

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2022

97. Jahrgang

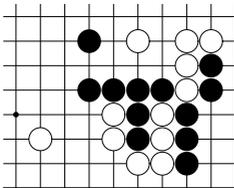


Inhalt

Foto: Go unterm Feigenbaum (M. Pache) .. Titel	
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte.....	2–13
Go-Probleme für Einsteiger	14–15
Wie man – fast – Deutscher Meister wird (6)	16–25
Wie man – dann doch – Deutscher Meister wird	26–34
Impressum	29
Endspiel (2).....	35–38
Kinderseite(n)	39–41
Fernostnachrichten.....	42–46
Aufbaukurs (5).....	46–52
Ein Online-Go-Spielabend auf Zoom ..	52–53
Go-Probleme.....	54–56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Organen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	59
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 63 von Yilun Yang



Schwarz ist am Zug. Die schwarze Ecke braucht Hilfe. Sollte man einfach nur zwei Augen machen oder geht da mehr? Antwort auf S. 41.

Vorwort

Der Herbst bringt eine DGoZ mit diesmal wieder 60 Seiten. Und daran ist nicht zuletzt der amtierende Deutsche Meister schuld. Zwei DM-Partien von Jonas Welticke 6d, eine von 2021, eine aus diesem Jahr, sind in diesem Heft abgedruckt – und im ersten Jahr wurde er fast und beim zweiten Mal dann doch Deutscher Meister. Beide Partien hat Jonas ebenso ausführlich wie interessant für die Leserschaft der DGoZ kommentiert, auf insgesamt satten 19 Seiten. Vielen Dank dafür und Gratulation zum Titel in diesem Jahr, natürlich!

Die Rubrik „Nachrichten & Berichte“ ist auch wieder etwas umfangreicher als in der letzten Ausgabe und kann fast an die Zeiten von vor Corona anknüpfen. Das lässt uns natürlich alle auf ein entspanntes Go-Jahr 2023 hoffen, das voraussichtlich seinen Höhepunkt mit dem Europäischen Go-Kongress in Leipzig/Markkleeberg finden wird. Ein Aufruf von René Scheibe zur Mithilfe bei der Organisation dieses Großereignisses ist auf S. 4 abgedruckt.

Tobias Berben

Herzliche Grüße aus Australien!

Ich hoffe doch, das Go floriert weiterhin in Europa (und wohl auch mehr als ich es in Erinnerung habe seit meiner Auswanderung vor fast 25 Jahren).

Tobias fragte unlängst nach einem Titelbild für die DGoZ – ich dachte zunächst, dass ein „Australisches Motiv“ nett wäre, konnte aber weder Koalas noch Kängurus ans Brett bewegen, denn die sind doch sehr scheu. Der Leuchtturm von Byron Bay (wir leben 15 Minuten von dort) wäre eventuell eine Variante (kommt vielleicht noch), aber unsere mächtigen Bäume hier sind auch ganz imposant. Leider haben wir keine wooden-handle axe, sonst wäre die Partie klar :-). Dargestellt ist nun die möglicherweise älteste teil-aufgezeichnete Partie zwischen Sun Ce und Lue Fan, vermutlich aus dem zweiten Jahrhundert (gobase.org/reading/history/china/?sec=part-5).



Anyway, ich habe einen der großen australischen Feigenbäume (s.o.) gewählt, endemisch entlang der Australischen Ostküste (und nicht weit von Zuhause weg). Hier gibt es mehr zum Nachlesen: de.wikipedia.org/wiki/Großblättrige_Feige. Besonders beeindruckend ist das massive Wurzelsystem (oberirdisch und unterirdisch) – das Titelfoto zeigt wirklich nur einen kleinen Teil und gibt trotzdem einen Eindruck.

Zum Go in Australien kann ich nicht so viel berichten, bin ich doch recht passiv geworden, z.T. auch wegen der Entfernungen zu den nächsten beiden Go-Clubs von uns (Hope Island, Gold Coast 125 km und Brisbane 180 km). Online ist natürlich möglich, auch gibt es eine kleine Gruppe von langfristig engagierten australischen Go-Spielern (mit David Mitchell, vor allem in Brisbane, Sydney und Melbourne), die alles am Leben erhalten – mit regelmässigen Turnieren, einem Go Congress, Online Events etc. Auch professionelle Begleitung durch unseren „resident pro“ Younggil (senseis.xmp.net/?AnYounggil) versichert, dass qualitativ hochwertiger Unterricht zur Verfügung steht. Mehr Info zum Australischen Go gibt es unter australiango.asn.au.
Cheers, Markus Pache

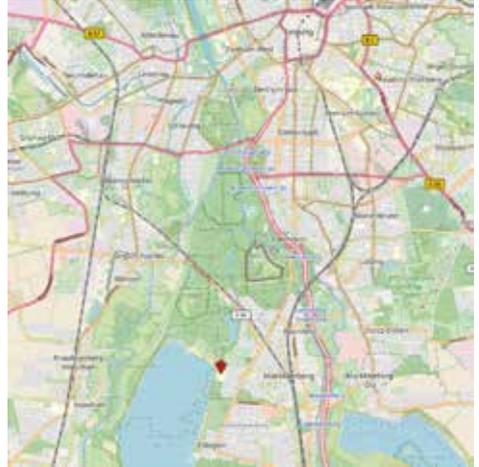


EGC 2023 in Leipzig/Markkleeberg?

Liebe Go-Freunde,
wie ihr vielleicht schon erfahren habt, möchte ich den kommenden 65. Europäischen Go Kongress (22.07. bis 05.08.2023) organisieren. Ich habe in Leipzig/Markkleeberg auch einen entsprechenden Austragungsort gefunden. Die Rudolf-Hildebrand-Schule liegt direkt am Cospudener See, ist modern und besitzt gute Sportanlagen. Die Gespräche mit der Schule und Stadt laufen sehr positiv. Bisher ist noch nichts unterschrieben, also läuft alles noch unter Vorbehalt. Es gab nun auch ein Treffen mit dem DGoB-Vorstand, welcher unsere Idee unterstützt.



René Scheibe



© OpenStreetMap www.openstreetmap.org

Der Austragungsort bietet die besten Möglichkeiten für einen schönen Sommer-Kongress direkt am See. Ich hoffe sehr, dass wir schon im November die Zusage bekommen.

Um die Webseite kümmert sich derzeit schon Tobias Berben, aber es ist noch zu früh, sie online zu stellen. Es konnten schon einige weitere Helfer gefunden werden. Wer außerdem noch mit Rat und Tat zum Erfolg des Kongresses beitragen möchte, meldet sich bitte zeitnah bei mir – Ihr findet einen Link auf DGoB-Seite oder unter go-leipzig.de/egc-2023-helfer-gesucht.

Es gibt sehr viele Themen, bei denen Ihr aktiv mithelfen könnt, so dass wir zusammen einen tollen Kongress gestalten. Wenn ihr weitere Ideen, Fragen oder Wünsche habt, dann meldet euch einfach per Mail an go.leipzig361@gmail.com bei mir. Vielen Dank jetzt schon!

Euer René Scheibe



Die Rudolf-Hildebrand-Schule in Leipzig/Markkleeberg

Studenten-EM in Trier

von Marc Oliver Rieger

Am 17. und 18. September fand in Trier die Studenten-EM statt. Die Organisation der ersten EM nach der Pandemie war recht kurzfristig und einige Teilnehmer mussten außerdem in letzter Minute wegen eines Flughafenstreiks in Frankreich absagen. Wir waren daher froh, dass dann doch elf Spieler (von 7-Kyu bis 6-Dan) schafften,



Martin Ruzicka 4d ist Studenten-Europameister 2022 im Go

an dem Turnier teilzunehmen. Die Meisterschaft fand am neuen Standort des Konfuzius-Instituts Trier statt, direkt im Herzen der alten Römerstadt, so dass wir in den Pausen Stadtrundgänge für die Spieler anbieten konnten. Das Konfuzius-Institut sponserte außerdem ein kostenloses

Mittagessen für alle Teilnehmer, während der Deutsche Go-Bund das Preisgeld für das Turnier zur Verfügung stellte.

Die Meisterschaft wurde als fünfrundiges Turnier gespielt, mit einer Zeitvorgabe von 45 Minuten Hauptzeit plus 20 Sekunden pro Zug. Teilnahmeberechtigt waren alle Amateurspieler, die derzeit an einer Universität studieren, 1993 oder später geboren sind und eine europäische Staatsbürgerschaft besitzen. Der Hauptpreis betrug 250 €, der Zweitplatzierte erhielt 150 € und der Drittplatzierte 100 €.

Die Atmosphäre zwischen den Teilnehmern, von denen sich viele schon von früheren Turnieren kannten, war sehr gemütlich und freundschaftlich. Das hielt sie jedoch nicht davon ab, sich auf dem Goban harte, hochqualitative Kämpfe zu liefern – und mehrere Partien endeten mit einem Vorsprung von nur 0,5 oder 1,5 Punkten.

Die entscheidende Partie des Turniers fand in Runde 4 statt, als Martin Ruzicka (4d, Darmstadt) in einem harten Kampf Elian Grigoriu (6d, Rumänien) besiegte und sich damit die Tabellenspitze sicherte, die er dann in der letzten Runde mit einem Sieg verteidigte.

Ein ausführlicher Bericht über Martins Partie gegen Elian ist in der Septemбераusgabe des European Go Journal erschienen. Elian belegte den zweiten Platz, gefolgt von Mirta Medak (2d, Kroatien). Alexis Papachristopoulos (Wuppertal) schaffte als 2-kyu den Sprung in die Riege der Dan-Spieler und sicherte sich den vierten Platz.

Die beiden besten Spielerinnen und Spieler werden Europa bei der Paar-Go-Studenten-WM im Dezember in Japan vertreten. Elian wird dabei mit Mirta spielen und Martin mit Isabel Donle (2d, Deutschland), der zweitbesten Teilnehmerin.

Wir wünschen natürlich beiden Paaren viel Glück in Japan!

Deutsche Schulgo-Mannschaftsmeisterschaft 2022 und das Hans-Pietsch-Memorial in Ratingen

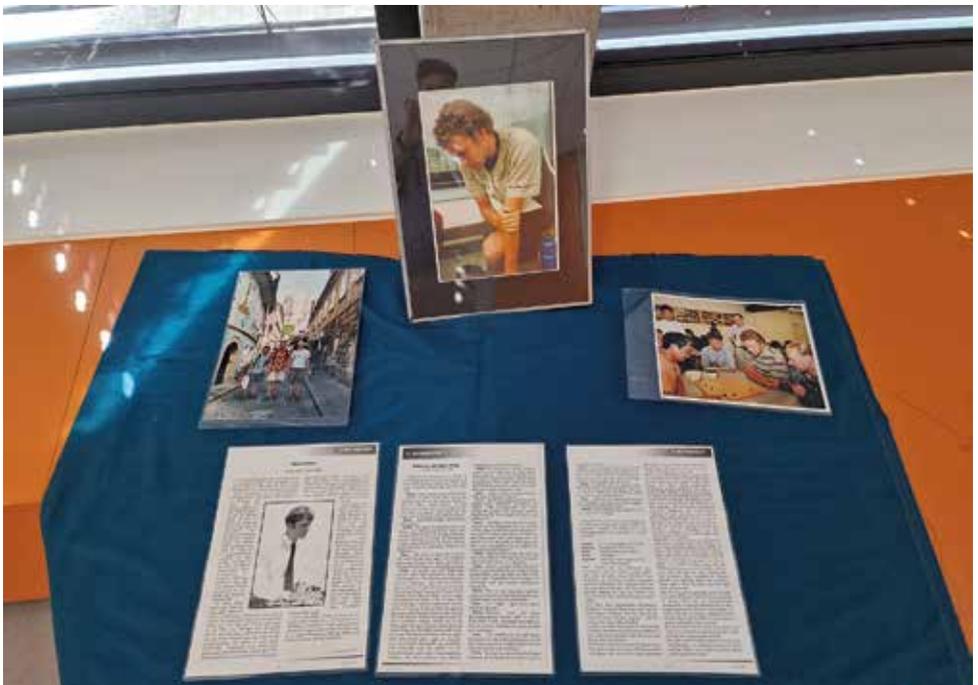
von Karen Schomberg

Nach zweijähriger Pause konnten endlich wieder die Schüler-Teamturniere stattfinden. Wir hatten das Riesenglück, dass die Schule, die 2020 eigentlich das HPM ausrichten wollte, 2022 immer noch an der Veranstaltung interessiert war. Obwohl sich während der Pandemiepause die Go-AG an der Schule aufgelöst hatte, konnten sich zwei Mannschaften an der Schule zusammenfinden, eine davon spielte sogar in der deutschen Schulgo-Meisterschaft mit. Insgesamt haben 28 Mannschaften teilgenommen, 4 davon in der Meisterschaft. Mit 84 Spieler*innen, Organisator*innen, Betreuer*innen und ein paar interessierten Eltern sind fast 100 Personen zum Turnier gekommen. Nach der Pandemieflaute ist diese rege Beteiligung für uns Organisatoren eine sehr schöne Überraschung gewesen!

Neu war auch, dass wir nicht in der Schule übernachtet haben, sondern für die Übernachtung in die Ratinger Jugendherberge gewechselt sind. Dadurch waren die Verpflegung und auch eine bequeme Nacht gesichert. Andererseits war der Transfer zwischen Jugendherberge und Schule etwas umständlich und mit relativ viel Organisationsaufwand verbunden.

Die Schulgo-Mannschaftsmeisterschaft

Vier Mannschaften kämpften um den Titel des Deutschen Schulgo-Mannschaftsmeisters 2022. Und am Ende konnte sich dann die Mannschaft des Gymnasiums am Kothen in Wuppertal mit den Spielern Shizhao Li, 1 Dan, Ryan Sun, 2 Kyu, und Leou Sun, 10 Kyu durchsetzen und den Titel nach Wuppertal holen.



Gedenktisch für den 2003 ermordeten deutschen Go-Profi Hans Pietsch 6p

Die Schulgo-Mannschaftsmeisterschaft 2022

Pl. Schule

- 1 Gymnasium am Kothen, Wuppertal
- 2 Anne-Frank-Gymnasium 1, Erding
- 3 C.-F. v. Weizsäcker-Gymnasium, Ratingen
- 4 International School on the Rhine, Neuss

Spieler 1, Spieler 2, Spieler 3

Shizhao Li 1d, Ryan Sun 2k, Leou Sun 10k
Daniel Tchoudovski, 3k, Magdalena Polanska 5k, Tommy Tran 7k
Alessio Thum 10k, Marlon Verstappen 10k, Batu Mustafaoglu 20k
Nico Xu 9k, Leon Xu 9k, Luka Zhang 14k



Das Hans-Pietsch-Memorial

Das Hans-Pietsch-Memorial ist ein Vorgabenturnier mit 30 Minuten Bedenkzeit. So können an einem Wochenende sieben Runden gespielt werden. Es waren viele Anfänger dabei, einige spielten zum ersten Mal auf dem großen Brett, dem 19er. Von den 24 teilnehmenden Mannschaften belegten die ersten fünf Plätze Mannschaften der Düsseldorf Weiqi Talent School (DEITSCH), die von Ying Cheng trainiert werden.

Platz Eins ist die Mannschaft DEITSCH KaardUS mit Weide Li 12k, David Ding 14k und Daniel Ding 14k.

Das Phantom- Go

Am Samstagabend gab es das schon traditionelle Phantom-Go Turnier, bei dem



die Spieler mit dem Rücken zugewandt sitzen und nicht sehen, wo der Mitspieler seine Steine auf dem Brett platziert. Ein Schiedsrichter gibt dann jeweils an, ob der Zug möglich ist und ob ggf. Steine geschlagen werden.

Hier gewann Daniel Tchoudovski aus Erding vor Ole Steinsiek, Detmold, Madita Schmidtke, Lemgo, und Tommy Tran, Erding.

Wie immer gab es reichlich Preise für alle Teilnehmer und ich glaube, dass alle viel Spaß und Freude am Turnier hatten!

Hans-Pietsch-Memorial 2022

Pl.	Platz	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	MPkt	BktP	GMPkt	GBPkt	
1	1	DEUTSCH HAARBUS (12h, 14h, 18h)	2	4	21	19	2	12	10	6,0	76,0	20,0	85,0	
2	2	DEUTSCH MIKRO 3 (17h, 20h, 23h)	1	16	9	9	1	3	12	12,0	6,0	15,0	32,0	82,0
3	3	DEUTSCH MIKRO 2 (12h, 13h, 14h)	1	1	13	4	21	7	2	5,0	96,0	32,0	81,0	
4	4	DEUTSCH MIKRO 1 (14h, 15h, 16h)	12	1	1	1	16	11	20	10,0	5,0	36,0	28,0	79,0
5	5	DEUTSCH KÖNIGSDORF (16h, 19h, 22h)	2	15	16	7	8	9	9	5,0	11,0	30,0	66,0	
6	6	Frankfurt Mix 2 (20h, 22h, 25h)	11	10	2	2	8	3	14	9,0	5,0	11,0	30,0	66,0
7	7	DEUTSCH MIKRO 2 (18h, 20h, 22h)	19	11	11	10	1	3	21	11,0	4,0	13,0	25,0	76,0
8	8	Moderne Schule Hamburg 3 (21h, 23h, 25h)	20	9	1	22	8	14	14	10,0	4,0	19,0	19,0	56,0
9	9	St. Joseph 1 (23h, 25h, 27h)	23	8	9	18	2	20	1	8,0	4,0	12,0	27,0	71,0
10	10	Engelbert-Kloster-Gymnasium Lemgo (19h, 20h, 22h)	13	10	4	11	23	22	19	11,0	4,0	12,0	24,0	71,0
11	11	Hannburg Mix (24, 25h, 25h)	9	17	19	19	22	4	15	14,0	4,0	12,0	23,0	70,0
12	12	DEUTSCH Sangerhuder (16h, 14h, 18h)	4	3	17	11	11	19	1	2,0	4,0	10,0	31,0	60,0
13	13	Rattingen Erding Mix (20h, 23h, 25h)	19	5	15	15	17	24	22	23,0	5,0	12,0	27,0	58,0
14	14	St. Joseph 2 (22h, 23h, 25h)	22	16	20	20	24	8	9	11,0	3,0	11,0	20,0	56,0
15	15	Detmold Lemgo Mix (17h, 19h, 22h)	21	7	13	12	12	22	11	24,0	3,0	10,0	18,0	60,0
16	16	Frankfurt Mix 1 (14h, 16h, 18h, 17h)	3	8	3	8	17	18	23	10,0	3,0	8,0	27,0	70,0
17	17	Alexis-Flak-Gymnasium 2 (19h, 14h, 22h)	19	11	12	12	19	18	23	21,0	3,0	8,0	20,0	63,0
18	18	Schule am Eschplatz 1 (21h, 23h, 25h)	24	14	8	8	23	10	10	8	3,0	3,0	19,0	60,0
19	19	Kohlmann-Alexander-Gymnasium 1 (16h, 19h, 22h)	17	19	21	11	1	12	16	4	5,0	8,0	27,0	60,0
20	20	Kidag Mix (24h, 24h, 24h)	8	24	14	14	18	9	4	7	10	8,0	23,0	76,0
21	21	Matthias-Claudian-Gymnasium (13h, 15h, 22h)	15	19	1	1	9	10	7	17	2,0	4,0	28,0	64,0
22	22	Schule am Eschplatz 2 (21h, 23h, 25h)	14	23	8	11	11	18	18	18	1,0	5,0	21,0	71,0
23	23	Moderne Schule Hamburg 3 (21h, 23h, 25h)	18	22	24	19	19	18	17	13	1,0	4,0	18,0	56,0
24	24	Schule am Eschplatz 2 (21h, 23h, 25h)	18	20	23	23	14	11	8	15	0,0	0,0	20,0	67,0



Go erklären beim Schulfest

Kurz nach Schulstart fand an der Grundschule und dem Gymnasium unserer Kinder das traditionelle Sommerfest statt. Dieses Jahr wollten wir dieses nutzen, um Werbung für das Go-Spiel zu machen und Interessenten für Go-AGs an Grundschule und/oder Gymnasium zu finden. Das notwendige Material war schnell bestellt (fs-werbematerial@dgb.de) und noch schneller geliefert (Danke an Steffi Hebsacker).



Die große Herausforderung war, Dutzenden von Kindern auf einem wuseligen Fest innerhalb kürzester Zeit einen ersten Einblick in das Go zu geben und möglichst die wichtigsten Regeln zu erklären. Interessant dabei war, dass wir dabei völlig unterschiedliche Ansätze wählten.

Emilia ist einen eher theoretischen Weg gegangen: Unterschiedliche Brettgrößen, Anzahl der Freiheiten, wie kann man Steine fangen, was ist ein Ko. Carstens Ansatz

war mehr praktischer Natur: Es gibt schwarze und weiße Steine, gespielt wird auf die Schnittpunkte, Ziel ist mehr Gebiet. Los geht's!

Bei Emilia hat es länger bis zur ersten Partie gedauert, Carsten musste dafür immer wieder unterbrechen, um das Schlagen von Steinen und (nur falls es auftrat) das Ko zu erklären. Zum Ziel haben beide Wege geführt. Wel-

chen Ansatz verfolgt ihr? Macht es einen Unterschied, ob man das Spiel Kindern oder Erwachsenen erklärt?

Unser Fazit fällt positiv aus: Werbung konnten wir machen – bei Kindern, Eltern und auch Lehrern. Leider hatten wir bei den Rückmeldungen, wer gerne an einer AG mitmachen möchte, fast

ausschließlich Interessensbekundungen von Grundschulern. Die älteren Schüler konnten wir nicht überzeugen, was wir sehr schade finden. Auch hier würde uns die Erfahrungen, die ihr gemacht habt, sehr interessieren: Wie gewinnt man diese für das beste Spiel der Welt?

Emilia Stalinski & Carsten Schwarz

6. Frankfurter TipTap mit der Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2022

von Gunnar Dickfeld

Bei herbstlich nassem Wetter und in einem dezent temperierten Gebäude fand das 6. Frankfurter TipTap, das erste Turnier nach der Na-Ihr-Wisst-Schon-Pause statt. Das Wetter kann die Turnierorganisation natürlich nicht beeinflussen. Das gleiche galt dieses Jahr auch für die Raumtemperatur, denn die wurde von der Stadt vorgegeben. Die Go-Spieler nahmen es jedoch gelassen und kamen zahlreich nach Frankfurt. Klar, wer für die Deutsche Meisterschaft anreiste, die parallel im gleichen Gebäude ausgerichtet wurde, der war ja eh irgendwie verpflichtet zu kommen.

So begann am Freitag, dem 30. September, im kleinen Kreis von acht Spielern das Spitzenturnier des Deutschen Go-Bundes. Während in der ersten Etage die Kämpfe auf den Brettern tobten, wurde im großen Saal, der mit über 700qm viel Platz bot, noch aufgebaut. Die Überraschung des ersten Spieltages gelang Chu Volk-Lu, die als Neuling in dieser Runde erst einmal Benjamin Teuber und Bernd Radmacher je einen Siegpunkt abnahm. Diesen Überraschungsmoment konnte Chu leider nicht in die nächsten Spieltage herüberretten. Noch am ersten Abend gab es bereits eine umfassende Berichterstattung zu den Meisterschaftspartien von FJ Dickhut auf seinem Youtube-Kanal „JuppTube“. Die Einschaltquoten waren so gut, dass FJ dankenswerter

Weise zu allen vier Spieltagen und nahezu allen Partien ausführlichen Spielkommentare bereitstellte. Vielen Dank!

Am Samstag fand, neben dem Hauptturnier, noch ein kleines Eintagesturnier, das SamschdigGo Frankfurt, statt, das Wilhelm Bühler vom Badischen Go-Verein liebevoll organisierte. Ein kleines Highlight war das Frisbee-Go, das Kinder

1.-3. Oktober 2022

6.
TIPTAP
— FRANKFURT —

Mit der Endrunde
der Deutschen Meisterschaft
30. September - 3. Oktober

Im Saalbau Griesheim
www.tiptapfrankfurt.de

MITTLUNGEN
www.brett-und-stein.de

dgoB
www.dgoB.de



Lukas Krämer (r.) und Jonas Welticke bei der DM-Entscheidung. Joachim Beggerow schreibt mit

wie Erwachsene animierte, einige Runden 9×9 zu spielen, ob nun zum spielerischen Aufwärmen des Geistes oder als gymnastisches Aufwärmen für den Körper.

Auch in der Küche wagte Frankfurt Experimente: In Zusammenarbeit mit dem FoodSharing-Verein wurde ein großes Buffet von gereteten Lebensmitteln angeboten. Wer sich über den Verein und dessen Aktivitäten informieren wollte, hatte hier die besten Möglichkeiten, aus erster Hand zu erfahren, worum es bei der Rettung von Lebensmitteln geht und warum das sogenannte

Containern verboten ist. Das lokale Unternehmen Possmann spendete drei Dutzend Liter Apfelwein, pur und gespritzt. Der Brett und Stein Verlag hatte eine große Bücherauswahl zum Schmökern und Kaufen ausgelegt.

Im Hauptturnier spielten insgesamt 75 Spieler mit. Martin Ruzicka setzte sich mit einem klaren 5:0 durch und belegte vor Shukai Kirby Zhang (4:1) und Matthias Terwey (3:2) den ersten Platz. Besonders erfreulich war es, viele neue aber auch einige schon verschollen geglaubte Spieler wiederzutreffen. Es war ein

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft 2022, Endrunde

Pl.	Name		Pkt.	1	2	3	4	5	6	7	
1	Jonas Welticke	6d	BN	6	5+/w	4-/b	8+/b	6+/b	7+/w	3+/b	2+/b
2	Lukas Kraemer	6d	BN	6	4+/w	8+/b	6+/w	5+/b	3+/w	7+/b	1-/w
3	Benjamin Teuber	6d	HH	4	6-/w	5+/b	4+/b	8+/w	2-/b	1-/w	7+/w
4	Johannes Obenaus	6d	B	4	2-/b	1+/w	3-/w	7+/b	6+/w	8+/b	5-/w
5	Matias Pankoke	6d	OS	3	1-/b	3-/w	7-/w	2-/w	8+/b	6+/b	4+/b
6	Chu Volk-Lu	4d	S	2	3+/b	7+/w	2-/b	1-/w	4-/b	5-/w	8-/w
7	Bernd Radmacher	4d	MEE	2	8+/w	6-/b	5+/b	4-/w	1-/b	2-/w	3-/b
8	David Ulbricht	4d	MS	1	7-/b	2-/w	1-/w	3-/b	5-/w	4-/w	6+/b

großes Wiedersehen, fast schon ein großes Familienfest, denn die Namen vieler Gäste finden sich nicht in den Teilnehmerlisten wieder. Hier sei vor allem Joachim Beggerow erwähnt und vor allem gedankt, der unermüdlich Partien der Meisterschaft auf KGS übertragen hat. Ohne seine Bereitschaft und die vieler weiterer Helfer wäre die tägliche Berichterstattung von FJ nicht möglich gewesen. Und wer hat den 4d aus Jena gesehen, der zweimal vorbeigejoggt kam? Da glaubte der eine oder andere seinen Augen nicht zu trauen.



Wir danken allen Helfern, Gästen und Teilnehmern für dieses ebenso lange wie aufregende Wochenende. Nicht zuletzt möchten wir natürlich Camille Leveque (bekannt als stonedonthegoban) danken, die dem Frankfurter TipTap ein wunderbares Bild verliehen hat. Da kamen wir nicht umhin, einen „Original TipTap Frankfurter Getränkebecher“, gesponsert vom Brett und Stein Verlag, zu jeder Anmeldung dazuzugeben. Aus Sicht der Organisatoren lässt sich noch anmerken, dass der Saalbau in Griesheim zwar tolle Möglichkeiten bietet, am Ende aber doch einige Kritikpunkte einstecken muss. Im nächsten Jahr sind wir wieder im vertrauten und zuverlässigen Saalbau Gutleut. Noch mehr Bilder aus diesem Jahr gibt es auf der Webseite des TipTap: www.tiptapfrankfurt.de

Am Montag kam es dann schließlich zum großen Showdown in der Deutschen Meisterschaft. In der siebenten und letzten Runde trafen Lukas Krämer und Jonas Welticke aufeinander, die mit einem Sieg in dieser letzten Partie um den diesjährigen Titel „Deutscher Meister“ rangen. Am Ende hatte Jonas den längeren Atem (Partie kommentiert in diesem Heft) und darf sich nun über seinen dritten Meistertitel freuen. Herzlichen Glückwunsch!



Turniernotizen

BST-Go-Blitz-Turnier

Vier meisterhafte Spieler übertrafen sich im internationalen Garten und hatten die Ehre, 18 Runden miteinander spielen zu dürfen. Weitere Go-Spieler tummelten sich nach einiger Zeit, genossen die Blitzpartien und spielten ihre eigenen Runden. Schlussendlich waren wir eine Truppe von rund 10 Personen und konnten sogar neue Spieler in die Schönheit des Go einweisen.

Rüdiger Stoll – mit der Kraft eines Drachen im Herzen – wurde Verbandsmeister des LV-BST 2022!

Lena Gauthier – mit der Gerissenheit eines Fuchses im Herzen – wurde Vizemeisterin!

Michael Goltze – der auch da war – erlangte den dritten Platz.

Robert Aradt – mit dem Mut eines Bären im Herzen – belegte den vierten Platz.

Schlussendlich hatten wir einen grandiosen Samstag, denn es gab Kuchen. Und Blätterteigtaschen. Lecker!

Michael Goltze

28. Ischgl-Go-Woche

Am diesjährigen „Go und Bergwandern“ in Ischgl vom 16. bis 23. Juli in Tirol beteiligten sich 13 Go-Spielerinnen und Go-Spieler aus Deutschland (6), Wien (4) und den Niederlanden (3) sowie drei Begleiterinnen.

Im Hotel fanden acht Go-Spielabende statt. Tagsüber konnte man in den Bergen wandern oder Ausflüge machen – mit den Bergbahnen, den Linienbussen im Paznauntal, mit Fahrrad oder Auto oder zu Fuß. Im Paznauntal gibt es in Ischgl und in See sehr schöne Freibäder.

Wir hatten jeden Tag bestes Sommerwetter. Zweimal gab es am Abend bzw. in der Nacht Schauer und Gewitter. Im Tal hatten wir nachmittags maximal 29°C, also etwa 10° niedriger als im Flachland in Deutschland. Über 2000 m Höhe waren es nicht mehr als 18° bis 21°, z.B. auf der Idalpe (2.300 m), die mit der Seilbahn erreichbar ist.

Thomas Pfaff

Berliner Sommerturnier

Unser Sommerturnier am 21. August im E-Lok hatte 34 Teilnehmer*innen und es gewann Arved Pittner 5d vor Alexander Kube 6k und Alexander Kurz 2d. Sie teilten sich das Preisgeld in Höhe von 80 €. Auf Platz 4 folgte Thorsten Bartelt 5k und auf Platz 5 Marco Henkel 5k.

Leider war das Wetter so gar nicht sommerlich, so dass wir im Turnierraum und im Atelier spielten. Nur zum Grillen hörte es kurz auf zu regnen. Hoffentlich haben wir beim Herbstturnier besseres Wetter! Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig für die Hilfe und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

Sabine Wohnig

Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft

Shukai Kirby Zhang hat sich am 21.08. in Karlsruhe den Meistertitel im Blitz-Go geholt. In 18 Runden lag Shukai (3d, Frankfurt) von Anfang an auf dem 1. Platz. Yuze Xing (3d) hatte einen schlechten Start und hätte in der letzten Runde fast noch den 2. Platz punktgleich mit Robert Jasiek (5d, Berlin) geschafft. So wurde der mehrfache Blitz-Meister Robert dieses Jahr Vizemeister.

1. SamschdigGo-Turnier in Karlsruhe

Am Vortag der Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft 2022 gab es das 4. SamschdigGo-Turnier der Badener und diesmal am Vereinsort in Karlsruhe selbst.

Obwohl als regionales Tagesturnier eingeladen, fanden 27 Spieler aus 10 Clubs und 3 Ländern ihren Weg nach Karlsruhe und spielten 5 Runden Schnell-Go mit Fischer-Zeit.

Die beiden 3-Dan-Spieler Shukai Kirby Zhang (Frankfurt/Main) und Peter Stackelberg (Karlsruhe) machten den Sieg untereinander aus, wobei Shukai beide Spiele für sich entscheiden konnte. Auf Platz 3 kam Francisco Fran Carretero aus Sevilla (Spanien).

Für fünf Spieler war es das erste Turnier am Go-brett überhaupt. Die Turnierleitung lag bei Wilhelm Bühler, der dieses Mal in das frisch renovierte Vereinsheim eines Karnevalvereins eingeladen hatte. Es wird wohl nicht das letzte Turnier gewesen sein, das dieser gut erreichbare Ort gesehen hat.

Wilhelm Bühler

Sonne, Go und Grillen in Leipzig

Am Vorabend haben noch die letzten Regenwolken ihr Wasser verloren und am 26. August schien wieder die Sonne. Ein perfekter Tag für ein spannendes Sommerturnier im Schachzentrum. Als Überraschungsgast begrüßte uns Arved Pittner, der sich dafür den Pokal für den 1. Platz mit nach Hause genommen hat. Den 2. Platz holte sich Krzysztof Podbiol. Zum Mittag wurde entspannt gegrillt und geplaudert. Zwischen den Partien war viel Zeit für Gespräche oder manchmal sogar Schachrunden. Viele Teilnehmer erzählten mir wiederholt, dass sie die Atmosphäre heute sehr genießen. Gefreut hat mich auch, dass viele Kinder für ein paar Partien vorbeigekommen sind. Den anderen vorbeilaufenden und interessierten Zuschauern wurden dann gleich spontan die Regeln erklärt und Go-Sets verteilt. Es war wirklich ein sehr schöner Tag!

René Scheibe

Messturnier Hannover

Nach den Corona-Jahren 2020 und 2021 normalisierten sich die Bedingungen für die Durchführung eines Go-Turniers und wahrscheinlich wird auch das gerade auslaufende 9-Euro-Ticket für den Nahverkehr dazu beigetragen haben, dass wir mit 50 Teilnehmern wieder im Normalbereich für das Messturnier waren.

Bei überwiegend schönem Sommerwetter konnte bei offenem Fenster gespielt werden und mancher Teilnehmer nutzte die grüne Umgebung unseres Veranstaltungsorts „Kulturtreff Hainholz“ zwischen den Runden.

An der Spitze gab es ein knappes Rennen und schließlich teilten sich Christopher Kacwin (5 Dan, Düsseldorf) und Mathis Isaksen (4 Dan, Dänemark) mit jeweils 4:1 Siegen bei gleichen SOS/SOSOS den Turniersieg vor David Ulbricht (4 Dan, Münster) mit 3:2 auf dem dritten Platz.

Weitere Preise für 4:1 gingen an Lova Wählin (2 Dan, Stockholm/Schweden), Gints Engelen (1 Kyu, Leuven/Belgien), Harald Kroll (1 Kyu, Oberhausen), Oliver Fritsche (3 Kyu, Kiel), Hans Huisman (10 Kyu, Deventer/Niederlande) und Franziska Kern (10 Kyu, Kiel) – herzlichen Glückwunsch!

Dabei gab es lange nicht mehr so viel internationale Teilnehmer wie dieses Jahr: Neben Deutschland

waren Spieler aus den Niederlanden, Belgien, Dänemark, Schweden und Polen vertreten.

Christoph Gerlach

10. Jenaer Kreuzschnitt

48 Teilnehmer*innen fanden wieder ihren Weg zum Jenaer Kreuzschnitt. Dieses Jahr zum ersten Mal unter der Leitung von Manja Marz 3d, die zusammen mit Andrii Kravets 1p am Freitag ein Seminar hielt, bei dem sich die Teilnehmer auf die Suche nach nützlichen Regeln begaben. Die wohl wichtigste Regel stammte am Ende von Andrii, der während des Seminars noch alles mit einem großen „Aber“ versehen hatte. Seine Regel lautete: Spiel den Zug, bei dem du dich am wohlsten fühlst.

Mit diesen Worten ging es ins Turnier hinein, bei dem sich nach 5 Runden folgendes Bild ergab:

Den ersten Platz belegte David Ulbricht 4d aus Münster mit einem makellosen 5:0. Hinter ihm kam eine große Gruppe aus Spielern mit einem Punktestand von 3:2. Am Ende setzten sich Yuze Xing 3d aus Heidelberg und Christopher Kacwin 5d aus Düsseldorf durch und belegten die Plätze 2 und 3.

Platz 4 und 5 ging an die Damenwelt, wobei Manja Marz 3d und Virzhina Shalneva 4d bewiesen, dass Jenaer Go-Spieler nicht zu unterschätzen sind. Manja bekam für ihren 4. Platz den Preis für die beste Dame und Virzhina gewann den Preis für die beste Student*in. Bester Spieler in der Kategorie U18 war Jan Komin 1k, der 3:2 spielte. Volker Stuhr 3k sicherte sich mit 3,5 Punkten den Preis für den besten Spieler Ü55.

Tobias Langlotz

Europäische Damen-Meisterschaft

Rita Pocsai (5d/Székesfehérvár, HU) wurde am Wochenende 24. und 25. September in Budapest neue Europäische Damenmeisterin. Zweite wurde Ariane Ougier (4d/Grenoble, FR) vor Manja Marz (3d/Jena, DE). Alle drei haben 4:1 gespielt und jeweils nur einen SOS-Punkt Abstand.

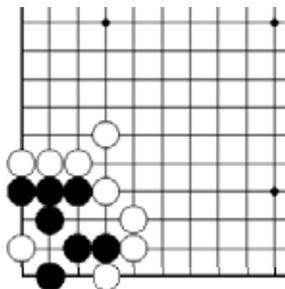
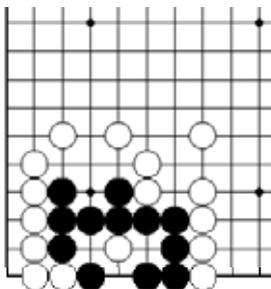
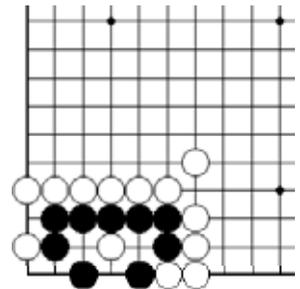
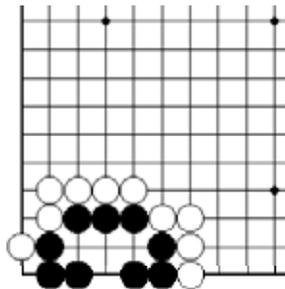
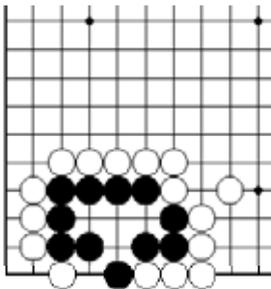
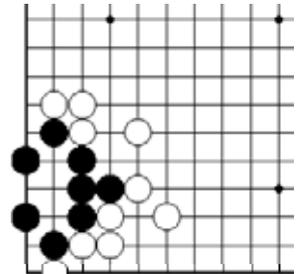
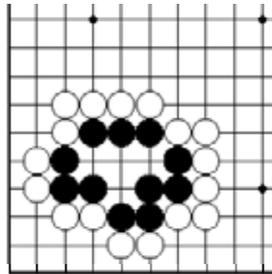
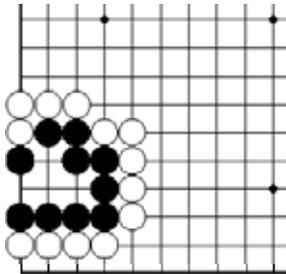
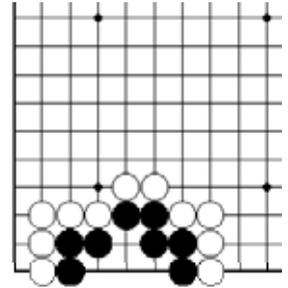
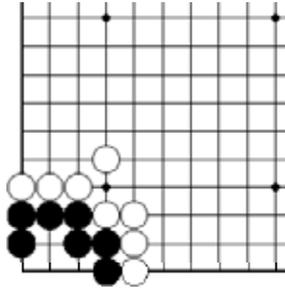
Die Meisterschaft ist offen ausgetragen worden, d.h., teilnehmen konnten alle Spielerinnen, die in einem EGF-Mitgliedsverband Mitglied sind. Manja war aber die einzige Teilnehmerin aus Deutschland und damit auch die bestplatzierte, die zudem als einzige der neuen Meisterin eine Partie abnehmen konnte.

Martin Langer

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Findet einen Zug, der eure Steine zum Leben bringt. Vielleicht wisst ihr, dass dazu zwei Augen notwendig sind. Hier werden mehr aber auch nicht schaden.

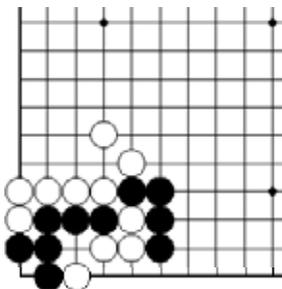
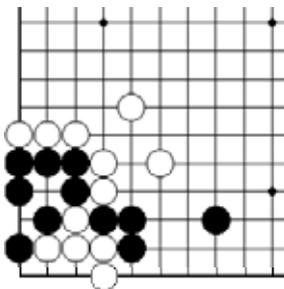
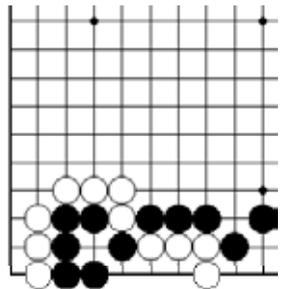
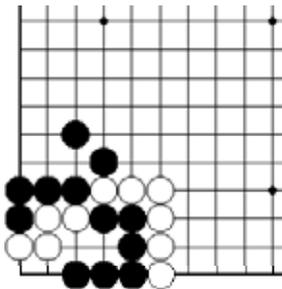
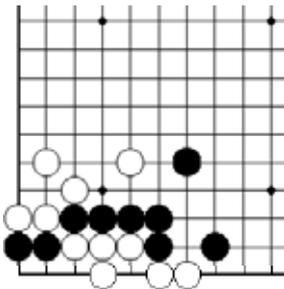
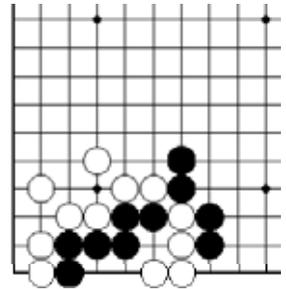
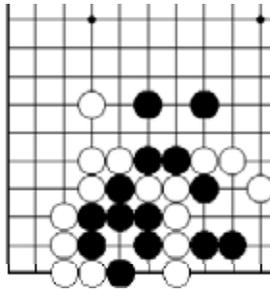
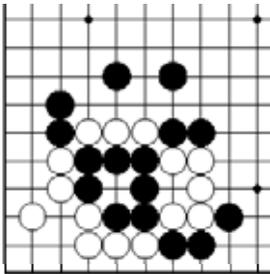
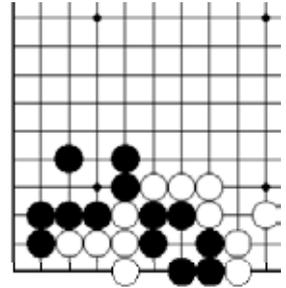
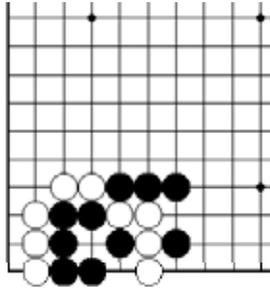


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitgestellten DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Gewinnt den Wettlauf um Freiheiten und rettet eure Steine. Nebenbei fangt ihr sogar noch weiße Steine. Hierbei könnten Augen von entscheidender Rolle spielen.



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

Wie man – fast – Deutscher Meister wird (5) von Jonas Welticke

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

Dies ist jetzt leider schon der letzte Artikel zu meinem Buch, der in der DGoZ erscheinen wird – tut mir Leid, aber ich will nicht alles spoilern und so hoffe ich, ihr könnt mir verzeihen. Das Buch umfasst ungefähr sechsmal so viel Go, zehnmal so viele Diagramme und Flowcharts und unendlich mal so viele Trash Talk wie diese Artikelserie. Noch dazu könnt ihr am Ende des Buches euer eigenes Können testen, ob ihr das Zeug zum Deutschen Meister habt. Ich würde mich natürlich freuen, wenn viele von euch das Buch kaufen, sobald es fertig ist (#bald), aber auch wenn nicht, hoffe ich, gefällt euch dieser letzte kleine Einblick!

„Besser ein schlechter Plan als kein Plan“

Man kennt es aus League of Legends, aus Starcraft, in Fitness und wo auch immer man hinschaut.

Wer keinen Plan hat, der verliert. Wer einen besseren Plan hat, mag zwar gegen jemanden mit einem schlechten Plan gewinnen, aber jemand mit einem schlechten Plan hat die Oberhand gegenüber jemanden, der nur im Dunkeln tappt.

Wer seine Parameter für Erfolg, Sieg und Niederlage klar definiert, wird seine Schwierigkeiten damit haben, ihnen gerecht zu werden, sie stets neu definieren und manchmal neu definieren müssen. Wer jedoch seine Parameter nie definiert, macht seine Niederlage unvermeidlich.

Mein Plan an diesem Freitag beginnt damit, pünktlich aufzustehen, das weiche Bett zu fühlen, meine ersten Atemzüge zu nehmen, langsam wach zu werden, erste kleine Bewegungen der Gelenke, das erste Glas Wasser. Erste kleine Gedanken annehmen, die Augen nochmal schließen, um mir meines Traumes bewusst zu bleiben und ein paar Elemente von ihm aufzuschreiben.

Nach einem Workout und einer erfrischenden Dusche beginnt der Tag und die ersten Schritte ins Unberechenbare.

Wenn fast alle Prozeduren des Morgens gleich bleiben, minimiert man die Ablenkung und erhöht die eigene Disziplin, man stärkt seine Verbindung zu „dem“ Moment.

Es ist anstrengend und nervig und doch erleichternd.

Je mehr Zeit man intensiv und aufmerksam mit dem eigenen Körper und Geist verbringt desto besser das Feedback, welches man bekommt.

Natürlich/Leider folge ich meinem Ideal mal mehr, mal weniger, aber vor allem, wenn es ein wichtiges Turnier gibt, versuche ich, meinen Körper und Geist so gut es geht zu fördern und im besten Falle diesen Impuls auch im Anschluss fortzuführen.

Nach also diesem toll perfekten Morgen – an dem ich in Realität wahrscheinlich meinen Wecker verpasst habe und alles gehetzt vollführen musste – schlendere ich mit Helena zum Turnierort, noch ein tolles Croissant vom Bäcker und ein Tee und ich bin bereit mich auf Go zu konzentrieren.

Während man spielt, geht es beim Planen um Checklisten, um Prioritäten und darum, immer wieder sein eigenes Denken und Handeln zu strukturieren. Es geht um Siegeskonditionen.

Während man 20 Punkte hinten ist, kann man nicht mehr dadurch gewinnen, die richtigen Sieben-Punkt-Züge zu spielen, man sollte versuchen, etwas zu töten oder in einem vielleicht etwas zu engen Gebiet zu leben - und dabei ist egal, ob es „geht“ oder nicht, ob die KI sagt „-5“ oder „-2“.

Wenn es sehr knapp ist, ist es jedoch vielleicht nicht die beste Idee, die Partie sofort auf eine Karte zu setzen, an die man selber nicht mal glaubt.

Es geht immer um Abwägung. Es ist eine feine Linie, auf der man balanciert. Und um diese feine Linie zwischen Kohärenz und Sturheit geht es auch in dieser Partie.

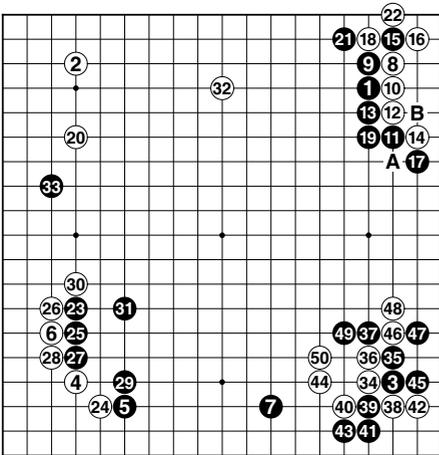
Niels ist zum ersten Mal bei der DM dabei und ich habe sehr begeistert zugesehen, wie er die letzten Jahre besser und besser wurde und es nun sogar zur DM geschafft hat. Niels war einer meiner ersten Spielpartner auf KGS und ich weiß noch, wie wir früher gemeinsam Go und Go-Varianten spielten

und erfanden und dies hat mir immer sehr viel Freude bereitet.

Als ich mich also vor das Brett setzte, hoffte ich auf eine kreative Partie, die mein jüngerer Ich und vielleicht auch seines stolz oder mindestens glücklich machen würde.

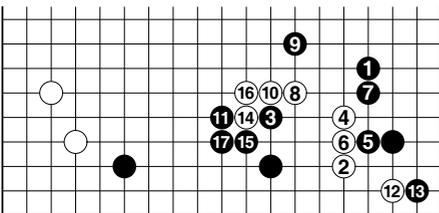
Also lasst sie uns ansehen, diese Partie!

Partie: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft, Endrunde 2020/2021, 2. Runde
Weiß: Niels Schomberg 5d
Schwarz: Jonas Welticke 6d
Komi: 7 Komi
Ergebnis: 254 Züge. Schwarz gewinnt mit 8 Punkten.
Kommentar: Jonas Welticke 6d



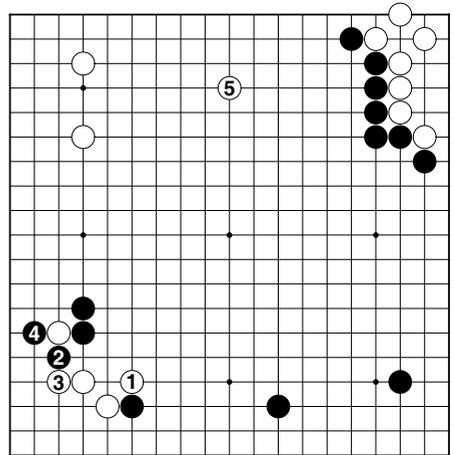
Figur 1 (1–50)

- 5: Auch bei dieser Partie habe ich mich von Lee Sedol vs. Gu Li inspirieren lassen und habe Mini-Chinese gespielt.
- 9: Früher wäre normal gewesen, sich zu fragen: „In welche Richtung möchte ich meine Mau-



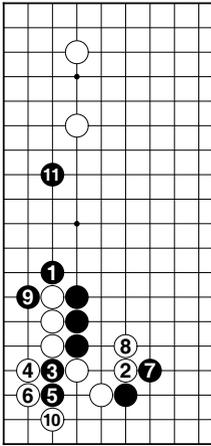
Dia. 1

er?“ – und dann auch von der entsprechenden Seite zu blocken. Hier wäre demnach auf 10 blocken richtig, nicht auf 9, da die Mauer dann meine Formation unten anlächelt. Heutzutage ist es jedoch auch gewöhnlich, von der gegenteiligen Seite zu blocken und im weiteren Verlauf doch eher eine Mauer auf der anderen Seite zu bauen.



Dia. 2

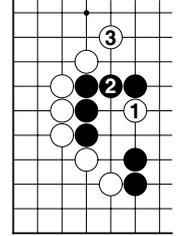
- 17: Dieser Zug war von Anfang an mein Plan, um beide Seiten zu bekommen.
- 19: Auf 21 blocken wäre ein Fehler, da Weiß dann auf A schneiden und anschließend 17 fangen kann.
- 21: Da Niels nicht hierher gespielt hat, darf ich den Block jetzt immer noch bekommen.
- 23: Ein typischer Zug der KI-Ära. Hier aber hätte die KI 1 in Dia. 1 vorgezogen, wobei die Stellung nach z. B. der Zugfolge bis 17 relativ ausgeglichen gewesen wäre. Die rechte Seite ist sehr groß, deshalb ist der Zug auf 1 im Nachhinein ziemlich verständlich. Am ehesten wäre ich jedoch darauf gekommen, selbst zuerst auf 6 im Dia. zu spielen, was immerhin der zweitbeste Zug ist.
- 25: Ich sollte besser auf 29 meinen Stein verteidigen, der dem Moyo am meisten hilft.
- 26: Hier sollte Niels eher den Tigerrachen auf 29 spielen, worauf dann Dia. 2 folgen könnte.



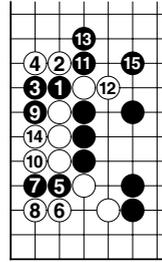
Dia. 3

27: Der größte Fehler bisher. Es ist komisch, so mit dem Kopf gegen die Wand zu schmettern. Immer noch ist 29 richtig. Weiß antwortet auch dann auf 30, aber meine Form ist etwas flexibler. 29: Und jetzt sollte ich ausnahmsweise nicht 29 spielen, sondern lieber Dia. 3 folgen. Fies! Diese Stellung wäre aber auch noch mehr als drei Punkte besser für Weiß, da 27 doch ein zu großer Fehler war.

32: Niels sollte hier so etwas wie in Dia. 4 spielen und mit 1 nachfragen, wie ich meine Form fixen möchte und nach 2 seine eigene Form mit 3 stärken.

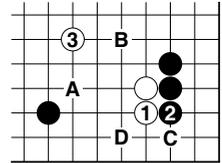


Dia. 4

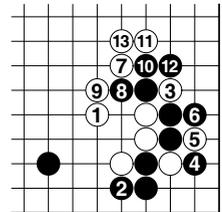


Dia. 5

33: Ich sollte sofort schneiden wie in Dia. 5, ein paar Steine opfern und so eine wunderschöne Mauer generieren.



Dia. 6

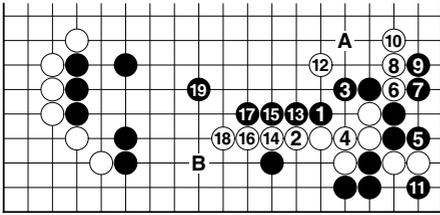


Dia. 7

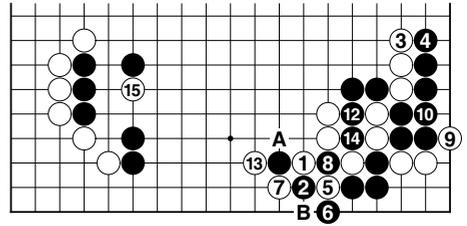
36: Niels versucht hier, mein Potenzial zu reduzieren, was die richtige Idee ist, aber er sollte lieber wie in Dia. 6 seine Steine flexibel in die Mitte ziehen und dadurch etwas weniger schwerfällig spielen. Vor allem 3 ist ein wundervoller Zug, der das Followup auf A – welcher auch eine spielbare Alternative wäre – und B generiert. Es ist typisch, später irgendwann auf C und D erst Hane und dann eine hängende Verbindung zu spielen.

Niels Schomberg 5d aus Ratingen





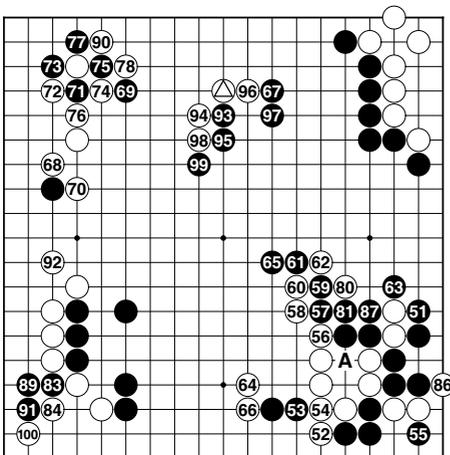
Dia. 8



Dia. 9

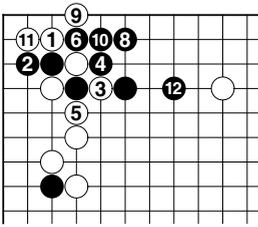
- 42: Niels spielt hier weiter eine relativ normale Variante in einer jedoch nicht komplett normalen Situation. Wieder wäre es etwas besser gewesen, flexibel zu spielen, wie in der großartigen Variante in Dia. 7, in der er ein paar Steine in der Ecke opfert, aber mein Potenzial in Richtung der Mitte limitiert.
- 45: Dieser Zug ist ein großer Fehler! Ich hatte lange über Dia. 8 und ähnliches nachgedacht, wobei ich darauf hoffe, am Ende oben mit etwas wie A oder unten mit etwas wie B eines der Areale für mich in Anspruch nehmen zu können. Doch aus irgendeinem Grund habe ich nicht verstanden, dass sie deutlich besser ist als die Partie. Im Nachhinein unverständlich, aber hey, das ist der Unterschied, ob man im Kino neben Freunden sitzt und Witze macht oder unten im Kolosseum um sein Überleben kämpfen muss.
- 52: Niels sollte hier auf 53 spielen und so etwas wie Dia. 9 könnte folgen. Diese Variante ist ziemlich kompliziert und wir beide könnten mit vielen

- kleinen oder großen Fehlern abweichen, aber das Ko wie in der Variante in Sente beenden zu dürfen, ist sehr gut für Weiß. Wenn Schwarz irgendwann auf 8 fängt, kann Weiß einfach auf A fangen. Wenn Schwarz stattdessen auf A rausstreckt, schlägt Weiß auf B. Es ist dann zwar noch etwas Aji da, aber auf der linken Seite zuerst zurück kommen zu dürfen ist auch sehr viel wert.
- 56: Schöner Push, der seine Gruppe sehr stark macht und meine Form unter Druck setzt. Diese Formsituation ist der Grund, warum es so wichtig gewesen wäre, etwas wie Dia. 8 vorzuziehen. Weiß ist nun extrem stabil und ich kann mein Moyo nicht mehr gut für einen Angriff nutzen.
- 57: Es ist eine hässliche Form meinerseits, so zu blocken. Umso mehr man in einer Region spielt, desto unwichtiger werden tendenziell die Züge und dies ist so eine Situation, wo ich erst sehr viel später „mein Gebiet“ hier blocken sollte. Die Känguru-Chroniken bringen diese Idee gut auf den Punkt: „Meins, Deins, das sind doch bürgerliche Kategorien.“
- 61: Das hier ist wiederum ein wenig zu „effizient“ von der Form her. Der Zug hinterlässt einen Schnitt und macht mein Gebiet eigentlich eher kleiner als größer, da ich nun mit den Schnittsteinen umgehen muss. Aber ich hatte einen Plan und ein schlechter Plan ist oft besser als kein Plan. Der Plan war, das Moyo – etwas optimistisch – als Gebiet zu behandeln und mehr als 70 Punkte dort zu machen, während ich auf der linken Seite mit meinen Gruppen lebe und das weiße Gebiet minimal halte. Es ist wichtig, sich seiner Siegesbedingungen bewusst zu sein. Wenn man in einer Partie hinten liegt und einfach planlos weiter spielt, sinken mit der Planlosigkeit auch die Siegeswahrscheinlichkeiten – selbst wenn der Computer das nicht erkennt.
- 65: Deshalb auch dieser Zug, der zwar nicht optimal war (es ist besser, die zwei Steine unten mit

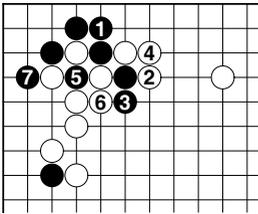


Figur 2 (51–100)

79, 85 auf 71; 82, 88 schlagen über 71



Dia. 10 (7 deckt)



Dia. 11 (8 schlägt 5)

einem Ein-Punkt Sprung zu verteidigen), aber ich wollte meinen Plan nach vorne bringen.

66: Deshalb führt Niels wiederum seinen Plan weiter und bestraft mein Wegbleiben damit, meine zwei Steine zu umzingeln.

67: Noch ein Zug, der deutlich kleiner ist als z. B. der Schnitt links, der immer wichtiger wird, da auch die schwarzen Steine in der Region langsam immer schwächer

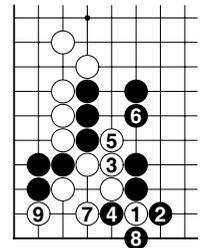
werden. Ich habe jedoch die Entscheidung getroffen, links meine Gruppen flexibel und Niels Gebiete klein zu halten und möchte lieber auf seine nächsten Angriffe reagieren, als leichtfertig meine Optionen proaktiv auszuschöpfen.

- 69: Ich habe mich hier sehr gefreut, Druck auf die Ecke auszuüben und gleichzeitig den markierten Stein von Niels zu isolieren.
- 70: Es hat mich daher umso mehr gefreut, dass Niels sich gar nicht um die beiden Steine auf der oberen Seite kümmert.
- 77: Ich war sehr zufrieden, dieses Ko bekommen zu dürfen, und hätte an Niels' Stelle 74 auf 1 in Dia. 10 gespielt. So ein Resultat hätte ich als ungefähr ausgeglichen angesehen, das Ko in der Partie jedoch erschien mir wie eine klare Führung für mich. Den Unterschied zwischen den Varianten hatte ich richtig verstanden, aber insgesamt irrte ich mich bei meiner Einschätzung um fast 10 Punkte, upps.
- 81: Die KI möchte, dass ich hier das Ko beende, aber da dies gegen meinen Plan ging, war es gar keine Option für mich. Die Idee ist jedoch, dass ich, wenn ich dort dieses riesige Ponnuki nehme, ein neues Moyo aufbauen kann.
- 83: Hier möchte Leela auf 1 in Dia. 11 decken und das Ko auf diese Art und Weise – kleiner für beide Seiten – weiterspielen.
- 86: Diese Kodrohung hätte Niels in jedem Fall auf A spielen sollen, weil ich genauso antworten muss und er dafür ein Auge und ein paar Punkte gut macht.

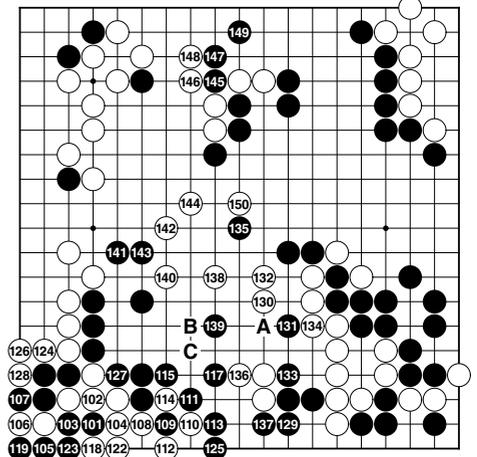
89: Hier hätte ich umso mehr, wie der Computer bereits vorher empfohlen hat, auf 90 decken sollen. Nun habe ich bereits ein wenig Profit durch Niels schlechte Ko-Drohungen geholt und sollte mich damit zufrieden geben.

91: Meine Ko-Drohung war zwar auch nicht klein, aber die Ecke, die Niels oben rechts bekommt, ist enorm. Dazu kommt, dass unten links noch einiges an Aji übrig bleibt. Trotzdem war ich in der Partie glücklich mit dieser Stellung. Denn nach meiner Abstraktion von 70+ Punkten rechts und nun potenziellen 30 Punkten unten links – die ich halb als 15 Punkte zählte – wirkte es wie eine kleine Führung für mich. Einerseits habe ich das Aji unten links unterschätzt und andererseits die Stärke von Niels oben links, durch welche ich nicht ganz so viel für mein Moyo zählen darf. Wenn ich dies tue, muss ich leider eigentlich auch mehr für sein Moyo zählen, weil er sich quasi an meinem Moyo anlehnen kann. Ich hatte natürlich ein wenig gehofft, Niels würde weiterhin meine Ko-Drohungen beantworten, aber leider werde ich hier von Niels enttäuscht.

93: Ich war trotzdem glücklich, denn ich durfte nun oben spielen und meinen Plan fortführen. Laut Computer führt Niels jetzt mit



Dia. 12

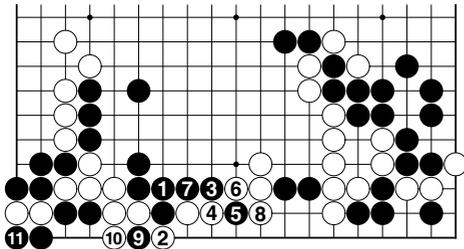


Figur 3 (101–150)

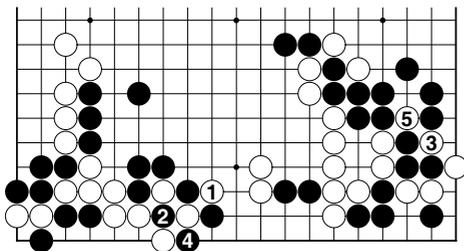
116 auf 109; 120 wirft ein; 121 auf 106

satten 11 Punkten, da ich in Realität sofort unten links zurückkommen und mal die Fähigkeit beweisen sollte, meinen Plan nicht allzu stur zu verfolgen. Und so kann man hier Aaron Swartz zitieren: „Standhaftigkeit ist eine edle Eigenschaft, aber wenn sie nicht von Wissen oder Demut geleitet wird, wird sie zu Unbesonnenheit oder Eigensinn.“

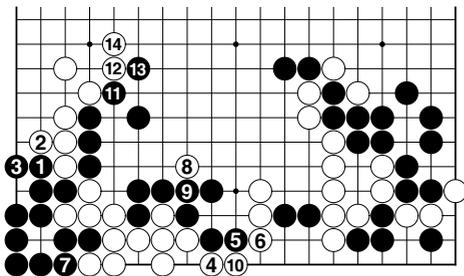
- 94: Niels hätte hier sofort ausnutzen können, dass ich unten links nicht zurückgekommen bin und wie in Dia. 12 meine drei Steine fangen sollen.
- 100: Niels fängt den Kampf unten links an und wir sind beide ein wenig am Grinsen. Was wird hier wohl passieren? Sein Zug ist typisch, um ein Ko herauszufordern, wenn ich 103 spielen würde und er mit 101 antwortet.
- 101: Statt mich auf das Ko einzulassen, spiele ich diesen vitalen Punkt.



Dia. 13



Dia. 14



Dia. 15

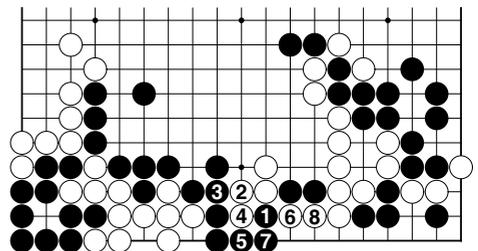
- 111: Das war eine sehr fragwürdige Entscheidung meinerseits. Ich hätte hier wie in Dia. 13 spielen können, um meine Gruppe ziemlich groß zu retten, aber stattdessen opfere ich sie, nur um Weiß rechts ein wenig schwächer zu halten. Die Ecke ist viel zu groß, um sowas zu machen. Noch dazu hätte Weiß sogar härter als in der Partie reagieren können. Meine Hoffnung war jedoch, dass ich einen harten Angriff rechts bekommen und Weiß töten könnte – oder zumindest hart angreifen, um mein Moyo oben zu solidifizieren. Aber wie so oft, wenn man Pläne macht, war dies ziemlich optimistisch.

- 116: Hier hätte Niels das Ko wie in Dia. 14 spielen können, was mir gar nicht gefallen hätte.

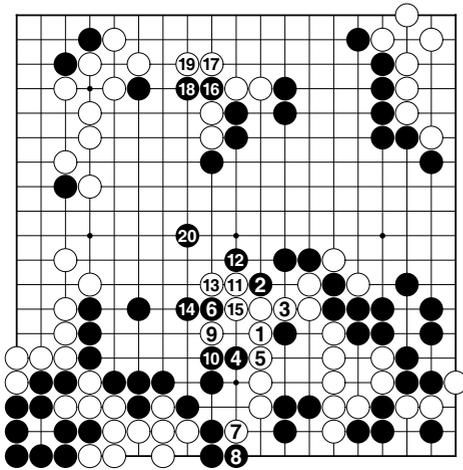
- 123: Nun will der Computer mal wieder etwas Verrücktes machen, über das ich in der Partie zwar nachgedacht, es aber dummerweise verworfen hatte. Dia. 15 ist eine tolle Idee, aber in meinem Kopf habe ich stets 7 auf 10 gespielt, um Weiß zu schneiden und dann damit unglücklich zu sein, dass Weiß 7 bekommt und ich in einer Art Doppel-Ko sterbe. Meine Prämisse, Weiß töten und dementsprechend schneiden zu müssen, ließ mich nicht darauf kommen, dass inmitten der Variante die Option besteht, beide leben zu lassen. Es ist häufig wichtig, eigene Prämissen im Denkprozess zu hinterfragen und nicht an einem speziellen Ziel zu sehr festzuhalten. Jörg Lohrmann sagt dazu: „Wer auf dem richtigen Weg ist, findet auch das Richtige – selten das, was er gesucht hat.“

- 127/128: Solche Abtäusche muss man nicht so früh machen. Weiß wird nicht fünf Züge später doch noch darauf antworten, weil es zu klein ist, noch wird er selber dort hin spielen. Somit könnte man sich mindestens eine Ko-Drohung aufsparen.

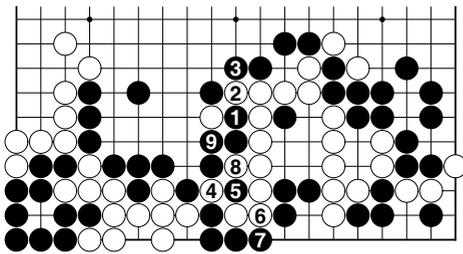
- 129: Das leere Dreieck ist zwar meistens eine hässliche Form, in diesem Fall ist sie jedoch sehr wichtig. Wenn man stattdessen mit Hane verbindet – wie in Dia. 16 –, kann Weiß schneiden.



Dia. 16



Dia. 17



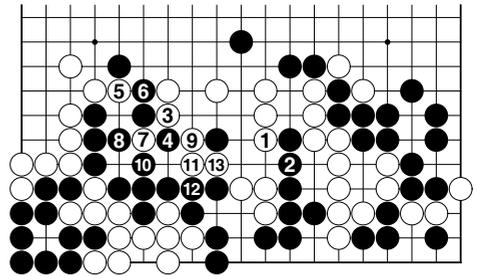
Dia. 18 (10 auf 4)

131: Laut KI ein großer Fehler, aber für mein Befinden hatte dieser Zug genug EV (expected value), wie man in Poker sagen würde. Es ist quasi ein Bluff, der in den Fällen, in denen Niels richtig reagiert, zwei Punkte verliert und in denen, in welchen er falsch reagiert, mir zwei Punkte gut macht. Nun sehe ich mich zu diesem Zeitpunkt dazu etwas hinten. Wenn ich also davon ausgehe, Niels antwortet diesen Zug in etwas über 50% der Fälle falsch, dann macht es sehr viel Sinn, dies zu nutzen, um die Partie Schritt für Schritt knapper zu gestalten.

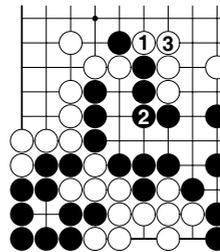
132: Dieser Zug sollte auf A, dann kann ich meinen Stein nicht mehr retten. Meine Idee war, danach wie zum Beispiel in Dia. 17 zu spielen, aber das ist nicht sehr erfolgreich im Vergleich zur Partie. Es klappt leider nicht, statt 10 in Dia. 17 auf 1 in Dia. 18 zu schneiden und so zu versuchen, ihn einzusperren, da das Ko in der Sequenz bis 10 viel zu gut für Weiß ist. Schwarz besitzt nicht einmal wirkliche Ko-Drohungen.

135: Solche Züge waren meine Absicht: Weiß unter Druck setzen und gleichzeitig mein Gebiet vergrößern. Während ich zufrieden war mit dieser Stellung – auch wegen des Fehlers von Weiß auf 132 –, ist dies laut KI eine immer noch ziemlich schlechte Stellung für Schwarz.

139: Es ist wichtig, auch während man den Gegner angreift, manchmal die eigene Form zu stärken. Ich bin ziemlich glücklich, dass ich hier

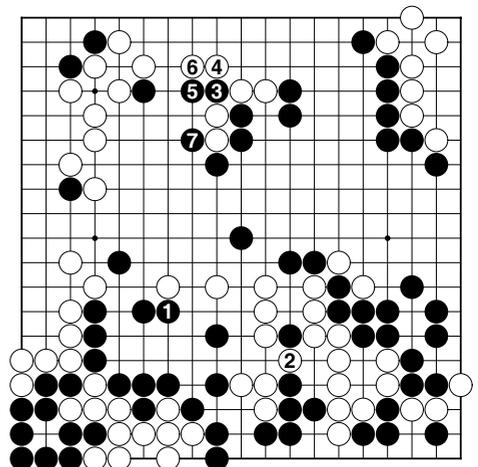


Dia. 19



Dia. 20

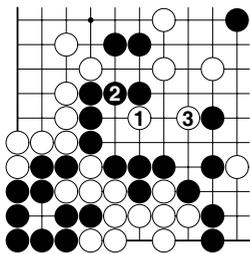
Zustimmung der dritten Art erhalte. Andererseits sagt die KI, dass vielleicht B ein besserer Zug ist, da er nicht den doppelten Peep auf C hinterlässt. Das nehme ich als Impuls für Formzüge mit. Manchmal ist es hilfreich, andere Ideen des



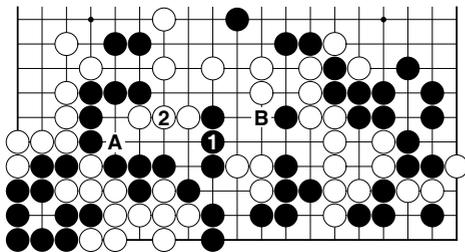
Dia. 21

Computers anzusehen, selbst wenn man keinen „Fehler“ gemacht hat. Das gibt häufig kleine Inspirationen!

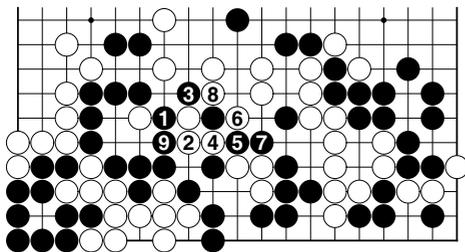
- 141: Dieser Zug war für mich sehr natürlich, da ich Niels' Gruppe zumindest noch ein wenig länger getrennt halten möchte. Er ist wohl aber leider eher als Overplay zu kennzeichnen.
- 142: Hier sollte Niels sowas wie in Dia. 19 oder 20 (7 in Dia. 19 auf 1) spielen und meine Schwächen gegen mich verwenden. Ich sollte wiederum auf 1 in den Dia. 19 mit 1 in Dia. 21 reagieren, ihn leben lassen mit 2 und dann auf 3 das nächste große Endspiel nehmen. Nach 7 wäre Weiß aber trotzdem 10 Punkte vorne.
- 143: Zu diesem Zeitpunkt fühlte ich mich bereits wieder ziemlich gut in der Partie, mein Moyo war groß, meine Steine links solide – außer die toten – und mein Plan versprach dementsprechend aufzugehen. Dieses Gefühl konnte aber nur bestehen, weil wir das weiße Tesuji 1 und 3 in Dia. 22 übersehen haben. Wenn ich versuche, auf das Tesuji mit dem Decken auf 1 in Dia. 23 zu reagieren, kann Weiß einfach auf 2 decken und droht nun entweder auf A den Schnitt oder aber



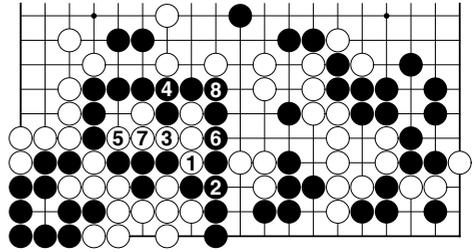
Dia. 22



Dia. 23



Dia. 24



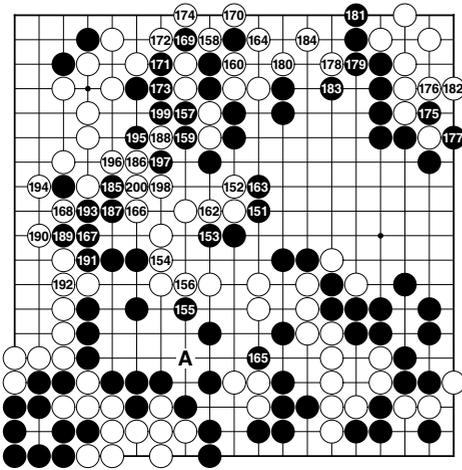
Dia. 25

auf B seine Steine anzubinden, um damit zugleich das Leben meiner kompletten Gruppe anzuzweifeln. Stattdessen sollte ich mich also mit 1 in Dia. 24 zwischen die weißen Steine zwingen. Das Tesuji auf 3 ist hier notwendig und ich kann immerhin mit 7 die drei Steine von Weiß für mich beanspruchen. Wenn Weiß statt 4 in Dia. 24 auf 1 in Dia. 25 versucht mich noch mehr zu bestrafen, darf er zwar vier recht wichtige Steine fangen, aber gibt mir dafür auch enorme Stärke nach außen, die seine Gruppe schwächt.

- 149: Dies ist der typische Formzug am oberen Rand, um die zwei weißen Steine zu fangen.
- 150: Niels bricht ein wenig in mein Gebiet ein.

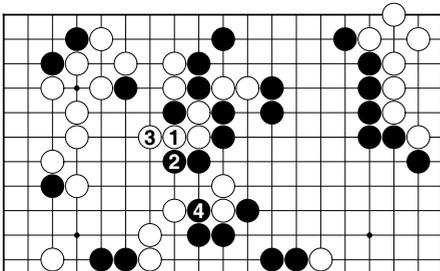


Jonas Welticke 6d

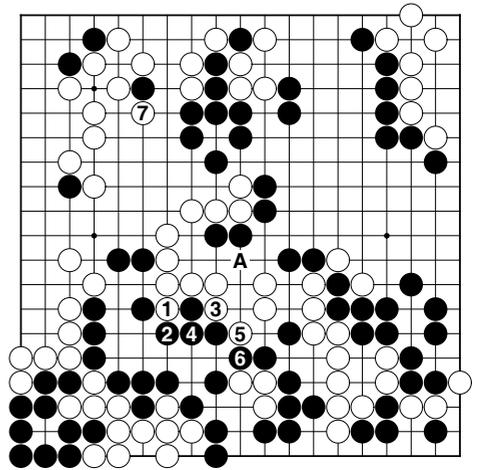


Figur 4 (151–200)
161 deckt

- 153–156: Ich hatte hier das Glück, auf natürliche Art und Weise das Aji aus Dia. 22 zu verteidigen. Nun beginnt die Partie in der Tat knapp zu werden und Niels hat den Großteil seiner Führung verloren.
- 157: Dieser Zug sollte der Anfang zu einem sogenannten Driving-Tesuji sein, wie in Dia. 26 zu sehen, bei dem ich einen Stein opfere, um dadurch Dynamik zu generieren und in der Mitte Weiß abschneiden zu können.
- 158: Dies ist ein sehr cleverer Zug von Niels, um mich von meinem Ziel in Dia. 26 abzubringen und Punkte oben zu machen, aber es ist leider auch mehr oder weniger der Verlustzug. Denn während es ein cleverer Zug ist, ist es leider kein guter Zug. Er gibt zuviel Stärke für meine Mitte ab und behält dafür nicht genug am oberen Rand als Ausgleich.

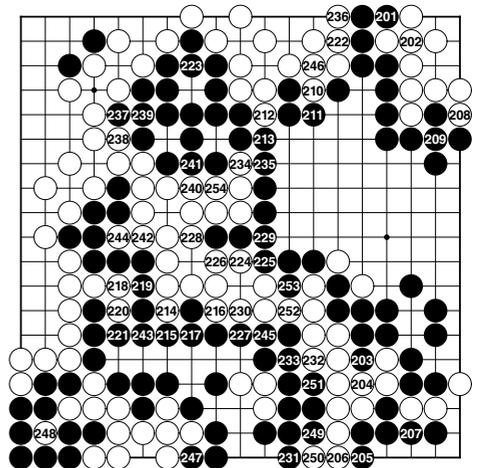


Dia. 26



Dia. 27

- 163: Ich durfte nun zurückkommen, um meine Mitte zu verteidigen. Zu so einem Zeitpunkt zähle ich nochmal kurz nach, zähle 70 Punkte und schmunzel: Mission accomplished!
- 165: Diesen Zug zu spielen und damit nicht nur einen ziemlich großen Endspielzug zu bekommen und die weiße Gruppe anzugreifen, sondern auch meine untere Gruppe zu stabilisieren, war ein Moment des Aufatmens. Ich war mir bis hierher immer noch nicht ganz sicher, wie ich auf den Peep auf A reagiert hätte. Ich



Figur 5 (201–250)

war zwar hoffnungsvoll, er wäre kein allzu großes Problem, aber ich war sehr glücklich damit, dass ich mich nun nicht mit ihm beschäftigen musste.

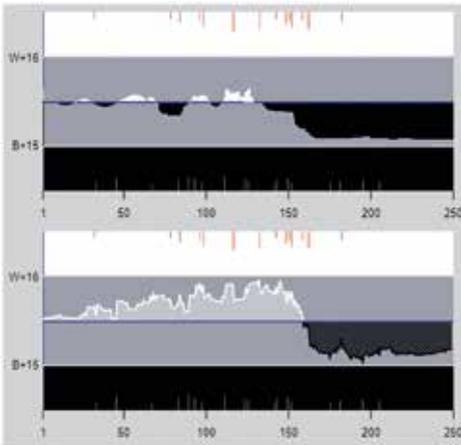
166: Niels verteidigt seine Gruppe wie erwartet, doch man könnte sagen, dass so etwas wie Dia. 27 bessere Aussichten auf einen Sieg gehabt hätte. Hier nimmt Weiß den letzten großen Endspielzug, nachdem er ein paar Austausche macht, die seiner Gruppe Leben auf A ermöglichen. Schwarz müsste jetzt erst mal beweisen, ob er große Endspielverluste machen und das Leben von Weiß gleichzeitig bedrohen kann. Einer der seltenen Fälle, wo vielleicht der Computer nicht zustimmen würde, aber dies nicht

wirklich von Relevanz ist. Denn es geht nicht darum, so niedrig wie möglich zu verlieren, sondern die Chance auf Sieg so hoch anzusetzen wie möglich.

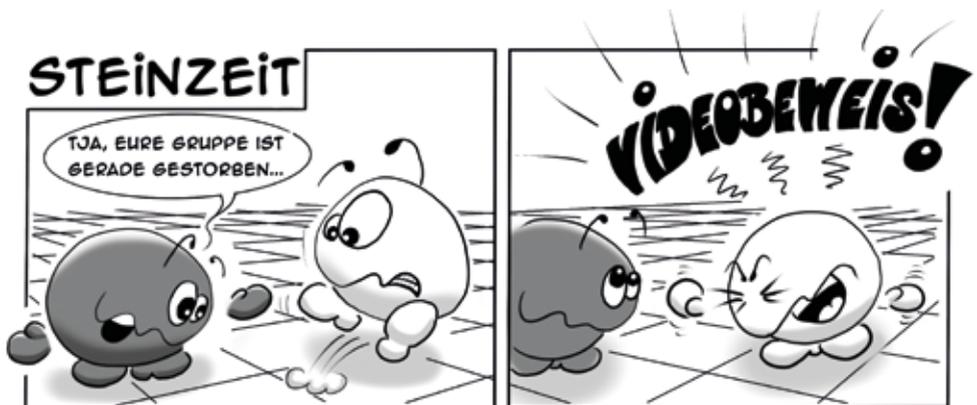
174: Nachdem ich hier Weiß zum Verbinden zwingen durfte und nur so wenige große Endspielzüge noch übrig waren, war ich recht siegessicher.

Fazit: Eine sehr spannende Partie gegen Niels, die ein großes Hin und Her war. Wir beide haben viele kleine und größere Fehler gemacht, was jedoch bei so komplizierten Stellungen normal ist. Aus KI-Perspektive könnte man sagen, es ist bereits die zweite Partie hintereinander, die Niels ziemlich solide vorne war, die meiste Zeit und am Ende leider doch verloren hat. Aus Menschenperspektive würde ich sagen: ein paar Tesuji wurden gespielt, ein paar zu viele Tesuji wurden gespielt und andere Tesuji, die wurden übersehen. Ein paar Pläne wurden gemacht, manchmal hat man sie etwas aus den Augen verloren, dann wieder hat man zu sehr an ihnen festgehalten, aber wie immer ist im Endeffekt alles so gekommen wie es kommen sollte. Es hat mir sehr viel Spaß gemacht!

P.S.: Es war mir ebenso eine Freude in der DGoZ Teile meines Buchs zu veröffentlichen – danke an Tobias! Falls mir jemand Feedback zu dieser Serie geben möchte, sein Interesse an meinem Buch kundtun oder mich als Lehrer anheuern möchte, könnt ihr mich gerne unter jonas.welticke@gmx.de erreichen!



Jonas' Einschätzung und der KI-Graph



Wie man – dann doch – Deutscher Meister wird von Jonas Welticke

Gegenüber meiner Artikelserie, die einen kleinen Einblick in mein Buch zur DM 2021 liefert – das bald rauskommen wird, hooray – darf ich hier von einer Partie aus einer DM berichten, die ein minimal anderes Ende genommen hat. Aber anstatt zu viel vorweg zu nehmen, möchte ich ein wenig die Szenerie beschreiben.

Ähem! Es war einmal in einer fernen Stadt mit hohen Häusern, in der man sich gut verfahren kann, und dort trafen eine Frau und sieben Männer – meist etwas verspätet – zusammen, um zu entscheiden, wer am meisten vom Gratisbuffet von foodsharing stibitzen würde. Ein sehr leckeres Buffet, durch das wir, mit unserer Mithilfe es zu beseitigen, die Welt ein wenig besser gemacht haben. Noch dazu wurde auch Go gespielt und Johannes hat sehr gutes Go gespielt. So gut, dass ich nicht mal

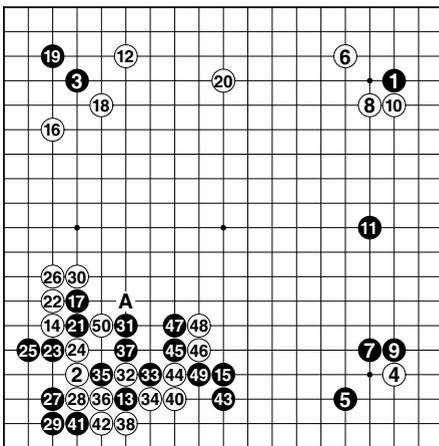
verstand, wieso ich verloren habe. Gegen andere hat er dies aber wohl nicht wiederholt.

Andere Gegner haben sich eher auf mein Spiel eingelassen, das hat sehr viel Spaß gemacht. So konnte ich dank der Gnade einiger meiner Gegner und der Wärme eines Feuerwehrauto-Bettes zum Schlafen (quasi Doping) nun also gegen Lukas ein Finale spielen. Lukas – der amtierende Meister, fünf Titel in der Tasche, auch diese DM eine bis hierhin weiße Weste mit sechs Siegen in sechs Spielen und den selbst FJ mithilfe von einem Computer nicht zu berichtigen vermag. Aber jetzt kam alles auf dieses eine Spiel an, endlich mal wieder ein echtes Finale.

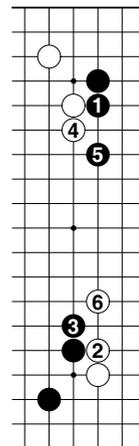
Und Ooooweee (Mr. Poopybuttholes Stimme gedanklich einfügen), war das ein Finale, genießt die Show!

Partie: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft, Endrunde 2022, 7. Runde
Weiß: Lukas Krämer 6d
Schwarz: Jonas Welticke 6d
Komi: 7 Komi
Ergebnis: 278 Züge. Schwarz gewinnt mit 23 Punkten.
Kommentar: Jonas Welticke 6d

- 1: Einige Zuschauer online waren froh, dass Lukas Weiß spielte und somit mal kein Spiegelgo im Finale vorkommt.
- 6: Lukas: „Hah, zu früh gefreut!“ Wir beide und Joachim, der das Spiel übertragen hat, grinsten kurz um die Wette.
- 9: Wenn ich statt dieses Zuges wie in Dia. 1 spiele, hat Lukas sehr erfolgreich die rechte Seite unwichtig gemacht. Weiß ist



Figur 1 (1–50)
39 auf 32



Dia. 1

Seite unwichtig gemacht. Weiß ist meistens glücklich, wenn es ganz viele solide Gruppen mit wenigen Punkten gibt und das Komi an Gewicht gewinnt.

11: Ich war sehr glücklich, hier den symmetrischen Punkt spielen zu dürfen, wie beim Tengen in einer Spiegel-Go-Partie. Nun hört es hier wohl mit dem Nachahmen auf.

13: Aahhhh, reingelegt! Ich mochte den 12/13-Abtausch, da meine untere rechte Formation durch 11 zusätzlich verstärkt ist.

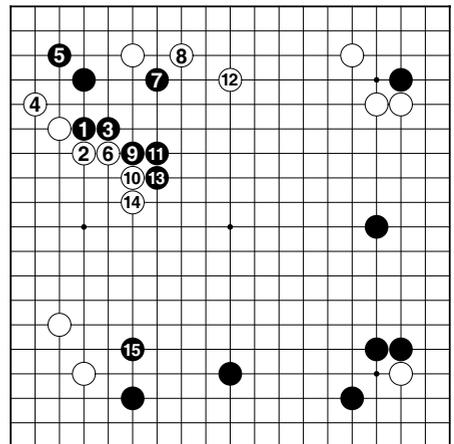
16: Andererseits darf Lukas hier die Doppelannäherung spielen.

17: In einer Partie, in der zwei große Moyos koexistieren, ist es eigentlich sehr wichtig, auf 18 zu

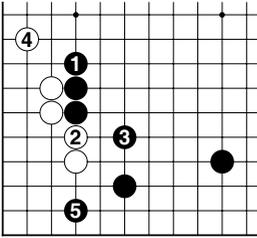


Lukas Krämer (l.) und Jonas Welticke aus der Sicht von Joachim Beggerow (vgl. S. 10)

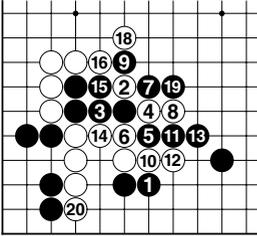
- spielen oder vielleicht wie in Dia. 2, um sich oben nicht einschließen zu lassen, weshalb ...
- 18: ... Jonas auch sehr glücklich war, mich einschließen zu können.
- 19: Ich hatte mir gemerkt, dass laut KI diese Art Form lokal ausgeglichen ist. Aber erstens ist dies allgemein inkorrekt, wie ich nun herausgefunden habe, und zweitens ist es speziell in dieser Stellung schrecklich, eine kleine Ecke gegen Außenstärke zu tauschen. Ich denke, ich hatte mir richtigerweise gemerkt, dass dies meistens nicht gut für Schwarz ist, wenn er anstatt 17 auf 18 spielt und Weiß auf 19 antwortet. Aber deshalb sollte man 1 in Dia. 2 spielen, nicht Tenuki.
- 22: Lukas macht es mit diesem Zug interessant, da er einen Schnitt auf 23 hinterlässt.
- 23: Insofern fühle ich mich dazu berufen, grinsend zu schneiden und ihn herauszufordern. Den



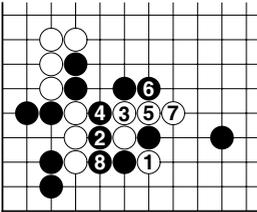
Dia. 2



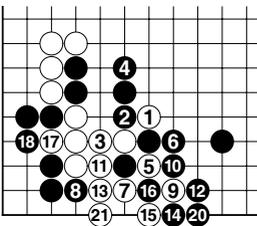
Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5



Dia. 6

Computer macht man leider sehr schwierig glücklich und dieser würde es vorziehen, wie in Dia. 3 Stärke im Zentrum aufzubauen. Der Schnitt ist konzeptuell wahrscheinlich der Austausch von der Ecke für Stärke. Das macht verständlich, warum er in dieser Position keine gute Idee ist.

26: Lukas muss seine Steine beschützen.

29: Die weißen Steine sind jetzt abgeschnitten und unter Druck. Meine Idee war es, das Moyo rechts durch den Angriff zu unterstützen.

30: Anstatt sich als erstes mit den angegriffenen Steinen zu bewegen, stellt Lukas mir eine Gegenfrage: „Wer wird hier angegriffen?“ Dies ist sehr gut. Ich wäre froh gewesen, hier irgendwann strecken zu dürfen.

32: Der normale Zug für Lukas, um mit seinen schwachen Steinen auszuweichen. Anlegen ist die typische Strategie dafür, Steine zu stärken.

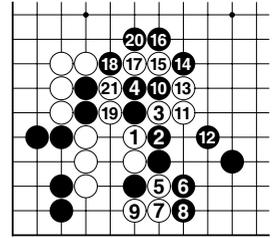
33: Schwierige Entscheidung für mich zwischen dem Strecken auf 34 oder diesem Hane. Bei 34 würde ich Weiß etwas mehr Platz lassen und dafür selber solider dastehen. Mit dem Zug in der Partie wiederum gebe ich Weiß weniger Platz, aber dafür habe ich auch selber größere Schwächen. Mein Gefühl war in dieser Position, dass so etwas wie Dia. 4

doof für mich ist und alle Varianten der Diagramme 5 bis 7 gefielen mir für Schwarz und so entschied ich mich folgerichtig für das Hane.

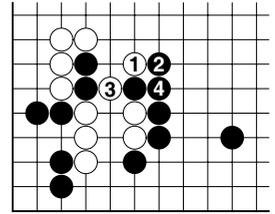
Diese Varianten waren jedoch etwas optimistisch gerechnet. Etwas später, nachdem ich diesen Zug gespielt hatte, aber vor Lukas' nächstem Zug

sah ich dann 1 in Dia. 8 anstatt 3 in Dia. 7 und erwartete die Zugfolge bis 4. Dies hielt ich für ungefähr ausgeglichen. Meine Einschätzung in dieser Partie ist jedoch ungefähr so weit entfernt von der Wahrnehmung der KI wie der Sensoji-Tempel in Tokyo vom Bürgerhaus Oedekoven.

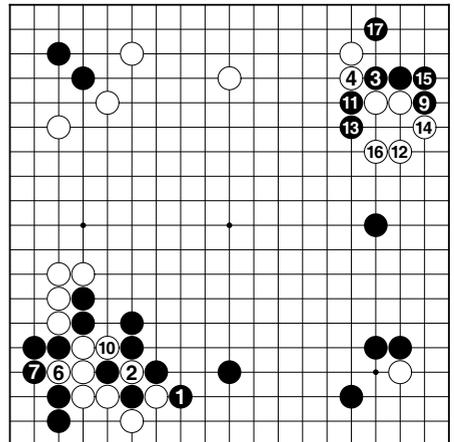
34: Eine sehr leichtfüßige Rettungsvariante von Lukas. Jedoch reicht es eigentlich für Weiß, meinem Plan aus Dia. 8 zu folgen – Weiß stünde dann laut KI zehn Punkte besser.



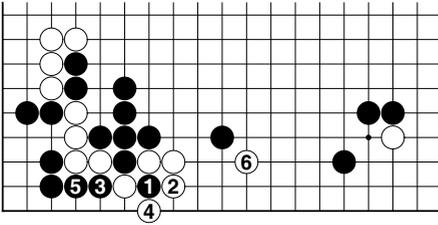
Dia. 7



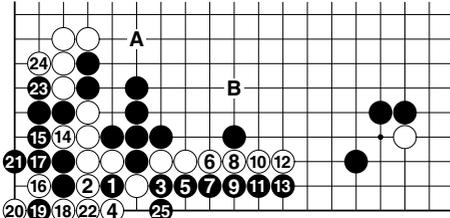
Dia. 8



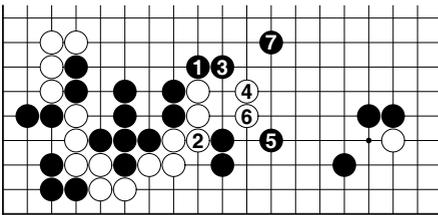
Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11



Dia. 12

- 39: Für mich war dieser Zug ein „No-Brainer“. Das Ko auf 40 zu spielen ist ein riesiges Risiko für mich und Lukas hat lokale Ko-Drohungen. Die KI erkennt diese Probleme zwar an, aber die Ecke oben rechts ist so groß, dass es in der Tat richtig gewesen wäre, wie in Dia. 9 zu spielen und das Leben oben rechts gegen viele Schwächen unten links zu tauschen. Weiß wäre so dann nur noch vier Punkte vorne.
- 41: Für diesen Zug nahm ich mir sehr viel Zeit. Die erste und offensichtlichste Option ist Dia. 10. Wir opfern hier 1, um auf 3 und 5 die vier weißen Steine mitzunehmen. Dafür darf aber Weiß mit 6 in mein Moyo springen und das macht mich sehr unglücklich. Scheinbar ist dies jedoch eine Situation, die bereits sehr schlecht für mich ist und ich sollte dieses Ergebnis annehmen. Ich war mir jedoch in der Partie nicht bewusst darüber, dass dies eine schlechte Situation ist, und versuchte somit, etwas besseres zu finden. Die zweite Schnittsequenz fängt mit dem Opfer 1 auf der anderen Seite in Dia. 11 an

Impressum DGoZ 5/2022

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: Heijko

Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Adressen: Wastl Sommer;

Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Wilhelm Bühler, Gunnar Dickfeld, Christoph Gerlach, Michael Goltze, Martin

Langer, Tobias Langlotz, Markus Pache, Thomas Pfaff, Steffen Rath, Marc Oliver Rieger, René

Scheibe, Emilia Stalinski, Karen Schomberg, Carsten Schwarz, Sabine Wohnig, Jonas Welticke

Fotos: Joachim Beggerow, Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Gunnar Dickfeld, Markus Pache,

Steffen Rath, Marc Oliver Rieger, Carsten Schwarz, 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.

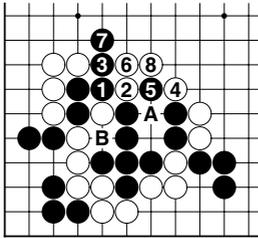
Einsendeschluss für die DGoZ 6/2022: Dienstag, der 06.12.2022

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

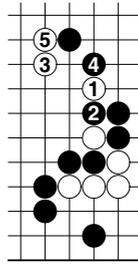
und nachdem ich hundertmal auf der zweiten Reihe strecke, ist auch bis 25 Weiß in der Ecke tot, da er sich nicht gut annähern kann oder sein Auge verliert. Hier ist mir jedoch aufgefallen, dass wenn ab 22 Weiß flexibel bleibt und von außen in der Region A oder B spielt, ich nicht sehr glücklich bin mit dem Ergebnis – mein Moyo ist so ziemlich zerstört und/oder Weiß bekommt ein viel Größeres und die Ecke hat noch viel Aji. Kommentatoren auf KGS hatten somit Recht, dass ich etwas verrückt wurde im Versuch, Dia. 11 zu rechtfertigen. Im Endeffekt entschied ich mich jedoch dazu, keine der nahe liegenden Varianten zu spielen, die mir beide nicht gefielen, sondern die komplette Gruppe mit 41 und 43 unter Druck zu setzen.

49: Ein wunderschönes leeres Dreieck. Der Computer empfiehlt hier eher Dia. 12, wobei ich diese Variante nicht ganz verstehe, da sie Weiß in mein Gebiet drängt und außen Aji hinterlässt. Ich wäre auch jetzt noch mit der Partisequenz glücklicher.

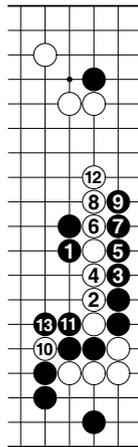
50: Ein sehr cooles, aber auch von mir erwartetes Tesuji von Lukas, wodurch er die zwei Steine bekommt. Wenn ich wie in Dia. 13 gegenhalte, so bricht mir meine Position weg mit dem Miai zwischen A und B.



Dia. 13



Dia. 14



Dia. 15

53: Dementsprechend tauschen wir hier zwei Steine für zwei Steine. Meine Mittelposition ist jedoch nicht nur stärkend für mein eigenes Moyo und kreierte einiges an Cash auf der unteren Seite, da sie nicht mehr invadierbar ist, sondern begutachtet noch dazu das obere weiße Moyo. Schwarz hat zwar lokal unten links zwei zusätzliche Züge gespielt, weswegen ich, währenddessen augenzusammenkniefend aufs Brett guckend, dies als lokal sehr gut für Weiß sah. Ich ließ mich aber aufgrund der zuvor aufgezählten Argumente dazu hinreißen, dies als ungefähr ausgeglichen zu sehen. Laut Computer führt Weiß mit beinahe einer ganzen Brettlänge – was für ein Schock – W+18.

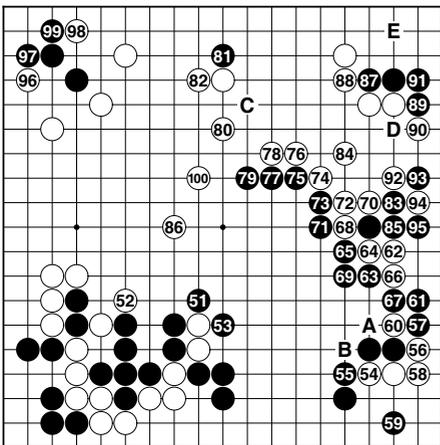
58: Die letzten Abtäusche und diesen Verbindungszug fand ich etwas zu leichtfertig und sah mich ab hier vorne.

59: Es fühlt sich gut an, diese Gruppe lokal zu töten und nach oben rechts zu schauen mit der Zuversicht, dort selbst leben zu können. 62: Solche flexiblen Züge sind sehr gut in dieser Art Situation, in der man noch nicht entscheiden möchte, ob man auf A oder

B Atari spielt. Der Gegner steht dann vor einer schwierigen Entscheidung. Ich hatte mit Dia. 14 etwas ähnliches erwartet. Auf 1 in Dia. 15 zu blocken wäre jetzt nicht gut, denn nach 2 fällt Schwarz zusammen, weil zehn Abtäusche auf der zweiten gegen die dritte Reihe, die das Moyo extrem leiden lassen, nicht so super sind.

66: Das ist kein guter Abtausch. Auch wenn Lukas sofort 68 spielt, werde ich hier nicht blocken und somit kann er diesen Zug auch jederzeit später spielen.

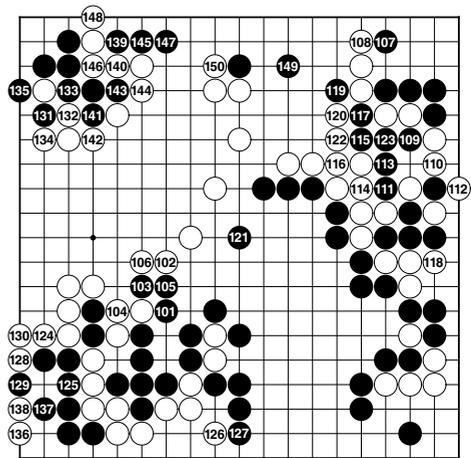
72: Das Ende dieser Variante fand ich sehr gut für mich und fragte mich, was wohl der beste Weg sei, um die Partie nach Hause zu bringen. Ich dachte über 89 nach, um das Aji in der Ecke auszunutzen. Über den Shoulder Hit auf C habe ich auch nachgedacht und wenn Weiß dann mit 73 anfängt, mein Moyo zu bedrängen, wollte ich parallel sein Moyo aufbrechen.



Figur 2 (51–100)

Dies erschien mir eine gute Idee zu sein, aber da mir diese Art Variante, in der Weiß zuerst in der Mitte blocken darf, ziemlich kompliziert vorkam, spielte ich mit 73 selbst dort ...

- 76: In der Mitte bei Moyo gegen Moyo nicht nachzugeben ist sehr wichtig – und deshalb auch hier das Doppelhane von Lukas.
- 77: Ich gehe immer noch davon aus, dass ich vorne stehe und gebe also als erstes nach.
- 80: Diesen Zug hätte ich sicherlich auf 84 erwartet, um 83 rechts zu verhindern, was riesig gewesen wäre. Als nächstes hatte ich dann geplant, auf der oberen Seite zu invadieren. Wegen meiner möglichen Invasion hat Lukas wahrscheinlich diesen Zug gespielt, aber 83 zu hinterlassen, ist zu groß.
- 81: Ziemlich gierig von mir, diesen Abtausch noch bekommen zu wollen, bevor ich 83 nehme.
- 82: Ich beschuldige Lukas wiederum, gierig zu sein, weil er einfach streckt anstatt ein Hane zu spielen, was ihn etwas verwirrt.
- 83: Nun nehme ich endlich den Punkt, der seit zehn Zügen bereits der größte war.
- 86: Ein schöner Zug, der gleichzeitig Lukas Moyo stützt und sich an mein Moyo anlehnt. Lukas kam zu diesem Zeitpunkt ins Byoyomi während ich noch gut eine Viertelstunde Zeit auf der Uhr hatte.
- 87: Endlich komme ich auf die obere Ecke zurück, um dort zu leben. Hier dachte ich, dass, wenn ich dort lebe, alle vier Ecken und ein großes Moyo mir gehören und ich bestimmt über 10 Punkte vorne stehen müsste. In Realität steht es hier ziemlich ausgeglichen und ich habe die Stabilität und Größe des weißen Moyo sehr unterschätzt. Es passiert mir leider häufig, dass ich keine sehr gute Einschätzung für meine Spielsituation habe.
- 88: Ich hab hier sehr viel Angst gehabt, Lukas würde vielleicht auf E spielen und mein Leben um jeden Preis versuchen zu verhindern, aber Lukas ist nicht so verrückt und das ist wahrscheinlich auch gut so.
- 94/95: Ein intelligenter Abtausch von Lukas, der beim Schnitt auf D später hilft, wie wir auch in der Partie sehen werden. Es ist jedoch wahrscheinlich genauso möglich für Schwarz, diesen Abtausch zu spielen, sobald ich auf D schneide, da es doch ein schlechter Abtausch ist, wenn Weiß später in dieser Region zuerst spielt.
- 99: Es ist ein wenig demoralisierend, so leben zu müssen.



Figur 3 (101–150)

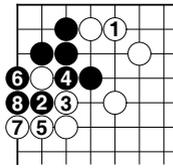
- 100: Lukas vollendet sein Mittelgebiet.
- 101: Ich dachte hier auch über 102 nach und ob es vielleicht gut ist, hier in Lukas Moyo einzubrechen, doch es wirkte so, als würde ich dadurch eher Weiß stärken und ihm die Möglichkeit geben, mehr in mein Moyo einzubrechen, als ich in seins.
- 102-106: Also bekomme ich hier ein paar Punkte in Sente, stärke meine Mitte und gebe mich damit zufrieden.
- 113: Es wäre richtig gewesen, auf 114 die sehr wichtigen drei weißen Steine zu fangen. Dies macht zum einen sehr viel Unterschied in Sachen Profit und andererseits reduziert es meine Probleme mit potenziellen Schnitten in der Mitte.
- 114: Als Lukas diesen Zug spielte und die Uhr drückte, war seine Zeit gerade auf 0 gegangen und die Flagge zu sehen. Es war kurz etwas Spannung im Raum, aber nach kurzem Nachfühlen ließ ich Lukas weiterspielen.
- 119: Und ab hier bin ich im Byoyomi, denke über den nächsten Schritt und die Schritte danach nach, bemerke, dass ich viel zu lange nachdenke, und spiele dann diesen Zug.
- 120: Nachdem Lukas hier einfach schneiden konnte und mir nichts eingefallen ist, was ich sofort in seinem Gebiet anstellen könnte, war ich nun etwas im inneren Sarkasmusgebiet angekommen. „Willst du das mit dem ‚Er-darf-weiterspielen‘ nicht doch noch überdenken? Ayayay!“ Ich nahm mir hier nun vor, auf einen guten Zeitpunkt zu warten, um das Aji auf der oberen Seite auszunutzen. Ich nahm ein paar tiefe Atemzüge und war alsbald

wieder überraschend ruhig und zuversichtlich.

121: Also verteidigte ich mit diesem Zug erst mal mein Moyo.

122-127: Lukas nimmt sich einige Sente-Endspiele.

128: Hier hätte Lukas endlich wie in Dia. 16 das Miai in der oberen Ecke auflösen sollen, um die möglichen übrigen Komplikationen damit zugleich zu reduzieren.



Dia. 16

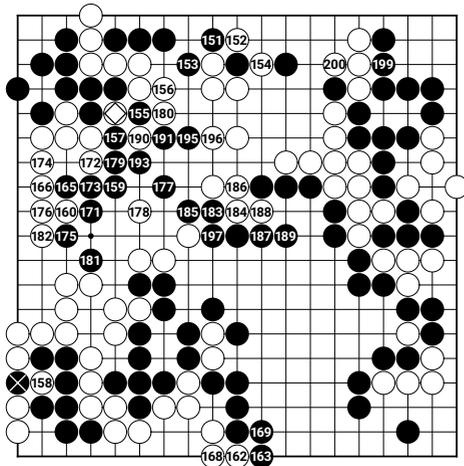
131: Lukas hat in der unteren linken Ecke mit 130 ein sehr großes Ko angedroht, aber mir war hier klar, dass ich keinerlei Chance habe, die Partie noch zu gewinnen, wenn ich dort zurückkomme und er sein Aji oben richten darf.

136: Lukas macht seine Drohung wahr.

139: Let's Go, der Spaß beginnt! Meine Gruppe im Ko, aber dafür ist Lukas Gebiet wieder etwas offener.

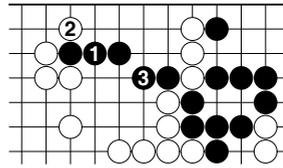
145: Dies ist der Zug, auf den ich geschickt habe. Wenn Lukas hier auf 147 blockt, ist es ein solider Endspielgewinn von ein paar Punkten für mich im Vergleich dazu, wenn ich einfach nur auf 146 fange. Laut KI ist die Partie knapp, was für Menschenverständnis bedeutet, dass es darauf ankommt, wer das Ko besser spielt.

148: Lukas entscheidet sich stattdessen dazu, meine Steine abzuschneiden, und so kommen wir in



Figur 4 (151–200)

161, 167, 198 auf x; 164, 170 auf 158; 170 auf 158; 192 auf ◇; 194 auf 155



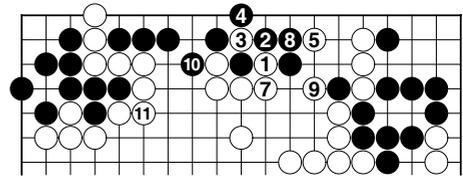
Dia. 17

die letzte Phase dieser Partie, in der über Sieg oder Niederlage entschieden wird.

149: Dieser Zug war ein wenig dumm, denn er lässt eine zu

klare Lücke zum Durchbrechen für Weiß. Nachdem ich hier gespielt hatte, habe ich es sofort ein wenig bereut. Gleichzeitig habe ich gebetet, Lukas würde bald einen bestimmten Fehler machen und ihn somit zu einem guten Zug verwandeln.

151: Ich hätte laut KI hier lieber meinen Fehler mit 149 zugeben und auf 154 verbinden sollen, um wenigstens die drei weißen Steine oben fangen zu dürfen. Dafür hätte ich jedoch, wie in Dia. 17 zu sehen, meine Zweite-Reihe-Drillinge, die ich erst gerade zur Welt gebracht hatte, sofort wieder abgeben müssen – und natürlich mache ich das nicht! Lieber schaue ich weiterhin unschuldig in den Raum und hoffe, dass Lukas meine Schwäche übersieht.

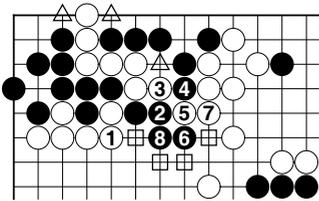


Dia. 18

152: Meine Gebete wurden erhört! Lukas hätte stattdessen auf 154 Atari spielen sollen, wie in Dia. 18, und es wäre eine etwas bessere Partie für Weiß, da es am Ende schwierig für Schwarz wird, oben am Leben zu bleiben und das Ko unten links zu gewinnen oder auch nur große Kompensation für das Ko zu erlangen.

156: Wenn Lukas jetzt stattdessen seinen Stein wie in Dia. 19 verteidigt, kommt mit 2 der Knock-out-Punch nach 8 und Schwarz hat eine Freiheit mehr als Weiß.

157: Dafür darf ich nun dieses Ponnuki nehmen und in Lukas Gebiet einbrechen. Es ist immer noch eine spannende Situation, denn immerhin habe ich auf der oberen Seite nun ein paar schlechte Abtäusche gemacht und unten links meine Gruppe zu 75% aufgeben. Ich muss also weiterhin sehr viel von seinem Gebiet wegnehmen. Ich war jedoch zuversichtlich,



Dia. 19

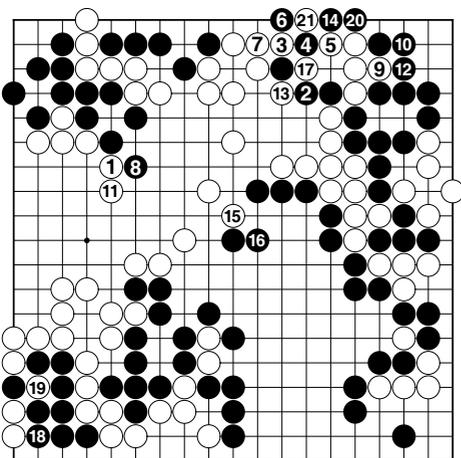
dass ich mich auf dem Weg zum Gewinn befinde.

158: Dieser Zug ist sehr viel kleiner als das Blocken seines Gebietes auf 179. Ich müsste

unten links zwei Züge spielen, um wieder zu leben und er muss immer noch decken, um mich zu töten, was auch zwei investierte Züge bedeutet. Das heißt, nach meiner Wahrnehmung muss man den insgesamten Unterschied durch ungefähr 3 oder 4 teilen – ich denke 3, aber weiß nicht warum – als Referenzwert dafür, wie groß dieser Zug ist. Weiß macht hier 21 Punkte, Schwarz würde hier 7 Punkte machen. Ergo: $(21+7)/3 = \text{ca. } 9$. Dies ist nur ein Referenzwert, da es viele Parameter gibt, die ihn beeinflussen, aber der Wert ist ungefähr richtig – und Lukas hat sich die Partie damit sehr schwer gemacht. Damit niemand sagen kann, dass weitere sei völlig verrückt, zeige ich hier mal die KI-Variante in Dia. 20, die zeigt, was passiert, nachdem Lukas den Block auf 1 gespielt hätte. Genießt die Show! :-)

159: Nach diesem Zug fühlte ich mich klar besser. Das weiße Gebiet wird reduziert und vielleicht gewinne ich sogar noch das Ko, also eine gute Position für mich.

161: Laut KI sollte ich oben rechts immer noch das Aji ausnutzen und ungefähr sowas spielen



Dia. 20

wie in Dia. 21, denn zwei Kos sind besser als ein Ko oder so.

172: Dieser Zug schaut auf zwei Schnitte gleichzeitig und ist in der Form ziemlich effizient, zugleich ist er jedoch eben auch ein leeres Dreieck.

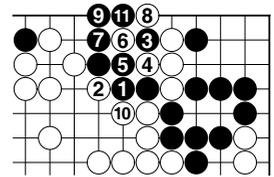
177: Das Problem ist jedoch, dass dieser Zug auch zwei Schnitte gleichzeitig androht.

180: Lukas versucht, mich mit diesem „Peep“ dazu zu verlocken, meinen Stein auf 177 anzubinden oder sonst irgendwie zu schützen, ...

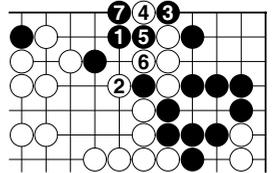
181-183: ... aber ich kam dann mit dieser Kombi: erst links androhen und dann rechts zuschlagen. Die Mittelsteine von Lukas sind nun leider verloren und damit ist die Partie auch quasi vorbei.

198: Lukas beendet endlich das Ko.

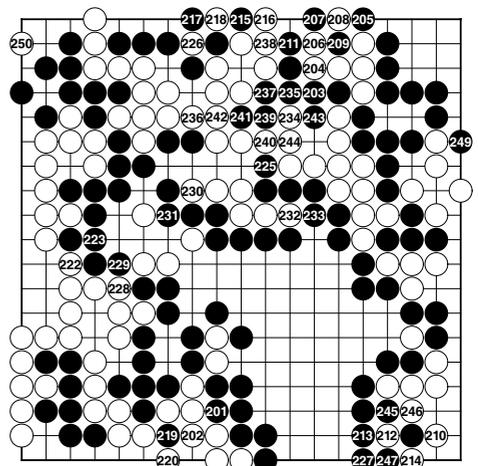
199: Ich dachte mir, dass es hier ziemlich großes Aji geben würde – ich selber sah zumindest das Endspieltesuji in Dia. 22 –, aber wollte dann doch eher unkompliziert spielen ...



Dia. 21



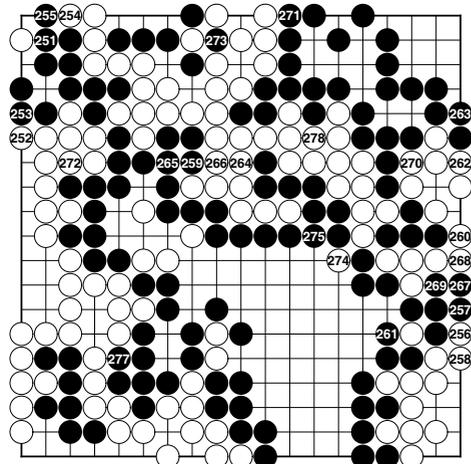
Dia. 22



Figur 5 (201–250)

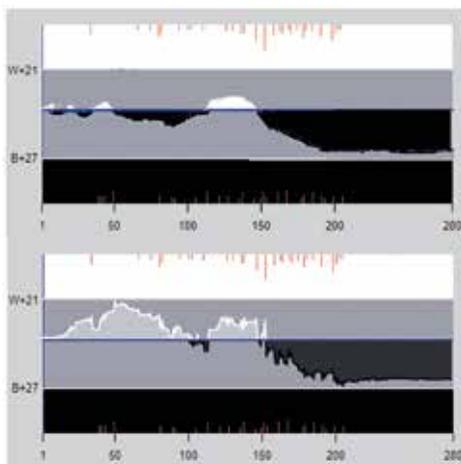
221 auf 215; 224 auf 218; 248 deckt

- 211: Ach, wer hat was von unkompliziert spielen geredet? Manchmal muss man auch während man führt, 60 Punkte hin und her tauschen! Laut KI aber komplett vertretbar, yey.
- 215: Dann versuche ich eben, auch hier nochmal ein Ko zu starten ...
- 225: ... aber gebe dieses Unterfangen schnell auch wieder auf, denn ich führe auch so und ich habe nicht genug Ko-Drohungen.



Figur 6 (251–278)
276 schlägt 273

Am Ende konnte ich – mit 20 Punkten mehr – mir meinen 3. Deutschen Meistertitel aneignen und sehr viel Druck und Spannung, die bis fast zum Ende



Jonas Einschätzung und der KI-Graph

blieb, löste sich und ich war zufrieden mit meiner Performance. Nachdem also letztes Jahr Lukas und ich beide 5 Siege hatten und Lukas den Titel bekam, durfte ich mich dieses Jahr revanchieren.

Vor der Partie kam mir lustigerweise eine Frage in den Kopf: „Wenn du im Mittelspiel 10 Punkte vorne bist, siehst du die Partie dann als gewonnen an?“ – und stellte mir immer wieder die Punkte auf dem Brett vor, Punkt für Punkt, und war mir unsicher. Das Gefühl, wie mir die Punkte manchmal weiter und weiter aus der Hand gleiten, das machte mich irgendwie traurig, weil ich die Frage eher verneinen musste. Aber dann kam mir eine schönere Frage in

den Kopf: „Was ist mit 19 Punkten?! Einer ganzen Brettlänge?“ Und mir kam ein Grinsen aufs Gesicht und ich antwortete mir: „Ja!“

50 Züge später und ich liege 18,3 Punkte zurück. Nun kam eine weitere Frage auf: „Kann ich also eine Partie mit unter 19 Punkten Defizit gegen den amtierenden deutschen Meister noch drehen?“ – und diese Partie antwortete: „Ja!“



Endspiel (2)

von Robert Jasiek

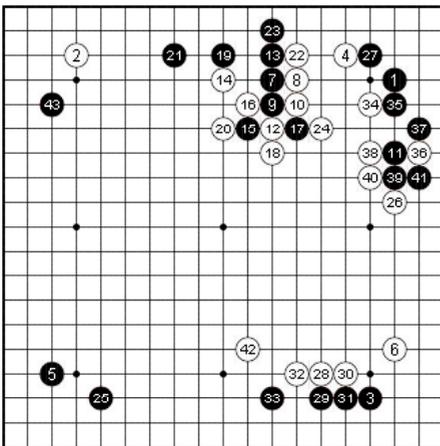
Wir beginnen mit den Grundlagen. Was ist Endspiel überhaupt? Das Wort kann sich auf eine Spielphase, eine lokale Region oder einen Zug beziehungsweise eine Zugsequenz beziehen.

Traditionell wird eine Partie in die drei aufeinander folgenden Phasen Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel unterteilt. In der typischen Eröffnung werden die Ecken beispielsweise mit Josekis und die großen Freiräume erschlossen, wobei die Spieler frühe Gebiets- und Einflussbalancen deklarieren. Im Mittelspiel kann gekämpft werden. Im Endspiel ist jeder Zug eines Spielers ein „Endspielzug“, welcher sich auch durch Werte charakterisieren lässt und dessen wichtigster Zweck das Vergrößern seines lokalen Gebiets und Verkleinern des gegnerischen lokalen Gebiets ist, ohne sich dabei signifikant auf Leben oder Stabilität der Gruppen auszuwirken.

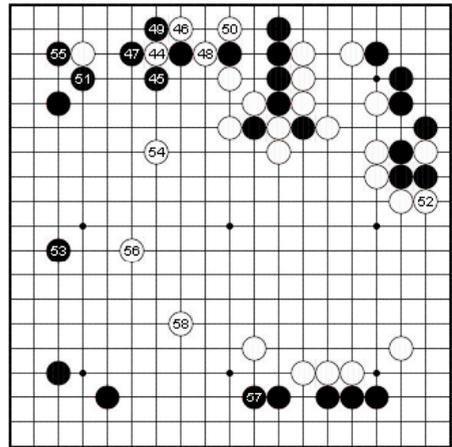
Allerdings ist diese statische Sichtweise auf einen aus drei Phasen bestehenden Partieverlauf weder allgemein richtig noch fürs tiefere Spielverständnis hilfreich. Auch wenn das Spiel in der Endspielphase zu sein scheint, können Kämpfe dennoch wieder aufflammen, etwa weil ein Spieler invadiert statt reduziert, Tausche notwendig werden oder sich der Leben- und Tod-Status ändert.

Die erste Partie von 1960 zwischen Kitani Minoru 9p (Schwarz) und Maeda Nobuaki 8p demonstriert die drei klassischen Spielphasen. (Grundsätzlich ist GoGoD von T. Mark Hall und John Fairbairn meine Quelle für Profipartien in dieser Endspielserie.)

In der Eröffnung in Dia. 1 entstehen rechts zwei Josekis oder josekiartige Sequenzen, baut Schwarz links unten ein Shimari und könnte sich links oben nach Zug 43 ein weiteres friedvolles Joseki entwickeln. Schwarz nimmt Gebiet, während Weiß einen großen Einflussbereich im Zentrum etabliert.

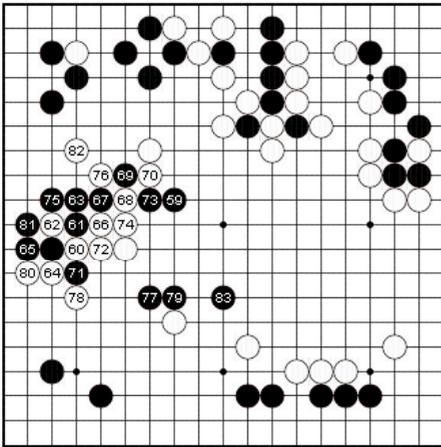


Dia. 1: Partie 1



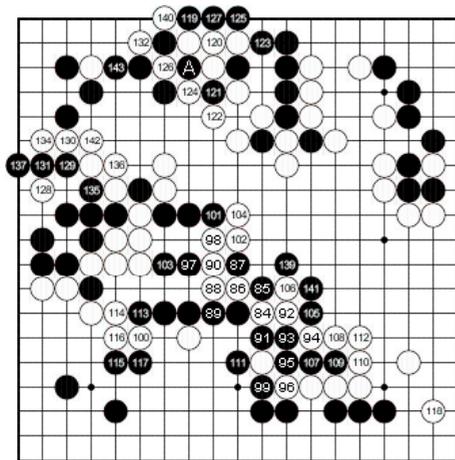
Dia. 2

Man könnte auch sagen, dass die Eröffnung mit Zug 58 in Dia. 2, weil Weiß damit sein Moyo abgesteckt hat und Schwarz währenddessen unter anderem mit Zug 53 den letzten „großen Punkt“ an einem zuvor offenen Rand nimmt. Andererseits gibt es durch die Sequenz 44 bis 51 gefolgt vom Zug 55 am oberen Rand einen Tausch, welchen man im Mittelspiel verorten kann. Wie man sieht, gibt es keine klare Grenze zwischen Eröffnung und Mittelspiel, sondern der Übergang ist fließend.



Dia. 3

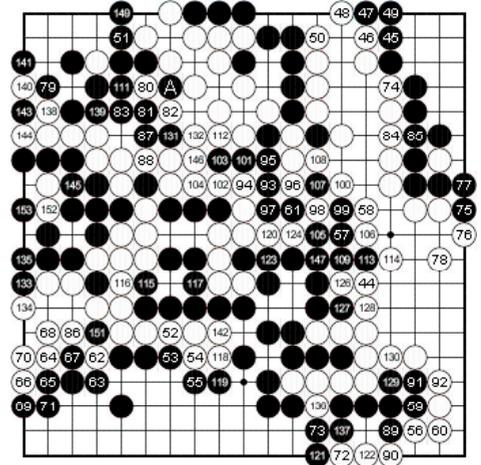
Spätestens bei Zug 59 in Dia. 3 sind wir im Mittelspiel angekommen: Schwarz invadiert das weiße Moyo, das er später mit den Zügen 77, 79 und 83 reduziert. Zwischenzeitlich kämpfen die Gruppen auf der linken Seite um Leben und Formstabilisierung.



Dia. 4 (133 auf A, 138 auf 126)

Während der Fortsetzung des Mittelspiels in Dia. 4 verteidigt Weiß im Zentrum seine Gebietsgrenze, was Schwarz bis Zug 117 ermöglicht, Gleiches in der Richtung des unteren Rands zu tun. Nach dem

kurzen Intermezzo des Endspiels 118 entsteht oben ein Kokampf: Er wird durch den Tausch 139 bis 141 aufgelöst: Weiß erobert oben eine schwarze Gruppe zurück, während Schwarz ins weiße Zentrumsgebiet einbricht. Anschließend muss Schwarz mit Zug 143 das zwischenzeitlich bedrohte Leben seiner Gruppe links oben bewahren. Damit sind die Status der wichtigen Gruppen geklärt und das Mittelspiel endet. Es folgt das Endspiel in Dia. 5.



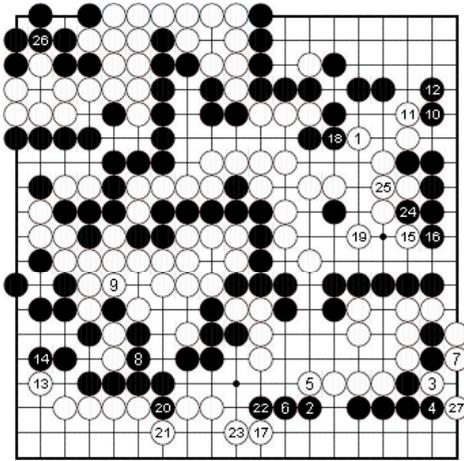
Dia. 5

(110 auf A, 125 auf 98, 148 auf 140, 150 auf 143, 154 auf 62)

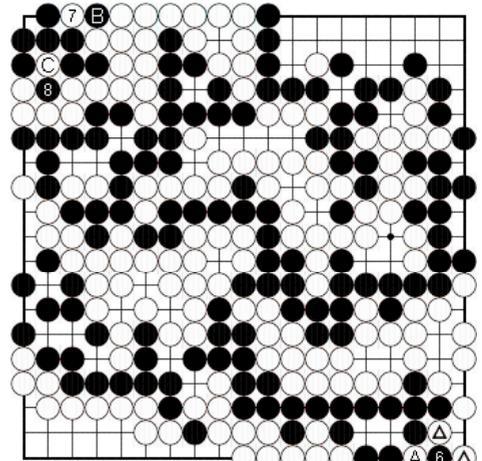
Von der zweiten Partie von 2017 zwischen Pak Tae-heui 1p (Schwarz) und Kim Ta-yeong 1p studieren wir die vermeintliche Endspielphase in Dia. 6+7. Mit Zug 26 macht Schwarz ihrer Gegnerin ein Angebot zu einem Annäherungskokampf links oben, aber Weiß bleibt ungerührt fern.

Stattdessen entsteht ein anderer Kokampf rechts unten in Dia. 7. Man kann von einer Wiederaufnahme des Mittelspiels sprechen, da sich Leben und Tod der am Ko beteiligten Gruppen rechts unten und links oben ändern können. Dessen ungeachtet haben allerdings die meisten Züge Endspielcharakter.

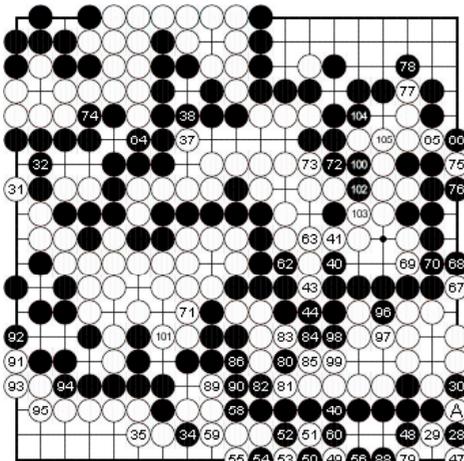
Statt dass die Endspielphase die Partie beendet, haben wir einen ewigen Kampf. Dia. 8 zeigt einen globalen Triple-Ko-Kampf, wonach die Partie nach koreanischen Regeln mit dem Ergebnis „kein Ergebnis“ endet. Andernfalls gewänne die Spielerin,



Dia. 6: Partie 2



Dia. 8 (9 auf A, 10 auf B, 11 auf C, 12 auf 6)

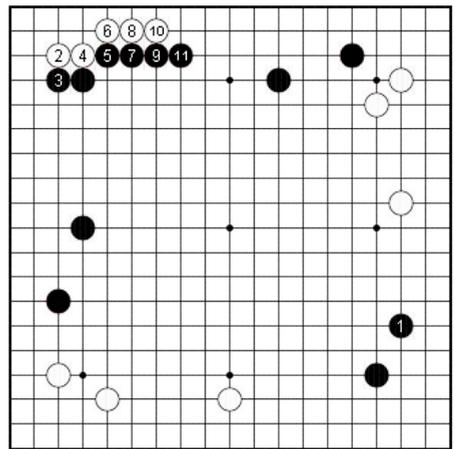


Dia. 7

(Ko auf A: 33, 36, 39, 42, 45, 57 auf 50, 61 auf 54, 87 auf 80)

welche die beiden mit Dreiecken markierten Steine kontrollierte.

Man sollte Endspielaspekte in allen Phasen einer Partie berücksichtigen. Jeder Zug impliziert auch Endspielbedeutungen. Indem man immer auch Endspielprinzipien anwendet, werden ebenfalls die Züge während der Eröffnung und des Mittelspiels besser. Man spiele nicht einfach einen Zug mit irgendeiner Mittelspielbedeutung, sondern wähle einen Zug, der sie erfüllt, während er sowohl lokal als auch global das beste Endspiel ist. Jede Strategie



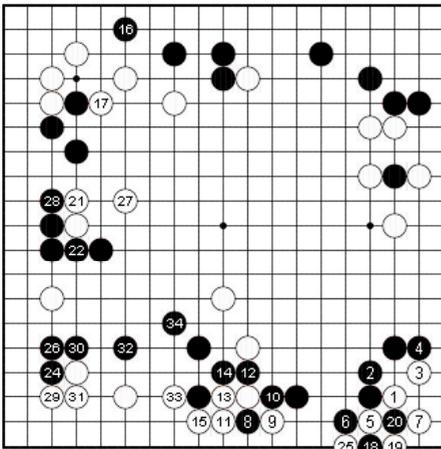
Dia. 9: Partie 3

während der Eröffnung oder des Mittelspiels sollte auch darauf abzielen, gutes Endspiel in der Endspielphase zu bekommen. Allerdings muss man verfrühte, weil zu kleine reine Endspielzüge vermeiden.

Dass man Konzepte von Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel am besten von Zug 1 einer Partie an parallel betrachten sollte, wussten schon Programmierer von Go-Expertensystemen in den 1990er Jahren. Ich als Spieler gewann diese Erkenntnis für mich unabhängig und sie trug wesentlich dazu bei stärker zu werden. Vorher hatte ich Schwierigkeiten, moderne Profipartien gespielt seit etwa 1995 zu

verstehen. Anschließend ergaben deren Eröffnungen plötzlich Sinn. Auch das Spiel moderner KI ist durch Berücksichtigung der Endspelaspekte während der Eröffnung gekennzeichnet, wie sie sich zum Beispiel in Dia. 9 in Form früher 4-4-Shimari- oder „3-3 unter 4-4“-Invasionen manifestiert, weil der Unterschied zwischen schwarzem oder weißem Eckgebiet sehr groß ist.

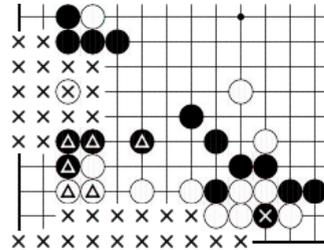
Wenden wir uns nun einer lokalen Region als zweiter Bedeutung des Worts Endspiel zu. In der Partie in Dia. 10 von 1992 zwischen Yi Ch'ang-ho 5p (Schwarz) und Seo Pong-su 9p gönnt Weiß Schwarz sein Gebiet rechts unten nicht, sondern invadiert und ermöglicht ein Ko. In der lokalen Region dort wechselt das schwarze zu weißem Gebiet. Alternativ hätte Weiß mit Zug 1 auf 26 in der lokalen Region links unten alleine viel Gebiet machen können. Nach der Partiesequenz jedoch haben Schwarz und Weiß dort ungefähr gleich viel Gebiet.



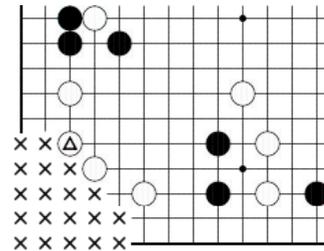
Dia. 10: Partie 4 (23 auf 5)

Gucken wir uns dies links unten genauer an hinsichtlich der dritten Bedeutung des Worts Endspiel in Sinne von Endspielzug oder -sequenz. Die gespielten Steine der wichtigsten neuen lokalen Züge sind mit Dreiecken markiert. Entweder Schwarz spielt in Dia. 11 zwei solche Züge mehr als Weiß und mit 18 zu 17 hat Weiß 1 sicheren Gebietspunkt mehr – oder Weiß spielt in Dia.

12 einen Zug und hat alleinig 19 Punkte. Der Nettounterschied von $19 - 1 = 18$ Punkten in drei Überschusszügen ist der Endspelaspekt der Zugsequenzen, aber im Mittelspiel muss man außerdem die Änderung von Zentrumseinfluss und Lebensstatus berücksichtigen.



Dia. 11



Dia. 12



Hallo, liebe Kinder!

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

Euer 黑 Hej



Die Seetiger: Fall 20 – Eine gegen Alle

Tim, ein Hamburger Junge und Meilin, Nachbarmädchen mit chinesischen Eltern, haben einen Go-Club mit einer angeschlossenen Detektiv-Agentur gegründet: die See-Tiger. Mit dabei im Team sind noch Karina, Mathe-Fan und neu im Go, Honghong, Nachwuchs-Musiker und Dan-Spieler, und seit neuestem Lukas, ebenfalls ein Nachbar von Tim, der ansonsten eigentlich nur Fußball im Kopf hat, sich seit neuestem aber auch für Go interessiert und, zumindest aus Tims Sicht auch für Meilin). Die Kids haben bereits ein paar knifflige Fälle gelöst, wobei manchmal auch Magie im Spiel war. Was wird wohl ihr nächster Fall?

Herr Mieskop, ein Nachbar von Tim und Meilin, stand vor der Haustür und war unschlüssig, ob er es riskieren sollte, sein Auto zu holen: Direkt vor der Haustür war ein Parkplatz frei. Aber würde der Parkplatz noch da sein, wenn er seinen Wagen geholt hätte, um ihn umzuparken? Der Wagen war 36 Straßen weiter entfernt und stand im absoluten Halteverbot – der einzige freie Platz weit und breit seit drei Wochen. Seitdem ging Herr Mieskop zu Fuß, um nicht auch noch diesen Parkplatz zu verlieren.

Jetzt hatte er unverhofft die Möglichkeit, direkt vor seiner Tür sein Auto abstellen zu können – wenn der Platz frei bliebe. Er wurde aus seinen Gedanken gerissen, denn eine Frau unbestimmten Alters in einem seltsam gemusterten Kleid und schwarzer Sonnenbrille sprach ihn an: „Guten Tag, ich suche das Büro der Detektei See-Tiger.“ Irritiert von der plötzlichen Erscheinung wusste er erst einmal nicht, was er antworten sollte.

„Ich warte...?“ fügte die Frau mit scharfer Stimme hinzu.

„Entschuldigung“, er versuchte vergeblich, ihre Augen hinter den Gläsern der Sonnenbrille zu er-

spähen, und antwortete schließlich: „Eine Detektiv-Agentur gibt es hier nicht, nur ein paar Kinder, die sich so nennen. Nicht der Rede wert.“

„Aha. Und wo finde ich die?“

„Wen?“

„Die Kinder.“

„Ach so, die Kinder. Vorhin sind sie lärmend und nichtsnutzig fortgezogen. Bei einer Lautstärke von 72 Dezibel mit einem Fußball und Rucksäcken in den Planten un Blumen. Spielen. Ich bin der Meinung, der Park sollte eine Altersbegrenzung erhalten. Ab 18 oder besser ab 40. Bundespräsident kann ja auch nicht jeder werden, nicht wahr. Parks sollten einen beschränkten Zutritt haben, oder nur von stillen Mitmenschen betreten werden dürfen.“

„Gut, dann werde ich sie suchen.“

Herr Mieskop hatte plötzlich eine Idee: „Könnten Sie mir bitte einen Gefallen tun?“ Er versuchte sein bestes Lächeln. „Würden Sie kurz hierbleiben und darauf achten, dass sich niemand auf diesen Platz hier stellt. Ich hole eben mein Auto, das gleich um die Ecke parkt, aber dort nicht stehen bleiben darf... Würden Sie?“

Die Dame zog eine Augenbraue hoch. Herr Mieskop nahm dies als ein „Ja“ und rannte so schnell er konnte los und war schon um die Ecke.

„Na, dann mal viel Glück“, murmelte die Frau, drehte sich um und nahm Kurs auf Planten un Blumen.

Ihre Stöckelschuhe knallten aufs Pflaster. Aber nur die ersten 5 Meter, dann hatte sich ein Pfennigabsatz in eine Puppe gebohrt, die auf dem Bürgersteig lag. Wahrscheinlich aus einem Kinderwagen verloren gegangen. Das Plastik splitterte in der Brust. Die Frau schaute kurz runter und wollte sich hinunter beugen, da spannte ihr Kleid bei der ersten Bewegung über Rücken und Po sehr verdächtig und gab ein krachendes Geräusch von sich. Die Dame fluchte sehr unanständig, aber auch sehr leise und ignorierte den Ballast am Schuh und lief mit klappernder Puppe am Fuß weiter.

Im Planten un Blumen hatten die Detektive gegenüber dem Minigolfplatz ihre Decken ausgebreitet. Nach einer Partie Fußball mit Lukas tranken sie ihre Limo, aßen Frühlingsrollen aus dem Restaurant von Honghongs Eltern und stellten Bretter und Dosen auf. Karina hatte plötzlich eine Idee: „Heute

schlage ich euch alle. Wir spielen Simultan-Go: Ich gegen euch drei!“

„Ah komm, da hast Du doch absolut null Chance gegen mich. Das macht keinen Sinn“, lachte Meilin.

„Wie soll das gehen?“, sagte Lukas, „Du bist so viel besser als ich, auch wenn Du simultan spielst, brauche ich da noch einen Haufen Steine Vorgabe.“

Tim hingegen freute sich schon auf seinen sicheren Sieg: „Von mir aus gerne!“ Er grinste, denn er war immer noch besser als Karina, auch wenn diese Intelligenzbestie mit erschreckender Geschwindigkeit besser wurde.

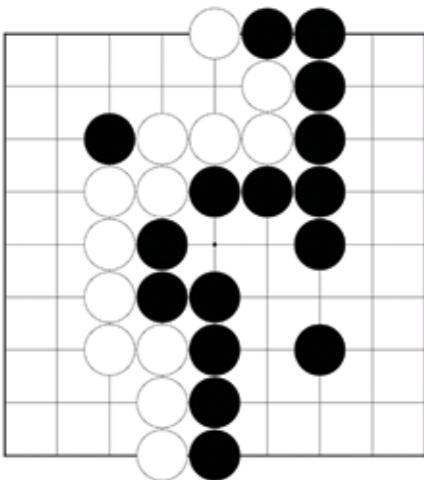
„Natürlich spielen wir nicht einfach so. Meine Idee: Wir spielen auf 9x9. Meilin muss alle meine Steine fangen, um zu gewinnen. Tim muss irgendwo ein Seki spielen, damit die Partie für ihn als gewonnen zählt, und Lukas bekommt einfach drei Steine Vorgabe.“

Meilin lachte: „Du willst eine Gruppe zum Leben bringen? Gegen mich? Na, das werden wir ja sehen!“

„Ein Seki werde ich schon hinbekommen“, meinte Tim, optimistisch wie immer. „Aber Du darfst Dich dann nicht selbst noch töten oder so!“

Karina lachte: „Klar, das wäre ja geschummelt.“

Lukas hingegen zuckte zu Karinas Vorschlag nur mit den Achseln: „Drei Steine? Na gut, ich versuch's.“



Karina (w) – Lukas (s). Wie ist die Partie ausgefallen?

Karinas Vorschlag wurde also angenommen, und sie bekam Weiß – außer von Meilin, die als stärkerer Spieler unbedingt Weiß haben wollte.

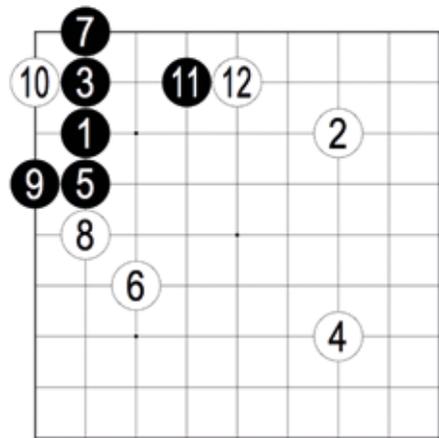
Die Partie von Lukas und Karina war natürlich die normalste. Als sie am Ende auszählen wollten, wussten sie in all dem Durcheinander der drei Partien nicht mehr, ob sie gefangene Steine hatten. Kannst Du Ihnen helfen, und wie ist die Partie ausgefallen?

Die Partie von Meilin gegen Karina fing seltsam an. – Karina spielte wirklich schlecht: die ganze Zeit nur in einer Ecke! Doch nach ein paar Zügen bemerkte Meilin plötzlich, worauf Karina hinauswollte: „Was? Du willst einfach eine lebende Gruppe in die Ecke bauen und spielst gar nicht richtig?“

Karina lachte: „Ja, natürlich, so sind doch die Regeln!“

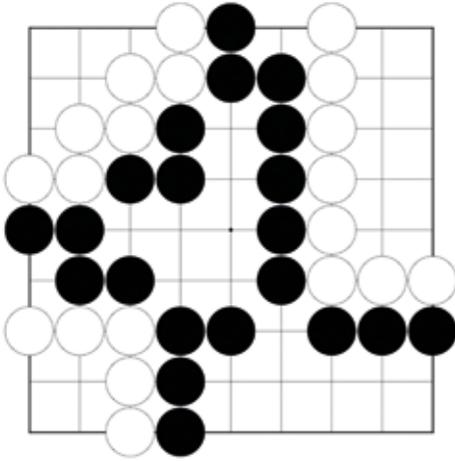
Meilin verzog ihr Gesicht: „Hmpf. Aber so lebst Du nicht!“ Sie setzte selbstbewusst einen Stein auf's Brett.

Wie kann Karina (Schwarz) in dieser Stellung doch auf jeden Fall leben?



Meilin (w) – Karina (s). Wie verhindert Karina möglichst schnell, dass Meilin alle ihre Steine schlägt?

Tim (Schwarz) versuchte verzweifelt, ein Seki zu basteln. Da kam ihm plötzlich eine Idee. Dir auch?



Karina (w) – Tim (s): Wie kann Tim noch ein Seki erreichen?

Karina ließ sich nach der überstandenen Simultanschlacht ins Gras fallen: „Unentschieden! Puh, das war ganz schön anstrengend!“

„Wow, das hast Du super gemacht, Karina. Und ich dachte, mit drei Steinen würde ich gewinnen können“, entgegnete Lukas.

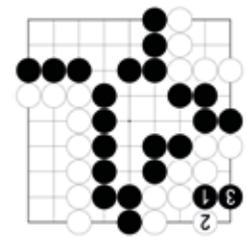
„Da bin ich wohl der einzige, der Karina schlagen konnte“, prahlte Tim mit stolzgeschwellter Brust.

„Das war unfair“, maulte Meilin kleinlaut und blinzelte in die Sonne, als plötzlich ein Schatten auf sie fiel: der einer Dame in einem seltsam gemusterten Kleid, die an die Kinder herangetreten war.

„Guten Tag. Ihr seid die See-Tiger, richtig? Ich habe einen Auftrag für Euch.“

An ihrem eleganten Stöckelschuh baumelte – eine Baby-Puppe.

Fortsetzung in der nächsten DGoZ



2 auf 3 spielt, dann nach 1 im Diagramm zum Seki. Wenn Weiß stat

2 auf 3 spielt, dann

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

leben, von denen 1 im

Diagramm wohl die

einfachste ist. Danach

kann sie auf A oder B

ihre zweite Auge ma-

chen und Meilin kann

nichts dagegen unternehmen.

3. Oben rechts lebt Weiß. Da kann Schwarz

nichts dagegen unternehmen.

2. Karina hat hier

leichtes Spiel: Sie hat

sogar mehrere Mög-

lichkeiten, sicher zu

International

5. Go Seigen Pokal

Der 5. Go-Seigen-Pokal, eigentlich Wu-Qingyuan-Pokal nach dem chinesischen Namen von Go Seigen, wurde zwischen Juli und September 2022 in fünf Runden über das Internet ausgetragen. Dieser Pokal ist ein internationales Go-Turnier für Frauen, das von der Stadt Fuzhou in der Fujian-Provinz (China) in Gedenken an den bekanntesten Sohn der Stadt 2018 ins Leben gerufen wurde. Go Seigen ist 2014 im Alter von 100 Jahren gestorben und war ein chinesischstämmiger Go-Profi in Japan, der allgemein als bester Go-Spieler des 20. Jahrhunderts angesehen wird und die moderne Go-Theorie maßgeblich mitgeprägt hat.

Die ersten drei Runden fanden Ende Juli zwischen dem 30. Juli und dem 01. August statt. Der Abschluss des Turniers, das Halbfinale und Finale, wurde zwischen dem 25. und 28. September 2022 ausgetragen.

Das Preisgeld liegt bei 500.000 Yuan, ca. 70.600 Euro. 16 Spielerinnen starteten in der ersten Runde und acht gesetzte Spielerinnen trafen in der zweiten Runde auf die jeweiligen Siegerinnen der ersten Runde.

China: Yu Zhiying 7p (ehemalige Gewinnerin), Rui Naiwei 9p, Zhou Hongyu 6p, Lu Minquan 6p, Wang Chenxing 5p, Li He 5p, Wang Yubo 4p, Wu Yiming 4p, Li Xiaoxi 2p

Korea: Choi Jung 9p (ehemalige Vizegewinnerin), O Yujin 9p, Kim Jaeyoung 7p, Cho Seunga 5p, Kim Eunji 3p

Japan: Ueno Asami 4p, Suzuki Ayumi 7p, Nyu Eiko 4p (Ersatz für Fujisawa Rina, die wegen einer Corona-Erkrankung ausgefallen ist), Nakamura Sumire 2p

Taiwan: „Joanne Missingham“/Hei Jitjia 7p, Lu Yuhua 4p

Nordamerika: Feng Yun 9p, „Stephanie Ying“/Ying Mingming 1p

Europa: Dina Burdakova 5d, Virzhinia Shalneva 4d
Dina Burdakova verlor in der ersten Runde gegen die Nordamerikanerin Feng Yun mit Schwarz und nur einem halben Punkt. Virzhinia Shalneva verlor ebenfalls in der ersten Runde gegen die Japanerin Suzuki Ayumi 7p mit Schwarz durch Aufgabe. Anschließend die Ergebnisse der letzten drei von fünf Runden im Überblick:

Viertelfinale, 01.08.

1. Choi Jung besiegt Ueno Asami [W+R]
2. O Yujin besiegt Lu Minquan [W+R]
3. Kim Jaeyoung besiegt Joanne Missingham [W+0,5]



Chinesische Go-Spielerinnen beim 5. Go-Seigen-Pokal



O Yujin gewinnt den 5. Go-Seigen-Pokal

4. Wang Chenxing besiegt Lu Yuhua [B+R]
Halbfinale, 25.09.

1. O Yujin besiegt Choi Jung [W+R]

2. Wang Chenxing besiegt Kim Jaeyoung [W+R]
Finale

1. Partie, 27.09.

O Yujin besiegt Wang Chenxing [B+R]

2. Partie, 28.09.

O Yujin besiegt Wang Chenxing [W+R]

Bemerkenswert ist, dass drei von vier Halbfinalistinnen aus Korea kommen, wobei deutlich mehr Chinesinnen gestartet sind. O Yujin darf sich über ihren ersten Go-Seigen-Pokal freuen.

Japan

von James Brückl

Meijin

Der Titelkampf begann bereits Ende August und der Herausforderer führt mit 3:2 Siegen. Gute Voraussetzungen für Shibano Toramaru 9p, in den letzten verbleibenden zwei Spielen den entscheidenden Sieg zu holen, um Iyama Yuta den Titel zu entreißen. Iyama Yuta 9p aber muss für eine Titelverteidigung zwingend die beiden letzten Spiele für sich entscheiden.

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂	🇰🇷	3824
2	Ke Jie	♂	🇨🇳	3685
3	Byun Sangil	♂	🇰🇷	3660
4	Li Xuanhao	♂	🇨🇳	3652
5	Park Junghwan	♂	🇰🇷	3652
6	Mi Yuting	♂	🇨🇳	3635
7	Gu Zihao	♂	🇨🇳	3626
8	Xie Erhao	♂	🇨🇳	3614
9	Li Qincheng	♂	🇨🇳	3613
10	Ding Hao	♂	🇨🇳	3610
11	Fan Tingyu	♂	🇨🇳	3609
12	Li Weiqing	♂	🇨🇳	3605
13	Yang Dingxin	♂	🇨🇳	3601
14	Dang Yifei	♂	🇨🇳	3592
15	Tuo Jiaxi	♂	🇨🇳	3589
16	Wang Xinghao	♂	🇨🇳	3587
17	Yang Kaiwen	♂	🇨🇳	3580
18	Shi Yue	♂	🇨🇳	3570
19	Shin Minjun	♂	🇰🇷	3570
20	Xu Jiayang	♂	🇨🇳	3558
21	Kang Dongyun	♂	🇰🇷	3556
22	Xie Ke	♂	🇨🇳	3556
23	Lee Donghoon	♂	🇰🇷	3555
24	Jiang Weijie	♂	🇨🇳	3555
25	Lian Xiao	♂	🇨🇳	3554
26	Iyama Yuta	♂	🇯🇵	3550
27	Liao Yuanhe	♂	🇨🇳	3549
28	Zhao Chenyu	♂	🇨🇳	3536
29	Chen Yaoye	♂	🇨🇳	3525
30	Huang Yunsong	♂	🇨🇳	3519
31	Tao Xinran	♂	🇨🇳	3515
32	Peng Liyao	♂	🇨🇳	3515
33	Shibano Toramaru	♂	🇯🇵	3510
34	Ichiriki Ryo	♂	🇯🇵	3509
35	Xu Haohong	♂	🇨🇳	3509
36	Tang Weixing	♂	🇨🇳	3505
37	Fan Yin	♂	🇨🇳	3505
38	Tan Xiao	♂	🇨🇳	3502

Quelle: goratings.org (04.07.2022)

Kisei

Shibano Toramaru 9p stand bereits als Sieger der höchsten Spiel-Liga, der S-Liga, fest. Als solcher beobachtete er, wer von den Siegern der unteren Ligen (C-, B- und A-Liga) sich in den Ausscheidungsspielen durchsetzen würde. Zum Stand dieser Ausgabe, war das Yamashita Keigo 9p. Dieser tritt nun gegen den Zweiten der S-Liga, Takao Shinji 9p, an. Der Sieger dieser Begegnung darf dann gegen Shibano Toramaru antreten und tatsächlich erst dann haben wir den Herausforderer von Iyama Yuta ermittelt.

Oza

Yu Zhengqi 8p gewinnt im Finale des Oza-Turniers gegen Shibano Toramaru und ist damit der Herausforderer von Iyama Yuta. Der Titelkampf, ein Best-of-Five, begann bereits Ende Oktober.



Ueno Asami 4p

Tengen

Ida Atsushi 9p fordert Seki Kotaro 8p in maximal fünf Spielen um den Tengen-Titel heraus. Zum Stand dieser Ausgabe war jedoch erst eine Partie gespielt und diese wurde vom Titelträger gewonnen.

Honinbo der Frauen

Ueno Asami fordert Fujisawa Rina heraus. Letztere gewinnt das erste von maximal fünf Spielen und führt damit 1:0.

Meijin der Frauen und Nakamura Sumire

Bei Frauen-Meijin startete am 20.10. die Liga zur Ermittlung der Herausforderin von Fujisawa Rina. Für die Liga qualifiziert hat sich nun auch Nakamura Sumire. Zur letzten Ausgabe noch als 2. Dan geführt, hält Nakamura Sumire nun offiziell den 3. Dan. Gratulation! Nakamura Sumire trifft in der Meijin-Liga auf Ueno Asami, Xie Yimin, Suzuki Ayumi, Nyu Eiko, Kobayashi Izumi und Ueno Risa.



Nakamura Sumire wurde am 14.10. im Alter von 13 Jahren und 7 Monaten zum 3. Profi-Dan befördert und ist damit die jüngste Spielerin mit diesem Rang beim Nihon Ki-in. Sie die Zweitjüngste nur hinter Cho Chikun, der im Alter von 13 Jahren und 4 Monaten zum 3p befördert worden war. Sie überholte die bisherige taiwanesische Rekordhalterin Hsieh Ximin 7p, die bei ihrer Promotion 16 Jahre und 4 Monate alt war.

Kisei der Frauen und Nakamura Sumire

Bereits gestartet ist das Kisei-Turnier zur Ermittlung der Herausforderin von Ueno Asami. Es wurden aber erst einige Erstrunden-Partien absolviert. Die Erstrundenbegegnung zwischen Nakamura Sumire 3p und Tsukuda Akiko 6p am 20.10. stand aber zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch aus. Ungeachtet des Rangunterschiedes dürfte diese Partie auf Augenhöhe stattfinden, denn an Erfolgen steht Nakamura Sumire hinter Tsukuda Akiko gewiss nicht zurück.

China

von Liu Yang

36. CCTV Cup

Das Finale des diesjährigen CCTV Cups fand am 05.10. in Pinghu, Zhengjiang statt. Der Finalist Shi Yue 9p war für lange Zeit die chinesische Nummer 1. In seiner besten Zeit konnte er sich nie für das Finale qualifizieren. Jetzt ist er schon 31 Jahre alt und gehört nicht mehr zu den Top-Favoriten. Deshalb spielte er wohl beim Turnier entspannt und konnte in der schwierigen Situation gut die Ruhe bewahren.

Im Finale konnte er seinen Erfolg fortsetzen und gewann seinen ersten Titel in diesem Turnier gegen Xie Erhao 9p. Beide haben sich damit für das Drei-Länder-Turnier qualifiziert.



Shi (links) und Xie

Rating

Am 21.09. hat der Chinesische Go-Bund das neue Rating bekannt gegeben. Ke Jie blieb trotz schlechter Form auf dem ersten Platz, da die Konkurrenten sich gegenseitig Punkte wegnahmen.

1.	Ke Jie	2739,1
2.	Li Xuanhao	2705
3.	Fang Tingyu	2688,7
4.	Gu Zihao	2682,3
5.	Yang Dingxing	2676,5
6.	Mi Yuting	2669,3
7.	Ding Hao	2668,2
8.	Li Weiqing	2644
9.	Lian Xiao	2625
10.	Tuo Jiayi	2617,3



Mi Yuting beim Tengen

36. Tengen

Von 20.09 bis 23.09 fand das Finale des Tengens in Tongli (Suzhou) statt. Der Herausforderer Mi Yuting 9p gewann mit 2:1 gegen den Titelverteidiger Gu Zihao 9p. Es war sein allererster Sieg in diesem Turnier und er war damit auch erst der sechste Spieler überhaupt, der gleichzeitig den Meijin und Tengen halten konnte.

Korea

von Tobias Berben

45. Myeongin (Meijin)

Shin Minjun 9p hat den Titel im Best-of-Three-Finale mit 2:0 gegen Shin Jinseo 9p gewonnen. Der Vorjahressieger Shin Jinseo hatte sich im Halbfinale gegen Park Junghwan 9p und Shin Minjun sich gegen Won Sungjin 9p durchgesetzt.

27. Frauen-Kisei

Im Halbfinale dieses Turniers treffen in der ersten Novemberhälfte O Junga 5p und Choi Jung 9p sowie Kim Hyeomin 9p und Kim Dayoung 4p aufeinander. Natürlich gelten die beiden

9p-Spielerinnen als favorisiert für den Einzug ins Finale, das in der zweiten Novemberhälfte als Best-of-Three ausgetragen wird.

Erfolgsbilanz Koreanischer Profis 2022

		+	-	=	Rate
1	Kim Eunji 3p	85	46	0	66%
2	Shin Jinseo 9p	70	12	1	85%
3	Han Woojin 4p	62	30	0	68%
4	Kwon Hyojin 4p	62	36	0	63%
5	Kang Seungmin 8p	61	42	0	59%
6	Heo Youngraek 3p	59	25	0	70%
	Kim Beomseo 4p	59	32	0	65%
8	Park Junghwan 9p	58	24	0	71%
9	Choi Jung 9p	57	22	0	72%
	Kang Dongyun 9p	57	23	0	71%

Aufbaukurs Go (5)

von Hartmut Kehmman

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

Lektion 1: Nobi und Sagari

Lektion 2: Kosumi

Lektion 3: Iken Biraki und Iken Tobi

Lektion 4: Niken Biraki

Lektion 5: Keima Teil 1 (Kogeima)

Lektion 6: Keima Teil 2 (Ogeima)

Lektion 7: Daidaikeima

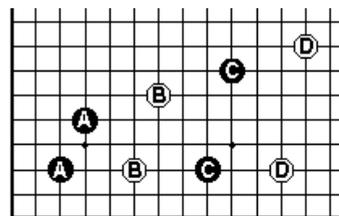
Lektion 8: Sangen Biraki

Am Ende jeder Lektion gibt es wieder jeweils zehn Probleme, deren Lösungen auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de/dgoz in der jeweiligen Downloaddatei des Heftes veröffentlicht werden. Das

Material kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne genutzt werden, die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung durch den Verfasser. Alle Bezeichnungen sind geschlechtsneutral zu verstehen.

Lektion 5: Keima Teil 1 (Kogeima)

Als Keima werden alle asymmetrischen Diagonalzüge bezeichnet.

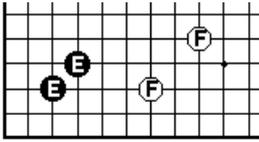


Dia. 1

Dia. 1: In Anlehnung an die Bewegung eines Springers beim Schachspiel sind im englischen bzw. deutschen Sprachgebrauch die Bezeichnungen "knights move" bzw. "Pferdsprung" üblich. Das trifft aber eigentlich nur für die Form bei A zu. Die japanischen Bezeichnungen sind:

A: Kogeima, B: Ogeima, C: Daidageima, D: Makadaidai.

In dieser und den nächsten Lektionen werden wir die ersten drei Formen untersuchen.

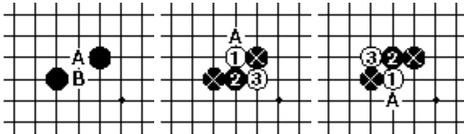


Dia. 2

Dia. 2: Zwei symmetrische Diagonalzüge haben eine eigene Bezeichnung. Das ist zum einen das Kosumi (siehe Lektion 2, DGoZ 1/2022) und das um einen Punkt weitere Hazama Tobi. Über diese Form gibt es keine eigene Lektion, sie kommt aber in Lektion 4, DGoZ 3/2022, Problem 37 vor.

KOGEIMA

Es gibt wahrscheinlich keine Go-Partie, in der diese Form nicht vorkommt, denn sie kann sehr verschiedene Aufgaben erfüllen. Das Kogeima kann eigene Steine verbinden, gegnerische trennen, eine Basis am Rand schaffen u.a.m. Die Stabilität der Form ist dabei sehr abhängig von der Brettposition und der Umgebung.



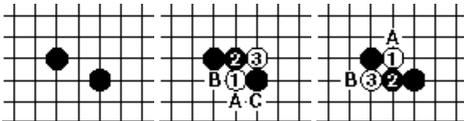
Dia. 3

Dia. 3a

Dia. 3b

Dia. 3: Die rotationssymmetrischen Punkte A und B sind die vulnerablen Punkte der Form, an denen sie prinzipiell geschnitten werden kann.

Dia. 3a, 3b: Dabei sind allerdings diese beiden Treppen zu beachten, wenn Schwarz mit einem Zug auf A den Schnittstein fangen kann, bleibt die Form verbunden.



Dia. 4

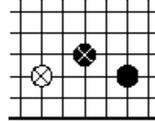
Dia. 4a

Dia. 4b

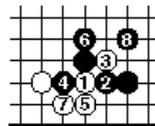
Dia. 4: Deshalb ist die Form in Randnähe ohne Hilfssteine nicht trennbar.

Dia. 4a: W1 kann durch einen schwarzen Zug auf A,B oder C gefangen werden.

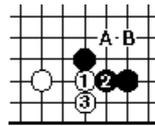
Dia. 4b: Der andere Schnitt funktioniert auch nicht, selbst wenn die Treppe mit A für Weiß läuft, so fängt S mit B den anderen Schnittstein.



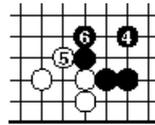
Dia. 5



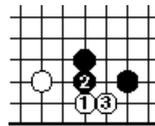
Dia. 5a



Dia. 5b



Dia. 5c



Dia. 5d

Dia. 5: Gegnerische Steine in der Nähe können diese Situation beeinflussen. Besonders häufig kommt diese Annäherung vor, bei der die beiden verschieden farbigen Steine ebenfalls ein Kogeima bilden. Kann Weiß hier schneiden, wenn Schwarz nicht antwortet?

Dia. 5a: So einfach ist das selbst mit dem Hilfsstein nicht möglich. Die Kombination S4/S6 sollte man sich gut merken, denn sie kommt häufig vor und ermöglicht, einen der beiden Schnittsteine zu fangen. Zieht Weiß hier mit W7 auf 8, um den oberen Schnittstein zu retten, so streckt Schwarz auf 7 und fängt den anderen Schnittstein. Schwarz verliert hier zwar Gebiet am Rand, macht aber im Zentrum gute Form, wobei das ursprüngliche Kogeima verbunden bleibt.

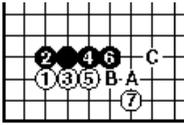
Dia. 5b: Es ist deshalb häufig besser, zunächst W3 zu spielen, um mit dem Schnitt zu drohen. Wenn Schwarz diesen nun auf A deckt, bleibt eine kleine Formschwäche auf B, weil ein weißer

Zug dort das Auge zerstören würde.

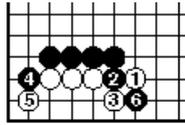
Dia. 5c: Deckt Schwarz aber in guter Form, so erzielt Weiß ein besseres Ergebnis als in Dia. 5a.

Dia. 5d: Eine weitere Möglichkeit für Weiß besteht darin, die schwarze Form mit einem Kogeima zu unterlaufen. Nach W3 muss Schwarz sich erneut um die Schnittmöglichkeit kümmern (siehe Problem 41).

Ein Kogeima auf der zweiten Reihe wird oft gespielt, um zu verhindern, dass eine Gruppe eingeschlossen wird. Die nächsten Diagramme zeigen ein beispielhaftes Joseki.



Dia. 6

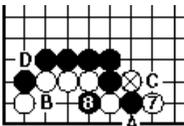


Dia. 6a

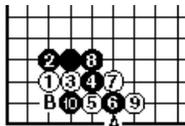
Dia. 6: Diese Abfolge kann nach einer San-San-Invasion unter Hoshi entstehen. Natürlich gibt es hier für die schwarzen Züge 4 und 6 andere Möglichkeiten, ebenso wie für W5, aber nach S6 ist das Kogeima W7 ein guter Zug. Das ist deutlich dynamischer als W auf B und ermöglicht evtl. einen weiteren weißen Zug auf C in sehr guter Form. Die eigentliche Frage ist aber, warum es nicht gut für Weiß ist, W7 auf A zu spielen, das macht doch schließlich mehr Gebiet, oder?

Dia. 6a: Nach S6 hat Weiß ein Problem.

Dia. 6b: Wenn Weiß den markierten Stein retten will, gibt es nur W7, aber Schwarz gibt ein Gegen-Atari und fängt anschließend mit S auf B drei Steine in der Ecke. Spielt Weiß W7 auf 8, so fängt S mit C den markierten Stein und bekommt evtl. einen Zug auf D auch noch in Vorhand. Das ist alles zu schlecht für Weiß und sollte nicht mit der nächsten Stellung verwechselt werden.



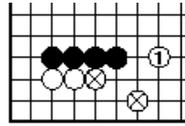
Dia. 6b



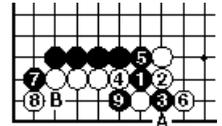
Dia. 7

Dia. 7: Dieses bekannte Joseki sieht sehr ähnlich aus, weil es das gleiche Tesuji enthält. Die schwarze Ecke ist aber nach der analogen Abfolge aus Dia. 6 um eine ganze Linie größer als hier, also deutlich schlechter für Weiß und deshalb nicht Joseki. Aus diesen Gründen ist W7 in Dia. 6 besser als WA (vgl. dazu auch Probleme 42 und 44).

Dia. 8: Nach dem Joseki aus Dia. 6 hat Weiß evtl. eine sehr gute Fortsetzung. Das doppelte Kogeima aus den beiden markierten Steinen und W1 ist eine



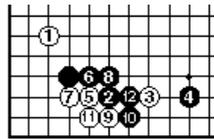
Dia. 8



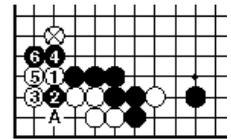
Dia. 8a

sehr effektive Form und kann so, wie es steht, nicht getrennt werden.

Dia. 8a: Der Versuch nach dem Muster aus Dia. 6b ist erfolglos, weil Weiß zwischenzeitlich ein Atari auf 4 geben kann. In der Folge ist die Strecke eine Linie länger und Schwarz kann nach WA nicht auf B fangen.



Dia. 9



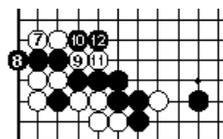
Dia. 9a

Dia. 9: Auch diese Spielsituation ist realistisch. Mit dem Klemmzug S4 stärkt Schwarz hier die Seite, anstatt die Ecke zu verteidigen – das kann im Gesamtkontext sinnvoll sein. Nach S12 möchte Weiß in der Ecke leben und möglichst an den einzelnen Stein W1 anbinden. Ist das möglich?

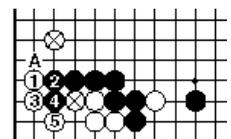
Dia. 9a: W1 sieht gut aus, ist aber nur bedingt erfolgreich, denn Schwarz opfert mit S2 einen Stein, um × zu isolieren. Spielt Weiß W3 auf 5, so spielt Schwarz auf A und fängt die weiße Z-Form.

Dia. 9b: Wenn Weiß weiter versucht anzubinden, hängt der Erfolg von dieser Treppe nach 12 ab.

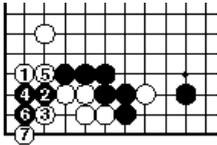
Dia. 9c: Weiß kann aber sicher verbinden, wenn er anders beginnt. W1 ist ein Verbindungs-Tesuji, das man leicht übersehen kann. Die beiden markierten Steine bilden zusammen mit W1 ein doppeltes Kogeima, welches in der Ecke so nicht trennbar ist. Nach S2 muss Weiß flexibel reagieren und auf 3 zurückweichen. Blockt Weiß stattdessen nach S2 auf 4, so kann Schwarz mit dem Hane auf A trennen.



Dia. 9b



Dia. 9c

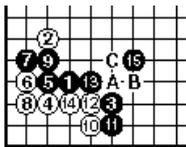


Dia. 9d

Dia. 9d: Beginnt Schwarz mit diesem Hane, so muss Weiß ebenfalls etwas nachgeben. Schwarz kann mit S4 nicht trennen, sondern muss S4 auf 5

setzen, woraufhin Weiß auf 4 verbindet – mit der gleichen Stellung wie im vorherigen Diagramm.

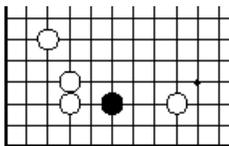
Das Kogeima wird auch häufig benutzt, um einen Schnitt dynamisch zu decken. Das nächste Diagramm zeigt ein typisches Beispiel.



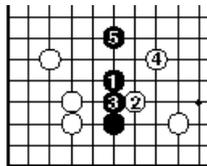
Dia. 10

Dia. 10: Auch diese Formation kommt oft vor. W14 ist notwendig für das Leben in der Ecke, danach besteht eine Schnittmöglichkeit bei A. S15 deckt den Schnitt mit einem Kogeima. Da nach einem

Schnitt beide Treppen über B oder C für Schwarz laufen, ist diese Deckung nicht nur dynamisch, sondern auch sehr flexibel.



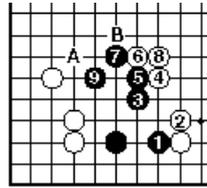
Dia. 11



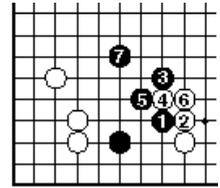
Dia. 11a

Dia. 11: Flexibilität ist ein wesentliches Merkmal des Kogeima und die Möglichkeit der Trennung kann in Kauf genommen werden, um eine schwere angreifbare Form zu vermeiden. Der einzelne schwarze Stein ist von vier weißen umgeben. Oft ist es besser, einen solchen Stein aufzugeben, indem man von außen reduziert. Wenn man ihn aber retten will, sollte man leichte Formen anstreben (Sabaki).

Dia. 11a: Das Ikken Tobī kann in diesem Fall schnell nachteilig werden. Das Nozoki W2 droht die Trennung an und in der Folge entsteht eine schwerfällige schwarze Form, während Weiß Potential aufbaut. Je nach Situation kann W4 auch auf 5 gespielt werden.



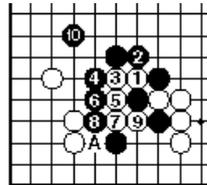
Dia. 11b



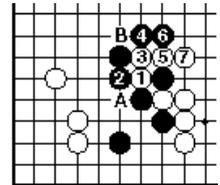
Dia. 11c

Dia. 11b: Eine andere Möglichkeit ist diese Abwicklung. Schwarz bekommt hier zwar bessere Form, aber er stärkt Weiß rechts, was vielleicht nicht nötig wäre. Weiß kann jetzt gut auf A fortsetzen, was den Einschluss auf B droht. Im Ergebnis kann Schwarz seine Steine evtl. alle zum Leben bringen, aber Weiß macht auf beiden Seiten Punkte, während Schwarz durch neutrales Gebiet läuft.

Dia. 11c: Das Kogeima S1 ist dynamischer. S7 steht nun an der gleichen Stelle wie im vorherigen Diagramm, Schwarz ist aber wesentlich weniger unter Druck, weil er im Zentrum befreiter steht. Die Stellung ist weiter flexibel, vor einem Schnitt des Kogeima zwischen S3 und S7 muss Schwarz keine Angst haben, wie das nächste Diagramm zeigt.



Dia. 11d

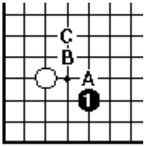


Dia. 11e

Dia. 11d: Selbst wenn Weiß anschließend auf A schneidet, hat Schwarz die weiße Anlage erfolgreich in Vorhand reduziert und selber im Zentrum Potential erzeugt.

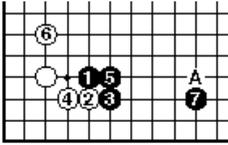
Dia. 11e: Schwarz kann die weißen Steine auch in die andere Richtung führen und anschließend den Schnitt auf A oder B decken. Insgesamt zeigt das Beispiel deutlich, auf welche Weise das Kogeima in bedrängter Situation eine leichte, flexible Form erzeugen kann.

Die Dynamik des Kogeima ist auch angreifend gut nutzbar. Ein Beispiel ist W4 in Dia. 11b, wodurch Schwarz der Zutritt zum Zentrum erschwert wird, während Weiß lokales Potential aufbaut.



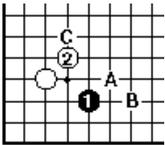
Dia. 12

Dia. 12: Das tiefe Kakari als Kogeima gespielt ist z. Zt. die häufigste Annäherung an einen Stein auf Komoku. Vor dem KI-Zeitalter sah man S1 auf A ebenso häufig, wenn nicht sogar häufiger. Der Grund für diese Neubewertung liegt zum einen darin, dass die KI ungern Varianten spielt, die dem Gegner im Fuseki sofortigen Profit in schwer angreifbarer Form verschafft.



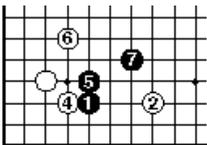
Dia. 13

Dia. 13: Das Tsuke-Hiki-Joseki ist Standard nach dem hohen Kakari auf 1, wodurch Weiß etwa 15 sichere Punkte in Vorhand bekommt. S7 kann auch auf A gespielt werden.



Dia. 14

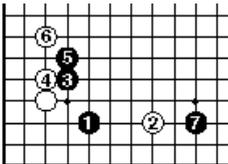
Dia. 14: Der zweite Grund ist die Flexibilität dieses Steines. Schwarz kann nach W2 oder WC eher fernbleiben als nach W6 in Dia. 13. Spielt Weiß später auf A, so springt Schwarz auf B und behält leichte Form.



Dia. 15

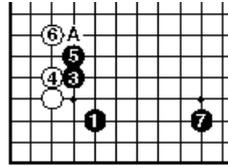
Dia. 15: Selbst nach einem Klemmzug des Weißen kann Schwarz ggf. fernbleiben. Greift Weiß nach einem Tenuki von Schwarz mit 4 weiter lokal an, so ist sogar ein weiteres Tenuki möglich oder z.B. diese Abfolge. Das Kogeima mit S5 und S7 erfüllt hier einen ähnlichen Zweck wie S1 in Dia. 11c – Schwarz hat im Zentrum die Nase vorn und behält eine flexible Form.

Dia. 16: Schwarz kann hier aber auch durchaus kämpfen, beginnend mit dem Kogeima S3. Das kann sehr kompliziert werden, die Chancen sind aber ausgeglichen. Das Niederdrücken auf die dritte Reihe durch ein Kogeima ist ein Standardzug, dem die



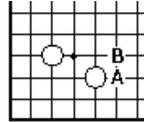
Dia. 16

KI-Programme eine hohe Priorität geben (siehe auch Probleme 47 und 48).



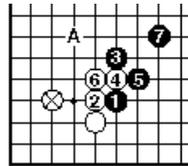
Dia. 17

Dia. 17: Schwarz kann so auch gut spielen, wenn Weiß auf das Kakari nicht antwortet. Seine vier Steine bilden eine effektive Formation. Danach ist A ein Schlüsselpunkt für beide Seiten.



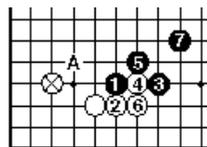
Dia. 18

Dia. 18: Während das Kogeima-Kakari aus Dia. 12 also der gebräuchlichste Angriff auf Komoku ist, hat das vom selben Punkt ausgehende Kogeima-Shimari etwas an Bedeutung verloren. Die KI-Programme bevorzugen meistens eine primäre Ausdehnung auf A oder B. Der Grund liegt darin, dass ein Komoku-Kogeima-Shimari leicht zu eng stehen kann.



Dia. 19

Dia. 19: Dieser Schulter-schlag ist eine der Standardantworten auf die weiße Formation. Nach S7 steht Wx zu dicht an der weißen Mauer. Man möchte den Stein als Weißer nun eigentlich lieber auf z.B. A haben. Die weiße Formation erscheint „überkonzentriert“, der japanische Begriff für eine solche ineffektive Form ist "korigatachi", was etwa soviel wie "steif" oder "eingefroren" bedeutet.

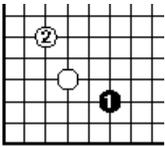


Dia. 20

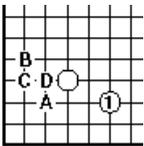
Dia. 20: Etwas harmonischer erscheint Weiß nach dieser Antwort, wengleich auch hier Wx auf A effektiver sein dürfte.

Die Vermeidung von überkonzentrierten Formen hat einen hohen Stellenwert in der Beurteilung von Stellungen im Fuseki und Mittelspiel. Ungeübte Spieler sehen diese Ineffektivität oft nicht und sind eher befriedigt, dass ihre Stellung sicher wirkt. Das mag auch so sein, aber solche Effekte summieren sich und am Ende fragt man sich, warum man zu wenige Punkte hat,

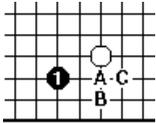
obwohl man doch alle seine Gruppen zum Leben gebracht hat. Durch den Einfluss der KI-Programme hat die eigene Vermeidung von korigatachi oder Induzierung beim Gegner eine noch höhere Priorität bekommen, als sie vorher schon hatte. Das gilt natürlich in erster Linie für die frühen Phasen des Spieles, denn im Endspiel wird mehr oder weniger jede Formation überkonzentriert.



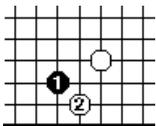
Dia. 21



Dia. 22



Dia. 23



Dia. 23a

Dia. 21: Steht der weiße Eckstein auf Hoshi, so ist neben der Invasion auf San-San dieses Kogeima-Kakari die wichtigste Annäherung, wonach Weiß neben vielen anderen Möglichkeiten auch mit einem Kogeima antworten kann.

Dia. 22: Hier ist weiterhin ein Kogeima-Shimari, die wichtigste Entwicklung eines Steines auf Hoshi. Schwarz kann danach auf A nur noch mit einem Ko leben. Wenn er das vermeiden will, kann er sich auf B, C oder D nähern.

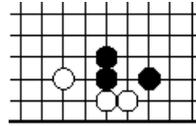
Dia. 23: Nicht nur in der Ecke ist eine Kogeima-Annäherung an einen gegnerischen Stein effektiv, es gilt mehr oder weniger für alle Steine, die auf der vierten Reihe stehen. Antwortet Weiß hier nicht, so kann Schwarz mit A oder B reduzieren, evtl. sogar eine Invasion auf C starten (siehe

Aufbaukurs Lektion 4, Dia. 18, DGoZ 3/2022).

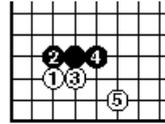
Dia. 23a: Zur Gebietsverteidigung ist ein Kogeima ebenfalls gut geeignet.

Das Kogeima kommt in allen Phasen des Spieles vor, im Fuseki als Shimari, als Kakari oder Antwort darauf, im Mittelspiel offensiv, um eine gegnerische Stellung einzudrücken, defensiv als leichte flexible Form, zur Abgrenzung einer eigenen Stellung oder Befragung einer gegnerischen, schließlich im Endspiel als reduzierender Sprung von der zweiten auf die erste Reihe (kleiner Affensprung, dazu wird es eine eigene Lektion geben). Insofern ist das Kogeima außerordentlich flexibel nutzbar, dabei etwas dynamischer als ein Ikken Tobi bei noch guter Stabilität.

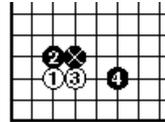
Probleme 41 - 50



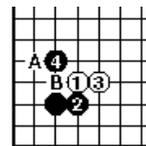
Problem 41: Das Diagramm entspricht Dia. 5d aus der Lektion. Welche Möglichkeiten hat Schwarz, den drohenden Schnitt zu verhindern? Finde alle Möglichkeiten und überlege Vor und -nachteile.



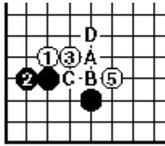
Problem 42: Nach der Invasion auf San-San entwickelt Weiß sich mit dem Kogeima dynamisch nach rechts. Was kann Schwarz versuchen, um die weiße Ausbreitung in dieser Richtung zu stoppen?



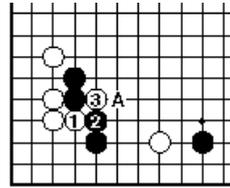
Problem 43: Schwarz spielt mit S4 einen offensiveren Zug, der mit Hoshi ein Kogeima bildet. Du möchtest die Stellung möglichst einfach halten, was kannst du tun?



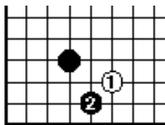
Problem 44: W1 greift San-San an. S4 gehört auf A oder B, warum ist dieser Zug nicht gut?



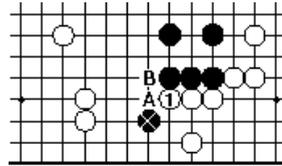
Problem 45: W1 legt an das Komoku-Kogeima-Shimari an und nach W3 kann Schwarz fernbleiben. Später spielt Weiß das aggressive Kogeima W5. Schwarz möchte hier schneiden, da seine Ecke bereits stabil ist. Nach SA/WB, SC/WD läuft die Treppe aber für Weiß. Außerdem droht nach SA auch einfach WC. Kann Schwarz trotzdem schneiden oder muss er hier nachgeben?



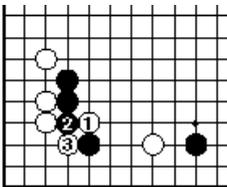
Problem 48: Auch diese Schnittmöglichkeit ist zu bedenken, insbesondere, wenn die Treppe nach SA für Weiß läuft.



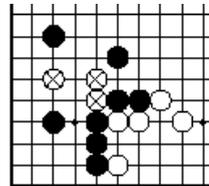
Problem 46: Schwarz antwortet auf das Kogeima-Kakari mit einem Kogeima zur Verteidigung der Ecke. Welche Antwortmöglichkeiten hat Weiß?



Problem 49: Kann Schwarz hier auf A blocken, weil er einen Schnittstein auf B fangen kann oder muss er den markierten Stein aufgeben?



Problem 47: Nach Diagramm 16 aus der Lektion kommt Weiß auf die Idee hier zu schneiden. Wie kann Schwarz antworten?



Problem 50: Die markierten Steine sind in Gefahr, welche Fluchtmöglichkeiten hat Weiß?

Ein Go-Online-Spielabend auf Zoom

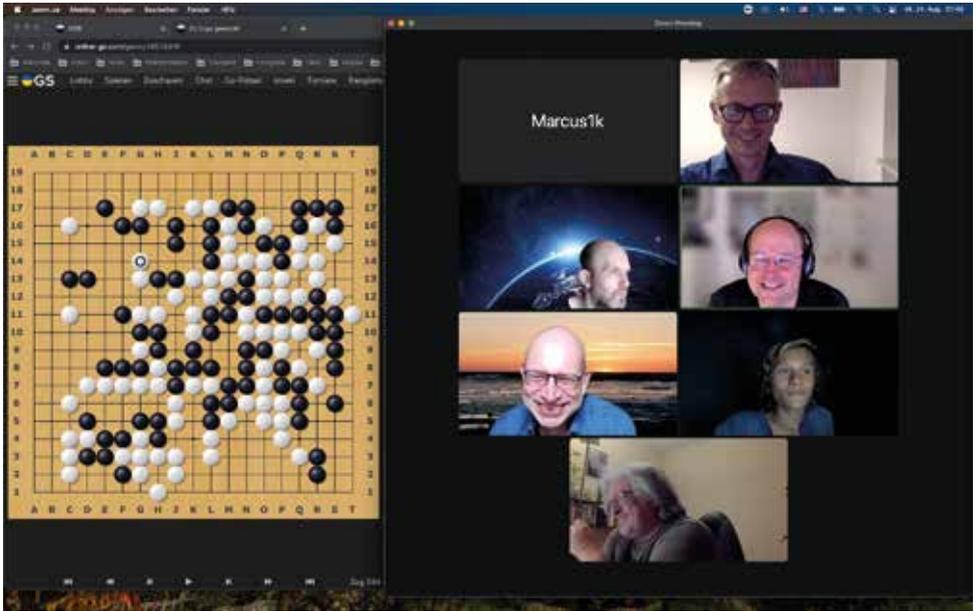
von Steffen Rath

Es gibt da diesen Cartoon von Scott Metzger: Ein Mann und der Teufel stehen vor zwei Türen. Auf einer steht „in den Feuergruben brennen“, auf der anderen „niemals endendes Zoom-Meeting“. „Was soll es sein?“ fragt der Teufel. „Ich überlege noch“, antwortet der Mann. Im Großen und Ganzen gibt dieser Cartoon meine Gefühle zu Videokonferenzen jeglicher Art ziemlich gut wieder, aber es gibt

ein Zoom-Meeting, auf das ich mich trotzdem jedes Mal freue und das ist der Online-Go-Spielabend jeden Mittwoch um 20:00 Uhr, für den uns freundlicherweise der Hebsacker-Verlag den lizenzierten Link zur Verfügung stellt:

<https://bit.ly/3TQQf6S>

Seit Anfang 2021 (früher noch unter einem anderen Link) kann man sich dort treffen, um Go zu



spielen (normale Partien oder Ren-go, aber auch Ausflüge zu Varianten wie Phantom-Go sind schon vorgekommen), Partien zu analysieren (eigene oder professionelle) oder einfach entspannt zu plaudern. Während der Bundesliga-Spielzeit findet sich auch öfters die Bremer Mannschaft ein, um die Partien des vergangenen Spieltags gemeinsam durchzugehen.

Da sich bei Zoom nach Belieben zahlreiche Unterräume

Anmelden

Benutzername

Kennwort

Kennwort vergessen? Anmelden

oder melde dich mit einem anderen Konto an:

Mit Google anmelden
 Mit Facebook anmelden
 Mit Twitter anmelden
 Mit Apple anmelden
 Mit GitHub anmelden

Auf dem Online-Go Server (OGS) kann man sich problemlos auch mit einem seiner Social-Media-Accounts registrieren

(Breakout Rooms) öffnen lassen, können sich problemlos mehrere Gruppen bilden, ohne dass es ein Durcheinander gibt. Das ermöglicht es sogar, über eine laufende Partie zu diskutieren, ohne böse Blicke von den Spielern zu ernten – versucht das besser nicht bei einem regulären Spielabend am Brett ...

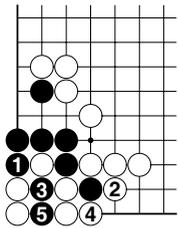
Ich selbst habe bei diesen Abenden nicht nur eine Menge Spaß, sondern kann auch als Kyu-Spieler immer wieder von stärkeren Spielern lernen. An dieser Stelle ein großes Dankeschön an Joachim, Marcus und Martin sowie natürlich an Steffi und Tobias für das Bereitstellen des Meetings!

Sollte das euer Interesse geweckt haben, dann kommt einfach mal vorbei! Dazu müsst ihr nur den Zoom-Client installieren (<https://zoom.us/download> oder auf mobilen Geräten im App Store oder Google Play Store). Die Spiele und Analysen finden in der Regel auf OGS (<https://online-go.com/>) statt, aber das ist kein Muss, denn jeder Server, auf den sich zwei Spieler einigen können, ist natürlich geeignet. Also nichts wie den Zoom-Client installiert und dann bis Mittwoch Abend! Wir freuen uns auf euch!

Problemecke von Antonius Clasen

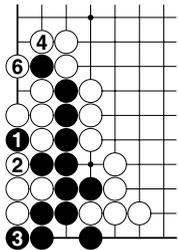
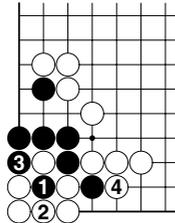
Der Gewinner ist dieses Mal Thorwald Ewe, Gratulation an ihn! Klaus Lorenzen hat nachträglich die Punkte für die Lösungen aus der DGoZ 3/2022 bekommen, die bei mir im Spam-Ordner gelandet waren und die ich deswegen erst jetzt bearbeitet habe.

Lösungen zu 4/2022



Antwort 1:
1 in Diagramm 1-1 ist der richtige Start und Schwarz lebt.

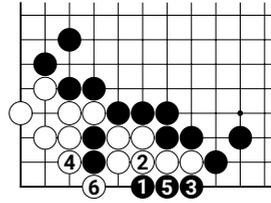
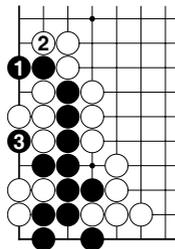
In Diagramm 1-2 startet Schwarz falsch und stirbt.



Antwort 2:
In Diagramm 2-1 startet Schwarz mit 1 und lebt nach 7, denn auch wenn Weiß 6 auf 2 spielt, antwortet Schwarz mit 7 und lebt.

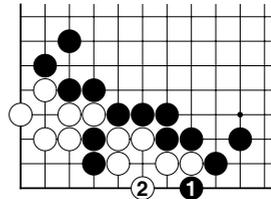
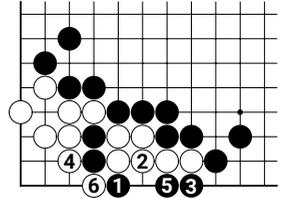
5 auf 1; 7 unter 2

In Diagramm 2-2 tauscht Schwarz zuerst 1 für Weiß 2 aus und spielt dann 3, was auch zum Leben führt – wie in Diagramm 2-1.



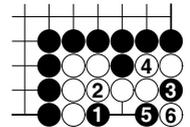
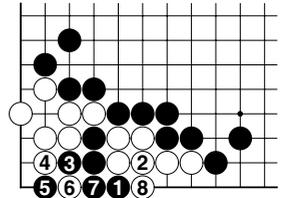
Antwort 3:
Dieses Problem ist ein Endspiel-Problem, bei dem die Lösung in Diagramm 3-1 korrekt ist.

Starten mit 1 in Diagramm 3-2 ist nicht korrekt, da Weiß so zwei Punkte geschenkt bekommt.



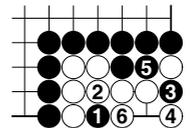
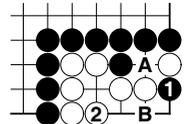
In Diagramm 3-3 bekommt Weiß sogar vier Punkte geschenkt.

Diagramm 3-4 führt sogar zu einer totalen Katastrophe für Schwarz.



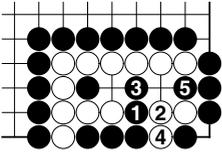
Antwort 4:
In Diagramm 4-1 startet Schwarz korrekt mit 1 und nach Weiß 6 hat Schwarz ein Ko erreicht.

In Diagramm 4-2 startet Schwarz nicht korrekt mit 1 und nach 3 sind A und B Miai und Weiß lebt.



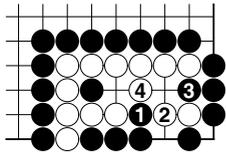
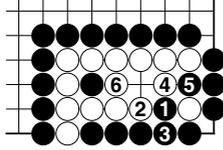
In Diagramm 4-3 nimmt Weiß fälschlich mit 4 Schwarz 3 vom Brett. Das führt auch zum Ko, jedoch zu einem, bei dem Weiß die erste Ko-Drohung suchen muss.

7 auf 3



Antwort 5:
In Diagramm 5-1 startet Schwarz mit 1 und nach Schwarz 5 hat Weiß keine Chance mehr, zwei Augen zu bekommen.

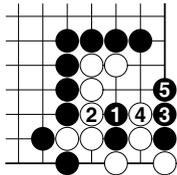
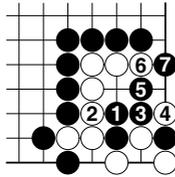
Startet Schwarz mit 1 in Diagramm 5-2, dann hat Weiß nach 6 zwei Augen und lebt.



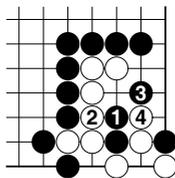
In Diagramm 5-1 startet Schwarz richtig, nur die Fortsetzung mit 3 ist falsch und Weiß lebt.

Antwort 6:

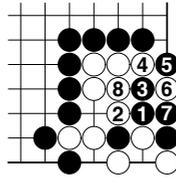
In Diagramm 6-1 ist die Lösung, mit 1 und 3 Weiß zu 2 und 4 zu zwingen und nach 5 kann Weiß dann keine zwei Augen mehr machen.



In Diagramm 6-2 ist die Fortsetzung mit 3 auch erfolgreich für Schwarz.



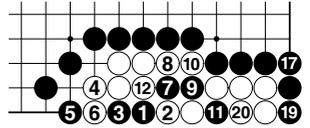
In Diagramm 6-3 spielt Schwarz mit 3 die falsche Reihenfolge und Weiß lebt nach 4.



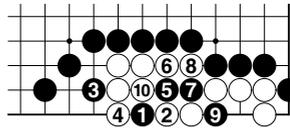
In Diagramm 6-4 startet Schwarz ganz falsch und Weiß lebt.

Antwort 7:

In Diagramm 7-1 startet Schwarz korrekt mit 1 und nach Schwarz 21 stirbt Weiß.



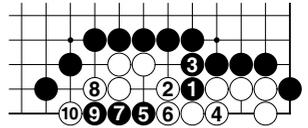
13 neben 11; 14 auf 2; 15, 18 auf 1; 16 auf 3; 21 auf 9



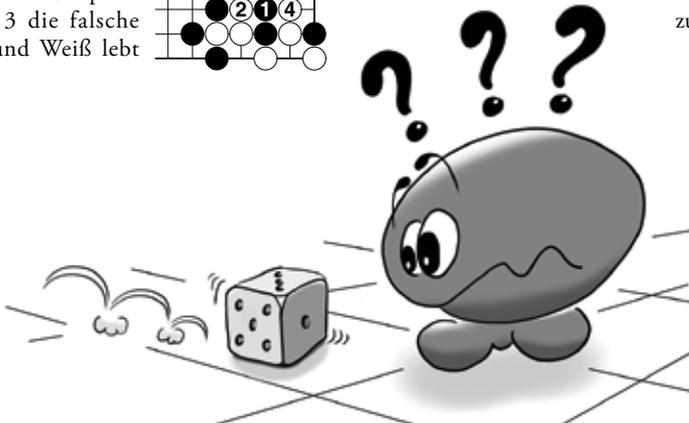
13 neben 11; 12 auf 2

Der Start mit Schwarz 1 in Diagramm 7-2 ist nicht korrekt und führt Weiß zu einem Ko.

Auch zu starten wie in Diagramm 7-3 ist falsch, denn jetzt lebt Weiß nach 10.



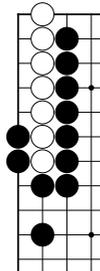
In Diagramm 7-4 startet Schwarz korrekt, jedoch die Fortsetzung mit 3 ist falsch und führt zu einem Ko.



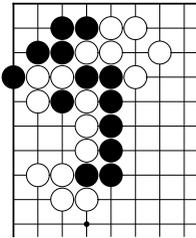
Probleme 3/2022

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

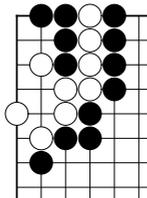
Problem 1
(3 Punkte)



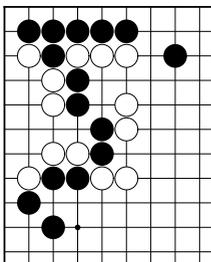
Problem 2
(3 Punkte)



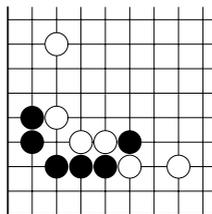
Problem 3
(4 Punkte)



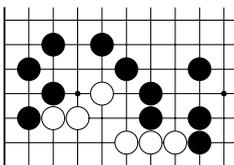
Problem 4
(4 Punkte)



Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6
(7 Punkte)



Aktuelle Problemliste

Ewe, Thorwald (4)	8k	4/22	11	450
Lorenzen, Klaus (3)	2k	4/22	37	428
Gawron, Christian (9)	2d	4/22	24	426
Wolfgramm, Jens	4k	2/22	-3	412
Urmoneit, Regina (1)	13k	3/22	-3	407
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	4/22	21	395
Kiechle, Hubert	8k	4/22	11	371
Schultze, Achim	5k	4/22	17	343
Schröter, Georg	7k	4/22	19	294
Mertin, Stefan (2)	8k	3/22	-3	284
Kestler, Dirk	1d	4/22	24	256
Herter, Rainer (4)	4k	4/22	30	243
Altmann, Hermann	5k	4/22	22	242
Busch, Rainer (1)	6k	4/22	8	211
Millies, Oliver (1)	3d	3/22	-3	179
Piller, Christoph	2k	1/22	-3	178
Reimpell, Monika (10)	2d	4/22	24	155
Peters, Gerald	8k	4/21	-3	147
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	105
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	91
Scheibe, Rene (1)	9k	4/22	26	89
Reinicz, Thomas (2)	3k	4/22	26	87
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	81
Keller, Eckart	25k	4/22	11	66
Sun, Ryan	5k	4/22	15	62
Hauptmann, Holger	6k	4/22	30	60
Schreiber, Burkhard (5)	3k	3/22	-3	51
Krajewski, Rafael	1d	1/22	-3	45
Lorer, Andreas	3k	4/22	15	30
Hartmann, Kirsten (1)	1k	4/22	30	30
Busch, Martin	1d	4/22	30	30
Sattler, Gerd	1k	4/22	30	30
Schröder, Klaus	4k	4/22	11	22
Tolke, Christoph		4/22	19	19
Heinrich, Jürgen	2k	3/22	-3	16
Gabe, Axel (2)	5k	4/22	11	16
Achilles, Rene		4/22	11	16
Hartmann, Christian (2)	4k	3/22		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 (06.12.2022) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

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

problemecke@dgo.de

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

Mitgliedsantrag

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

Baden-Württemberg Bayern Berlin Brandenburg/Sachsen/Thüringen Bremen
 Hamburg Hessen (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: vrhoerner@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: Siegmund 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 Röbel, 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: datenschutz@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: *vakant, Bewerbungen an den Vorstand*
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 Kehmann, 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, Schenkendorfsr. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721 Email: fs-profi@dgob.de

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



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

Spitzensport: *vakant, Bewerbungen an den Vorstand*

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-zbe@dgob.de

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

DGoB-Landesverbände

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

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

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

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

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

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

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

Mecklenburg-Vorpommern: Jörg Sonnenberger, Gewerbeelee 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

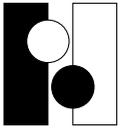
DGoZ

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.

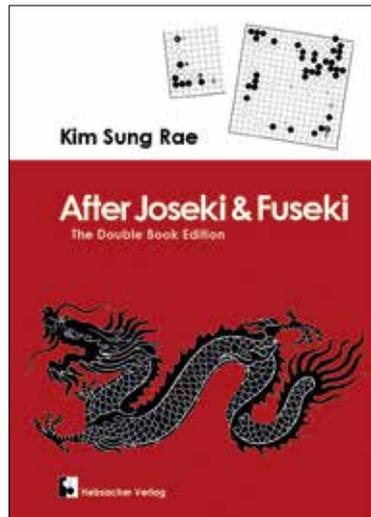
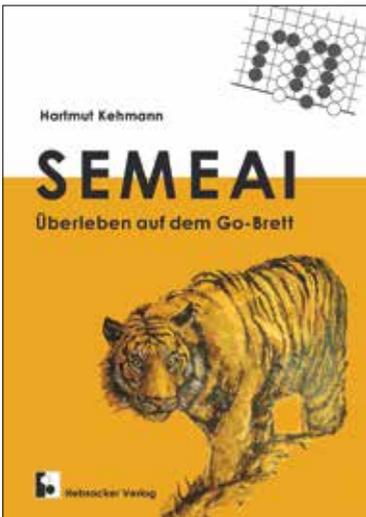
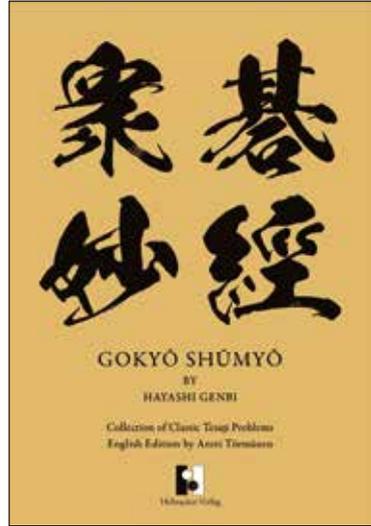
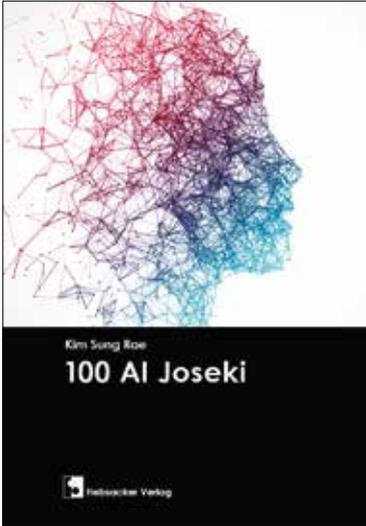
Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



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*

November 2022

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

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

26.11. - 27.11.: Berliner Kranich

Dezember 2022

4.12.: 3. DGoB-Online-Go-Variantenturnier

10.12. - 11.12.: 32nd International Amateur Pair Go Championship / Tokio (JP)

10.12. - 11.12.: 39. Braunschweiger Niko-Turnier

27.12. - 01.01.: Wintergo / Lage Vuursche (NL)

28.12. - 31.12.: 48th London Open Go Congress

Januar 2023

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

07.01. - 08.01.: Go toernooi van Heerlen (NL)

Februar 2023

11.02. - 12.02.: 36^{ème} Tournoi d'Antony (FR)

April 2023

01.04. - 02.04.: 2. Frühlings-Fuseki Leipzig

08.04. - 10.04.: 50^{ème} tournoi international de Paris (FR)

Mai 2023

13.05. - 14.05.: Europäische Damen-Meisterschaft / Strasbourg (FR)

Juni 2023

17.06. - 18.06.: Turniej Porfiriona w Wiselce 2023 (PL)

Juli 2023

15.07. - 22.07.: 29. Go und Bergwandern in Ischgl / Tirol (AT)

22.07. - 05.08.: 65. Europäischer Go Kongress, voraussichtlich in Leipzig/Markkleeberg (*in Planung, die Vergabe steht noch aus*)

August 2023

16.08. - 18.08.: Europäische Paar-Go-Meisterschaft / Leksand (SE)

September 2023

01.09. - 03.09.: 7. TipTap Frankfurt

Oktober 2023

28.10. - 29.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim

November 2023

18.11. - 19.11.: Münchner Bierseidel-Go-Turnier

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!



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