

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 6/2021

96. Jahrgang



Inhalt

„Weihnachts-Go“ von Camille Leveque (<i>sillons-traces.fr</i>).....	Titel
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte	2–10
Wie geht's? Wie steht's? (7)	11
Probleme für Einsteiger	12–13
Der etwas andere Zug (42)	14–20
Yoon Young Sun kommentiert (60)	21–24
Wie man – fast – Deutscher Meister wird... ..	25–32
Aufbaukurs Go (1)	32–38
Impressum	38
Deutsche Go-Meisterschaften.....	39
Kinderseite(n)	40–41
Lösungen zu „Wie geht's? Wie steht's?“	42–44
Fernostnachrichten.....	44–49
Go-Probleme.....	50–52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Organen	54
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	55
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Und schon wieder ein trauriger Nachruf, dieses Mal auf Saijo Masataka 9p, den viele DGoZ-Leser sicher noch von diversen Europäischen Go-Kongressen gut in Erinnerung haben werden. Auf dem Kongress in Strausberg war er auf jeden Fall eine ganz besondere Attraktion, mit seinem eigenen „Castle“, in dem er unermüdlich gegen alle spielte, die wollten, ob stark, ob schwach, ob alt, ob jung – immer freundlich im Umgang, immer bestimmt in der Sache. Er war ein wahrer Gentlemen-Go-Spieler, der sein Wissen mit uns teilte.

Wir werden Saijo Sensei vermissen!

Tobias Berben

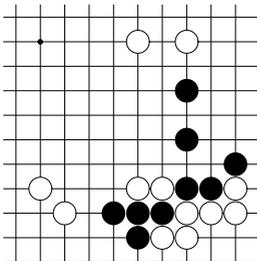
Ein Nachruf auf Saijo Sensei

von Rob Kok

Saijo Masataka, 9-Dan-Profi, einer der inspirierendsten und sympathischsten Menschen, die ich je getroffen habe, ist am 6. August verstorben. Jeder, der jemals an einem europäischen Go-Kongress teilgenommen und Saijo Sensei getroffen hat, wird ihn nicht so schnell vergessen. Er war immer bereit, Partien zu analysieren, vom Anfänger bis zum Spitzenspieler, von früh morgens bis spät abends, ein Lehrer, der nie nein sagte. Immer mit viel Geduld und nie mit einem bösen Wort – und immer mit einem strahlenden Lächeln, aber vor allem mit einem scharfen Blick für das Spiel. Seine Kommentare waren immer konstruktiv und klar und man hatte immer das Gefühl, dass man sofort mehr vom Spiel verstand. Bei allen Veranstaltungen, die er besuchte, wurde er zum beliebtesten Lehrer unter den Go-Spielern. Unter den Fans wurde er als „Buddha des Go“ bezeichnet und infolgedessen wurde Saijo Sensei 1997 zum Ehren-Go-Lehrer der EGF ernannt.

Saijo Sensei wurde 1941 in der Präfektur Chiba in Japan geboren. 1964 wurde er Pro-Shodan in der Nagoya-Niederlassung des Nihon Kiin. In seinen ersten Profi-Jahren war er ein aufstrebender Star und stand auf einer Stufe mit dem Titelverteidiger Hane Yasumasa. Aufgrund einer Erkrankung (starke Kopfschmerzen) wurde ihm geraten, das Go-Spiel aufzugeben, aber er ent-

Fangen und Retten 58 von Yilun Yang



Kann Schwarz die Schnittsteine fangen? Der erste Zug erscheint einfach, aber wie geht es richtig weiter? Antwort auf S. 50.

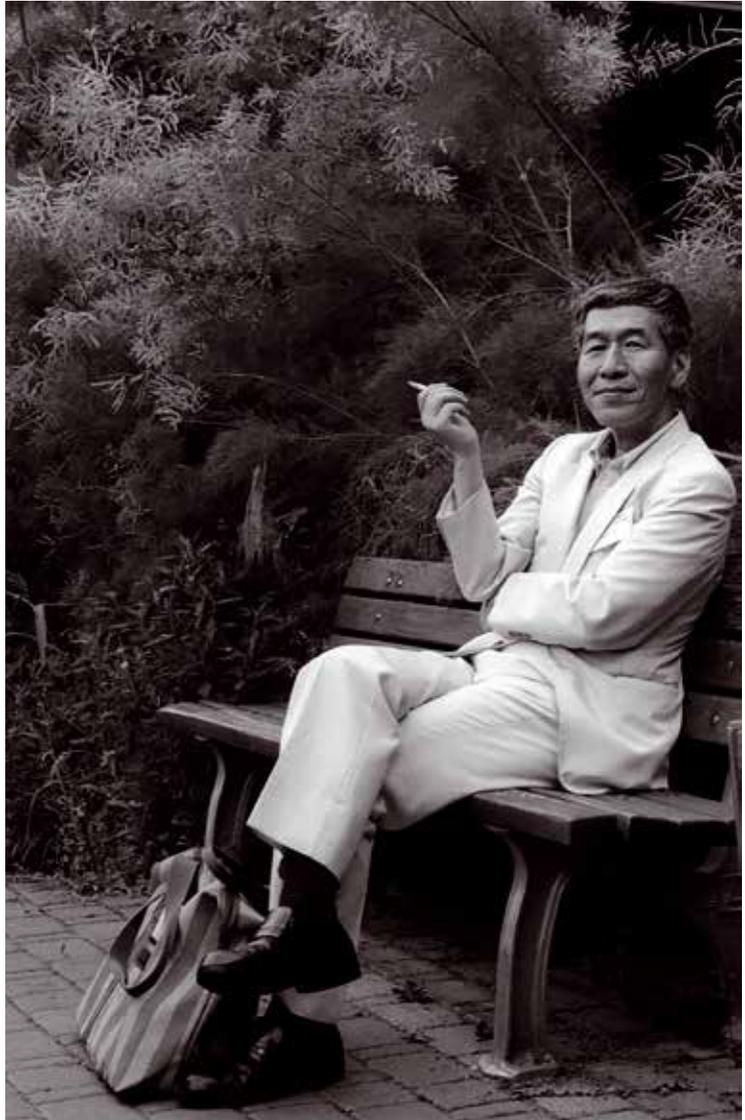
schied sich stattdessen, in der Profiligena schneller zu spielen. Da seine Ergebnisse aufgrund des schnellen Spiels immer schlechter wurden, wechselte er, zum Glück für Go-Spieler auf der ganzen Welt, zu einer Lehrerkarriere. Trotzdem gewann er noch gelegentlich auch gegen sehr starke Profis.

Im Alter von 45 Jahren gründete er seine eigene Go-Lehrergruppe namens Hakukikai und hatte eine ganze Reihe von Schülern. Laut dem Nachruf des Nihon Kiin waren einige seiner größten Erfolge die Qualifikation für den 34. NHK Cup 1986 und das 22. Gosei-Turnier 1996. Insgesamt hat er 499 Siege und 465 Niederlagen bei Profiturnieren erzielt. Im Jahr 2004 zog er sich offiziell aus dem Profi-Go zurück.

Europa besuchte er zum ersten Mal 1984 auf dem Europäischen Go-Kongress in Porrentruy, Schweiz, und kehrte 1993 zum Kongress in Prag und vielen weiteren Kongressen nicht nur in Europa zurück.

Saijo war der offizielle Sensei von Catalin Taranu. Während des Kongresses in Prag 1993 traf er Catalin Taranu zum ersten Mal. Ein Jahr später auf dem Kongress in Maastricht trafen sie sich wieder und während eines Handicapspiels mit

zwei Steinen mit Catalin war der Sensei wohl von seinem Talent beeindruckt. Catalin erklärt: „Sein Wort zählte mehr als alles andere, es war eine Frage der Ehre. Als er mich also nach Japan einlud, verpflichtete er sich für den Rest seines Lebens, sich um mich zu kümmern, auch wenn ich das erst viel später merkte.“ Catalin hat ihn



Saijo Masataka 9p



Sensei Saijo Masataka mit seinem Schüler Catalin Taranu

nicht enttäuscht und wurde der erste europäische Go-Spieler, der den 5. Profi-Dan erreicht hat. Als Schüler von Saijo Sensei verbrachte Catalin etwa zehn Jahre in Nagoya, Japan, und konnte dort die andere Seite seines Meisters genießen, wie Karaoke singen und Backgammon spielen. Auch ich, der Catalin zweimal in Nagoya besuchte, konnte mit dem Sensei singen und Backgammon spielen. Was mich am meisten beeindruckte, war, dass Saijo Sensei jeden Tag seine Runden im Pool schwamm, um sich fit zu halten, als Ausgleich für das ausgiebige Rauchen seiner geliebten „Peace“-Zigaretten.

Vielleicht haben diese Zigaretten am Ende sein Leben verkürzt, aber ich werde mich immer an ihn erinnern, wie er mit einem breiten Lächeln auf seinem Stuhl hin und her wackelte, seine Zigarette genoss und sich überlegte, wie er seinem Schüler auf nette Weise erklären könne, was er besser machen könnte: „Sehr, sehr gut, aber haben Sie daran gedacht, dass vielleicht ...?“

Wir haben einen besonderen Menschen und einen großartigen Lehrer verloren, aber das Gute ist, dass sein Unterricht viele Go-Spieler für immer inspiriert hat.

Vielen Dank dafür, Sensei!



Saijo Masataka spielte endlos in seinem „Castle“ auf dem Europäischen Go-Kongress 2000 in Strausberg

21 Jahre DGoB-Vorstand

von Michael Marz

Es begann auf dem Go-Kongress in Strausberg, als ich gefragt wurde, ob ich im Vorstand des DGoB mitarbeiten wolle. Tja, und wie es dann so kommt, wurde ich zunächst Vizepräsident und sechs Jahre später Präsident (Angela Merkel war damals Bundeskanzlerin). Im November 2021 übergab ich das Amt an Jenny Dittmann (Angela Merkel war immer noch Bundeskanzlerin).

Die Stimmung im DGoB war im Jahr 2000 durchaus angespannt. Der damalige Präsident war üblen verbalen Attacken ausgesetzt und mein Vorgänger als Vizepräsident verließ den Vorstand aus gesundheitlichen Gründen, weil ihm die „besondere Situation“ (um das Wort „Anfeindungen“ zu vermeiden) zu sehr zu schaffen machte. Delegiertenversammlungen zogen sich oft über mehrere Tage, in meiner Erinnerung spukt da immer noch eine 13-Stunden-„Sitzung“ (oder waren es 17?) in Hamburg. Die Verbesserung der Kommunikationsstrukturen, der zeitliche Abstand zum im Vorfeld emotionsgeladenen Strausberg-Kongress und personelle Veränderungen hatten die Stimmung allerdings deutlich verbessert, als ich mich 2006 für das Amt des Präsidenten zur Verfügung stellte, dem Jahr, in dem auch mein Sohn Ferdinand geboren wurde. Auch im Go ist in Deutschland Großes passiert, denn das war das Jahr, in dem einer der Kisei-Titelkämpfe zwischen Hane Naoki und Yamashita Keigo in Berlin stattfand.

Meine höchsten Prioritäten schon als Vizepräsident waren, erstens die lebenswichtigen Strukturen des DGoB funktionsfähig zu halten – für mich waren das die Finanzen, der Webauftritt, die Deutsche Go-Zeitung und die Meisterschaften –, zweitens die vielen Go-Aktiven in Deutschland mit ihren tollen Ideen die Plattform zu bieten, diese auch

umzusetzen – erwähnen möchte ich hier exemplarisch die Go-Bundesliga und das Jugendförderprogramm – und drittens, inspiriert durch die Jugend-EM 2004 in Köln, die Sichtbarkeit des DGoB innerhalb Europas durch regelmäßige Europameisterschaften in Deutschland zu erhöhen. Letzteres klappte anfangs sehr gut mit den Damen-EMs 2005 in Taucha und 2008 in Koblenz, der Paar-EM 2006 in Berlin, der Mannschafts-EM 2007 in Leipzig und der Studenten-EM 2010 in Darmstadt, die ich selbst oder wenigstens mitorganisiert hatte, und noch einige weitere, mit denen ich als Vorsitzender allerdings wenig zu tun hatte. Und dann waren da ja auch noch die beiden Go-Kongresse 2012 in Bonn (hauptverantwortlich: Manja Marz und Monika Reimpell) und 2017 in Oberhof (hauptverantwortlich: Manja Marz) und schließlich die Jugend-WM 2018 in Bacharach. Nach wie vor setzen



Turniere in Deutschland international Maßstäbe und werden gerne von Gästen aus dem Ausland besucht. Deutschland wurde in den letzten Jahren in der EGF wichtig und sichtbar und manche Vertreter anderer Länder haben bei Abstimmungen oft zunächst auf die Reaktion Deutschlands geschaut.

Auch für die nationalen Meisterschaften habe ich mich im DGoB besonders engagiert und deren Wertigkeit durch bessere Ausrichtungsbedingungen und höhere Preisgelder erhöht. Doch irgendwann, spätestens mit dem pandemiebedingten Runterfahren aller Präsenzveranstaltungen, wich bei mir die Lust am Gestalten immer mehr der Last vom Verwalten, und so bin ich nun sehr froh, mit Jenny eine Nachfolgerin gefunden zu haben, die im DGoB mit neuen Impulsen neue Akzente setzen wird. Baustellen gibt es genug, gerade in einem ehrenamtlich geführten Verein. Marketing im Allgemeinen und Mitgliederwerbung im Besonderen liegen seit Jahren brach. Dennoch sollten wir uns dessen bewusst sein, dass wir als deutsche Go-Gemeinde in Deutschland sehr privilegiert sind. Trotz stagnierender und in jüngster Zeit sogar leicht schrumpfender Mitgliederzahlen ist der DGoB innerhalb Europas der Verband mit den mit Abstand meisten Mitgliedern in der EGF. Die Zahl der Turniere in Deutschland im Jahr übersteigt bei weitem die Zahl der Wochenenden,

und das Wort eines DGoB-Vorsitzenden hat in der EGF Gewicht.

In all den Jahren im Vorstand des DGoB habe ich viel Unterstützung und Anerkennung erfahren. Leider ist das in der heutigen Zeit nicht selbstverständlich und auch bei uns mussten mitunter die mit am fleißigsten Go-Aktiven in Deutschland (Steffi Hebsacker, Tobias Berben, Manja Marz) sich (sehr vorsichtig formuliert) mit Kritik auseinandersetzen, die oft weder in der Sache begründet noch in der Form angemessen war. Ich wünsche der neuen Vorsitzenden, dass auch ihre Arbeit respektiert und wertgeschätzt wird. Die große Zahl der deutschen Go-Spieler und der Aktiven im DGoB, in den Landesverbänden oder in den einzelnen Go-Gruppen ist ein echtes Pfund und es sollte nicht unerwähnt bleiben, dass einige derjenigen, die in Deutschland ehrenamtlich für das Go arbeiten, dies noch deutlich länger tun als ich.

Ich bedanke mich bei allen, die mich und vor allem das Go in Deutschland in all den Jahren unterstützt haben. Wenn ihr euch engagieren wollt, es gibt viele große, aber auch viele kleine Aufgaben im Hintergrund, die für einen Verband lebensnotwendig sind.

Wir sehen uns. Irgendwann mal und irgendwo mal wieder auf einem Turnier. Ganz bestimmt.

*Michael Marz
Ex-Präsident des DGoB*

Kids- und Teenspokal 2022

Nachdem der Kids- und Teenspokal in den letzten beiden Jahren coronabedingt nicht ausgetragen wurde, freue ich mich, ankündigen zu können, dass es 2022 wieder einen Pokal geben wird. Zunächst möchte ich mich aber noch bei Sabine Wöhrig bedanken, die seit 2009 den Pokal unermüdlich ausgetragen hat. Vielen Dank dafür!

Zum Jahr 2022 übernehme ich, Martin Ruzicka, diese Aufgabe. Bis vor einigen Jahren habe ich selber noch teilgenommen und bin jetzt motiviert, der neuen Generation einen schönen Pokal zu ermöglichen. Das Grundgerüst bleibt beim Alten, Kids (U12) und Teens (U18) bekommen für jede Teilnahme an einem vorher angekündigten Turnier ihrem Er-

gebnis entsprechend Punkte, eine entsprechende Tabelle wird auf der DGoB-Webseite gepflegt und auch jeweils in der DGoZ abgedruckt. Am Ende des Jahres gibt es Geld- und Sachpreise zu gewinnen. Die genauen Details könnt ihr auch im Internet nachschauen.

An alle Kinder und Jugendlichen (oder deren Eltern/Trainer/...) habe ich die Bitte, dass ihr mir eine Mail schickt (an fs-ktpokal@dgo.de) mit eurem Namen, Geburtsdatum, Ort, Spielstärke und sehr gerne auch Turnieren, an denen ihr 2022 teilgenommen habt. Falls ihr Anmerkungen, Wünsche oder Kritik habt, könnt ihr mir das auch sehr gerne an die obige Adresse schicken.

Ich freue mich auf einen schönen Pokal und hoffentlich möglichst reibungsfreie Abläufe!

Martin Ruzicka

Schach-YouTuber lernt Go

Der YouTube-Kanal „The Big Greek“ hat Videos mit mehr als 1 Millionen Views – für YouTube nicht ungewöhnlich, für einen deutschsprachigen Kanal aber schon eine Hausnummer. Umso mehr, wenn man das Thema des Kanals berücksichtigt: Schach!

Das kommt ja bekanntlich bei Deutschen nicht ganz auf Platz 1 der beliebtesten Sportarten, doch über 100.000 Abonnenten begeistern sich offenbar trotzdem für die kantig-unterhaltsamen Schachvideos von Georgios Souleidis, dem „Big Greek“. Der 49-jährige Sohn griechischer Einwanderer ist „Internationaler Meister“ im Schach, was dem mittleren von drei „Meistergraden“ entspricht, die im Schachspiel vergeben werden, und spielt in der zweiten Schachbundesliga. In der ersten Liga spielt er allerdings auf YouTube: Sein Kanal ist einer der erfolgreichsten Schachkanäle überhaupt.

Was die Sache für Go-Spieler spannend macht: Souleidis hat gerade auf Twitch am Rande seines erfolgreichen Twitch-Streams zur Schach-WM bekanntgegeben, im neuen Jahr Videos zum Thema Go zu machen – in Zusammenarbeit mit dem „Schachmagazin“. Die Anregung zu diesem Projekt stammt von Tobias Berben, den Souleidis gleich nach der ersten Kontaktaufnahme in seinen Kanal auf YouTube eingeladen hat, zu Redaktionsschluss standen die Details aber noch nicht fest. Wir sind gespannt, was nun schneller ist: die Go-Videos des „Big Greek“ auf YouTube oder der Druck dieser DGoZ ...

So oder so, mehr zu dem Thema dann hoffentlich in der nächsten Ausgabe – und natürlich im Internet. Auf jeden Fall ist es eine gute Möglichkeit, Go in Deutschland bekannter zu machen. Den YouTube-Kanal „The Big Greek“ findet ihr unter www.youtube.com/TheBigGreek/.

Marc Oliver Rieger



Münchner „Bierseidel“ Go-Turnier

Am 16. und 17. Oktober 2021 trafen sich nach einem Jahr „Corona“-Pause 36 Spieler zu einem Go-Turnier am Traditionsstandort im Pelkovenschlüssel in München.

Nur wenige Spieler kamen von weiter her und die ersten drei Plätze gingen an Spieler aus München: Den ersten Platz teilten sich Ari-Pekka Perkkio 3d und Jonas Fincke 4d, wobei letzterer als Landesverbandsmitglied damit Bayerischer Landesmeister 2021 wurde. Den 3. Platz sicherte sich Théo Côme 3d.

Die Sieger durften sich über Sachpreise der Sponsoren Brett-und-Stein-Verlag aus Frankfurt und dem bayerischen Holzbearbeitungswerkzeugs-Anbieter Sauter freuen.

Die Turnierorganisation wechselte nach der Corona-Pause zu Thomas Furtner, der von Jongleuren aus seinem Verein und Wilhelm Bühler vom Badischen Go-Verein unterstützt wurde, so dass die Spieler aller Altersklassen ein rundum wohl organisiertes Turnier bei schönem Wetter genießen konnten.

Wilhelm Bühler

LV-Meisterschaft BST

Nach einer längeren Pause hatte ich im Lockdown beschlossen, das Go-Spielen wieder aufzunehmen. Nach ein paar Spieleabenden lud man mich ein, an dem Ausflug auf das Go-Turnier in einem alten Schloss in Lebusa teilzunehmen. Dort sollte am Wochenende 23. und 24. Oktober die Landesverbandsmeisterschaften Brandenburg-Sachsen-Thüringen im Go stattfinden. Nach längerem Zögern, weil ich auf meinen letzten Turnieren immer schön abgezogen wurde, entschloss ich mich schließlich dazu, doch mitzufahren.

Das Turnier sollte am Samstag, den 23.10.2021 um 11:00 Uhr starten, so dass unsere kleine Gruppe um 8:00 Uhr in Halle losfahren musste. Nach der Ankunft meldeten wir uns noch an, bezahlten die Teilnahmegebühr, kontrollierten die Impfnachweise und dann startete mit nur wenig Verspätung die erste Runde.

Es sollten an diesem Tag insgesamt 3 Runden stattfinden und am Folgetag, dem Sonntag, nochmal 2 weitere. Bei 12 angemeldeten Teilnehmern in zwei Gruppen, 60 Minuten + 10/5 Minuten Bedenkzeit, 6,5 Komi und um zwei verminderter Vorgabe in Gruppe 2 (4k–15k) konnte so jeder gegen jeden spielen.



V.l.n.r.: Théo Côme 3d, Ari-Pekka Perkkio 3d, Jonas Fincke 4d und Thomas Furtner (Turnierleiter)



Alle Spiele waren für mich eine sehr angenehme Erfahrung. Durch die ruhige Location, wo von morgens bis in den frühen Nachmittag die Sonne in die Fenster schien, fiel es mir leicht, mich auf die angenehme ausgeglichenen Partien zu konzentrieren, darin zu versinken und mir für meine Probleme kreative Lösungen auszudenken. Ich empfand alle Spiele als sehr lehrreich und das Turnier insgesamt als Erfolg. An dieser Stelle herzliche Grüße an alle Beteiligten! Zwischen den Runden wurden uns mit viel Liebe

zubereitete Mahlzeiten serviert, die wir gemeinsam im Erdgeschoss einnahmen. Hinterher wurden Spiele besprochen, Züge diskutiert und andere Gespräche geführt. Nach dem Abendessen wurde auch noch in einer großen Runde Werwolf gespielt und für einige endete der Abend wohl sehr spät ...

Ich für meinen Teil war nach drei anstrengenden Go-Spielen fix und alle, spazierte noch ein paar mal um das nächtlich stille Schloss und ging früh zu Bett.

Und obwohl ich mich am nächsten Morgen trotzdem äußerst müde fühlte, war ich noch eine der ausgeschlafenen Spieler:innen und konnte so letztendlich noch den zweiten Platz in Gruppe 2 belegen. In Gruppe 1 siegte Tim Cech 2d (Potsdam), der damit auch BST-Landesmeister wurde.

Um dem Turnier noch einen fantastischen Abschluss zu verleihen, bot Familie von Erichsen uns noch eine Schlossführung an und anschließend fuhren wir die 2 Stunden wieder zurück nach Halle und schliefen alle eine Runde aus.

Alena Scholz

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft 2021

Bei der Endrunde der diesjährigen Deutschen Meisterschaft, die Anfang Oktober in Jena ausgetragen worden ist (als qualifizierende Vorrunde diente coronabedingt die Veranstaltung aus dem Jahr 2020), hat sich Lukas Krämer (6d/Bonn) zum fünften Mal den Titel gesichert. Zweiter wurde Jonas Welticke (6d/Bonn). Den dritten

Platz teilten sich Benjamin Teuber (6d/Hamburg) und Bernd Radmacher (4d/Meerbusch).

Viele der bei dieser DM gespielten Partien wurden auf OGS übertragen und sind nun auf www.dgob.de/2021-deutsche-go-einzelmeisterschaft-bericht/ verlinkt. Darüber hinaus hat Vizemeister Jonas Welticke 6d zwei Partien für die DGoZ kommentiert. Eine davon ist in diesem Heft ab Seite 25 abgedruckt, die andere folgt in der nächsten Ausgabe.

Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2021

Pl.	Name	Club	Level	1	2	3	4	5	6	7	Punkte
1	Krämer, Lukas	Bonn	6 Dan	8+	7+	4+	6-	5-	2+	3+	5
2	Welticke, Jonas	Bonn	6 Dan	6+	8+	7+	4-	3+	1-	5+	5
3	Teuber, Benjamin	Hamburg	6 Dan	7+	4+	6+	8+	2-	5-	1-	4
(4)	Radmacher, Bernd	Meerbusch	4 Dan	5+	3-	1-	2+	8+	7-	6+	4
5	Obenaus, Johannes	Berlin	6 Dan	4-	6-	8+	7+	1+	3+	2-	4
(6)	Pittner, Arved	Berlin	5 Dan	2-	5+	3-	1+	7+	8+	4-	4
7	Schomberg, Niels	Darmstadt	4 Dan	3-	1-	2-	5-	6-	4+	8+	2
8	Jasiek, Robert	Berlin	5 Dan	1-	2-	5-	3-	4-	6-	7-	0

Turniernotizen

3. Dortmunder Dango

Christopher Kacwin (5d/Düsseldorf) hat unter 39 Teilnehmer*innen ungeschlagen das diesjährige Dortmunder Turnier gewonnen. Zweiter wurde David Ulbricht (3d/Münster), der sich nur dem Turniersieger geschlagen geben musste. Dritter wurde FJ Dickhut (6d/Lippstadt), vor Wu Haoan (5d/Duisburg) und Bernd Radmacher (4d/Meerbusch).

41. Berliner Kranich

Das Machbare wagen – 40 Unverdrossene kamen am 27. und 28.11. in die Humboldt-Uni und freuten sich über die entspannte Atmosphäre. Kim Seongjin hielt einen Vortrag, spielte simultan und kommentierte Partien. Am Ende gewann Arved Pittner 5d vor Christopher Kacwin 5d und Niels Schomberg 4d. Isabel Donle 2d erhielt den Preis für die beste Spielerin und Keyun Tang 4d wurde beste Studentin.

Europäische Profi-Qualifikation 2021

Stanislav Frejلاك 7d hat die Europäische Profi-Qualifikation 2021 gewonnen und darf sich jetzt offiziell 1. Profi-Dan nennen. Die entscheidende der drei Final-Partien gegen Lukas Podpera 7d ist in diesem Heft ab S. 21 mit einem Kommentar von Yoon Young-Sun 8p abgedruckt. Im kommenden Heft folgen dann noch ein kurzer Bericht, ein paar Fotos und ein Interview mit dem Sieger, geführt von T o n n y Claasen 4d.

go4school Tigerrachen-Kalenderbildwettbewerb

Aufgrund der Pandemie konnte auch 2021 kein Hans-Pietsch-Memorial durchgeführt werden. Entsprechend fand auch die deutsche Schul-go-Mannschaftsmeisterschaft nicht statt. Um dennoch etwas Kreativität und Abwechslung anzubieten, haben wir von go4school den Tigerrachen-Kalenderbildwettbewerb 2021 ausgerufen. Es sollten Bilder über einen Go-Begriff oder ein selbst gewähltes Go-Thema geschaffen werden.

Aus insgesamt 54 Einsendungen wurden 13 Bilder für einen Kalender ausgewählt (12 Monate und Deckblatt). Außerdem gab es drei Einzelpreise mit Gutscheinen vom Hebsacker-Verlag und zwei Schulpreise für die aktivsten Go-AGs. Der Kalender wurde allen go4school-Mitgliedern und den 13 Künstler*innen geschenkt. Wer auch ein Exemplar möchte, wende sich bitte an go4school e.V., karen.schomberg@go4school.de. Die Gewinner sind:

1. **Platz:** Bild von Lucia, 2. Klasse, St. Joseph-Schule Hamburg (siehe unten)
2. **Platz:** Bild von Milana, 4. Klasse, St. Joseph-Schule Hamburg
3. **Platz:** Bild von Lara, 4. Klasse, St. Joseph-Schule Hamburg

Karen Schomberg



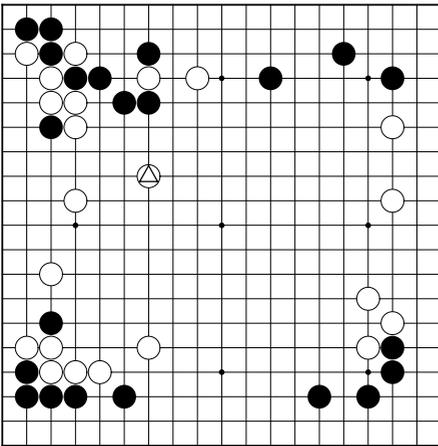
Wie geht's, wie steht's? (8)

von Gunnar Dickfeld

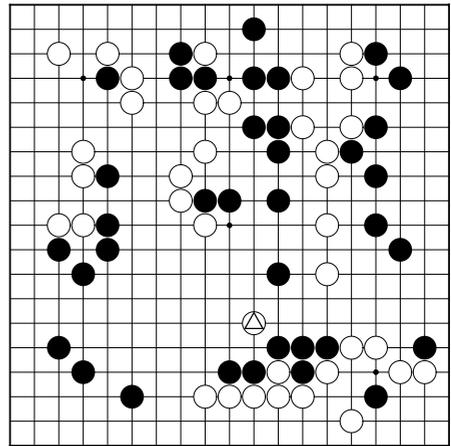
Die Stellungen in dieser Folge sind dem Buch „The Art of Positional Analysis“ entnommen. Im ersten Teil des Buches, das aus Beiträgen der Zeitschrift Kido zusammengestellt ist, kommentiert Kobayashi Koichi 9p verschiedene Profi-Partien, teilweise auch seine eigenen Partien. Kobayashis Stellungenanalyse besteht darin, an bestimmten Punkten im Spiel innezuhalten und die Gebiete zu zählen und abzuwägen, wer im

Vorteil ist. Der Titel des Buches hält somit nicht so ganz, was er verspricht. Schaut Euch wieder die vier Stellungen an! Wie steht es eurer Meinung nach an den vier Brettern? Welche Bewertung würde die KI für diese Stellungen ermitteln (Prozente/Punkte)? In der Lösung werden Kobayashis Bewertungen und die der KI vorgestellt. Viel Vergnügen!

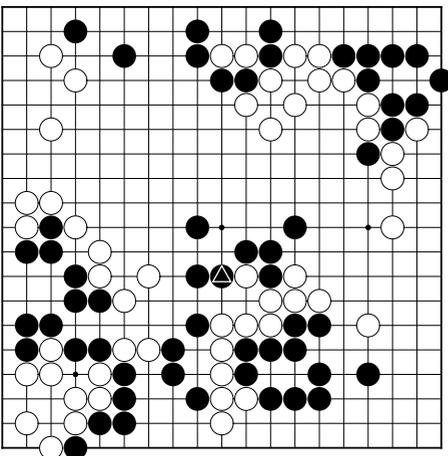
Lösungen auf S. 42ff.



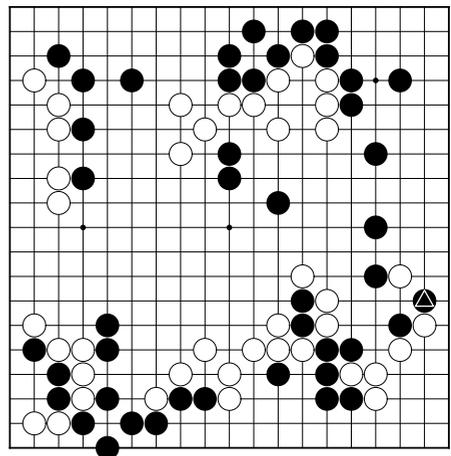
Stellung 1 (5,5 Komi)



Stellung 3 (5,5 Komi)



Stellung 2 (5,5 Komi)

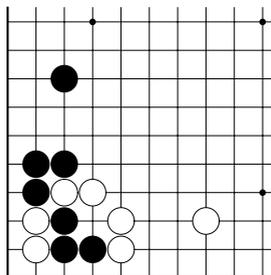
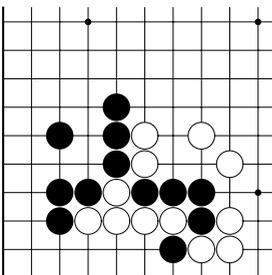
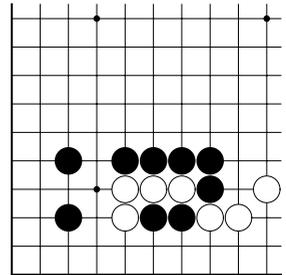
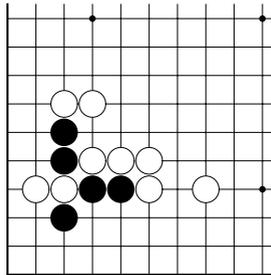
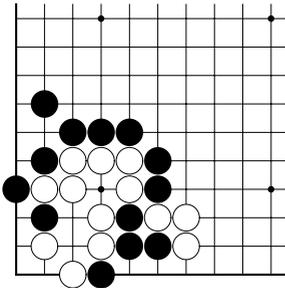
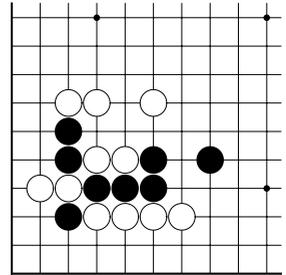
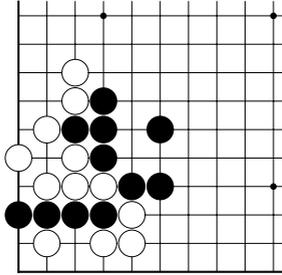
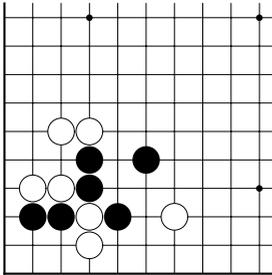
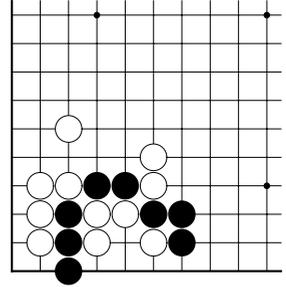
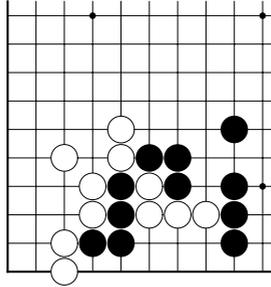


Stellung 4 (5,5 Komi)

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Sowohl die schwarzen als auch die weißen Steine stehen unter Bedrohung. Ihr müsst einen Wettlauf um Freiheiten gewinnen, um eure Steine behalten zu können.

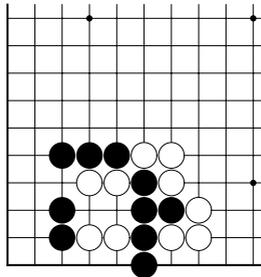
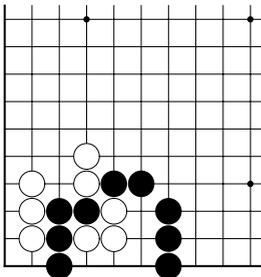
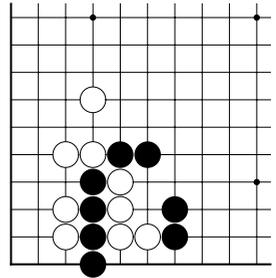
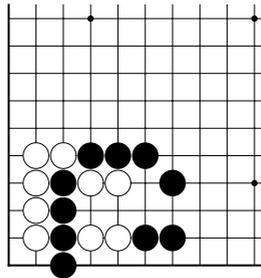
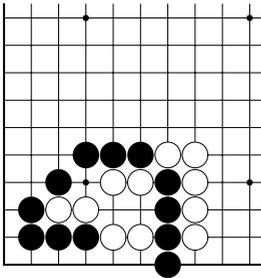
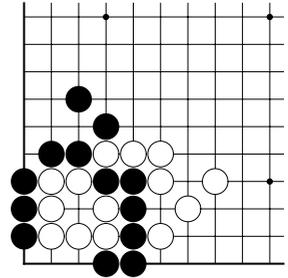
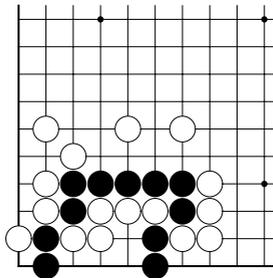
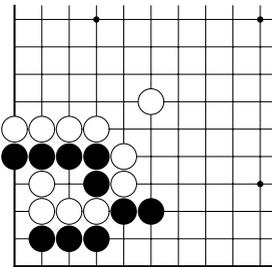
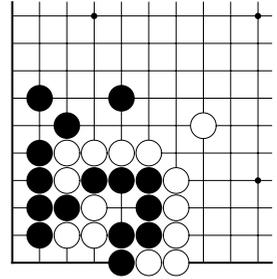
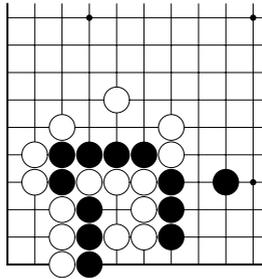


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitgestellten DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

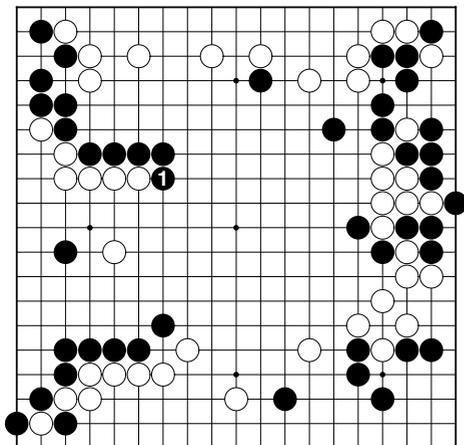
Mit einem kleinen Trick auf der ersten Linie könnt ihr weiße Steine fangen und euch dadurch retten.



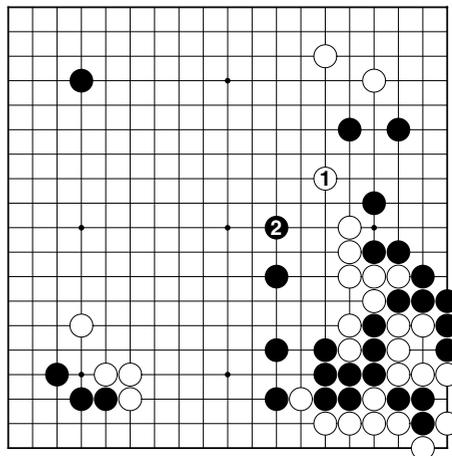
Alle Go-Probleme auf diesen beiden Seiten stammen aus der Buchserie „Level Up!“, erschienen im Verlag Baduktopia. Vielen Dank für die Genehmigung, diese hier verwenden zu dürfen!

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

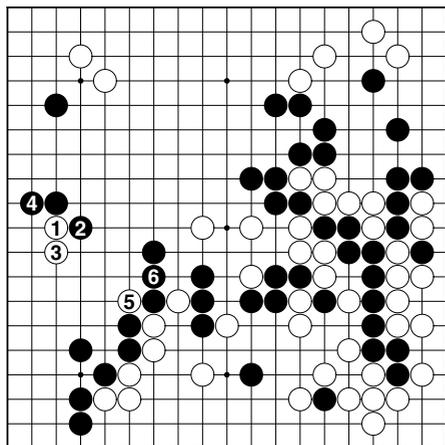
Shende Tao



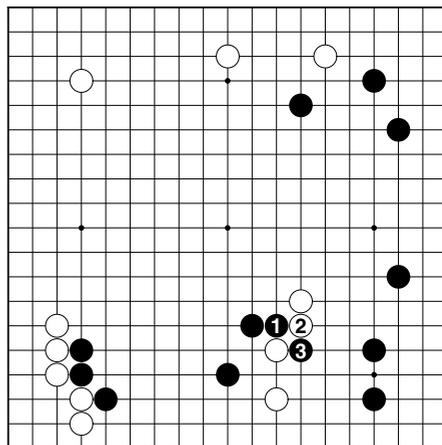
Problem 5: Wie kann sich Weiß um die linke Gruppe kümmern?



Problem 7: Schwarz ignoriert das Keima und soll das jetzt bereuen.



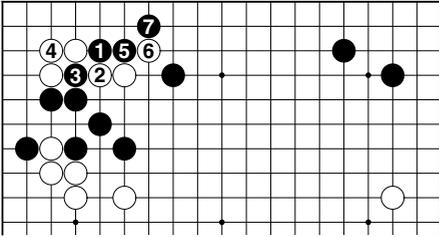
Problem 6: Was hat Weiß da mitten im schwarzen Gebiet vor?



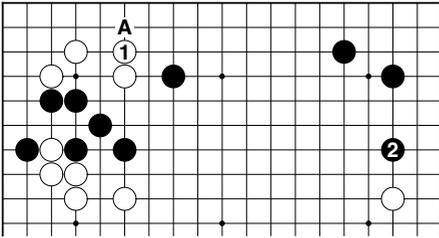
Problem 8: Was tun auf den Schnitt?

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

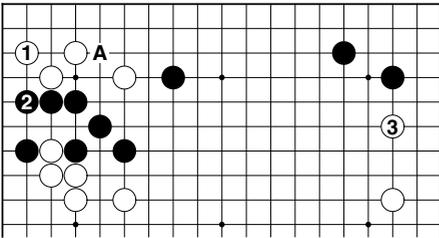




Dia. 1.1



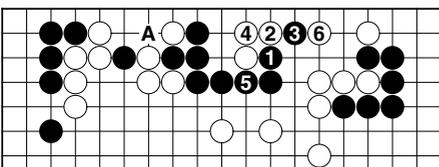
Dia. 1.2



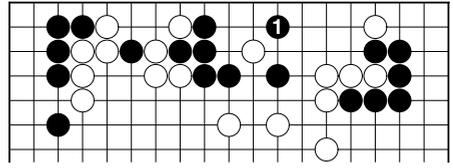
Dia. 1.3

Lösung 1: Erst einmal zeigt Dia. 1.1, wie Weiß zerfällt, wenn er gar nichts macht.

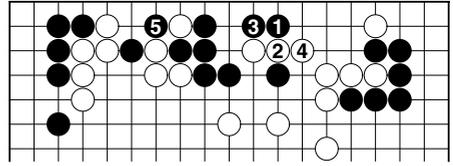
Am normalen Deckungszug 1 oder A in Dia. 1.2 ist nichts auszusetzen. Hier ist es aber auch gut, das Kosumi in Dia. 1.3 zu machen. Der deckt gegen A und bereitet eine Mega-Fortsetzung auf 2 vor. Und wenn Schwarz diese verhindert, hat Weiß Sente für den nächsten Zug.



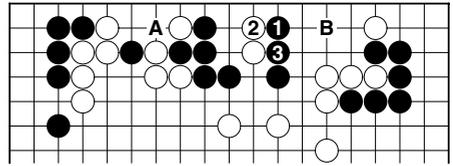
Dia. 2.1



Dia. 2.2

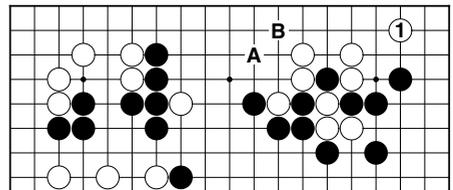


Dia. 2.3

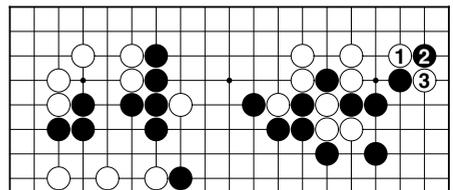


Dia. 2.4

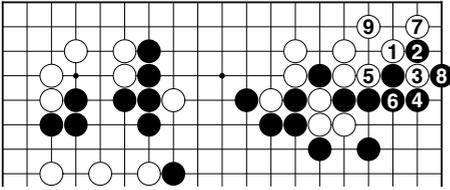
Lösung 2: Wenn Schwarz einfach in Dia. 2.1 blockt, kann Weiß mit 2 bis 6 verbinden und bei A ist dann höchstens ein Auge. Deshalb spielt Schwarz in Dia. 2.2 selbst dort. Weiß verbindet seinen Peep in Dia. 2.3 zwar auch zurück, aber nicht ohne Schwarz ausreichend Augenraum zu geben. Und wenn Weiß in Dia. 2.4 stur ist, hat Schwarz auch keine Probleme, bequem zu leben.



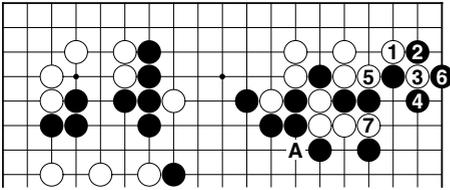
Dia. 3.1



Dia. 3.2

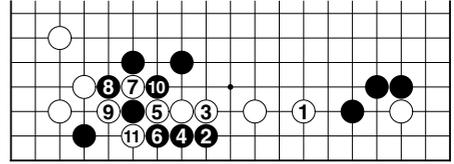


Dia. 3.3

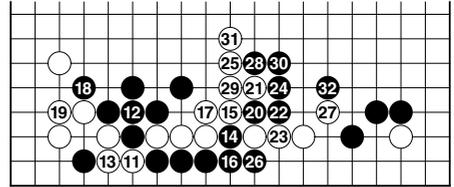


Dia. 3.4

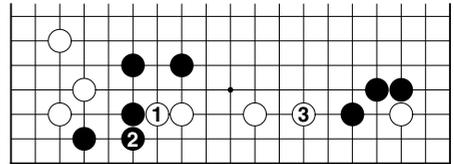
Lösung 3: Das Keima 3.1 wäre der Zug, der den meisten (inkl. mir) einfallen würde. Weiß kann leben, aber Schwarz kann später auch A und/oder B in Sente spielen. Der Crosscut in Dia. 3.2 ist hier viel besser. So macht Weiß nach den Ataris 5 und 7 in Dia. 3.3 eine Form, der Schwarz nie wieder etwas anhaben kann. Wenn Schwarz in Dia. 3.4 stattdessen auf 6 schlägt, ist Weiß nach 7 nicht aufzuhalten.



Dia. 4.4



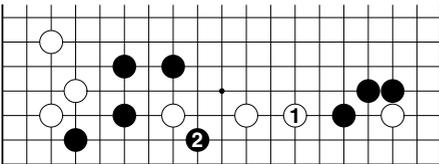
Dia. 4.5



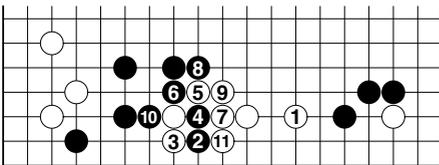
Dia. 4.6

Lösung 4: Die Ausbreitung auf 1 ist naheliegend, aber Schwarz kann mit 2 auch gute Form machen, entweder in Sente in Dia. 4.2 oder mit vielen Punkten in Dia. 4.3. Weiß kann sich überlegen, wie in Dia. 4.4 zu kontern. Das ist etwas komplizierter als sonst, da Weiß einen Stein auf 1 hat, doch am Ende von Dia. 4.5 geht sich das doch für Schwarz aus.

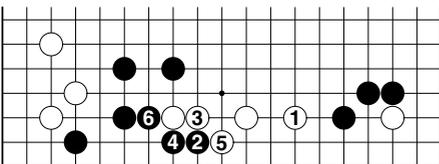
Das alles kann aber vermieden werden, indem Weiß in Dia. 4.6 vor dem Ausbreiten einmal dagegenstupt.



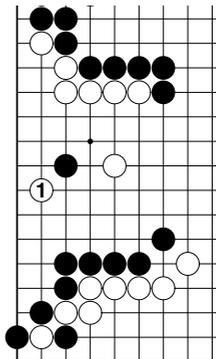
Dia. 4.1



Dia. 4.2



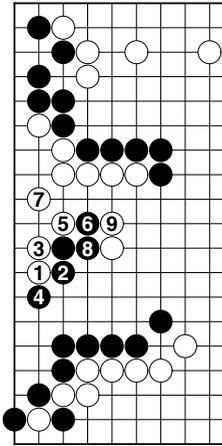
Dia. 4.3



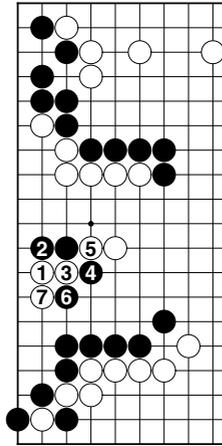
Dia. 5.1

Lösung 5: Wer hätte gedacht, dass es diesen Zug auch bei Zweipunkt-Formen gibt? Mit dem kann Weiß in Dia. 5.2 beim Lebenmachen gleichzeitig gutes Endspiel spielen.

Wenn Schwarz in Dia. 5.3 von innen blockt, ist es in dem Fall nicht eine Frage von guter Form, sondern ein Draufgehen von zwei Steinen. Schwarz kann auch das

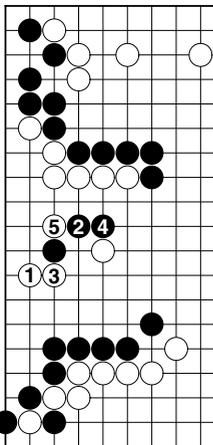


Dia. 5.2

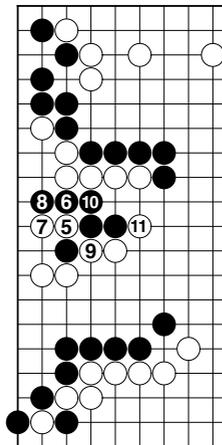


Dia. 5.3

Kosumi in Dia. 5.4 versuchen, doch Weiß ist dank 5 mit Augenform verbunden. Wenn Schwarz auf Dia. 5.5 beharrt, sterben ihm nach 11 nur noch mehr Steine.

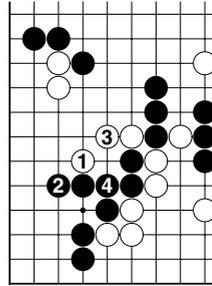


Dia. 5.4

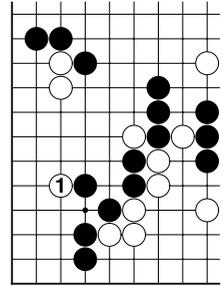


Dia. 5.5

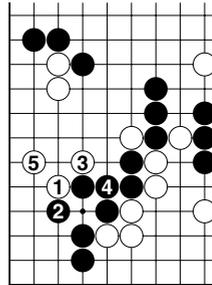
Lösung 6: Die erste Intuition ist wohl der Bambusfresser („Panda“) in Dia. 6.1. Der nächste Zug für Weiß ist dann aber nicht so klar. Deswegen legt Weiß in Dia. 6.2 andersrum an. Wenn Schwarz in Dia. 6.3 blockt, kriegt Weiß wieder 3 und kann dann mit 5 eine augige Form machen. Oder er gibt Weiß in Dia. 6.4 dann 3 in Sente und viele Punkte.



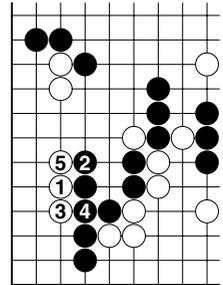
Dia. 6.1



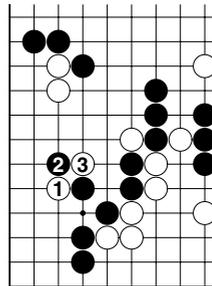
Dia. 6.2



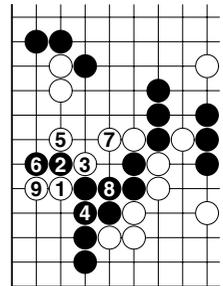
Dia. 6.3



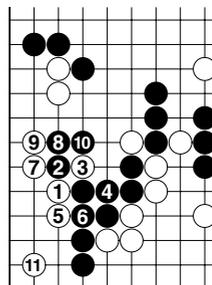
Dia. 6.4



Dia. 6.5

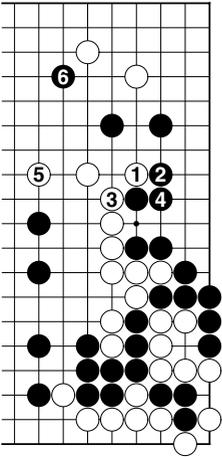


Dia. 6.6

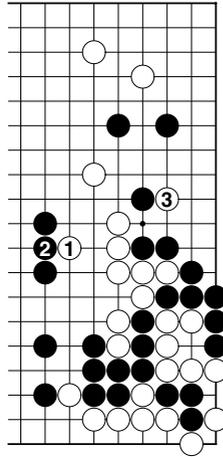


Dia. 6.7

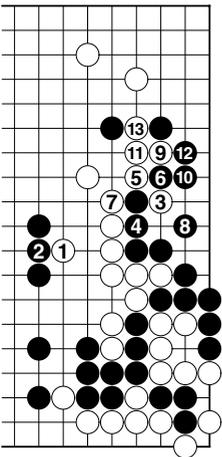
In der Partie wollte Schwarz beides nicht und hat Dia. 6.5 gespielt und dann keine adäquate Antwort auf den Crosscut gefunden. Wenn er wie in Dia. 6.6 verbindet, ist es unvermeidlich, dass Schwarz zwei Steine verliert. Dia. 6.7 ist auch nicht viel besser.



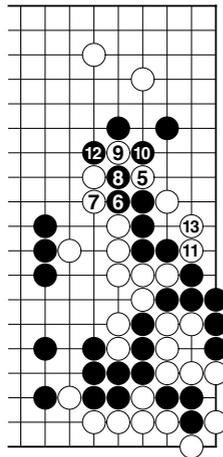
Dia. 7.1



Dia. 7.2



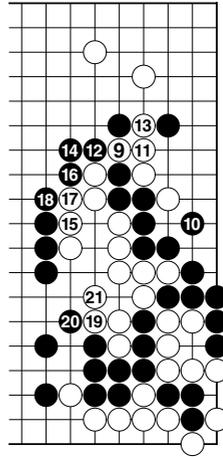
Dia. 7.3



Dia. 7.4

Lösung 7: Die Abtäusche in Dia. 7.1 sind nicht genug. Auch wenn Weiß wegrennt, ist die Attacke danach noch nicht vorbei.

Was Weiß androht, ist viel schlimmer: Er legt in Dia. 7.2 von innen an! Schwarz muss daraufhin in Dia. 7.3 nachgeben und aus einer schwachen Gruppe ist plötzlich eine Mauer geworden. Wenn Schwarz stattdessen versucht, in Dia. 7.4 durchzugehen, wird der Schnitt 11 irgendwann zu einem Atari und seine Gruppe am Rand ist futsch. Auch wenn Schwarz den Schnitt in Dia. 7.5 deckt, um dann mit 12 zu schneiden, kann Weiß relativ einfach lokal

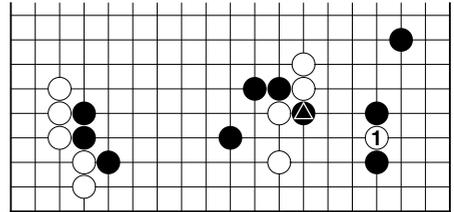


Dia. 7.5

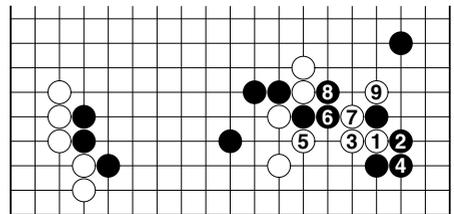
leben, während Schwarz noch Probleme hat.

Problem 8: Weiß hat viele Möglichkeiten, die unsichtbaren Sentezüge um den Schnittstein zu verwenden. Die objektiv coolste ist wohl das Warikomi in Dia. 8.1.

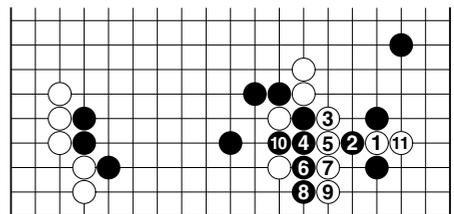
Auf das Atari von innen in Dia. 8.2 kann Weiß z.B. mit 5 und 7 durchfahren und auf 9 hat Schwarz dann keine Antwort. In der Partie hat Schwarz in Dia. 8.3 das andere Atari probiert, woraufhin Weiß runter-



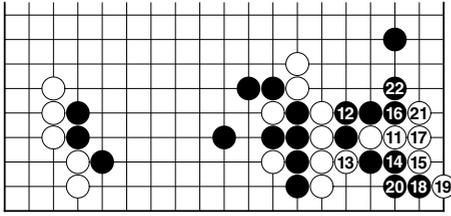
Dia. 8.1



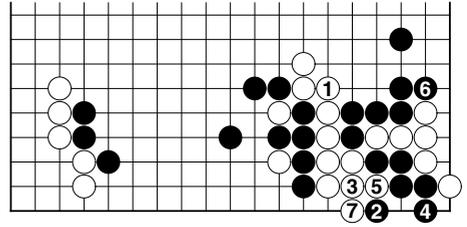
Dia. 8.2



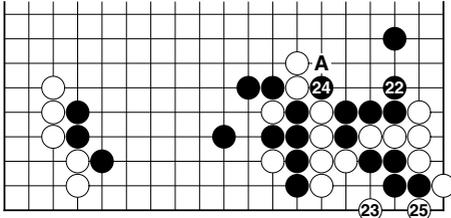
Dia. 8.3



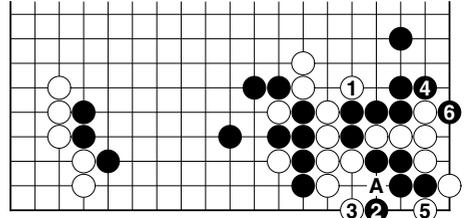
Dia. 8.4



Dia. 8.6



Dia. 8.5

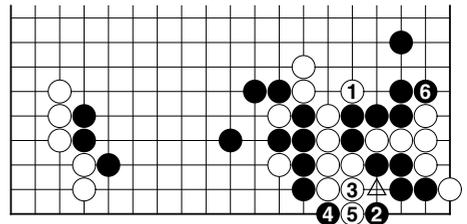


Dia. 8.7

bohrt und dann auf 11 streckt. Plötzlich klebt Schwarz mit 2 an der neuen weißen Mauer, doch er versucht in Dia. 8.4 noch, das meiste rauszuholen. Jetzt ist die Frage, was Weiß nach 22 tut.

Weiß hat sich entschieden, in Dia. 8.5 das Semeai in der Ecke mit 23 sauber zu gewinnen und nach Schwarz A woanders zu spielen. Er war sehr glücklich damit, die ursprünglich schwarze Ecke in weißes Gebiet zu verwandeln.

Es ist auch eine Option, den Schnitt zu decken und das Ko in Dia. 8.6 zu spielen. (Nur etwas nervig, dass Weiß das Ko nicht mit dem nächsten Zug entfernen kann, wenn Schwarz es nicht anfängt.)



Dia. 8.8

Weiß muss nur aufpassen, nicht mit Dia. 8.7 zu decken; das Ko ist in dem Fall unspielbar. Wenn Weiß 3 in Dia. 8.8 versucht, gewinnt Schwarz mit 4 eine Freiheit.



Yoon Young Sun kommentiert (60)

Partie: 6. Europäische Profi-Qualifikation (Leksand, Schweden), 3. Finalpartie

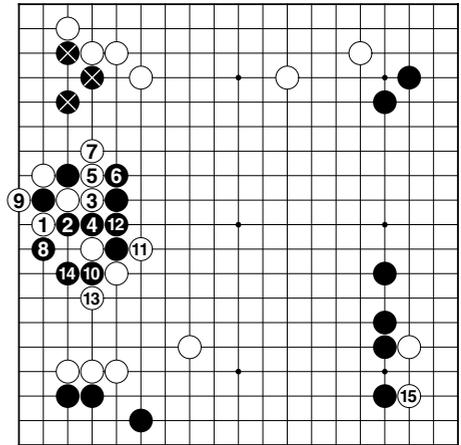
Weiß: Lukas Podpera 7d

Schwarz: Stanislav Frejrlak 7d

Komi: 7,5 Komi

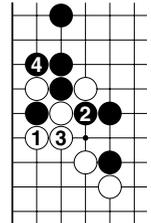
Ergebnis: 147 Züge aufgezeichnet. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.

Kommentar: Yoon Young Sun 8p (awesomebaduk.com)

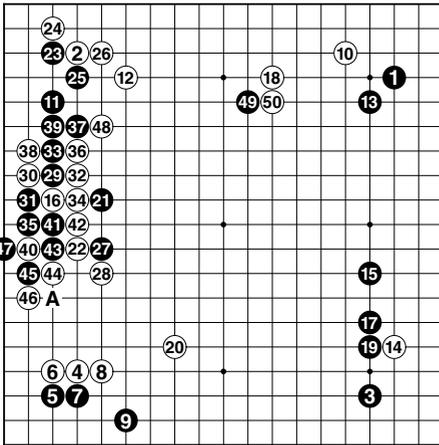


Dia. 2

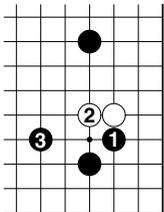
- 42: Leider kann Weiß jetzt nicht richtig gut blocken, da 42 und 43 Miai für Schwarz sind.
- 48: Weiß hat nun zwar Einfluss, aber Schwarz hat Vorhand und Aji auf A. Am linken Rand hat Schwarz ziemlich viele Punkte bekommen.



Dia. 3



Figur 1 (1–50)



Dia. 1

17: Dieser Zug ist ungewöhnlich. Normal wäre 1 in Dia. 1, um Weiß vor dem Klemmstein 15 schwer zu machen.

20: Weiß will die untere Seite reduzieren und gleichzeitig den linken Rand vergrößern.

31: Ein gutes Tesuji!

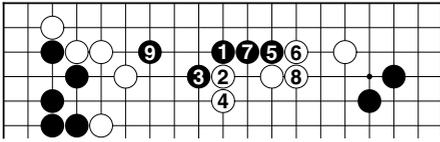
32: Der erste Fehler von Weiß. Er hätte einfach auf 1 in Dia. 2 Atari geben sollen. In der

Zugfolge bis 15 hat Schwarz zwar die linke Seite kaputt gemacht, aber seine markierte Gruppe ist schwach geworden und Weiß hat Vorhand bekommen, um auf 15 zu spielen. So hätte Weiß etwas besser gestanden.

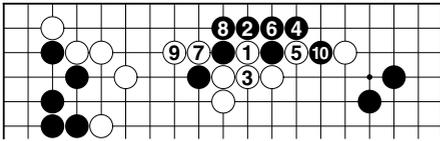
- 34: Weiß hätte immer noch den schwarzen Stein mit 1 in Dia. 3 fangen sollen, um dann nach 4 wie in Dia. 2 in der rechten unteren Ecke fortsetzen zu können.



Lukas Podpera 7d unterlag im Pro-Quali-Finale 1:2



Dia. 4



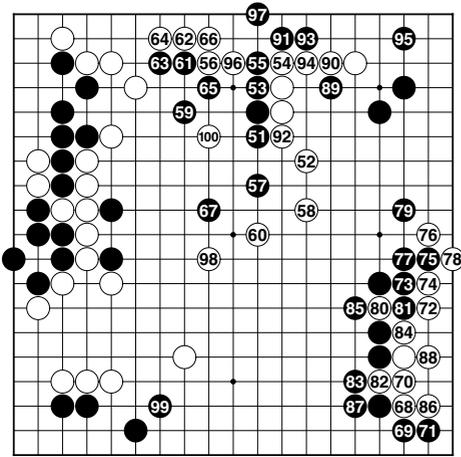
Dia. 5

49: Diese Reduktion sieht ganz gut aus – auf der fünften Linie, im Alpha-Go-Stil ... Die KI-Empfehlung ist aber in diesem Fall die Invasion auf 1 in Dia. 4. Wenn man Mut dazu hat, kann man natürlich gerne so tief invadieren, nur versterben sollte man dann nicht. Der wichtige Zug ist 5, wonach Weiß entweder auf 6 fortsetzen kann und Schwarz mit 9 einfach am Rand lebt, oder 1 in Dia. 5, wonach das Decken auf 4 gegen Weiß auf 6 und auf 8 schützt. Nach 7 sind dann 9 und 10 für Schwarz Miai. Einfach, oder?!?

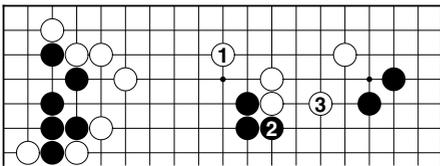


Stanislav Frejtlak hat die Profi-Qualifikation gewonnen und wurde damit zum 1. Profi-Dan hochgestuft

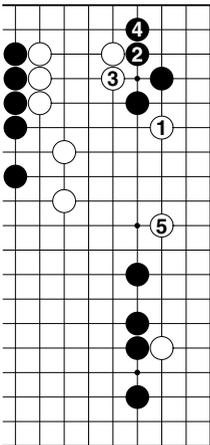




Figur 2 (51-100)



Dia. 6



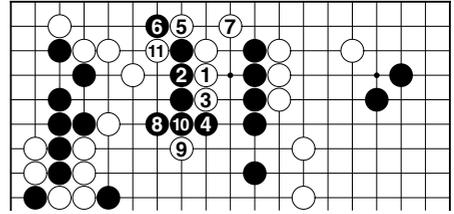
Dia. 7

52: Das ist übertrieben. Wenn er jetzt wie in Dia. 6 gespielt hätte, hätte Schwarz zwar ziemlich gut gestanden, aber es hätte noch gute Chancen für Weiß gegeben.

59: Das ist unnötig. Auf 60 zu springen hält die Partie einfach und gut für Schwarz.

60: Durch 59 hat Weiß eine gute Gelegenheit erhalten, wie in Dia. 7 am rechten Rand zu invadieren. Weiß sollte besser erst so viele Punkte wie möglich sammeln. Danach kann er dann das Potenzial seines Einflusses auf der linken Breithälfte nutzen.

61: Endlich hat auch Schwarz einen großen Fehler gemacht! Viel einfacher wäre jetzt gleich ein Zug auf 67 gewesen.

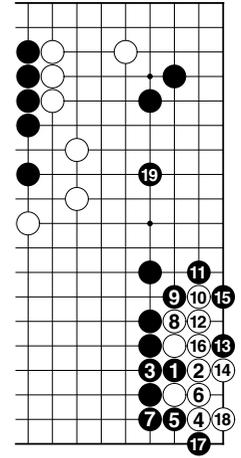


Dia. 8

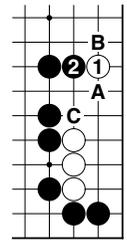
62: Das ist zu nachgiebig. Weiß hätte mit 1 in Dia. 8 dagegen halten sollen. Die Stellung nach 10 lässt Schwarz schwerer zurück, Weiß hat oben seine Punkte und bei 7 im Notfall eine Verbindung zu seiner Gruppe rechts.

69: Das ist zu aggressiv und unnötig. Dia. 9 wäre viel einfacher und besser gewesen für Schwarz. Danach hat seine Stellung überhaupt keine Schwächen mehr und der rechte Rand ist mit 19 auch noch gesichert.

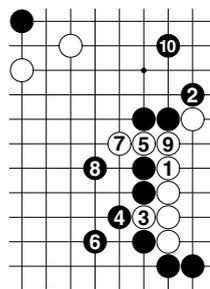
72: Ein großer Fehler! Mit diesem Sprung spielt Weiß zu passiv. Er hätte unbedingt auf 1 in Dia. 10 springen sollen. Wenn Schwarz dann das Nobi auf 2 spielt, kann Weiß auf 1 zurückziehen und Schwarz blockt auf B, was die Stellung in der Partie wäre. Aber statt A, und das ist der wichtige Unterschied, kann Weiß auch auf C spielen, wie Dia. 11 zeigt – nach 1 sind 2 und 3 Miai für Weiß. Denn für den Fall, dass Schwarz auf 2 blockt, entkommt



Dia. 9

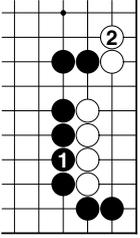


Dia. 10



Dia. 11

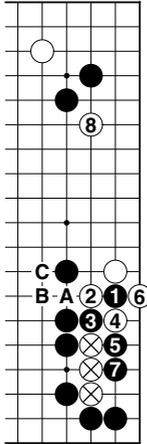
weil Schwarz auf 2 blockt, entkommt



Dia. 12

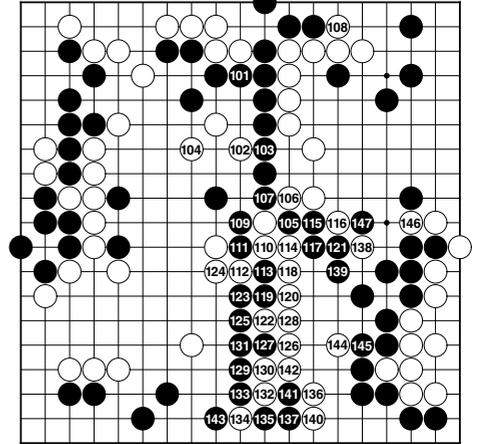
Weiß mit 3, 5 und 7 zum Zentrum hin. Beseitigt er hingegen seine Schwächen mit 1 in Dia. 12, kann Weiß auf 2 hinausstrecken. Sollte Schwarz dagegen so verwegen sein, auf 1 in Dia. 13 reinzugrätchen, um mit 5 und 7 drei Steine abzuschneiden, dann kann Weiß die obere Ecke gleich angreifen und sich am rechten Rand etablieren. Und es gibt sogar noch Aji mit dem potentiellen Schnitt von W auf A, S auf B, W auf C – da helfen dann sogar die drei verhafteten Steine wieder. Weiß steht so besser!

- 80, 82, 84: Weiß hat noch einen Weg gefunden, seine Gruppe zum Leben zu bringen, ...
- 88: ... aber das Ergebnis ist deutlich besser für Schwarz.
- 95: Die Partie ist entschieden. Schwarz steht laut KI bei



Dia. 13

99%. 32 und 34 haben die Partie für Weiß schwierig gemacht, denn die linke Seite ist für Schwarz groß geworden, doch Weiß konnte den entstandenen Einfluss nicht wirklich gut nutzen. 62 war dann fast der Verlustzug und nach 72 war dann die Partie vorbei, denn Weiß hat zwar gelebt, aber zu klein. Schwarz hat sehr gut gespielt!



Figur 3 (101–147)



Wie man – fast – Deutscher Meister wird

von Jonas Welticke

Dieses Jahr war die deutsche Meisterschaft wirklich eine sehr spannende Angelegenheit und so beschloß ich nach der schönen Zeit in Jena, ein Buch darüber zu schreiben. Nicht nur konnte man die üblichen Wetten abschließen „Wird Benni wieder zweiter?“ „Schafft Byo-hannes es in einer Partie nicht im Byo-yomi zu landen?“ „Kriegt Lukas seinen vierten oder ich meinen dritten Titel?“ Auch die junge Garde um Arved und Niels – der seine Debüt-Meisterschaft feierte – brachte ein paar neue Fragen an den Start. „Wird Niels erfolgreicher sein als ich bei meiner ersten DM?“ „Wird Arved der jüngste deutsche Meister aller Zeiten?“ „Wird er jede Partie wie so üblich in einer halben Stunde runterblitzen und seine guten Stellungen durch Blunder im späten Mittelspiel wegwerfen?“

Man wusste nicht, was passieren würde. Auch die fast 2 Jahre Go-Turnier-Abstinenz für die meisten von uns stellte die Frage in den Raum, wie akkurat die projizierte Platzierung überhaupt noch sein würde und ob es irgendeinen Geheimfavoriten gäbe, der zwei Jahre lang nichts gemacht hat als Tsume-Go zu lösen.

Ich möchte in meinem Buch nicht nur auf die Spiele eingehen und recht ausführliche Kommentare abgeben, sondern auch Einblick geben in meine eigenen Gefühle während der Partien und meine Sichtweise über Go oder das Leben generell sowie Anekdoten vom Geschehen neben dem Go-Brett, das oft auch spannender ist als man

meinen könnte. Das Gefühl einer DM kann man zwar so schwer in Worte fassen wie die Liebe, doch ich möchte versuchen dies zu tun. Den Leser ein wenig in diese Welt hineinführen, um die komischen Charaktere kennenzulernen, die dort gegeneinander antreten in diesem Event, das halb an Spitzensport und halb an Jugendcamp erinnert und das weitaus mehr ausmacht als nur die schwarzen und weißen Steine, die auf dem Brett und dann auf den Bildschirm übertragen werden. Lasst uns also beginnen – Hajimemashou!



Jonas Welticke 6d

Wie so oft startete mein Fuseki mit einigen Bewertungsfehlern. Ich habe nicht bloß eine Verbindung ausgesucht, die mich sowieso ziemlich spät ankommen lässt, sondern dazu habe ich mich auch noch optimistisch auf die Deutsche Bahn verlassen, pünktlich zu sein und mir meinen Schlaf zu gönnen. Nachdem vier der Züge, die ich hätte nehmen können, nacheinander erst 5, 10, 15 und dann doch 120 Minuten Verspätung hatten (offizielle Abfahrt 15:35, jetzige Uhrzeit 15:50: „Achtung, Achtung, der Zug hat leider 5 Minuten Verspätung“ bringt einen doch irgendwie zum Lachen und Weinen), habe ich mein Missgeschick doch eingesehen. Wenigstens hatte ich so, zum einen, noch Zeit für eine Portion asiatische Nudeln am Imbiss, um mich schon mal in den Groove zu bekommen, und zum anderen führte meine nächtliche Ankunft um 2 Uhr dazu, dass ich meine Reise in Jena mit einer Rollerfahrt in der sternenklaren Nacht beginnen und mich in meine Ziele hineinträumen durfte. Dann wurde geduscht, geschlafen und aufgewacht, Tee halb ausgetrunken, Banane eingepackt, ins Auto gesetzt, ein paar erste Wetten über die Länge unterschiedlicher Wege zum Turnierort beobachtet, aus dem Verliererauto ausgestiegen, den Turm hoch – schöne Aussicht – und ja – endlich an die Bretter. Dieser Moment, sich an ein schönes Go-Brett zu setzen.

Ich liebe Go, vor allem ernsthafte Partien und so bringt mich dieser Moment, wenn eine Turnierpartie beginnt, vielmals zum Lächeln.

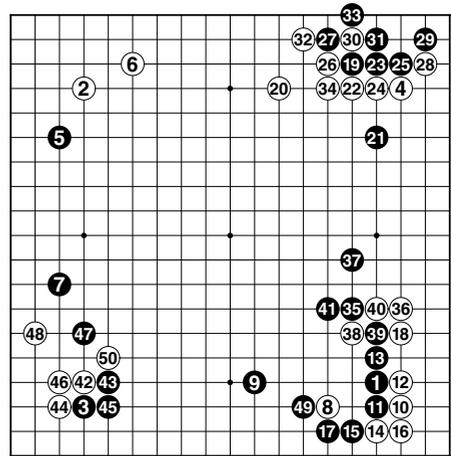
Mein erster Gegner: Arved, 18 Jahre alt, tolle Go-Attitüde in meinen Augen. Findet lieber Fehler als Ausreden und gibt eher mal zu früh auf als seinen Gegner zu verarschen, um zu gewinnen. Ist ziemlich ehrlich und versucht stetig zu lernen, also auch kein Wunder, dass er schon in so jungem Alter zur deutschen Spitze gehört.

Vor dieser Partie stand es 8:0 für mich gegen Arved. Doch es gab bereits mindestens eine Partie – in Bonn –, die er klar in der Tasche hatte, bei der ich bereits zwei Steine in meiner Hand vorbereitet hatte zum Aufgeben, wenn er denn den nächsten richtigen Zug gespielt hätte, doch spielte er den komplett falschen und ich spielte die Partie fast ein wenig unzufrieden bis zum Ende, um mit ein paar Punkten zu gewinnen. Einige der anderen Partien waren mindestens eng umkämpft. Arved ist recht

gut im Kämpfen und Lesen, ähnlich wie ich, und so freue ich mich fast immer darauf, mit ihm zu spielen. Ich habe ihm jetzt schon ein paar mal mit einem Zwinkern gesagt „beim nächsten Mal“ und ein Teil von mir gönnt es ihm, mal zu gewinnen, doch ein anderer möchte natürlich möglichst lange an der weißen Weste festhalten.

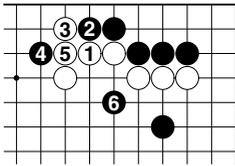
Genug gelabert, lasst uns nun mal einen Blick in die erste Partie werfen!

Partie: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft, Endrunde 2020/2021, 1. Partie
Weiß: Arved Pittner 5d
Schwarz: Jonas Welticke 6d
Komi: 7 Komi
Ergebnis: 255 Züge. Schwarz gewinnt.
Kommentar: Jonas Welticke 6d



Figur 1 (1–50)

- 7: Ich wollte den Mini-Chinesen spielen, da ich gerade ein paar Partien der Serie zwischen Lee Sedol und Gu Li gesehen hatte und ein ganz gutes Gefühl bei dem Flow dieses Openings hatte.
- 9: Ein großes Moyo aufbauen war mir lieber als mehrere kleine Gebiete und da der weiße Stein oben rechts tief steht, erschien mir ein Zug am rechten Rand eher unattraktiv.
- 21: Ich möchte Weiß rechts runterdrücken, da die Seite durch 18, den man noch sehr gut nerven kann, unattraktiv wirkt.

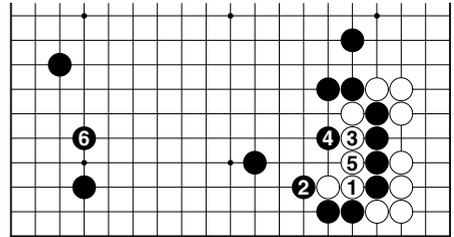


Dia. 1

22: Weiß möchte dementsprechend lieber kämpfen als die Seite zu nehmen.

23: Deshalb spielt Schwarz wiederum sanft, um keinen Kampf zu bekommen.

28: Normal wäre ein einfaches Strecken wie in Dia. 1 und Schwarz wäre damit zufrieden, den Peep vielleicht später zu bekommen, doch Arved scheint mir ein Spieler



Dia. 3

zu sein, der seinem Gegner sehr ungerne die Entwicklung gibt, die dieser möchte – in diesem Fall wäre das jedoch akzeptabel für Weiß gewesen.

34: Durch diese Variante konnte er meinen Wunsch für den Peep auf 6 in Dia. 1 zwar verhindern, hat mich jedoch auch sehr viel fester geklopft in der Ecke und ich kann nun ohne jegliche Angst um diese Gruppe spielen, noch kann er später Ko-Drohungen gegen sie nutzen. Im Endeffekt ist der Unterschied jedoch wohl hauptsächlich stilistischer Natur.

35: Da er eine große Mauer oben bekommen hat, ist nun ein solcher Zug zwischen den zwei Moyo von Weiß und Schwarz wichtig.

37: Die Schwächen in der schwarzen Form werden relativ schwerwiegend und die KI zieht einen simplen Verteidigungszug z. B. auf 49 vor. Dies ist auch nach der Denkweise sinnvoll, dass danach zwei wichtige Bereiche zurückbleiben, von denen man also tendenziell einen bekommt: unten links und die rechte Seite.

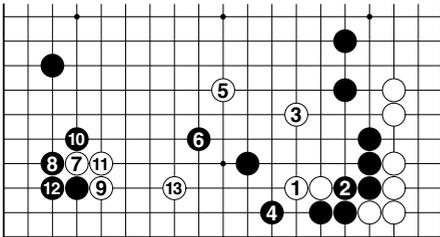
38: Die Variante aus Dia. 2 hätte mir in der Tat Kopfschmerzen bereitet, wenn man sich ansieht, wie leicht Weiß sich am unteren Rand gemütlich einrichtet und zugleich Schwächen in der rechten schwarzen Form zurücklässt.

41: Diese Abtäusche geben zwar Weiß nun die Möglichkeit jederzeit die vier schwarzen Steine fangen zu können, aber das Aji für einen wirklichen Kampf hat sich verringert, was diese zu guten Abtuschen für Schwarz macht. Weiß kann also zwar wie in Dia. 3 vier Steine fangen, doch die Ecke und Seite sind wichtiger.

48: Wir beide haben bis hierhin relativ schnell gespielt, vor allem Arved. Ich hatte von meinen zwei Stunden 28 Minuten verbraucht, Arved sogar nur 19 Minuten.

49: Ich fühlte mich zufrieden, nach der Sequenz links zu diesem Zug zurückkommen zu können.

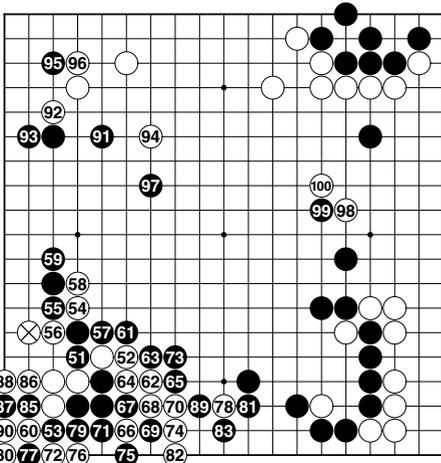
50: Nun geht Arved selbstverständlich auf die andere Schwäche los. Ich hätte viel gewettet, dass dies



Dia. 2



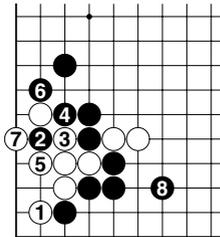
Arved Pittner 5d



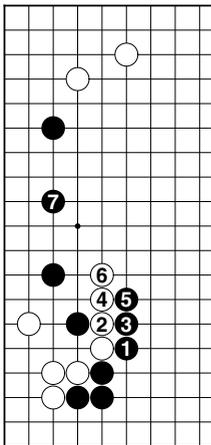
Figur 2 (51–100)

sein nächster Zug sein würde.

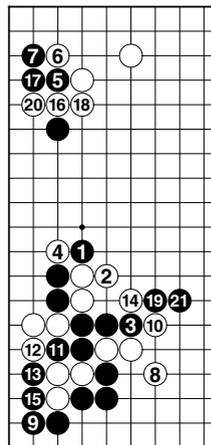
- 51: Ich dachte hier auch über Dia. 4 nach, doch entschied mich dann dafür, dass ich lieber kämpfen möchte. Die Variante aus dem Dia. ist jedoch wahrscheinlich eine bessere Art zu spielen.
- 54: Arved wollte wieder einmal unbedingt meine bevorzugte Variante aus Dia. 5



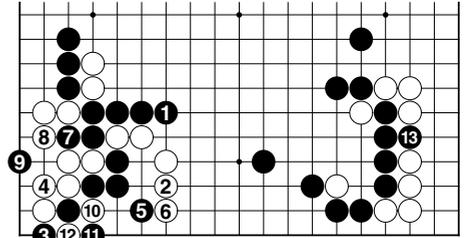
Dia. 5



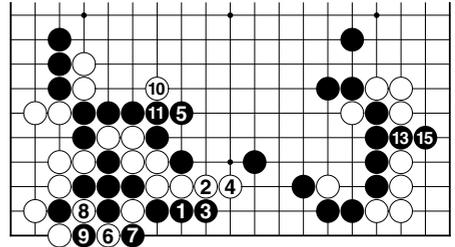
Dia. 4



Dia. 6



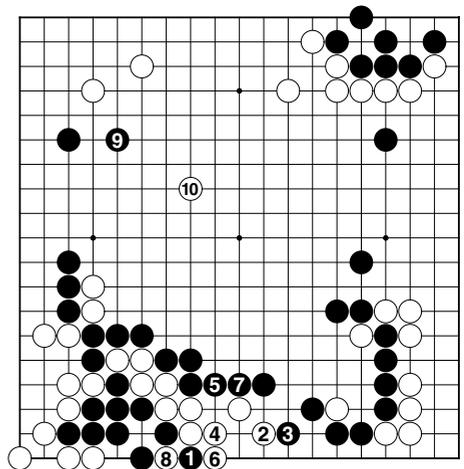
Dia. 7



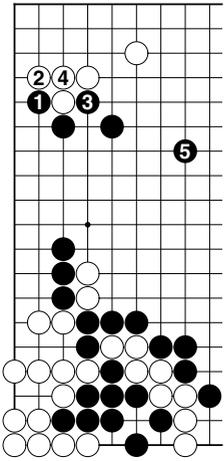
Dia. 8

verhindern. Diese wäre jedoch gar nicht so gut für mich gewesen – deshalb ist der Computer auch kein Fan davon, dieser Variante nicht einfach zu folgen.

- 59: Die KI präferiert eine Variante wie in Dia. 6, aber solch eine Art komplizierterer Abtäusche war mir nicht ganz geheuer.
- 63: Dies ist eine krude Variante und der bisher größte Fehler. Einfach auf 1 in Dia. 7 meine eigenen Schwächen schützen und danach auf die



Dia. 9



Dia. 10

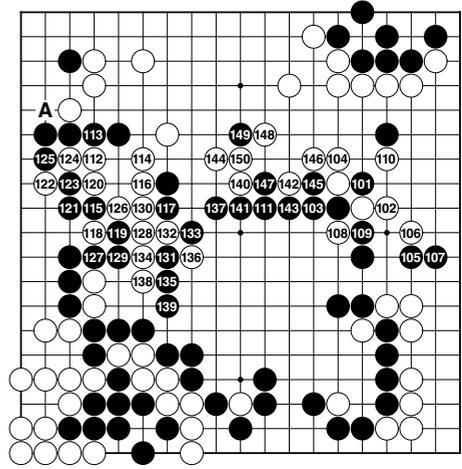
jeweiligen Schwächen in seiner Form zu schielen, bewertet die KI als fünf Punkte besser. Dies führt dann aber zu vielen komplizierten Ko-Varianten wie exemplarisch in Dia. 7 zu sehen.

73: Die KI sieht die Ko-Variante aus Dia. 8 als sinnvoller und sehr ausgeglichen an.

77: Ein unkonventioneller Zug, um sich Freiheiten zu bewahren. Er ist eine notwendige Vorbereitung, um im Kampf zu bleiben.

81: Mit 1 in Dia. 9 eine Ko-Möglichkeit zu hinterlegen ist in jedem Fall besser als die Partie. Das Ergebnis dort wäre dann quasi ausgeglichen.

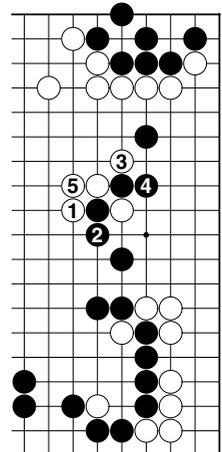
- 83: Die schwarze Mauer ist in jedem Fall extrem stark und dementsprechend sollte Weiß mit 89 wenigstens noch den Stein auf 78 retten.
- 88: Durch die letzten Abtausche habe ich mir das Einwerfen auf 85 als Ko-Drohung für später hinterlassen.
- 91: Schwarz hat also seine eigene Ecke sehr groß geopfert, um das Moyo zu stärken und Sente zu bekommen. Ich fühlte mich okay mit dieser Stellung, auch wenn ich dachte, dass sie vielleicht ein wenig schlechter für mich sein könnte. Doch es sei noch eine lange Partie, dachte ich mir, und dabei genau die Art von Partie, die ich mag – also warum nicht.
- 92: Ich hatte an dieser Stelle der Partie noch 48 Minuten Bedenkzeit übrig, Arved noch 79 Minuten.
- 93: In der Partie war mein Gefühl, dass dies ein großer Fehler war, da die Mitte sehr wichtig ist und die Seite durch den markierten Stein sowieso klein ist und ich also lieber die Variante aus Dia. 10 spielen sollte. Nach KI sind die Abtausche jedoch trotzdem zu nachteilig und auch nach der Variante aus dem Dia. kann Weiß noch von rechts in das Moyo einbrechen. Deshalb ist es das nicht wert. Wie so oft will man lieber viele Schwächen haben oder keine und wenn man genau eine Schwäche hinterlässt, genau einen Weg ins Moyo, dann hat man wahrscheinlich ineffizient gespielt und somit habe ich hier eher Glück gehabt, dass ich nicht



Figur 3 (101–150)

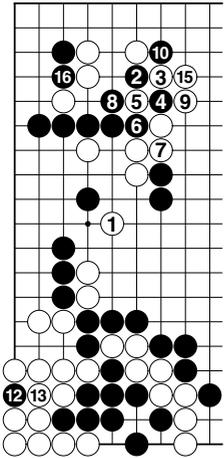
zu lange über diesen Zug nachgedacht habe.

- 101: Mit den letzten zwei Zügen wollte ich Weiß überkonzentrieren, da ich das Gefühl hatte, er plane mit 98, meinen Stein zu umranden und Gebiet zu machen. Hier sollte Arved nun aber kreativ mit seinem Plan umgehen und die Mitte mit 1 bis 5 in Dia. 11 priorisieren. Es ist in meinen Augen wichtig, die Pläne des Gegners gegen ihn zu verwenden. Hätte ich nur an optimales Spiel gedacht, wäre der Strecker auf 103 vielleicht die erste Wahl gewesen, doch da ich davon ausging, mein Gegner plant hier ein ineffizientes Manöver, konnte ich vollen Profit daraus schlagen. Sun Tzu sagt: „Unterbreche deinen Gegner nicht, wenn er dabei ist einen Fehler zu machen.“
- 105: Für diesen und alle folgenden Züge sind die Züge in der Mitte bei weitem wichtiger, doch ich blieb bei meinem Plan, ihn zu überkonzentrieren und er blieb dabei, das Gebiet am Rand beschützen zu wollen.
- 111: Nachdem ich die Mitte nun etwas umzingeln durfte, ohne Arved viel Gebiet auf

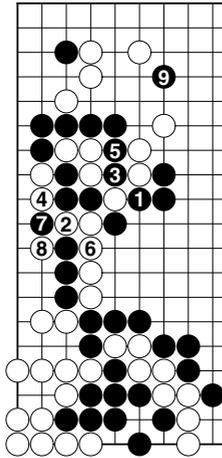


Dia. 11

der rechten Seite dafür geben zu müssen, fühlte ich mich klar besser in der Partie. Die KI sagt wiederum, dass da noch genug Aji in der Mitte ist, Weiß auch viel Cash besitzt und die Partie somit immer noch relativ ausgeglichen steht.



Dia. 12



Dia. 13

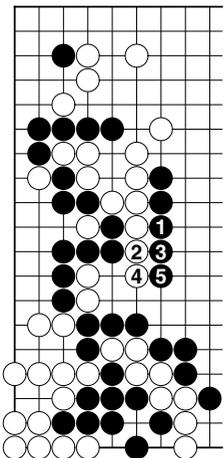
118: Weiß spielt ein wenig zu aggressiv in dieser Gegend. Für Züge hier sollte man sich viel Zeit nehmen, da davon, wie tief er in mein Moyo kommt, wahrscheinlich Sieg oder Niederlage abhängen werden. Der flexible Zug 1 in Dia. 12 würde Schwarz eine schwierigere Frage stellen, die ich auch flexibel beantworten sollte – so wie die

KI, ob ich das jedoch auch wirklich gemacht hätte, ist leider nicht so klar.

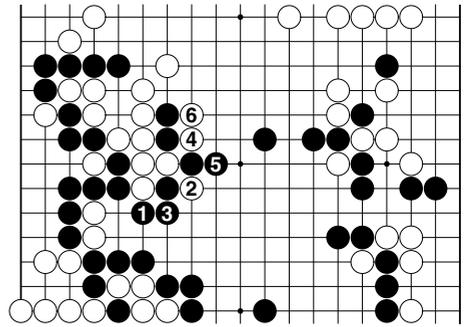
127: Mit diesem Zug war ich wohl zu lahm und kam nicht auf die spannende Variante, die die KI vorschlägt. Die echt verrückte Opfervariante aus Dia. 13, die zugleich das weiße Potenzial oben stark mindert und die Mitte abdichtet, hätte Schwarz eine solide Führung gebracht.

131: Einfach wie in Dia. 14 zu strecken wäre sehr viel solider gewesen.

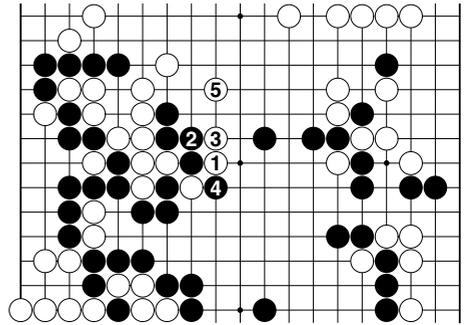
135: Ich hatte eigentlich zunächst vor, wie in Dia. 15 zu blocken und ihm



Dia. 14



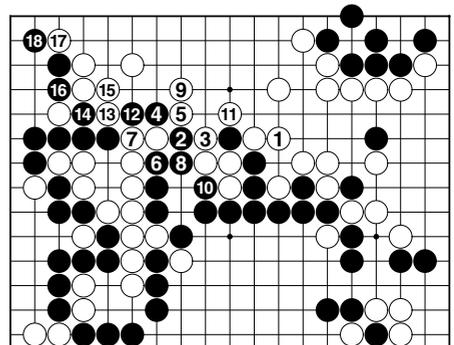
Dia. 15



Dia. 16

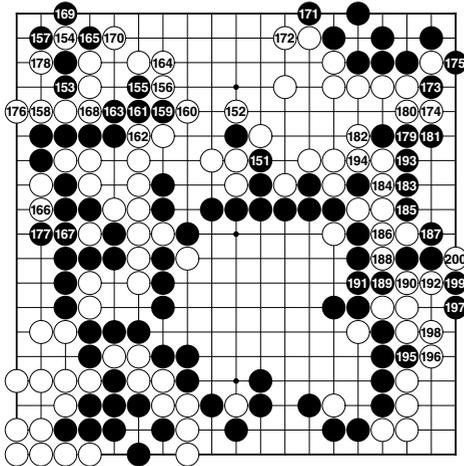
zwei Steine zu opfern. Nachdem ich aber die Variante aus Dia. 16 durchgegangen war, blieb mir keine Wahl, als in der Partie zu strecken.

136: Dieser Zug kam mir wie der Losing Move vor, da er mir die Chance gibt, Schwächen zu verteidigen, die ich eh verteidigen wollte. Auf 140 zu spielen und diese Schwächen auszunutzen und dann Sente zu bekommen, um den letzten riesigen Zug auf A zu bekommen, sollte das Ziel von Weiß sein.



Dia. 17

139: Ich fühlte mich nun sehr zuversichtlich, die Partie gewinnen zu können. „Jambalaya“ von Casper spielte auf meinen Kopfhörern und gab mir dieses Gefühl einer Lichtung und eines Lichts am Ende dieser schweren Partie ...



Figur 4 (151–200)

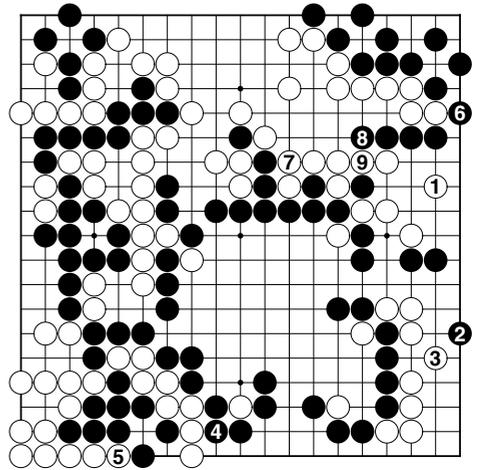
151/152: Mit diesem Abtausch gab ich Arved die Option, entweder mehr Aji links zu lassen und dafür mein Endspiel zu reduzieren oder das Aji wegzunehmen, aber mir dafür einen Endspielzug zu hinterlassen. Eine schwierige Wahl! Wenn man sich für mehr Punkte entscheidet, muss man sich auf so schwierige Fragen wie in Dia. 17 gefasst machen. Man bemerke, dass viele weiße Steine auf der linken Seite nun passiv gefangen wurden durch den Schnitt, was dies zu einer sehr guten Sequenz für Schwarz macht.

153: Das ist nun wohl der letzte „Mittelspiel“-Zug. Nun ist die Partie deutlich besser für Schwarz.

159: Hier heißt es: Schwächen von Weiß ausnutzen, um dann in der Ecke leichter zu leben.

168: Bei diesem Zug hat Arved lange überlegt. Ich machte meine Musik aus, die mich bis hierhin motiviert hatte und ich dachte mir: „Puh jetzt ist es endlich entschieden ...“

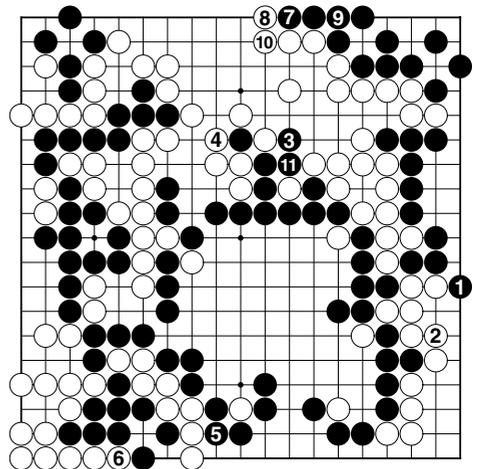
176: Doch zu früh gefreut, denn dieses Tesuji tötet nun eine der zwei schwarzen Gruppen, was bedeutet, dass ich nach 170 nochmal hätte spielen sollen, um die Ecke zu verteidigen. Wir beide lachten ein wenig, bevor ich dann wieder ernsthafter nachdachte. Die Partie war dadurch wieder sehr knapp und ich fühlte mich nun ein wenig zurück in derselben.



Dia. 18

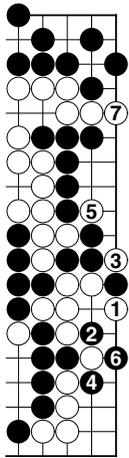
182: Jetzt wäre Dia. 18 besser für Weiß gewesen.

194: Ich war sehr glücklich mit seinen simplen Antworten hier und dachte mir, dass es mindestens wieder sehr knapp, wenn nicht sogar gut für mich stand. Die KI sagt, dass Schwarz mit zwei Punkten führt.



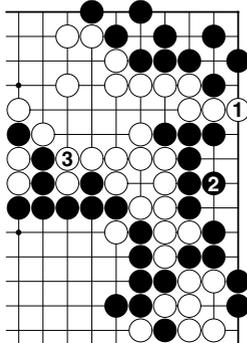
Dia. 19

197: Der Zug sieht schlau aus, aber stattdessen nur Hane zu spielen, um damit Sente zu nehmen wie in Dia. 19, wäre jetzt eine eindeutige Siegvariante gewesen. Ich hatte Angst vor dem weißen Blocken und dem daraus resultierenden Abtausch in Dia. 20. Während des Byoyomi zu erkennen,



Dia. 20

das dies wohl ein Austausch ist, der einen halben Punkt besser für Schwarz ist, erwarte ich auch ehrlich gesagt nicht von mir, haha.

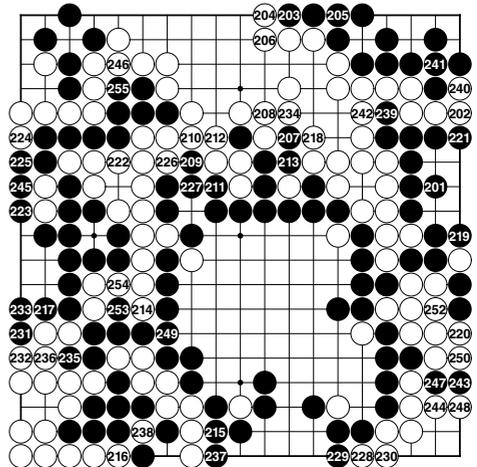


Dia. 21

200: Der Zug auf 213 ist der größte verbleibende Endspielzug für Weiß, deshalb sollte er wie in Dia. 21 spielen und es wäre ein knappes Spiel zwischen Jigo und einem 1-Punkt-Sieg für Schwarz gewesen. Demnach ist dieser Einwurf wohl der endgültige Verlustzug.

213: Nach diesem Zug war ich mir nun erneut sicher, dass ich die Partie gewinnen würde.

Fazit: Arved hat einen starken Fighting Spirit, doch hat er ein paar mal zu hart versucht, meine Pläne zu durchkreuzen. Unten links haben wir beide ein paar Fehler gemacht, was in solch einem komplizierten Kampf wenig überraschend ist. Nach dem Opfern

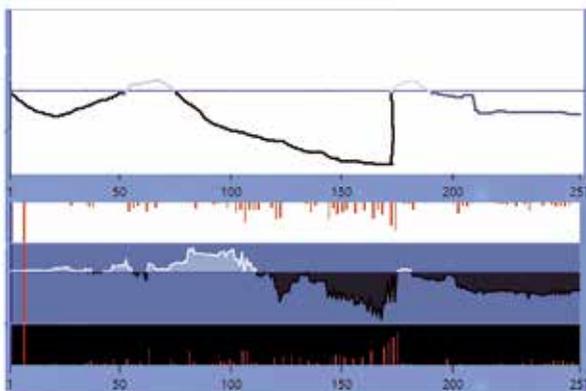


Figur 5 (201–250)

der Ecke war ich dann aber nicht unzufrieden in der Partie. Arved war auch nicht unzufrieden – das sind die angenehmsten Partien, wenn beide zufrieden sind. Arved hat mich die Mitte zu leicht umranden lassen und dann kam ich mit meinem Blunder, die Ecke oben links wieder abzugeben, erneut ins Schwitzen. Insgesamt eine spannende und spaßige Partie!

Neben unserer Partie gab es zwei weitere Partien diese Runde, die ich sehr spannend fand, die Partie Benni gegen Niels sahen wir uns zusammen mit dem Kommentator Andrii Kravets 1p an. Als wir mit der Partie fertig waren, begaben wir uns noch ein letztes Mal in den Spielraum, um zu sehen, dass Bernd und Johannes immer noch am Spielen waren. Diese hatten auch eine spannende Partie mit komplizierten Ko-Kämpfen hinter sich. So kompliziert, dass ich Bernd ein wenig später von einem, meinerseits illusionierten Tesuji, überzeugen konnte, bis Johannes irgendwann dazu kam und uns darüber aufklärte, dass die Steine aber in der Partie selbst ganz anders standen.

Wie dem auch sei, schauen wir uns in der nächsten DGoZ doch einfach mal die Partie Benjamin Teuber gegen Niels Schomberg an ...



Oben ist der von mir gefühlte Partieverlauf abgebildet, unten die korrespondierende Beurteilung durch AI-Seinsei (www.ai-sensei.com)

Aufbaukurs Go (1)

von Hartmut Kehmann

Nach dem Grundkurs (DGoZ 5/2019 bis DGoZ 4/2021) gab es viele positive Rückmeldungen, einschließlich des mehrfach geäußerten Wunsches, die Reihe fortzusetzen. Da die meisten elementaren Grundlagen für den Anfänger im Grundkurs zumindest angesprochen worden sind, sollen in einer Fortsetzung einzelne Themen gründlicher behandelt werden. Die Lektionen werden dabei weiterhin so gestaltet, dass sie auch für noch vergleichsweise unerfahrene Spieler gut verständlich sind. Der Umfang des Kurses ist noch offen, wir beginnen im ersten Teil mit mehreren Lektionen über grundlegende Formen.

Lektion 1: Nobi und Sagari

Lektion 2: Kosumi

Lektion 3: Ikken Biraki und Ikken Tobi

Lektion 4: Niken Biraki

Lektion 5: Keima

Lektion 6: Kogeima

Lektion 7: Daidaigeima

Lektion 8: Sangen Biraki

Am Ende jeder Lektion gibt es wieder jeweils zehn Probleme, deren Lösungen auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de/dgoz in der jeweiligen Downloaddatei des Heftes veröffentlicht werden. Das Material kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne genutzt werden, die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung durch den Verfasser. Alle Bezeichnungen sind geschlechtsneutral zu verstehen.

Teil 1: Formen

Jede Gruppe gleichfarbiger Steine hat eine spezifische innere Struktur, charakterisiert durch die topologische Beziehung der Steine zueinander. Die Gruppe entwickelt eine aus der Struktur erwachsende Kraft. Es gibt deshalb schwache und starke Formen sowie drei Hauptkriterien, um die Qualität einer Form zu beurteilen:

Stabilität – Dynamik – Flexibilität

Die Fähigkeit zum Zusammenhalt der Steine begründet Formstabilität. Dynamik entwickelt eine Form, wenn sie raumgreifend Punkte besetzt und von flexiblen Formen sprechen wir, wenn sie verschiedene Entwicklungsmöglichkeiten haben. Wir nennen solche flexiblen Formen auch leicht, unflexible Formen schwer und kennzeichnen die Dynamik als schnell oder langsam. Die spezifische Kraft einer Form ist gegeben durch das Verhältnis dieser drei Kriterien zueinander. Wir werden zunächst Formen aus zwei Steinen gleicher Farbe betrachten und beziehen weitere gleichfarbige Steine insofern ein, als sie die Grundform ergänzen oder einen Mangel ausgleichen.

Die Qualität einer Form entsteht zwar grundlegend aus der Stellung der Steine zueinander, wird aber auch beeinflusst durch ihre Lokalisation auf dem Brett z. B. in der Brettmitte, am Rand oder in

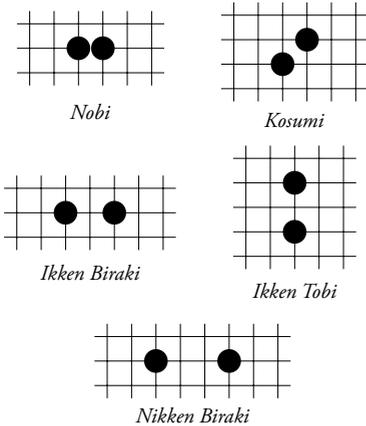
der Ecke. Ebenso beeinflusst der Fortgang des Spiels die Effizienz einer Form. Während zu Beginn des Spiels beide Parteien versuchen, weiträumige Einflusszonen abzustecken und deshalb flexible Formen am effektivsten sind, ist das Mittelspiel geprägt von sehr unterschiedlichen Formen, die sich aus der spezifischen Brettsituation ergeben, und das Endspiel durch eher feste abgrenzende Formstrukturen.

In den asiatischen Kulturen werden Formen mehr als Ausdruck einer Wandlung oder Bewegung denn als feste Struktur verstanden, die koreanische Sprache hat dafür einen eigenen Begriff Haengma, der sowohl die Kraft einer Go-Form als auch ihren bewegend wirkenden Aspekt hervorhebt. Auch die traditionellen japanischen Formbezeichnungen beschreiben eher eine Bewegung als einen Zustand. Die Entwicklung eines Steines auf der gleichen Reihe bezeichnen wir als Ausdehnung (Hiraki), stehen beide Steine auf unterschiedlicher Höhe als Sprung (Tobi). Ausdehnungen werden durch vorgestellte Zahlwörter charakterisiert, wobei aus Hiraki ein Biraki wird, bei den Sprüngen sind spezifische Bezeichnungen üblicher.

Die häufige Anführung japanischer Termini mag dem Leser ungewohnt sein, soweit es etablierte oder anschauliche deutsche Begriffe gibt, benutze ich sie auch, aber man sollte damit respektvoll umgehen. Aus zwei völlig unterschiedlichen Sprachen zusam-

men gesetzte „Unworte“ wie „Eye-Stealing-Tesuji“ möchte ich gerne vermeiden.

1.1 Stabile Formen



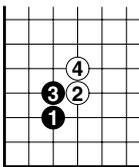
Stabile Formen betonen den Zusammenhalt der Steine, haben aber allein durch ihre Ausdehnung auch eine mehr oder weniger ausgeprägte Dynamik.

Lektion 1: Nobi und Sagari

Nobi, Streckzug: Ein Nobi ist die stabilste Verbindung, sie ist nicht trennbar, da beide Steine angrenzend verbunden sind. Gleichzeitig ist die Form wenig flexibel (schwer) und undynamisch (langsam). Entsprechend dieser Eigenschaften finden wir diese Form am häufigsten in Nahkämpfen, wenn ein Zusammenhalt der Steine im Vordergrund steht, und im Endspiel, wenn Gebiete abgegrenzt werden.

Zu Beginn des Spieles ist jeder Stein „wichtig“, deshalb sieht man auch in Josekis häufig stabile Strukturen.

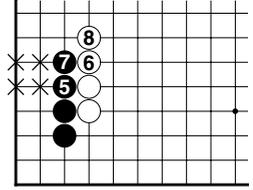
Dia. 1: Das ist der Beginn eines elementaren Joseki. S3 und W4 sind Streckzüge, Nobi. Solche Abfolgen sind während des gesamten Spieles häufig. Im Vordergrund steht dabei das Bemühen, „die Nase vorn“ zu haben und dabei die eigenen Steine verbunden zu halten.



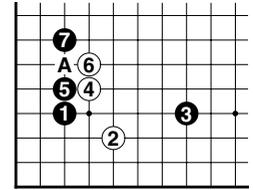
Dia. 1

Dia. 1a: Stabilität kostet immer Dynamik, einer bereits

stabilen Form weitere Festigkeit hinzuzufügen ist ineffektiv. Wenn Schwarz hier anhaltend „von hinten schiebt“, vergrößert sich die weiße Stärke in der Regel um mehr als den schwarzen Zuwachs von jeweils zwei Punkten Gebiet pro Zug. Schwarz wird deshalb für S5 einen dynamischeren Zug als dieses Nobi spielen. Vergleiche dazu Lektion 9 des Grundkurses DGoZ 1/2021.

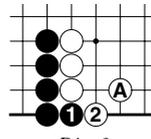


Dia. 1a



Dia. 2

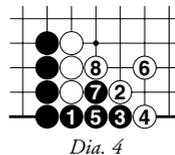
Dia. 2: Hier haben wir eine ähnliche Situation. Nach dem Klemmzug S3 kann Weiß den Schwarzen am linken Rand flach drücken und S5 ist eine der möglichen Optionen. Nach W6 beendet Schwarz das „Schieben“ so früh wie möglich. In solchen Stellungen ist immer die Frage, ob der Gegner auf A erfolgreich durchstoßen kann. Davon hängt es ab, ob S7 als Nobi gespielt werden muss oder dynamischer sein kann wie dieses Ikken Biraki S7. Wir werden die Stellung unter diesem Aspekt in Lektion 3 ausführlicher analysieren.



Dia. 3

Dia. 3: Auch zur Abgrenzung im Endspiel wird oft ein Nobi gespielt. Hier verkleinert S1 das weiße Gebiet um einen Punkt.

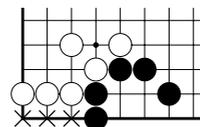
Dia. 4: Hat Weiß noch keinen Stein auf A im vorherigen Diagramm, so beträgt der Wert eines schwarzen Nobi sogar sieben Punkte.



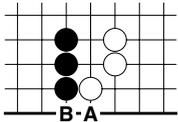
Dia. 4

Dia. 5: Der Wert eines Zuges X beträgt in Abhängigkeit von der Anzahl möglicher Folgezüge

$1 \leq X < 2$ (siehe Grundkurs Lektion 12 (DGoZ 4/2021))



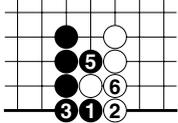
Dia. 5



Dia. 6

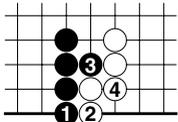
Dia. 6: Wenn Schwarz hier zieht, hat er die Wahl zwischen A und B, was ist besser?

Dia. 6a: Nach dem Umbieger (Hane) S1 endet Schwarz zunächst in Nachhand, kann aber später in Vorhand S5 gegen W6 abtauschen.



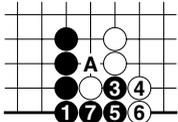
Dia. 6a

Dia. 6b: Ein Streckzug zum Rand hat einen eigenen Namen Sagari. Antwortet Weiß sofort, so hat Weiß zwar einen Punkt mehr als in Dia.6a, aber Schwarz behält hier schon primär die Vorhand.



Dia. 6b

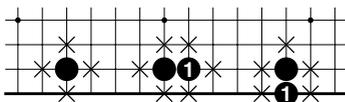
Dia. 6c: Weiß wird deshalb zunächst nicht antworten und Schwarz kann S3 hier spielen. Selbst wenn Weiß anschließend auf A deckt, hat er schon zwei Punkte eingebüßt gegenüber Dia.6a, hinzu kommt die Möglichkeit, dass Schwarz auf A schlägt. Deshalb ist das schwarze Sagari auf B in Dia.6 besser als ein Hane auf A.



Dia. 6c

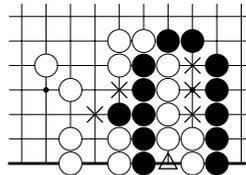
Ein weiteres Beispiel für ein vorteilhaftes Sagari hatten wir im Grundkurs gesehen (Lektion 12, Problem 120h, DGoZ 4/2021).

In Nahkämpfen ist die Anzahl der Freiheiten wichtig, ein Nobi kann bewirken, dass die Anzahl eigener Freiheiten zunimmt.



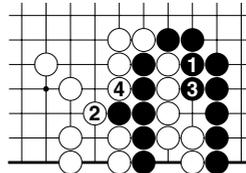
Dia. 7

Dia. 7: Ein solitärer Stein außerhalb des Randes kann vier Freiheiten haben. Nach einem Nobi hat die Kette sechs Freiheiten, unter Berücksichtigung des Zugrechtswechsels hat sie also eine Freiheit gewonnen. Ein Sagari hingegen führt nicht direkt zu einem Zuwachs eigener Freiheiten, kann dies aber in einigen Situationen indirekt bewirken (siehe Dia. 9–10).



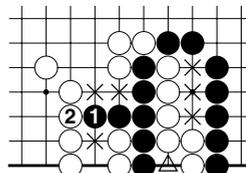
Dia. 8

Dia. 8: In dieser Stellung können beide Gruppen keine zwei Augen bilden. Damit können sie nur durch den Tod der anderen Gruppe überleben (Semeai). Entscheidend ist dabei die Anzahl der Freiheiten auf beiden Seiten, hier hat Schwarz eine Freiheit weniger als Weiß.



Dia. 8a

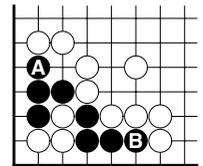
Dia. 8a: Schwarz würde deshalb verlieren, wenn er begägne, weiße Freiheiten zu nehmen.



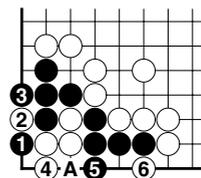
Dia. 8b

Dia. 8b: Das Nobi verschafft dem Schwarzen eine zusätzliche Freiheit, nach W2 haben wir einen Gleichstand an Freiheiten und Schwarz am Zug gewinnt das Semeai.

Dia. 9: Diese Stellung ist als Blaupause für viele Eckkämpfe sehr lehrreich, die schwarze Kette A hat vier Freiheiten, die

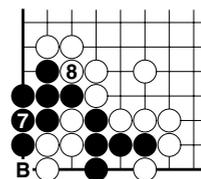


Dia. 9



Dia. 9a

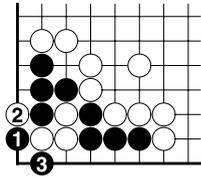
schwarze Kette B und die weiße Kette jeweils drei Freiheiten. Man könnte deshalb meinen, dass Schwarz gewinnt, wenn er eine weiße Freiheit nimmt.



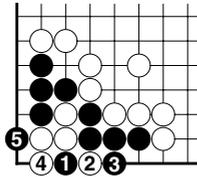
Dia. 9b

Dia. 9a: Nach dem Einwurf Horikomi kann Schwarz sich in der Folge auf A nicht nähern.

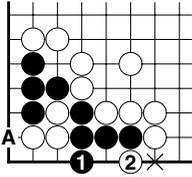
Dia. 9b: Auch auf der anderen Seite kommt Schwarz zu kurz, das ist die Folge des Horikomi W2.



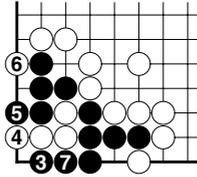
Dia. 9c



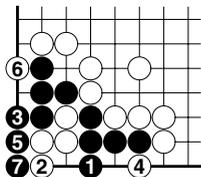
Dia. 9d



Dia. 9e



Dia. 9f



Dia. 9g

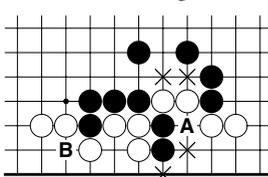
Dia. 9c: Das Maximum, was Schwarz nach W2 noch erreichen kann, ist dieses Ko, aber ist das genug?

Dia. 9d: Das Hane S1 von der anderen Seite führt ebenfalls zu einem Ko. Der Fehler des Schwarzen besteht darin, dem Weißen ein Horikomi zu ermöglichen, was die schwarzen Freiheiten reduziert.

Dia. 9e: Dieser Zug S1 mag für einen ungeübten Spieler merkwürdig aussehen, er nimmt keine weiße Freiheit und schafft auf den ersten Blick keine eigene. Er verhindert aber einen weißen Einwurf und erweitert zudem noch schwarze Freiheiten, weil Weiß sich nun über X nähern muss. Wenn Schwarz nun auf A fortsetzt, bekämen wir Dia. 9a mit Zugumstellung, das wäre ein Fehler.

Dia. 9f: S3 nimmt dem Weißen alle Überlebenschancen.

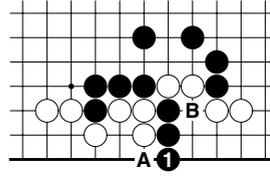
Dia. 9g: Auch in dieser Variante soll Schwarz nach W2 besonnen auf 3 spielen und nicht mit S3 auf 5. Solche Formen sind in der Ecke häufig, das Sagari ist der Schlüsselzug. Es verhindert ein Horikomi und erzeugt eine Näherungsfreiheit.



Dia. 10

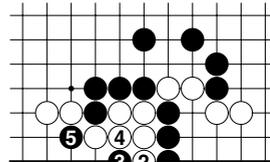
Dia. 10: Die beiden schwarzen Steine scheinen verloren. Wenn Schwarz auf A schneidet, hat

er selber nur noch zwei Freiheiten und Weiß am Zug gewinnt. Die weiße Schwäche bei B jedoch ermöglicht ein bekanntes Tesuji.



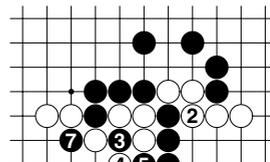
Dia. 10a

Dia. 10a: Das schwarze Sagari führt zu einer weiteren schwarzen Freiheit, die ihm allerdings nichts nützen würde, wenn Weiß diese mit einem Zug auf A oder B erfolgreich eliminieren könnte.



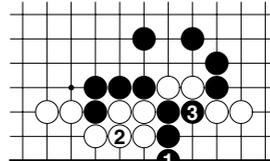
Dia. 10b

Dia. 10b: Blockt Weiß auf dieser Seite, so fängt Schwarz mit S5.



Dia. 10c (6 deckt)

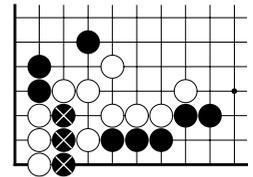
Dia. 10c: Verbindet Weiß mit W2, so sichert der Einwurf S3 und die anschließende Kombination (W6 auf 3) das Überleben der schwarzen Steine.



Dia. 10d

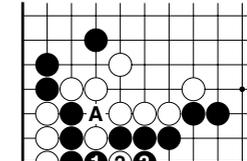
Dia 10d: Weiß muss deshalb zunächst seinen Defekt decken, wonach Schwarz schneiden kann.

Dia. 11: Kann Schwarz die drei markierten Steine anbinden?



Dia. 11

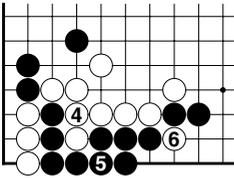
Dia. 11a: Der naheliegende Zug S1 scheidet an dem Einwurf W2. Wenn Schwarz



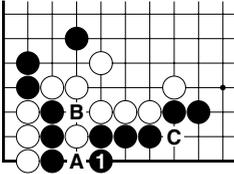
Dia. 11a

mit 3 auf A schlägt, tappt er in eine Mausefalle.

Dia. 11b: W4 ist Atari und nach W6



Dia. 11b



Dia. 11c

sind die schwarzen Steine verloren.

Dia. 11c: Wiederrum verhindert das Sagari einen Einwurf. Nun sind A und B miai, auf C gibt es keine Schnittmöglichkeit, die drei schwarzen Steine sind angebunden.

Dia. 12: In diesem Wettlauf sind schwarze Züge auf A oder B

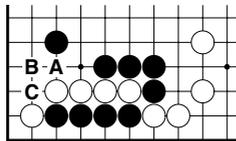
ungenügend, die Antwort W auf C führt zum weißen Gewinn (bitte ausprobieren).

Dia. 12a: Schwarz muss selber dort beginnen und nach W2 mit dem Sagari S3 einen weiteren Stein opfern.

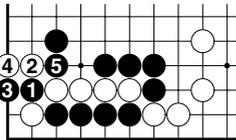
Dia. 12b: W6 schlägt zwei Steine, aber das Horikomi S7 ist erneut Atari, ebenso wie S9. Nach W10 auf 7 haben beide Seiten vier Freiheiten und SA gewinnt.

Dia. 12c: S7 hier ist nicht ausreichend, Weiß behält die markierte Freiheit und gewinnt das Semeai.

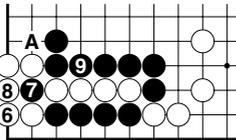
Die gesamte Abfolge ist in dieser oder abgewandelter Form ein berühmtes Tesuji mit einem komplizierten Namen Seki-To Shibori, was wörtlich übersetzt etwa „Steinturm-Auswinger“ heißen müsste. (siehe Thomas Hillebrand „Lexikon japanischer Fachbegriffe“ Brett und Stein Verlag) Der englische Begriff „two



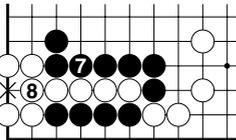
Dia. 12



Dia. 12a

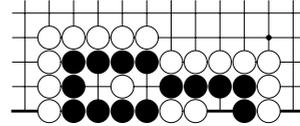


Dia. 12b



Dia. 12c

stone tower squeeze“ ist auch nicht gerade griffig, am besten finde ich die von Valery Shikshin eingeführte Bezeichnung „Hammersequenz“, weil die weiße Form an einen Hammer erinnert.



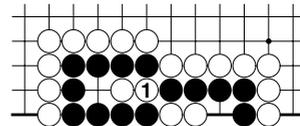
Dia. 13

Dia. 13: Abschließend soll noch dieses exemplarische Beispiel einer doppelten Mausefalle gezeigt werden.

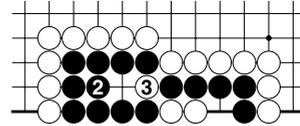
Dia. 13a: Das Nobi leitet eine Opferkombination ein.

Dia. 13b: Nach dem Horikomi W3 kann Schwarz diesen Stein wegen der Mausefalle nicht schlagen.

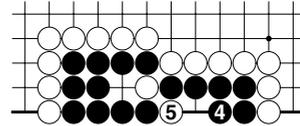
Dia. 13c: Aber nach dem Schlagen der beiden anderen Steine stellt W5 Schwarz erneut vor das gleiche Problem.



Dia. 13a



Dia. 13b



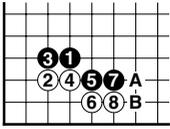
Dia. 13c

Resümee

Das Nobi ist die stabilste aller Formen. Sie wird dann gebraucht, wenn die Verbindung der Steine das Wichtigste ist. Wegen des geringen Raumgewinnes ist sie gleichzeitig die Form mit der niedrigsten Dynamik. Sie bietet auch vergleichsweise wenig Flexibilität im Hinblick auf raumgreifende Folgezüge oder mögliche Augenbildung. In der Ecke und am Rand verhindert ein Sagari Einwüfe und bewirkt oft die Notwendigkeit gegnerischer Näherungszüge. Ein Nobi oder Sagari in Verbindung mit einem Horikomi kann zur Zerstörung einer Augenanlage führen sowie die Freiheiten gegnerischer Steine verringern.

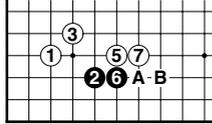
Probleme 1–10

In allen Problemen ist Schwarz am Zug und soll zwischen den markierten Punkten entscheiden.

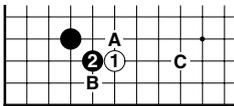


Problem 1

Problem 2: Auf das Kosumi W3 nach dem Keima-Kakari S2 wird oft nicht sofort lokal geantwortet. W5 drückt nun die schwarze Stellung flach. Wie soll Schwarz fortsetzen, mit A oder B?

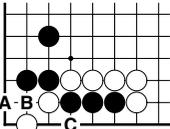


Problem 2

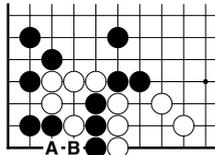


Problem 3

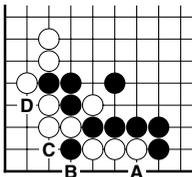
Problem 3: S2 ist eine mögliche Antwort auf das weiße Kakari. Hier gibt es eigentlich nur einen Standardzug für Weiß.



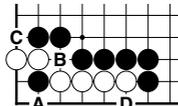
Problem 4



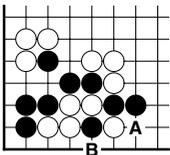
Problem 5



Problem 6



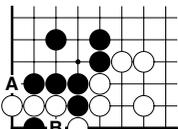
Problem 7



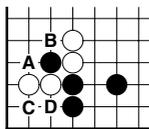
Problem 8

Probleme 4–8: In diesen fünf Problemen geht es um den Nahkampf.

Problem 9: Solche Stellungen sind im Endspiel häufig. Wie viel ist ein Zug hier wert?



Problem 9



Problem 10

Problem 10: Ein typisches Tesuji für das Endspiel.

Impressum DGoZ 6/2021

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, Jonas Wel-

ticke, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Georg Ulbrich; Kinderseite: Hejiko Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Rob Kok, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, Alena Scholz, Karen Schomberg

Fotos: Wilhelm Bühler, Antonius Claasen, Michael Marz, 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 1/2022: Mittwoch, der 09.02.2022

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

Deutsche Go-Meisterschaften 2022

von Wilhelm Bühler

In den letzten beiden Jahren hatte die Covid-19-Pandemie die Meisterschaftsplanungen sehr durcheinander gewirbelt. Und manche Meisterschaften mussten auch ausfallen. Dieser Artikel gibt einen Überblick über die aktuellen Titelverteidiger und die nächsten Meisterschaften des DGoB. Die Mannschaftsmeisterschaft (besser bekannt als Go-Bundesliga) hat ein eigenes Fachsekretariat und wird hier nicht betrachtet.

Geplante Meisterschaften

Ob 2022 wirklich planbarer wird, weiß niemand, aber ich bin optimistisch. Als neuer Fachsekretär Meisterschaften habe ich für 2022 folgende Meisterschaften geplant:

- Einzelmeisterschaft (Vorrunde – etwa 20 Personen / 3 Tage und Endrunde 8 Personen / 4 Tage)
- Damen-Meisterschaft (etwa 12 Frauen / 2 Tage)
- Paar-Go-Meisterschaft (etwa 12 Paare / 2 Tage)
- Jugendmeisterschaften (in mehreren Altersgruppen – etwa 50 Jugendliche / 2 Tage)
- Blitzmeisterschaft (etwa 12 Personen / 1 Tag)

Hierzu sind die Landesverbände und interessierte Turnierveranstalter aufgerufen, sich um die Ausrichtung zu bewerben. Die Bewerbung an fs-meisterschaften@dgo.de sollte beinhalten: Terminvorschlag, Veranstaltungsort, geplante Öffentlichkeitsarbeit, was die Meisterschaft besonders machen würde, bisherige Veranstaltungs-Erfahrungen, Turnierleitung und Kostenvoranschlag.

Meisterschaften von Deutschland sind etwas besonderes, das sollte auch bei der Bewerbung deutlich

werden. Die Personenzahl ist eine Schätzung aufgrund vergangener Meisterschaften. Bewerbungsschluss ist der 31. Januar 2022.

Wann sollen die Meisterschaften sein? Die Vorrunde zur Einzelmeisterschaft würde ich gerne zwischen 24. März und 16. Juli und die Endrunde zwischen 14. September und 12. November unterbringen – die anderen Meisterschaften ab 2. Quartal 2022.

Für allgemeine Fragen und Anregungen zu Meisterschaften gerne den Kanal #Meisterschaften im DGoB-Discord nutzen (discord.gg/kGQevUKjhy).

Wer an einer dieser Meisterschaften teilnehmen möchte und sich in die Vorbereitung einbringen möchte (ohne sie zu organisieren), darf sich gerne direkt bei mir melden.

Mehr zu Meisterschaften auf www.dgo.de/wettbewerb/meisterschaften/.

Überblick Deutsche Meister

Deutscher Go-Einzelmeister wurde am 9. bis 10. Oktober 2021 in Jena Lukas Krämer (6d, Bonn) und Vizemeister wurde Jonas Welticke (6d, Bonn).

Deutsche Damen-Go-Meisterin wurde am 2. bis 3. November 2019 in Haldensleben Manja Marz (3d, Jena), Vizemeisterin ist Isabel Donle (1d, Berlin).

Deutsche Paar-Go-Meister sind Manja Marz (3d, Jena) und Matias Pankoke (5d, Leipzig). Vizemeister sind Christina Klupsch (6k, Düsseldorf) und Christopher Kacwin (5d, Düsseldorf). Der Titelkampf war vom 7. bis 8. März 2020 in Hamburg.

Die **drei Jugendtitel** gingen am 12. bis 13. Oktober 2019 in Potsdam an:

- **Deutsche Junioren-Go-Meister** (Kategorie „U19“) wurde Elian Grigoriu (5d, Jena), Vizemeister Arved Pittner (5d, Berlin)
- **Deutsche Jugend-Go-Meister** (Kategorie „U15“) wurde Shukai Kirby Zhang (2d, Frankfurt/Main), Vizemeister Shizhao Li, (2k, Wuppertal)
- **Deutsche Kinder-Go-Meister** (Kategorie „U11“) wurde Yuze Xing (2d, Heidelberg), Vizemeister Weiyi Zhao (7k, Heidelberg)

Deutscher Blitz-Go-Meister ist Lukas Krämer (6d, Bonn) und Vizemeister Jonas Welticke (6d, Bonn). Der Titelkampf war am 21. Juni 2019 in Darmstadt (Hessen).

Neuer Fachsekretär Wilhelm Bühler

Seit November 2021 ist Wilhelm Bühler aus Karlsruhe Fachsekretär Meisterschaften, nachdem es jahrelang Alt-Präsident Michael Marz verantwortet hat. Wilhelm ist Präsident des Badischen Go-Vereins und hat 2015 die DGEM und 2015 die DDGM jeweils in Karlsruhe ausgerichtet, sowie 2016 die europäische Profi-Qualifikation in Baden-Baden. Als Turnierleiter legt Wilhelm seit 2013 Wert auf schönes Ambiente, Wohlfühlen der Spielerinnen, Spieler und Begleitpersonen sowie sehr hochwertiges Spielmaterial.

Hallo, liebe Kinder!

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

Euer 黑 Hej 

Die See-Tiger: Fall 17 – Das Runde muss auf's Eckige!

„Nun bin ich aber doch mal froh, dass Du Go statt Fußball spielst, Tim,“ meinte seine Mutter. „Etwas mehr Sport könnte Dir zwar auch nicht schaden, aber beim Go brichst Du Dir wenigstens kein Bein. – Der arme Lukas!“

Ja, der arme Lukas. – Eigentlich hatte Tim mit dem Jungen aus dem Stockwerk über ihm nicht viel gemeinsam. Es war nicht gerade so, dass sie sich nicht mochten oder sich aus dem Weg gingen, aber sie hatten eben keine gemeinsamen Hobbys, waren nicht in derselben Klasse und so sahen sie sich einfach selten.

Tims Mutter ergänzte: „Zwei Wochen muss er erstmal zuhause bleiben. Du solltest ihn da besuchen. Er langweilt sich sicher schrecklich.“

Tim hatte eigentlich nicht so recht Lust darauf, aber seine Mutter hatte da natürlich recht: „In Ordnung, ich geh gleich zu ihm nach oben, wenn ich mit den Hausaufgaben fertig bin.“

„Das ist lieb von Dir. Vielleicht kommt Meilin ja auch mit. Frag sie doch!“

Das war noch eine gute Idee. Mit Lukas allein hätte es langweilig werden können, aber mit Meilin eigentlich nie. Und so klingelte er erst bei Meilin und wenig später standen die beiden an Lukas' Krankenbett. Meilin hatte ein paar Jiaozi mitgebracht, die ihre Mutter für das chinesische Neujahrsfest gemacht hatte. (Das Jahr des Tigers begann am 1. Februar.) Lukas machte sich gleich über die lecker duftenden Teigtaschen her.

Zwischen den Bissen bedankte er sich bei den beiden: „Super nett, dass Ihr da seid. Nicht nur wegen der leckeren Maultaschen.“ Er spießte noch ein Jiaozi auf seine Gabel. „Es ist einfach

so langweilig zuhause. Ich glaube ich habe bald alle interessanten YouTube-Videos, die es auf der Welt gibt, angeschaut, und im Klassenchat ist auch nichts los.“

Meilin grinste: „Dir fehlt Dein Fußballspielen, stimmt's?“

Lukas seufzte vernehmlich: „Und wie! Die anderen haben jetzt Training, und am Samstag spielen sie in der Liga. Tja, das wird einige Zeit dauern, bis ich da wieder dabei sein kann!“

Die drei schwiegen einen Moment, doch dann fragte Lukas unvermittelt: „Ihr spielt doch ständig dieses komische Spiel. Wollt Ihr mir das mal beibringen? Das könnte ich ja auch im Bett spielen.“

Meilins Augen leuchteten auf: „Du meinst Go? Klar, gerne! Warte, ich hole mein Go-Brett.“ Und bevor Tim etwas sagen konnte, war sie auch schon verschwunden.



Und hier die beiden **Gewinner** des Go-Rätsels aus der DGoZ 4/2021: **Lea Gerhards** (Trier) und **Oliver Mazanek** (Dresden).
Herzlichen Glückwunsch!

Er schmunzelte: „Willst Du das echt lernen, oder wolltest Du jetzt nur Meilin glücklich machen?“

Lukas lachte: „Nee, ehrlich, ich will das lernen. Ich seh' Euch manchmal spielen und bin dann immer neugierig, aber bisher mit Fußballtraining und so hatte ich einfach nie Zeit.“

Meilin kam zurück und brachte Go-Steine und zwei 9x9-Bretter mit.

„Warum gleich zwei Bretter?“ fragte Tim.

„Na, falls ich nachher simultan gegen Euch spielen soll, dann will ich nicht nochmal nach unten gehen müssen...“, entgegnete Meilin. Sie dachte eben immer drei Züge voraus. Mindestens.

Dann erklärten Tim und Meilin Lukas die Regeln: „Kurz gesagt: Beim Fußball muss das Runde ins Eckige, und beim Go ist es andersherum: Die runden Steine müssen auf das eckige Brett,“ begann Tim. Meilin rollte mit den Augen. Das war wieder so ein typischer Tim-Witz! Lukas grinste. Dann hörte er sich die weiteren Erklärungen an, bis er alles von Freiheiten über Gebiete bis Ko verstanden hatte. Zumindest so halbwegs.

Zum Abschluss fragte er noch: „Und wenn es am Ende unentschieden steht, wer hat dann gewonnen?“

„Schwarz fängt ja an. Normalerweise bekommt Weiß deshalb ein paar Punkte dazu, meist 6,5. Dann kann es auch kein Unentschieden geben. – Und willst Du jetzt Deine erste Partie probieren?“

„Moment...“ Lukas schien über etwas nachzudenken. Dann grinste er breit. „Wir haben ja zwei Bretter. Ich schlage Euch eine Wette vor: Ich spiele gegen Euch beide gleichzeitig und ohne Vorgabe. Tim kriegt Schwarz, Meilin Weiß. Und wenn ich einen von Euch schlage, dann gewinne ich die Wette.“

Tim lachte: „Unmöglich! Das ist nicht Fußball, wo auch mal ein Amateurverein gegen die Bayern gewinnen kann. Beim Go hat ein Anfänger null Chance.“

Lukas grinste noch breiter: „Das werden wir ja sehen. Wenn Ihr gewinnt, mache ich bei Eurem komischen Go-Club mit, wie nennt Ihr Euch noch? Die „See-Löwen“, oder?“

Meilin verdrehte die Augen. Ihr war der Name immer noch peinlich. Aber Tim korrigierte Lukas sofort: „See-Tiger“

„Okay“, fuhr Lukas fort, „also wenn Ihr gewinnt, muss ich bei Eurem See-Tiger-Club mitmachen. Und wenn ich gewinne, dann müsst Ihr in unseren Fußball-Club kommen – wenn ich wieder gesund bin.“

Oje, das wäre hart. Tim lag so gar nichts an Fußball. Aber die Wette konnte er doch gar nicht verlieren, von daher spielte das eigentlich keine Rolle, oder? Obwohl ...

Tim fiel ein, dass es in ihrem Haus ja diese beiden magischen Katzen gab (siehe DGoZ 2/2919). Mit Magie könnte auch ein Anfänger gewinnen ... „Du hast nicht zufällig eine von Herrn Dr. Alentropfels Katzen hier bei Dir ...?“

Lukas schaute ihn verwundert an. „Nein, wieso sollte ich? Und wieso fragst Du?“

Tim schaute möglichst unschuldig: „Ach, nichts, nur so.“

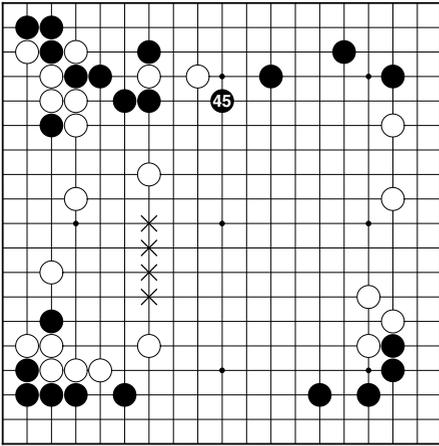
Das war es also nicht, was hinter der Wette stecken konnte. Also alles okay, und sie konnten akzeptieren, oder? Meilin schien aber immer noch zu zögern. Gab es da doch irgendeinen Trick, den sie übersahen?

Was meinst Du? Fällt Dir etwas ein?

Die Auflösung findest Du auf Seite 50.



Lösungen zu „Wie geht's, wie steht's? (8)“



Lösung 1

Lösung 1. Schwarz 67, 3 %, Weiß 32, 7 %.

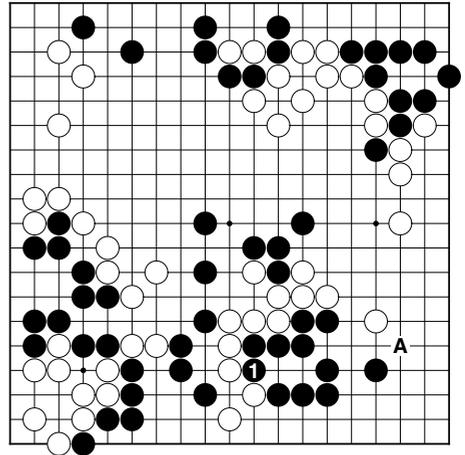
Die erste Stellung stammt aus einer Vorrunde des Judan-Turniers. Es spielten Rin Kaiho 9p (Weiß) und Cho Chikun 9p (Schwarz).

Kobayashi bewertet diese Stellung nach Weiß 44 wie folgt: Schwarz hat rechts unten 15 Punkte, unten links 10 Punkte, vermutlich nochmal fünf Punkte am unteren Rand. Dazu kommen oben rechts 18 Punkte und oben links 12 Punkte. Insgesamt 60 Punkte.

Weiß hat am rechten Rand 15 Punkte und 5,5 sichere Komi. Das Moyo am linken Rand umfasst an der markierten Linie etwa 45 Punkte. Auch wenn Weiß dieses Moyo nicht komplett in Gebiet umwandeln können sollte, so sieht Kobayashi Weiß dennoch mit ganz passablen Aussichten auf den Sieg.

Und KataGo? Grundsätzlich erkennt KataGo die gleichen Gebiete, bewertet diese jedoch etwas vorsichtiger, d.h. nicht mit ganzen Punkten, sondern mit den bekannten Wahrscheinlichkeiten, dass es Punkte werden könnten. In Summe sieht KataGo hier Schwarz vorn und zwar mit 2,2 Punkten.

In der Partie entscheidet sich Cho Chikun nun mit Schwarz 45 für einen Angriff gegen die zwei weißen Steine am oberen Rand. Es entsteht ein komplizierter Kampf, der über den Ausgang der Partie entscheiden wird.



Lösung 2

Lösung 2. Schwarz 16,4 %, Weiß 83,6 %.

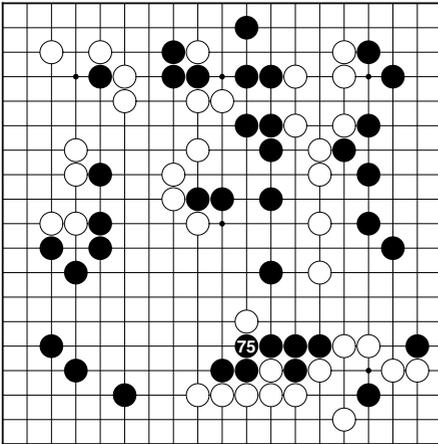
Diese Partie wurde im Judan-Titelkampf 1984 zwischen Otake Hideo 9p (Schwarz) und Kobayashi Koichi 9p (Weiß) gespielt.

Kobayashi zählt hier in seiner Analyse 55 bis 56 Punkte für Schwarz, also 11 oben rechts, 15 am oberen Rand, 6 auf der linken Seite, unten rechts 22 Punkte und nochmal ein bis zwei im Zentrum.

Weiß hingegen kommt auf 50 Punkte auf dem Brett, d.h. linke Seite bis ins Zentrum hinein 20 Punkte (konservativ geschätzt), unten links sieben Punkte, rechts oben und in der Mitte 23 Punkte.

Daraus leitet Kobayashi ab, dass es für Schwarz schwer wird, die Komi aufzuholen. Zudem hat Weiß das Recht des nächsten Zugs, kann also den großen Punkt A spielen. Weiß sollte diese Partie kaum noch verlieren, sagt Kobayashi.

Dem stimmt KataGo mit einem ermittelten Vorsprung von fünf Punkten für Weiß zu. Schwarz hat mit dem Schlagen zweier weißer Steine Momentum verloren. Er hätte stattdessen besser selbst den großen Endspielpunkt auf A nehmen sollen. Der weiße Vorsprung läge dann nur bei knapp drei Punkten, sagt KataGo.



Lösung 3

Lösung 3. Schwarz 30,9 %, Weiß 69,1 %.

In der dritten Partie trafen Rin Kaiho 9p (Schwarz) und Otake Hideo 9p (Weiß) in der Meijin-Liga aufeinander.

Kobayashi hält den weißen Peep-Zug 74 für schlecht, da Schwarz mit dem Verbinden auf 75 unnötig gestärkt wird. KataGo findet den Zug genau richtig, es wäre sogar dessen erste Wahl. Wird die Gruppe nun gestärkt oder schwefällig gemacht?

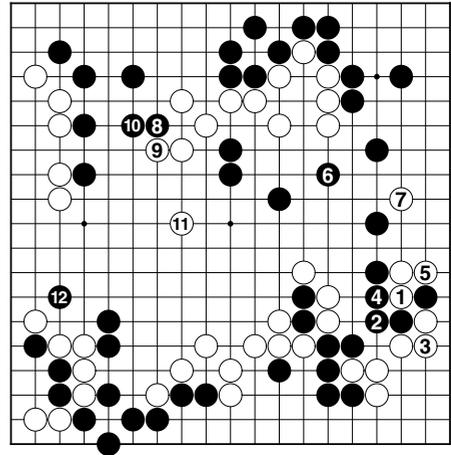
Ungeachtet dessen zählt Kobayashi hier 63 Punkte für Schwarz: unten links 30 Punkte, rechte Seite 26 Punkte und obere Seite nochmal 7 Punkte. Für Weiß zählt Kobayashi auf dem Brett 65 Punkte: oben links 33 Punkte, unten rechts und mittig 30 Punkte und oben rechts nochmal zwei Punkte.

Kobayashi hält Schwarz zu Gute, dass er noch Punkte im Zentrum machen kann. Da Weiß dort aber geschickt reduzieren kann und zudem erstmal Vorhand hat, sieht Kobayashi diese Stellung als besser für Weiß an.

Auch KataGo sieht hier einen kleinen Vorsprung von zwei Punkten für Weiß. Um die weiße Gruppe, die sich von rechts oben herunterschlingelt, macht sich hier keiner wirkliche Sorgen.

Lösung 4. Schwarz 53 %, Weiß 47 %.

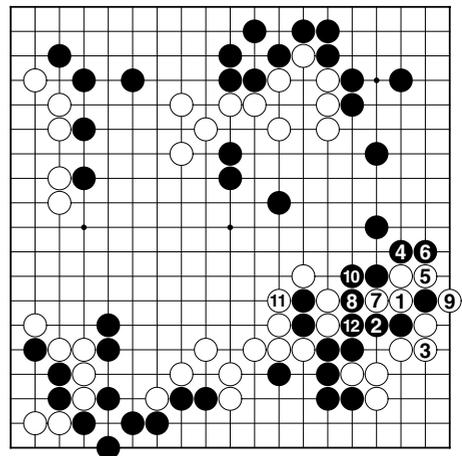
Die letzte Stellung stammt aus der Meijin-Liga und wurde von Kobayashi Koichi 9p (Weiß) selbst gespielt. Sein Gegner war Takagi Shoichi 9p (Schwarz).



Lösung 4.1

Kobayashi bedauert, nicht die Sequenz 1 bis 12 in Diagramm 4.1 gespielt zu haben. In der Analyse zählt er nach dieser Abfolge 50 Punkte für Schwarz, obere Seite 40 Punkte und 10 Punkte für alle anderen Gebiete zusammen. Weiß kommt hier ebenfalls auf 50 Punkte auf dem Brett, unten links 11 Punkte, oben links neun Punkte, rechte Seite 24 Punkte, und untere Seite nochmal sechs Punkte.

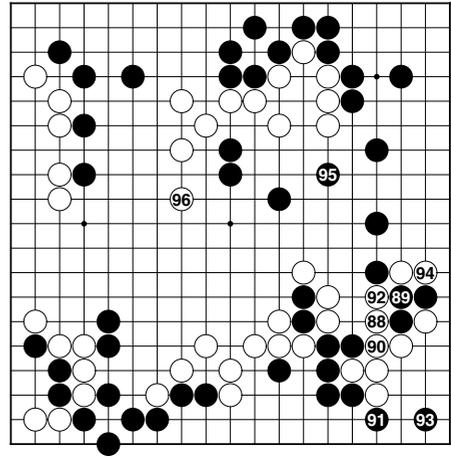
Da es auf dem Brett ausgeglichen steht, hätte Weiß mit den Komi sehr gute Aussichten in der Fortsetzung der Partie.



Lösung 4.2

KataGo meint, dass diese Sequenz eher nicht zu erwarten gewesen sei, denn Schwarz würde wie in Diagramm 4.2 spielen. Schwarz sichert so den Rand und die Partie steht inklusive Komi ausgeglichen.

Diagramm 4.3 zeigt den tatsächlichen Partieverlauf. Kobayashi gibt zu, dass er das Hane 91 komplett übersehen hat. Diese vermeintlich verpasste Chance lässt Schwarz lockerer weiter spielen, da er zu diesem Zeitpunkt im Vorteil ist. KataGo widerspricht nicht, auch wenn der Vorteil in dessen Abschätzung nur 1,6 Punkte ausmacht, bzw. eine 70%-Chance für Schwarz, die Partie erfolgreich zu beenden. Insofern ist Kobayashis Analyse richtig, dass Weiß 88 besser auf 89 gespielt worden wäre.



Lösung 4.3

International von Lars Gehrke

26. Samsung Pokal

Nun wurden auch das Halbfinale und Finale des 26. Samsung Pokals ausgetragen. In der DGoZ Heft 5/2021 wurde schon ausführlich über das Sechzehntel-, Achtel- und Viertelfinale des 26. Samsung Pokals berichtet.



Park Junghwan 9p (rechts) gewann gegen seinen koreanischen Landsmann Shin Jinseo 9p im Finale des 26. Samsung Pokals

Die beiden Parteien des Halbfinals wurden am 27. und 28. Oktober 2021 ausgetragen. In den zwei chinesisch-koreanischen Auseinandersetzungen gewannen beide Male die koreanischen Spitzenspieler: Park Junghwan 9p gewann gegen Zhao Chenyu 8p mit Weiß durch Aufgabe und Shin Jinseo 9p gewann gegen Yang Dingxin 9p mit Schwarz durch Aufgabe.

Anders als in der vorigen Ausgabe berichtet, wurde nur das Finale als Best-of-3 ausgetragen. Das erste Spiel gewann Shin Jinseo mit Schwarz durch Aufgabe am 1. November 2021. Das zweite und dritte Spiel wurde hingegen von Park Junghwan am 2. und 3. November gewonnen, wodurch er den 26. Samsung Pokal für sich entscheiden konnte.

Alle drei Finalpartien wurden von Michael Redmond 9p in englischer Sprache auf YouTube kommentiert. Die Links sind die folgenden:

1. Finalpartie:
youtu.be/6NZwhKwoCKo
2. Finalpartie:
youtu.be/rG8elaeVj_w
3. Finalpartie:
youtu.be/pq7Yx2AGJX0



Choi Jung 9p besiegte im Finale Yu Zhiying 7p und gewinnt den 4. Go Seigen Pokal

4. Go Seigen Pokal

Auch das Halbfinale und Finale des 4. Go Seigen Pokals wurden in der Zwischenzeit ausgetragen. In der DGoZ Heft 4/2021 wurde ausführlich über die ersten drei Runden des 4. Go Seigen Pokals berichtet. Nun fand am 30. November 2021 das Halbfinale zwischen den Go-Spielerinnen statt: Die Koreanerin Choi Jung 9p besiegte die Chinesin Fang Ruoxi 5p mit Schwarz durch Aufgabe. In der rein chinesischen Auseinandersetzung gewann Yu Zhiying 7p gegen Wang Chenxing 5p auch mit Schwarz durch Aufgabe.

Das Finale wurde ebenso wie beim Samsung Pokal als Best-of-3 veranstaltet. Yu Zhiying gewann am 2. Dezember 2021 die erste Partie mit Schwarz durch Aufgabe. Schlussendlich konnte sie sich jedoch nicht den Sieg gegen die koreanische Favoritin sichern, denn in den zwei darauffolgenden Tagen am 3. und 4. Dezember gewann Choi Jung beide Spiele und sicherte sich damit den 4. Go Seigen Pokal. Damit gewann sie zum zweiten Mal den Go Seigen Pokal, nachdem sie schon 2019 dieses Turnier für sich hatte entscheiden können. Yu Zhiying ging wieder leer aus, nachdem sie auch letztes Jahr beim 3. Go Seigen Pokal gegen Zhou Hongyu 6p unterlag und ebenfalls Zweite wurde.



Byun Sangil 9p gelingt es den 7. Kuksu Pokal im Finale gegen Shin Jinseo 9p zu gewinnen

7. Kuksu Pokal

Dieses internationale Go-Turnier wird von der koreanischen Präfektur gesponsert, aus der Kim In 9d, Cho Hunhyun 9p und Lee Sedol 9p stammen. Für den ersten Platz gab es 50 Mio. KRW (ca. 37.000 €) und für den zweiten Platz 20 Mio. KRW (15.000 €) an Preisgeld. Die Zeiteinstellungen sind eine Stunde Hauptbedenkzeit und eine Byoyomi-Periode mit 60 Sekunden.

Insgesamt wurden vier Runden im K.O.-Modus am 10., 11. und 12. Dezember 2021 über das Internet ausgetragen. Teilgenommen haben sieben koreanische Go-Spieler und eine koreanische Go-Spielerin (Choi Jung), drei chinesische, drei japanische und zwei taiwanesischen Go-Spieler. In der ersten Runde gab es folgende Ergebnisse:

- Xu Haohong 7p (Taiwan) gewann durch Aufgabe gegen Park Junghwan 9p (Korea)
- Xu Jiayang 9p (China) gewann durch Aufgabe gegen Won Sungjin 9p (Korea)
- Shin Jinseo 9p (Korea) gewann mit 8,5 Punkten gegen Wang Yuanjun 9p (Taiwan)
- Yamashita Keigo 9p (Japan) gewann mit 1,5 Punkten gegen Choi Jung 9p (Korea)

- Huang Yunsong 8p (China) gewann durch Aufgabe gegen Shin Minjun 9p (Korea)
- Kyo Kagen 9p (Japan) gewann durch Aufgabe gegen Kim Myeonghoon 9p (Korea)
- Byun Sangil 9p (Korea) gewann durch Aufgabe gegen Kono Rin 9p (Japan)
- Fan Tingyu 9p (China) gewann durch Aufgabe gegen Choi Cheolhan 9p (Korea)

In der zweiten Runde gewann Xu Jiayang gegen Xu Haohong mit Weiß durch Aufgabe, Shin Jinseo gewann gegen Yamashita Keigo mit Weiß durch Aufgabe, Kyo Kagen besiegte Huang Yunsong mit Schwarz durch Aufgabe und Byun Sangil besiegte Fan Tingyu mit Schwarz durch Aufgabe.

Im Halbfinale gewann Shin Jinseo gegen Xu Jiayang mit Weiß durch Aufgabe und Byun Sangil besiegte Kyo Kagen mit Schwarz durch Aufgabe.

Im Finale gibt es in diesem Turnier keinen Best-of-3 Modus, sondern nur eine einzige Finalpartie.

Diese gewann Byun Sangil im rein koreanischen Duell gegen die koreanische Nr. 1 Shin Jinseo mit Schwarz durch Aufgabe.

Japan

von James Brückl

Ichiriki Ryo und das Japanische Go 3

Über bereits zwei Ausgaben hinweg hatten wir im Besonderen die aufstrebende Form von Ichiriki Ryo verfolgt, der sich gleich für mehrere Titelkämpfe qualifizieren konnte bzw. auch eigene Titel zu verteidigen hatte. Es folgte ...

Meijin

Im Meijin Titelkampf stand noch das letzte, entscheidende siebte Spiel aus. Dieses endete am 5.11.2021 mit einem Sieg von Iyama Yuta, der damit seinen Titel gegen Ichiriki Ryo verteidigen kann.

Tengen

Nachdem Seki Kotaro 7p schon das erste Spiel gewonnen hatte, musste er sich nur im zweiten Spiel dem Titelträger, Ichiriki Ryo, geschlagen geben. Die Spiele drei und vier (zuletzt: 6.12.2021) gewinnt

erneut der Herausforderer, so dass wir diesmal einen ganz neuen, sozusagen frischen Tengen-Titelträger haben: Seki Kotaro.

Oza Turnier

Iyama Yuta hatte wieder Aufwind und qualifizierte sich gegen Ichiriki Ryo für den Oza-Titelkampf. Dieses Finale über maximal fünf Spiele begann am 29.10.2021 mit einer Niederlage für den Titelträger, Shibano Toramaru. Dieser konnte sodann das zweite Spiel für sich entscheiden. Da sich sodann aber beide Spieler mit ihren Siegen brav abwechselten, hieß dies, dass Iyama Yuta auch das entscheidende letzte, fünfte Spiel gewinnen konnte. Der neue Oza heißt seit dem 9.12.2021 damit Iyama Yuta.

Kisei Liga

Im Herausforderer-Turnier konnte sich Shibano-Toramaru, Erster der A-Liga, gegen Yu Zhengqui 8p, Zweiter der S-Liga, durchsetzen. Er traf nun auf Ichiriki Ryo, den Ersten der S-Liga, der darauf warten durfte, wer mit ihm um das Recht der Herausforderung kämpfen würde. Am 25.10. besiegte er Shibano Toramaru und wurde damit tatsächlich Herausforderer von Iyama Yuta. Der Titelkampf beginnt erst im Januar des neuen Jahres und kann sich bei maximal sieben Spielen bis Mitte März hinziehen.

Damit nimmt der Aufschwung von Ichiriki Ryo erst einmal ein beinahe abruptes Ende. Er hält keinen der großen Titel mehr und von den vielen Chancen, die sich ihm boten, bleibt erst einmal „nur“ die Herausforderung um den Kisei-Titel. Demgegenüber hat Iyama Yuta geradezu einen Befreiungsschlag hingelegt und hält derzeit wieder fünf der sieben großen Titel.

Kisei der Frauen

Im Herausforderer-Turnier zum Kisei-Titel traf am 28.10. die kleine Große, Nakamura Sumire 2p (immer noch erst junge 12 Jahre alt), auf O Keii 3p und konnte diese auch besiegen. Bereits in der darauffolgenden Runde musste sie sich aber Suzuki Ayumi 7p geschlagen geben. Diese konnte das Turnier auch insgesamt für sich entscheiden und ist nun Herausforderin von Ueno Asami. Dieser Titelkampf wird im neuen Jahr bis

Anfang Februar 2022 nach maximal drei Spielen entschieden sein.

Nakamura Sumire

Nakamura Sumire folgt aber ihrem Weg weiter. In der Vorrunde zur Meijin-Liga (der Frauen) besiegte sie am 21.10.2021 in ihrer ersten Runde die Grande Dame des Japanischen Go, Kobayashi Chizu 6p (uns auch bekannt durch Ihre Tätigkeit bei der Verbreitung des Go in Europa), um sodann am selben Tag in ihrer zweiten Runde auch Shimosaka Miori 3p zu besiegen. Am 02.12.2021 besiegte sie sodann in der folgenden Runde Hoshiai Shiho 3p). In der nächsten Runde trifft Nakamura Sumire auf Moro Arisa 2p. Am 04.10. unterlag Nakamura Sumire aber in der B-Vorrunde des Oza-Turniers (bei einem gemischten Teilnehmerfeld) Kobayashi Koichi 9p.



Kobayashi Chizu 6p war die Lehrerin von Hans Pietsch 6p

Insgesamt war es ein erfolgreiches Jahr 2021 für Nakamura Sumire, die von 59 Begegnungen (Stand 17.12.) 41 für sich entscheiden konnte (Siegquote: 69 %). Über alle Jahre ihrer doch erst noch jungen Profikarriere hinweg werden 121 Begegnungen und insgesamt 79 Siege (65%) gezählt.

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂	🇰🇷	3826
2	Ke Jie	♂	🇨🇳	3725
3	Park Jungwan	♂	🇰🇷	3716
4	Gu Zihao	♂	🇨🇳	3672
5	Ding Hao	♂	🇨🇳	3656
6	Byun Sangil	♂	🇰🇷	3654
7	Mi Yuting	♂	🇨🇳	3625
8	Yang Dingxin	♂	🇨🇳	3624
9	Iyama Yuta	♂	🇯🇵	3584
10	Xu Jiayang	♂	🇨🇳	3581
11	Fan Tingyu	♂	🇨🇳	3573
12	Jiang Weijie	♂	🇨🇳	3565
13	Dang Yifei	♂	🇨🇳	3558
14	Xie Ke	♂	🇨🇳	3552
15	Lee Donghoon	♂	🇰🇷	3551
16	Kim Jiseok	♂	🇰🇷	3550
17	Lian Xiao	♂	🇨🇳	3549
18	Ichiriki Ryo	♂	🇯🇵	3548
19	Liao Yuanhe	♂	🇨🇳	3547
20	Li Weiqing	♂	🇨🇳	3545
21	Li Qincheng	♂	🇨🇳	3544
22	Xie Erhao	♂	🇨🇳	3534
23	Huang Yunsong	♂	🇨🇳	3530
24	Weon Seongjin	♂	🇰🇷	3524
25	Tao Xinran	♂	🇨🇳	3523
26	Zhao Chenyu	♂	🇨🇳	3522
27	Chen Yaoye	♂	🇨🇳	3520
28	Heo Youngrak	♂	🇰🇷	3519
29	Li Xuanhao	♂	🇰🇷	3518
30	Shin Minjun	♂	🇰🇷	3516
31	Tuo Jiaxi	♂	🇨🇳	3514
32	Lee Changseok	♂	🇰🇷	3513
33	Lee Jihyun (m)	♂	🇰🇷	3500
34	Tong Mengcheng	♂	🇨🇳	3496
35	Fan Yin	♂	🇨🇳	3491
36	Chen Xian	♂	🇨🇳	3486
37	Tang Weixing	♂	🇨🇳	3484
38	Peng Liyao	♂	🇨🇳	3483
39	Wang Xinghao	♂	🇨🇳	3483
40	Zhang Tao	♂	🇨🇳	3479
41	Tan Xiao	♂	🇨🇳	3474

Quelle: goratings.org (12.12.2021)

China von Liu Yang

1. Guoshou Cup

Von 1981 bis 1987 hat der Guoshou Cup sechs Mal stattgefunden. Nach über 30 Jahren hat das Turnier nun neue Sponsoren gefunden und kann fortgesetzt werden.

Die besten 32 Spieler des chinesischen Go-Bundes nahmen am Turnier teil. Nach fünf K.O.-Runden hatten sich Ke Jie 9p und Ding Hao 8p für das Finale am 12.12. in Kaifeng qualifiziert.

Ding ist ein Angstgegner von Ke und ihre Bilanz stand vor dem Finale 5:3 für Ding. Im Finale konnte Ding am Anfang schon durch ein großes Joseki in Führung gehen. Danach gelang es Ke nicht, die Situation hinreichend zu verkomplizieren und Chancen zu erzeugen. Nach 128 Zügen musste Ke dann aufgeben.

Es war der zweiten Turniersieg für Ding nach dem Changqi Cup in diesem Jahr. Im nächsten Jahr braucht Ding nicht mehr an der K.O.-Phase teilzunehmen und kann entspannt in einem Best-of-Three-Finale auf einen Herausforderer warten.

35. CCTV Cup

Das Finale des diesjährigen CCTV Cups fand am 05.12. in Pinghu, Zhengjiang statt. Vor ca. 200



Ding Hao 8p im Finale



Ke Jie 9p (rechts) gegen Dang Yifei 9p beim Finale des 35. CCTV Cup

Jahren fand die wichtige historische Begegnung „Dang Hu Shi Ju“ in Pinghu statt. Die besten 10 Partien davon wurden aufgeschrieben und zeigten das höchste Niveau des alten chinesischen Gos. Die Final-Teilnehmer sind Ke Jie 9p und Dang Yifei 9p.

Ke Jie 9p hat schon viele Blitzturniere gewonnen. Es war überraschend, dass er vorher noch nie im CCTV Cup das Finale erreicht hatte. Für Dang war es auch das erste Mal. In der Partie konnte Ke lange Zeit führen und gewann am Ende ohne großen Widerstand von Seiten seines Gegners.

Beide haben sich durch ihre Finalteilnahme für ein Drei-Länder-Turnier qualifiziert.

Korea

von Tobias Berben

5. Kising der Frauen

Im Finale dieses Turnier standen sich Cho Jung 9p und O Yujin 9p gegenüber. Choi hatte sich im Halbfinale gegen Park Jiyeon 5p durchgesetzt, die später das Spiel um den 3. Platz gewann, und O hatte mit Jeong Yoojin 2p zumindest die nominell leichtere Aufgabe gemeistert. Dadurch scheint O Yujin Kraft für das Finale gespart zu haben, denn dort siegte sie klar mit 2:0 – beide Male durch Aufgabe.

Dadurch wurde Cho Jung entthront, die diesen Titel vorher drei Mal in Folge für sich hatte entscheiden können. Nur die erste Ausgabe dieses Titels hatte Cho Jung, damals noch 7p, nicht gewonnen, sondern Kim Dayoung 2p, damals gegen die aktuelle Siegerin O Yujin, die zu dem Zeitpunkt immerhin den Kuksu-Titel der Frauen innehatte.

26. Kuksu der Frauen

Auch in diesem Titelkampf konnte O Yujin 9p gegen Choi Jung 9p gewinnen, aber nur mit 2:1.

Choi hatte den Titel viermal hintereinander gewonnen – davor hatte ihn natürlich O Yujin inne. Die beiden sind wohl ohne Zweifel die beiden großen 9p-Rivalinnen der Post-Rui-Naiwei-Ära.

40. KBS Cup

Shin Jinseo 9p, die aktuelle Nr. 1 der Welt, konnte sich im Best-of-Three-Finale mit 2:0



O Yujin 9p

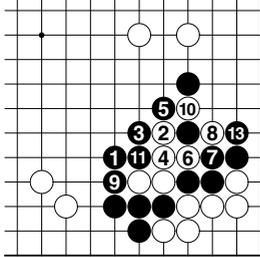
gegen niemand geringeren als Park Junghwan 9p, die aktuelle Nr. 3 der Welt, durchsetzen. Er hat diesen Titel damit zum dritten Mal in Folge gewinnen können.

Koreanische Erfolgsstatistik Stand: 15.12.2021

Pl. Spieler		+	-	Rate
1 Shin Jinseo	9p	80	16	83 %
2 Kim Jaeyoung	6p	71	39	65 %
3 Moon Minjong	5p	70	35	67 %
4 Choi Jung	9p	68	33	67 %
5 O Byeongwoo	4p	65	43	60 %
6 Hyun Yoobin	4p	63	49	56 %
7 O Yujin	9p	62	28	69 %
8 Song Gyusang	5p	60	23	72 %
9 Cho Seunga	4p	60	26	70 %
10 Kwon Hyojin	3p	60	38	61 %
Baek Hyeonwoo	3p	60	38	61 %

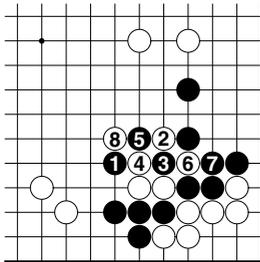
Lösung „Retten und Fangen“

1 im ersten Dia. (12 deckt) wirkt ziemlich offensichtlich. Wenn Weiß dann mit 2 antwortet, ist 3 für Schwarz ein wichtiger Punkt, um die weißen Schnittsteine zu fangen. Nach

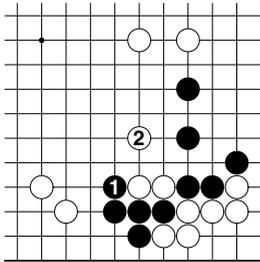


8 kann Schwarz squeeze und die gegnerischen Steine einfach in einer Treppe fangen.

Man könnte vielleicht meinen, dass nach 1 und 2 im zweiten Dia. die Züge 3 und 5 die passende Tesuji-Kombination sind, aber das funktioniert nicht, denn nach 6 und 8 kann Weiß einfach ausbrechen.



1 im dritten Dia. ist auf jeden Fall zu langsam. Nachdem Weiß dann mit 2 rausgesprungen ist, gibt es für Schwarz keine Möglichkeit mehr, ihn direkt zu fangen.



Auflösung zur Kinderecke

Lukas kann einfach die Züge von einem Go-Brett auf das andere Go-Brett kopieren. Wenn Tim Schwarz hat und seinen ersten Zug macht, spielt Lukas denselben Zug auf Melins Brett. Ihren Antwortzug setzt er dann auf Tims Brett und so weiter. Auf beiden Brettern wird also dieselbe Partie gespielt! Am Ende gewinnt entweder Weiß, und damit hätte Lukas gegen Tim gewonnen, oder Schwarz, und dann hätte er gegen Meilin gewonnen.

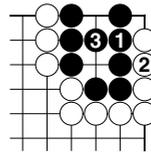
Problemecke

von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses mal Axel Gabe, Gratulation an ihn.

Für die Probleme gilt: Neue Varianten und neue Herausforderungen, sowohl hier in der Problemecke als auch im realen Leben (Omikron)!

Lösungen zu 5/2021

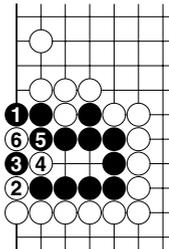
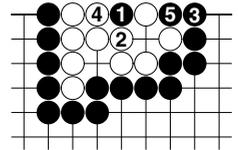


Antwort 1:

Schwarz 1 in Diagramm 1 ist der richtige Start und Schwarz lebt.

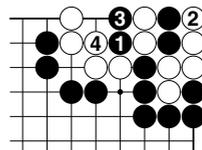
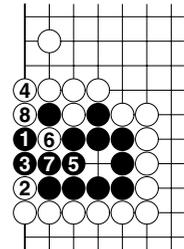
Antwort 2:

In Diagramm 2 startet Schwarz mit 1 und verhindert so, dass Weiß zwei Augen bekommt.



Antwort 3:

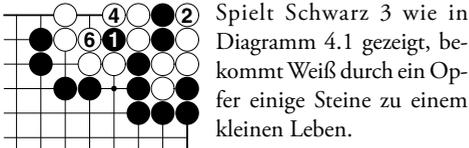
Startet Schwarz mit 1 in Diagramm 3, bekommt Schwarz ein Ko, das entscheiden wird über Leben oder Tod. Diagramm 3.1 zeigt, wie Schwarz nicht starten sollte.



Antwort 4:

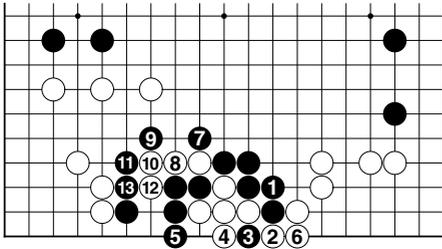
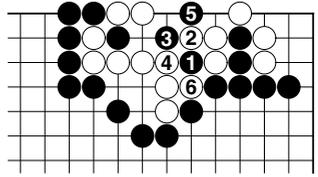
In Diagramm 4 startet Schwarz mit 1. Schwarz 3 ist wichtig, damit die gesamte weiße Gruppe stirbt.

5 neben 2



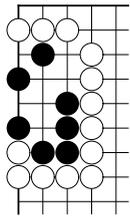
3 neben 2, 5 unter 3

Aber startet Schwarz mit 1 in Diagramm 6.1, dann ist das falsch, denn Weiß lebt nach 4.

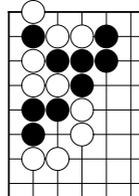


Probleme 6/2021

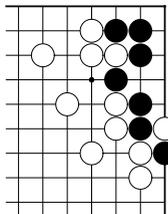
Viel Spaß beim Lösen und wie immer fängt Schwarz an. Findet die beste Lösung!



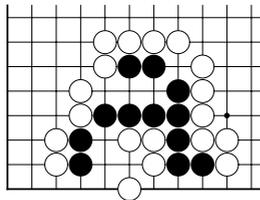
Problem 1
(3 Punkte)



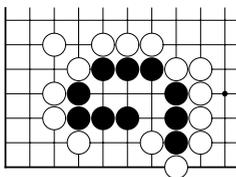
Problem 2
(3 Punkte)



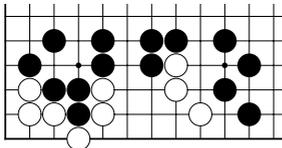
Problem 3
(4 Punkte)



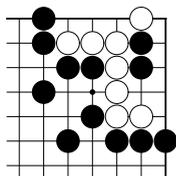
Problem 4
(4 Punkte)



Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6
(6 Punkte)



Problem 7
(7 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Gabe, Axel (1)	5k	5/21	15	514
Schreiber, Burkhard (3)	3k	4/21	-3	487
Reinicz, Thomas (1)	3k	5/21	19	475
Ewe, Thorwald (4)	8k	5/21	15	416
Hartmann, Christian	4k	5/21	21	409
Wolfgramm, Jens	4k	4/21	-3	400
Hartmann, Kirsten (1)	1k	5/21	37	377
Schultze, Achim	5k	4/21	-3	336
Urmoneit, Regina (1)	13k	5/20	-3	333
Gawron, Christian (9)	2d	4/21	-3	313
Mertin, Stefan (2)	8k	5/21	15	263
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	5/21	24	257
Lorenzen, Klaus (3)	2k	5/21	31	254
Kiechle, Hubert	8k	2/21	-3	202
Schröter, Georg	7k	4/21	-3	193
Peters, Gerald	8k	4/21	-3	162
Millies, Oliver (1)	3d	3/21	-3	154
Piller, Christoph	2k	4/21	-3	149
Brand, Klaus	10k	6/20	-3	137
Altmann, Hermann	5k	5/21	11	136
Busch, Rainer (1)	6k	3/21	-3	135
Hell, Otto (4)	3k	5/21	11	113
Kestler, Dirk	1d	5/21	30	108
Erichsen, Svante (3)	2d	4/21	-3	84
Weickert, Thomas	4k	4/21	-3	79
Herter, Rainer (4)	4k	4/21	-3	72
Tsarigradski, Nikola	10k	6/20	-3	65
Reimpell, Monika (10)	2d	4/21	-3	42
Krajewski, Rafael	1d	5/20	26	26
Scheibe, Rene (1)	9k	5/21	11	11
Schunda, Peter (1)	12k	1/21	-3	0
Wacker, Klaus (1)	8k	5/20	-3	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 (09.02.2022) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH
oder per Email als sgf-Datei(en) an:
problemecke@d gob.de

Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgob.de/dgob 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: Jenny Dittmann, Robert-Koch-Straße 3, 24116 Kiel, Tel.: (0177) 7819321, Email: jdittmann@dgob.de

Vizepräsidenten: Vanessa Thörner, Klemensweg 9, 33335 Gütersloh, Tel.: (0176) 57 71 38 58, E-Mail: vthoerner@dgob.de; David Ulbricht, Antoniusstraße 42, 48151 Münster, Tel.: (0176) 45 89 17 15, E-Mail: dulbricht@dgob.de

Schatzmeister: Philipp Lindner, siehe FS Bundesliga

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

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

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

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

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

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

Deutschlandpokal: Georg Ulbricht, Seehofweg 47, 71522 Backnang, 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: Wilhelm Bühler, c/o Badischer Go-Verein e. V., Adlerstraße 33, 76131 Karlsruhe, Tel.: (0151) 20904075 E-Mail: fs-meisterschaften@dgob.de

Go und Internets: Joachim Beggerow, Breite Str. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de

Kinder- & Jugendpokal: Martin Ruzicka, Schwambstraße 14, 64287 Darmstadt, E-Mail: 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

de; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de

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

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

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



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

Spitzensport: Benjamin Teuber, Birkensteig 17, 09131 Chemnitz Tel.: (0179) 2377310, Email: fs-spitzensport@dgob.de

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

Werbematerial: Steffi Hebsacker, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6746847, Fax: (04263) 6756846; Email: fs-werbematerial@dgob.de

Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, Holunderweg 39 55128 Mainz, E-mail: fs-zbe@dgob.de

Zentrale Mitgliederverwaltung: Wastl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605, E-Mail: fs-zmv@dgob.de

DGoB-Landesverbände

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

Bayern: Kai Meemken, Kochelseestr. 10, 95445 Bayreuth, Email: lv-bayern@dgob.de; Tel.: Dr. Bernhard Werner (08165) 8031 831

Berlin: Andreas Urban, Halländstr. 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 Elmendorst, 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, Holtener Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

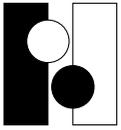
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Seminar im Sommer 2022



Mit Rabatten für
Frühbucher (31.03.22),
DGoB-Mitglieder
und Jugendliche



Unser 15. Go-Seminar vom 13. bis 20. August 2022 in Dörverden bietet:

- freundliche Atmosphäre für konzentriertes Lernen und entspanntes Erholen
- täglichen Profi-Go-Unterricht bei Yoon Young Sun 8p (in deutscher Sprache)
- optional bis zu zehn Turnierpartien (ohne EGF-Wertung)
- Analysen und Hilfe von stärkeren Spielen in freien Lerngruppen
- 4 Mahlzeiten pro Tag und 7 Übernachtungen
- ganztags Kaffee- und Tee-Flatrate
- gesellige Abende mit Go und anderen Spielen
- Hunderte von Gesellschaftsspielen im Haus vorhanden
- viel Natur mit Weser, Wald, Wolfspark u. v.m.

Auch 2020 und 2021
konnte das Seminar corona-
konform stattfinden!

Alle Infos und Anmeldung unter: seminar.go-turniere.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*

Januar 2022

15.01. – 16.01.: Ulmer Go-Turnier

20.01.: Go-Bundesliga / Internet

Februar 2022

12.02. – 13.02.: Ambassador's Cup 2022 / København

17.02.: Go-Bundesliga / Internet

19.02. – 20.02.: Göttinger San Ren Sei

März 2022

10.03. – 12.03.: European Youth Go Championship / Praha

17.03.: Go-Bundesliga / Internet

19.03. – 20.03.: 20. Hamburger Mausefalle

April 2022

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

21.04.: Go-Bundesliga / Internet

Mai 2022

19.05.: Go-Bundesliga / Internet

Juli 2022

02.07. – 03.07.: 4. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

16.07. – 23.07.: 28. Go und Bergwandern in Ischgl / Tirol

23.07. – 07.08.: 64th European Go Congress / Vatra Dornei

Oktober 2022

01.10. – 02.10.: Landesverbandsmeisterschaft Brandenburg-Sachsen-Thüringen 2022

13.10 – 20.10.: Go-Seminar des Hebsacker Verlags mit Yoon Young Sun 8p in Dörverden

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

November 2022

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

Bitte unbedingt ggf. kurzfristig online unter www.dgob.de/turniere prüfen, ob das Turnier/die Veranstaltung auch tatsächlich stattfindet.

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

Ausschreibungen von Turnieren sowie deren Ergebnisse mit Kurzbericht und Foto bitte immer an turniere@dgob.de senden. Etwas später dann gerne einen ausführlichen Bericht an dgoz@dgob.de. Danke!

