

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2022

97. Jahrgang

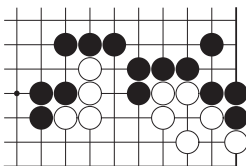


Inhalt

Foto: Go auf Kreta (T. Berben).....	Titel
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte.....	2–10
Leserbrief	11
Go-Probleme für Einsteiger	12–13
Yoon Young Sun kommentiert (64)	14–20
Wie man – fast – Deutscher Meister wird (4) ...	21–27
Impressum	27
Eine „kleine“ Semeai-Analyse	28–33
Endspiel (1).....	34–36
Kinderseite(n)	37
Fernostnachrichten.....	38–42
Go-Probleme.....	42–44
Mitgliedsantrag	45
DGoB-Organen	46
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	47
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 62 von Yilun Yang



Die weiße Form sieht dünn aus, aber wie nutzt man das am besten aus? Antwort auf S. 10.

Vorwort

Der Sommer nähert sich dem Ende, es hat endlich wieder ein Europäischer Go-Kongress stattgefunden und der Go-Herbst lockt bereits jetzt mit vielen Live-Turnieren in ganz Deutschland und Europa. Sehr schön!

Die DGoZ ist dieses Mal, wie oft im Spätsommer, mit 48 Seiten wieder etwas dünner, aber trotzdem sehr interessant, wie ich finde. Die zwei Partiekommentare über zusammen 14 Seiten haben mich zumindest beim Layouten ziemlich gefesselt – eine absolut kämpferische und eine betont ruhige Partie, beide auf ihre Weise spannend, beide sehr sehr lehrreich kommentiert von Yoon Young Sun 8p und Jonas Welticke 6d. Und da ja jedes Ende auch Platz für einen neuen Anfang bietet, beginnt nach der letzten Folge des „etwas anderen Zugs“ von Viktor Lin in der letzten Ausgabe mit diesem Heft eine neue Endspiel-Serie von Robert Jasiak, der bekanntlich über dieses Thema bereits mehrere Bücher geschrieben hat. Wir dürfen gespannt sein, was er da alles so für uns bereit hält!

Tobias Berben

Computerspiel über Go-Spieler

Das in der letzten DGoZ vorgestellte Spiel „The Last Secret“ ist seit Ende August gratis im Internet erhältlich: thelastsecret.itcb.io/the-last-secret. Auf der DGoB-Webseite finden sich weitere Infos und Links. Das Spiel ist ein Non-Profit-Projekt und gratis erhältlich.

Marc Oliver Rieger

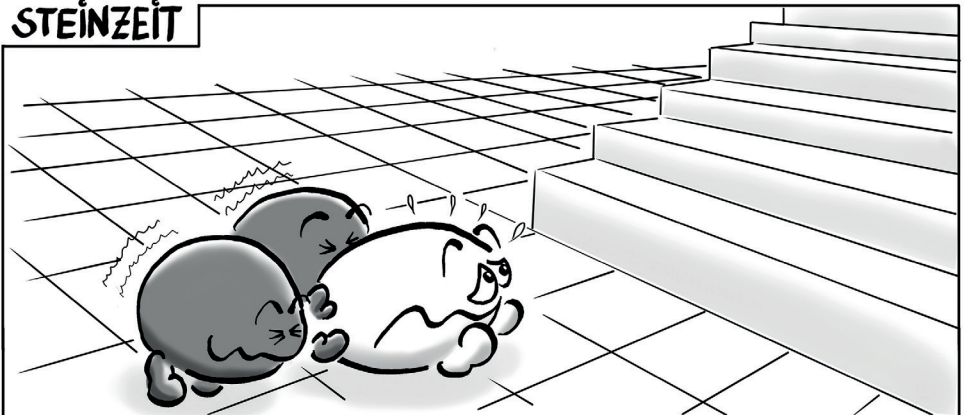


Die Bundesliga-Sieger-Mannschaft der Saison 2021/2022: Die „Darmstädter Elche“



V.l.n.r. sind zu sehen: Richard Haas 1d, Pascal Müller 3d, Niels Schomberg 4d, Michael Marz 2d, Martin Ruzicka 4d.
Auf dem Foto fehlen Leon Stauder 4d, Jun Tarumi 4d, Matthias Terwey 4d.

STEINZEIT



64. Europäischer Go-Kongress 2022 in Vatra Dornei

Benjamin Dréan-Guénaïzia (6d/Concarneau) hat die Europäische Meisterschaft gewonnen. Er siegte im Finale gegen Artem Kachanovskiy (2p/Riwne). Dritter wurde Fredrik Blomback (6d/Stockholm), der sich im Spiel um diesen Platz gegen Nikola Mitić (7d/Niš) durchsetzen konnte. Der Titelverteidiger Ilja Shikshin 4p durfte aufgrund der von der EGF beschlossenen Sanktionen gegen russische Spieler nicht antreten.

Das Hauptturnier hat Won Jin Choi 1p in zehn Runden ungeschlagen gewonnen. Zweiter wurde Kim Yuchan 1p gefolgt von Kim Dohyup 7d (alle Republik Korea).

Die besten Teilnehmer aus Deutschland waren Martin Ruzicka (4d/Darmstadt, 5:5) auf Platz 16, Niels Schomberg (4d/Darmstadt, 4:6) auf Platz 28 und Gabriel Wagner (3d/Trier, 5:3) auf Platz 35. Den besten Spielstand erreichten Li Shizhao (1k/Wuppertal), Sun Ryan (4k/Wuppertal) und Arkadi Srov (7k/Darmstadt), alle mit 7 Siegen.

Martin Langer, Wilhelm Bühler, Bernhard Kraft

32 Spieler versammelten sich zur Europameisterschaft, die am Sonntag, den 24. Juli 2022 in Vatra Dornei begann. Diese 32 Spieler spielten in einem doppelten K.O.-Turnier, was bedeutet, dass ein Spieler, der zwei Partien verliert, automatisch aus der Meisterschaft ausscheidet, obwohl er im parallel stattfindenden Hauptkongress-Turnier weiterspielen kann.

In der ersten Runde gab es keine Überraschungen. Obwohl Vsevolod Ovsienko die meiste Zeit seiner Partie gegen Artem Kachanovskiy in Führung lag, gelang es ihm nicht, eine Überraschung zu landen und er verlor schließlich mit einem halben Punkt.

In der 2. Runde kam es zum ersten Aufreger, als Fredrik Blomback, der gegen Tanguy Le Calvé spielte, seine Partie gewann und damit Tanguy Le Calvé in die zweite Runde der Verliererrunde schickte.

In diesem Jahr wurde auch das Mitschreiben der Partien auf ein höheres Niveau gestellt, statt direkt am Brett zu sitzen, wurden die Partien nun über Discord in ein Studio übertragen, wo zwei Schreiber vier Partien pro Runde übertragen konnten. Und wie immer kommen mit neuer Technik auch neue Herausforderungen, die nicht vorhergesehen

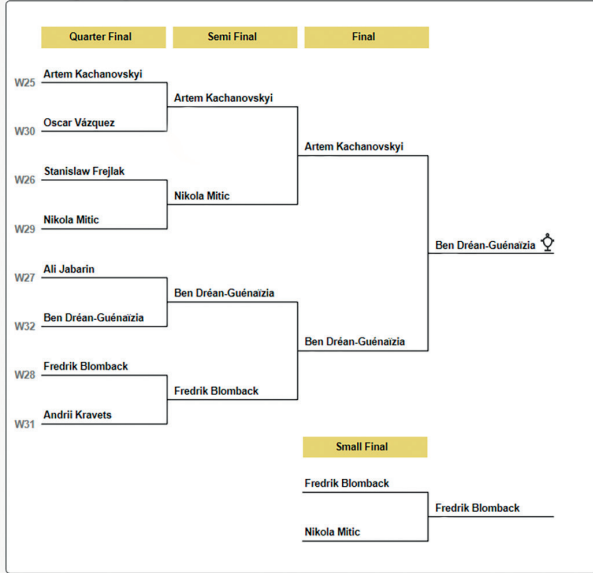
wurden – so fanden viele Kämpfe auch abseits des Spielbretts statt, um die Übertragung am Leben zu erhalten. Auf Discord waren vier Partien live zu sehen und wie schon bei der Pandanet-Europameisterschaft, die von der Ukraine gewonnen wurde, wurden auch auf Pandanet (IGS) vier Partien mitgeschrieben.

Auch in Runde 3 gab es keine außergewöhnlichen Ergebnisse und so gab es für alle Spieler mit drei Siegen die Belohnung von zwei freien Tagen. In Runde 3 der Verliererrunde kam es zu der einzigen Herausforderung, der ich mich als Hauptschiedsrichter bei der Europameisterschaft stellen musste. Einer der Spieler hielt die Uhr an und verließ die Partie, um eine kurze Toilettenpause einzulegen, woraufhin eine kleine Diskussion über die korrekte Art und Weise, den Gegner zu informieren und die Uhr anzuhalten, entstand. Das größere Problem kam dann aber auf, als mehrere Leute online und offline lautstark darüber diskutierten, was korrekt wäre und was nicht, als das Mobiltelefon zum Thema der Diskussion wurde und der Spieler, der den Spielraum verlassen hatte, sein Telefon aus der Tasche zog und sagte: „Ihr könnt mein Telefon überprüfen.“ Zum Glück für alle Beteiligten hat der Spieler, der sein Handy mitgenommen hat, diese Partie nicht gewonnen und nun liegt alles in den Händen des Berufungsausschusses der EGF, dem ich einen Bericht über den Vorfall schicken werde.

Nach der dritten Runde in der Verliererrunde mussten zwei weitere Runden gespielt werden, um zu entscheiden, wer im Viertelfinale spielen durfte. Nach zwei Tagen in der Verliererrunde kam es zu einer Überraschung, als Oscar Vazquez Tanguy Le Calvé besiegte und sich damit für das Viertelfinale qualifizierte.

Im Viertelfinale wurden alle Profis außer Artem Kachanovskiy aus dem Turnier geworfen. Und so war im Halbfinale nur noch ein Profi übrig. Wie erwartet, traf im Finale dann Artem Kachanovskiy auf Benjamin Dréan-Guénaïzia, den er in Runde 3 bereits in die Verliererrunde geschickt hatte. Das Finale war von Anfang an eine komplizierte Partie, in der die Führung mehrmals wechselte, aber am Ende konnte Benjamin Artem besiegen und wurde somit Europameister 2022.

EC 2022 (Last 8)



Die Go-Europameisterschaft 2022 ab dem Viertelfinale. Weitere Infos unter eurogofed.org/egc/2022.html

Nach der Preisverleihung hatte ich ein kleines Online-Interview mit Benjamin.

1. In welchem Alter hast Du angefangen, Go zu spielen?

Ich habe mit 13 Jahren in meiner Heimatstadt Concarneau angefangen, Go zu spielen.

2. Wer hat Dich in das Spiel eingeführt?

Ich bin einmal in den örtlichen Go-Club meiner Stadt gegangen, weil ich dank einer Freundin meiner Mutter von dem Spiel gehört hatte. Dort lernte ich Paul Piriou kennen, er war mein erster Lehrer und bis heute schreibe ich ihm, wenn ich in einem Turnier ein gutes Ergebnis erzielt habe. Natürlich habe ich ihn gleich nach dem Gewinn der Europameisterschaft angerufen!

3. Was sind deine Ziele in Bezug auf Go?

Nun, ich hatte das Ziel, mindestens 7d zu werden, das ist geschafft. Ich hatte nie das Ziel, Europameister zu werden, aber irgendwie ist das auch schon geschafft. Sagen wir mal, ich habe jetzt keine Ziele mehr, vielleicht kann ich dieses Jahr den

Grand Slam gewinnen. Ich kann aber mit ziemlicher Sicherheit sagen, dass ich nicht Profi werden will.

4. Hast Du einen Lieblingsprofi?

Ich würde sagen Kim Jiseok 9p, er ist nicht nur unheimlich stark, sondern auch ein sehr netter Mensch.

5. Mit welchem Go-Spieler würdest Du gerne einmal sprechen, wenn das möglich wäre?

Nun, ich habe schon ein paar Mal mit Kim Jiseok gesprochen, also müsste ich jemand anderen wählen. Ich würde mich wahrscheinlich für Fujisawa Shuko entscheiden, er scheint ein guter Charakter zu sein.

6. Was würdest Du ihn gerne fragen?

„Haben Sie jemals ein wichtiges Spiel völlig nüchtern gespielt?“

7. Gibt es einen Spieler (aus der Vergangenheit oder Gegenwart), mit dem Du gerne eine Partie spielen würdest?

Tanguy Le Calvé

8. Wie gefallen Dir die Turniere in Europa?

Die besten der Welt, vielleicht nicht von der Organisation, aber von der Atmosphäre her. So etwas gibt es nirgendwo sonst auf der Welt.

9. Wirst du länger in Europa bleiben und hast Du vor, mehr Turniere zu spielen?

Im Moment habe ich vor, in Europa zu bleiben und ich werde sicherlich weitere Turniere spielen.

Antonius Claasen



Vorrunde zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft

Bürogebäude sind – Stichwort New Work – mittlerweile viel mehr als nur Arbeitsorte. Und so wurde der Standort der msg systems AG in Bretten am Pfingstwochenende zum Austragungsort für die diesjährige Vorrunde zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft. Angetreten waren 12 Spielerinnen und Spieler, darunter mit Isabel Donle (2d, Berlin) und Yuze Xing (3d, Heidelberg) auch zwei über die Jugendwertungen qualifizierte.

Das Turnier hatte sehr kurze Wege, da alle Räume in einem Rundbau untergebracht waren. Der Aufenthaltbereich war durch schalldichte Türen vom Spielbereich getrennt, so dass die Besucher, zu denen

auch Kleinkinder zählten, nicht schweigen mussten, darunter die zweijährige Tochter von Chu Volk-Lu. Ausgerichtet wurde das Turnier vom Badischen Go-Verein mit Turnierleiter Wilhelm Bühler.

Das Turnier selbst wurde von Matias dominiert, der alle Spiele erwartungsgemäß gewann. Es wurden aber zwei Plätze für die Endrunde ausgespielt und so war in der letzten Runde dann das Spiel zwischen Chu Volk-Lu 4d und David Ulbricht 3d, der in den ersten 5 Runden nur gegen Matias verloren hatte, die Entscheidung (siehe auch den ausführlichen Partiekommentar von Yoon Young Sun 8p in diesem Heft, S. 14–20). Qualifiziert für die Endrunde vom 30.9. bis 3.10.2022 in Frankfurt/Main sind damit Matias Pankoke (6d, Osnabrück) und Chu Volk-Lu (4d, Stuttgart).

Wilhelm Bühler

Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2022

Pl.	Name	Rang	Club	Siege	SOS	SOSOS	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6
1	Pankoke, Matias	6d	Osnabrück	6	22	117	3+	4+	2+	7+	6+	5+
2	Chu, Volk-Lu	4d	Stuttgart	5	19	112	12+	6+	1-	10+	4+	3+
3	Ulbricht, David	3d	Münster	4	21	111	1-	11+	8+	5+	7+	2-
4	Schomberg, Niels	4d	Darmstadt	4	20	107	11+	1-	9+	6+	2-	8+
5	Ruzicka, Martin	4d	Darmstadt	3	20	106	8+	9+	7-	3-	10+	1-
6	Xing, Yuze	2d	Heidelberg	3	19	111	7+	2-	11+	4-	1-	12+
7	Jasiek, Robert	5d	Berlin	3	18	113	6-	12+	5+	1-	3-	9+
8	Marz, Manja	3d	Jena	3	16	106	5-	10+	3-	9+	11+	4-
9	Donle, Isabel	2d	Berlin	2	15	104	10+	5-	4-	8-	12+	7-
10	Pantle, Thomas	3d	Karlsruhe	2	14	102	9-	8-	12+	2-	5-	11+
11	Preiss, Vincent	3d	Saarbrücken	1	16	106	4-	3-	6-	12+	8-	10-
12	Lewerenz, Bernd	3d	Kiel	0	16	101	2-	7-	10-	11-	9-	6-



Deutschen Damen-Go-Meisterschaft 2022

Am ersten Juli-Wochenende 2022 fand in Jena die Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2022 statt. Sechs Spielerinnen spielten um den Titel, darunter die immer noch amtierende Meisterin von 2019, Manja Marz 3d, die praktisch ein „Heimspiel“ hatte. Alles verlief bis auf den Sieg von Renate Reisenegger 1d gegen Barbara Knauf in der zweiten Runde recht normal, so dass die beiden spielstärksten Damen in der letzten Runde ein Finale spielen konnte, bei dem die Siegerin den Meistertitel gewinnen würde. Es siegte dieses Mal Barbara Knauf 3d aus Köln, die diesen Titel damit bereits zum dritten Mal gewinnen konnte.



Leichte Ähnlichkeit mit Elisabeth Harmon: Barbara Knauf 3d

Deutschen Damen-Go-Meisterschaft 2022

Pl.	Name	Rang	Club	Siege	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5
1	Barbara Knauf	3d	Köln	4	6+	4-	5+	3+	2+
2	Manja Marz	3d	Jena	4	5+	6+	3+	4+	1-
3	Christina Klupsch	2k	Düsseldorf	3	4+	5+	2-	1-	6+
4	Renate Reisenegger	1d	Marburg	3	3-	1+	6+	2-	5+
5	Silvia Hartig	7k	Stuttgart	1	2-	3-	1-	6+	4-
6	Jaqueline Patzek	4k	Saarbrücken	0	1-	2-	4-	5-	3-

Das Fundstück

Go, the right game: Elisabeth Harmon gegen Vasily Borgov



4. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

Die Go-Spielerinnen und Go-Spieler in Alpirsbach hatten mit dem lokalen Kulturverein ein ganz besonderes Go-Erlebnis geschaffen, das „Alpirsbacher Chosei Go-Turnier“. Sponsoren waren die örtlichen Getränkehersteller und es gab viel Raum und Zeit für persönliche Begegnungen zwischen den Runden.



Mit der Auflösung des Kulturvereins stand die Turnierreihe auf der Kippe, aber Alpirsbach liegt im Vereinsgebiet des Badischen Go-Vereins und so war schnell beschlossen, dass Peter Nübel (Alpirsbach) und Wilhelm Bühler (Karlsruhe) sich die Turnierleitung teilen und das ganze am 2. und 3. Juli diesen Jahres unter dem Dach von BadenGo weitergeführt werden kann.

Der 4. Auflage fehlten die Schüler aus der Schweiz aufgrund von Terminkonflikten, von den 22 Spielern war es für vier das erste Turnier. Nach den vier Runden gewann Peter Stackelberg das Turnier, gefolgt von Hu Rui (2k, Göppingen), Sebastian Pätzold (3k, Karlsruhe) und Dieter Stender (3k, Zug/Schweiz), die nur durch die Gegnerpunktlotterie gereiht wurden. Die beiden einzigen U18-Spieler sollen auch erwähnt werden: Beste Spielerin war Xingyi Zhang (9k, Karlsruhe). Litao Mei

(8k, Böblingen) wurde von 13. Kyu (im April 22) auf 8k hochgestuft, gewann aber trotzdem alle vier Partien und darf sich jetzt 7. Kyu nennen.

Ermöglicht wurde das Turnier auch durch Sachspenden des Brett-und-Stein-Verlages (Bücher), Peterstaler und Alpirsbacher Klosterbräu (Getränke) sowie Förderung von Omikron Data Solutions GmbH und dem Go-Landesverband Baden-Württemberg.

Um einen Spieler zu zitieren: „Ergebnisse sind recht und schön, aber Erlebnisse sind nochmal was anderes!“ Und das Turnier im hochsommerlichen Alpirsbach (29°C) fand in den alten Mauern des Klosters Alpirsbach statt, die für einen besonderen Flair und eine angenehme Kühle sorgten. Genutzt wurden unter anderen die Räume des kommunalen Kinos, so dass die digitale Kinowerbefläche für das Go-Turnier warb und einige Touristen sich das Gospelspiel erklären ließen.

Wilhelm Bühler



Turniernotizen

Berliner Frühlingsturnier

Das Frühlingsturnier am 28. Mai im E-Lok hatte 33 Teilnehmer*innen und es gewann Daniel Krause 2d vor Volodymyr Kuznetsov 9k und Ryo Kato 4d. Sie teilten sich das Preisgeld in Höhe von 85 Euro. Auf Platz 4 folgte Alexander Kurz 2d und auf Platz 5 Thorsten Bartelt 5k.

Leider war es meist zu kalt zum Draußenspielen, so dass wir im Turnierraum und im Atelier spielten. Hoffentlich haben wir beim nächsten Turnier besseres Wetter.



Die Sieger des Berliner Frühlingsturniers (v.l.n.r.): Daniel Krause, Alexander Kurz, Thorsten Bartelt und Ryo Kato

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

1. Osnabrücker OZnA

Unter 29 Teilnehmer*innen siegte Lukas Wandelt (3d, Oldenburg) am 4. und 5. Juni ungeschlagen mit vier Siegen und einem Jigo beim Osnabrücker OZnA. Zweiter wurde Rudi Verhagen (4d, Enschede) vor Theo Kenter (1d, Bielefeld).

Darmstädter Go-Tage

Bei den Darmstädter Go-Tagen 2022 vom 17. bis 19. Juni gewann Christopher Kacwin 5d ungeschlagen vor Niels Schomberg 4d und Li Zhou 5d. Außerdem ungeschlagen mit 3 Siegen und einem Jigo war Yannik Keller 5k.

Das Rengo-Turnier am Freitag wurde gewonnen von Manja Marz 3d und Casjen Quathamier 1d.

Das 9x9-Nebenturnier wurde auch von Casjen Quathamier gewonnen.

1. SamschdigGo Wendlingen am Neckar

Im Rahmen der SamschdigGo-Turniere haben diesmal Go-Eltern aus dem Landkreis Esslingen einen Raum gesucht und gefunden. Das „1. SamschdigGo Wendlingen“ lockte am 16. Juni 2022 (Fronleichnam ist hier Feiertag) insgesamt 20 Spieler*innen aus 11 verschiedenen Clubs an.

Das Schnell-Go-Turnier des Badischen Go-Vereins in Württemberg wurde ermöglicht durch die Unterstützung des Go-Landesverbandes Baden-Württemberg e.V. und in einem Nebenbereich des großen chinesischen Restaurants „Keio Gourmet“ in Bahnhofsnähe gespielt.

Nach fünf Runden gewann der Teenager Hexuan Liu (1k, Reutlingen) das Turnier ungeschlagen vor den Veteranen Christoph Ammermann (1k, Ulm) und Hu Rui (2k, Göppingen).

Die Turnierreihe soll insbesondere Anfängern und bisher reinen Online-Spielern einen Einstieg in die Welt des Holz-Go-Spiels ermöglichen und so waren auch diesmal wieder vier Spieler zum ersten Mal bei einem EGD-gewerteten Turnier. Um die Organisation kümmerte sich der Badische Go-Verein aus Karlsruhe, die Turnierleitung lag bei Wilhelm Bühler.

Köln Go-Turnier

Das Kölner Turnier 2022 fand am 25.-26. Juni statt, mit 64 Teilnehmern und einer sehr starken Top-Gruppe (u.a. Valerii Krushelnyskiy 6d, Lukas Krämer 6d, Jonas Welticke 6d, Christopher Kacwin 5d, alle aus Köln und Umgebung).

Die Sieger:

1. Valerii Krushelnyskiy 6d
2. Christopher Kacwin 5d
3. Lukas Krämer 6d

4-1 spielten:

Christina Klupsch 2k, Düsseldorf
Sarah Tegmeier 4k, Aachen
Ulrich Zänder 4k, Monheim
Norbert Rupsch 5k, Bochum
Adrienn Ferencz 8k, Mainz
Yuechen Jia 19k, Neuss

Braunschweiger Sommerturnier

Am 2. und 3. Juli fand in Braunschweig das 1. Sommerturnier statt. 26 Spielerinnen und Spieler brüteten fünf Runden lang über spannenden Partien. Als Austragungsort konnte erstmals auch der Treffpunkt des wöchentlichen Spielabends genutzt werden: das Jugendzentrum Mühle. Nahe des Stadtzentrums gelegen war der Turnierort gut erreichbar. Während das Café im Erdgeschoss zu gemütlichen Pausen zwischen den Partien einlud, bot der große Saal im 2. Obergeschoss ausreichend Platz für die Spieltische.

Wen Yibo 3d aus Braunschweig hat in fünf Runden ungeschlagen gewonnen, Zweiter wurde David Ulrich (3d/Münster) vor Casjen Quathamer (1d/Kassel).

9. Herkules Cup Kassel

David Ulbich (4d / Münster) hat mit einem SOS-Punkt Vorsprung vor Christopher Kacwin (5d / Düsseldorf) den diesjährigen Herkules Cup am 9. und 10. Juli in Kassel gewonnen. Dritter wurde Niels Schomberg (4d / Darmstadt). Insgesamt nahmen 32 Go-Spieler*innen am Turnier teil.

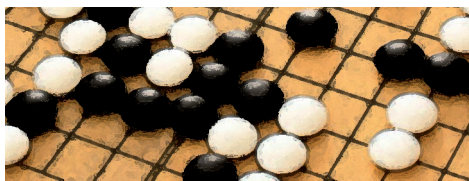
1. SamschdigGo-Turnier in Neu-Ulm

Der Neustart der Ulmer Go-Turniere steht dieses Jahr unter einem schlechten Stern. Die Januar-Ausgabe wurde wegen Corona abgesagt, aber für den Sommer-Event standen die Zeichen lange gut, dass Peter Werner ein schönes Turnier im Musikerheim in Neu-Ulm nach Karlsruher Muster ermöglichen würde. Kurz vor dem Turnier wurde Peter krank und er sollte nicht der einzige sein, der nicht kommen konnte. Auf der positiven Seite steht, dass eine Gastwissenschaftlerin aus Neu-Taïpeh (新北市) mit ihrem Sohn den Aufenthalt in Tübingen nutzte, um zu sehen, wie in Europa mit Freude Go gespielt wird. Formal gewonnen wurde das Turnier von Christoph Ammermann 1k aus Ulm vor Gerhard Schmid 2k aus Ulm und Shou-Yi Huang (1k/Neu-Taïpeh). Preise gab es für alle Teilnehmer, darunter 2 Bücher gesponsert vom Brett-und-Stein-Verlag. Die Veranstaltung wurde ermöglicht durch Zuschüsse von Omikron und dem Bayerischen Landesverband. Die Turnierorganisation vor Ort wurde spontan

durch den Badischen Go-Verein mit Wilhelm Bühler sichergestellt.

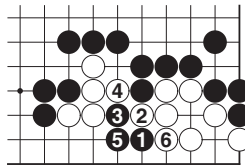
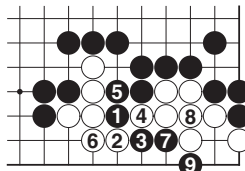
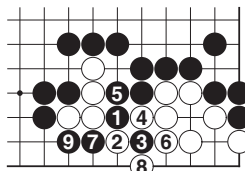
1. Benrather Go-Turnier

Am Wochenende des 16. und 17.7. fanden 55 Spieler*innen den Weg zum 1. Benrather Go-Turnier. Dank des super Wetters wurden viele Go-Partien draußen gespielt. Gewonnen wurde das Turnier ungeschlagen von Valerii Krushelnyskyi (6d, Köln), gefolgt von Jonas Welticke (6d, Bonn) mit 4 Siegen und Haohan Wu (5d, Duisburg) mit 3 Siegen. Weitere Preise gab es für Weide Li (13k) und Anton Tianhe Zhang (18k) mit jeweils 5 Siegen sowie Dawid Napora (1k), Leon Xu (10k), Angela Schwarz (13k) und Ralf Schumann (15k) mit 4 Siegen.



Lösung „Retten und Fangen“

1 und 3 in ersten Diagramm sind die wichtigen Züge und es ist gar nicht so einfach, sie zu finden. Nach 5 ist 6 notwendig, danach fangen 7 und 9 vier weiße Steine. Wenn Weiß nach 5 auf 6 im zweiten Diagramm antwortet, dann fangen 7 und 9 einfach die weiße Ecke und Weiß stirbt komplett. 1 im dritten Diagramm sieht dagegen nur schlau aus, aber das Timing von Schwarz ist falsch, denn nach 4 und 6 sind seine Steine einfach gefangen.



Leserbrief zu Beiträgen von/zu Benjamin Teuber

(DGoZ 6/2019)

Als langjähriges Mitglied der British Go Association bin ich nicht mehr so auf dem aktuellen Stand der deutschen Go-Szene und muss mich daher entschuldigen, dass ich erst mit zweieinhalbjähriger Verspätung zufällig zwei Beiträge von/zu Benjamin Teuber aus dem Jahr 2019 entdeckt habe. Der erste ist der Artikel „Ein paar Worte zur Meisterschaft“ von Benjamin selbst (s. DGoZ 6/2019, S. 10–11), als er 2019 zum ersten Mal die DM knackte. Dazu möchte ich ihm – auch wenn die Party schon längst vorbei ist – noch nachträglich gratulieren. Zudem möchte ich mich bei ihm für seinen Respekt bedanken, mich in seinen Dankesworten (S. 11) erwähnt zu haben (noch vor Hans Pietsch, seiner Mutter, Kobayashi Chizu und all den anderen, die zu seiner erfolgreichen Go-Karriere viel mehr beigetragen haben).

In dem weiteren Beitrag „Fünf Freiheiten“ von Klaus Petri (S. 46–47) geht dieser auch auf Benjamins DM-Gewinn ein. Zudem ist dort ein Profil von Benjamin, wo er u. a. dazu zitiert wird, wie er zum Go gekommen war: „Ich bin zufällig zu einem Spielabend gekommen ... Die erste Partie hat mein späterer Go-Lehrer Jochen Faßbender 2d mich auch noch gewinnen lassen, da war ich dann natürlich ‚angefixt‘ und wollte weiterspielen ...“

Für die zukünftigen Go-Geschichtsschreiber mag hier eine Konkretisierung der damaligen Geschehnisse von Interesse sein. Dazu habe ich in meinen Aufzeichnungen gespielter Partien nachgeschaut. Dass ich Benjamin in seiner ersten Partie als Anfänger gewinnen habe lassen, kann höchstens sein, falls es sich um eine Partie mit laufenden Erklärungen gehandelt haben sollte. Dies habe ich aber nicht so oft praktiziert und auch nicht dokumentiert. Falls das so war, kann seine Aussage also richtig sein.

Mein hauptsächlicher Teaching-Stil ist es aber, die Regeln am Anfang genug zu erklären, dass anschließend sofort richtiges Go mit geschätzt korrekter Vorgabe auf dem 9×9-Brett gespielt werden kann – und die Vorgabe bei weiteren Partien laufend angepasst wird. Ohne Kommentare *während* der Partie, aber

mit ausgiebigen Erklärungen *nach* der Partie (beim Nachspielen aus dem Kopf) und mit genügend Ermutigung, so dass Anfänger nicht davonlaufen. Ein paar Bemerkungen zur ostasiatischen Etikette (aufrechte Haltung, erst denken, dann einen Stein nehmen und spielen) sowie zur Möglichkeit, die doppelstelligen Kyu-Grade am Anfang recht schnell erklimmen zu können, hilft ebenfalls der Motivation. Ziel ist es, die Anfänger auf ein Niveau zu bringen, von dem aus sie vor Begeisterung von sich aus weiterspielen möchten. Ich nenne dies den Schlaraffenland-Effekt, da man sich im Märchen ja auch erst mal einige Tage durch eine Zuckerrand arbeiten muss, um anzukommen. Mit dieser Methode bin ich jedenfalls auch bei Hans Pietsch und stets bei anderen Anfängern vorgegangen. Das richtige Spielen gleich nach der Regelerklärung ist zwar wie ein Schubs ins kalte Wasser und mag didaktisch nicht ganz unumstritten sein, aber diese Methode ist anscheinend nicht ohne Erfolg, da viele der Leute, denen ich Go beigebracht habe, dem Spiel treu geblieben sind.

Als ich zum ersten Mal gegen Benjamin richtiges Go spielte, schätzte ich ihn nach meinen Aufzeichnungen auf 28k. Und in den ersten beiden Partien gab ich 5 und 6 Vorgaben auf 9×9 und gewann. Ich ließ Benjamin also nicht so einfach „davonkommen“ und ging auch mit ihm den harten Weg. Erst in der dritten Partie konnte er mich mit 6 Vorgaben besiegen. Und trotzdem erreichte er den Schlaraffenland-Effekt offenbar gleich am Anfang (s. Zitat oben). Das war im Juni 1995. Ein Jahr später (genauer: 14 Monate) konnte er mich als 4k bei entsprechender Vorgabe auf dem großen Brett besiegen. Das ist ein ähnlich herausragender Fortschritt wie seinerzeit Hans Pietsch, der es in 14 Monaten vom 14k bis Shodan schaffte. Wobei Hans bei seinem ersten Erscheinen den Vorteil hatte, Go bereits zu kennen und mit einem Schulfreund schon etliche Zeit gespielt zu haben, und sich die anfängliche Einschätzung von 14k als ziemlich genau erwies, während Benjamin bei seinem ersten Besuch als Interessent ohne jegliche Vorkenntnisse, geschweige denn Spielerfahrung erschien.

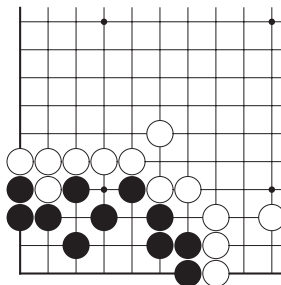
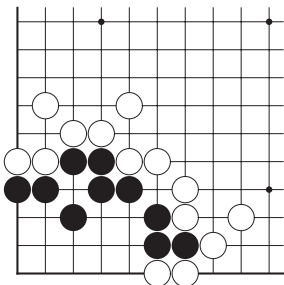
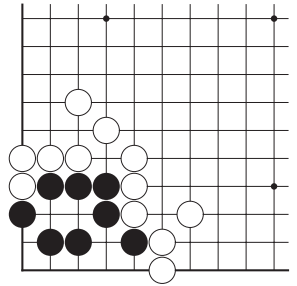
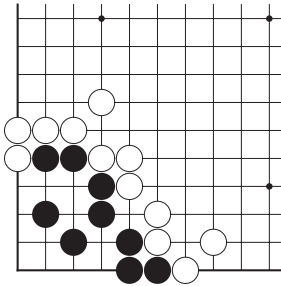
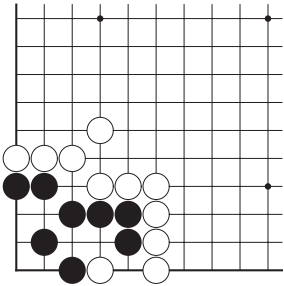
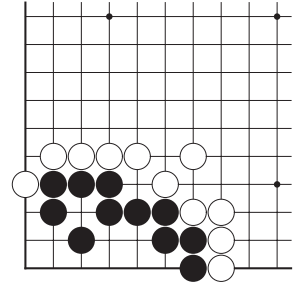
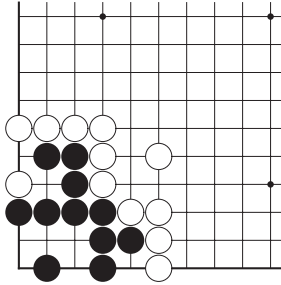
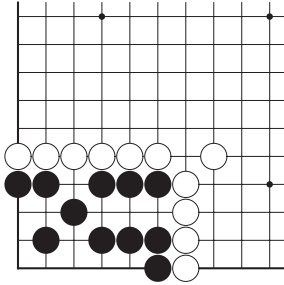
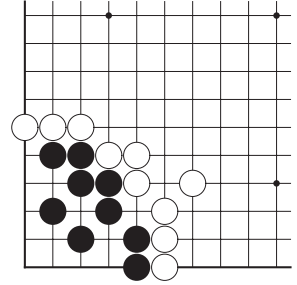
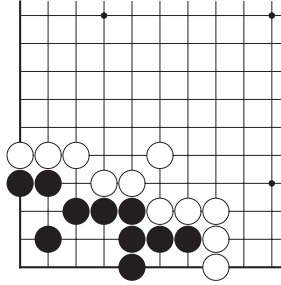
Soweit meine 2 Cent dazu.

Jochen Faßbender, Juni 2022

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Diesmal geht es um das Endspiel.
Wo und wie sollten wir unser Ge-
biet noch absichern?

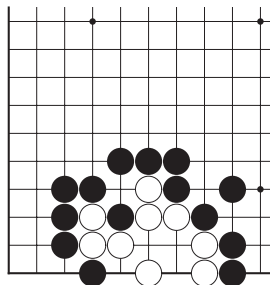
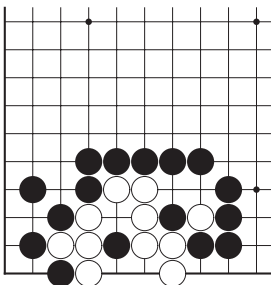
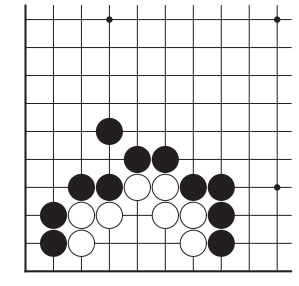
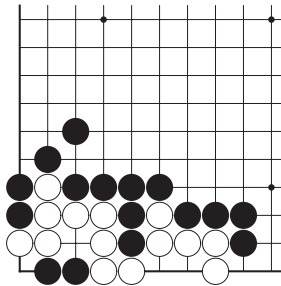
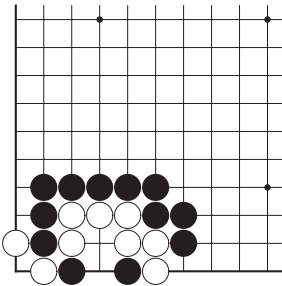
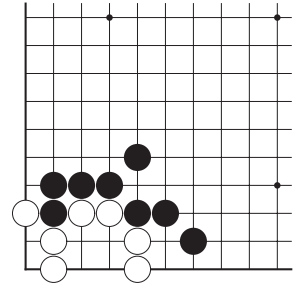
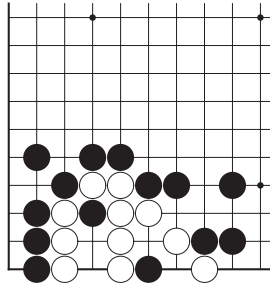
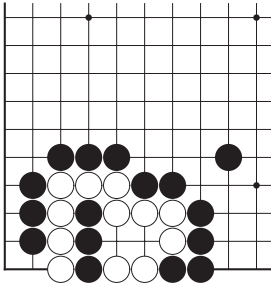
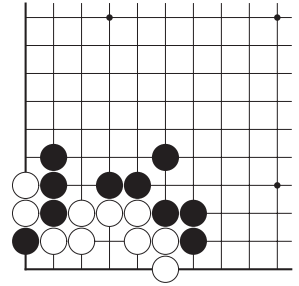
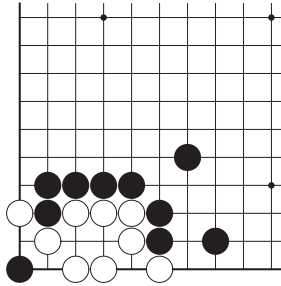


Alle Lösungen zu den Go-Pro-
blemen auf dieser Doppelseite
findet ihr unter [www.dgob.de/
dgoz](http://www.dgob.de/dgoz) in der dort bereitstehen-
den DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen verhindern, dass Weiß zwei Augen bauen kann, und somit die Gruppe töten.



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

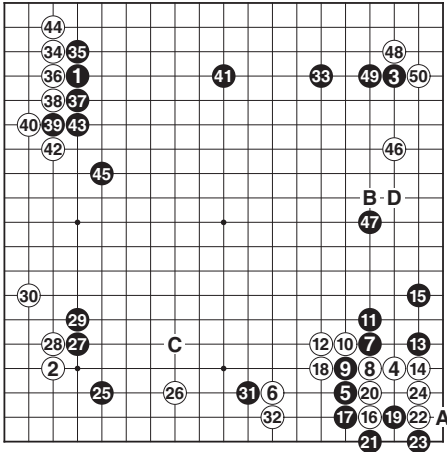
Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Shende Tao

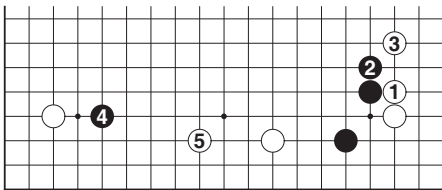
Yoon Young Sun kommentiert (64)

Partie: Vorrunde zur Deutschen Meisterschaft 2022, 5. Runde
Weiß: David Ulbricht 3d
Schwarz: Chu Volk-Lu 4d
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 327 Züge. Schwarz gewinnt mit 10,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p (awesomebaduk.com)

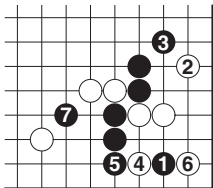
Anm. der Redaktion: Es war vorher klar, dass ein Sieg in dieser Partie zur Teilnahme an der Endrunde der Deutschen Meisterschaft qualifizieren würde. Entsprechend umkämpft war dann die Partie auch ...



Figur 1 (1-50)

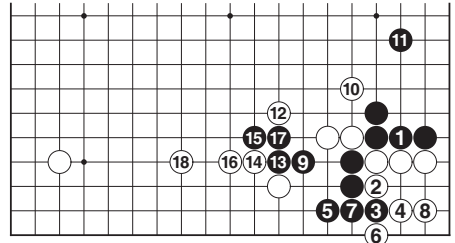


Dia. 1

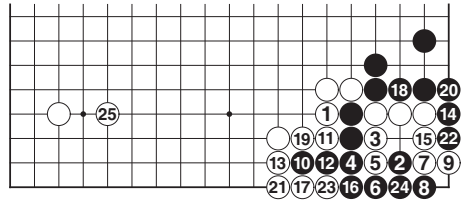


Dia. 2

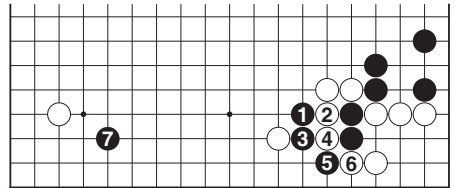
8: Normal und sicher auch einfacher als die Partie wäre wohl die Wahl in Dia. 1 gewesen.
 13: Schwarz sollte unbedingt erst auf 1 in Dia. 2 spielen, dann kann sie nach 5 auf 7 ausbrechen.



Dia. 3



Dia. 4

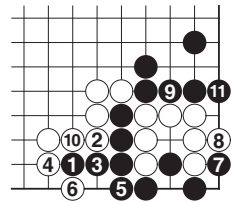


Dia. 5

15: Das ist ein klarer Fehler von Schwarz! Sie hätte mit 1 in Dia. 3 den weißen Steinen in der Ecke eine Freiheit nehmen sollen. Die weitere Zugfolge bis 18 endet dann in einer ausgeglicheneren Stellung. Wegen der zusätzlichen Freiheit für seine Ecksteine hätte Weiß nun außen auf 1 in Dia. 4 spielen können. Schwarz muss nun auf 3 mit 4 nachgeben, denn wenn Schwarz auf 5 blockt, dann fängt Weiß einfach auf 4 die beiden Schnittsteine. In der weiteren Zugfolge gelingt Weiß dann ein Seki mit Vorhand und nach 25 hat er eine klar bessere Stellung.

17: Diesen Block kann sich Schwarz nun nicht mehr leisten. Dia. 5 zeigt eine mögliche „Notbremse“ für sie auf ...

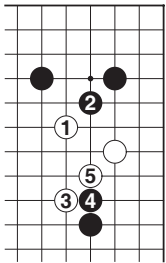
24: Ein Fehler von Weiß! Er hätte auf A ziehen müssen, denn nun



Dia. 6

gibt es eigentlich noch das Ko-Aji aus Dia. 6, das Weiß aber ...

- 31: ... leider mit diesem Zug zerstört. Statt 31 hätte Schwarz jetzt natürlich auf 1 in Dia. 6 spielen sollen.
- 34: Der schwarze Einfluss rechts wird nicht geringer, wenn man ihn ignoriert. Weiß hätte jetzt besser auf B spielen sollen. Alternativ wäre auch C als Ausbau unten mit gleichzeitigem Angriff auf die drei schwarzen Steine links sinnvoll.
- 42: Auch jetzt wäre der rechte Rand, also ein Zug auf B, wichtiger.
- 45: Nun hätte Schwarz die Möglichkeit gehabt, selbst rechts auf B zu spielen.

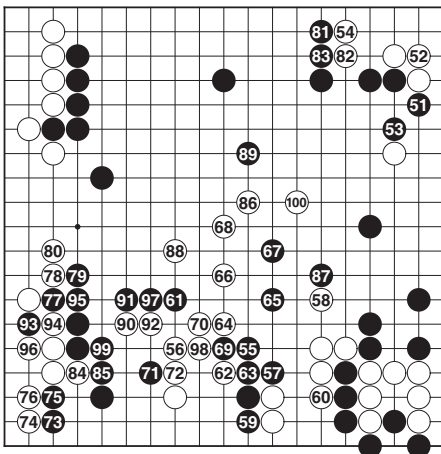


Dia. 7

46: Das ist ein komischer Invasionspunkt, dem B vorzuziehen gewesen wäre.

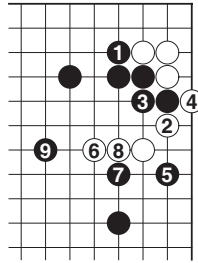
47: Das ist als Reaktion ein komischer Klemmzug, dem D vorzuziehen gewesen wäre.

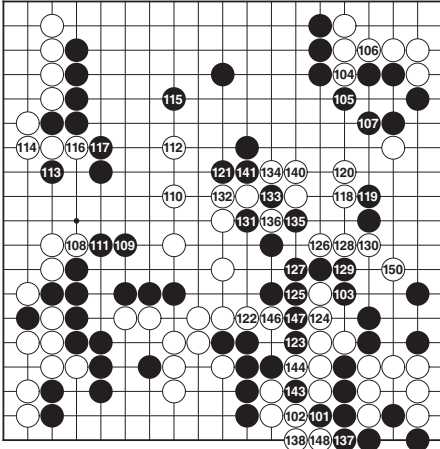
48: Es war wohl der Plan von Weiß, bei dieser Invasion das Aji von 46 zu nutzen. Nach dem komischen Klemmzug auf 47 wären die Züge in Dia. 7 aber ein wunderschönes Sabaki für Weiß gewesen.



Figur 2 (51-100)

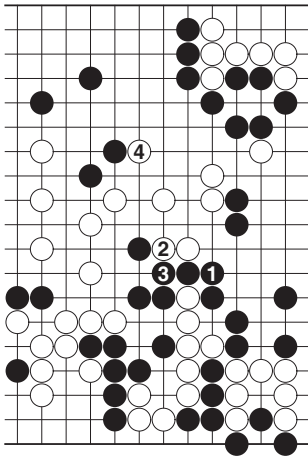
- 53: Wenn ich Schwarz gewesen wäre, hätte ich es Weiß nicht so einfach gemacht und jetzt auf 1 in Dia. 8 gespielt. Weiß hätte dann mit 4 nach außen hin verbinden müssen und ich hätte in der





Figur 3 (101–150)

139, 145 auf 133; 142, 149 auf 136

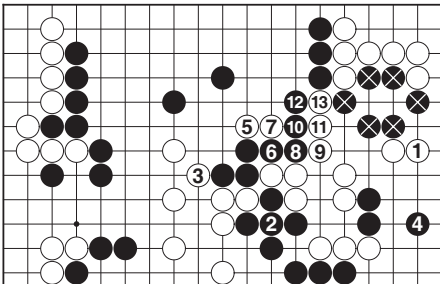


Dia. 12

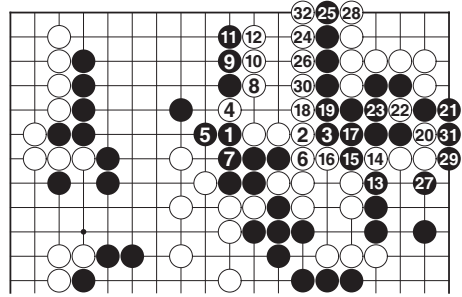
127: Normal wäre der Deckzug auf 1 in Dia. 12, aber dann kann Weiß nach 2 und 4 viel zu einfach leben.

135: Schwarz sucht die letzte Chance in der Partie!

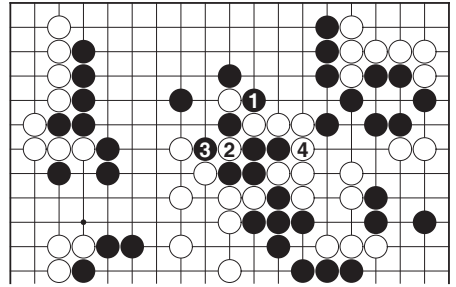
146: Das ist keine Ko-Drohung, da Weiß mit 148 zurückkommen muss. Eigentlich hätte



Dia. 13

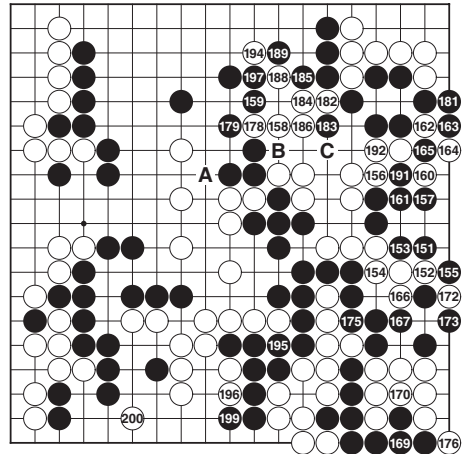


Dia. 14



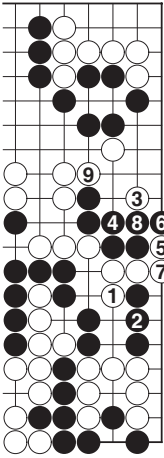
Dia. 15

Weiß jetzt wohl auch einfach mit seinen beiden Gruppen leben können. Nach 1 in Dia. 13 kann Schwarz mit 3 für die Zentrumsgruppe Augenform machen. Wenn Schwarz dann die andere Gruppe mit 4

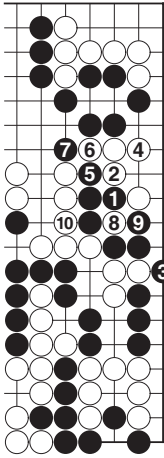


Figur 4 (151–200)

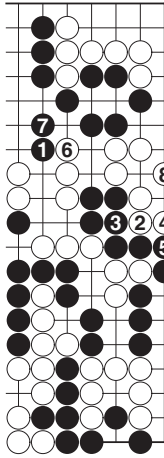
168, 174, 180, 190, 198 auf 162;
171, 177, 187, 193 auf 165



Dia. 16

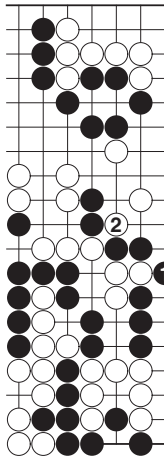


Dia. 17

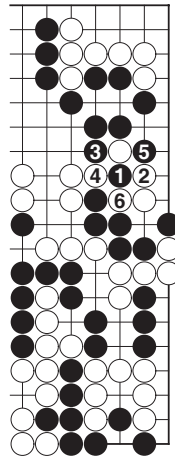


Dia. 18

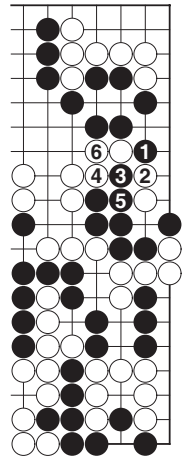
angegriffen, dann gibt es das schöne Opfer-Tesuji mit 5 und 7. Nach 13 wären dann einfach die markierten schwarzen Steine gefangen. Wenn Schwarz nach 7 mit 1 in Dia. 14 zur anderen Seite hin flüchtet, muss sie nach 2 auf 3 den Schnitt decken und 4 passiv auf 5 beantworten, weil sonst nach 1 in Dia. 15 nach dem Einwurf auf 2 mit 4 die Schnittsteine gefangen werden. Nach 5 in Dia. 14 kann Weiß die schwarze Gruppe rechts oben mit 6 und 8 trennen. Mit 13 und 15 kann Schwarz dann zwar gegenschneiden, aber das Aji der weißen Steine ist nach 20 groß genug, um der gefährdeten Gruppe bis 32 das Leben zu sichern, ohne dabei die weiße Eckgruppe zu gefährden.



Dia. 20

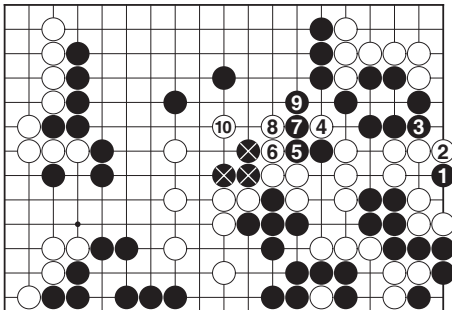


Dia. 21



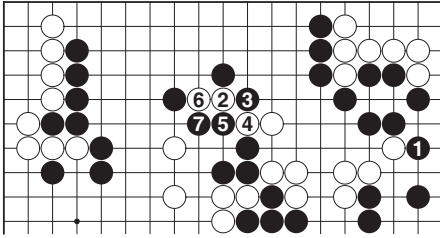
Dia. 22

154: Ein großer Fehler! Weiß sollte erst mit Vorhand auf 1 in Dia. 16 spielen und dann den vitalen Punkt auf 3 besetzen. Nach 9 sind dann die schwarzen Steine schlicht gefangen. Wenn Schwarz statt mit 4 in Dia. 16 auf 1 in Dia. 17 deckt, dann kann Schwarz auf jeden Fall nach 4 nicht mit 5 schneiden, denn nach dem Einwurf mit 8 werden mit 10 vier Steine gefangen. Spielt Schwarz daher also mit 5 in Dia. 17 auf 1 in Dia. 18, sind nach 6 die Züge 7 und 8 Miai. In Dia. 18 lebt Weiß nach 7 einfach mit 8, in Dia. 19 kann Weiß nach 3 mit 4 bei uneinsichtigster Gegenwehr von Schwarz am Ende die drei markierten Steine fangen. 1 in Dia. 20 statt mit 4 in Dia. 16 oder 1 in Dia. 7 zu decken ist übrigens keine Option, denn es reicht Weiß allemal, mit 2 zwei Steine zu fangen,

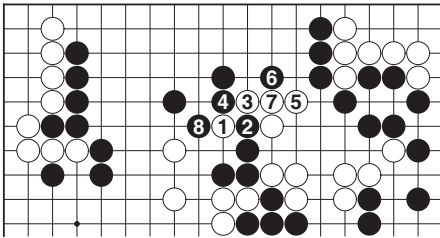


Dia. 19

da Schwarz dann noch nicht lebt und zwei Augen für Weiß kein Problem darstellen. Was passiert denn, wenn Schwarz auf das Decken auf 8 in Dia. 16 verzichtet und stattdessen auf 1 in Dia. 21 spielt? Dann opfert Weiß einfach einen Stein und fängt mit 6 die für ihn wichtigen Steine. Und last but not least ist auch das Gegenspiel auf 1 in Dia. 22 als Alternative zu 1 in Dia. 21 nicht hilfreich, denn nach 6 sind die schwarzen Steine wiederum gefangen.

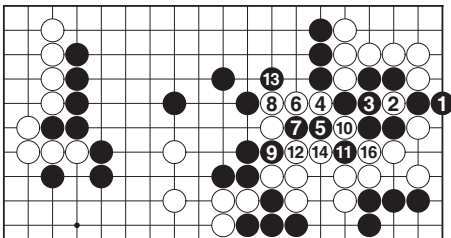


Dia. 23

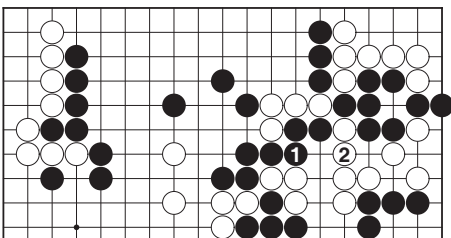


Dia. 24

159: Schwarz hatte jetzt eine echt gute Chance. Sie hätte einfach auf 1 in Dia. 23 spielen können, denn der Fangversuch mit 2 und 4 funktioniert nicht, da Weiß mit 5 und 7 in einer Treppe gefangen wird. 1 in Dia. 24 als Alternative wird auch einfach weggefangen. Es droht also in der Mitte nichts, so dass 1 in Dia. 23 möglich ist.

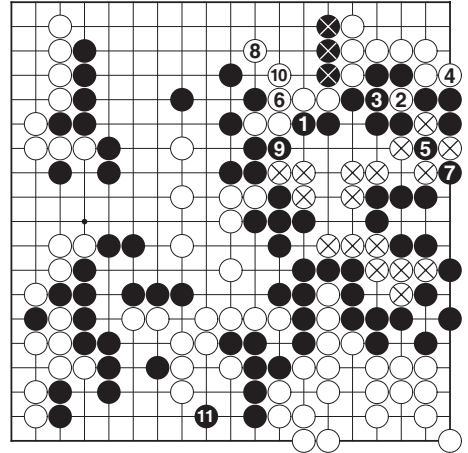


Dia. 25



Dia. 26

163: Gerade runterziehen, um das folgende Ko zu vermeiden, geht nicht, wie Dia. 25 zeigt. Dabei ist 10 ein schönes Tesuji, um die Freiheiten von Schwarz zu reduzieren. Sie kann diesen Zug nicht mit 1 in Dia. 26 beantworten, da die schwarzen Steine nach 2 auch verloren sind.

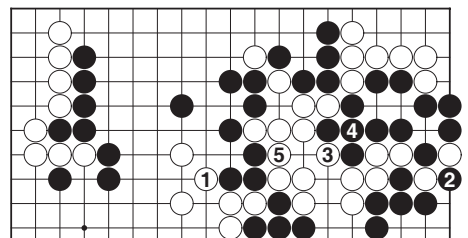


Dia. 27

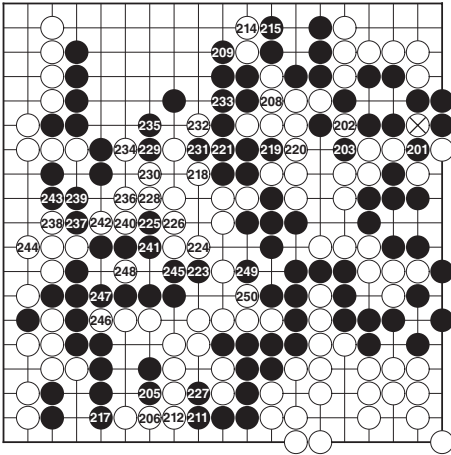
185: Das ist jetzt der entscheidende Fehler von Schwarz. Sie hätte besser gleich auf 1 in Dia. 27 trennen sollen. Weiß hat dann nur noch die Ko-Drohung mit 6, aber danach kann Weiß mit 9 in Vorhand trennen. Damit fängt Weiß zwar leider die drei markierten schwarzen Steine, aber die markierte weiße Gruppe ist natürlich deutlich mehr wert.

196: A wäre jetzt besser. Danach kann er mit der einen Gruppe durch die Atari-Züge auf B und C leben und seine andere Gruppe hat durch A in der Mitte eine deutlich flexiblere Form.

200: Immer noch ist A vorzuziehen.



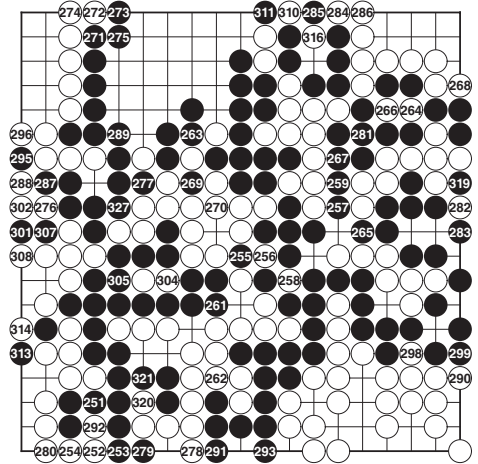
Dia. 28



Figur 5 (201–250)

204, 210, 216 auf x; 207, 213, 222 auf 201

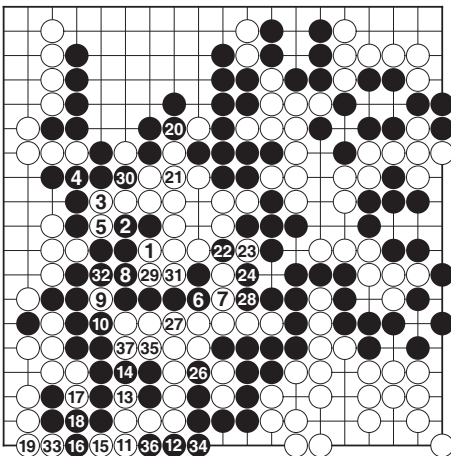
- 208: Und wieder ist 1 in Dia. 28 besser. Wenn Schwarz dann das Ko durchschlägt, dann kann Weiß mit 3 und 5 leben.
- 222: Wenn Weiß jetzt noch mit seiner Zentrumsgruppe überlebt, dann hat er gewonnen, ...
- 223: ... also muss Schwarz unbedingt versuchen, diese Gruppe zu fangen.
- 240: Dieses Atari hätte von der anderen Seite auf 1 in Dia. 29 gegeben werden müssen. Dann wären nach 3 die beiden Punkte 4 und 5 Miai und Weiß hätte das Semeai am Ende mit genau einer Freiheit gewonnen.



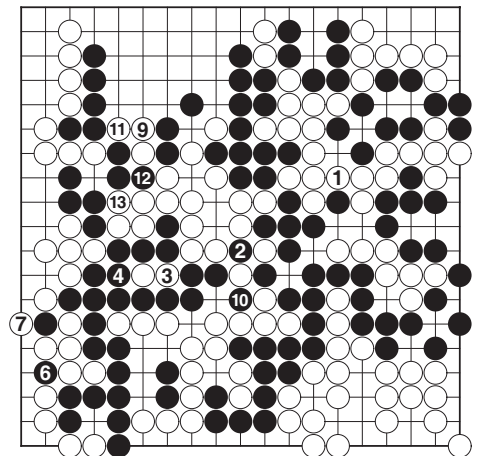
Figur 6 (251–327)

260 unter 256; 294, 300, 306, 312, 318, 325 schlägt 269; 297, 303, 309, 315, 323 auf 269; 317 auf 310; 322 auf 255; 324 auf 282; 326 auf 319

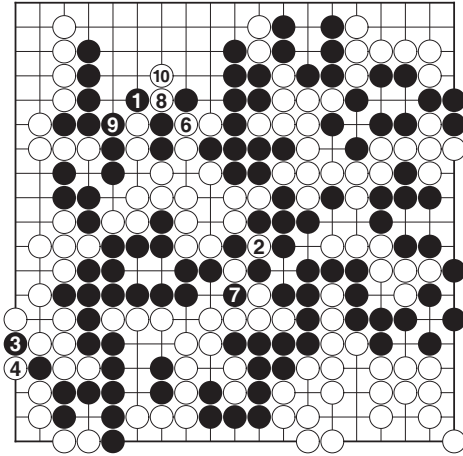
- 258: Ein großer Fehler! Weiß hätte diese Ko-Drohung beantworten sollen, denn er hat genug Drohungen, wie Dia. 30 zeigt. Wenn Weiß später z. B. die Drohung mit 9 ignoriert, um den unteren Gruppenteil zu fangen, dann ist das Fangen mit 11 groß genug, um die Partie für Weiß zu gewinnen. Daher muss Schwarz auf 9 mit 1 in Dia. 31 antworten und das Ko geht weiter. Und wieder gilt, wenn Schwarz das Ko nach 6 beendet, um



Dia. 29

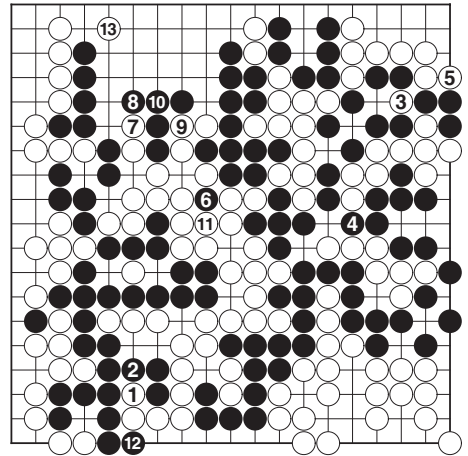


Dia. 30



Dia. 31

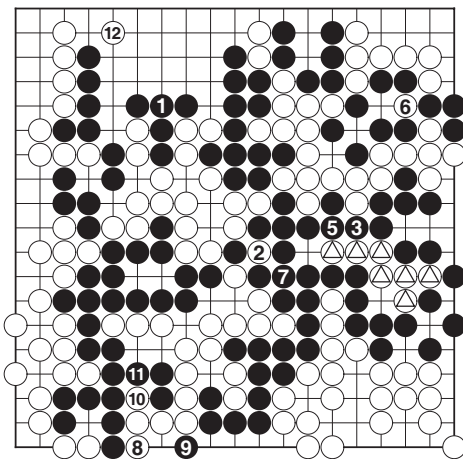
unten zu fangen, dann lebt Weiß mit 8 und kann mit 10 das schwarze Gebiet oben zerstören, was auch zum Gewinn der Partie ausreicht. Also beantwortet Schwarz auch die Drohung 6 in Dia. 31 mit 1 in Dia. 32 und das Ko geht weiter. Wenn Schwarz dann auf 3 droht, kann Weiß ruhig mit 4 das Ko decken, denn nach 5 fängt Weiß mit 6 diese schwarze Gruppe und rettet damit den großen Gruppenteil – Schwarz hat also mit 3 und 5 nur die markierten Steine gefangen. Und das Semai der beiden großen Gruppen unten endet nach 11 in einem Seki, wobei Weiß



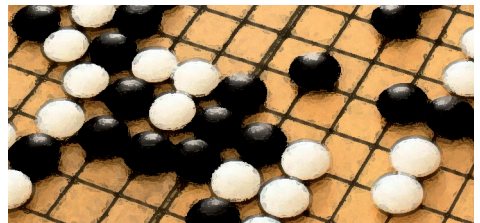
Dia. 33

wegen der vielen gemeinsamen Freiheiten sogar Tenuki spielen und den großen Punkt 12 nehmen kann.

- 262: Das ist der Verlustzug der Partie, da Weiß sich im Semai selbst eine Freiheit nimmt. Er hätte stattdessen wie in Dia. 33 seine Steine oben links mit 3 und 5 retten sollen, denn unten die beiden Gruppen im Semeai enden ohne sie selbst beseitigte Freiheit in einem Seki – und das ja mit Vorhand für Weiß, so dass er immer noch zu 13 kommt.
- 267: Es ist viel besser, jetzt auf 319 zu schlagen, denn für die mit 267 geschlagenen Steine gibt es für Weiß nur ein Ko, während dann 268 die anderen Steine einfach ohne Ko rettet.
- 271: Die Partie ist jetzt endgültig entschieden. Weiß führte die ganzen Zeit über, spielte aber leider am Ende zu passiv. 262 war dann der Verlustzug. Und statt 240 wäre das Atari auf 241 richtig gewesen. Schwarz hat Glück gehabt, aber auch gut die Partie unübersichtlich gehalten. Die Partie war insgesamt extrem kompliziert, aber auch sehr interessant!



Dia. 32 (4 deckt)



Wie man – fast – Deutscher Meister wird (4) von Jonas Welticke

Dies ist der dritte Teil einer Reihe mit Partien von der DM-Endrunde 2020/2021, die Jonas Welticke 6d für die Deutsche Go-Zeitung kommentiert hat.

„Sei Wasser, mein Freund“

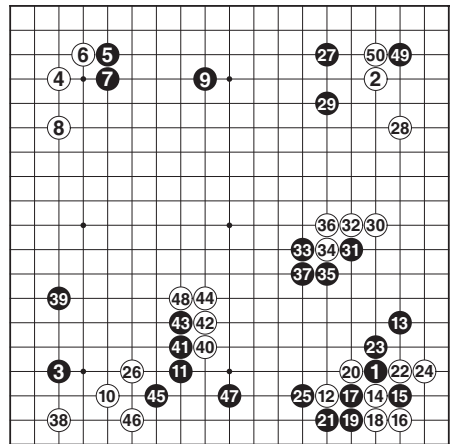
Heute kommentiere ich, als Teil dieser Reihe zu meinem bevorstehenden Buch, die zweite Runde der deutschen Meisterschaft. Im Buch selbst kommentiere ich etwas detaillierter knapp 20 Partien und was neben dem Brett alles geschieht. Ich zeige Tsume-Go aus den Partien, die nicht vollständig vorkommen, kommentiere bestimmte Formen und Spielweisen, die ich mag, und frage in einem Quiz am Ende den Leser alles ab, was man braucht, um deutscher Meister zu werden. Wenn euch dieser kleine Teaser bereits gefallen hat, dann freue ich mich sehr, euch bald das Endprodukt vorstellen zu dürfen!

Beim letzten Mal bin ich auf meine eigene Partie gegen Robert eingegangen und vor allem auf die Idee des „Mit-dem-Fluss-Strömens“, des „Sich-leiten-lassens“, wenn man sich nicht gegen die Bewegung der Partie auflehnt, sondern sich dem immerwährenden Wandel des eigenen Bezugs zu der Partie hingibt, während sie sich vor einem entfaltet. Heute präsentiere ich dafür eine in vielerlei Hinsicht adäquatere Partie, die Partie zwischen Arved Pittner und Johannes Obenaus.

Johannes mag es, Partien eher ruhig anzugehen und der Partie nichts aufzuzwingen, sondern seinen Gegner Fehler machen zu lassen. In dieser Partie hatte sich Arved wohl eine ähnliche Intention gesetzt, wodurch wir eine Partie zu sehen bekommen, in der das Spielgeschehen harmonisch fließt, die Spieler wie zwei Schauspieler in einem wunderschönen Stück Theater. Sie wirken vielleicht wie Feinde auf der Bühne und doch sind sie beide gleichermaßen interessiert an dem Prozess und dem Produkt, welches sie gestalten, ohne Intention die Szenerie zu brechen.

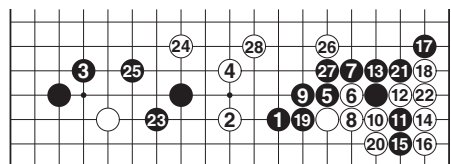
Diese Art von Partie ist definitiv nicht mein Spezialgebiet und eben deshalb besonders wichtig für mich und mein Lernen. Bei so einem Spielfluss fragt man sich auch manchmal: „Sind sich beide vielleicht einfach siegessicher?“ Wer durfte sich am Ende darin bestätigt sehen? Lasst uns eintauchen!

Partie: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft, Endrunde 2020/2021, 2. Runde
Weiß: Jonas Obenaus 6d
Schwarz: Arved Pittner 5d
Komi: 7 Komi
Ergebnis: 275 Züge. Schwarz gewinnt mit einem Punkten.
Kommentar: Jonas Welticke 6d

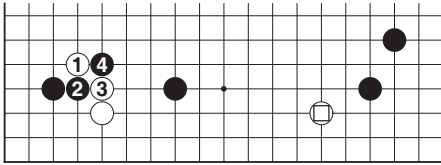


Figur 1 (1–50)

12: Anstatt unten links direkt zu antworten, fragt Johannes erstmal unten rechts nach, wie Schwarz antworten will. Fragezüge im Go folgen der Idee von Poker um den Positionsvorteil. Der Spieler, der zuletzt agiert, hat beim Pokern einen Vorteil dadurch, dass er bereits sehen kann, ob der oder die Spieler vor ihm eher passiv oder aggressiv spielen. Er bekommt also Informationen über die Hände seiner Gegner und deren Strategie, bevor er entscheiden muss, wie er seine eigene Hand spielen möchte. Genauso ist es im Go



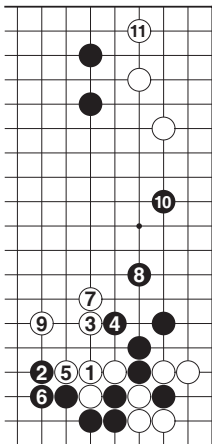
Dia. 1



Dia. 2

häufig hilfreich, mehr Informationen zu gewinnen, bevor man sich an einer Stelle festlegt.

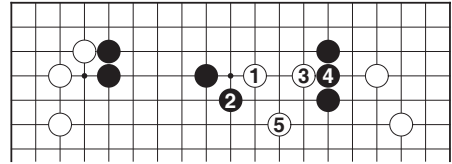
- 13: Arved bleibt erstmal ruhig. Die -0,3 Punkte, die die KI hier anzeigt, sind wirklich nicht das Ende der Welt. Die von der KI präferierte Variante aus Dia. 1 finde ich vor allem deshalb so witzig, weil sie quasi das genaue Gegenteil von dem ist, was in der wirklichen Partie passiert.
- 14: Für den Kampf in Dia. 2 hilft der markierte Zug bereits und so wäre dies eine offensichtliche Option, die ich im Handumdrehen wählen würde. Wenn man sich jedoch den Namen des Spielers mit den weißen Steinen genauer ansieht, fällt einem auf, dass es sich nicht um Jonas handelt, und Johannes präferiert eine sehr viel ruhigere Spielweise.
- 19: Eine schöne Wahl, hier zu schneiden, vor allem mit dem Hilfsstein 11 links.
- 25: Eine Standardvariante kommt mit diesem Zug zum Abschluss.
- 27: Meistens, wenn die Frage ist, von welcher Seite man sich einer Ecke annähert, schaut man, auf welcher Seite man mehr Stärke hat – und von dieser Richtung aus spielt man dann, um diese Stärke zu entwickeln. Hier wäre nach dieser Perspektive die andere Seite interessanter gewesen, denke ich. Auch anhand der Frage nach der größeren Seite würde ich die rechte präferieren, einen großen Unterschied machen solche Entscheidungen jedoch nicht. Statt eines Annäherungszugs aber ist der direkte Einstieg auf 3-3 auch immer eine Option, wie wir heutzutage wissen.



Dia. 3

29: Schwarz strebt zur Mitte.

30: Weiß limitiert mit diesem Zug das untere schwarze Potential. Ich

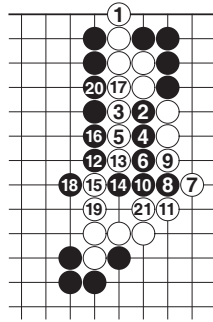


Dia. 4

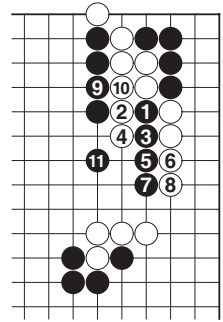
würde dazu tendieren, hier einen ersten Kampf zu starten und die Schnitte auszunutzen. Die Variante aus Dia. 3 zeigt ein relativ ausgeglichenes Ergebnis. Solange es nicht notwendig ist, einen Kampf zu beginnen, ist Johannes jedoch zufrieden damit, dies nicht zu tun, weswegen für ihn eine solche Variante, die eine schwache weiße Gruppe zurücklässt, wahrscheinlich weniger interessant ist.

- 31–37: Eine ziemlich natürliche Abfolge. Schwarz durfte sein Moyo unten solidifizieren, Weiß bekommt etwas Stärke, die nach oben schielt und das rechte Gebiet verstärkt.
- 38: Johannes spielt weiter sanft. Wieder eine Stellung, in der ich das Gefühl hätte, es gibt keine dringlich zu verteidigende Stellung und ich würde also gerne ein bisschen Chaos kreieren. Denkbar wäre da z. B. der Einstieg am oberen Rand wie in Dia. 4.
- 40: Nachdem Johannes alle seine Gruppen solidifiziert hat, geht es darum, die schwarze Stärke zu reduzieren. Ein solcher Zug ist jedoch nicht ohne seine Gefahren. Johannes hat also sicherlich vor diesem Zug darüber nachgedacht, ob dieser Zug hart durch die äußere Stärke von Schwarz außen herum angegriffen werden kann. Im Endeffekt eine schöne Entscheidung, fand ich, die die KI jedoch nicht zu mögen scheint, nicht unbedingt wegen der sofortigen Schwäche des Zuges, sondern vielleicht viel mehr wegen der Notwendigkeit in der Zukunft die erstellte Gruppe immer wieder zu verteidigen, da sie im Nirgendwo entsteht, sowie wegen der passiven Stärkung der schwarzen Gruppe links. All solche Dinge zu bedenken ist aber wirklich nicht das Leichteste, merke ich selber lachend, während ich die Varianten des Computers betrachte.
- 41: Es ist absolut naheliegend für Schwarz, hier zwischen die weißen Gruppen zu strecken.
- 45: An dieser Stelle hat Arved noch 1 Stunde und 42 Minuten Zeit, während Johannes sich etwas mehr Zeit gelassen und noch 1 Stunde 24 Minuten übrig hat.

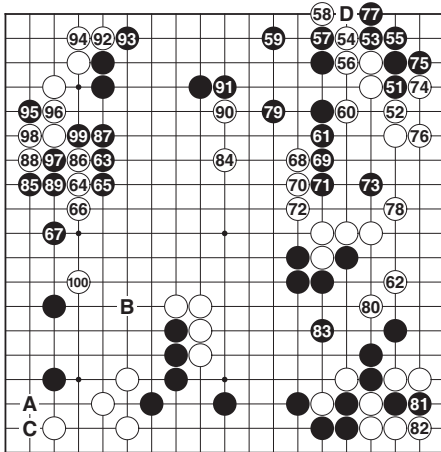
- 47: Gefühlt ist es nicht nötig, diesen Zug auf der dritten anstatt der vierten Linie zu spielen. Wer zu zurückhaltend verteidigt, macht sich häufig verwundbarer, nicht weniger verwundbar. Wie noch häufig in diesem Kommentar ist die KI jedoch genau gegenteiliger Meinung. Wahrscheinlich hat sie einen genervten Tag hinter sich und möchte mir bloß nicht zustimmen.
- 48: Obwohl dies für mich wie eine recht ausgeglichene Stellung aussieht, betrachtet der Computer dies bereits als eine 5-Punkte-Führung für Schwarz. Hauptsächlich aufgrund der Zugfolge beginnend mit 40.



Dia. 6

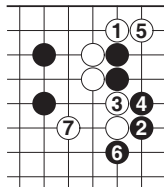


Dia. 7



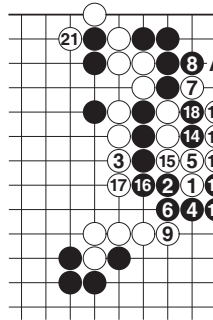
Figur 2 (51–100)

- 52: 1 in Dia. 5 wäre wohl eher mein Stil und dies ist eines der wenigen Male, bei denen der Computer mir in dieser Partie zustimmt.



Dia. 5

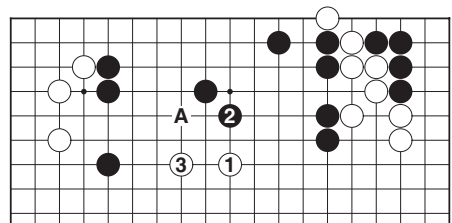
- 58: Weiß sollte wie in Dia. 6 runterstrecken. Das Umbiegen in der Partie kann von Schwarz mit einem großen Schnitt auf 1 in Dia. 7 ziemlich hart bestraft werden. In Dia. 6 muss Schwarz auch schneiden. Dank der erhöhten Freiheitenmenge kann Weiß hier aber Schwarz fangen. Schwarz ist allerdings auch nicht unglücklich mit diesem Opfer, weil er eine eindrucksvolle Mauer bekommt und seine Ecke noch nicht tot



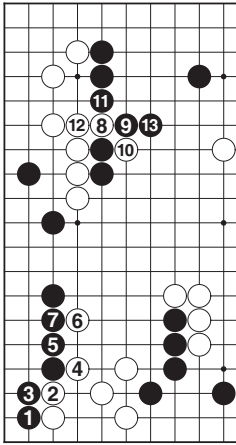
Dia. 8 (20 auf 18)

ist. An Stelle von 6 in Dia. 7 kann Weiß auf 1 in Dia. 7 spielen, um einen Teil des Desasters abzuwenden. Weiß bekommt eine Art Wand und auf A bleibt Aji für ein Zweischritt-Ko zurück, aber diese Variante ist dennoch sehr gut für Schwarz. 59: Schwarz lässt Gnade walten.

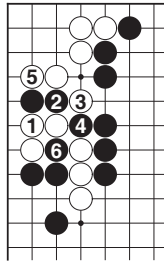
- 62: Ein großer Zug, der die rechte Seite stützt, nachdem sie einen großen Teil ihrer Basis verloren hat.
- 63: Arved spielt in dieser Partie einen sehr eleganten Moyo-Stil, der sich aber nie zu eindimensional auf ein Gebiet konzentriert.
- 64: Ich würde jetzt so etwas spielen wollen wie in Dia. 8, um meinem Gegner nicht das zu geben, was er möchte, und um mit dieser Folge sowie dem Follow-up auf A sein Moyo niedrig zu halten. Das Kosumi auf A in Figur 2 ist jedoch, wie auch noch viele Male später, der Zug, den der Computer vorzieht.



Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11

66: Das Kosumi auf A ist laut KI auch jetzt richtig.

67: Schwarz hat mit 63 und 65 etwas Stärke für die Mitte genommen und kommt jetzt auf die linke

Seite zurück. Man kann das sich ausbreitende Grinsen regelrecht fühlen in dieser Position, finde ich. Der Computer scheint meine Story hier zwar nicht unterstützen zu wollen und spricht von kleinen Fehlern auf beiden Seiten, aber, hey, immerhin bringen die Abtäusche Schwarz insgesamt 0,8 Punkte, haha.

68: Johannes schlägt zurück, mit diesem wunderschönen Zug. Ich wäre sehr stolz auf diesen Zug! Und wie man sich denken kann, schüttelt Leela hier wieder den Kopf und will lieber auf A oder B spielen.

77: Arved bringt seine Gruppe zum Leben.

78: Und Weiß verbindet sich auf der rechten Seite. Mein Gefühl sagt mir, dass Weiß sehr glücklich war mit den letzten 10 Zügen, der Computer wiederum denkt, dass Schwarz nur 2 Punkte gutgemacht hat. Das ist wohl der Grund, warum ich versuche, solcher Art von Partien aus dem Weg zu gehen.

79: Das Endspiel beginnt bereits bei Zug 79, klares Zeichen für eine Johannes-Partie.

84: Hier macht es Sinn, einmal etwas zu zählen. Schwarz: oben 20, oben rechts 4, links 10, unten 20 = 54.

Weiß: rechts unten 8, rechts mittig 10, links unten 7, links oben 15, Komi 7 = 47.

Schwarz führt also mit ungefähr 7 Punkten minus dem Potenzial, das Weiß in der Mitte besitzt. Es gibt jedoch noch viele Züge zu spielen – und Fehler zu machen.

Der vielleicht letzte Mittelspielzug, den der Computer immer wieder und die nächsten 20 Züge lang möchte, ist A für Weiß oder C für Schwarz, da dieser nicht nur sehr viel Gebiet in die eine oder andere Richtung bedeutet, sondern gleichzeitig auch ein wichtiger Punkt für die Basis der jeweils anderen Gruppe darstellt.

87: Arved antwortet, was sehr natürlich wirkt, aber wieder wäre C sehr viel größer gewesen. Man muss vor einem weißen Zug auf 87 gar nicht so viel Angst haben, da man die zwei schwarzen Steine wie in Dia. 10 sehr leicht weggeben darf und Weiß dabei zu wenig gewinnt.

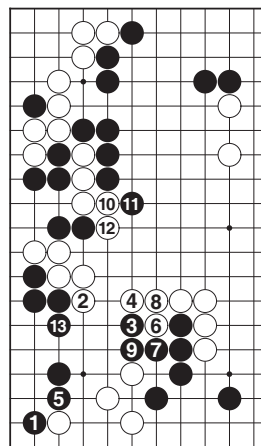
89: Dies ist zwar kein kleiner Zug, aber er macht die schwarzen Steine auch etwas schwerfällig und es gibt deshalb ein paar Züge, die hier vorzuziehen sind – wie D und natürlich C.

94: Der weiße Fluss in den letzten 10 Zügen war schön zu sehen, von einem wichtigen Gebiet zum nächsten. Überall Arved ein wenig reduzieren, bevor es zu spät wird, und mit diesem Hane plus Verbinden einen der größten Züge nehmen. Sowa ist wirklich die größte Stärke von Johannes, habe ich das Gefühl.

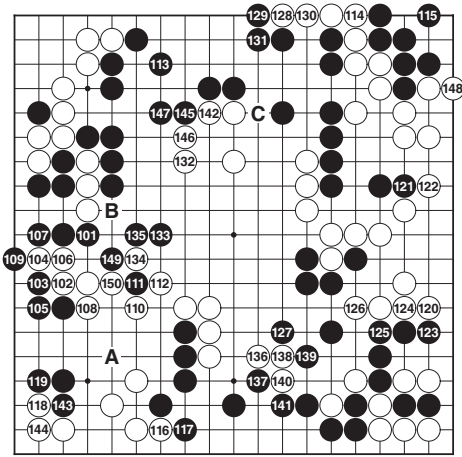
95: Manchmal ist man zu schlau für sein eigenes Wohl, wie Arved mit diesem Tesuji. Auch in Dia. 11 kann Schwarz die drei weißen Steine abschneiden. Gegen den schönen Fluss von Weiß hat Schwarz ein schönes Tesuji ausgepackt, aber ...

99: ... obwohl die letzten 5 Züge eine intelligente Variante waren, um Weiß in der Mitte abzuschneiden, so war dies der erste Schritt von Schwarz, seine Führung wieder abzugeben.

100: Weiß verabschiedet sich von seinen drei Steinen und tut gleichzeitig sein Interesse kund, die linke Seite zu verkleinern.

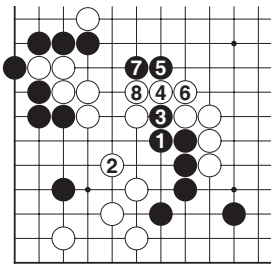


Dia. 12



Figur 3 (101–150)

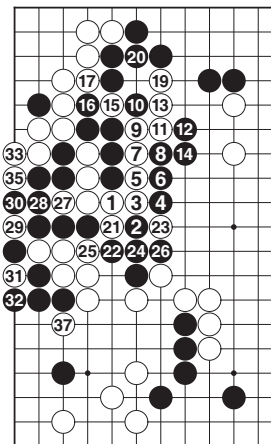
101: Schwarz nimmt die drei Steine mit und ...



Dia. 13

102: ... muss sich dafür nun mit dem weißen Eindringling rumschlagen.

107: Die KI mag den Zug auf 1 in Dia 12 so sehr, dass er selbst jetzt präferiert wird. Und eine Zugfolge wie in diesem Diagramm führt zu einer minimalen Führung von Schwarz.



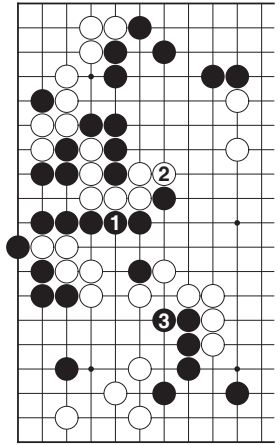
Dia. 14

108: Ich wäre hier sehr in Versuchung gewesen, die schwarzen Gruppen auf 109 abzuschneiden. Dies würde aber vielmehr mich selbst als meinen Gegner in die Bredouille bringen. Manchmal ist es sehr wichtig, einen kühlen Kopf zu bewahren, so wie Johannes hier.

109: Arved verbindet seine Gruppen, was der natürliche Zug ist, jedoch ist

manchmal Angriff die beste Verteidigung und daher auf A die Gruppen von Weiß auseinanderhalten die stärkere Option.

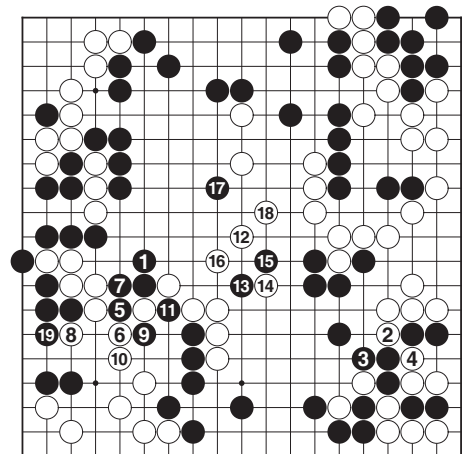
110: Die letzten Züge über hat Weiß wieder so solide gespielt wie möglich und sich damit sehr verdient, nach langer Zeit, wieder eine Führung erspielt.



Dia. 15

111: Schwarz spielt diesen Zug, um Weiß vom Hinauslaufen auf B abzubringen, jedoch zeigt Dia. 13 einen sehr viel besseren Weg, dies zu bewerkstelligen.

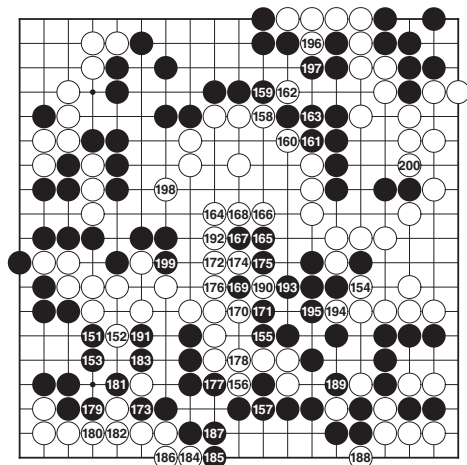
113: Arved dachte vielleicht, dieser Zug reicht, um die drei weißen Steine eingeschlossen zu lassen, dies ist jedoch nicht so, wenn wir uns Dia. 14 ansehen. Schwarz muss das natürlich nicht so einseitig durchziehen, sondern kann 6 in Dia. 14 auf 1 in Dia. 15 spielen. Das interessante an dieser Variante ist, dass Schwarz nach 3 immer noch die Schwächen von Weiß ein wenig ausnutzen kann und Weiß nicht wirklich etwas



Dia. 16

gewonnen hat, außer, dass er jetzt eine sehr spannende Partie hat, die er auch deutlich simpler hätte zu Ende bringen können. Weiß hat nun in der Partie nach 113 nicht zuletzt wegen des Aji auf B eine recht große Führung von ungefähr 6 Punkten. Statt 113 auf 134 zu strecken wäre korrekt für Schwarz gewesen, auch weil das die Möglichkeit belässt, die weißen Gruppen künftig noch unter Druck zu setzen. Wenn Weiß sich nach 113 auf 134 hinreißen ließe, in Dia. 16 rechts die zwei Steine zu fangen, müsste er wohl damit rechnen, in der Mitte eher mehr als weniger wieder dafür hergeben zu müssen.

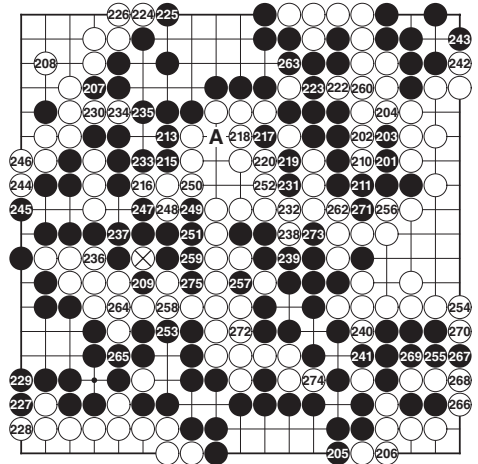
- 115: Ein Atari auf 148 ist besser. Vor einem Ko muss Schwarz da keine Angst haben, weil Weiß das nicht wirklich wird spielen wollen, denn wenn Schwarz dann durchschlagen sollte, droht auch etwas für Weiß ...
- 132: Auch wenn ich immer wieder auf den Strecker auf 134 hingewiesen habe, ist Arved jetzt hier komplett korrekt darin, nicht zu strecken, da es mittlerweile von höherer Priorität ist, die weiße Gebietsbildung in der Mitte zu unterbinden.
- 137: Das andere Kosumi auf 140 ist besser, denn den Gegner so zum Eindringen mit 138 und 140 zu drängen, das ist schlechter Stil.
- 147: Ein wichtiger Formpunkt für beide wäre jetzt C.



Figur 4 (151–200)

151: 158 ist immer noch der wichtigere Schlüsselpunkt. Was für mich aber ebenso ziemlich unmöglich zu sehen wäre ohne meine technische Kristallkugel.

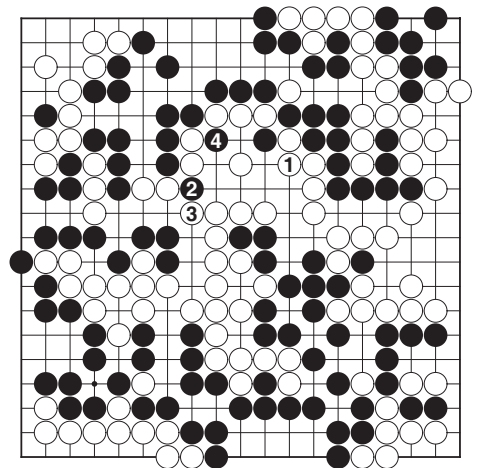
164: Das Spiel sollte nun entschieden sein. Weiß liegt komfortabel vorne nach einem sehr ruhigen Endspiel von beiden Seiten, in dem Johannes das Privileg hatte, 158 und 160 spielen zu dürfen.



Figur 5 (201–275)

212 auf x; 214 auf 209; 221 deckt; 261 deckt neben 257

- 216: Manchmal reicht ein kleiner Moment der Unachtsamkeit, um ein Spiel wegzuworfen – und leider ist das hier der Fall. Hätte Johannes seine Schwäche mit einem Zug auf 248 gedeckt, dann hätte er wohl mit 3 bis 4 Punkten gewonnen.
- 218: Dia. 17 zeigt, warum Weiß jetzt nicht mehr decken kann.



Dia. 17



Jonas Welticke 6d

Vor dem Beginn der KI-Ära wäre dies eine typische Partie für mich gewesen, bei der ich während der Partie wenig Ahnung gehabt hätte, was zu tun ist, und nach der Partie keine Ahnung gehabt hätte, wo die Fehler waren, die zu Sieg oder Niederlage geführt haben, und was ich damit anfangen bzw. daraus lernen soll.

Wenn ich für diese Partie auch eine Einschätzung gemalt hätte, dann wäre diese fast gegenseitlich zu dem gewesen, was laut KI wirklich geschah. Selbst mit dem Computer zur Hand ist es dennoch sehr schwer für mich zu verstehen, wie, was und warum sich in dieser Partie zugetragen hat.

Umso spannender ist es natürlich jedoch, sich so eine Partie genau anzusehen, um zumindest ein paar Impulse zu bekommen, wo man in solcher Art Partien fehlgehen kann.

Ich finde, Arved und Johannes hatten einen wunderschönen Fluss, die ganze Partie hindurch. Sie haben sich wie Wasser an das angepasst, was ist, ohne etwas aufzuzwingen, ohne je einen harten Kampf zu starten oder irgendwelche unnatürlichen Züge zu spielen. Sicherlich ist es traurig für Johannes, durch so einen Ausrutscher im Endspiel verloren zu haben, aber ich denke, beide Spieler können recht zufrieden damit sein, wie sie diese durchgehend knappe Partie gespielt haben.

Mein nächster Partiekommentar behandelt meinen zweiten Kampf gegen die aufstrebende Jugend. Niels Schomberg hat mich früh in meiner Go-Karriere inspiriert, kreativ zu sein – und da unser Spiel diesem Ethos sicherlich alle Ehre geboten hat, freue ich mich, es nächstes Mal zu teilen!

Impressum DGoZ 4/2022

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

Herausgeber: DGoB e.V., c/o Jenny Dittmann, Robert-Koch-Straße 3, 24116 Kiel

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, Robert Jasiek, Hartmut Kehmann, Jonas Welticke, 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; Ausschreibungen: Wilhelm Bühler; Adressen: Wast Sommer; Turnierkalender: Martin Langer
Beiträge: Wilhelm Bühler, Antonius Claasen, Hartmut Kehmann, Bernhard Kraft, Martin Langer, Marc Oliver Rieger

Fotos: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Sabine Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoons/Illustrationen: Pierre-Alain Chamot

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

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 5/2022:

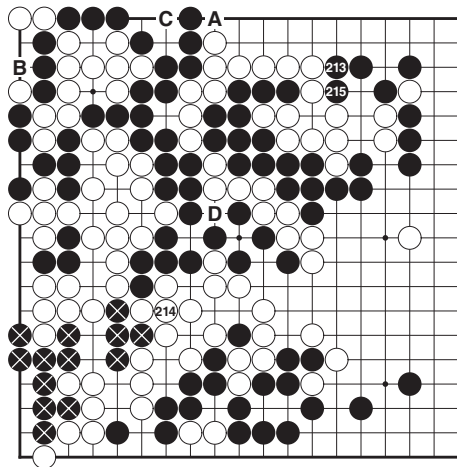
Montag, der 10.10.2022

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

Eine „kleine“ Semeai-Analyse

von Hartmut Kehmann

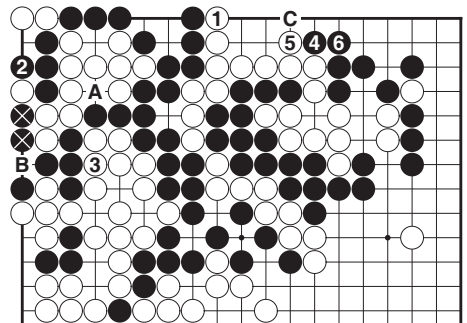
In der letzten DGoZ (3/2022) hat Yoon Young Sun diese klassische Partie ausführlich analysiert, dabei das in dieser Partie entstehende Semeai nur kurz kommentiert, es war letztlich auch nicht parteientcheidend (Cho hat es mit einem Zug verloren, die Partie dennoch knapp mit 1,5 Punkten gewonnen). Das Semeai ist aber so hochinteressant und lehrreich, dass eine gesonderte Darstellung lohnenswert und spannend ist.



Figur 1

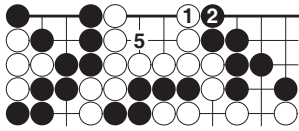
Figur 1: S213 ist eine Kodrohung für das Ko in der linken unteren Bretthälfte. Cho ignoriert die Drohung und schließt mit W214 das Ko, wonach mit S215 ein sehr großes Semeai entsteht. Nach dem Verlust der markierten Steine muss Schwarz das Semeai gewinnen, um in der Partie zu bleiben, ein Seki würde dafür nicht ausreichen. Kann man dieses Semeai berechnen? Die Basis jeder Semeai-analyse ist die Bilanz der Freiheiten beider Seiten. In diesem Semeai gibt es aber gleich vier verschiedene Punkte A–D, deren Besetzung durch die eine oder andere Partei zu unterschiedlichen Freiheitsbilanzen und damit auch zu unterschiedlichen Ergebnissen führt. Es ist z.B. einleuchtend, dass Weiß lokal eine unterschiedliche Anzahl an Augenfreiheiten

bekommen wird, je nachdem, wer auf A zieht. Aber auch durch Besetzung der Punkte B, C und D entstehen solche Bilanzverschiebungen. Wenn man eine Freiheitsbilanz erstellen will, muss man also zunächst herausfinden, in welcher Reihenfolge diese Schlüsselpunkte wahrscheinlich besetzt werden. Das klingt kompliziert, ist aber unumgänglich und überdies selbst in diesem Beispiel machbar. Wir beginnen mit den ersten Zügen des Semeai, wie sie in der Partie auch gespielt wurden. Um den Gedankengang nicht zu sehr zu zerfasern, sind einzelne Zugfolgen untergeordneter Bedeutung an den Schluss gestellt (Anhänge). Ich hoffe, diese kleine intellektuelle Abenteuerreise macht euch genau so viel Spaß wie mir.



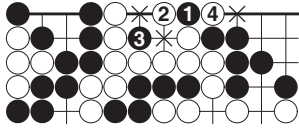
Figur 2

Figur 2: Nach W1 ist eine lokale Antwort erforderlich, sonst bekommt Weiß einfach zwei Augen. Kato antwortet hier aber nicht sofort, sondern spielt seinerseits einen Zug, der lokal beantwortet werden muss. Nach S2 droht SA mit sofortigem Ende des Semeai, spielt Schwarz ohne Vorbereitung auf A, so kann Weiß einfach auf B schlagen. Kato spielt diesen Zug also mit Vorhand, danach muss er aber verhindern, dass Weiß am oberen Rand lebt. Wie viele Freiheiten hat Weiß dort lokal nach S6? Das hängt davon ab, wer den Zug C bekommt. Bei solchen Bilanzvergleichen muss man immer eine gleichgewichtige Anzahl von Zügen beider Seiten bewerten, sonst kommt man zu falschen Ergebnissen.



Dia. 1

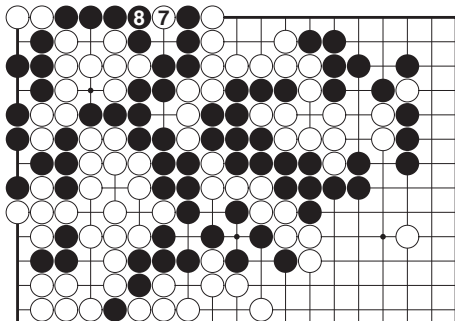
Dia. 1: Wenn Weiß lokal fortsetzt, entstehen 5 Freiheiten im weißen Auge.



Dia. 1a

Dia. 1a: Wenn Schwarz fortsetzt, entsteht diese Situation. Wie viele Freiheiten hat Weiß hier? Die drei markierten

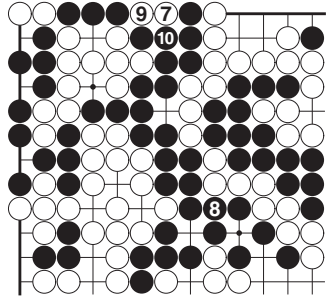
Freiheiten sind offensichtlich, aber wieviele Freiheiten ist das Ko bei 1 wert? Im beim Hebsacker Verlag erschienenen Buch „Semeai“ habe ich ein System ausgearbeitet, wie man Kos in einem Semeai hinsichtlich ihrer Freiheiten quantitativ bewerten kann. Dazu sind viele Überlegungen notwendig, die im Rahmen dieses Artikels nicht darstellbar sind. Ich bewerte ein solches für Weiß offenes Ko mit 1,5 Freiheiten, denn es ist offensichtlich mehr wert als eine unwiderruflich einnehmbare Freiheit. Weiß hat bei schwarzem Beginn lokal nur noch 4,5 Freiheiten, der Bilanzunterschied beider Diagramme beträgt also eine halbe Freiheit. Eine solche Festlegung nicht ganzzahliger Freiheitswerte ist ungewohnt aber sinnvoll, wenn man quantitative Bewertungen von Semeais vornehmen möchte, die Kos enthalten. Man könnte nun also erwarten, dass Cho wie in Dia 1 fortsetzt, aber es gibt zunächst etwas Wichtigeres.



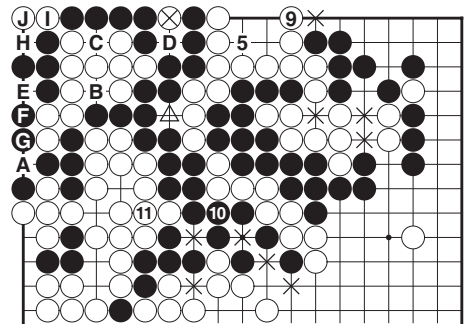
Figur 3

Figur 3: W7 fragt den Schwarzen, ob er sein Auge behalten möchte und Schwarz bejaht das mit S8.

Dia. 2: Wenn Schwarz nicht lokal antwortet, zerstört Weiß das Auge (W11 auf 9). Es ist nicht immer wichtig, ein Auge zu behalten, aber hier würde ein Verlust des Auges zu einer Verschlechterung für Schwarz führen. (Anhang 1)



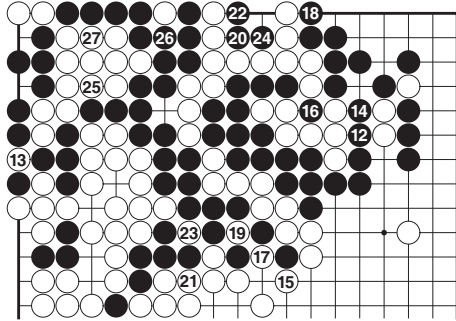
Dia. 2



Figur 4

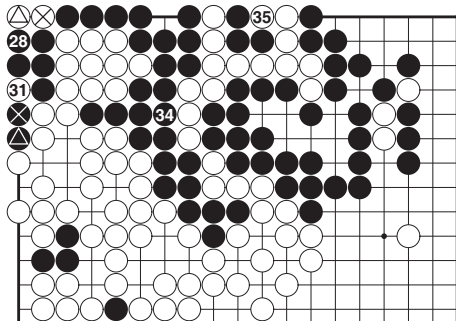
Figur 4: Weiß realisiert in der Partie anschließend die Bilanzverschiebung von einer halben Freiheit am oberen Rand, wonach Schwarz den letzten der Schlüsselpunkte besetzt. Ob diese Reihenfolge richtig ist, werden wir etwas später prüfen. W11 ist unmittelbar notwendig, sonst gibt es hier ein Ko, bei dessen Gewinn Schwarz zwei Augen hätte. Eigentlich ist die Stellung nach W11 bereits zählbar, die folgende Abwicklung am linken Rand erscheint unüblich, ist aber mehr oder weniger zwangsläufig. Weiß hat 5 Augenfriheiten, 4 Freiheiten X und die gemeinsame Freiheit Δ gehört ihm auch, weil er das qualitativ überlegene Auge hat (großes gegen kleines Auge), Weiß hat 10 zählende Freiheiten. Schwarz hat die 5 Freiheiten X im Zentrum, am linken Rand muss Weiß auf A schlagen, bevor

er auf B setzen kann (2 schwarze Freiheiten), nach dem Abtausch WC/SD behält Schwarz eine Augenfreiheit X. 2 weitere Freiheiten bleiben am linken Rand nach der Folge WE/SF, WG/SH, WI/SJ auf F und I. Schwarz hat also links oben 5 Freiheiten, insgesamt 10, ebenso wie Weiß, und da er nach W11 am Zug ist, gewinnt Schwarz bedingungslos.



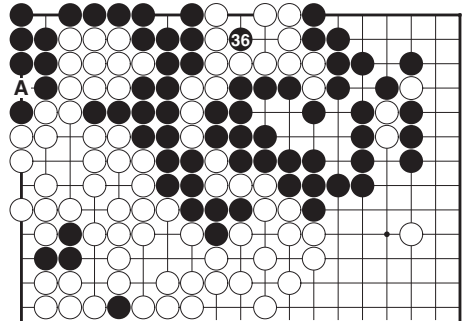
Figur 5

Figur 5: Zur Vergewisserung der Partieverlauf, wobei zwischenzeitliche Züge, welche das Semeai nicht betreffen, ausgelassen sind. Beide Seiten nehmen Freiheiten.



Figur 6

Figur 6: W29 auf X am oberen Rand, S30 auf Δ in der Ecke, S32 auf X am linken Rand, W33 auf Δ darunter. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, die gemeinsame Freiheit bei 34 einzunehmen. Das geht ohne Freiheitsnot, denn die schwarze Gruppe hat außer der Augenfreiheit noch die Freiheit bei X in der Ecke.

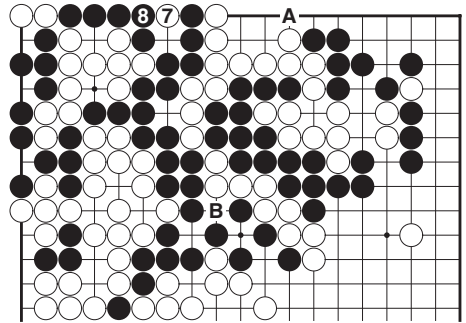


Figur 7

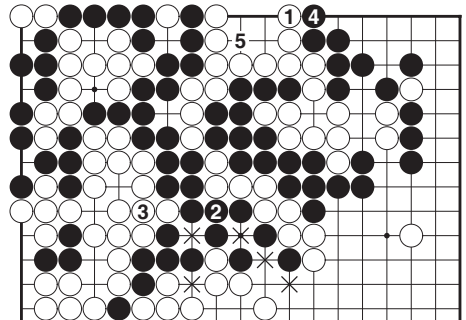
Figur 7: Schwarz muss hier kein Ko bei A spielen, er gewinnt bedingungslos.

Wenn wir prüfen wollen, ob Weiß bessere Möglichkeiten hatte, müssen wir einen Schritt zurückgehen im Zugbaum.

Dia. 3: Nach S8 waren noch zwei Schlüsselpunkte A und B übrig, man kann hier die Analyse sehr abkürzen, denn der Punkt mit der größeren Bilanz-



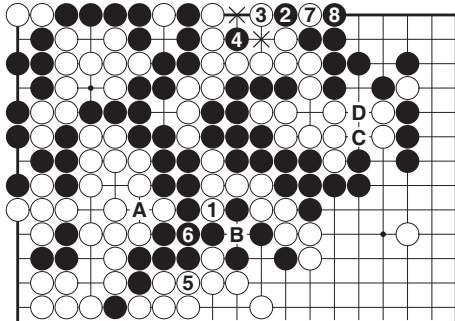
Dia. 3



Dia. 3a

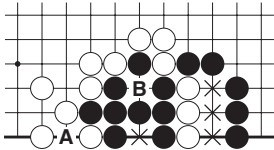
verschiebung ist der bessere. Cho hat A genommen, einen Gleichstand an Freiheiten bei schwarzem Zugrecht erzielt und damit bedingungslos verloren. Was wäre passiert, wenn er selber auf B gespielt hätte?

Dia. 3a: Diese Abfolge entspricht der Partie, nach S4 ist die Vergleichsbilanz ausgeglichen. Weiß hat oben 5 Augenfreiheiten, Schwarz zentral ebenfalls 5 Freiheiten.



Dia. 3b

Dia. 3b: Nimmt Weiß diesen Punkt, so Schwarz natürlich den anderen. S6 ist ein überraschender Zug, er trifft einen blinden Fleck, man setzt in einem Semeai nicht gerne eine eigene Freiheit zu, diesen Zug hatte ich zunächst übersehen, bis Young Sun mich darauf aufmerksam machte, vielen Dank dafür. Warum ist S6 gut? Der Grund liegt in den beiden Kos bei A und bei B und dem für Schwarz vorhandenen Auge am oberen Rand, zur Verdeutlichung das folgende Beispiel:

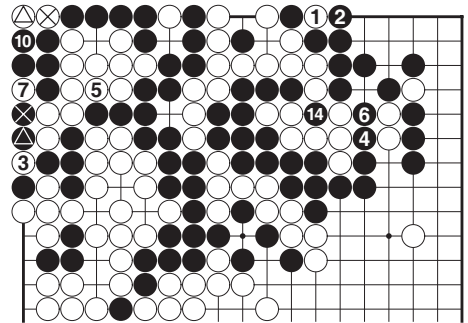


Dia. 4

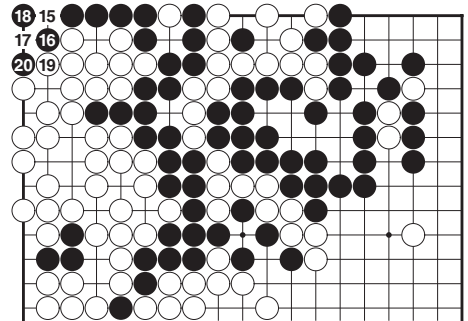
Dia. 4: Auch hier hat Schwarz wie in der Partie ein Auge, ein geschlossenes Ko bei A und ein für ihn offenes bei B, Weiß hat klar erkennbare drei Freiheiten.

Wenn Weiß beginnend das Ko bei B schlägt, öffnet Schwarz das Ko bei A und Weiß hat nichts erreicht. Weiß muss also das Ko bei A füllen (= 1 schwarze Freiheit), danach hat Schwarz noch die Augenfreiheit X und 1,5 Freiheiten für das Ko bei B, Schwarz hat 3,5 Freiheiten gegen 3 weiße, im Ergebnis gewinnt Schwarz anziehend bedingungslos und Weiß braucht ein Ko zum Gewinn. Der Leser mag das selber prüfen.

Fortsetzung Dia. 3b: Schwarz hat also nach S6 im Zentrum 2,5 Freiheiten für die beiden Kos. Nimmt er statt S6 eine weiße Freiheit z.B. auf C, so schlägt Weiß auf 6, womit beide Kos eliminiert sind. Schwarz kann für eine ausgeglichene Zuganzahl noch auf D setzen, hat damit aber lediglich zwei Freiheiten im Zentrum realisiert, das ist eine halbe Freiheit weniger und verändert ggf. den Ausgang des Semeai. Weiß hat am oberen Rand unter Berücksichtigung des Kos bei 2 insgesamt 3,5 Freiheiten, also eine mehr als Schwarz zentral und erzielt damit gegenüber dem Partieverlauf entsprechend Dia. 3a eine Bilanzverschiebung zu seinen Gunsten von einer Freiheit. Es scheint also klar zu sein, dass Dia. 3b für Weiß besser ist als der Partieverlauf. Kann Cho damit das Semeai gewinnen?



Dia. 5

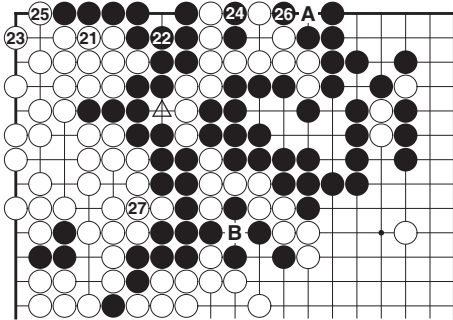


Dia. 6

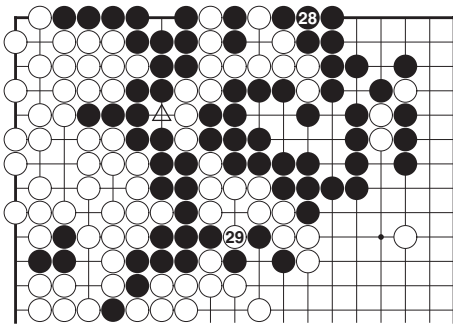
Dia. 5: Dies wäre eine mögliche Abfolge, S8 auf X am linken Rand, W9 darunter, W11 auf X in der Ecke, S12 auf Δ in der Ecke, W13 auf 7.

Dia. 6: Weiß schlägt nun in der Ecke auf 15. Für die Originalpartie hatten wir für diesen Punkt

eine schwarze Freiheit berechnet, weil dieser Zug gleichzeitig Atari wäre. Hier aber kann Schwarz ein Ko in der Ecke spielen und hat nach S20 dort zwei Freiheiten, also eine mehr als zunächst vermutet.



Dia. 7



Dia. 8

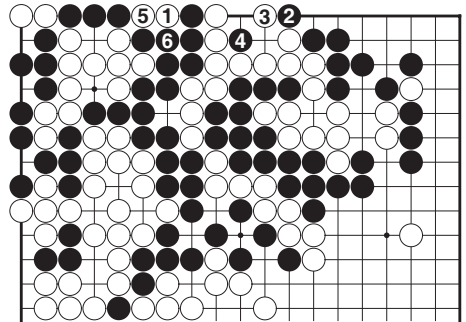
Dia. 7: Beide Seiten füllen anschließend weiter Freiheiten, nach W25 ist eine Schlüsselstellung erreicht. Wenn Schwarz mit S26 die gemeinsame Freiheit besetzt, ist ein Seki nicht mehr möglich, Schwarz hätte dann ein Ko, bei dem er allerdings die erste Drohung finden müsste. Da es keine interne Drohung mehr gibt, wird Weiß angesichts der Größe des Semeai jede Drohung ignorieren und die Partie gewinnen. Besser ist es für Schwarz, in ein Seki überzuleiten.

Dia. 8: Schwarz deckt das Ko am oberen Rand und Weiß muss nun das Ko im Zentrum gewinnen, um das Seki zu sichern. Kann Schwarz dort zurückschlagen, so könnte er ohne Freiheitsnot die gemeinsame Freiheit besetzen und das Semeai damit für sich entscheiden.

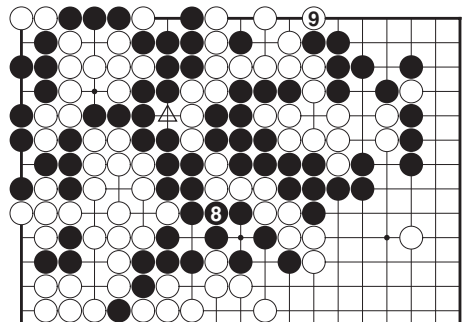
Zusammenfassend können wir feststellen, dass Cho dieses Semeai nicht gewinnen konnte. Das Maximum, was erreichbar war, ist dieses Nachhandseki, bei dem er auch noch eine schwarze Kodrohung ignorieren muss. Verliert Cho das Ko und damit das Semeai, so hat er im Gegensatz zur Partie, in der er das Semeai bedingungslos verloren hat, immer noch eine unbeantwortete weiße Kodrohung. Dafür hätte er in Figur 4 nicht auf 9 ziehen dürfen, sondern auf 10 im Zentrum. Er kommentiert die Partie mit der Bemerkung, er hätte das Semeai gewonnen, wenn er anders gespielt hätte und gibt dafür eine alternative Anfangssequenz an. Aber auch das ist leider nicht korrekt (Anhang 2).

Anhang 1

Dia. 9: Wenn Schwarz kein Auge macht, kann Weiß es zerstören (W7 auf 5). Das muss nicht unbedingt nachteilig für Schwarz sein, man muss aber wissen, welche Folgen das hat.

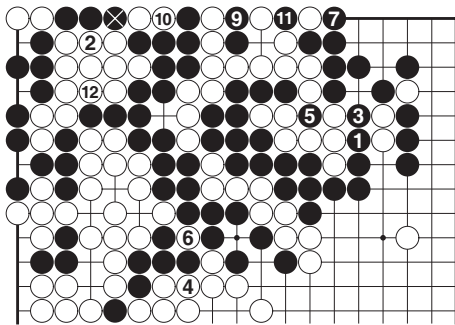


Dia. 9

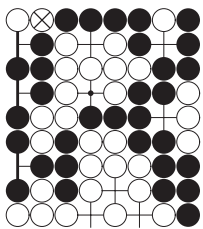


Dia. 9a

Dia. 9a: Bei einem Semeai mit gemeinsamen Freiheiten und Augen kann man grundsätzlich nur dann gewinnen, wenn man sich auf der letzten gemeinsamen Freiheit Δ ohne eigene Freiheitsnot nähern kann. Das ist genau dann der Fall, wenn man anziehend ebenso viele eigene Freiheiten hat, wie die Summe aus den eigenen Freiheiten des Gegners und den gemeinsamen Freiheiten. In meinem Buch habe ich das ausführlich als „Näherungsprobe“ beschrieben. Die Stellung ist hier allerdings sehr unübersichtlich, weil nicht gut zu sehen ist, welche Näherungsfreiheiten dem Schwarzen eigentlich nützen.



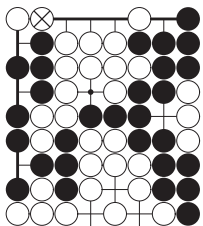
Dia. 9b



Dia. 9c

Dia. 9b: W8 auf X, nach W12 kann Schwarz die gemeinsame Freiheit nicht besetzen und ist deshalb bedingungslos tot. Es gibt hier Varianten, die aber auch nicht besser für Schwarz sind.

Warum spielen die Näherungszüge am linken Rand in dieser Situation keine Rolle?



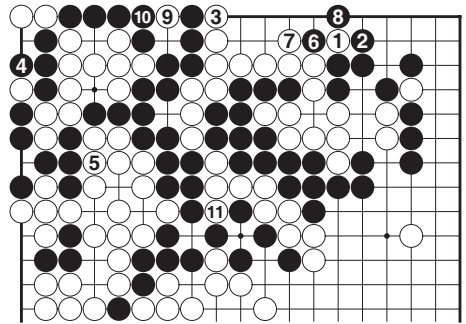
Dia. 9d

Dia. 9c: In der Partie hat Schwarz ein Auge und die markierte Position X ist Bestandteil der zählenden schwarzen Freiheiten, Schwarz muss sich am linken Rand nähern, um diese Freiheit zu besetzen.

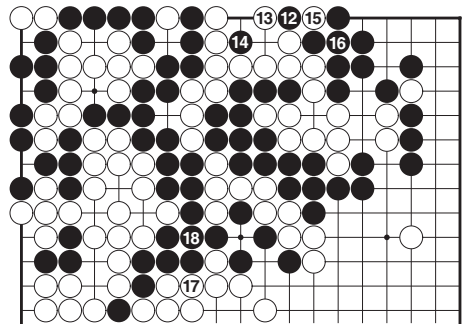
Dia. 9d: Hat Schwarz kein Auge, so ist die gleiche Position irrelevant.

Anhang 2

Dia. 10: Der Unterschied zur Partie besteht in dem anfänglichen weißen Hane und darin, dass W11 nicht am oberen Rand gespielt wird (W9 in der Partie), sondern auf den kritischen Punkt im Zentrum. Kann Cho damit, wie behauptet, das Semeai gewinnen?



Dia. 10



Dia. 10a

Dia. 10a: Wenn man das weiter verfolgt, ist schnell zu sehen, dass dieses Diagramm dem Dia. 3b entspricht und damit in die Sekivariante mündet.

Das war eine höchst interessante und lehrreiche Reise durch ein komplexes Semeai verbunden mit der nicht mehr ganz neuen Feststellung, dass die Götter meiner ersten Go-Jahre leider auch nicht fehlerfrei waren. Ich verneige mich trotzdem und danke für die Möglichkeit zu lernen, oshiete kurete arigato.

Endspiel (1)

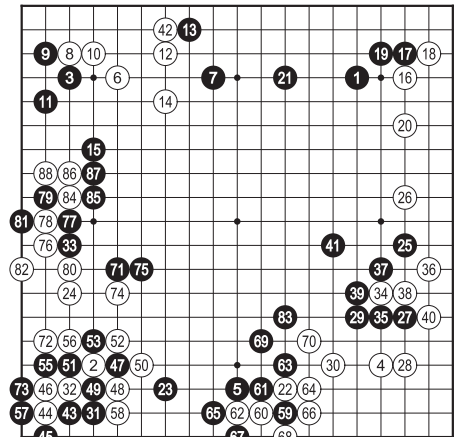
von Robert Jasiek

Hiermit starte ich eine neue Serie von Go-Theorieartikeln zum Thema Endspiel. Da das Go-Spiel normalerweise über die Bewertung (Score) am Spielende entschieden wird, sind Endspiel und Stellungsbeurteilung (Positional Judgement) mit ihren Bewertungsbetrachtungen von zentraler Bedeutung. Einerseits wird oft viel Zeit und Anstrengung investiert, taktisches Rechnen zu erlernen, andererseits wird zu wenig ins Erlernen von Endspielrechnung investiert. Dabei sind beide Tätigkeiten dem menschlichen Denken nicht von vornherein geläufig, sondern müssen von Grund auf erlernt werden. Strategie, Taktik, Endspiel, Stellungsbeurteilung, Psychologie und Zeitmanagement sind alle gleich bedeutsam. Ich ermutige alle Spieler, Endspielrechnung schon als Kyu wertzuschätzen, denn man kann durch schlechtes Endspiel sehr viele Punkte verlieren bzw. durch gutes Endspiel einige Spielstärken gewinnen.

Mit Ausnahme von Grundlagenforschung durch Theoretiker wie Elwyn Berlekamp und Bill Spight wurde Endspieltheorie von Go-Spielern und der Go-Literatur lange Zeit vernachlässigt und zahllose Fehler waren die unrühmliche Regel. Das möchte ich ändern. Von meinen 20 Büchern sind sechs zum Thema Endspiel und zwei weitere kommen bald dazu. Deren Theorie musste ich zum größten Teil selbst entwickeln. Dazu habe ich zusätzlich zur Zeit des Schreibens etwa drei Jahre Vollzeit die Endspieltheorie erforscht. Schwierigen Sachen bin ich dabei nicht aus dem Weg gegangen, sondern habe ein wichtiges Kapitel 20-mal neu geschrieben, um dessen richtige Endspielprozedur (Making a Hypothesis) zu finden, und für zwei zentrale, lange mathematische Beweise (korrektes Timing eines beliebigen frühen Nachhandendspiels mit Folgezug) jeweils drei Wochen aufgewandt.

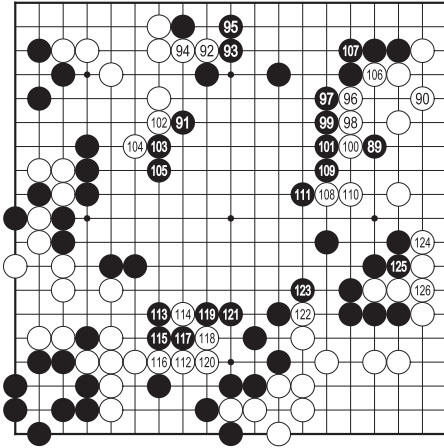
Genug der Vorrede. Ich will zeigen, dass Endspielkenntnis auch in der Praxis zum Erfolg führt. Wir schreiben das Jahr 2014. Der frisch gebackene Profi-1-Dan Ali Jabarin nahm am Europäischen

Go-Kongress teil. In vorherigen Jahren hatte ich bei manchen seiner Partien zugeguckt und war beeindruckt. Nun spielte er in der ersten Woche des Hauptturniers standesgemäß. Im Rapid hingegen gab es die erste faustdicke Überraschung, als er gegen Pierre Page 5d verlor, aber so etwas kann im Rapid schon mal passieren. Während er in der ersten Runde des Wochenendturniers die zweite Hälfte der Partie gegen Bingquan Zeng 6p spielte, guckte ich nichtsahnend Alis etwas suboptimalem Endspiel und knappem Verlust zu.



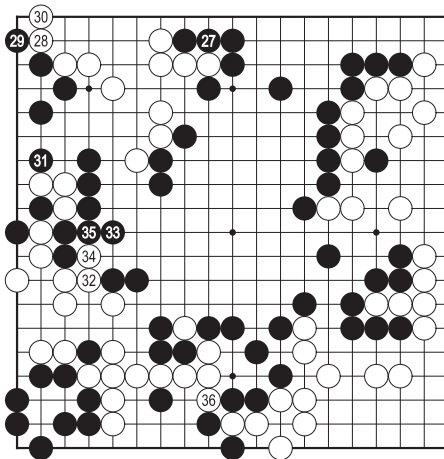
Dia. 1 (54 auf 47)

In der zweiten Runde wurde ich als 5d mit Schwarz gegen Ali gepaart bei 6,5 Komis, 1 Stunde plus Byoyomi Bedenkzeit und japanischen Regeln. Am Ende hatte jeder etwa 50 Minuten verbraucht. Die entscheidenden Aspekte will ich erklären. Die Tausche 34-41, 60-69, 76-82 und 84-88, mit denen Weiß die Gebietsbalance zu seinen Gunsten änderte und Schwarz eine günstige Einflussbalance überließ, machten mich glücklich. Mit Zug 69 war ich bereit, die Steine 23 und 65 zu opfern. Seit Zug 77 sah ich mich etwa 2 Punkte vorne. Mit den Zügen 60, 70, 76 und 84 dachte Weiß offenbar, dass das schwarze Zentrum nicht zu groß werde.



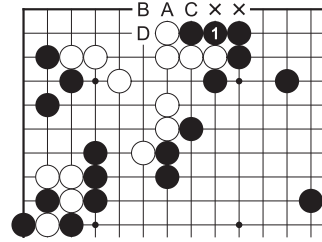
Dia. 2

Die Sequenz 89–91 gefolgt vom Opfer 96–101 war mein Plan mit der Stellungenbeurteilung, dass ich im Zentrum genug Punkte machen könne. Bei den Zentrums moyo-Grenzen musste ich dementsprechend anschließend das Gebiet maximieren und dabei die Verbindung der Ketten wahren, wobei der unnachgiebige Zug 113 wesentlich war.



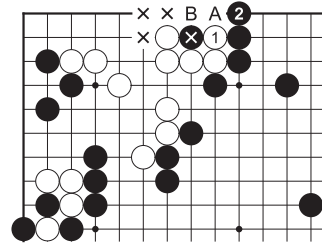
Dia. 3

Zug 127 statt 136 war die wichtigste Endspielentscheidung.



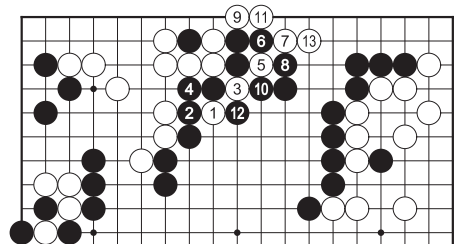
Dia. 4

Wenn im lokalen Endspiel oben Schwarz zuerst spielt in Dia. 4, so hat er die repräsentative Folgevorhand A bis D und macht 2 neue Punkte Gebiet. Die Formstabilisierung hat außerdem einen kleinen positiven Effekt aufs spätere Endspiel, sodass wir einfach „gut 2 Punkte“ schätzen.



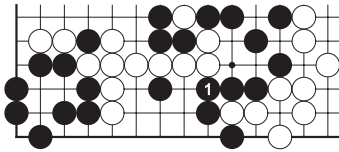
Dia. 5

Wenn Schwarz unten spielt und Weiß oben zuerst spielt in Dia. 5, ist die Charakterisierung des lokalen Endspiels als lokale Vor- oder Nachhand schwierig. Da es allerdings sicherlich eine globale Vorhand ist, können wir für die lokale Bewertung die pragmatische Annahme treffen, es sei eine lokale weiße Vorhand mit der Antwort Schwarz 2. Später wird Schwarz die Folgevorhand A–B spielen. Weiß verbleiben 5 neue Punkte, wobei der markierte tote Stein zwei Punkte beisteuert.



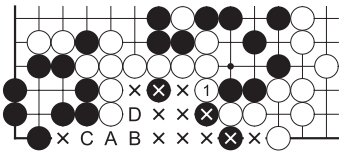
Der Unterschied zwischen Schwarz gut 2 versus Weiß 5 Punkten ist gut 7 Punkte. Das ist angenähert der Zugwert des lokalen Vorhandenspiels oben.

Wenn Schwarz wie in Dia. 6 das lokale Endspiel oben nicht als Vorhand akzeptiert und fernbleibt, bricht Weiß stark ins schwarze Gebiet ein.



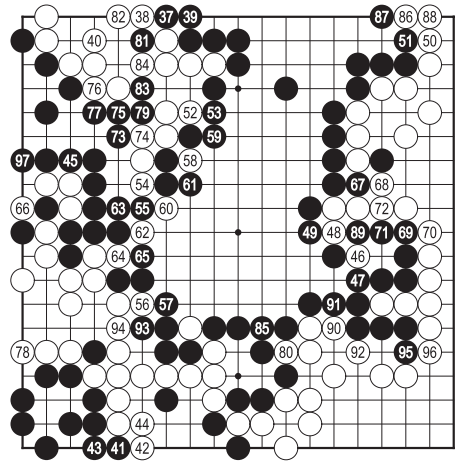
Dia. 7

Wenn im lokalen Endspiel unten Schwarz zuerst spielt in Dia. 7, braucht man keine Zeit mit Folgerechnungen zu verschwenden, sondern kann einfach im Mittel „weniger als 1 Punkt Neugebiet für Schwarz“ schätzen.



Dia. 8

Wenn Weiß unten startet in Dia. 8, hat Schwarz die Folgevorhand A–D. Danach hat Weiß 14 neue Punkte (besetzte Schnittpunkte zählen doppelt) minus 1 neuen schwarzen Punkt, also hat Weiß netto 13 neue Punkte mehr.

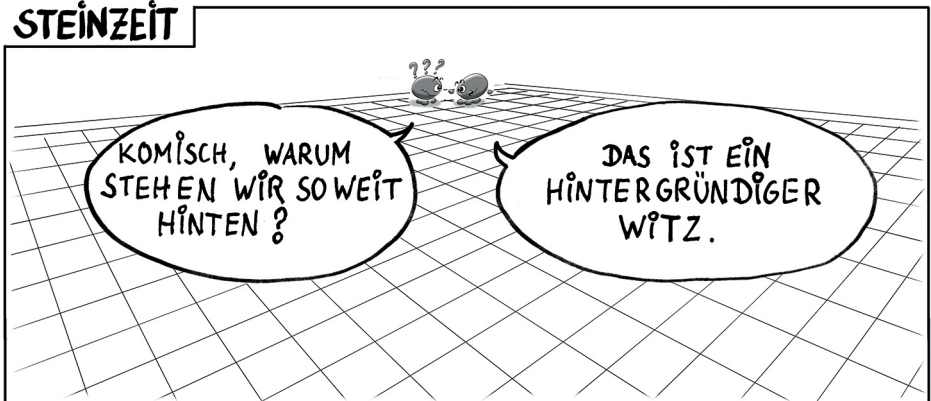


Dia. 9

Der Unterschied zwischen Schwarz knapp 1 versus Weiß 13 Punkten ist knapp 14 Punkte. Da das lokale Endspiel unten Nachhand ist, teilen wir durch 2, um den modernen Zugwert von knapp 7 zu schätzen.

Das lokale Endspiel oben hat den etwas größeren Zugwert und den Vorteil der vereinfachten Form. Auch weil ich mich vorne sah, spielte ich also Zug 127 oben in umgekehrter Vorhand im globalen Kontext. Dank besserer Stellungsbeurteilung und ordentlichen Endspiels gewann ich diese Partie dadurch am Ende mit 2,5 Punkten!

STEINZEIT

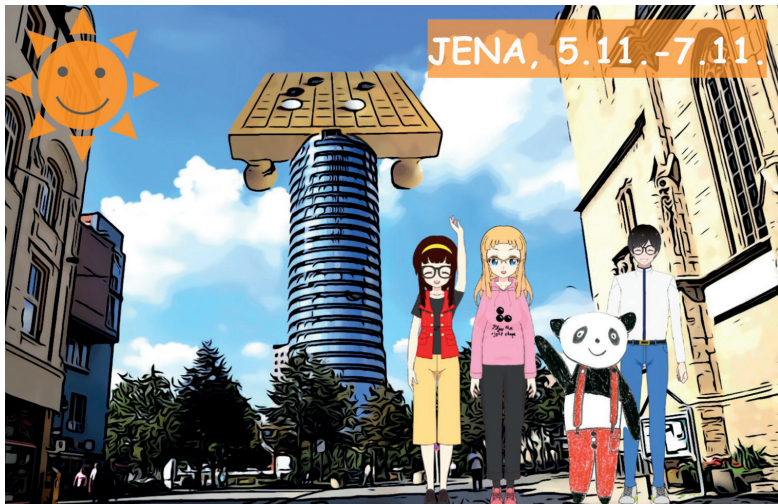


Hallo, liebe Kinder!

Wir laden Dich ein: Nach der unendlich langen Corona-Pause findet endlich wieder ein Jugend-Go-Treffen statt! Ein langes Wochenende voller Go-Spielen, Lektionen und Spaß mit Freunden!

Organisiert wird es von Manja Marz (3d) an der Jena International Go School. Teilnehmen dürfen alle, die im Auswahlkader sind. Für diese übernimmt der DGoB sämtliche Kosten vor

Ort, inklusive Übernachtungen, Essen und eines Besuchs in der Imaginata, einem Mitmach-Museum mit über 100 Experimenten! Was, Du bist noch nicht im Auswahlkader? Du weißt noch nicht mal, was das ist? Okay, kein Problem:



Die besten Kids jeder Altersstufe in Deutschland werden dort aufgenommen. Sie spielen dann auch in der Deutschen Jugendliga gegeneinander und können am Ende sogar Deutschland bei der Mannschafts-EM vertreten.

Wie man da reinkommt? Frag einfach Chafiq und Marc per Email an fs-nachwuchs@dgo.de. Und keine Angst: Du musst kein Danspieler sein! Wenn Du z.B. 10 Jahre alt bist, genügt eine echte Spielstärke von 17 kyu.

Und wenn Du nicht im Auswahlkader bist, aber trotzdem beim Jugend-Go-Treffen mitmachen willst? Dann schreib auch an Chafiq und Marc. Vielleicht kannst Du ja als Gast mit dabei sein!

Das Treffen dauert von Freitag 5.11. mittags bis Sonntag 7.11. mittags. Die Anreise ist aber flexibel, d.h. Du kannst auch erst später kommen, wenn Du z.B. keine Schulbefreiung bekommst.

Anmeldung bis spätestens 15.10. bei Chafiq Bantla per Email an: fs-nachwuchs@dgo.de – Achtung: Bitte melde Dich so früh wie möglich!

Ich hoffe, Du bist mit dabei!

Euer 黑 Hej



International

von Lars Gehrke

Chinesen dominieren bei A.I. Go-Weltmeisterschaft

Vom 18. bis 20. Juni fand die 1. Weltmeisterschaft im KI-Go in der Gangwon-Provinz in einem Hybridformat statt: 18 KI-Programme traten online gegeneinander an, während etwa 100 menschliche Go-Fans persönlich an einer Nebenveranstaltung teilnahmen. Dieser neue internationale Wettbewerb wurde vom koreanischen Go-Verband organisiert und von der Gangwon-Provinz und dem Landkreis Pyeongchang gesponsert. Von den 18 KI-Programmen kamen 11 aus China, vier aus Japan, zwei aus Korea und eines aus Australien. Vier chinesische Programme kamen ins Halbfinale. YILEGO besiegte ChaoRanGo mit 2:1 im Finale und gewann den Titel und ein Preisgeld von 20 Mio. KRW (-15,000 EUR). Der Zweitplatzierte erhielt 10 Mio. KRW (-7,500 EUR), und die beiden Drittplatzierten WUWEIGo und DaPangGo nahmen jeweils 5 Mio. KRW (-3,750 EUR) mit nach Hause. Weitere Informationen zu den Ergebnissen der Meisterschaft und den KI-Entwicklern findet man unter ai.baduk.or.kr.

3. Shinan Seniorenmeisterschaft

Die dritte Shinan Seniorenmeisterschaft wurde am 21. und 22. Juni 2022 über das Internet ausgetragen. Organisiert wird sie vom koreanischen mit der Unterstützung vom japanischen, chinesischen und taiwanesischen Go-Verband. Die erste Ausgabe dieses Turniers wurde noch 2019 als Teammeisterschaft vor Ort in der Shinan-Provinz in Korea veranstaltet, die auch der Namensgeber und Sponsor des Turniers ist. Im offiziellen Titel „1004 Inseln Shinan Senio-

renmeisterschaft“ wird auf den Inselreichtum der südwestlichen Region angespielt.

2020 ist das Turnier wegen der Corona-Pandemie ausgefallen und wurde dann seit 2021 als Individualwettkampf online fortgeführt. Die koreanischen Spieler reisten in die Provinz Shinan, um von dort zu spielen, wohingegen die ausländischen Spieler in ihren Heimatländern blieben.

Die Teilnahme ist auf Spieler über 50 Jahre beschränkt, doch in diesem Jahr durfte jedes



2021 und 2022 Gewinner der Shinan Seniorenmeisterschaft Yoo Changhyuk 9p

Land einen Spieler über 45 Jahre entsenden (Lee Changho, Chang Hao, Takao Shinji), doch keiner von ihnen schaffte es ins Halbfinale. Wie der nachstehenden Liste zu entnehmen ist, handelt es sich bei den meisten Teilnehmern um lebende Go-Legenden, die in ihrer Glanzzeit nationale und internationale Titel gewonnen haben.

Südkorea: Cho Hoonhyun, Seo Bongsoo, Yoo Changhyuk, Lee Changho, Choi Kyubyong, Kim Soojang, Kim Chanwoo, Kim Yeonghwan.

Japan: Kobayashi Koichi, Takao Shinji, Takemiya Masaki, O Meien, O Rissei.

China: Yu Bin, Chang Hao, Cao Dayuan.

Wie auch schon in der vorigen Ausgabe im letzten Jahr konnte Yoo Changhyuk im Finale O Meien besiegen und damit die Meisterschaft zum zweiten Mal für sich entscheiden.



Shin Jinseo gewinnt zum ersten Mal den Kuksu Pokal

8. Kuksu Pokal

Der 8. Kuksu Pokal wurde in vier Runden zwischen dem 13. und 15. August 2022 über das Internet ausgetragen. Insgesamt nahmen acht Spieler aus Korea, drei aus China, drei aus Japan und zwei aus Taiwan teil.

Anschließend die Ergebnisse im Überblick:

Achtelfinale

1. Shin Jinseo 9d (Korea) besiegt Mi Yuting 9d (China) [W+R]
2. Kim Jiseok 9d (Korea) besiegt Iyama Yuta 9d (Japan) [B+0,5]
3. Zhao Chenyu 9d (China) besiegt Kim Myeonghoon 9d (Korea) [B+R]
4. Park Junghwan 9d (Korea) besiegt Ichiriki Ryo 9d (Japan) [B+R]
5. Won Sungjin 9d besiegt Lai Junfu 7p (Taiwan) [B+R]
6. Kang Dongyun 9d (Korea) besiegt Wang

Yuanjun 9d (Taiwan) [B+R]

7. Shin Minjun 9d (Korea) besiegt Kyo

Kagen 9d (Japan) [B+R]

8. Byun Sangil 9d (Korea) besiegt Ding Hao 9d [W+R]

Viertelfinale

1. Shin Jinseo besiegt Kim Jiseok [B+R]

2. Park Junghwan besiegt Zhao Chenyu [W+T]

3. Won Sungjin besiegt Kang Dongyun [B+R]

4. Byun Sangil besiegt Shin Minjun [W+R]

Halbfinale

1. Shin Jinseo besiegt Park Junghwan [W+R]

2. Byun Sangil besiegt Won Sungjin [W+T]

Finale

1. Shin Jinseo besiegt Byun Sangil [W+T]

Dies bildete die Revanche für die letzte Ausgabe des Turniers, bei der im Finale am 12. Dezember 2021 Byun Sangil gegen Shin Jinseo gewann und sich den 7. Kuksu Pokal sicherte. Diesmal konnte Shin Jinseo nach 176 Zügen den 100. Sieg gegen Byun Sangil erringen und zum ersten Mal den Kuksu Pokal mit nach Hause nehmen.

Japan

von James Brückl

Meijin

Nachdem Shibano Toramaru 9p bereits als einziger 5:1 stand, bei noch zwei ausstehenden Spielen, schließt er die Liga mit 7:1 ab und wird damit Herausforderer von Iyama Yuta. Der Titelkampf begann bereits Ende August, mehr im nächsten Heft.

Gosei

Iyama Yuta wurde von Ichiriki Ryo herausgefordert, verteidigt seinen Titel aber mit einem souveränen 3:0.

Kisei

Es fehlt noch ein Spiel bis zum Abschluss der Liga. Aber bereits jetzt steht Shibano Toramaru mit 4:0

Fernost-Nachrichten

Punkten uneinholbar vor allen anderen als Herausforderer von Ichiriki Ryo fest. Iyama Yuta, mit einem weiteren Spiel im Rückstand, hat bislang nur ein eher enttäuschendes 1:2 erzielt.

Oza

Shibano Toramaru steht auch im Finale des Oza-Turniers. Sein Gegner hier ist Yu Zhengqi, mit dem er um das Recht zur Herausforderung von Iyama Yuta streitet.

Tengen

Iyama Yuta scheidet bereits in der zweiten Runde des Tengen-Turniers gegen Ida Atsushi (ebenfalls 9p) aus. Der gewinnt wiederum das Finale gegen Ichiriki Ryo und ist damit der Herausforderer von Seki Kotaro im kommenden Titelkampf, der ab Anfang Oktober bis Mitte Dezember in maximal fünf Spielen entschieden wird.

Honinbo der Frauen

Nakamura Sumire unterliegt in der vierten Runde Ueno Asami, die im Finale gegen Kato Chie obsiegt. Ueno Asami ist damit die Herausforderin von Fujisawa Rina im Titelkampf ab dem kommenden Oktober (über maximal fünf Spiele).

Female Saikyo

Hier besiegt Nakamura Sumire in der dritten Runde die derzeit stärkste Spielerin, Fujisawa Rina, um dann aber im Finale Nyu Eiko (4p) zu unterliegen. Zumindest den Titel der stärksten Frau (so die Übersetzung von ‚Female Saikyo‘) trägt daher bis zur nächsten Auflage dieses Turniers Nyu Eiko.

Nakamura Sumire

Die jüngste Profispielerin aller Zeiten ist nun auch die jüngste

Profispielerin, die den 100. Sieg in einer öffentlich ausgetragenen Profi-Partie erringen konnte. Nakamura Sumire erreicht diese Zielmarke bereits im Alter von 13 Jahren und 3 Monaten. Altmeister Cho Chikun war 15 Jahre und 11 Monate alt und ihm folgen Iyama Yuta (16 Jahre, 3 Monate), Fujisawa Rina (16 Jahre, 8 Monate) und Ichiriki Ryo (16 Jahre, 9 Monate) auf den Plätze drei bis fünf. Belohnt wird diese Leistung unter anderem mit einem kleinen Artikel in der japanischen „Go World“ vom August dieses Jahres, auf deren Titel sich Nakamura Sumire mit einem auf einem Goban ausgelegten Tsume-Go, die Zahl „100“ thematisierend, präsentiert.



China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Nach langer Corona-Pause konnte die Liga endlich wieder starten. Zwischen dem 03. und 11.8. wurden alle Spieler in Zhangxing, Provinz Zhejiang versammelt und die ersten acht Runden gespielt. Die Partien mit ausländischen Beteiligungen liefen dabei online.

Es gab wenige Spielerwechsel zwischen den Mannschaften außer bei Shenzhen. Mit den neuen Spielern Ke Jie 9p und Park Park Junghwan 9p haben sie das klare Ziel „Meistertitel“ gesetzt. Es lief aber nicht wie geplant. Ke konnte nur die Hälfte seiner Spiele gewinnen und Shenzhen befindet sich nur im Mittelfeld.

Der beste Spieler bisher war Li Weiqing 9p aus Shanghai. Er gewann als Hauptspieler 7 von 8 Partien. In Runde 7 konnte er sich sogar gegen Shin Jinseo 9p durchsetzen.

Der Termin für weitere Runden steht noch nicht fest. Die Tabelle nach acht Runden:

Team	Punkte	Siege
1 Supor Hangzhou	19	22
2 Jiangsu	19	21
3 Chengdu	18	21
4 Rizhao	15	18
5 Shenzhen	14	19
6 Hangzhou Longyuan	14	18
7 Jiangxi	13	16
8 Zhejiang	13	16
9 Lhasa	12	16
10 Chongqing	11	16
10 Shanghai Jianqiao	11	14
12 Quzhou	11	12
13 Tianjin	10	17
14 Kaifeng	7	11
15 Beijing Minsheng Bank	4	12
16 Shanghai Qingyi	1	7



Li Weiqing

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3849
2	Ke Jie	♂		3699
3	Park Junghwan	♂		3670
4	Li Xuanhao	♂		3654
5	Byun Sangil	♂		3648
6	Gu Zihao	♂		3647
7	Ding Hao	♂		3640
8	Mi Yuting	♂		3632
9	Fan Tingyu	♂		3624
10	Li Weiqing	♂		3624
11	Yang Dingxin	♂		3607
12	Dang Yifei	♂		3593
13	Li Qincheng	♂		3590
14	Tuo Jiayi	♂		3583
15	Iyama Yuta	♂		3568
16	Wang Xinghao	♂		3564
17	Lian Xiao	♂		3560
18	Xu Jiayang	♂		3557
19	Lee Donghoon	♂		3555
20	Shin Minjun	♂		3548
21	Xie Ke	♂		3546
22	Kang Dongyun	♂		3546
23	Jiang Weijie	♂		3540
24	Xie Erhao	♂		3534
25	Chen Yaoye	♂		3533
26	Peng Liyao	♂		3533
27	Tao Xinran	♂		3532
28	Huang Yunsong	♂		3527
29	Zhao Chenyu	♂		3521
30	Liao Yuanhe	♂		3518
31	Yang Kaiwen	♂		3512
32	Ichiriki Ryo	♂		3510
33	Fan Yin	♂		3507
34	Kim Myounghoon	♂		3506
35	Tan Xiao	♂		3505
36	Kim Jiseok	♂		3502
37	Shi Yue	♂		3498
38	Tang Weixing	♂		3496
39	Lee Changseok	♂		3496
40	Xu Haohong	♂		3495
41	Shibano Toramaru	♂		3493
42	Chen Xian	♂		3493

Quelle: goratings.org (04.07.2022)

Korea

von Tobias Berben

27th GS Caltex Cup

Shin Jinseo 9p hat diesen Titel mit 3:0 im Finale gegen Byun Sangil 9p gewonnen. Er hat damit seinen Titel zum fünften Mal in Folge gewonnen. Shin Jinseo führt wegen seiner dauerhaft guten Form immer noch das internationale Go-Rating an – und das mit 150 Punkten Vorsprung vor dem aktuell Zweiplatzierten Ke Jie 9p.

Der GS Caltex Cup hat den LG Refined Oil Cup ersetzt. Er wird von der GS Caltex Corporation und der Daily Economic News gesponsert. Das Hauptturnier wird in einem K.O.-System mit 16 Spielern ausgetragen. Das Finale ist dann ein Best-of-5. Das

Komi beträgt 6,5 Punkte und das Zeitlimit ist 10 Minuten Hauptzeit mit 3×40 Sekunden Byoyomi. Das Preisgeld für den Sieger beträgt 50.000.000 Won (ca. \$50.000).

Erfolgsbilanz Koreanischer Profis 2022

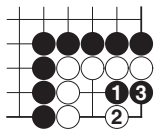
	+	-	=	Rate
1 Kim Eunji 3p	78	38	0	67%
2 Shin Jinseo 9p	67	9	1	88%
3 Han Woojin 4p	59	27	0	69%
4 Heo Youngraek 3p	55	19	0	74%
Park Junghwan 9p	55	20	0	73%
6 Kang Dongyun 9p	53	21	0	72%
7 Kang Seungmin 8p	52	38	0	58%
8 Kim Beomseo 4p	49	25	0	66%
Kwon Hyojin 4p	49	33	0	60%
Kim Minseo 2p	49	41	0	54%
11 Choi Jung 9p	48	17	0	74%

Problemecke

von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Christian Hartmann, Gratulation an ihn! Der Go Congress 2022 in Vatra Dornei hat viel Spaß mit alten und neuen Freunden gebracht. Ich habe für der EGF-Acedemy (Studierende von 10k bis 2d) einen Vortrag über Tsume-Go gegeben und hatte sehr viel Spaß dabei.

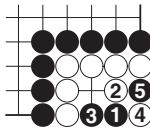
Lösungen zu 3/2022



Antwort 1:

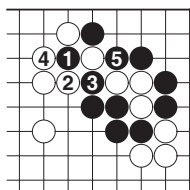
Schwarz 1 in ersten Diagramm ist der richtige Start und Weiß stirbt.

Im zweiten Diagramm startet Schwarz falsch und Weiß bekommt ein Ko.

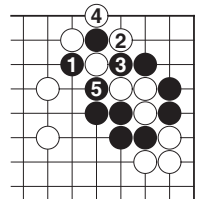
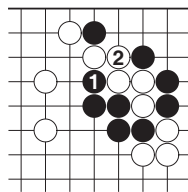


Antwort 2:

In ersten Diagramm startet Schwarz mit 1 und Schwarz kann drei Steine fangen und seine Gruppen verbinden.



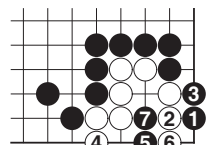
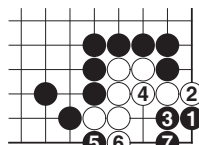
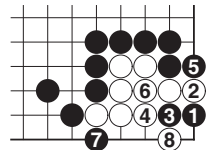
Das zweite Diagramm zeigt eine Variante, die auch gut für Schwarz ist.



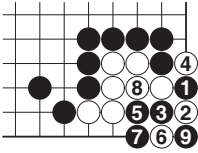
Im dritten Diagramm startet Schwarz falsch und Weiß kann all seine Steine verbinden.

Antwort 3:

Der richtige Start ist 1 im Diagramm. Jetzt kann Weiß seine Steine nicht retten.

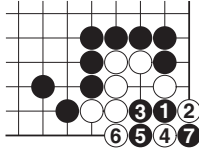


Diese beiden Diagramme sind Varianten, die auch erfolgreich für Schwarz sind.



Falsch ist jedoch, mit Schwarz 1 in diesem Diagramm zu starten, denn so bekommt Weiß ein Ko.

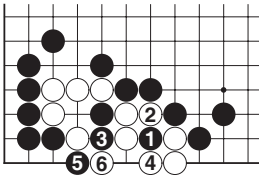
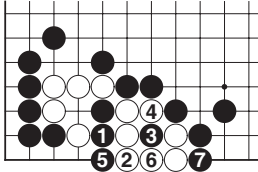
Auch der Start mit Schwarz 1 in diesem Diagramm ist nicht richtig, denn auch so bekommt Weiß ein Ko.



Antwort 4:

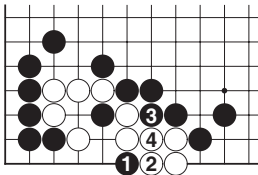
Im ersten Diagramm startet Schwarz mit 1 und nach Schwarz 3 bekommt Weiß kein zweites Auge.

Im zweiten Diagramm startet Schwarz wiederum mit 1 und der Versuch mit Weiß 2 scheitert auch.



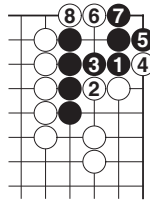
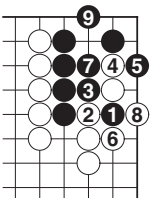
Falsch ist es, mit Schwarz 1 in diesem Diagramm zu starten, denn jetzt erarbeitet Weiß sich ein Ko.

Und der Versuch mit Schwarz 1 in diesem Diagramm scheitert total, denn Weiß lebt jetzt nach 4.



Antwort 5:

Im ersten Diagramm startet Schwarz mit 1 und nach 9 sind zwei Augen die Belohnung. Startet Schwarz mit 1 auf 3, bekommt er ein ähnliches Resultat, das auch zu einer lebenden Gruppe führt.



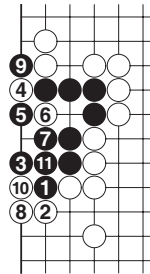
Startet Schwarz mit 1 im zweiten Diagramm, dann stirbt er.

Antwort 6:

In diesem Diagramm findet ihr die Lösung, wie Schwarz

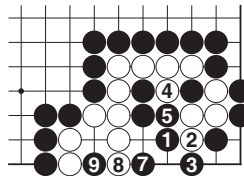
mit 1 und 3 zuerst sein Gebiet vergrößert. Der Versuch, jetzt mit Weiß 4 die schwarze Gruppe zu töten, scheitert.

Im zweiten Diagramm versucht Weiß mit 4 erfolglos zu tricksen – und Schwarz bleibt am Leben.



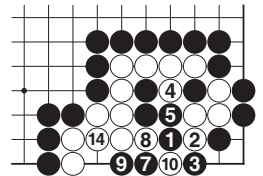
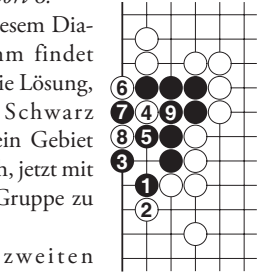
Antwort 7:

Im ersten und zweiten Diagramm findet ihr



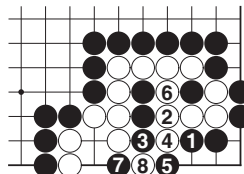
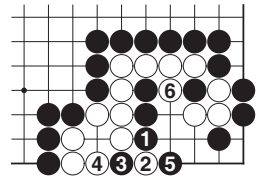
6 deckt

Mit Schwarz 1 im dritten Diagramm zu starten ist nicht korrekt – und führt Weiß zu einem Ko.



6 deckt; 11 auf 1; 12 auf 5; 13 auf 10; 15 neben 5

die Lösung, bei der Schwarz mit 1 startet und die weiße Gruppe fängt.



9 auf 3; 10 über 3

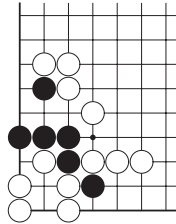
Auch zu starten wie im letzten Diagramm ist falsch, denn jetzt lebt Weiß nach 10.

Go-Probleme

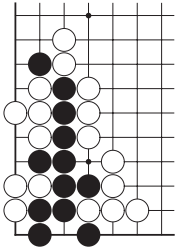
Probleme 3/2022

Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung für Schwarz.

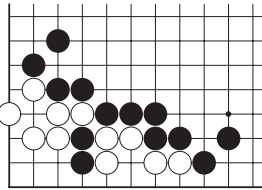
Problem 1
(3 Punkte)



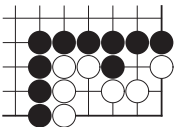
Problem 2
(3 Punkte)



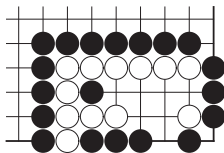
Problem 3
(4 Punkte)



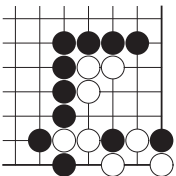
Problem 4
(4 Punkte)



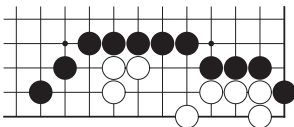
Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6
(6 Punkte)



Problem 7
(7 Punkte)



Aktuelle Problemliste

Hartmann, Christian (1)	4k	3/22	30	458
Ewe, Thorwald (4)	8k	3/22	16	439
Wolffgramm, Jens	4k	2/22	-3	415
Urmoneit, Regina (1)	13k	3/22	37	410
Gawron, Christian (9)	2d	2/22	-3	402
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	3/22	30	374
Kiechle, Hubert	8k	3/22	8	360
Lorenzen, Klaus (3)	2k	2/22	-3	351
Schultze, Achim	5k	3/22	27	326
Mertin, Stefan (2)	8k	3/22	11	287
Schröter, Georg	7k	3/22	30	275
Kestler, Dirk	1d	3/22	37	232
Altmann, Hermann	5k	3/22	20	220
Herter, Rainer (4)	4k	3/22	31	213
Busch, Rainer (1)	6k	3/22	24	203
Millies, Oliver (1)	3d	3/22	37	182
Piller, Christoph	2k	1/22	-3	181
Peters, Gerald	8k	4/21	-3	150
Reimpell, Monika (10)	2d	2/22	-3	131
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	108
Scheibe, Rene (1)	9k	2/22	-33	99
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	94
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	84
Reinicz, Thomas (1)	3k	3/22	32	56
Keller, Eckart	25k	3/22	8	55
Schreiber, Burkhard (5)	3k	3/22	15	54
Krajewski, Rafael	1d	1/22	-3	48
Sun, Ryan	5k	3/22	26	47
Hauptmann, Holger	6k	3/22	30	30
Heinrich, Jürgen	2k	3/22	19	19
Lorer, Andreas	3k	3/22	15	15
Schröder, Klaus	4k	3/22	11	11
Gabe, Axel (2)	5k	1/22	-3	5
Achilles, Rene		3/22	5	5
Hartmann, Kirsten (1)	1k	2/22		0

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (10.10.2022) an:

Antonius Claasen, Lönstraße 14, 21077 HH

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

problemecke@dgoz.de

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

Mitgliedsantrag

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im nachstehend angekreuzten Landesverband des Deutschen Go-Bundes e. V.:

Baden-Württemberg Bayern Berlin Brandenburg/Sachsen/Thüringen Bremen
 Hamburg Hessen (mit Rheinland-Pfalz und Saarland) Mecklenburg-Vorpommern
 Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt) Nordrhein-Westfalen Schleswig-Holstein

Angaben zur Person*

Vorname, Name: _____ Geburtsjahr: _____
Straße: _____ Spielstärke: _____
PLZ, Ort: _____ Go-Club: _____
Telefon: _____ E-Mail: _____

- | | | | |
|--------------------------|---|---------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | V | Vollmitglied | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | E | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | J | Jugendmitglied | Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | F | Fördermitglied | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | 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 Jenny Dittmann, Robert-Koch-Straße 3, 24116 Kiel

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

Präsidentin: 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

Aus- und Fortbildung: Janine Böhme, Am Schwegelweiher 2, 91334 Hemhofen, Tel.: 0175 23 82 961

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

Conventions: Stefanie Binder, Ludwig-Quidde-Str. 21B 13127 Berlin, E-Mail: fs-conventions@dgob.de

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

Deutschlandpokal: vakant, Bewerbungen an den Vorstand

Deutscher Internet-Go-Pokal: Lars Gehrke, Hasengartenstr. 20, 65189 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

Fariplay: Benjamin Teuber, Birkensteig 17, 09131 Chemnitz, Tel.: 0179-2377310

Go und Internet: 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 Kehmman, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Tel.: 04238 94005, fs-nachhaltigkeit@dgob.de

Nachwuchsförderung: Chafiq Bantla, Kollegstraße 2, 44801 Bochum, Tel.: 0178-1520184; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de

Profiaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorfstr. 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, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de

Social Media: Martin Thaumiller, E-Mail: fs-socialmedia@dgob.de
Spitzensport: N.N.

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) 6756847, Fax: (04263) 6756846; Email: fs-werbematerial@dgob.de

Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, Holunderweg 39 55128 Mainz, E-mail: fs-zbc@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, Umlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de

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

Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, Email: lv-berlin@dgob.de

Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Lena Gauthier, Gustav-Fischer-Str. 21, 07745 Jena, Tel.: 0157-30391899, Email: lv-bst@dgob.de

Bremen: Hartmut Kehmman, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, Email: lv-bremen@dgob.de

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

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

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

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

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

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

DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

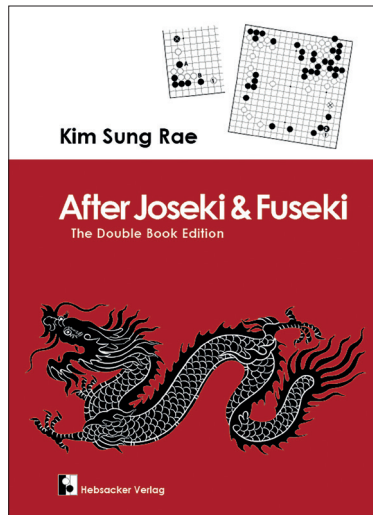
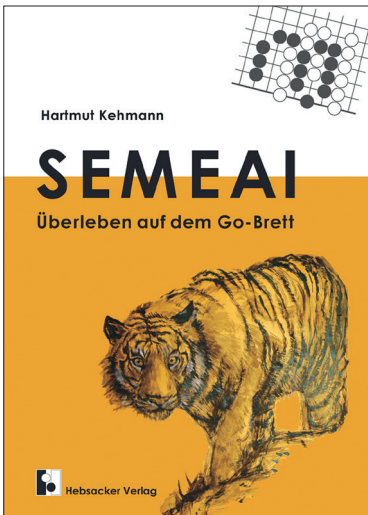
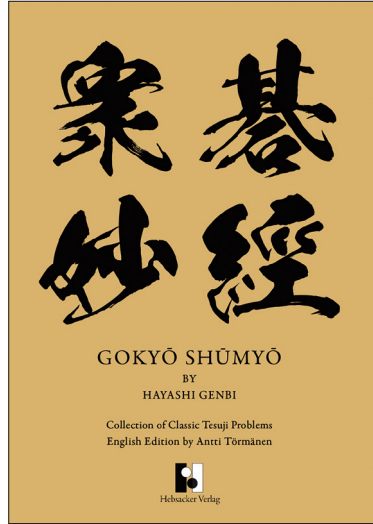
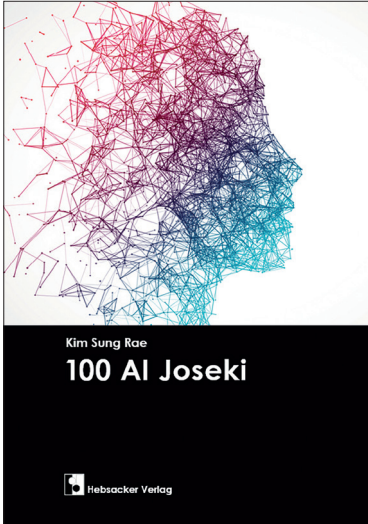
Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



Hebsacker Verlag

Go-Spielmaterial & -Bücher

Unsere neuen Go-Bücher ...



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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

September 2022

24.09. - 25.09.: Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2022 / Rostock

24.09. - 30.09.: 17th Korea Prime Minister Cup

24.09. - 25.09.: Europäische Damen-Meisterschaft / Budapest

30.09. - 03.10.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft / Endrunde / Frankfurt

Oktober 2022

01.10. - 02.10.: Landesverbandsmeisterschaft Brandenburg-Sachsen-Thüringen 2022 / Halle

01.10. - 03.10.: 6. TipTap Frankfurt

01.10. - 02.10.: Michael-Winkler-Memorial 2022 / Wien

1.10.: SamschdigGo Frankfurt 2022

07.10. - 11.10.: 4.º Congreso Latinoamericano de Go 2022 / Buenos Aires

08.10. - 09.10.: Championnat d'Europe de paigo / Strasbourg

22.10. - 23.10.: Münchner Bierseidel-Go-Turnier

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

29.10. - 30.10.: 4. Dango Dortmund

November 2022

1.11.: Bundesliga-Workshop Karlsruhe

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

12.11. - 13.11.: Schloss Hundisburg 2. Castle-Games

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

12.11. - 13.11.: Deutsche Paar-Go-Meisterschaft / Hundisburg

Dezember 2022

4.12.: 3. DGoB Online-Go Variantenturnier

10.12. - 11.12.: 32nd International Amateur Pair Go Championship

Januar 2023

06.01. - 08.01.: 4. Winter-Go-Treffen in Karlsruhe

Mai 2023

13.05. - 14.05.: Europäische Damen-Meisterschaft / Strasbourg

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

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!

