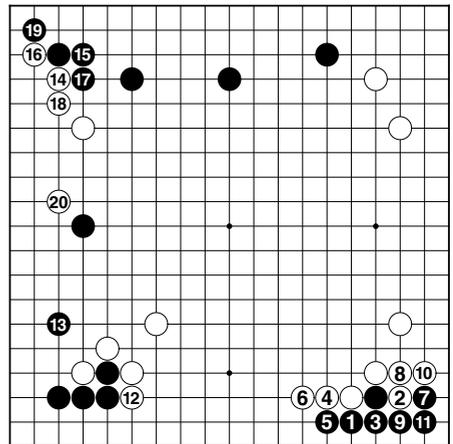
Dia. 2

- Dia. 1. Das Joseki bis 9 sieht besser aus als die einfache Ausdehnung auf 7 in der Partie.
- 10: Das ist etwas zu früh. Normal wäre eine Randausdehnung auf B.
 - 18: Interessanter für Weiß wäre wohl die Entwicklung aus Dia. 2, denn er hat am unteren Rand schon mehr (markierte) Steine investiert, die dadurch einen Sinn erhalten.
 - 19: Das ist jetzt noch nicht so dringend. Schwarz hätte besser auf C den weißen Stein auf 8 angreifen sollen.
 - 20: Soll Weiß jetzt auf 20 oder auf 21 spielen, also innen oder außen? Außen Hane zu spielen scheint sinnvoller zu sein, denn nach 25 in der Partie sind die Steine 12, 14 und 16 doch recht schwach geworden.

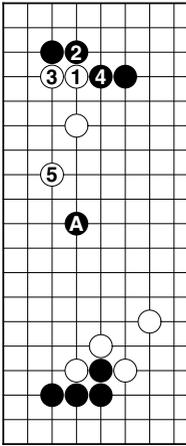


Dia. 3

Spielt Weiß dagegen wie in Dia. 3 außen Hane und Schwarz antwortet mit 2, dann ist nach dem Joseki bis 8 der Zug auf 9 zu schön für Weiß. Schwarz sollte 1 in Dia. 3 deshalb unbedingt auf 1 in Dia. 4 beantworten. Schwarz lebt dann in der Ecke



Dia. 4



Dia. 5

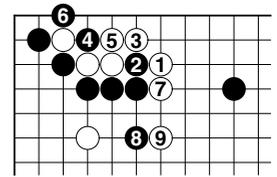
mit Nachhand, aber 12 ist dann nicht mehr ganz so passend wie in Dia. 3. Mit dem Ergebnis nach 20 kann Weiß durchaus zufrieden sein.

26: Das ist ein Overplay! Weiß sollte stattdessen am wichtigeren linken Rand spielen, seine Gruppe mit 1, 3 und 5 in Dia. 5 sichern und damit zugleich A angreifen.

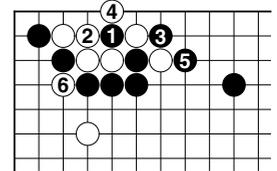
32: Jetzt spielt Weiß etwas zu schwerfällig. Er hätte auf 1 in Dia. 6 springen sollen. Nach 3 kann Schwarz mit 4 fangen und Weiß mit 7 und 9 recht entspannt zur Mitte hin entkommen.

Wenn Schwarz dagegen statt 4 auf 1 in Dia. 7 oder 8 schneidet, so ist das Ergebnis jeweils sehr zufriedenstellend für Weiß. In Dia. 7 kann

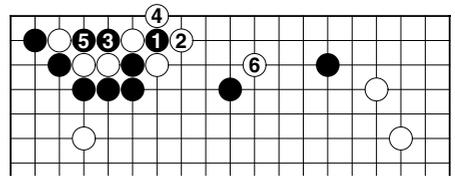
Weiß nach 5 einfach groß die Ecke mitnehmen, was für Schwarz inakzeptabel ist. Und nach 6 in Dia. 8 hat Weiß zwar die linke Ecke gegeben, aber dominiert dafür den oberen Rand – viel besser als in der Partie!



Dia. 6



Dia. 7



Dia. 8



Joachim Beggerow 2d spielt beim Go-Seminar am Tisch eine berühmte Partie nach – wer erkennt sie?

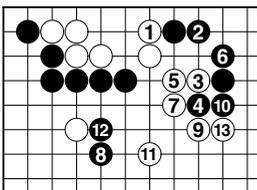


Martin Wolff 3d liest beim Go-Seminar ein ... Shogi-Buch

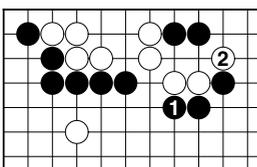
33: Das Decken auf D ist etwas besser.

36: Das ist zu dünn. Weiß hätte ruhig auf 1 in Dia. 9 decken können. Wahrscheinlich

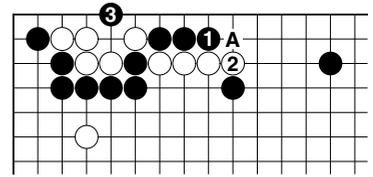
hatte er Angst vor 2, aber er ist dann nicht eingeschlossen, sondern kann in der Zugfolge bis 11 zum Zentrum hin entkommen. Schwarz steht so zwar etwas besser, aber Weiß nicht so schlecht wie in der Partie. Spielt Schwarz mit 6 auf 1 in Dia. 10, kann Weiß sich mit 2 sein Leben am Rand recht problemlos sichern.



Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11

41: Das ist zu früh, denn jetzt wird 44 zu einer Vorhand. Wenn Schwarz erst 1 für 2 abtauscht und dann auf 3 spielt, dann ist danach A nicht mehr Vorhand.

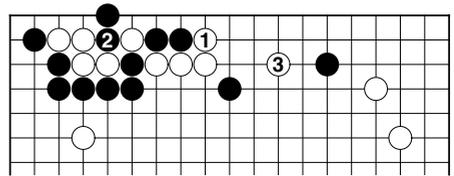
42: Auch ein Fehler! Dia. 12 wäre jetzt viel besser für Weiß gewesen, denn nach 42 hätte Schwarz zunächst wieder auf 1 in Dia. 13 schieben können, ...

43: ... weshalb natürlich auch dieser Zug ein Fehler ist. In Dia. 13 holt sich Schwarz am oberen Rand einige Punkte in Vorhand und kann dann mit 11 am rechten Rand invadieren, was als Ergebnis gut genug für ihn ist.

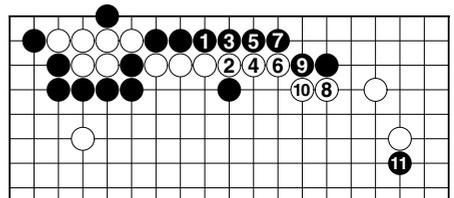
47: Wenn ich Schwarz gewesen wäre, hätte ich jetzt auf E verteidigt, weil man damit zugleich die weißen Steine noch unter Druck halten kann.

52: Welches Joseki ist jetzt besser für Weiß, das mit 52 oder das mit 53? Weiß hat 52 gespielt und man hat nach 55 das Gefühl, dass er es dem Schwarzen zu leicht gemacht hat. Hätte er dagegen

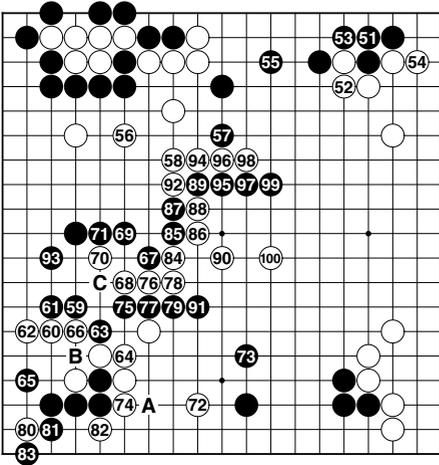
mit 52 auf 1 in Dia. 14 gespielt, hätte seine Stellung nach 7 sehr viel besser zu seinen Steinen links gepasst.



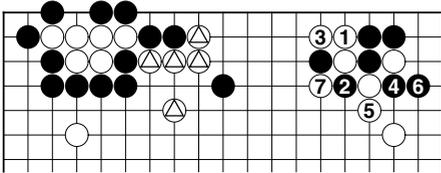
Dia. 12



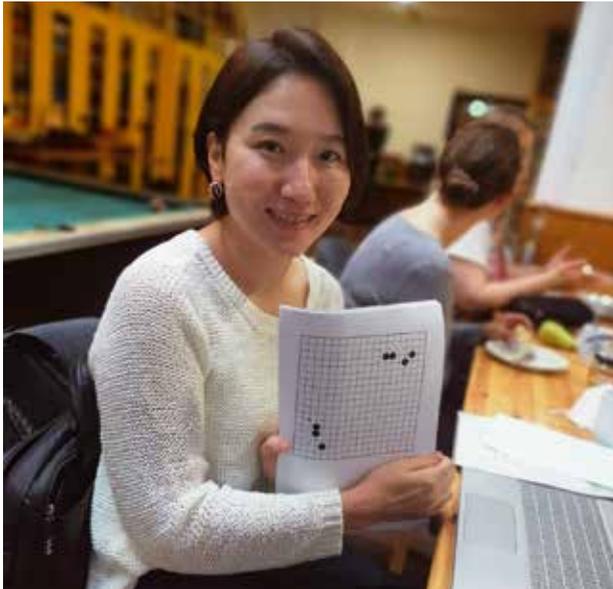
Dia. 13



Figur 2 (51–100)

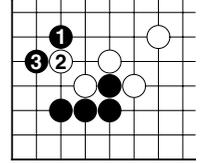


Dia. 14

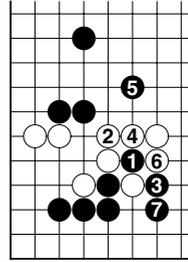


Yoon Young Sun 8p kommentiert seit vielen Jahren für die DGoZ

59: So verpasst Schwarz die Anbindung. Den richtigen Zug zeigt Dia. 15, denn nach 2 sichert 3 zur Ecke hin die Verindung.



Dia. 15



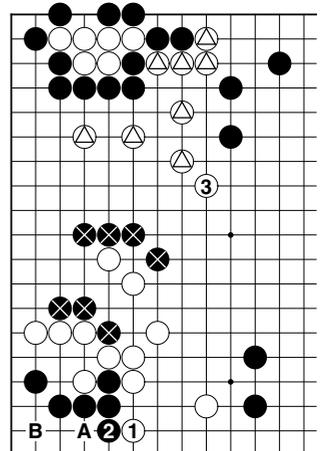
Dia. 16

63: Das ist ein unnötiger Zug, den Schwarz hätte umgehend auf 1 in Dia. 16 schneiden können. Nach 5 und 7 hat Schwarz auf beiden Seiten verteidigt und es gibt sogar immer noch den Peep mit 65.

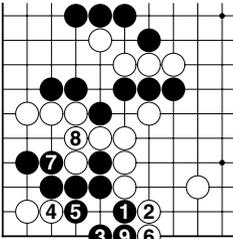
65: In dieser Stellung ist dieser Peep nicht dringend und daher zu früh.

Schwarz sollte einfach auf A springen, um ggf. später sein Schnitt-Aji auf B mit 75 oder C ausnutzen zu können.

74: Das ist zu langsam. Weiß hätte besser 1 in Dia. 17 in Vorhand gespielt. Wenn Schwarz nicht auf 2 antwortet, kann Weiß selbst auf 2 spielen und nach der Antwort von Schwarz auf A einfach auf B töten. Nach der Antwort auf 2 aber kann Weiß fernbleiben (Tenuki) und auf 3 im Zentrum spielen. Dieser Zug ist wichtig, um die markierte weiße Gruppe zu verteidigen und gleich-



Dia. 17

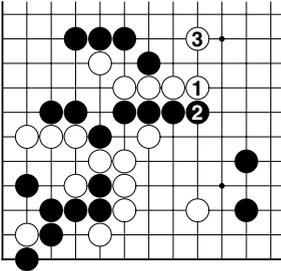


Dia. 18

zeitig die markierte schwarze Gruppe getrennt zu halten.
80: Dieser Zug geht eigentlich nicht.
81: Ein großer Fehler! Schwarz hätte wie in Dia. 18 spielen sollen.

Nach 9 gewinnt er einfach das Semeai gegen die weißen Steine innen.
82: Das ist sehr schmerzhaft für Schwarz, denn ...
83: ... er stirbt zwar nicht, verliert aber viele Punkte.

84: So spielt Weiß zu schwerfällig und direkt. Besser wäre das



Dia. 19

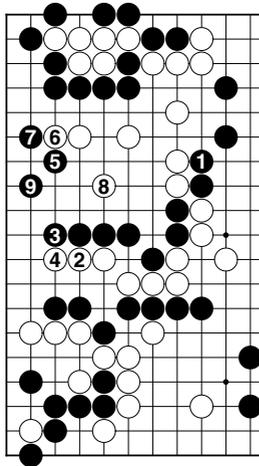
Strecken auf 1 in Dia. 19 gewesen.

91: Das ist ein Fehler von Schwarz. Er hätte unbedingt auf 92 decken sollen. Dann ist die weiße Gruppe darüber automatisch schwach und Schwarz hat dagegen gar keine Schwächen mehr.

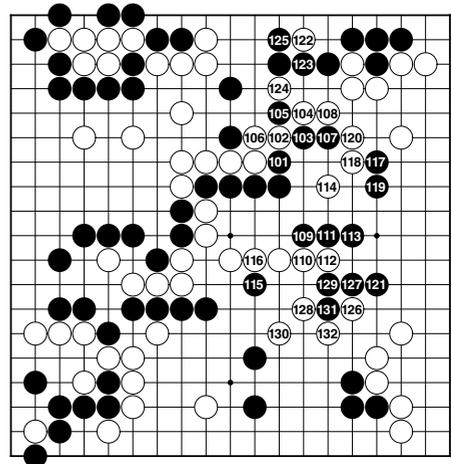
93: So spielt Schwarz zu nachgiebig. Kampfgeist hätte er mit 1 in Dia. 20 gezeigt. Nach 7 hätte Weiß dann einen Rückzieher machen müssen, um seine eigene Gruppe zu sichern und Schwarz hätte mit 8 anbinden können. Trennt Weiß mit 7 auf 1 in Dia. 21, dann sieht es für seine Gruppe nach 4 nicht so gut aus.

94: Jetzt steht Weiß gut in dieser Partie.

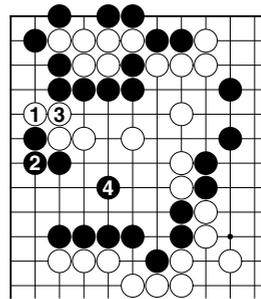
104: Sehr gut und wichtig, in dieser Situation



Dia. 20



Figur 3 (101–132)



Dia. 21

Doppelhane zu spielen!

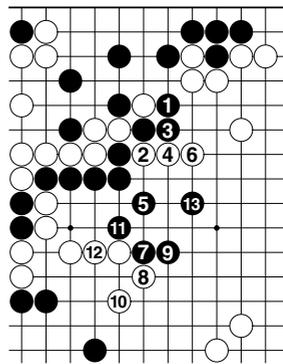
107: Das war der Verlustzug von Schwarz. Er hätte jetzt besser auf 1 in Dia. 22 einen Stein fangen sollen, um nach 4 mit 5 einen Ausbruchversuch zu starten. Nach 13 hat er dann noch

eine Perspektive, denn Weiß führt zwar ein wenig, aber das erscheint nicht unaufholbar.

115/116: Das ist ein schlechter Abtausch für Schwarz.

Schwarz führte bis 57, weil Weiß sich bei 20, 26 und 52 falsch entschieden hat. Schwarz hat sich dann re-

vanchiert mit dem unnötigen Zug 65 und den zu nachlässigen Zügen 91 und 107, die letztendlich für Schwarz die Partie verloren haben.



Dia. 22

„Speed Baduk“ – die klassische Go-Lernserie in Neuauflage

von Marc Oliver Rieger

„Speed Baduk“ ist der Klassiker, wenn es in Korea, aber auch in China, darum geht, Kindern und Jugendlichen Go zu unterrichten. Im Gegensatz zu der ähnlichen Serie „Level Up“ (mit ihren merkwürdigen Mangas) richtet sich die Serie aber nicht nur an Kinder, sondern auch an lernwillige Jugendliche und Erwachsene.

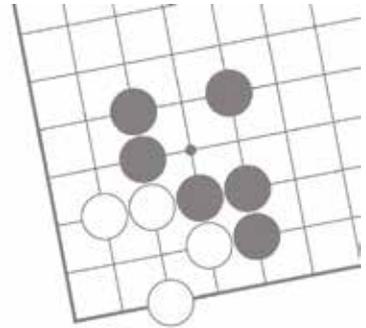
Nun kann in Deutschland kaum einer Koreanisch oder Chinesisch, so dass eine Übersetzung doch hilfreich ist, auch wenn der Text in den Büchern eher knapp gehalten ist. Zumindest die ersten Bücher sollen ja auch von Kindergarten- und Grundschulkindern verstanden werden können. Eine englische Übersetzung war einige Jahre lang erhältlich, verschwand dann aber leider wieder vom Markt. Nun hat der Hebsacker-Verlag eine Neuauflage dieser Serie von Kim Sung-Rae auf den Markt gebracht – ein Grund also für diese Rezension.

Das Konzept von „Speed Baduk“ ist wohl durchdacht: Der Lehrstoff wird in superkleine Häppchen aufgeteilt. Jedes davon einfach verständlich und mit einer Reihe von Übungen (meist Tsumegos) versehen. Die Lernhäppchen bauen dabei logisch aufeinander auf und führen so Stück für Stück immer tiefer ins Go hinein. Wie gut durchdacht das Ganze ist, merkt man erst nach und nach, wenn schwierige Themen so strukturiert werden, dass sie auch Kinder auf Anhieb verstehen können.

Als Beispiel zeigen wir auf den nächsten beiden Seiten zwei Seiten aus Band 6. Das „Häppchen“ ist hier ein Bestandteil einer Reihe, die falsche Augen und deren Rolle bei Leben und Tod erklären. Die

nachfolgenden 14 Übungen trainieren den Spieler, die Form in verschiedenen Stellungen zu erkennen. [wir geben hier aus Platzgründen nur die ersten 6 Übungen wieder]. Weitere „Häppchen“ erklären dann andere Aspekte, so dass dieses Thema am Ende nicht nur komplett theoretisch verstanden wird (das leisten viele Bücher), sondern auch praktisch angewandt werden kann: Der Spieler erkennt nach all diesen Problemen, die er bearbeitet hat, die richtigen Muster in Stellungen. Spätere Bände bauen dann wiederum darauf auf und behandeln

GO your own way!



SPEED BADUK

Volume 1

by Kim Sung Rae



Hebsacker Verlag

Positionen, in denen man eine solche Stellung erst einmal erreichen muss ...

Da die Serie aus Korea stammt, werden meist koreanische Go-Begriffe im Englischen verwandt. Das ist für den deutschen Leser gewöhnungsbedürftig. Allerdings werden dankenswerterweise daneben auch die japanischen Begriffe angeführt. „Seki“ und „Ko“ kennt man hierzulande halt eher als „Bik“ und „Pae“.

Wir haben vor einigen Jahren die chinesische Ausgabe von „Speed Baduk“ im Rahmen einer Grundschul-AG eingesetzt (Band 1 und 2). Das war für den Lehrenden sehr einfach und machte den Kindern Spaß: Kurze Erklärung zu Themenhäppchen 1, dann machen die Kinder die Übungen

dazu in ihrem Buch. Der Lehrer korrigiert sie und hilft wo nötig weiter. Danach das ganze nochmal mit Themenhäppchen zwei. Am Ende spielen die Kinder ein oder zwei Go-Partien. Wir haben in der AG meist ca. 30 Minuten mit den Büchern gearbeitet und nur ca. 15 Minuten Go gespielt. Das klingt nach hartem Unterricht, aber als Erwachsener vergisst man leicht, dass Go-Probleme für Kinder ein Spiel sind, an dem sie Spaß haben – oft mehr als an einer Go-Partie gegen einen Klassenkameraden, vor dem sie vielleicht Angst haben, weil er stärker ist als sie ...

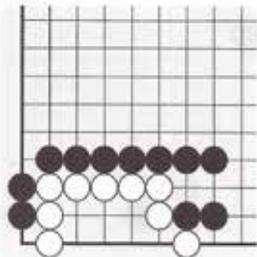
Die Bücher eignen sich aber natürlich auch zum Selbststudium. Dazu braucht man als Erwachsener allerdings eine hohe Motivation, denn das Lernen

damit ist ein Langzeitprojekt: Insgesamt gibt es 12 Bücher, die die Spieler von den ersten Regeln bis zum Dan-Level begleiten. Zumindest auf Kyu-Level werden dabei auch wirklich die meisten Aspekte erklärt, d. h., die Bücher sind, vor allem was die Vermittlung von Taktik angeht, recht vollständig. Das bedeutet: Wenn man die Bücher durcharbeitet (und nicht nur durchblättert), dann wird man am Ende besser Go spielen können. Die Bücher stellen also ein komplettes Trainingsprogramm dar.

Jedes Buch folgt im Wesentlichen demselben Aufbau: Tesuji, Freiheitskämpfe, Leben und Tod, verschiedene Themen (z. B. Eröff-

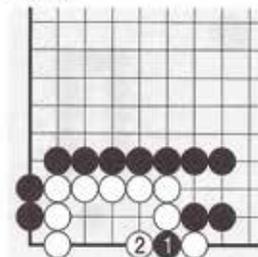
9-5 False Eye & Boundary

• Dia.1 •



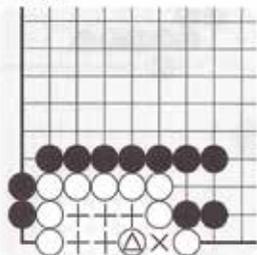
Dia.1 Think about White's boundary of territory if it's Black's turn!

• Dia.2 •



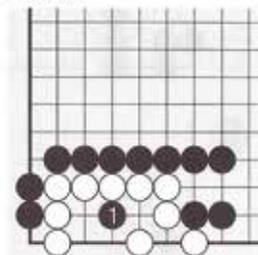
Dia.2 Black's throw-in at 1 is correct here.

• Dia.3 •



Dia.3 Now we know the marked places(+) are White's real territory and the area (x) is a false eye.

• Dia.4 •



Dia.4 Therefore, Black 1 kills the White group.

nung, Ko, Formen, Joseki), Endspiel, Abschluss-test. Bei den Aufgaben gilt es, die richtigen Züge zu finden oder Freiheiten zu zählen, Leben und Tod einzuschätzen etc. Dazwischen sind ein paar lustige Probleme (mit kuriosen Stellungen) und auch (recht selten) ergänzende Texte, z. B. zu Go-Sprichwörtern, eingestreut.

Für das Selbststudium (ohne Go-Lehrer) braucht man natürlich auch Lösungen. Diese gibt es ebenfalls als separate Hefte, die jeweils die Lösungen für drei Bände enthalten. In der chinesischen Version der Serie sind die Lösungen übrigens stattdessen auf einer DVD, die den Büchern jeweils beiliegt, in Video-Form erklärt.

Die Übersetzungsqualität der Neuausgabe ist gut. Auch wer nur bescheidene Englischkenntnisse hat, wird damit klarkommen, da die Texte sehr kurz und einfach sind. Die – zumindest in der chinesischen Ausgabe – immer wieder mal eingestreuten Comic-Figuren sind weggelassen worden, das Layout ist allgemein ruhiger und spricht eher Erwachsene als Kinder an. Das merkt man auch am Titelbild, das nüchtern, aber leider ein wenig langweilig aussieht (wenig zu sehen von „Speed“). Die Papier- und Druckqualität ist im Wesentlichen gut. Gerasterte Flächen sind zwar nicht besonders klar, aber das betrifft nur die Überschriften. Die Go-Stellungen selbst sind immer sauber gedruckt. Auch die Bindung macht einen soliden Eindruck. Der Preis von 16,50 Euro pro Band (evtl. plus 6 Euro für das Lösungsbuch)

wirkt zunächst hoch, da die Serie ja doch aus etlichen Bänden besteht. Andererseits wird man sich ja kaum alle Bände kaufen, sondern nur die für die eigene Spielstärke. Zudem gibt es Rabatte bei Paket- (je drei Bände plus Antwortheft) und Mehrfachbestellungen (ab drei Exemplaren von einem Band). Damit kommt man als Go-Lehrer z.B. auf 20% Rabatt, also 13,20 Euro pro Band und Kind. Wem das viel erscheint (wir sind ja alle gewohnt, dass es beim Go vieles für lau gibt), der sollte den Betrag mal mit den Kosten für das Equipment für andere Sportarten vergleichen: Da ist eine Go-AG, bei der die Eltern zweimal im Jahr ein solches Buch kaufen müssen, immer noch im Vergleich günstig.

9 5. False Eye & Boundary

After Black's throw-in, indicate a false eye with (x), the boundary of territory with (+) and real territory with (O)!

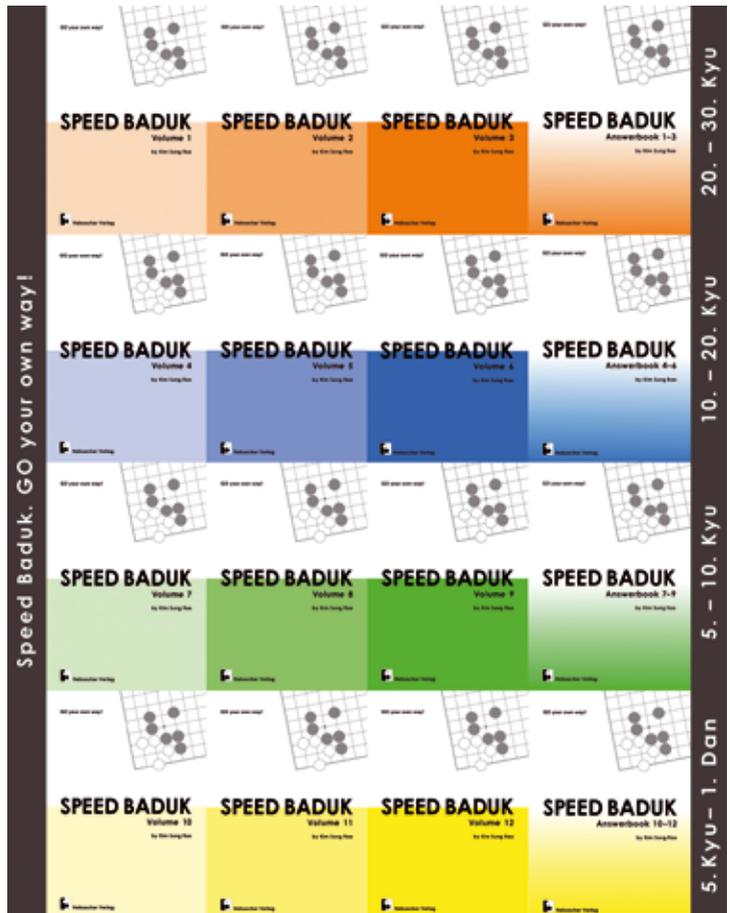
The diagrams show various Go board positions on a 9x9 grid. Diagram 1 shows a cluster of stones with a 'false eye' marked with an 'x'. Diagram 2 shows a position with a 'false eye' marked with an 'x' and a 'boundary' marked with a '+'. Diagram 3 shows another variation. Diagram 4 shows a position with a 'real eye' marked with an 'O'. Diagram 5 shows a position with a 'false eye' marked with an 'x'. Diagram 6 shows a position with a 'real eye' marked with an 'O'.

Insgesamt umfasst die Serie vier Stufen mit jeweils drei Büchern, also insgesamt 12 Bände. Band 1 ist ein Einstieg für absolute Anfänger, die noch keine Regeln kennen. Trotzdem werden auch dort schon kleine taktische Methoden wie Doppel-Atari oder Treppen und auch schon erste Formen wie der Tiger-rachen eingeführt. Band 3-5 sind vermutlich ein guter Startpunkt für alle Spieler zwischen 20. bis 10. Kyu, Band 7 ein guter Startpunkt für Spieler um den 10. Kyu und die Bände 9 bis 12 begleiten die oberen Kyu-Level auf dem Weg in die Dan-Ränge. Individuelle Unterschiede können aber groß sein, je nachdem, ob die eigenen Stärken eher bei der Taktik oder der Strategie liegen. Wichtig bei der Auswahl des richtigen Startbandes ist, dass die Probleme nicht langweilen, aber auch recht leicht von der Hand gehen sollten. Es bringt nichts, wenn man minutenlang über jedes Problem nachdenken muss; dann sollte man lieber mit einem leichteren Band starten.

Die Bände erscheinen momentan nach und nach im Hebsacker-Verlag, bis dato sind es neun Bände und die letzten drei sind bereits in Vorbereitung und sollen noch in diesem Jahr folgen.

Insgesamt stellt „Speed Baduk“ also ein professionelles Go-Lernsystem dar. Es eignet sich hervorragend für den Unterricht und (mit der nötigen Selbstdisziplin) auch bestens für das Selbststudium. Da DGoZ-Leser vermutlich alle schon Go spielen können, ist der erste Band

wohl eher ein Geschenk für Freunde, die gerade mit dem Go anfangen, aber bereits ernsthaftes Interesse haben. Um das Interesse für Go erst einmal zu wecken, wird man wohl andere Bücher wählen. Zum Selbststudium eignen sich die späteren Bände, je nach eigener Spielstärke.



Außerdem sind die Bücher ideal für Go-Lehrer, die einen soliden und abwechslungsreichen Kurs anbieten wollen, ohne selbst alle Inhalte aus dem Ärmel schütteln zu müssen. Dabei genügt für einen Kurs mit einer Schulstunde pro Woche etwa ein Band pro Halbjahr, bei hochmotivierten Go-Gruppen kann es aber auch deutlich schneller vorangehen.

Semeai-Analyse: Teuber gegen N. Schomberg

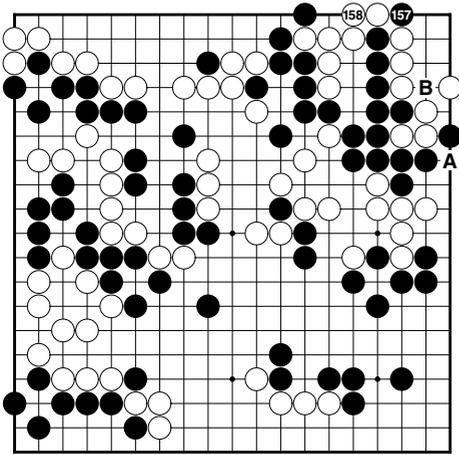
von Hartmut Kehmann

Die Analyse größerer Semeai mag schwierig erscheinen und so kommt es, dass sie meistens ausgespielt werden, bis der Ausgang offensichtlich ist. Es gibt aber einige allgemeine Prinzipien, die kaum Rechenaufwand erfordern und deshalb gerade in angespannter Spielsituation Beachtung finden sollten. Dazu gehört die Technik, durch Einwürfe gegnerische Freiheiten zu reduzieren (Horikomi) oder die

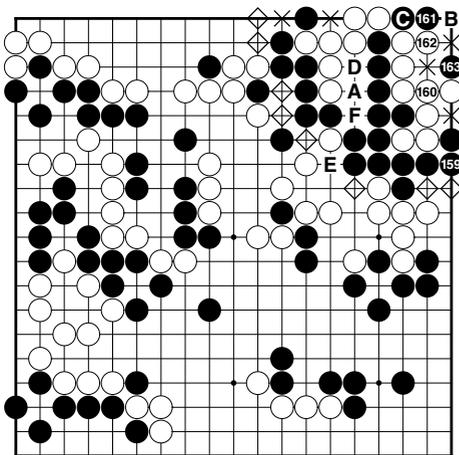
allgemein bekannte Tatsache, dass die Anzahl an Freiheiten „großer Augen“ mehr wächst, als es der Zunahme ihres Augenraumes entspricht. In diesem Semeai konkurrieren beide Prinzipien miteinander.

Dia. 1: Dies ist die erste Schlüsselstellung, in der Weiß entscheiden muss, ob es besser ist, 157 zu schlagen oder 158 wie in der Partie zu spielen.

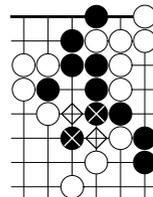
Dia. 2: Im weiteren Verlauf der Partie ist das Semeai nach S163 offensichtlich entschieden. Weiß hat die mit \times markierten Freiheiten. Wenn die beiden am oberen Rand besetzt sind, ist A Atari gegen die weiße Kette, Weiß schlägt die beiden schwarzen Steine auf B und nach einem Einwurf auf C sowie anschließendem Quetschen auf D ist sichtbar, dass dies alles keine zählenden Freiheiten für Weiß sind – Weiß hat somit fünf Freiheiten. Wie viele Freiheiten hat Schwarz? Dabei ist zu beachten, dass irgendwann, z.B. nach einem weißen Zug auf E, die schwarze Kette im Atari steht und auf F decken muss, Schwarz hat acht \diamond -Freiheiten.



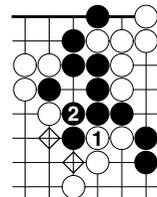
Dia. 1



Dia. 2



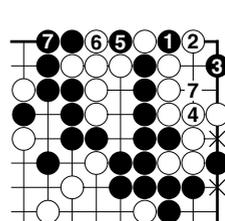
Dia. 3



Dia. 3a

Dia. 3: Die Aufrechterhaltung der Kosumi-Verbindung X im Zentrum ist hier bilanzneutral.

Dia. 3a: Die beiden ursprünglichen Freiheiten \diamond entstehen an anderer Stelle neu. Zum Zählen schwarzer Freiheiten ist Dia.3 deshalb zunächst ausreichend, in der Partie würde allerdings jedes Aji verloren gehen, wenn Schwarz sich dort trennen ließe.

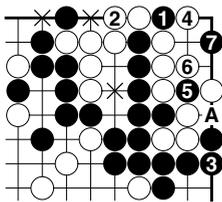


Dia. 4

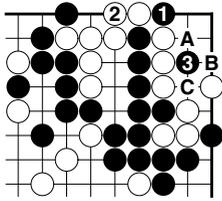
Nach Dia.2 führt Schwarz also mit drei Freiheiten bei weißem Zugrecht. Konnte Weiß besser spielen?

Dia. 4: Die Erhaltung des weißen Augenraumes zählt ungleich viel mehr

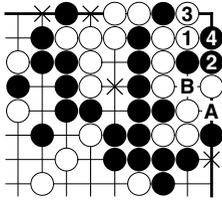
als die Verhinderung eines Einwurfes auf 158 in der Partie. Wenn Weiß sofort schlägt, muss Schwarz unmittelbar auf 3 setzen, sonst lebt Weiß einfach mit zwei Augen. Ein mit einem Stein gefüllter Augenraum von fünf Punkten hat sieben Freiheiten. Nach der Abwicklung bis 7 führt Weiß mit einer Freiheit bei eigenem Zugrecht – das ist ein Unterschied von vier (!) Freiheiten gegenüber Dia.2, Weiß gewinnt. Die vier Freiheiten entstehen aus dem Benefit von fünf Freiheiten durch den größeren Augenraum abzüglich einer Freiheit durch den Einwurf 5.



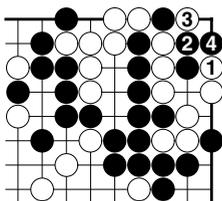
Dia. 5



Dia. 6



Dia. 6a



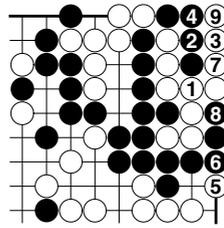
Dia. 6b

Dia. 5: Selbst nach 159 (hier S3) kann Weiß die Bilanz verbessern, wenn er den Augenraum erhält. Unter Berücksichtigung, dass Weiß nach A auf 5 decken muss, hat Weiß vier Augenfreiheiten und drei Außenfreiheiten x. Das ist zwar gegen acht schwarze Freiheiten zu wenig, aber immerhin um zwei Freiheiten besser als Dia. 2.

Dia. 6: Auch Schwarz könnte hier noch besser spielen. 3 hier droht unmittelbar B und C und egal, ob Weiß das mit A, B oder C verhindert, bleibt er mit weniger Freiheiten zurück als im vorherigen Diagramm.

Dia. 6a: Nach SA/WB hat Weiß einen Augenraum von 4 Punkten, der mit drei Steinen gefüllt ist, was 2 Freiheiten entspricht (5–3). Insgesamt hat Weiß sechs Freiheiten, also eine weniger als in Dia. 5

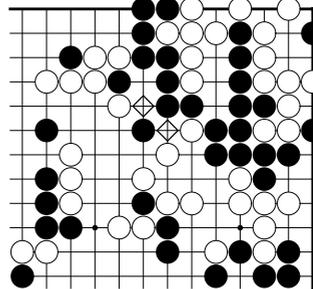
Dia. 6b: 1 hier führt zum gleichen Ergebnis,



Dia. 6c

die Punkte 1 und 2 sind Miai.

Dia. 6c: Nach dieser Variante kann Schwarz links von 4 noch einmal einwerfen. Schwarz führt bei eigenem Zugrecht mit zwei Freiheiten und gewinnt.



Dia. 4a

Dia. 4 zum weißen Gewinn reicht, ist noch unklar, da es davon abhängt, ob Schwarz im Zentrum seine Freiheiten vermehren kann.

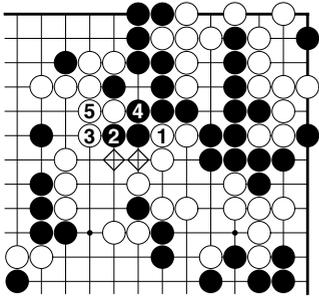
Dia. 4a: Das ist die Situation nach Dia.4. Die Bilanz ist 9–8 zugunsten von Weiß bei weißem Zug-

Zusammenfassend können wir feststellen, dass 158 wie in der Partie das Semeai bei korrektem schwarzen Spiel bereits verliert. Ob das Schlagen von 157 wie in

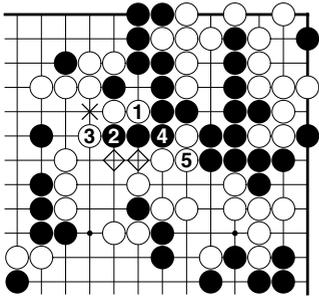
Hartmut Kehmann hat diesen Sommer sein Buch „Semeai. Überleben auf dem Go-Brett“ im Hebsacker Verlag veröffentlicht. Im Anschluss an diese Publikation möchte er auf der Basis des von ihm in diesem Buch entfalteten theoretischen Wissens Semeai aus realen Partien analysieren.

Das Semeai in diesem Artikel stammt z. B. aus einer Partie der DM-Endrunde 2021 zwischen Benjamin Teuber 6d und Niels Schomberg 4d.

Hartmut sucht weitere interessante Semeai zur Analyse und hofft dabei auf das Schwarmgedächtnis der DGoZ-Leserschaft. Das können beliebige Partien sein, gerne natürlich welche mit unnötig „versemmelten“ Semeai, aber auch andere, vielleicht sogar Profipartien. Wenn wir genug Material zusammen haben, kann daraus natürlich eine kleine Serie für die DGoZ werden. Zuschriften bitte an hartmut.kehmann@t-online.de. Danke!



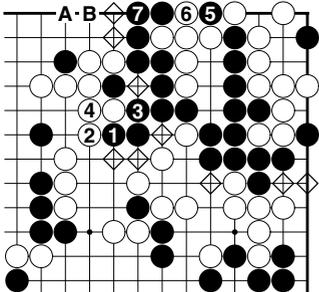
Dia. 4b



Dia. 4c

2 ist möglich, weil Weiß wegen der Antwort 5 nicht auf 4 trennen kann (Mausefalle). Nach 5 hat Schwarz weiterhin zwei Freiheiten im Zentrum, ist aber nun selber am Zug, hat also eine Freiheit gewonnen.

Dia. 4c: Es ist besser für Weiß, das Kosumi von der anderen Seite anzugreifen. Am Schluss hat Weiß auf 5 gespielt statt auf *, was die schwarzen Freiheiten vermindert. Weiß führt bei schwarzem Zugrecht weiterhin mit zwei Freiheiten und es ist nicht zu sehen, wie Schwarz das noch ausgleichen könnte.



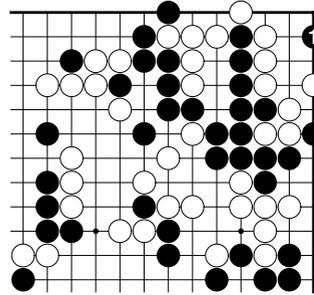
Dia. 7

recht. Schwarz bräuchte also zwei Freiheiten mehr, um gewinnen zu können. Wir müssen nun nicht ständig alle Freiheiten zählen, sondern es reicht vorläufig, wenn wir die Freiheiten um das Kosumi bewerten. Zur Zeit hat Schwarz dort zwei Freiheiten und Weiß ist am Zug.

Dia. 4b: Nach 1 muss Schwarz nicht auf 4 ziehen,

Dia. 7: Schwarz muss deshalb selber zuerst im Zentrum spielen und danach erst das Horikomi auf 5.

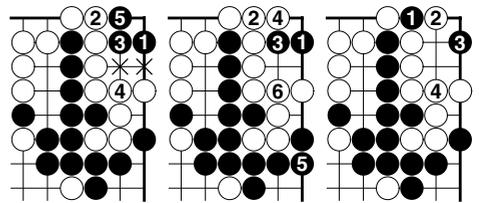
Anschließend haben beide Seiten neun Freiheiten, aber die schwarzen Bemühungen sind letztlich erfolglos, weil Weiß nun am Zug ist und gewinnt. Es gibt ein wenig Aji, wenn Schwarz auf A oder B ziehen sollte, aber Weiß kann den nächsten Zug am oberen Rand tätigen, um das Aji zu beseitigen.



Dia. 8

Wir können deshalb festhalten, dass Schwarz bei korrektem weißen Spiel nach dem Partiezug 157 bereits verloren ist. Gibt es eine Alternative?

Dia. 8: 157 sofort hier auf 1 reduziert die weißen Freiheiten mindestens um eine, weil das weiße Auge auch ohne den Einwurf verkleinert wird. Diese Stellung ist typisch für die potentielle Entstehung eines „schwachen Auges“. Schwache Augen haben den Augenraum eines „großen Auges“ (mindestens vier Punkte), aber nicht deren Anzahl an Augenfreiheiten, weil die Füllsteine selber ein Auge bilden oder dies zumindest androhen. Welche Möglichkeiten hat Weiß nach 1?

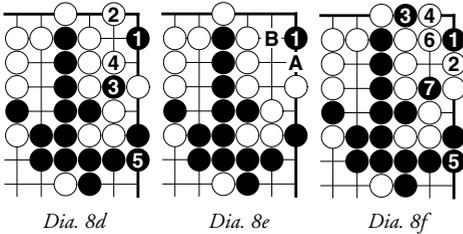


Dia. 8a

Dia. 8b

Dia. 8c

Dia. 8a: Wenn Weiß mit 2 und 4 die beiden Einwürfe verhindert, bildet Schwarz ein Auge innerhalb des weißen Auges und zwar mit einer Nakade-Form. In der Folge zählen innerhalb seines Auges für Weiß nur noch die beiden physikalisch vorhandenen Freiheiten x. Weiß wird sich dort nicht nähern, weil er damit seine eigenen Freiheiten besetzen würde und Schwarz kann am Schluss des Semeai



eine der beiden Freiheiten \times mit Atari ohne eigene Freiheitsnot besetzen. Weiß hat ein schwaches Auge mit zwei Augenfreiheiten und verliert das Semeai.

Dia. 8b: Wenn Weiß mit 4 das schwache Auge verhindert, hat er nach 6 bei schwarzem Zugrecht sechs Augenfreiheiten.

Dia. 8c: Das ist eine weniger, als nach der alternativen Zugfolge aus Dia. 4. In Dia. 8b hat Weiß zwar schon auf 2 gespielt, Schwarz aber auch schon auf 5, das gleicht sich aus. Dia. 8c ist definitiv eine Freiheit schlechter für Weiß als Dia. 8b. Schwarz kann nun entsprechend Dia. 7 fortsetzen und gewinnt durch die Reduktion in der Ecke. Hat Weiß Alternativen?

Dia. 8d: Wenn Weiß das schwache Auge so verhindert, ohne 1 dabei eine Freiheit zu nehmen, kann Schwarz immer das Horikomi 3 mit Erfolg spielen. Weiß behält nur einen reduzierten Augenraum.

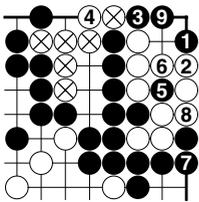
Dia. 8e: Weiß braucht deshalb einen Kontaktzug auf A oder B, der zugleich zwei Augen androht.

Dia. 8f: Nach 2 kann Schwarz sofort das Horikomi spielen und wenn Weiß schlägt, verliert er.

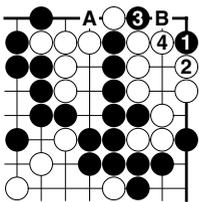
Dia. 8g: Wenn Weiß deckt, verliert er auch, denn das Seki in der Ecke ist wegen der verlorenen weißen Steine \times nur temporär.

Dia. 8h: Weiß muss es zulassen, dass Schwarz auf A schlägt und lebt danach selber mit B.

Dia. 8i: Eine ähnliche Situation haben wir, wenn Weiß mit 2 hier beginnt. Es gibt hier Variationen, denen aber gemeinsam ist, dass Weiß beidseitiges Leben zulassen muss oder das Semeai verliert.

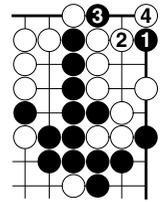


Dia. 8g



Dia. 8h

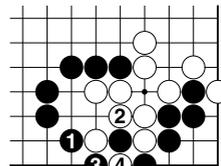
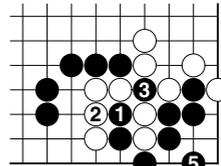
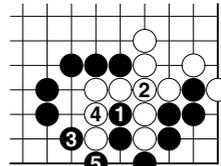
Wir können zusammenfassen: Korrektes Spiel vorausgesetzt, ist 157 wie in der Partie ein Verlustzug ebenso wie die Antwort 158. 157 entsprechend Dia. 8 führt zu beidseitigem Leben, wonach Schwarz mit großer Wahrscheinlichkeit die Partie gewinnt.



Dia. 8i

Natürlich ist es sehr viel einfacher, solche Stellungen in Ruhe zu analysieren, als im Partiestress die richtigen Züge zu finden, aber gerade deshalb ist es wichtig, sich auch im Nachhinein noch einmal einfacher Prinzipien zu vergewissern. 158 ignoriert das Wissen um die nicht linear wachsende Zahl an Freiheiten bei zunehmendem Augenraum großer Augen. 157 ist schwieriger zu evaluieren, aber die für Weiß beste Folge in Dia. 4 ist durchaus zählbar. Die Eigenschaften schwacher Augen sind speziell. In meinem kürzlich erschienenen Buch (siehe auch die Anzeige auf der letzten Seite) gibt es dazu ein ganzes Kapitel. Interessant war für mich auch, dass die KI den „Notausgang“ für Weiß entsprechend Dia. 8h nicht anbietet, sondern nur Variationen, in denen Weiß das Semeai verliert. Kommentar Benjamin: „KataGo ist es egal, ob er mit 30 oder 60 Punkten verliert, deshalb hat diese Variante für ihn keine Relevanz.“

Lösung „Retten und Fangen“



1 im ersten Dia. ist ein sinnvoller Zwangszug. Wenn Weiß auf 2 deckt, kann Schwarz mit 3 und 5 verbinden. Werden seine zwei Steine geschlagen, schlägt er einfach zurück. Spielt Weiß 2 im zweiten Dia. und Weiß schlägt nach 3 zurück, kann Schwarz mit 5 in der Ecke leben. Im dritten Dia. enden 1 und 3 nur in einem Ko, weil der erste Zug aus dem ersten Dia. ausgelassen wurde.

Hallo, liebe Kinder!

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

Euer 黑 Hej 

Die See-Tiger: Fall 16 Alles im Quadrat

Endlich wieder mal ein Go-Turnier! Nicht im Internet, sondern richtig am Brett! Es war zwar nur ein kleines, aber Meilin, Karina, Honghong und Tim freuten sich riesig darauf. Erst stand aber eine längere S-Bahn-Fahrt zum Turnierort an. Da fiel Tim auf einmal Karinas T-Shirt auf. „Math is cool“ stand darauf. „Ist das von so einem Mathe-Wettbewerb, Karina?“ Karina lachte. „Ja, und ich übe gerade wieder für einen.“ „Was sind denn das eigentlich so für Aufgaben, die Ihr da macht?“ wollte Honghong wissen. Karina strahlte – wie eigentlich immer, wenn sie jemand nach Mathe fragte. „Also ...“, begann sie. Meilin rollte mit den Augen. Sie sah nicht so aus, als würde sie sich auf Karinas Lektion freuen. Karina ließ sich davon nicht beirren: „Ich kann Euch eine Aufgabe zeigen, die ich mir gerade angeschaut habe. Na ja, den ersten Teil davon. Und die geht so:“

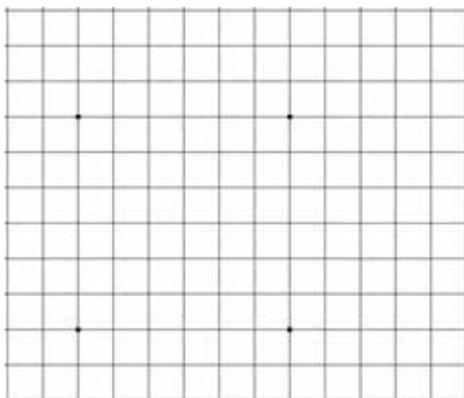
Überdecke ein Rechteck der Größe 11×13 mit möglichst wenig Quadraten vollständig. Die Quadrate dürfen sich dabei nicht überschneiden. Wieviele Quadrate braucht man mindestens?

„Keine Ahnung“, meinte Tim. Irgendwann hatte er festgestellt, dass diese Antwort bei Matheaufgaben eigentlich immer passte.

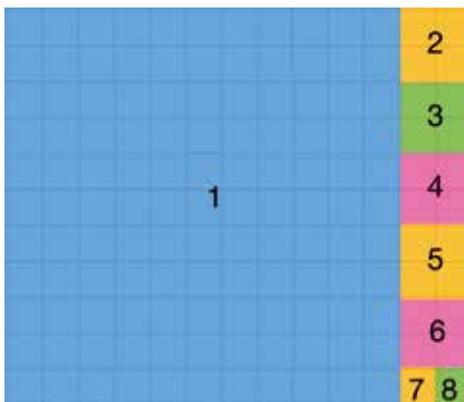
Karina versuchte zu helfen: „Hm, überleg mal, ob Du wenigstens irgendeine Überdeckung mit Quadraten findest. Es muss ja nicht gleich die mit den wenigsten sein!“

„Das ist einfach“, warf Meilin ein: „Mit 143 geht es auf jeden Fall!“ Tim guckte ziemlich blöd: „Häh? Warum 143?“ „Weil $11 \times 13 = 143$ ist. Ich lege einfach auf jedes Quadrat ein 1×1 Quadrat.“ Meilin lachte.

„Prima, Meilin, aber geht es auch besser? Schau: Ich mal Euch das mal auf, dann könnte ihr das probieren...“



Alle begannen nun wie wild Quadrate zu zeichnen. Auch Tim machte sich an's Werk. So machte Mathe ja eigentlich sogar Spaß... „Ich glaub', ich hab's“, rief er plötzlich. „Es geht mit 8 Quadraten. Hier:“

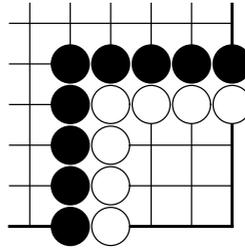


Karina nickte anerkennend. „Gut, aber es geht noch ein bisschen besser. Probiert nochmal weiter, aber besser nicht jetzt, wir müssen nämlich aussteigen!“ Die Zeit war wie im Flug vergangen, und fast hätten sie tatsächlich die richtige Haltestelle verpasst. (Aber Du hast ja noch Zeit: Findest Du eine Lösung mit sechs Quadraten? Das geht tatsächlich, probier's doch mal aus!)

Als sie die S-Bahn verließen, meinte Meilin noch: „Na gut, jetzt haben wir also mit Quadraten herumgespielt, aber nun geht's an's Go-Spielen, und auf dem Go-Brett werden wir's wohl eher selten mit Quadraten zu tun haben.“ Als Tim das

hörte, dachte er an seine allererste Go-Partie, in der er versucht hatte, ein ganz großes Quadrat zu bauen, um ganz viele Punkte zu machen. Sein Gegner ließ das aber irgendwie nicht zu, und am Ende hatte er gar keine Punkte. – Epic fail.

Doch dann begann das Turnier, und wie der Zufall so wollte – ausgerechnet Meilin hatte dann auf ihrem Brett gleich in der ersten Partie ein wunderschönes Quadrat:



Was spielte sie wohl als Schwarzer in der Stellung und was war das Ergebnis in der Ecke?

Lösung auf Seite 43

„Go as Communication“ – Stimmen aus der Praxis

von Ilona Crispian

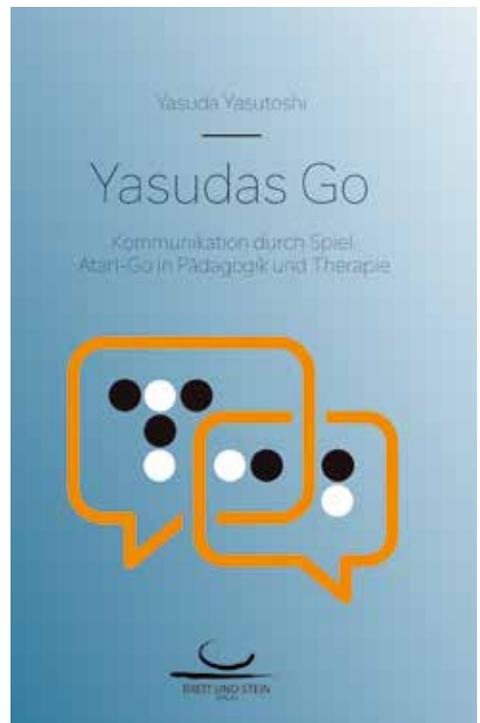
Yasuda Yasutoshi 9p initiierte ein weitreichendes Programm um Go an Schulen, Kindergärten und anderen Einrichtungen einzuführen. Er war schockiert, als er erfahren musste, dass Mobbing unter Schülern in Japan ein ernstes Problem darstellt. Er begann sein Programm mit dem starken Willen, dieser Entwicklung etwas entgegenzusetzen. Yasudas Ziel, Go zu verbreiten, war nicht davon angetrieben, starke Spieler hervorzubringen. Stattdessen wollte er Go als Mittel der Verständigung, der Kommunikation einsetzen. Seine Arbeit bekam viel Aufmerksamkeit in Japan und viele starteten Go-Lehrprogramme auf Basis seines Konzeptes.

Yasuda besuchte verschiedene Länder und stellte sein Konzept nicht nur vor, sondern ging aktiv in Schulen und andere Einrichtungen, z.B. in den Niederlanden, Rumänien, Polen und der Tschechischen Republik.

Er fasste seine Erfahrungen und Erlebnisse in einem Buch zusammen, in welchem er auch Tipps gibt, wie man ein Go-Programm aufsetzt. Er beschreibt seine Motivation, erzählt Anekdoten und diskutiert, welche Wirkung Go auf Kinder und andere Menschen hat. Im zweiten Teil des Buches gibt er ausführliche Tipps, wie er auf unterschiedliche Zielgruppen zugeht. Im dritten Teil berichtet er von seinen Erfahrungen im Ausland.

Das Buch wurde 2002 ins Englische übersetzt und von Slate and Shell als „Go as Communication“ herausgegeben. Die englische Neuauflage erscheint nun zeitgleich mit der ersten deutschsprachigen Übersetzung (mit Illustrationen von Camille Leveque, siehe auch nächste Doppelseite), die dankenswerterweise Peter Gebert angefertigt hat. Dank geht an dieser Stelle auch an den Deutschen Go-Bund, der die Erstellung der deutschen Ausgabe finanziell unterstützt hat.

Vor einigen Jahren habe ich in einer Justizvollzugsanstalt eine kleine Go-Gruppe für Insassen geleitet und dabei sehr spannende Erfahrungen gemacht. Damals bin ich eher traditionell vorgegangen, habe also die Go-Regeln erklärt oder selbst erkunden lassen und auf kleinen Brettern viele Spiele gespielt,



ein paar Aufgaben gestellt und besprochen. Das Ergebnis war – was das Erlernen des Spiels anbelangt – eher ernüchternd. Nur ein einziger Insasse, der in Freiheit als Schachspieler eine relativ hohe ELO-Zahl erreicht hatte, hat es zu einer passablen Spielstärke geschafft. Am anderen Ende der Skala befand sich ein Teilnehmer, dem ich den Spitznamen „König des Selbstatari“ gegeben hatte, weil er seine Steine häufig so auf dem Spielbrett platzierte, dass sein Gegner sie sofort schlagen konnte. Jedoch: Er war unverdrossen und kam, als er wieder einmal im Gefängnis war, sofort wieder in die Gruppe.

Nachdem ich das enthusiastische Buch von Yasuda Yasutoshi gelesen hatte, wollte ich gleich erkunden, ob ich mit dem im Buch erläuterten, so ganz anderen Ansatz vielleicht mehr erreichen kann.

Seit dem Beginn der Pandemie Anfang 2020 konnte ich leider keine ständige Go-Freizeitgruppe anbieten. Doch in einer kleinen wöchentlichen Behandlungsgruppe war kurzfristig ein Termin frei. Das hatte den Vorteil, dass die Mitglieder dieser Gruppe sich schon von den früheren Treffen kannten und sie auch zusammen in einer Wohneinheit untergebracht sind. Es war also kein zufällig zusammengewürfelter Haufen.

Um es vorwegzunehmen: Ja, es war anders (und besser). Damals in meiner Go-Gruppe verhielten sich die Spieler untereinander völlig anders als jetzt. Während sie seinerzeit, kaum dass sie die Regeln halbwegs verstanden hatten, sofort gegeneinander antreten wollten, um auszuspielen, wer gewinnt, ging es diesmal eher um den Spaß daran, überhaupt zu verstehen, wann ein Stein geschlagen werden kann bzw. was man dagegen

tun kann. Die Spieler an den Brettern waren weniger Kontrahenten als neugierige gemeinsame Entdecker.

Kaum hatte jemand etwas verstanden, hat er es den anderen mitgeteilt – und zwar in der ihm gemäßen Sprache. Da die Gruppe sich gut kannte, war das für alle offensichtlich okay.

Die Einfachheit des Ansatzes verhindert, dass Überkomplexität den Wissensdrang tötet. Niemand wurde überrollt. Na ja, einige trotzdem. Aber das hängt möglicherweise eher mit der Situation von Gefangenen zusammen: Manche Insassen reagieren mit einiger Zurückhaltung auf eigene Entscheidungsmöglichkeiten. Sie konnten kaum glauben, dass sie jetzt einen Stein schlagen durften. Schön





Früher konnten manche Insassen gar kein Verständnis dafür aufbringen, dass sie sich durch ihre Spielzüge in Gefahr bringen. Auch nach vielen Wochen und Monaten haben sie es nicht gelernt vorherzusehen, dass nach ihrem vermeintlichen Angriffszug erst einmal der Gegner am Zug ist, als ob es ihnen egal war, was der Gegner im nächsten Zug mit ihnen anstellen kann. Jetzt verschwand diese Tendenz schnell. Vielleicht auch, weil man unmittelbar aus den Fehlern bzw. Misserfolgen lernen kann, weil ein Spiel schnell vorbei ist und deswegen ja sofort ein neues Spiel begonnen wird.

Wenn es wieder möglich ist, möchte ich erneut eine Go-Gruppe im Gefängnis anbieten – und zwar in der festen Absicht, eine Erkenntnis aus diesem kleinen Experiment umzusetzen: Mich als Lehrerin oder Gruppenleiterin

zurückzuhalten!

war auch zu sehen, dass die Gruppe niemanden zurücklassen wollte. Das hat alle angespornt.

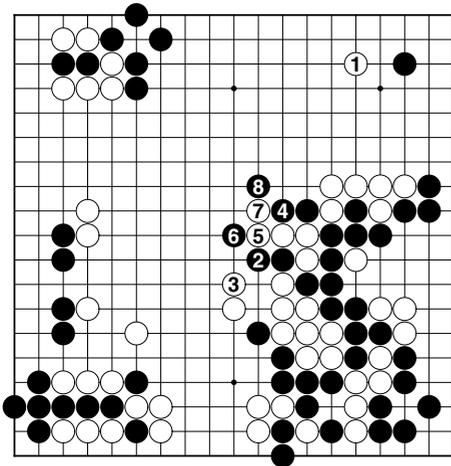
Die damalige Tendenz, ständig an den gegnerischen Stein anzulegen, in der Hoffnung, diesen dadurch zu bedrängen und zu schwächen, verschwand jetzt sehr schnell, und die Gruppe, die am Demo-Brett gegen mich spielte, verstand, dass man die eigenen Steine nicht aus den Augen verlieren sollte und wie man sich selbst stärken kann. Kein Wunder, wenn das Spiel, wie beim Atari-Go, bereits verloren ist, sobald ein Stein gefangen wird.

zurückzuhalten!

Es ist zwar wichtig, der Neugier immer ein bisschen Futter zu geben, aber es ist noch wichtiger, die Schüler Go selbst entdecken zu lassen, und zwar in dem Tempo, das ihnen gemäß ist, und sei es noch so langsam.

Sobald sie im Atari-Go so gut sind, dass sie sich gegenseitig kaum noch fangen können, stellen sie die weiterführenden Fragen von selbst. Dann ist immer noch Zeit, dieses wunderbare Spiel komplett zu erklären.

Lösungen zu „Wie geht's, wie steht's? (7)“



Lösung 1

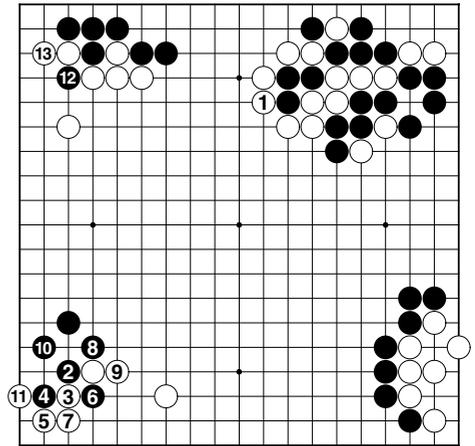
Lösung 1. Schwarz 99,9%, Weiß 0,1%.

Die erste Stellung stammt aus einer Partie der Liga 3b. Schwarz erfreut sich links und rechts an vielen sicheren Punkten. Weiß hingegen hat neben der Ecke links oben nur noch eine löchrige Anlage in der Mitte aufzuweisen. Das ist schon recht offensichtlich, dass Schwarz hier einen deutlichen Vorsprung errungen hat. KataGo bemisst diesen mit 35 Punkten (und darin enthalten sind schon sieben Punkte Abzug für den letzten Zug von Schwarz).

Weiß unterschätzt wohl den letzten schwarzen Zug, oder er sucht nur den richtigen Zeitpunkt für das Aufgeben. Er greift also auf 1 an. Schwarz ignoriert und führt den entscheidenden Schlag aus. Nach Schwarz 8 ist auch Weiß klar: Diese Treppe läuft gegen ihn. Damit ist die Partie wirklich nicht mehr spielbar und Weiß gibt auf.

Lösung 2. Schwarz 58%, Weiß 42%.

In der Eröffnung dieser Partie aus der zweiten Liga wurden gleich drei der modernen KI-Joseki gespielt. Keine Seite hat wirklich viel Gebiet. Und beide Spieler haben je eine Wand, deren Einfluss zur Brettmitte strahlt und das Spiel spannend macht. Keiner hat dem Anderen einen Vorteil zukommen lassen. Die Stellung wirkt weiterhin recht ausgeglichen.



Lösung 2

In der Ecke rechts oben sieht man, dass irgendwie irgendwo von der Hauptlinie des Joseki abgewichen wurde. Schwarz kann die drei Steine, die im Atari stehen, nicht herausziehen, da die Treppe für Weiß läuft. Er spielt daher einen Treppenbrecher, um mit diesem links unten eine Stellung zu errichten. KataGo hält diese Idee für richtig, würde aber lieber direkt an den 4-4-Stein (auf 8) anlegen.

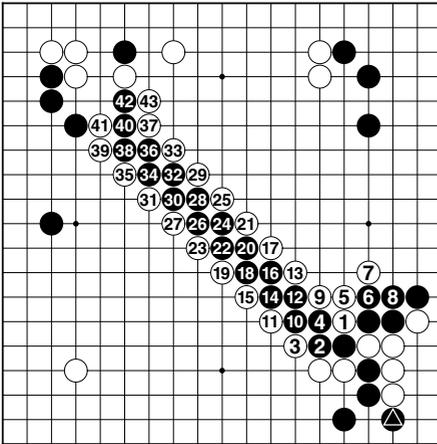
Diese Stellung bewertet KataGo tatsächlich als recht ausgeglichen. In Prozenten hat Schwarz wohl einen Vorteil, doch in Punkte „umgerechnet“ ist es nur ein Vorsprung von einem Punkt. In dieser Partie ist also noch alles offen.

Lösung 3. Schwarz 4%, Weiß 96%.

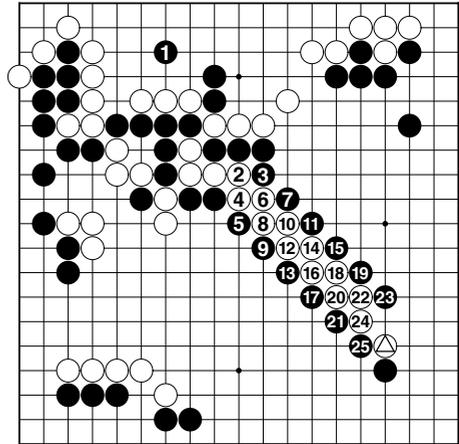
Auch in dieser Partie haben sich die Spieler aus der zweiten Liga an einem neuen KI-Joseki versucht.

Der markierte schwarze Stein war jedoch ein Fehler. „Neun Punkte Abzug!“ ruft KataGo. Ein dramatischer Punktverlust. Weiß steht jetzt mit insgesamt 12 Punkten Vorsprung deutlich besser da als Schwarz.

Und warum das so ist, zeigt der weitere Partieverlauf. Schwarz muss sich verrechnet oder verschätzt haben, denn er spielt die Treppe, bis es ganz deutlich ist, dass sie nicht für ihn läuft. Jetzt ist nichts mehr zu retten: Game over! Aufgabe.



Lösung 3



Lösung 4

Lösung 4. Schwarz 99%, Weiß 1%.

In der letzten Stellung, die ebenfalls aus einer Partie in der 2. Liga stammt, sind es drei weiße Steine, die in einer Treppe gefangen sind. Weiß erkennt dies und entscheidet sich daher dafür, diese Steine zu opfern, um mit einem Treppenbrecher auf der anderen Seite des Brettes eine Kompensation herauszuholen. Anlegen ist stark, Schwarz muss antworten.

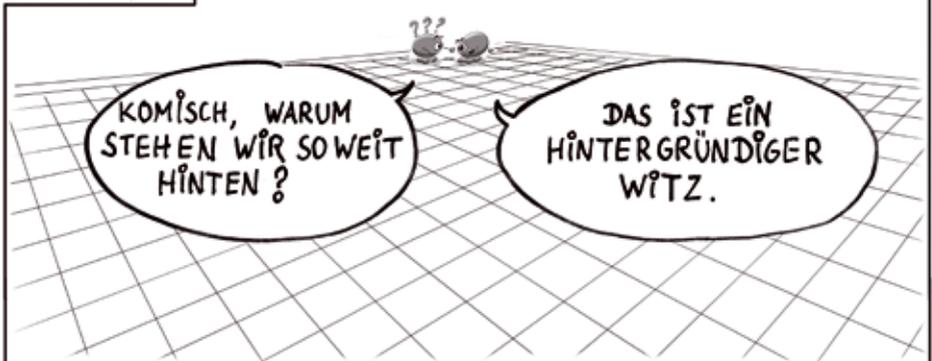
Schwarz jedoch bewahrt die Ruhe und meint, man könne oben im weißen Rand vielleicht auch noch

leben. Er hat ja gerechnet. Aber manchmal kommt es anders, als man denkt – auch hier?

Was muss sich Weiß wohl in diesem Moment gedacht haben? Und was erst muss sich Weiß dann 25 Züge später gedacht haben? Oh Graus! Trotz Treppenbrecher läuft die Treppe für Schwarz!

Zum Zeitpunkt des vermeintlichen Treppenbrechers stand die Partie schon ungünstig für Weiß. KataGo berechnet einen 20-Punkte-Vorsprung für Schwarz. Auch hier ist nach der Treppe „Game over“, Weiß gibt auf.

STEINZEIT



International von Lars Gehrke

26. Samsung Pokal

Die ersten drei Runden (Sechzehntel-, Achtel- und Viertelfinale) des 26. Samsung Pokals wurden im Oktober 2021 über das Internet ausgetragen. Insgesamt kamen 14 Go-Spieler aus Korea, elf Go-Spieler aus China, vier Go-Spieler aus Japan und einer aus Taiwan. Dazu kommen jeweils eine Go-Spielerin aus Korea und China. Cho Seunga 4p gewann das koreanische Vorrundenturnier der Frauen indem sie Park Jiyoung 1p, Park Jiyeon 5p und im Finale Choi Jung 9p besiegte.

Beim chinesischen Vorrundenturnier der Frauen gewann Fang Ruoxi 4p durch erfolgreiche Siege gegen Tang Jiachang 4p, Rui Naiwei 9p und Yi Zhiying 6p. Das koreanische Vorrundenturnier der Senioren gewann Lee Changho 9p. Ke Jie 9p (China) als Gewinner der letzten Ausgabe des Samsung Pokals und Shin Jinseo 9p (Korea) als Zweiter waren vorqualifiziert.

Ke Jie, der viermalige Gewinner des Samsung Pokals, verlor schon in der ersten Runde gegen seinen koreanischen Rivalen Kim Jiseok 9p denkbar knapp mit nur einem halben Punkt. Ansonsten gab es folgende Ergebnisse in der ersten Runde:

- Yang Dingxin 9p (China) gewann gegen Won Sungjin 9p (Korea)
- Lee Changseok 8p (Korea) gewann gegen Onishi Ryuhei 7p (Japan)
- Peng Liyao 8p (China) gewann gegen Yun Chanhee 9p (Korea)
- An Sungjoon 9p (Korea) gewann gegen Fang Ruoxi
- Lian Xiao 9p gewann gegen Kim Seongjae 9p (Korea)
- Park Junghwan 9p (Korea) gewann gegen Li Weiqing 9p (China)
- Mi Yuting 9p (China) gewann gegen Byun Sangil 9p (Korea)
- Shin Jinseo 9p (Korea) gewann gegen Xie Erhao 9p (China)
- Fan Tingyu 9p (China) gewann gegen Kyo Kagen 9p (Japan)



Zhao Chenyu 8p erreicht das Halbfinale des 26. Samsung Pokals



Yang Dingxin 9p musste seine Partie aufgrund eines Internetausfalls beim koreanischen Gegner wiederholen

- Han Seungjoo 8p (Korea) gewann gegen Yamashiro Hiroshi 9p (Japan)
- Dang Yifei 9p (China) gewann gegen Shin Minjun 9p (Korea)
- Lee Donghoon 9p (Korea) gewann gegen Wang Yuanjun 9p (Taiwan)
- Xie Ke 9p (China) gewann gegen Sul Hyunjun 6p (Korea)
- Zhao Chenyu 8p (China) gewann gegen Lee Changho 9p (Korea)
- Yamashita Keigo 9p (Japan) gewann gegen Cho Seunga.

Im der zweiten Runde gab es folgende Ergebnisse:

- Yang Dingxin besiegte Kim Jiseok
- Lee Changseok besiegte Peng Liyao
- Lian Xiao besiegte An Sungjoon
- Park Junghwan besiegte Mi Yuting
- Shin Jinseo besiegte Fan Tingyu
- Han Seungjoo besiegte Dang Yifei
- Lee Donghoon besiegte Xie Ke
- Zhao Chenyu besiegte Yamashita Keigo

Im Viertelfinale konnten sich schließlich zwei chinesische und zwei koreanische Spieler durchsetzen. Die koreanische Nr. 2 und Nr. 1 blieben ihrer Favoriten-Rolle

treu: Lian Xiao unterlag Park Junghwan mit Schwarz und 2,5 Punkten und Han Seungjoo 8p unterlag Shin Jinseo auch mit Schwarz durch Aufgabe. Entsprechend gewann Yang Dingxin gegen Lee Changseo mit Weiß durch Aufgabe und Zhao Chenyu gewann gegen Lee Donghoon mit Schwarz durch Aufgabe.

In den letzten beiden Runden, dem Halbfinale und Finale werden jeweils bis zu drei Partien gespielt (Best-of-3). Beim Samsung Pokal wird nach koreanischen Regeln gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden mit japanischem Byoyomi von 5 × 60 Sekunden. Komi ist 6,5 Punkte.

Am 25. Oktober 2021 gab es Internetprobleme bei den zwei Partien Yang Dingxin 9p gegen Lee Changseok 8p und Han Seungjoo 8p gegen Shin Jinseo 9p. Bei der einen wurden schon 38 Züge, bei der anderen 27 Züge gespielt, bevor es zum Internetausfall auf koreanischer Seite kam. Bei einer Notfallsitzung zwischen dem koreanischen und chinesischen Verband hat man sich darauf verständigt, die Partien am nächsten Tag zu wiederholen. So kam es, dass alle vier Partien des Viertelfinales am 26. Oktober 2021 stattfanden.

Japan

von James Brückl

Ichiriki Ryo und das Japanische Go 2

Den Fokus, den wir letzte Ausgabe auf Ichiriki Ryo gelegt haben, wollen wir auch dieses Mal beibehalten, dreht sich doch derzeit Vieles um diese Personalie.



Ichiriki Ryo 9p

Meijin

So konnte Ichiriki Ryo, nachdem er die Liga gewonnen hatte, Iyama Yuta um den Titel herausfordern. In diesem Best-of-Seven-Titelkampf steht es nun aber tatsächlich 3:3, so dass die Entscheidung, wer der neue (oder alte) Titelträger sein soll, erst im letzten Spiel Anfang November fallen wird.

Gosei

Iyama Yuta hatte sich als Herausforderer qualifiziert und im anschließenden Titelkampf gegen den Titelträger Ichiriki Ryo stand es bereits 2:1 für Ichiriki Ryo. Wir unkten aber schon, Iyama Yuta könnte sich weigern zu verlieren und sich damit ebenso störrisch zeigen wie im jüngst abgeschlossenen Honinbo-Titelkampf gegen Shinbano Toramaru. Ichiriki Ryo sollte gewarnt gewesen sein. Nun drehte Iyama Yuta auch diese Begegnung um und gewann drei Spiele in Folge, um den Gosei-Titel erfolgreich zu verteidigen.

Tengen

Im Tengen-Turnier setzt sich Ko Kotaro 4p gegen Shibano Toramaru durch und wird Herausforderer von Ichiriki Ryo. Dieser neue Herausforderer könnte vielleicht auch im Titelkampf überraschen, jedenfalls kann er Anfang Oktober auch das erste von maximal fünf Spielen für sich entscheiden. Wir werden sehen ...

Oza

Im Oza-Turnier hatte Ichiriki Ryo bereits das Finale erreicht. Hier traf er auf

Iyama Yuta, gegen den er verlor. Iyama Yuta fordert nun Shibano Toramaru um den Titel heraus. Die ersten von maximal fünf Spielen finden Ende Oktober und Anfang November statt.

Kisei Liga

Dafür kann sich Ichiriki Ryo in der Kisei Liga noch etwas zurücklehnen. In der höchsten dieser Ligen, der S-Liga, stand Ichiriki Ryo bereits 4:0. Er schließt diese Liga denn auch ungeschlagen 5:0 ab, was es ihm erlaubt, erst einmal zuzusehen, wer sein Gegner wird, wenn nun die Sieger der unteren Ligen, den Ligen nach aufsteigend, in Ausscheidungsspielen gegeneinander antreten müssen. Son Makoto 7p, B-Liga, konnte sich dabei bereits gegen Numadate Sakiya 7p, C-Liga, durchsetzen, wurde sodann aber seinerseits von Shibano Toramaru 9p, A-Liga, geschlagen. Dieser trifft nun auf Yu Zhengqi 8p, den Zweiten der S-Liga, und erst der Sieger dieser Begegnung wird gegen Ichiriki Ryo um das Recht zur Herausforderung von Iyama Yuta antreten.

Honinbo der Frauen

Herausforderin von Fujisawa Rina war Hoshia Shiho 3p, diese verlor jedoch im Titelkampf 3:0. Fujisawa Rina verteidigt damit ihren Titel.

Female Saikyo

In diesem Turnier setzte sich im Finale Fujisawa Rina gegen Ueno Asami durch und gewann auch diesen Titel.

Kisei der Frauen

In diesem Turnier soll die Herausforderin von Ueno Asami ermittelt werden. Es läuft erst die erste von vier Runden. Unser Interesse gilt hier der Begegnung von Nakamura Sumire 2p und O Keii 3p Ende Oktober, über die wir aber erst in der nächsten Ausgabe berichten.



Fujisawa Rina 5p

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Am 30.09. fand die letzte Runde der Vorsaison in Zhejiang statt. Chengdu gewann wie im Vorjahr den ersten Platz. Die K.O.-Runde wird voraussichtlich zum Jahresende am gleichen Spielort fortgesetzt. Die ersten acht Mannschaften spielen dann um den Titel und die anderen kämpfen um den Klassenerhalt.

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Chengdu	37	43
2	Supor Hangzhou	33	39
3	Beijing Minsheng Bank	33	38
4	Jiangxi	31	37
5	Hangzhou Longyuan	30	34
6	Shenzhen	24	32
7	Jiangsu	24	32
8	Rizhao	23	31
9	Chongqing	23	30
10	Shanghai	22	28

11	Zhejiang	20	30
12	Quzhou	18	28
13	Tibet	14	21
14	Tianjin	13	23
15	Beijing Go-Club	8	20
16	Luoyang	7	14

17. Changqi Cup

Vom 16. bis 18.10. fand das Finale des Changqi-Cups zwischen Ding Hao und Yang Dingxin in Shanghai statt.

Ding ist 21 Jahre alt. Im Vergleich zu anderen Top-Spielern konnte er erst in den letzten drei Jahren seine Topleistung zeigen. Im Jahr 2021 spielt er bisher in hervorragender Form. Im Mai wurde er zu 8. Dan hochgestuft und im Oktober zum 9. Dan. In der aktuellen chinesischen Ratingliste belegte er den 4. Platz, im internationalen Rating auf go-ratings.org belegt er den 6. Platz.

Im Finale konnte er seinen Erfolg fortsetzen und gewann 2:0 gegen Yang. Es ist sein erster Titel in einem großen Turnier.



Ding (links) gegen Yang

Korea

von Tobias Berben

40. KBS Cup

Im Halbfinale dieses Turniers stehen An Sungjoon 9p gegen Shin Jinseo 9p und Byung Sangil 9p gegen Park Junghwan 9p. Titelverteidiger ist Shin Jinseo, der im vergangenen Jahr im Finale 2:0 gegen An Sungjoon gewonnen hatte. Shin Jinseo hatte diesen Titel auch schon 2019 gegen Shin Minjun 2:1 gewinnen können.

Der KBS Cup wird vom koreanischen National-Fernsehsender Korean Broadcasting System KBS gesponsert. Von 1980 bis 2003 trug das Turnier den Namen KBS Baduk Wang, wurde dann aber in KBS Cup umbenannt. Das Hauptturnier besteht aus 16 Spielern, die in einem K.O.-Turnier gegeneinander antreten, bis zur 34. Ausgabe als Doppel-, seitdem als einfaches K.O.-Turnier. Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten plus Byoyomi. Das Finale ist ein Best-of-3-Match.

15. GG Auction Cup

Bei diesem Team-Turnier treten seit 2007 eine Damen- gegen eine Senioren-Mannschaft nach dem Shootout-Modus gegeneinander an. Das bedeutet, dass zunächst die schwächsten Spieler beider Teams gegeneinander antreten und wer gewinnt, dann jeweils gegen das nächste Teammitglied der anderen Mannschaft spielt. Das geht solange, bis alle Mitglieder einer Mannschaft verloren haben.

„Team Gentlemen“: Yoo Changhyuk 9d, Lee Changho 9d, Choi Myeonghoon 9d, Lee Sungjae 9d, Kim Soojang 9d, Kim Dongmyeon 9d, Choi Kyubyeong 9d, An Choyeong 9d, Kim Seungjun 9d, Han Jongjin 9d, Seo Moosang 9d, Cha Minsoo 6d.

„Team Ladies“: Choi Jung 9d, O Yujin 7d, Kim Jaeyoung 6d, Heo Seohyun 2d, Park Jieun 9d, Cho Hyeeyeon 9d, O Junga 5d, Kim Yunyoung 4d, Lee Youngjoo 3d, Kang Dajeong 3d, Cho Seunga 3d, Yoo Joohyun 1d.

In diesem Jahr kommt es nun zum Aufeinandertreffen der beiden Kapitäne Yoo Changhyuk 9p und Choi Jung 9p, da alle anderen Mannschaftsmitglieder mindestens einmal geschlagen wurden.

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3821
2	Park Junghwan	♂		3732
3	Ke Jie	♂		3720
4	Gu Zihao	♂		3658
5	Byung Sangil	♂		3654
6	Ding Hao	♂		3642
7	Mi Yuting	♂		3636
8	Yang Dingxin	♂		3619
9	Xu Jiayang	♂		3578
10	Fan Tingyu	♂		3572
11	Jiang Weijie	♂		3571
12	Xie Ke	♂		3567
13	Iyama Yuta	♂		3566
14	Li Qincheng	♂		3566
15	Ichiriki Ryo	♂		3564
16	Kim Jiseok	♂		3564
17	Lian Xiao	♂		3564
18	Liao Yuanhe	♂		3555
19	Lee Donghoon	♂		3554
20	Li Weiqing	♂		3554
21	Weon Seongjin	♂		3536
22	Dang Yifei	♂		3535
23	Xie Erhao	♂		3533
24	Chen Yaoye	♂		3532
25	Shin Minjun	♂		3532
26	Tao Xinran	♂		3527
27	Lee Jihyun (m)	♂		3525
28	Tuo Jiayi	♂		3519
29	Huang Yunsong	♂		3517
30	Li Xuanhao	♂		3513
31	Zhao Chenyu	♂		3510
32	Chen Xian	♂		3501
33	Lee Changseok	♂		3501
34	Tong Mengcheng	♂		3499
35	Shi Yue	♂		3490
36	Fan Yin	♂		3487
37	Kang Dongyun	♂		3484
38	Yang Kaiwen	♂		3483
39	Tang Weixing	♂		3479
40	Wang Xinghao	♂		3479
41	Xu Haohong	♂		3473
42	Tan Xiao	♂		3467

Quelle: goratings.org (01.11.2021)

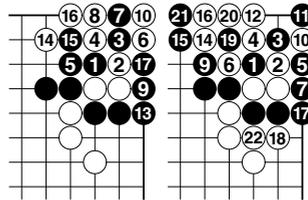
Problemecke

von Antonius Clasen

Der Gewinner ist dieses mal Rene Scheibe. Gratulation an ihn!

Der Herbst ist wieder da und bald ist es wieder Zeit für Geschenke, darum gibt es dieses Mal sieben Probleme.

Christian Hartmann und Burkhard Schreiber haben übrigens Extrapunkte bekommen, damit auch die Punkte ihrer nicht verarbeiteten Lösungen eingepflegt sind.



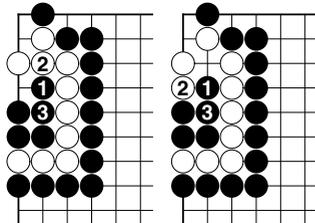
11 auf 3; 12 auf 7
8 auf 1; 13 auf 10

Weiß 4 mit Schwarz 5 antwortet.

Das zweite Diagramm zeigt eine Variante, die auch gut ist für Schwarz.

Im dritten Diagramm ist der schwarze Ver-

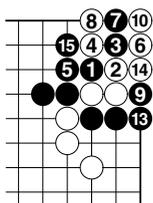
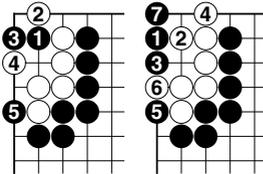
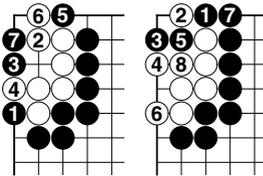
Lösungen zu 4/2021



Antwort 1:
Schwarz 1 in Diagramm 1 und 2 ist der richtige Start, Weiß kann so keine zwei Augen bekommen.

Antwort 2:
Die L+1-Gruppe lebt oder stirbt abhängig davon, wer zuerst spielt.

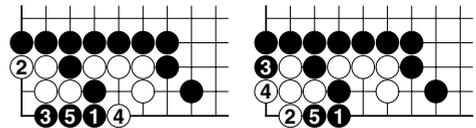
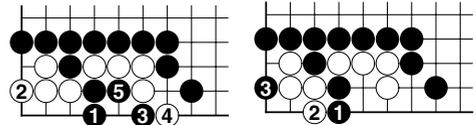
Im ersten Diagramm ist der Start mit Schwarz 1 richtig. Im zweiten Diagramm startet Schwarz falsch und Weiß kann leben. Im dritten und vier-



ten Diagramm werden zwei Varianten gezeigt, die Weiß auch töten.

Antwort 3:
Doppel-Hane ist die Lösung, die zum Erfolg führt für Schwarz. Wichtig ist, dass Schwarz auf

11 auf 3; 12 auf 7

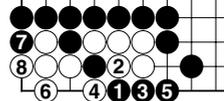


sich ohne Erfolg und Weiß kann sich retten.

Antwort 4:

Mit 1 im ersten Diagramm startet Schwarz richtig, Weiß 2 ist der stärkste Widerstand und Schwarz bekommt ein Ko.

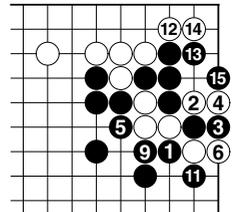
In den Diagrammen 2, 3 und 4 sehen wir Varianten, in denen Weiß nicht richtig auf Schwarz 1 reagiert und deshalb verstirbt.



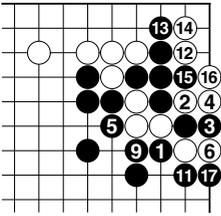
Im fünften Diagramm startet Schwarz mit 1 falsch und Weiß kann deshalb zwei Augen basteln.

Antwort 5:

Richtig ist es, mit Schwarz nach 1 mit 3 im ersten Diagramm einen weiteren Stein opfern. Nach 15 hat Schwarz die weißen Steine dann gefangen.



7 neben 3; 8 auf 3; 10 deckt



7 neben 3; 8 auf 3;
10 deckt

In Diagramm 3 vergisst Schwarz einen extra Stein zu opfern und verliert seine Steine.

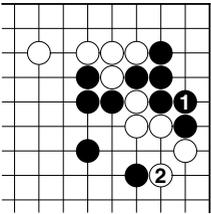
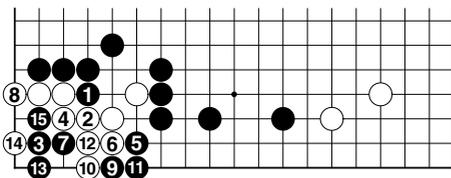
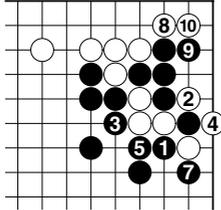


Diagramm 5 zeigt eine Variante, in der Weiß viel mehr Steine opfert und ein Ko bekommt. Diese Variante ist schlecht für Weiß, denn er kann hier nur verlieren.



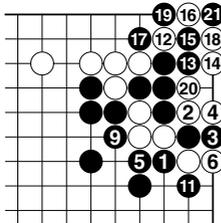
Antwort 6:
Startet Schwarz mit 1 im ersten Diagramm, hat Weiß keine Chance und stirbt.

Das zweite Diagramm zeigt eine Variante, die ebenfalls für Schwarz funktioniert.

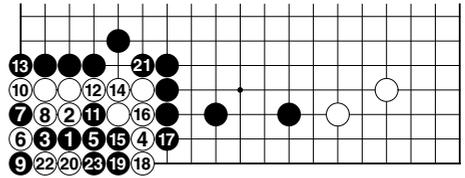


6 deckt

In Diagramm 4 deckt Schwarz seinen Stein und Weiß kann so seine Steine mit 2 retten, diese Variante ist schlecht für Schwarz.

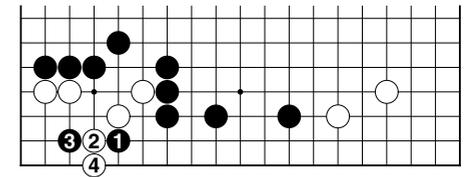
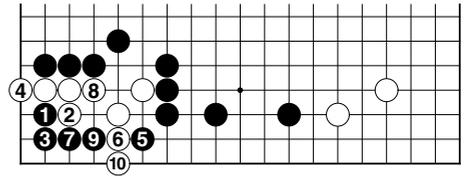


7 neben 3; 8 auf 3;
10 deckt



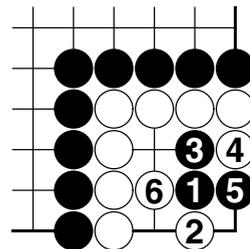
24 auf 22; 25 auf 20; 26 auf 6

Startet Schwarz allerdings mit 1 im zweiten Diagramm, bekommt Weiß ein Ko. Der Start mit Schwarz 1 in den Diagrammen 3 und 4 führt für Weiß zum Leben.



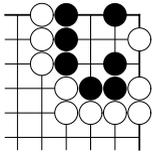
Lösung Kinderecke

Wenn beide richtig spielen, endet die Ecke im Seki. Wenn Weiß spielt, kann Schwarz die weißen Steine schlagen. Wenn Schwarz spielt, kann Weiß die schwarzen Steine schlagen. Also hüten sich beide davor, nochmal in der Ecke zu spielen – Seki.

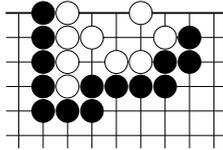


Probleme 5/2021

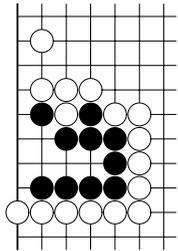
Viel Spaß beim Lösen und wie immer fängt Schwarz an. Findet die beste Lösung!



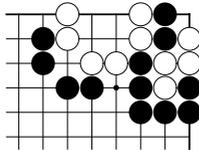
Problem 1 (3 Punkte)



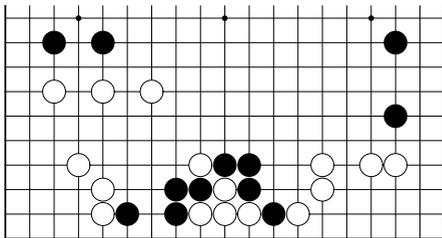
Problem 2 (3 Punkte)



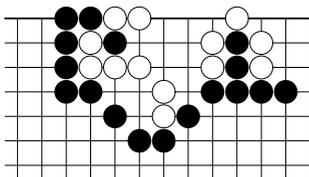
Problem 3 (4 Punkte)



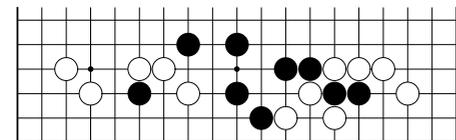
Problem 4 (4 Punkte)



Problem 5 (5 Punkte)



Problem 6
(6 Punkte)



Problem 7
(7 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Scheibe, Rene (1)	9k	4/21	24	561
Gabe, Axel (1)	5k	4/21	20	499
Schreiber, Burkhard (3)	3k	4/21	22	490
Reinicz, Thomas (1)	3k	4/21	8	456
Wolfgramm, Jens	4k	4/21	11	403
Ewe, Thorwald (4)	8k	4/21	11	401
Hartmann, Christian	4k	4/21	50	388
Hartmann, Kirsten (1)	1k	4/21	24	340
Schultze, Achim	5k	4/21	15	339
Urmoncit, Regina (1)	13k	5/20	-3	336
Gawron, Christian (9)	2d	4/21	20	316
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	4/21	15	257
Mertin, Stefan (2)	8k	2/21	-3	248
Lorenzen, Klaus (3)	2k	4/21	16	223
Kiechle, Hubert	8k	2/21	-3	205
Schröter, Georg	7k	4/21	15	196
Peters, Gerald	8k	4/21	11	165
Millies, Oliver (1)	3d	3/21	-3	157
Piller, Christoph	2k	4/21	11	152
Brand, Klaus	10k	6/20	-3	140
Busch, Rainer (1)	6k	3/21	-3	138
Altmann, Hermann	5k	4/21	16	125
Hell, Otto (4)	3k	4/21	8	102
Erichsen, Svante (3)	2d	4/21	11	87
Weickert Thomas	4k	4/21	11	82
Kestler, Dirk	1d	4/21	24	78
Herter, Rainer (4)	4k	4/21	11	75
Tsarigradski, Nikola	10k	6/20	-3	68
Reimpell, Monika (10)	2d	4/21	20	45
Schunda, Peter (1)	12k	1/21	-3	2
Wacker, Klaus (1)	8k	5/20	-3	2
Pauli, Robert (9)	1d	3/21	0	0

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (10.06.2021) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

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

problemecke@dgo.de

Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgo.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: Siegmund Steffens, Heidekampweg 34, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de

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

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

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

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

Deutscher Internet-Go-Pokal: Lars Gehrke, Sooderstr. 41, 65193 Wiesbaden, Tel.: (0173) 2015374, Email: lars.a.gehrke@gmail.com

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

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

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

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

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

Profiaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorfsr. 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 Kehmann, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Email: lv-bremen@dgob.de

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

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

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

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

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

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

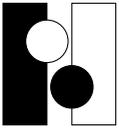
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

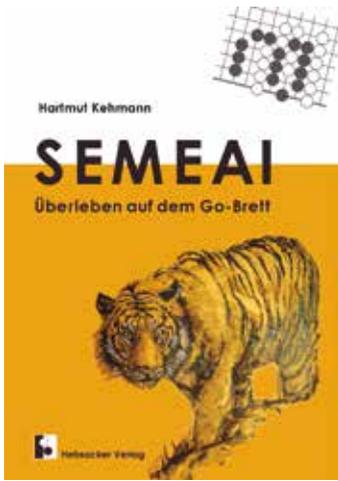
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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



Hebsacker Verlag

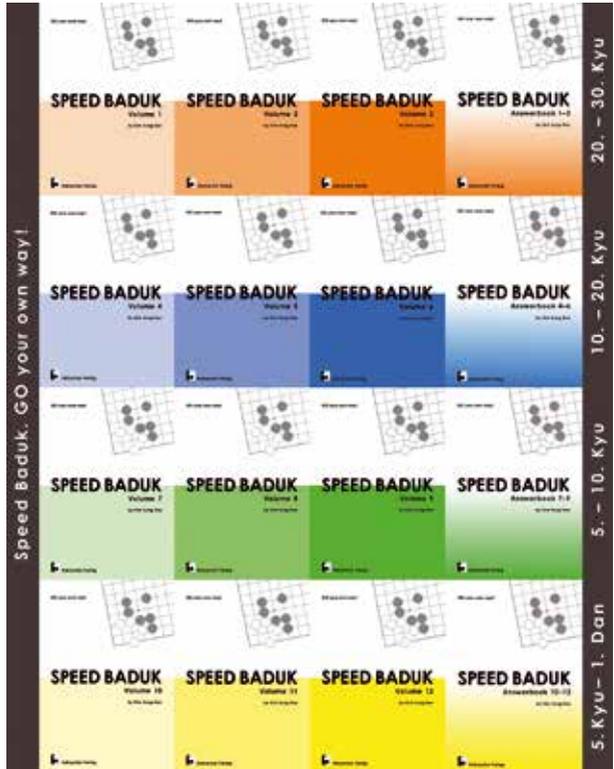
Go-Spielmaterial & -Bücher



Ein Semeai ist beim Go-Spiel absoluter Höhepunkt der Konfrontation, ein Florettkampf auf dem Hochseil, meist ohne Aussicht auf eine friedliche Einigung. So komplex und verschiedenartig die Formationen auch sein mögen, liegen ihnen doch oft Muster zugrunde, die sich ähneln. Ziel dieses Buches ist es, ein einfaches System zu vermitteln, das einen verständlichen Zugang zu dieser Problematik ermöglicht.

Das Buch enthält zudem insgesamt 150 Probleme unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades zum Thema Semeai, die jeweils pro Kapitel das Vermittelte didaktisch vertiefen, sowie im letzten Teil eine ausführliche Darstellung und Erläuterung aller Lösungen.

Dt., 303 Seiten 19,90 Euro



Die Speed-Baduk-Reihe versteht sich in erster Linie als Schulungsmaterial für den Go-Unterricht und für das Selbststudium vom Anfängerstadium bis hin zum 1. Dan. Es ist in der Originalversion unter Go-Schülern in Korea ebenso beliebt wie es von Go-Lehrern geschätzt wird. Alle Bände sind einfach geschrieben und enthalten eine Fülle von Problemen und Quizaufgaben, mit deren Hilfe der Lernende spielerisch mit den taktischen und strategischen Untiefen des Go-Spiels vertraut gemacht werden soll.

Einzelband:	16,50 Euro
Antwortheft:	6,00 Euro
je 3 Bände + Antwortheft	49,95 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*

November 2021

27.11. - 28.11.: XXXXI. Berliner Kranich

Dezember 2021

16.12.: Go-Bundesliga / Internet

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

Januar 2022

15.01. - 16.01.: Ulmer Go-Turnier

20.01.: Go-Bundesliga / Internet

22.01. - 23.01.: Go-Turnier Benrath

Februar 2022

17.02.: Go-Bundesliga / Internet

März 2022

10.03. - 12.03.: European Youth Go Championship

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

Oktober 2022

29.10. - 30.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim 2022

November 2022

05.11. - 06.11.: Herbst-Go-Treffen Frankfurt 2022

* 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!

