

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 6/2022

97. Jahrgang

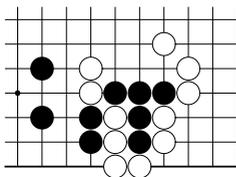


Inhalt

„Marmot & Go“ von Camille Leveque (sillons-traces.fr)	Titel
Vorwort, Inhalt	2
Nachrichten & Berichte	2–11
Go-Probleme für Einsteiger	12–13
Yoon Young Sun kommentiert (65)	14–17
Aufbaukurs Go (6)	18–26
Als Dan-Spieler erfolgreich in Taiwan	27
Kinderseite(n)	28–29
Endspiel (1)	30–33
Fernostnachrichten	34–37
Impressum	38
Go-Probleme	38–40
Mitgliedsantrag	41
DGoB-Organen	42
Anzeige: Hebsacker Verlag	43
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 64 von Yilun Yang



Die fünf schwarzen Steine sind in Gefahr. Wie können sie gerettet werden? Antwort auf S. 8.

Vorwort

Der Winter ist da! Dazu passt das diesmalige Titelbild von Camille Leveque, die auf ihrer Website *sillons-traces.fr* noch viele weitere schöne Go-Motive präsentiert. Der EGC steht jetzt übrigens fest, die EGF hat Leipzig/Markkleeberg den Zuschlag gegeben – mehr dazu vom Orga-Team auf S. 9ff. Es bleibt mir nur, allen Leser*innen ein erfolgreiches und gesundes neues Jahr 2023 zu wünschen – auf dass wir wieder viel Go spielen können und uns im Sommer beim EGC sehen!

Tobias Berben

Jugendmannschafts-EM

Die deutsche Jugendmannschaft, die dieses Jahr von Ying Cheng betreut wird, hat ihr Erstrundenspiel gegen UK mit 5-0 klar gewonnen. Shizhao, Shukai, Yuze, Jing-Xiang und Ryan ließen den britischen Kids diesmal keine Chance. In Runde 2 ging es dann gegen den Turnierfavoriten Frankreich. An Brett 1 konnte Feiyang für Deutschland punkten, die anderen Bretter gingen jedoch verloren, so dass es am Ende eine 1-4 Niederlage gab. Frankreich scheint also dem ersten EM-Titel entgegen zu gehen, während es für unser Team in den beiden letzten Runde Anfang 2023 hoffentlich darum gehen wird, noch eine Medaille zu ergattern.

Marc Oliver Rieger

Jugendliga

Die 27. Saison der Jugendliga ist vorbei und hier sind die Sieger: In der Hoshi-Liga gewinnt Ferdinand Marz mit 4,8 Punkten, Shizhao Li wird zweiter – herzlichen Glückwunsch! In der Drachenliga hat Nico Xu gewonnen. In der Tiger-Liga sind Alessio Thum und Philipp Meng punktgleiche Sieger. Die Zebra-Liga hat Eva Leissen gewonnen. In der Panda-Liga hat Anton Zhang den ersten Platz gemacht, und in der Pinguin-Liga Luke Liu.

Die nächste Saison beginnt im Januar. Wenn Du mitspielen möchtest, dann melde Dich einfach bei fs-nachwuchs@dgo.de.

Marc Oliver Rieger

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft

Arved Pittner (5d/Berlin), Yuze Xing (3d/Heidelberg) und Ryan Sun (2k/Wuppertal) haben in den Altersgruppen U19 (3 Teilnehmer), U15 (5 Teilnehmer*innen) und U11 (8 Teilnehmer*innen) die Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft gewonnen. Gespielt wurde im Rahmen des Jugend-Go-Treffens in Jena.

Um die Jugend-DM herum gab es außerdem ein Jugend-Go-Treffen des DGoB-Nachwuchses, das erste seit Corona – und dabei war jede Menge los! Michael Marz hatte ein tolles Programm auf die Beine gestellt inklusive Besuch in der Imaginata (einem Erlebnis-Museum in Jena), Staffel-Go und vielem mehr. Ein herzlicher Dank dafür an ihn!

Marc Oliver Rieger

Landesverband NRW

Einladung zur digitalen Mitgliederversammlung des Go-Verbandes Nordrhein-Westfalen e.V.

Der Vorstand des Go-Verbandes Nordrhein-Westfalen e.V. lädt herzlich zur digitalen Mitgliederversammlung 2023 ein. Behandelt werden die Jahre 2020, 2021 und 2022.

Samstag, den 28. Januar 2023 um 17:00 Uhr,
digitaler Zugang: www.goverbandnrw.de/mv2023/

Tagesordnung:

1. Begrüßung und Feststellung der Beschlussfähigkeit
2. Bericht des Vorstandes
3. Rechenschaftsbericht des Schatzmeisters
4. Bericht der Kassenprüfer
5. Entlastung des Vorstandes
6. Wahl des Vorstandes
7. Wahl des Beirats
8. Wahl des Kassenprüfers
9. Verschiedenes

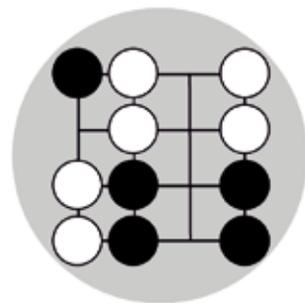
Go-Logo gesucht!

Was haben Schach, Dame und Domino gemeinsam, was uns Go-Spielern fehlt?

Geprägte Embleme für Medaillen und Pokale! Derartige Ronden gibt es in zwei Standardgrößen (25mm und 50mm Durchmesser) und sie werden dann auf Medaillen oder Pokale in entsprechende Plätze geklebt. Der Vorteil gegenüber gedruckten Ronden ist der Reliefeffekt und die wahrgenommene Wertigkeit von Metall.

Der Deutsche Go-Bund möchte für die Verwendung bei Deutschen Meisterschaften und anderen Turnieren ein Motiv in Gold, Silber und Bronze in der Größe 25mm fertigen lassen. Dafür werden Motiv-Vorschläge gesucht. Der Gewinner bekommt als Dankeschön einen 75-EUR-Gutschein für den Hebsacker-Shop (go-spiele.de). Die technischen Bedingungen:

- Das Motiv wird mit einem Durchmesser von 25mm geprägt.
- Die Einreichung sollte in Schwarz-Weiß oder Graustufen erfolgen, wobei die Helligkeit die Höhe der entsprechenden Stelle darstellt.
- Es sollte ein Vektorgrafikformat wie PDF oder SVG verwendet werden.
- Der Gewinner gewährt dem DGoB ein nicht-exklusives, zeitlich unbegrenztes, übertragbares Nutzungsrecht für das Design.
- Der Sieger wird vom DGoB-Vorstand gekürt.



Als Anregung ist das Motiv der Pokale der letzten Jugend-DM zu sehen.

Einreichungen können mit dem Betreff Logo-Wettbewerb bis zum (Versanddatum DGoZ + 6 Wochen) an info@dgo.de geschickt werden.

Jörg Sonnenberger

17. Korean Prime Minister Cup

von Christopher Kacwin

Aufgrund mangelnden Interesses bot sich mir die Gelegenheit, als DGoB-Vertreter auf den Korean Prime Minister Cup (KPMC) zu fahren. Dies lag wohl auch daran, dass zeitgleich die Deutsche Meisterschaft ausgetragen wurde. Dass ich dieses Jahr nicht mal versucht habe, an der DM teilzunehmen, stellte sich also als taktisch klug heraus.

Der 17. Korea Prime Minister Cup fand dieses Jahr vom 24.9. bis zum 30.9. in Gwangju statt. Für einen längeren Urlaub in Korea waren bei Christina und mir die Voraussetzungen leider nicht gegeben, deshalb bin ich alleine und auch nur für das Turnier nach Korea geflogen. Der Turnierzeitplan war sehr eng getaktet, deshalb bin ich froh, dass ich mich am Ankunftstag aufraffen konnte, um in Seoul herumzuschlendern.

In aller Frische komme ich also um 8 Uhr morgens Ortszeit am Incheon Airport in Seoul an, das Wetter ist sonnig und warm, die Schlange für den PCR-Test lang. Ich sitze schon im Taxi, um das Ankunftshotel auf eigene Faust zu finden, da werde ich noch vom koreanischen Empfangskomitee erreicht und zusammen mit anderen Turnierteilnehmern zum Hotel gebracht. Wir verabreden uns zum Abendessen, also bleibt mir der ganze Tag Freizeit, um Seoul zu erkunden. Nach einstündiger Fahrt komme ich um 12:30 Uhr im Stadtzentrum an. Für eine längere Exkursion wie zum Beispiel die

entmilitarisierte Zone oder eine der Inseln ist es sowieso zu spät, deswegen beschliesse ich, ohne Plan durch die Stadt zu laufen. Wer schonmal in einer asiatischen Großstadt unterwegs war, weiß, was mich erwartet: endloser Hochhauswald mit viel Straßenverkehr. Immerhin habe ich ein Lokal gefunden, in dem ich kein Wort verstehe, aber trotzdem koreanische Mandu bestellen konnte. Danach habe ich doch mal auf die Karte geschaut und gesehen, dass es so etwas wie einen Park nicht allzu weit vom Zentrum entfernt gibt. Also laufe ich dahin. Der Park stellt sich als Berg mitten in der Stadt heraus, der sogenannte Namsan. Dies war mir eine willkommene Abwechslung, und es ist erstaunlich, wie schnell man da oben keinen Verkehr mehr gehört hat. Der Gipfel bot einen hübschen Ausblick in alle Richtungen, zudem fand eine Darbietung mit traditionellen Gewändern und Waffen statt. Nach einem langen Abstieg waren nicht nur meine Füße müde und ich trat die Rückfahrt zum Hotel an. Zum Abendessen haben sich dann noch ein paar mehr Turnierteilnehmer eingefunden – und danach endlich auch der wohlverdiente Schlaf.

Am nächsten Morgen beginnt der Turnieralltag, der vor allem geprägt sein wird durch lange Busfahrten. Von Seoul nach Gwangju sind es fünf Stunden. Es lief zwar Baduk TV im Bus, die zeigen um die Uhrzeit aber auch nur 50% Go und 50% Dauer-



Blick über Seoul vom Namsan



tellobby sitzen und mit anderen Teilnehmern Go oder andere Brett- und Kartenspiele spielen. Am dritten Turnierabend gab es direkt die Siegerehrung und am nächsten Morgen auch schon die Rückfahrt nach Seoul. Diese Busfahrt dauerte dank Stau sieben Stunden, zudem sind wir erst noch zu einer Go-Manufaktur gefahren. Hier gab es sehr viel schickes Spielmaterial und manch ein Spieler hat sich ordentlich damit eingedeckt.

Nach weiteren eineinhalb Stunden Busfahrt waren wir endlich im Hotel – und leider sind alle so platt, dass es keine ordentliche Verabschiedung mehr gab. An dieser Stelle möchte ich noch einmal der Turnierorganisation und dem Dolmetscher-Team dafür danken, dass sie es mit uns ausgehalten haben! Mit ein paar Spielern war ich abends noch etwas essen, aber viel Kraft hatte ich dann auch nicht mehr, insbesondere, wenn der Wecker um 4 Uhr morgens für den Rückflug klingeln wird.

Alle in allem war diese Reise also sicher nicht Urlaub, sondern eher anstrengend für mich. Trotzdem bin ich sehr froh, diese Erfahrung gemacht haben zu dürfen, und empfehle möglichen zukünftigen Teilnehmern, diese Gelegenheit wahrzunehmen!

werbesendung. Nach der Ankunft gibt es eine kurze Einführungsveranstaltung im Hotel, um danach mit dem Bus in ein anderes Hotel zu fahren, für die offizielle Eröffnungsfeier. Hier gab es neben den Reden der KBF-Verantwortlichen und der Stadt- Abgeordneten eine musikalische Darbietung mit teils traditionellen Instrumenten sowie ein Buffet. Es folgten drei Turniertage. Das Turnier hat in einer Turnhalle eines großen Sportkomplexes stattgefunden, leider auch nur mit dem Bus erreichbar. Ansonsten hat mir das Turnier aber sehr gut gefallen, insbesondere die übergroße Walllist. Am ersten Tag hatte ich zwei Partien gegen etwas schwächere Gegner, am zweiten Tag dann mit Rob van Zeijst 7d und Javier Savolainen 5d zwei stärkere Gegner. Diese Partien habe ich zwar beide verloren, dennoch meine ich, hier am besten gespielt zu haben und hatte hier am meisten Spaß. Am dritten Tag hatte ich eine Partie gegen einen etwas übernächtigen Gegner, bei mir ging dann in der letzten Partie gegen einen 4d die Puste aus. Insgesamt gehe ich also mit einem 3:3 vom Platz, womit ich durchaus zufrieden bin. An den ersten beiden Turniertagen gab es abends noch gemeinsames Essen und einen Ausflug in einen Bambuswald (den ich aber geschwänzt habe, da ich nicht mehr Bus fahren wollte). Zudem konnte man abends noch lange in der Ho-



Studenten-Paar-Go-Weltmeisterschaft in Tokyo

von Isabel Donle und Martin Ruzicka

Am 10./11.12. wurde die Studenten-Paar-Go-Weltmeisterschaft zum siebten Mal in Tokio ausgetragen. Nachdem wir, Isabel Donle und Martin Ruzicka, uns im September bei der Studierenden-EM für das Turnier qualifizieren konnten, flogen wir pünktlich zum Turnierbeginn am 9.12. von Frankfurt nach Tokio. Nach unserer Ankunft im schicken Vier-Sterne-Hotel, in dem bereits seit Freitag die Vorgabe-Paar-Go-Weltmeisterschaft gespielt wurde, erkundeten wir die unmittelbare Umgebung des Turnierortes, der ganz in der Nähe des Nihon-Kiins gelegen war. Geschwächt vom Jetlag stand jedoch das Fit-werden für das Turnier am nächsten Tag im Vordergrund.

Am Samstag begann das Turnier, das parallel zur Paar-Go-Weltmeisterschaft stattfand, wie es dort Tradition ist, in nationalen Kostümen. Trotz längerer Überlegung haben wir, aus Mangel an Ideen, das bayrisch geprägte Stereotyp von Deutschland verfestigt. In der ersten Runde spielten wir direkt gegen das andere europäische Paar, Mirta Medak und Elian Grigoriu, und mussten uns leider geschlagen geben. An diesem Tag fanden noch zwei Goodwill-Matches statt. Das sind Freundschaftsspiele, bei denen alle Spieler*innen der Paar-Go-Turniere, anwesende Profis und lokale Gospieler*innen, zufällig gepaart und durcheinander gewürfelt werden. So kam es, dass Martin gegen Michael Redmond spielen durfte.

Am Sonntag wurden die letzten drei Turnierpartien ausgetragen. Zuerst spielten wir gegen ein starkes chinesisches Team, das Corona-bedingt online teilnahm und uns wenig Chancen ließ. In der nächsten Runde verloren wir gegen das australische Team, nachdem wir nach Zusetzen des letzten neutralen Zuges auf einen Angriff falsch deckten. Zu guter Letzt konnten wir gegen Mexiko in der letzten Runde doch noch einen Ehrenpunkt erringen und belegten daher den 15. Platz.

Nach der Siegerehrung noch am selben Tag und einem Treffen der Paar-Go-Promotionpartner



am Montag endete das Turnier. Trotz des am Ende nicht überragenden Ergebnisses sind wir froh, dass wir Europa bei dem Turnier vertreten durften, und dankbar für die schönen Erfahrungen, die wir dort sammeln konnten. Wir haben Go-begeisterte Menschen aus der ganzen Welt kennengelernt, spannende Partien gespielt und es uns auch nicht nehmen lassen, das japanische Essen zu genießen und Tokio zu besichtigen.

42. Berliner Kranich und Berliner Meisterschaft

Kim Seong-Jin (8d/Berlin) hat in 5 Runden ungeschlagen den Berliner Kranich gewonnen. Zweiter wurde mit 4:1 Lukas Podpera (7d/Prag). Mit 3 Siegen folgen Arved Pittner (5d/Berlin), Robert Jasiek (5d/Berlin) und Yuze Xing (3d/Heidelberg). 2,5 Siege konnten Martin Ruzicka (5d/Darmstadt) und Christopher Kacwin (5d/Düsseldorf) für sich verbuchen, die gegeneinander das einzige Jigo des Turniers spielten. Beste weibliche Teilnehmerin wurde Lova Wahlin (2d/Stockholm).



Lukas Podpera 7d (links) und Kim Seong-Jin 8d bei der Analyse, beobachtet von Lova Wahlin 2d

Hauptraum des Turniers war der Senatssaal der Berliner Humboldt-Universität, der an dieser Stelle ganz herzlich für die Unterstützung gedankt sei.

Nachdem 2020 der Kranich corona-bedingt ausgefallen war und letztes Jahr in fast familiärer Umgebung ausgespielt wurde, fand er dieses Jahr wieder wie gewohnt statt und dürfte damit für dieses Jahr mit 89 Teilnehmer*innen auch das größte Turnier in Deutschland gewesen sein.

Die „japanischen Hausfrauen“ haben wieder für die sehr leckere Verpflegung gesorgt. Für professionelle Partie-Besprechungen haben Mateusz Surma 1p und Yoon Young Sun 8p bereit gestanden. Letztere hat auch simultan gespielt und eine Lektion gegeben.

Arved Pittner 5d konnte bei der Finalpartie der Berliner Meisterschaft, die traditionell am Freitagabend vor dem Kranich ausgetragen wird, den Titelverteidiger Johannes Obenaus 6d schlagen und sich den Titel des Berliner Meisters sichern.

Martin Langer

Turniernotizen

LV-Meisterschaft BST

Alexander Wenzel (3k, Jena) hat die diesjährige Landesverbandsmeisterschaft des Landesverbands Brandenburg-Sachsen-Thüringen vom 01. bis 02. Oktober 2022 in Halle gewonnen. Er setzte sich mit fünf Siegen ungeschlagen gegen die Konkurrenz aus Halle, Berlin und Salzwedel durch. Bruno Veltri (3k, Berlin) erreichte den zweiten und Martin Thaumiller (1k, Salzwedel) den dritten Platz. In Gruppe B gewann Sören Much (10k, Halle) ebenfalls ungeschlagen. Insgesamt spielten 11 Spieler:innen aus fünf Städten in zwei Gruppen in der diesjährigen Landesverbandsmeisterschaft. Ein Ausrichter für nächstes Jahr steht noch nicht fest.

Europäische Paar-Go-Meisterschaft

Ariane Ougier (4d/Grenoble) und Benjamin Dréan-Guénéaizia (7d/Marseille) haben die Europäische Paar-Go-Meisterschaft in Straßburg gewonnen. Sie sind damit für die Internationale Paar-Go-Meisterschaft in Japan im Dezember qualifiziert. Zweite wurden Zhao Pei (6d/Paris) und Lukas Krämer (6d/Bonn). Der dritte Platz ging an Christina Klupsch (2k/Düsseldorf) und Christopher Kacwin (5d/Düsseldorf).

Berliner Herbstturnier 2022

Unser Herbstturnier am 30.10. im E-Lok hatte 22 Teilnehmer*innen. Den 1. Platz belegte Wiebke Töpfer 9k, die in Höchstform alle vier Runden für sich entschied. Zweiter wurde Daniel Krause 3d und Dritter Robert Waschipyk 2k. Sie teilten sich das Preisgeld in Höhe von 45 €. Auf Platz 4 folgte Michael Bull 2k und auf Platz 5 Oskar Waschipyk 13k. Wir hatten das bestellte herrliche Sommerwetter, so dass wir fast alle Partien im Garten spielen konnten. Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Hanna Yelisavetska für den leckeren Käsekuchen, Klaus Wohnig für die Hilfe beim Kochen und Auf- und Abbauen und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

4. Dango Dortmund

Li Shizhao (1d/Wuppertal) hat das am 29. und 30.10. ausgetragene Dortmunder Turnier gewonnen. Zweiter und Dritter wurden Rafael Czernia

(1d/Bochum) und Jürgen Meyer (1d/Recklinghausen). Sun Leou (10k/Wuppertal) konnte ein 5:0 erreichen, Jost Boddem (6k/Lübeck) ein 4:1. Gespielt wurde von den 35 Teilnehmer*innen vor den Toren der Stadt in der Gaststätte Waldesruh, wo man zwischen den Runden bei wunderschönem Herbstwetter im Wald spazieren gehen konnte.

Münchner Bierseidel

Am 22. und 23. Oktober hat unter 49 Teilnehmer*innen in München Wang Siang-Jie (3p/München) in fünf Runden ungeschlagen das Bierseidel-Turnier gewonnen. Zweiter wurde Theo Come (4d/München), der sich nur dem Sieger geschlagen geben musste. Auf den dritten Platz kam Juze Xing (3d/Heidelberg) vor Jonas Fincke (4d/München). Ein 4:1 konnten Bartosz Klimczak (1d/Warszawa) und Kurt Paar (5k/Wien) erreichen.

5. Mannheimer Herbst-Go-Treffen

Beim 5. Herbst-Go-Treffen des Badischen Go-Vereins in Mannheim spielten 78 Spielerinnen und Spieler in 3 Turnieren um Rating-Punkte. In der Top-Gruppe spielten die acht ratingstärksten Spieler fünf Runden. Gewonnen wurde sie von Stanislaw Frejlak (1p EGF, Karlsruhe) vor Siang Jie Wang (3p Taiwan Qiyuan, München), die Top-Gruppe wurde auch für den Grand-Prix der EGF gewertet. Das Hauptturnier war das 24. Mannheimer Aji. In der 4. Runde gewann Shukai Zhang (3d, Frankfurt/Main) gegen Yuze Xing (3d, Heidelberg) und gewann damit auch das Turnier. Die Preise in den Altersklassen gingen an:

U11: geteilt zwischen Jeffrey Fu (20k, Mannheim) und Yuheng Lu (20k, Heidelberg),

U15: Ovidiu Berceanu (7k, Timișoara),

U19: Xingyue Xing (20k, Karlsruhe) sowie

Ü50: Anton Grzeschniok (2d, Frankfurt)

Dazu gab es traditionell „Mannemer Dreck“ für alle Kinder und Jugendlichen. Das Schnell-Go-Turnier wurde von Cordelia Nitz (21k, Karlsruhe) gewonnen.

Alle Turniere wurden mit Fischer-Zeit gespielt, Turnierleiter war wieder Wilhelm Bühler aus Karlsruhe. Reviews, Simultanspiele und einen Vortrag gab es von Seokin Cho (8d, Japan), der im

Rahmen seiner Bayern-Baden-Baduk-Tour neben Mannheim auch München, Augsburg, Zürich und Karlsruhe besuchte.

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft

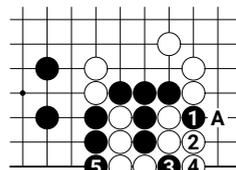
Lisa Ente (3d/Hannover) und Benjamin Teuber (6d/Hamburg) haben am 12. und 13.11. die Deutsche Paar-Go-Meisterschaft in Hundisburg gewonnen. Auf den Plätzen 2 und 3 folgen Barbara Knauf (3d/Köln) und Jonas Welticke (6d/Bonn) sowie Manja Marz (3d/Jena) und Lukas Krämer (6d/Bonn). Die drei Paare haben sich im Kreis geschlagen, aber Lisa und Benjamin konnten sich nach Gegnerpunkten durchsetzen.

2. Castle Games Schloss Hundisburg

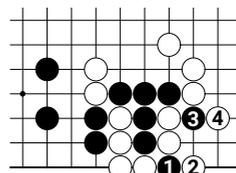
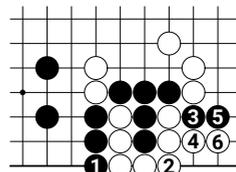
Tim Cech (2d/Potsdam) hat am 12. und 13.11. in 5 Runden ungeschlagen die 2. Castle Games auf Schloss Hundisburg gewonnen. Auf den Plätzen folgen mit jeweils 3 Siegen und einem SOS-Punkt Unterschied Yuze Xing (3d/Heidelberg), Michael Marz (2d/Jena) und Alexander Kurz (2d/Berlin).

Lösung „Retten und Fangen“

Schwarz muss zunächst auf 1 im ersten Dia.



schneiden und dann auf 3 einwerfen. Dieses Timing ist wichtig! Danach kann Weiß nach 5 nicht auf 3 decken, weil Schwarz sonst auf A rauszieht und fängt. Gleich 1 im zweiten Dia. zu spielen funktioniert nicht, da Weiß einfach decken kann, da 3 und 5 nicht fangen. Genau so wenig funktioniert der Einwurf auf 1 im dritten Dia., da der Schnitt auf 3 jetzt noch offensichtlicher sein Ziel verfehlt.



EGC 2023 in Leipzig/Markkleeberg

vom EGC-Orga-Team

Viele haben sicher schon auf diese Meldung gewartet und wir können es nun sicher bestätigen: Der 65. Europäische Go-Kongress wird vom 22. Juli bis 5. August 2023 in Leipzig/Markkleeberg stattfinden. Darüber freuen wir uns sehr. Ihr seid herzlich an den Cospudener Strand eingeladen!

Die Region Leipzig ist bekannt für ihr gutes Wetter und wir können mit vielen warmen, sonnigen Tagen am Strand rechnen. Neben einem aufregenden Turnierplan organisieren wir viele gemeinsame Freizeitveranstaltungen. Nähere Informationen erhaltet Ihr zu gegebener Zeit im EGC2023-Newsletter und auf der EGC2023-Webseite.

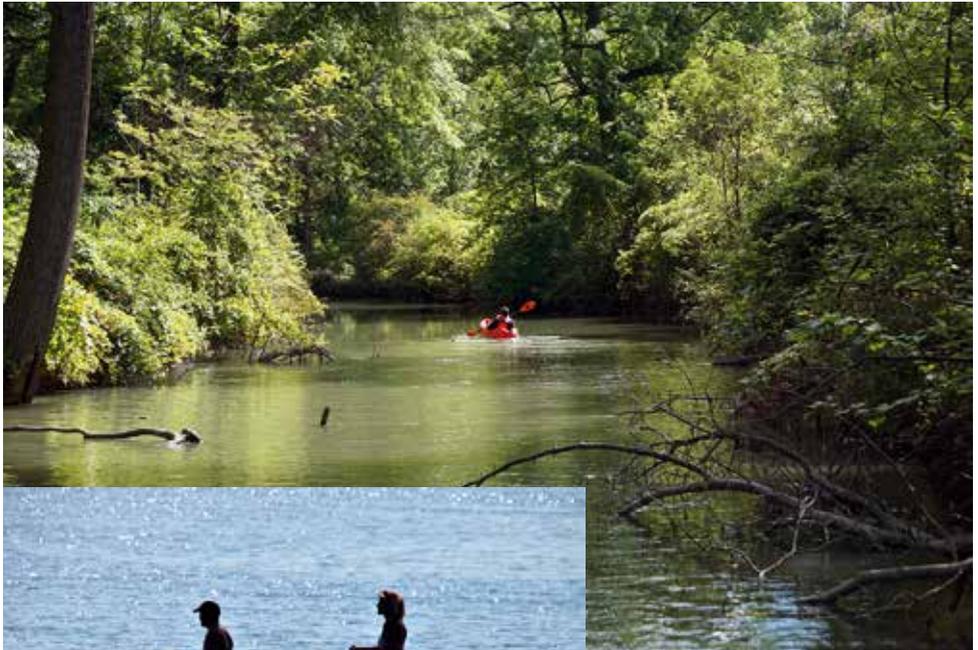
In Seenähe und rund um Leipzig gibt es viel zu entdecken und zu unternehmen. Im Folgenden geben wir eine kurze Über-



**MARKKLEEBERG
LEIPZIG**



Am Cospudener See liegt der EGC-Spielort



sicht der Möglichkeiten. So könnt Ihr eine schöne Urlaubszeit neben dem Go-Spielen verbringen.

Die Neuseenlandschaft im Leipziger Süden lädt u.a. zum Baden, Sonnen, Stand-Up-Paddling, Kanufahren, Windsurfen, Tauchen und Segeln ein. Bootstouren und sogar Rafting auf einer Wildwasserstrecke werden angeboten. Der Belantis-Freizeitpark, ein Kletterwald, ein Bowling-Center und ein Golfplatz erlauben auch trockene Vergnügungen.

Im Umland warten verschiedenste Sehenswürdigkeiten von architektonischer, geschichtlicher oder landschaftlicher Schönheit wie Parks und Gärten,

Ruinen und Burgen darauf, erkundet zu werden. Sie sind zu Fuß, mit dem Rad, den Öffentlichen oder dem Auto zu erreichen.

Und gerade die Kulturstadt Leipzig möchte entdeckt werden. Es erwarten Euch:

- Kunst & Kultur (Galerien, Theater, Kinos)
- Musik (Oper, Konzerthaus, Clubs)
- Historisches (Museen, Ausstellungen, historische Altstadt,



Industriekultur, Denkmäler)

- Sportmöglichkeiten (Rad- und Wasserwanderwege)
- Orte für Entspannung (Zoo, Wildpark, Parks, Wälder)
- Shopping und Restaurants

Unser erfahrenes Orga-Team aus mehr als einem Dutzend Aktiven bereitet für Euch einen abwechslungsreichen Kongress vor. Den Kongressleiter René Scheibe habt Ihr ja schon im DGOZ-Heft 5/2022 kennengelernt. Nun präsentieren wir seine linke und rechte Hand für



die Kongressplanung: Manja Marz (auf dem Foto rechts) hat bereits mehrere Go-Kongresse organisiert, Peggy Scheibe ist unsere projekterfahrene Problemlöserin.

Auf der EGC2023-Webseite (siehe links) findet Ihr noch weitere Informationen und die Möglichkeit, Euch für den Kongress anzumelden:

www.egc2023.de

Tipp: Die Startgelder gestalten sich wie auf der Tabelle unten, eine frühzeitige Anmeldung lohnt sich also deutlich!

Auch eine Teilnahme an nur ein oder zwei Tagen oder an einer einzelnen Veranstaltung ist möglich. Rabatte für Menschen aus Krisengebieten sind in Kürze buchbar.

Reserviert jetzt Euer Ticket! Wir freuen uns schon, Euch in diesem Sommer in Leipzig/Marktleberberg willkommen zu heißen.

Euer Orga-Team



Zahlungseingang	bis 31. Januar			bis 31. März			bis 30. Juni			ab 1. Juli		
	voll	1w+ we	we	voll	1w+ we	we	voll	1w+ we	we	voll	1w+ we	we
Erwachsener	140	85	45	185	110	50	205	120	55	235	140	65
Ermäßigt**	100	60	30	130	75	35	145	85	40	165	100	45
Familie*												
1. Erwachsener	140	85	45	185	110	50	205	120	55	235	140	65
2. Erwachsener	125	75	40	165	100	45	185	110	50	210	125	60
1. Kind**	80	50	25	105	60	30	115	70	30	130	80	35
2. Kind**	65	40	20	85	50	25	90	55	25	105	65	30
3. Kind**	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Alle Preise in Euro.

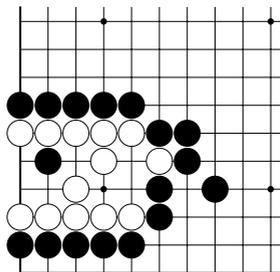
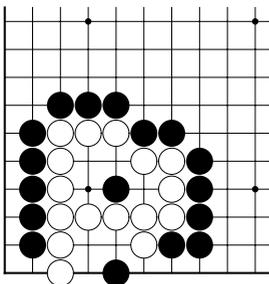
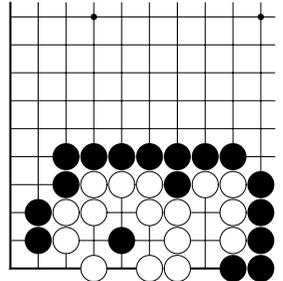
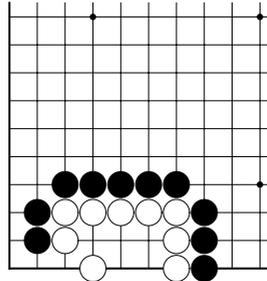
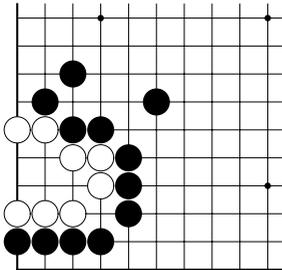
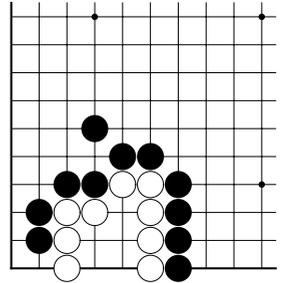
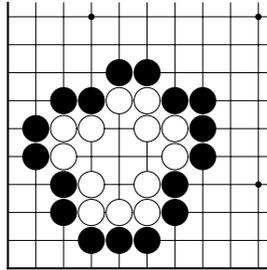
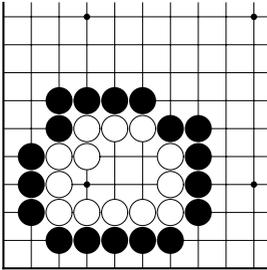
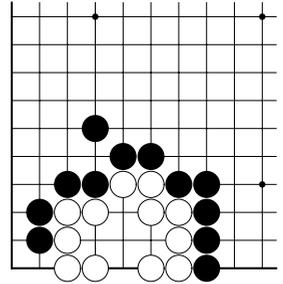
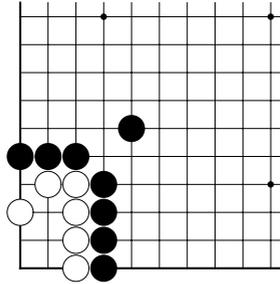
* Bei Familien, bei denen nur die Kinder spielen, zahlt das 1. Kind den Juniorpreis.

** Personen im Alter von 12–17 Jahren: voller Preis. Personen unter 12 Jahren: nochmal 50% Rabatt.

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Wenn ihr zwei Augen verhindern könnt, sind die weißen Steine tot.
Findet dazu den richtigen Punkt in der weißen Form.

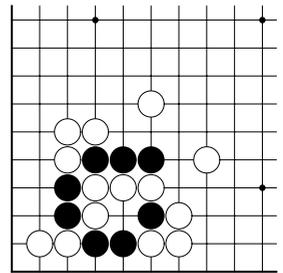
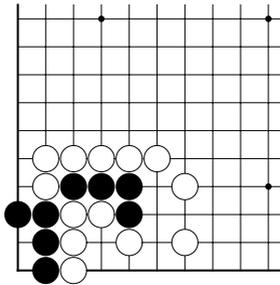
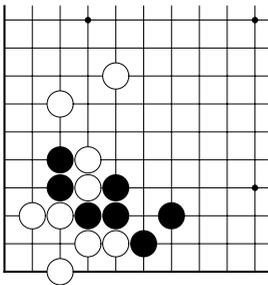
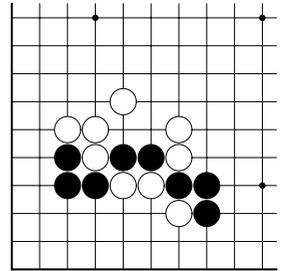
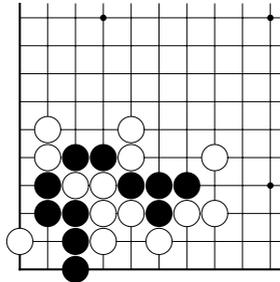
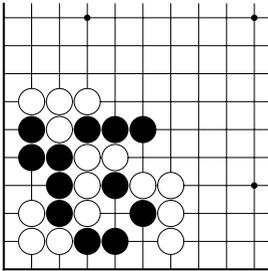
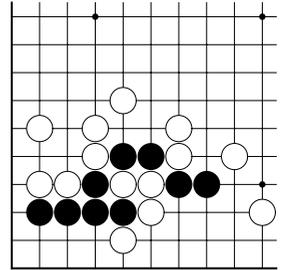
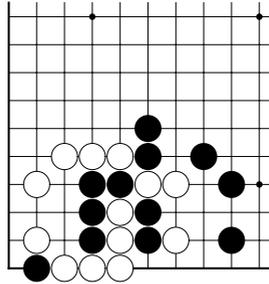


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen Steine fangen. Beachtet, dass nicht überall die selbe Technik zum Ziel führt.



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

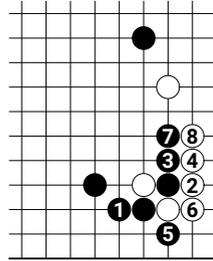
Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Shende Tao

Yoon Young Sun kommentiert (65)

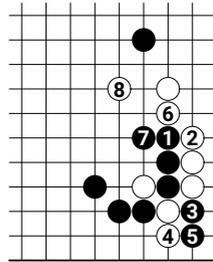
Partie: Samsung Cup 2022, Halbfinale,
04.11.2022
Weiß: Byun Sangil 9p
Schwarz: Choi Jung 9p
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 169 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p (awesomepaduk.com)

Anm. der Redaktion: Mit dem Sieg in dieser Partie ist Choi Jung 9p als erste Frau überhaupt in das Finale eines großen, internationalen Titels eingezogen.

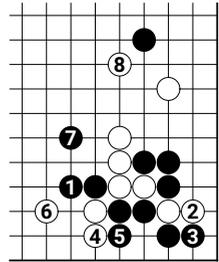


Dia. 3

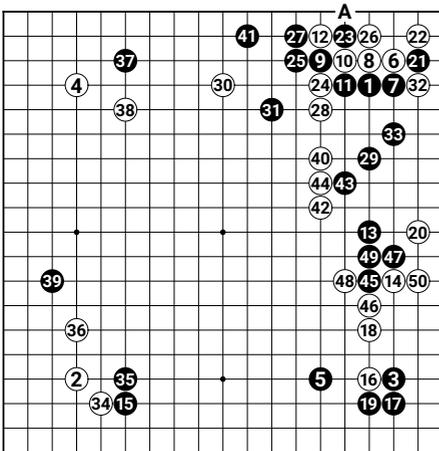
in Dia. 1 mit 7 decken muss, danach wird es unübersichtlich. Statt des Atari auf 3 ist 1 in Dia. 3 zu schwach, da Weiß nun leicht die Ecke bzw. eine Basis am Rand bekommt. Schwarz kann sich zwar die Ecke wie in Dia. 4 sichern, indem sie nicht



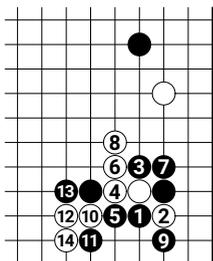
Dia. 4



Dia. 5



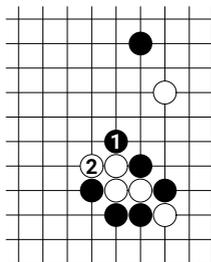
Figur 1 (1-50)



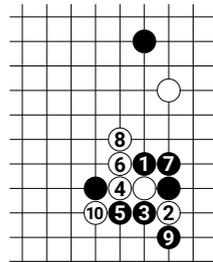
Dia. 1

17: Es gibt für Schwarz jetzt drei mögliche Antwortzüge. Das Hane mit 1 in Dia. 1 führt nach dem Kreuzschnitt

auf 2 zu komplizierten Varianten. Die Treppe in Dia. 2 läuft für Weiß, so dass Schwarz

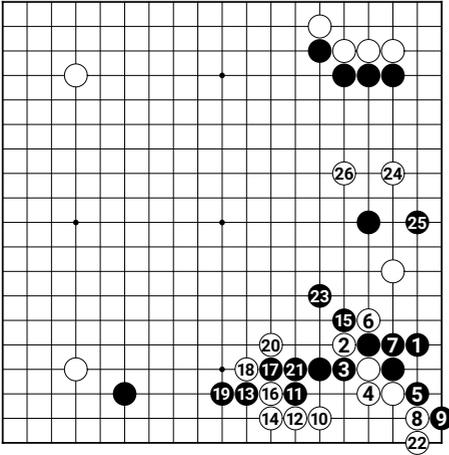


Dia. 2



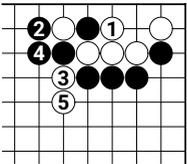
Dia. 6

gleich auf 5 in Dia. 3 spielt, sondern erst auf 1 streckt, um dann auf 3 zu fangen. Allerdings bekommt Weiß auch jetzt eine stabile Form – das Ergebnis ist gut genug für ihn. Wenn Schwarz das Atari 11 in Dia. 1 auslässt, um gleich auf 1 in Dia. 5 zu spielen, ist der folgende Kampf für Weiß eher einfacher und er stünde bei 70%. Mit einem Hane außen auf 1 in Dia. 6 anzufangen führt in der Zugfolge bis 10 zum gleichen Ergebnis wie Dia. 1, ändert also nichts. Allerdings kann Schwarz als Antwort auf 2 in Dia. 6 auch 1 in Dia. 7 erwägen, aber dann ist 2 ein sehr starker Zug für Weiß. In der weiteren Folge kann sich Weiß so in der Ecke einleben und hat außen genug Aji, um z. B. die Züge 24 und 26 zu bekommen. Einziger Zug auf 17 aus der Partie vermeidet all diese Komplikationen.

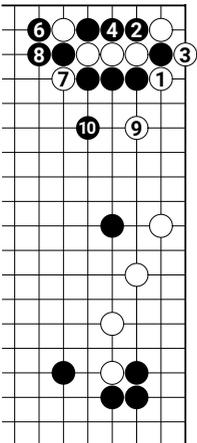


Dia. 7

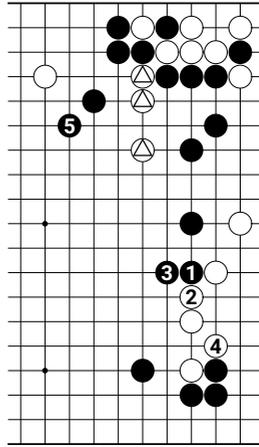
24: Und wieder gibt es drei Möglichkeiten, dieses Mal für Weiß. In der Partie gibt Weiß das Atari. Spielt er stattdessen auf 1 in Dia. 8, resultiert bis 5 die absolut gleiche Stellung, das wäre also egal. 1 in Dia. 9 kommt alternativ aber wohl eher nicht in Frage, da Weiß nach der erzwungenen Abfolge bis 10 am rechten Rand insgesamt wirklich recht flachgedrückt steht.



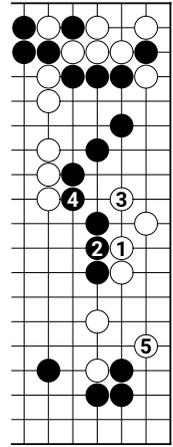
Dia. 8



Dia. 9 (5 deckt)



Dia. 10

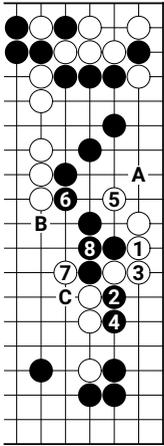


Dia. 11

- 28: Das war der Plan mit Weiß 24. 32 und A sind Miai, daher lebt Weiß in der Ecke.
- 41: Das ist zu passiv (-9%). Dia. 10 zeigt eine aktive Alternative. Schwarz hätte so die drei markierten weißen Steine großräumig angreifen können.
- 46: Die falsche Entscheidung! Weiß hätte auf 1 in Dia. 11 spielen sollen. Nach 5 wäre die Gruppe am Rand gesichert und er könnte sich – eine Führung im Rücken – auf die Steine in der Mitte konzentrieren.
- 47: Das war schmerzhaft!

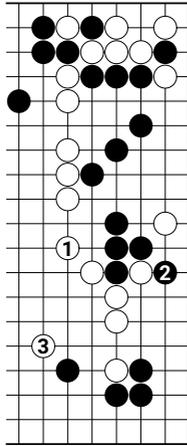


Choi Jung 9p

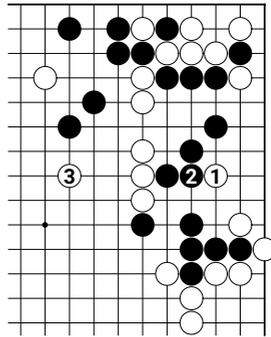


Dia. 12

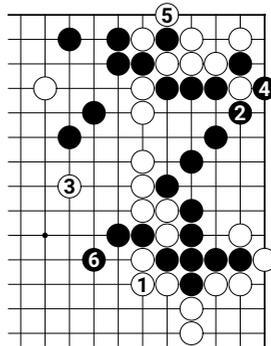
50: Das war zu gierig! 1 in Dia. 12 als Alternative funktioniert nicht, denn dann kann Schwarz auf 2 und 4 trennen und nach 8 sind A und B *Miai* für Schwarz, zudem gibt es noch den Schnitt auf C. Spielt Weiß aber einfach auf 1 in Dia. 13 und deckt nach 2 seinen Schnitt mit 3, dann steht er immer noch bei 60%.



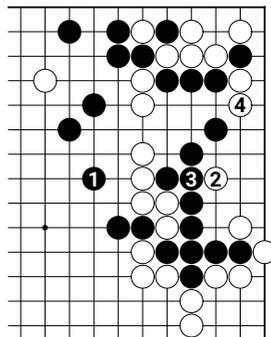
Dia. 13



Dia. 14



Dia. 15



Dia. 16

61: Do or die!
62: Der erste Verlustzug von Weiß. Er hätte unbedingt auf 1 in Dia. 15 decken sollen. Nach 6 steht Schwarz zwar etwas besser, aber es ist noch nichts entschieden. Natürlich möchte Schwarz nach dem Deckungszug auf 1 in Dia. 16 die weiße Gruppe einschließen, aber nach 4 ist auch die schwarze Gruppe nicht lebendig.

69: Nun ist nur die weiße Gruppe schwach geworden und es gibt noch das Schnitt-*Aji* auf 77.

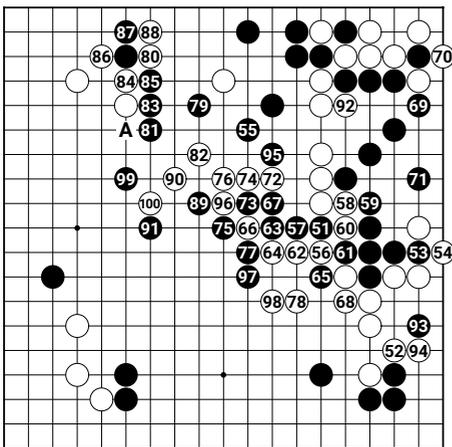
80: Normal wäre wohl eher 90, aber es kann gut sein, dass Weiß sich nicht wohl fühlte in der Partie und etwas versuchen wollte.

92: Weiß hätte nun auf 99 ausbrechen sollen, was Schwarz wohl mit A beantwortet hätte.

Weiß dachte sicher, dass dieser Zug Vorhand ist, aber ...

93: ... Schwarz hatte etwas vor – nämlich diesen unerwarteten und beeindruckenden Zug! Der Zug sieht auf den ersten Blick nicht gut aus,

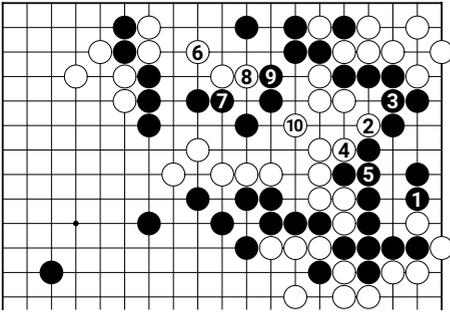
oder? Was bezweckt er? Zunächst sehen wir uns den Plan von Weiß an. Er hat sicher erwartet, dass Schwarz 92 mit 1 in Dia. 17 beantwortet, um zu leben. Nach den Vorhänden 2 und 4 hätte er noch die Vorhände 6 und 8 spielen können, um dann mit 10 seine Gruppe zum Leben zu bringen. Aber ...



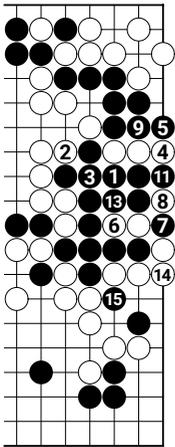
Figur 2 (51–100)

51: Nun hat Schwarz die beiden weißen Gruppen getrennt.

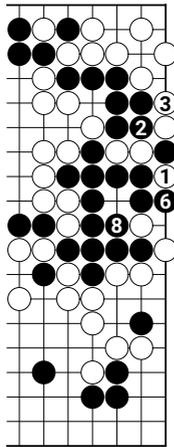
56: Ein großer Fehler von Weiß! Er hätte stattdessen besser erst auf 1 in Dia. 14 *peepen* und dann mit 3 so schnell wie möglich ausbrechen sollen.



Dia. 17

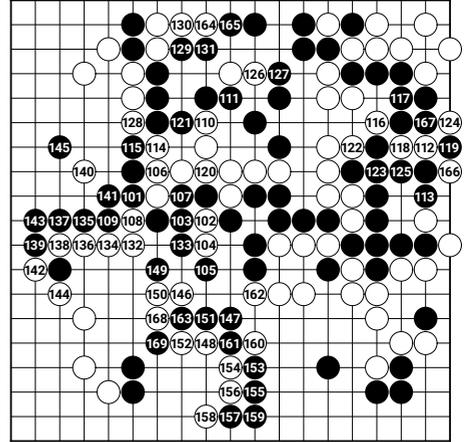


Dia. 18
(10 auf 7; 12 neben 4)



Dia. 19 (4 schlägt; 5 schlägt zurück; 7 deckt)

95–99: ... nach dem Abtausch 93 für 94 greift Schwarz einfach die weiße Gruppe an und will sie töten, weil Schwarz durch den Abtausch bereits lebt. Das hat Weiß nicht gesehen und sogar die KI hat damit nicht gerechnet.



Figur 3 (101–169)

112: Das ist die Fortsetzung von 92, von der Weiß dachte, dass sie funktioniert. Jetzt kommt es für Schwarz darauf an zu zeigen, dass sie lebt, aber das wird in einer Profipartie natürlich nicht komplett ausgespielt.

119: Die Dia. 18 und 19 zeigen, dass sowohl 119 als auch 125 funktionieren, was in beiden Fällen essentiell von dem Abtausch 93 für 94 abhängt. Nach 12 in Dia.

18 ist Schwarz zwar lokal tot, aber Weiß kann seine Steine nicht sichern und wird, wenn er das nicht einsieht, mit 15 gefangen. Aus dem gleichen Grund kann Weiß nach 8 in Dia. nicht decken, um das zweite Auge zu verhindern. 145: Weiß hat noch versucht, irgendwas von Schwarz zu fangen, aber das hat nicht geklappt. Die gefangene Gruppe ist zu groß, Weiß hat daher keine Chance mehr. 50 war schlecht und 56, 62 und 92 waren die Verlustzüge.



Byun Sangil 9p versucht verzweifelt, für seine Gruppe noch eine Möglichkeit zum Überleben zu finden ... (youtu.be/brlz3fg2miY)

Aufbaukurs Go (6)

von Hartmut Kehmann

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

Lektion 1: Nobi und Sagari

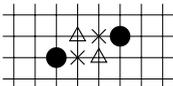
Lektion 2: Kosumi

Lektion 6: Keima Teil 2 (Ogeima)

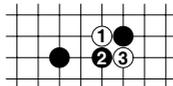
Das Ogeima ist einen Schritt weiter als das Kogeima, im deutschen Sprachgebrauch wird die Form manchmal auch als großer Pfersprung bezeichnet. Sie ist dynamischer als der kleine Pfersprung, kann aber auch leichter getrennt werden. Auch diese Form kommt in allen Stadien des Spieles vor, nachstehend werden wir einige Beispiele sehen, aber zunächst untersuchen wir wieder die Stabilität der Form unabhängig von der Brettposition. Ein Schnitt ist auch ohne nahe Hilfssteine möglich.

Dia. 1: Ähnlich wie beim Kogeima beginnt ein Schnitt meistens mit einem Tsuke auf \times . Auch ein Anfangszug auf Δ ist je nach Situation durchaus möglich, entsprechend differenziert sind hier die Möglichkeiten von Angriff und Verteidigung.

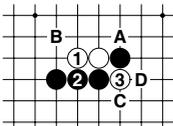
Dia. 1a: Wenn Weiß schneiden will, geschieht das am besten sofort.



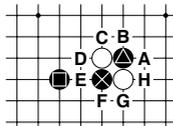
Dia. 1



Dia. 1a



Dia. 1b



Dia. 1c

Lektion 3: Ikken Biraki und Ikken Tobi

Lektion 4: Niken Biraki

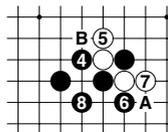
Lektion 5: Keima Teil 1 (Kogeima)

Lektion 6: Keima Teil 2 (Ogeima)

Lektion 7: Daidaigeima

Lektion 8: Sangen Biraki

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

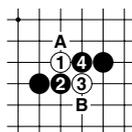


Dia. 1d

Dia. 1b: Wenn Weiß ohne Hilfssteine zunächst streckt, um dann erst zu schneiden, bekommt er schwere Form. Ein Nobi auf A z.B. droht unmittelbar mit einem Geta auf B, während zugleich evtl.

die Perspektive von SC oder SD verbessert wird. So etwas ist meistens nicht gut für den Angreifer.

Dia. 1c, 1d: Nach dem Kreuzschnitt hat Schwarz viele Möglichkeiten. Die beiden schwarzen Schnittsteine \times und Δ sind schwächer als \square , das ist situationsabhängig zu beachten. Schwarz muss aber nicht unbedingt einen der Schnittsteine fangen, er kann Δ auch als Opferstein benutzen, wie in Dia. 1d gezeigt.



Dia. 2

Dia. 2: Die zweite Möglichkeit eines Schnittes sieht so aus. Nach S4 wird Weiß auf A oder B strecken und es ist zu sehen, dass Weiß so nur spielen kann, wenn mindestens eine Treppe für ihn läuft.

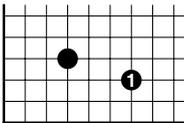
Insgesamt sind solche Manöver eher ungewöhnlich, wenn keine eigenen Hilfssteine in der Nähe vorhanden sind, oder die Form sich in Randnähe befindet. In solchen Fällen wird von außen reduziert oder unterlaufen, das ist auch in Randnähe oder in der Ecke bei einem von

Hoshi oder Komoku ausgehenden Ogeima-Shimari möglich.

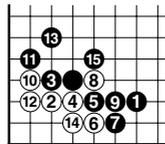
HOSHI-OGEIMA-SHIMARI

Dia. 3: Das Ogeima-Shimari als von Hoshi ausgehende primäre Entwicklung, der kein Kakari vorherging, ist etwas aus der Mode gekommen. Der Grund ist auch hier die Betonung einer gebietsorientierten Spielweise durch die KI-Programme, denn unter diesem Shimari kann der Gegner in Vorhand bedingungslos leben.

Dia. 3a: Schwarz sollte S15 nicht auslassen, sonst verbleibt eine erhebliche Schwäche. W8 ist andererseits mit diesem Zug unabhängig von einer Treppe lokal gefangen. Wer nicht mehr weiß, warum das so ist, vergleiche dazu Grundkurs Lektion 5 DGoZ 3/2020 S.18 Dia. 6d-6e.



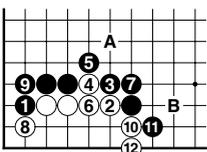
Dia. 3



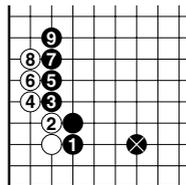
Dia. 3a

Dia. 3b: Wenn Schwarz alternativ zu S5 aus dem letzten Diagramm in der Ecke Hane spielt, kann Weiß ebenfalls leben. Auch hier ist es notwendig, wenigstens eine der beiden Schwächen mit SA oder SB zu eliminieren. Die Stellung gilt ebenfalls als Joseki, bietet aber für meinen Geschmack dem Weißen mehr Fortsetzungen als Dia. 3a. Im Ergebnis endet Schwarz in beiden Variationen mit Nachhand und Weiß kann auf die entstandene schwarze Stärke reagieren.

Dia. 3c: Das Blocken von der anderen Seite ist meistens ungünstig. Weiß lebt wiederum in Vorhand, wobei das ursprüngliche Ogeima X viel zu nahe an der schwarzen Stärke steht. Lässt Schwarz



Dia. 3b

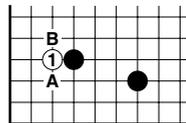


Dia. 3c

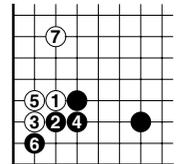
S9 aus, weil er die Vorhand behalten möchte, so kann Weiß hier ein sehr effektives doppeltes Hane spielen.

Im Ergebnis kann Weiß also in Vorhand das Eckgebiet nehmen, wobei die entstehende schwarze Stärke im Einzelfall aber auch nachteilig für Weiß werden kann. In solchen Fällen kann es besser sein, auf die Ecke zu verzichten, um selber außen präsent zu sein. Typischerweise beginnen solche Manöver mit einem Anlegezug Tsuke.

Dia. 4: W1 befragt Schwarz, ob er die Ecke will oder nicht, dementsprechend antwortet Schwarz auf A oder B.



Dia. 4

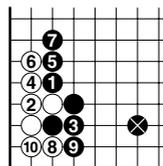


Dia. 4a

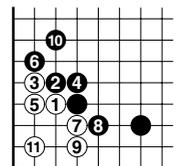
Dia. 4a: Weiß muss vor einem Hane auf 3 keine Angst haben, denn Schwarz wird sofort oder bald auf 4 decken müssen, um die Ecke zu sichern. Im Ergebnis haben beide effektive Formationen, Schwarz bekommt etwas mehr vom Kuchen, hat aber auch lokal einen Stein mehr gesetzt.

Dia. 4b: Gibt Schwarz erst Atari, so sollte er anschließend dennoch mit S3 decken und am Schluss steht Sx wiederum zu nahe an der schwarzen Stärke (siehe Problem 51 auf S. 26).

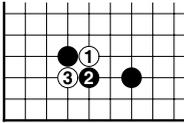
Dia. 5: Blockt Schwarz von außen, so lebt Weiß in der Ecke. Auch hier ist das anfängliche Hane W3 ein Schlüsselzug, vergleichbar W3 in Dia. 4a. Wenn Weiß W11 auslässt, spielt Schwarz irgendwann auf den gleichen Punkt mit dem Ergebnis eines indirekten Ko, das ist eher etwas für sehr fortgeschrittene Spieler.



Dia. 4b

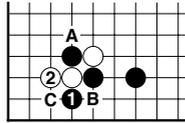


Dia. 5



Dia. 6

Dia. 6: Kann Weiß hier nach dem Muster von Dia. 1a schneiden? In solchen Situationen verliert man leicht den roten Faden. Die Frage nach dem wichtigsten und/oder schwächsten Stein ist zur Klärung hilfreich, das ist hier eindeutig Hoshi, aber auch die Verbindung der beiden anderen Steine ist zu beachten. Kann Schwarz beides erreichen?

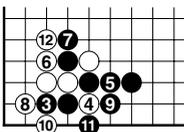


Dia. 6a

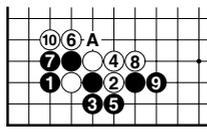
Dia. 6a: Der schlechteste Zug für Schwarz ist das Atari von unten. Nach W2 droht sowohl eine Treppe auf A als auch ein Atari auf B, wonach S1 gefangen würde.

Dia. 6b: S3 verhindert zwar beides, aber nun bekommt Weiß gleich vier Züge in Vorhand und lebt nach W12 mit nennenswertem Gebiet in der Ecke.

Dia. 6c: S1 tut mehr für Hoshi, Weiß kan nun nur noch von außen eindrücken. Ein ähnliches Ergebnis bekommt Weiß, wenn er W4 auf A spielt in der Folge wie hier. (Vergleiche dazu Aufbaukurs Lektion 5 DGoZ 5/2022 S. 47 Dia. 5a). Die schwarze Ecke wird auf diese Weise recht groß, deshalb ist der Kreuzschnitt keine so gute Idee, dabei haben wir den besten schwarzen Antwortzug noch nicht einmal behandelt.



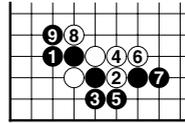
Dia. 6b



Dia. 6c

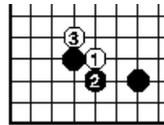
Dia. 6d: S1 als ruhiges Nobi ist stark. Wenn Weiß hier ähnlich verfährt, bekommt er ein schlechteres Ergebnis als im vorherigen Diagramm. S9 steht nun an der gleichen Position wie W10 in Dia. 6c. Weiß könnte aber auf die Idee kommen, nach S1 in der Ecke zu leben, dafür darf er das Atari W2 nicht von oben geben.

Dia. 6e: Diese Abfolge sieht natürlich aus. Weiß lebt, weil A und B miai sind. Aber Schwarz hat einen Fehler gemacht. Die richtige Abfolge tötet die weiße



Dia. 6d

Gruppe in einer Standardformation der Ecke. Das Problem 52 bietet die Gelegenheit, darüber nachzudenken – kleiner Tipp: S5 ist falsch.



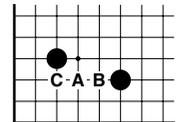
Dia. 6f

Dia. 6f: Insgesamt ist bei diesem Shimari die Reduktion mit einem Tsuke wie in Dia. 4 besser als dieses Tsuke. Der anschließende Kreuzschnitt ist wie gesehen obsolet und bei einem Hane wie hier bekommt Schwarz viel Gebiet. Diese Kombination ist eher für das entsprechende Komoku-Shimari geeignet.

KOMOKU-OGEIMA-SHIMARI

Das von Komoku ausgehende Ogeima-Shimari ist sehr flexibel und führt nicht so leicht zu einer überkonzentrierten Form wie das Kogeima-Shimari. Aber wie immer gibt es nicht nur Vorteile, durch die etwas weitere Form ist es auch einfacher, darunter zu leben. Wir werden diese Form ausführlich betrachten, weil sie durch den Einfluss der KI-Programme an Bedeutung gewonnen hat.

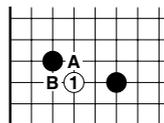
Dia. 7: Die Punkte A, B und C sind typische Angriffspunkte, die darauf abzielen, eine lokal lebende Formation zu erreichen.



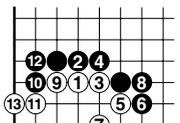
Dia. 7

Dia. 7a: Schwarz kann auf W1 mit A oder B antworten.

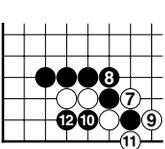
Dia. 7b: Weiß lebt ohne Probleme in Nachhand, das gilt natürlich erst recht, wenn Schwarz mit S6 auf 8 nachgibt. Hat die schwarze Mauer, so wie es steht, einen Defekt? (siehe Problem 53)



Dia. 7a

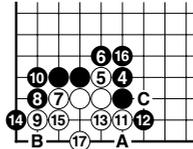


Dia. 7b



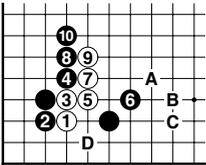
Dia. 7c

Dia. 7c: Wenn Weiß die Vorhand behalten will, kann er diese Variante wählen. Die schwarze Ecke ist hier um eine Linie größer als im entsprechenden Joseki nach einer San-San-Invasion unter Hoshi, Schwarz hat hier allerdings auch einen Stein mehr gespielt.



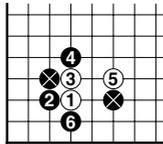
Dia. 7d

Dia. 7d: S4 hier macht es dem Weißen nicht ganz so leicht, im Ergebnis bekommt Weiß weniger Gebiet in der Ecke als in Diagramm 7b. Da SA WB erzwingt, erscheint der Defekt bei C von untergeordneter Bedeutung. Für vergleichsweise unerfahrene Spieler ist Diagramm 7b aber einfacher zu handhaben, insbesondere, wenn ein starker Spieler S16 auf 17 oder A spielen sollte. (siehe Problem 54)



Dia. 8

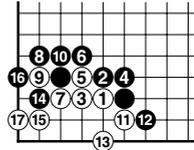
Dia. 8: Die bisherigen Varianten lassen den Weißen unter dem Shimari leben, das Blocken in der Ecke hingegen zielt darauf ab, den Weißen durch mehr oder weniger neutrales Gebiet laufen zu lassen, um evtl. auf beiden Seiten selber Gebiet zu machen. Dabei wird das ursprüngliche Shimari allerdings getrennt. S4 nötigt Weiß in ein leeres Dreieck, in der Folge macht Schwarz sicheres Gebiet am linken Rand. Die beiden isolierten schwarzen Steine sind nur schwer angreifbar. Spielt Weiß auf A evtl. nach einem weiteren Schieben gegen S10, so kann Schwarz sicher auf C und je nach Situation am unteren Rand evtl. sogar auf B verteidigen. Außerdem droht SD eine Verbindung an. Kann Weiß mit einem Zug auf D ein Auge am Rand machen? (siehe Problem 55 auf S. 26)



Dia. 8a

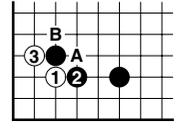
Dia. 8a: Vermeidet Weiß das leere Dreieck, so wird sein Formproblem nach S6 nicht kleiner. Das

ursprüngliche Shimari kann evtl. wieder verbunden werden. Insgesamt muss Weiß sich sehr gut überlegen, ob er auf W1 invadiert, Die Antwort auf San-San ist einfach und stark.



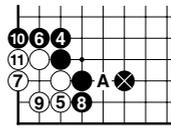
Dia. 9

Dia. 9: Der Invasionspunkt W1 ist deshalb eine gute Alternative. Die weiße Formation ist die gleiche wie in Dia. 7b, die schwarze Mauer bietet für meinen Geschmack aber etwas mehr Ansatzmöglichkeiten. Ich würde deshalb diesen Invasionspunkt bevorzugen, zumal Abwicklungen wie in Dia. 8 für Weiß sehr anstrengend werden könnten.



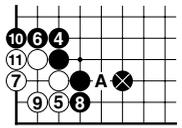
Dia. 10

Dia. 10: W1 auf San-San ist ebenfalls möglich, nach W3 kann Schwarz A oder B spielen.



Dia. 10a

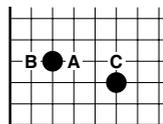
Dia. 10a: Die Abfolge sichert Weiß ein kleines Leben in der Ecke.



Dia. 10b

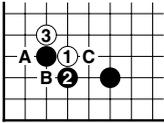
Dia. 10b: Ähnlich wenig Gebiet bekommt Weiß eventuell, wenn Schwarz mit S4 streckt. Deshalb spielt Weiß meistens zunächst W5 auf 6, bevor er auf 5 zurückkommt. Die Stellung kann auch nach einem Komoku-Kogeima-Shimari entstehen, wobei SX auf A steht.

Zusammenfassend ist es eine Frage der Gesamtsituation und des Zeitpunktes, ob eine Invasion unter diesem Shimari sinnvoll ist. Der Gegner kann darunter leben, allerdings im Unterschied zum entsprechenden Hoshi-Shimari nur in Nachhand. Wenn das eher keine gute Idee ist, kann man die Stellung von außen befragen.



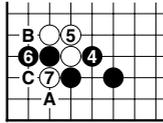
Dia. 11

Dia. 11: A ist der Hauptansatzpunkt zur Reduktion, B und C sind auch möglich.



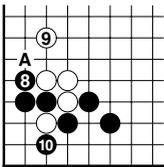
Dia. 11a

Dia. 11a: S2 ist natürlich, ebenso W3, aber wo sollte Schwarz als nächstes ziehen? Nimmt er A oder B, so wird Weiß auf C antworten, das aber ist der Schlüsselpunkt der Stellung.



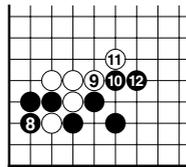
Dia. 11b

Dia. 11b: Deshalb nimmt Schwarz diesen Punkt selber. Vor vielen Jahren habe ich gelernt, dass man Schnittpunkte in der gegnerischen Stellung nicht ohne Not mit einem Atari beseitigen sollte. Hier aber nimmt es den weißen Steinen eher etwas von ihrer Flexibilität. W7 ist ein typischer Testzug Yosu-Mi. SA als Antwort ist schlecht, weil dadurch WB zur Vorhand wird. Spielt Schwarz zunächst auf B, so wird Weiß sich am linken Rand ausdehnen, um zu verhindern, dass Schwarz dort hochspringt. Schwarz muss dann das Aji in der Ecke beseitigen. Spielt Schwarz primär auf C, so ist ein weißer Zug am linken Rand nicht so dringlich, was Weiß die Möglichkeit gibt, zunächst im Zentrum weiter zu spielen. Daraus ergeben sich zwei grundlegende Varianten, die als Joseki gelten.



Dia. 11c

Dia. 11c: W9 eröffnet verschiedene Möglichkeiten. Nach S10 kann Weiß in guter Form auf A spielen oder sich am linken Rand weiter ausdehnen.

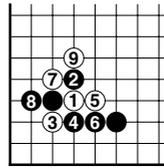


Dia. 11d

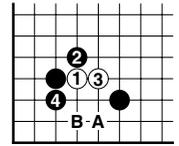
Dia. 11d: Beseitigt Schwarz mit S8 das Aji in der Ecke sofort, so ist diese Abwicklung möglich. Je nach Situation kann Weiß hier eventuell auch noch weiter schieben, bevor er sich am linken Rand ausdehnt.

Dia. 12: Antwortet Schwarz primär mit einem Hane S2 außen, so können komplizierte Abwicklungen entstehen, die man kennen muss, wenn man darauf eingeht. Das Diagramm zeigt den Beginn

einer möglichen Variante. Der stärkere Spieler wird meistens versuchen, das Spiel kompliziert zu machen, dem muss man aber nicht folgen.

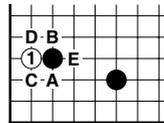


Dia. 12

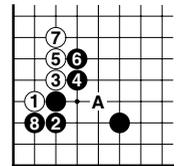


Dia. 12a

Dia. 12a: Das Nobi W3 vermeidet unnötige Komplikationen, Weiß sollte nun mit A oder B trennen und hat in diesem Kampf gute Chancen.



Dia. 13



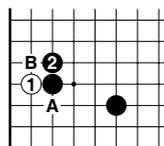
Dia. 13a

Dia. 13: Der zweite Ansatzpunkt zur Reduktion ist dieses Tsuke von außen. Schwarz hat hier viele Antwortmöglichkeiten.

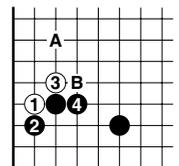
Dia. 13a: S2 möchte möglichst viel von der Ecke behalten. Die Punkte 7 und 8 sind miai. In der Folge muss Schwarz evtl. noch weiter schieben, um die Schwäche bei A zu beseitigen.

Dia. 13b: Weiß setzt mit A oder B fort, das führt zu Stellungen, die wir schon kennen, vergleiche dazu Dia. 10b.

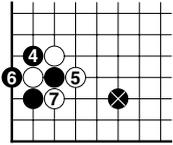
Dia. 13c: S2 als Hane sichert die Ecke. Nach dem Abtausch W3/S4 kann Weiß sich in leichter Form z.B. nach A ausdehnen oder auf B schieben, um sich am linken Rand evtl. etwas weiter ausdehnen zu können.



Dia. 13b

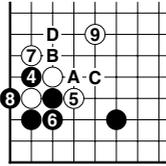


Dia. 13c



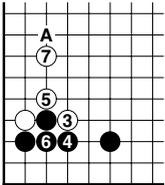
Dia. 13d

Dia. 13d: Es ist eher nicht so gut, mit S4 und S6 sofort einen Stein zu nehmen, in der Folge kann ein Ko entstehen, bei dem der markierte Stein evtl. isoliert wird.



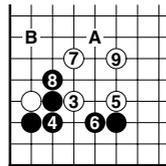
Dia. 13e

Dia. 13e: Nimmt Schwarz nicht sofort, so bekommt Weiß mit W7 einen weiteren Vorhandzug und behandelt seine Steine weiter leicht. Das Resultat ist eine bekannte lehrreiche Form, mit Schnittmöglichkeiten auf A und B, die aber jeweils mit WC bzw. WD beantwortet würden. Siehe Dia. 14.



Dia. 13f

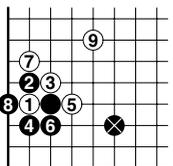
Dia. 13f: Sehr effektiv für Weiß ist auch der Klemmzug W3. Blockt Schwarz, so wird er anschließend zu S6 genötigt. Weiß steht auf diese Weise besser als in Dia. 13c.



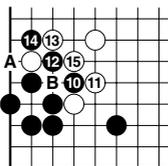
Dia. 13g

Dia. 13g: Deckt Schwarz sofort, so macht Weiß weiter Sabaki. W9 kann auch auf A gesetzt werden, was einen Folgezug WB ermöglicht.

Dia. 14: Das Hane von außen mit S2 führt in der Regel zu der gleichen Stellung, wie schon gesehen. Der markierte Stein steht anders als beim Kogeima-Shimari hier nicht optimal, er kann von der Ecke getrennt werden, spätestens wenn die Schwäche zwischen W3 und W5 beseitigt ist.

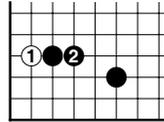


Dia. 14

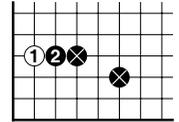


Dia. 14a

Dia. 14a: Wenn Schwarz hier weiter schneidet, macht er zwar etwas mehr Gebiet, verhilft aber dem Weißen zu besserer Form. Wenn die schwarzen Züge einen Sinn gehabt haben sollen, muss er nun auf A nehmen, wonach Weiß sogar noch das Ko bei B hat, um den Schnitt unterhalb von 11 zu decken. Deckt Schwarz auf B, statt auf A zu nehmen, so bekommt Weiß einen weiteren Vorhandzug oberhalb von 14.

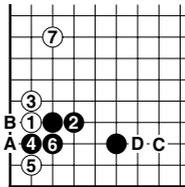


Dia. 15



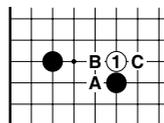
Dia. 16

Dia. 15,16: Die letzte Antwortmöglichkeit des Schwarzen ist dieses Hiki (Rückzieher). Die gleiche Stellung entsteht, wenn bei einem Hoshi-Kogeima-Shimari auf W1 mit einem Tsuke geantwortet wird. Kann Weiß in der Ecke leben (siehe Problem 56 auf S. 26)?



Dia. 15a

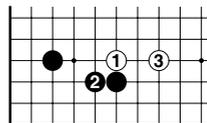
Dia. 15a: Nach dem Abtausch W3 gegen S4 spielt Weiß ein Yosumi auf 5, was meistens mit S6 beantwortet wird. Anschließend kann Weiß sich z.B. mit W7 am Rand entwickeln. Zieht Schwarz S6 auf A, so wird erstens WB zur Vorhand, was der noch schwachen weißen Gruppe bei der Augenbildung helfen könnte und zweitens besteht nach einer weißen Näherung auf C oder dem Tsuke auf D noch einiges Aji in der Ecke. (siehe Problem 57)



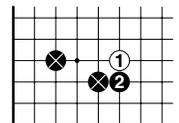
Dia. 17

Dia. 17: Der letzte Reduktionszug, den wir uns ansehen, ist dieses Tsuke. Schwarz antwortet auf A, B oder C.

Dia. 17a, 18: Auf das Nobi antwortet Weiß mit W3. Diese

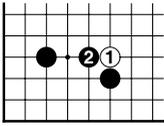


Dia. 17a

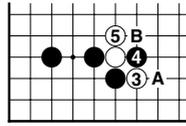


Dia. 18

Stellung kennen wir bereits vom Komoku-Kogeima-Shimari. Vergleiche dazu Aufbaukurs Lektion 5 DGoZ 5/2022, S.50 Dia. 20.



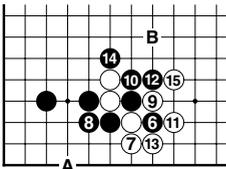
Dia. 19



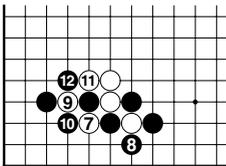
Dia. 19a

Dia. 19: Auch diese Stellung kann anders entstehen, wenn gegen ein Komoku-Ikken-Shimari auf 1 gespielt wird und Schwarz mit einem Hane unterhalb von W1 antwortet.

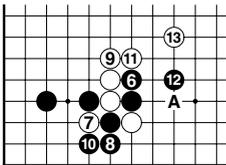
Dia. 19a: Weiß setzt mit einem Hane W3 in leichter Form fort. Nach W5 kann Schwarz A oder B spielen.



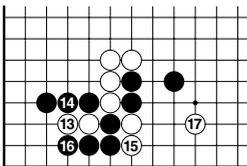
Dia. 19b



Dia. 19c



Dia. 19d



Dia. 19e

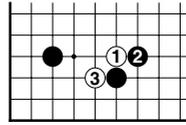
Dia. 19b: In der Folge sichert Schwarz sich eine große Ecke. Weiß sollte im Endspiel den Punkt A bekommen. Zur Beurteilung ist zu berücksichtigen, wie wichtig der Punkt B evtl. für beide Seiten ist. Wenn das als zu viel Profit für Schwarz erscheint, gibt es noch eine andere Möglichkeit.

Dia. 19c: Das Gegenatari trennt die schwarze Formation. Nach S12 kann ein Ko entstehen, was Weiß aber auch direkt decken kann.

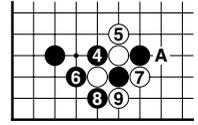
Dia. 19d: Eine andere Möglichkeit für Schwarz ist diese. Ein Ansatzpunkt für Weiß zur Reduktion der schwarzen Stellung ist danach auf A, oder er spielt W13 wie im nächsten Diagramm.

Dia. 19e: Das ist eine kämpferische Variante, Schwarz

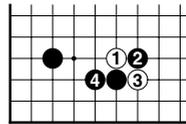
kann ihr aus dem Weg gehen, wenn er wie in Dia. 19b spielt, in der Abfolge gibt es kaum Alternativen, es sei denn Weiß will den Kampf unbedingt entsprechend Dia. 19c.



Dia. 20



Dia. 20a



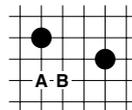
Dia. 20b

Dia. 20: Schließlich hat Schwarz noch diese Antwort auf das Tsuke W1.

Dia. 20a: Wenn Schwarz das Ko deckt, kann Weiß auf A eine Treppe spielen. Wenn

das Ko zu gefährlich für Weiß ist, lässt er W9 aus und spielt gleich auf A. Diese Treppe sollte aber für Weiß laufen, wenn nicht ist W1 fragwürdig, denn nach dem Außenhane S2 in Dia. 20 gibt es zu W3 kaum eine Alternative.

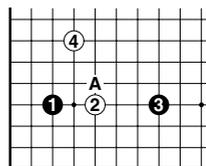
Dia. 20b: Spielt Weiß stattdessen einen Kreuzschnitt, so kann Schwarz nach dem Nobi S4 einen der beiden Schnittsteine fangen, ohne dass Weiß dafür eine gute Kompensation bekommt. So viel zu den Ogeima-Shimaris.



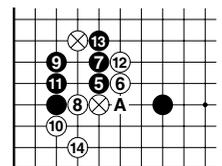
Dia. 21

Dia. 21: Wenn Hilfssteine in der Nähe sind kann die Form natürlich leichter geschnitten werden. Häufig sind Konstellationen, bei denen auf A oder B bereits ein weißer Stein steht. Auch dazu sehen wir uns Beispiele an.

Dia. 22: Weiß kann auf das Hasami S3 mit einem Ogeima antworten. Wenn Schwarz nun auf A anlegt, kann Weiß die Verbindung seiner Steine nicht aufrecht erhalten. Aber diese Form ist sehr flexibel.

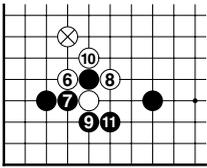


Dia. 22



Dia. 22a

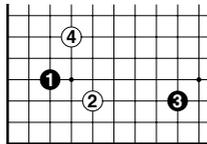
Dia. 22a: Dieses Joseki ist eine von mehreren Möglichkeiten. Das markierte Ogeima ist nun zwar getrennt, aber Weiß hat Gebiet gemacht, wo anfangs nur ein schwarzer Stein stand. Man beachte, dass der Abtausch W12/S13 wichtig ist, um den Schnitt bei A zu decken. (siehe Problem 58)



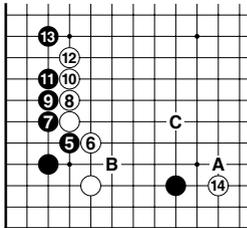
Dia. 22b

Dia. 22b: Spielt Weiß W6 von innen, so kann Schwarz S5 vorteilhaft opfern. Als ich Anfang der 80er Jahre Go gelernt habe, galt diese Abwicklung als Joseki. Heute wird die Effektivität von Formen etwas anders bewertet. Weiß hat hier zwar ein Ponnuki, aber der markierte Stein steht zu eng, während Schwarz fast zwanzig Punkte in der Ecke und am Rand gemacht hat, ohne eingeschlossen zu sein, die Gruppe hat zu beiden Seiten und zum Zentrum hin noch Möglichkeiten. Die weiße Stärke muss im Kontext schon sehr effektiv sein, um das zu kompensieren.

Dia. 23: Auch bei dem tiefen Kakari W2 kann nach einem Klemmzug ein Ogeima gespielt werden. Dieses Taisha-Joseki ist bekannt für seine außerordentlich komplexen Variationsmöglichkeiten. Schwarz kann dem aber einfach aus dem Weg gehen, indem er Gebiet nimmt, ohne die weiße Form zu trennen.

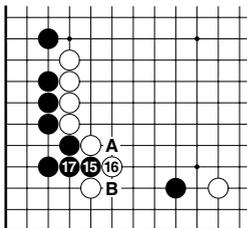


Dia. 23



Dia. 23a

Dia. 23a: Diese einfache Abwicklung vermeidet Komplikationen. Die weiße Stärke ist nicht so leicht wirksam umzusetzen, selbst nach dem Klemmzug W14 hat der isolier-

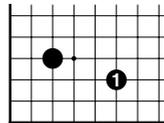


Dia. 23b

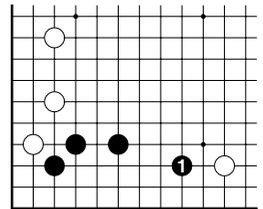
te schwarze Stein noch Entwicklungsmöglichkeiten z.B. auf A oder das Nozoki auf B gefolgt von SC.

Dia. 23b: Eine andere Möglichkeit besteht darin, dieses Warikomi zu spielen, um abzuwarten, ob Weiß den Schnitt bei A oder bei B deckt. Der Unterschied zwischen diesem S15 und einem evtl. W17 ist für sich schon sehr groß, so dass man S3 in Dia. 23 nun eventuell flexibel handhaben kann.

Das Ogeima ist eine sehr flexible Form, die sehr unterschiedlich und in allen Spielphasen eingesetzt werden kann. Die nachstehenden Abbildungen zeigen Standards mit ihren japanischen Bezeichnungen.



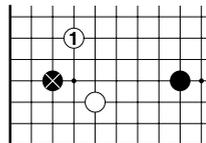
Dia. 24



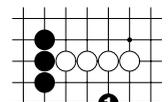
Dia. 25

Dia. 24: Ogeima-Shimari, ein weißer Zug auf 1 wäre ein Ogeima-Kakari.

Dia. 25: S1 ist eine Ausdehnung einer vorhandenen Formation, Ogeima-Biraki.



Dia. 26



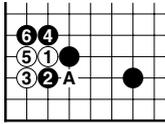
Dia. 27

Dia. 26: Hier versucht Weiß, SX am Rand niederzudrücken, Ogeima-Kake.

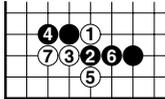
Dia. 27: Der berühmte „Affensprung“, das Ogeima-Suberi. Darüber und über ähnliche Endspielzüge wird es eine eigene Lektion geben.



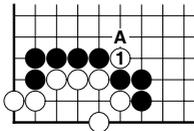
Probleme 51–60



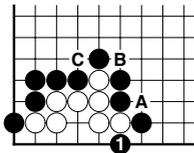
Problem 51: Im Unterschied zu Dia. 4b aus der Lektion deckt Schwarz nicht bei A. Was kann Weiß tun?



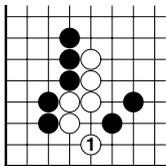
Problem 52: Weiß versucht zu leben, vergleiche mit Dia. 6e.



Problem 53: Nach Dia. 7b schneidet Weiß, kann der Stein gefangen werden, falls die Treppe nach SA für Weiß läuft?

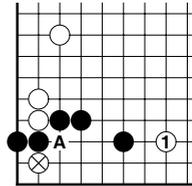
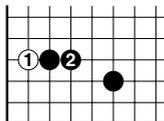


Problem 54: S1 Ist ein Tötungsversuch trotz der Schwächen A,B und C, vergleiche mit Dia. 7d.

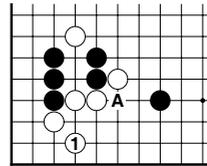


Problem 55: Nach Dia. 8 sind die weißen Steine angreifbar, können sie ein Auge am Rand machen?

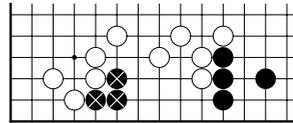
Problem 56: Kann Weiß in der Ecke leben?



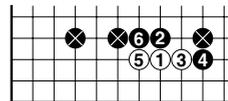
Problem 57: Auf den Klemmzug WX hat Schwarz nicht auf A zurückgezogen, sondern ein Sagari gespielt. Welches Aji besteht nach W1 in der Ecke?



Problem 58: Kann Schwarz auf A erfolgreich schneiden?



Problem 59: Kann Schwarz am Zug die markierten Steine anbinden?



Problem 60: Diese Formation dreier Steine X auf der vierten Reihe gibt es häufig. Wenn Schwarz das gesamte Gebiet darunter realisiert, wären das 25-30 Punkte. Das kann man selbst mit einem aus drei Steinen bestehenden Shimari in der Ecke nicht sichern. W1 ist der Hauptansatzpunkt, um darunter leben zu können. Die Folge ist eine von mehreren Möglichkeiten. Wie kann Weiß nach S6 eine lebende Formation erreichen?

Als Dan-Spieler erfolgreich in Taiwan ...

von Marc Oliver Rieger

Vor vier Jahren war ich das erste Mal für ein paar Monate in Taiwan und nutzte die Gelegenheit, um auch an zwei Go-Turnieren teilzunehmen. Am Ende hatte ich ein ganz offizielles 1-Dan-Zertifikat des Taiwanesischen Go-Bundes. Wie es dazu kam, findet sich in der DGoZ 1/2019.

Nun war ich wieder in Taipei, und nicht nur ich, sondern, wie der Zufall so wollte, auch der zweite Fachsekretär Nachwuchsförderung des DGoB, nämlich Chafiq Bantla, der als Sinologiestudent gerade ein Auslandsjahr in Taichung (Taiwan) macht. Grund für einen gemeinsamen Turnierbesuch! Und da gab es auch gleich ein passendes Turnier: In Neu-Taipei, also gleich um die Ecke von mir, fand ein Turnier nur für Dan-Spieler statt. Also nichts wie anmelden ...

Nachdem es zuerst Zweifel an unserer Qualifikation gab, konnten diese aber ausgeräumt werden: im Falle von Chafiq mit offiziellem Schreiben des DGoB und dem Erwerb eines taiwanesischen 5-Dan-Zertifikats und in meinem Fall durch Beibringung einer Kopie meines alten Zertifikats.

So fuhren wir also frohen Mutes zur Yong-Ping High School. Turniere finden in Taiwan ja meist in Schulen statt. Als wir ankamen und uns angemeldet hatten, stellten wir dann jedoch fest, dass bei diesem Turnier nicht nur die Location an einer Schule war, sondern irgendwie auch fast nur Schüler mitmachten. Normalerweise sind ja auch immer Studenten und ein paar andere Erwachsene dabei, aber diesmal waren wir fast die einzigen Ü18-Spieler.

Nun gut, aber es war ja ein Dan-Spieler-Turnier, und in Taiwan gab es ja jede Menge starke Kids. Die Bedenkzeit war straff: 20 Minuten plus 2×20 Sekunden Byoyomi. Es mussten ja auch fünf Runden an einem Tag untergebracht werden. Allerdings wurde diese Bedenkzeit auch nur in der höchsten Kategorie (5d)

mit einer Uhr gemessen. In den anderen Gruppen ging es, wie in Taiwan und Japan ja nicht unüblich, nach Augenmaß. Da ja alle höflich sind, nutzt das auch keiner durch zu langes Nachdenken aus.

Ich war gespannt, was die „Kleinen“ so auf dem Brett draufhatten – und Chafiq erging es ebenso. Es stellte sich schnell heraus, dass die Spielstärke der Kids gewissen Schwankungen unterlag: Da gab es Partien, die waren bis zum letzten Punkt umkämpft und am Ende sehr knapp, und es gab Gegner, die ich in Deutschland eher auf 20k+ eingeschätzt hätte, die aber aus mysteriösen Gründen hier als 1 Dan spielten. Da ich auch bei den umkämpften Partien am Ende irgendwie immer das Glück auf meiner Seite hatte, stand es am Ende bei mir 5-0. Und bei Chafiq lief es ebenso gut.

So ein bisschen schlecht fühlten wir uns ja schon, den Kids den ersten Platz weggeschnappt zu haben, aber mal ganz ehrlich: Das Turnier war für Taiwan-Verhältnisse wirklich schwach besetzt und da ist es vielleicht auch ganz gut, dass wir zumindest zwei Kids davor bewahrt haben, noch einen Rang nach oben zu rutschen, um dann in „richtigen“ Turnieren ordentlich eins auf die Mütze zu bekommen.

Ich selbst freue mich darauf, dass mir beim nächsten Turnier hier in Taiwan wohl genau das passieren wird, denn da spiele ich dann als 2. Dan. Mit offiziellem Zertifikat, denn das gab es jeweils für die Gruppensieger. Chafiq verzichtete hingegen großzügig auf den Aufstieg in die 6-Dan-Kategorie.

Wird die Siegesserie also beim nächsten Turnier fortgesetzt werden oder werde ich von den echten 2d-Spielern vernichtet? Mehr dazu vielleicht in der nächsten DGoZ ...

Wer auch einmal in Taiwan bei einem Turnier mitspielen möchte, kann sich gerne bei uns für Tipps und Links melden: fs-nachwuchs@dgo.de



Marc Oliver Rieger (links) und Chafiq Bantla

Hallo, liebe Kinder!

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

Euer 黑 Hej



Die See-Tiger, Fall 21: Das Buch vom Nichts und der freie Parkplatz

Meilin, Tim, Karina und seit neuestem Lukas sind Hamburger Schüler, spielen Go und haben seit kurzem ein Detektivbüro. Sie sind gerade im Park, als sie eine seltsame Begegnung haben ...

Eine Dame mit dunkler Sonnenbrille trat zu den Kindern.

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

„Einen Auftrag?“ fragte Meilin überrascht, während in ihrem Gesicht die Sonne aufzugehen schien.

Tim schaute die Frau irritiert an. Was war denn da Komisches an ihren Stöckelschuhen?

„Ähm ... Sie haben eine Puppe an Ihrem Fuß hängen.“

Die Frau bückte sich zum wiederholten Mal, um endlich diese lächerliche Puppe loszuwerden, die an ihrem spitzen Absatz hängen geblieben war, aber ihr Kleid spannte wieder, und die Nähte machten ein verdächtiges Geräusch, so als würden sie gleich reißen. Enge Kleider hatten eben auch Nachteile.

„Das kann ich jetzt nicht ...“, sagte die Frau und zuckte betont gleichmütig mit den Schultern, so als würde ihr die Puppe absolut gar nichts ausmachen.

„Moment, ich mache das“, sagte Lukas hilfsbereit, legte sich vor der Frau auf den Rasen und nestelte an ihren Schuhen herum, „Können Sie das Bein etwas anheben? Ja, so, prima. Auftrag? Das ist cool. Etwas Spannendes?“

Karina runzelte die Stirn und sah Lukas kritisch an. Meilin lächelte zu Lukas auf dem Rasen, und Tim rampte seine Ferse auf Lukas Fuß, möglichst unauffällig und möglichst zufällig, auf keinen Fall absichtlich, aber er war der starken Meinung, Lukas solle als jüngstes Mitglied ihrer Detektiv-Bande nicht als

erster reden, und Meilin achtete sowieso schon zu viel auf ihn. Dann setzte er einen unschuldigen Blick auf.

Lukas hielt die Reste der alten Puppe in der Hand. Tims Tritt hatte er anscheinend gut weggesteckt. Er war ja Fußballspieler. „Also, was sollen wir machen?“

„Ich brauche ein Buch, das ihr für mich besorgen sollt, und ich bezahle für diesen Auftrag sehr gut“, sagte die Frau mit der dunklen Sonnenbrille zu den Kindern.

„Was meinen Sie mit ‚besorgen‘?“, fragte Karina.

„Kaufen. Nichts weiter“, sagte die Frau.

„Und warum kaufen Sie es nicht selber?“, wollte Meilin wissen.

„Es gibt nur noch sehr, sehr wenige Exemplare, weil es sehr alt ist. Und ich habe bisher nie Glück gehabt mit dem Buch. Überall habe ich es gesucht, aber nie kaufen können, und jetzt habe ich es in Hamburg gefunden. Leider habe ich mich mit der Buchhändlerin zerstritten. Sie hat geschworen, mir kein einziges Buch mehr zu verkaufen. Das Honorar beträgt 1000 €“, erklärte die Frau.

„Tausend...“, Lukas riss die Augen auf.

„Ja, der Titel lautet ‚1.000 mal Nichts‘, es handelt von asiatischen Legenden über das Sein und das Nicht-Sein, über das Wesen von Leben und so. Und weil ich den Titel so mag, ist es mir auch 1.000€ wert. Es ist ein sehr teures und seltenes Buch. Reicht euch das als Erklärung?“

Tim nickte: „Wo finden wir das Buch?“

„In der Buchhandlung Rajah. Ich hoffe, es ist noch da. Außer neuen Büchern gibt es da auch eine Abteilung mit gebrauchten und alten Exemplaren, ein Antiquariat, wie man so sagt.“ Die Frau lächelte. Ihr Lächeln wirkte so warm wie Mondlicht, das sich in einer kalten Winternacht auf der eisbedeckten Alster spiegelt. Tim fröstelte.

„Und warum brauchen Sie dazu Detektive?“, wollte Karina wissen.

„Genau“, stimmte Lukas zu, „wir übernehmen nicht jeden Auftrag. Das muss schon für uns das Richtige sein.“

„Das Buch muss gefunden werden. Vielleicht ist das Finden einfach, vielleicht aber auch nicht. Zuletzt war es in der Buchhandlung Rajah, vielleicht ist es schon wieder weg. Aber es ist hier in Hamburg. Ich bin dem Buch auf der Spur. Doch stets, wenn ich es

kaufen wollte, war es mir kurz vorher weggeschnappt worden. Vielleicht bin ich abergläubisch,“ die Frau lachte plötzlich laut auf, „doch vielleicht – ich sage vielleicht – liegt ein magischer Fluch oder so etwas auf dem Buch. Als es mir jemand in Barcelona gerade vor der Nase weggeschnappt hatte, hörte ich, dass nur ‚unschuldige Leser‘ das Buch erwerben können. Ich dachte mir, Kinder sind unschuldig.“ Sie blickte Tim an, der den Blick senkte. „Die meisten zumindest. – Und Ihr wart die einzigen Kinder, die auch noch Detektive sind. Also viel Erfolg und ruft mich an, sobald Ihr es gekauft habt.“

Sie schrieb ihre Telefonnummer auf einen Zettel und kritzelte noch den Titel des Buches dazu. Sicher ist sicher.

Währenddessen stand Herr Mieskop, der Nachbar von Meilin und Tim, noch immer mit seinem Auto auf der Straße vor seinem Haus. Er konnte es nicht fassen: Der einzige freie Parkplatz seit 3 Monaten, und er hatte den Platz um wenige Minuten verpasst. Oder sogar nur um Sekunden? Sehr knapp jedenfalls. Aus der Haustür trat Dr. Altentropfel, der Nachbar aus dem vierten Stock, sichtlich in Eile und mit einem kleinen Koffer an der Hand. Er setzte an, mit schnellem Schritt davon zu eilen, blieb aber unvermittelt wieder stehen, seufzte, kramte den Schlüssel aus der Hosentasche und schüttelte den Kopf. Dann sah er Herrn Mieskop.

„Guten Tag, Herr Mieskop, ich bin eben auf dem Weg zu einer beruflichen Reise, kurzfristig, und da fällt mir ein, die Katzen, Sie kennen Shiro und Kuro, die beiden hatten heute noch nichts zu essen. Könnten Sie mir den Gefallen tun, sie heute zu füttern? Ich werde mich gern bei Gelegenheit revanchieren.“

„Ich habe keine Katzen, die Sie bei mir füttern können“, erwiderte Herr Mieskop, dem die beiden Katzen von Herrn Dr. Altentropfel ohnehin immer etwas unheimlich waren. Vor allem die Weiße. Bei der hatte er immer das Gefühl, sie würde heimlich seine Gedanken lesen. Und seine Gedanken wollte er doch eigentlich sehr gerne für sich behalten. Trotzdem nahm er resignierend den Hausschlüssel von Herrn Dr. Altentropfel entgegen. Ihm blieb wohl nichts anderes übrig.

„Dass Sie keine Katzen haben, die ich füttern kann, macht nichts, dann stelle ich ihnen einfach

nächste Woche eine Tasse Milch vor die Tür“, antwortete Herr Dr. Altentropfel fröhlich.

„Danke, das ist nicht nötig“, sagte Herr Mieskop.

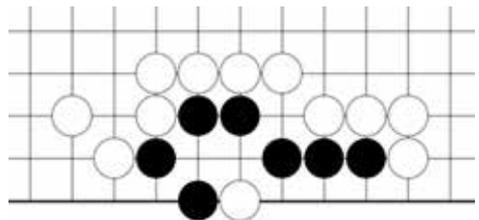
„Ich bin schon weg, vielen Dank noch mal, die Katzen dürfen auch raus, aber achten Sie darauf, sie am Abend wieder in die Wohnung zu lassen“, und Herr Dr. Altentropfel eilte davon.

Weil es ohnehin für längere Zeit keinen freien Parkplatz geben würde, stellte Herr Mieskop sein Auto in die zweite Reihe auf die Straße und beschloss, erstmal die Katzen zu füttern. Dann hatte er an diesem Tag schon zumindest einmal etwas Sinnvolles erfolgreich zu Ende gebracht. Und morgen könnten sich diese Kinder um die Tiere kümmern. Kinder mögen Katzen. Und er hätte den Tag Zeit, einen Parkplatz zu suchen.

Nachdem er den Katzen etwas zu essen gegeben hatte, begleitete ihn Shiro, so hieß der weiße der beiden Stubentiger, nach draußen. Shiro strich um die Beine von Herrn Mieskop und sprang, als er die Autotür öffnete, auf den Beifahrersitz.

„Du kannst nicht mitkommen“, sagte Herr Mieskop. „Wer weiß, wo ich hinfahren muss, um das Auto abzustellen und wie und wann ich wieder nach Hause komme.“

Shiro blinzelte ihn an. Einen Moment schienen seine Augen gelb aufzuleuchten. Und in dem Moment rangierte 15 Meter vor ihnen ein Wagen aus einem Parkplatz. Herr Mieskop konnte es nicht fassen. Vier Sekunden später hatte er sein Auto eingeparkt. Vermutlich ein neuer Weltrekord.



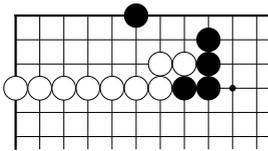
Und wo findet Schwarz hier einen freien Parkplatz – also wo muss Schwarz spielen, damit die Gruppe lebt? Achtung: eine falsche Bewegung, und die Parklücke ist weg!

Lösung auf Seite 39

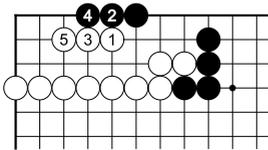
Endspiel (3)

von Robert Jasiek

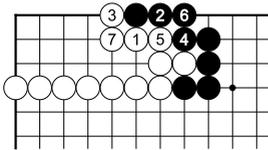
Die wichtigsten Endspielthemen sind taktisches Rechnen, Tesujis, wertlose Entscheidungen und Bewertung. Taktisches Rechnen ist bekanntermaßen das Rechnen von Varianten, Betrachtung ihrer Ergebnisse und das dazugehörige Entscheiden. In Dia. 1–3 muss man taktisch rechnen, damit Weiß den Affensprung stoppt und dabei das meiste Gebiet behält.



Dia. 1

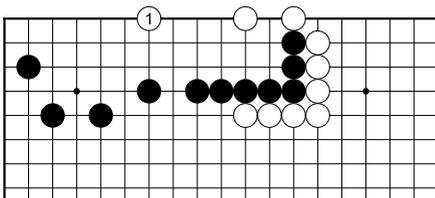


Dia. 2 (falsch)

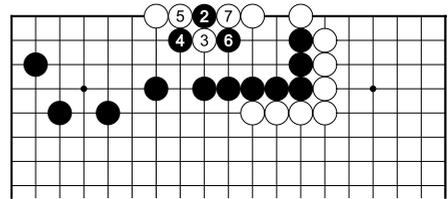


Dia. 3 (korrekt)

Tesujis kennen wir als taktisch ungewöhnliche, brillante Züge, aber starke Spieler erwägen sie genau so selbstverständlich wie normale Züge. Der Supersprung in Dia. 4 ist ein Tesuji, welches funktioniert, weil Schwarz wie zum Beispiel in Dia. 5 nicht schneiden kann.

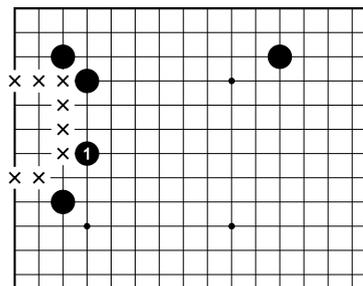


Dia. 4 (Supersprung)



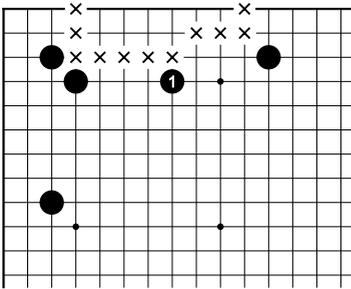
Dia. 5 (verbunden)

Mit „wertlos“ ist natürlich nicht gemeint, eine Entscheidung an sich zu treffen sei wertlos, sondern dass sie ohne Zuhilfenahme von Werten erfolge. Eine typische wertlose Entscheidung ist: „Dieser Zug ist offensichtlich deutlich größer als jener Zug.“ Für eine solche Entscheidung bedarf es weder des taktischen Rechnens noch Werten, sondern man muss den Sachverhalt schlichtweg wahrnehmen. Wertlose Entscheidungen sind schnell, bestimmen das offensichtlich Bessere, verwenden keine Bewertung, treffen Entscheidungen überhaupt und vermeiden somit viele typische Kyu-Fehler. Wir werden uns wertlose Entscheidungen, wie sie auch im Buch Endgame 1 – Fundamentals erklärt sind, nächstes Mal näher ansehen. Der schwarze Zug in Dia. 6 ist ein Fehler, da er die kleinere linke Region erobert. Schwarz muss stattdessen in Dia. 7 die größere obere Region erschließen.



Dia. 6 (Fehler: kleine Region)

Wertlose Entscheidungen sind sehr wichtig für Kyu-Spieler. Starke Amateure machen kaum verwandte Fehler und Profis vermeiden sie gänzlich. Die Partien starker Spieler scheinen weniger wertlose

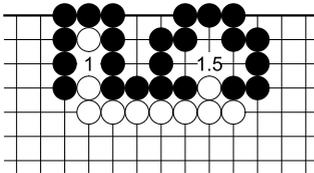


Dia. 7 (korrekt: größere Region)

Entscheidungen zu haben und dafür mehr Zugbewertungen. Starke Spieler treffen Entscheidungen vom Typ „wertlos“ quasi automatisch.

Bewertung berechnet Werte, vergleicht sie und trifft dazugehörige Entscheidungen. Dia. 8 zeigt zwei lokale Endspielregionen mit ihren modernen Zugwerten. Wir werden Werte in späteren Folgen dieser Artikelserie sehr ausführlich behandeln.

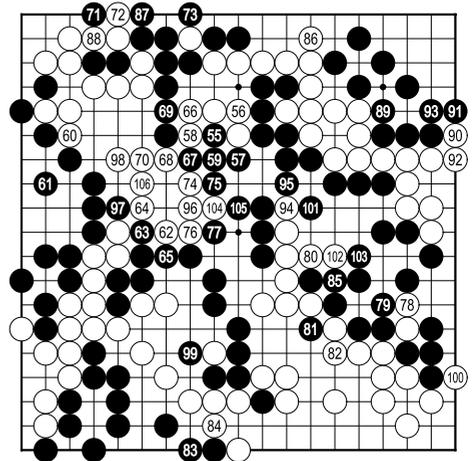
Es sei daran erinnert, dass Endspiel- oder Grenzlinienzüge auch in Eröffnung oder Mittelspiel



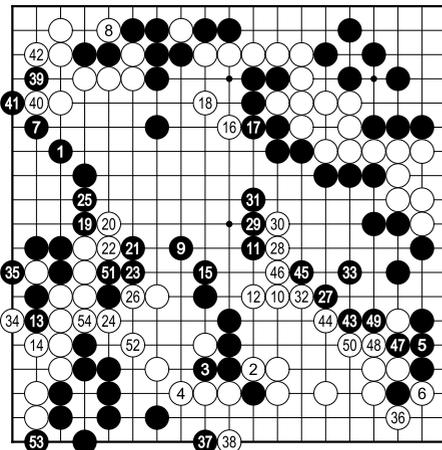
Dia. 8 (Zugwerte)

vorkommen und in gesorten Partien mehr als die Hälfte der Züge in der Endspielphase ist. Aufgrund von Aussagen von Profis sowie meiner Beobachtung gehören die größten oder häufigsten Fehler von Amateurspielen zu den Themen Leben-und-Tod und Endspiel. Daher ist Endspiel sehr wichtig und so wichtig wie Leben-und-Tod!

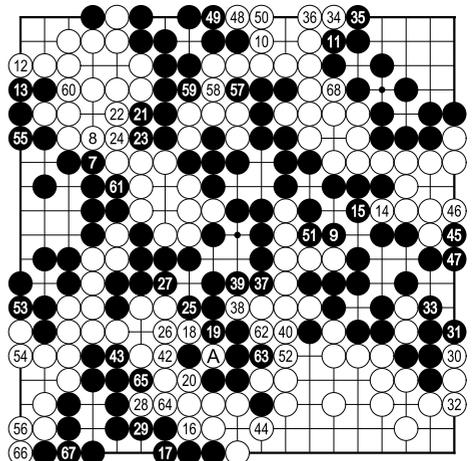
Betrachten wir nun in Dia. 9–11 von einer typischen Beispielpartie die Endspielphase. Einschließlich 12 Neutralen sind es 168 von 278 Zügen der Partie.



Dia. 10 (55–106)



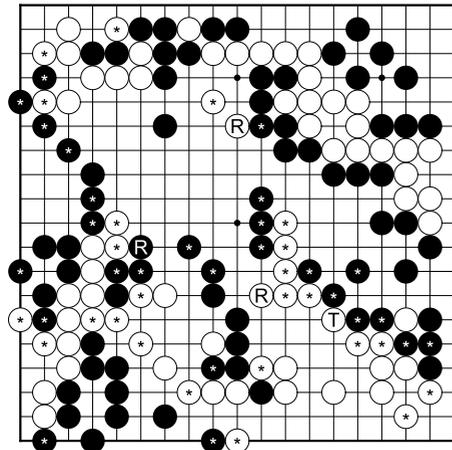
Dia. 9 (1–54)



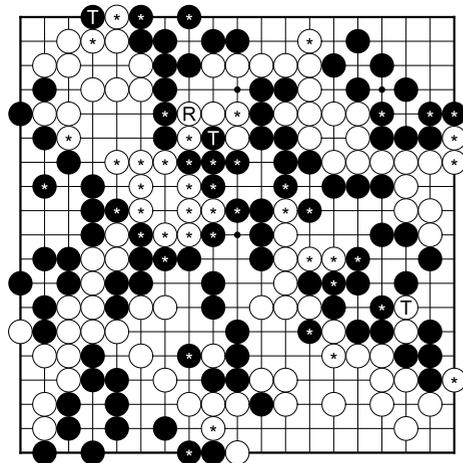
Dia. 11 (Züge 107 - 168, 141 auf A)

Jetzt betrachten wir in Dia. 12–14 die Partie erneut, indem wir bei den gespielten Steinen die dominierenden der eingangs erwähnten vier Endspielthemen identifizieren. Die Bildunterschriften listen die Häufigkeiten ihres Vorkommens. Dabei fasst „andere Züge“ die Anzahlen der Steine gespielt aufgrund von wertlosen Entscheidungen oder Bewertung zusammen. Sie sind in den Diagrammen mit Sternchen markiert, während R für Rechnen und T für Tesuji stehen.

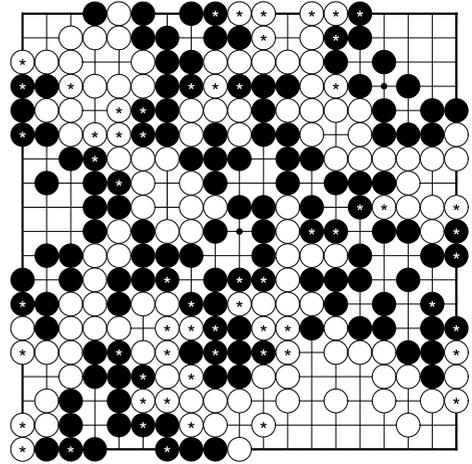
Nur jeweils der erste Zug einer lokalen taktischen Rechensequenz habe „taktisches Rechnen“ als do-



Dia. 12 (3 Rechnen, 1 Tesuji, 50 andere Züge)



Dia. 13 (1 Rechnen, 3 Tesuji, 48 andere Züge)

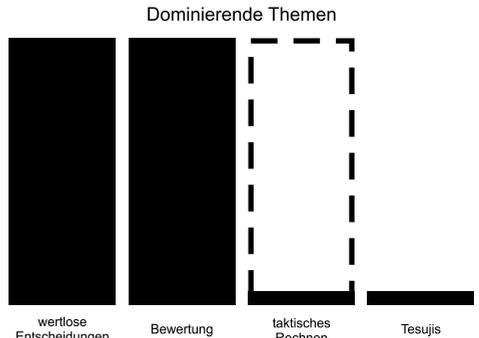


Dia. 14 (62 andere Züge)

minierendes Thema, während wir für die Folgezüge dasselbe, schon bekannte taktische Rechnen einfach anwenden. Neben seinem dominierenden Thema kann ein Zug auch sekundäre Themen haben. Zum Beispiel kann ein Zug mit dem Hauptthema Bewertung durch triviales taktisches Rechnen unterstützt werden wie etwa der Verifizierung des Aufrechterhaltens einer Verbindung.

Zusammengefasst hat die Endspielphase folgende Anzahlen von Zügen: 4 taktisches Rechnen, 4 Tesujis, 160 andere Züge.

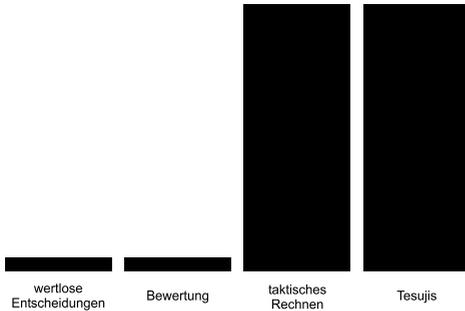
Dia. 15 veranschaulicht grob die relativen Häufigkeiten der dominierenden Themen von Zügen in der Endspielphase. Einfaches taktisches Rechnen ist oft bedeutsam als sekundäres Thema (gestrichelte Linie).



Dia. 15

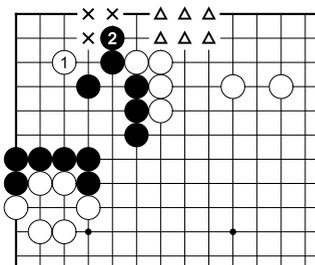
Die relativen Häufigkeiten der dominierenden Themen von Zügen in der Endspielphase werden auch in Dia. 16 gezeigt. Diesmal handelt es sich allerdings um die Häufigkeiten im traditionellen Unterrichten oder in traditionellen Büchern. Die Themen Tesujis und taktisches Rechnen sind überbetont worden, während die Themen der wertlosen Entscheidungen und Bewertung oft vernachlässigt worden sind. Wie wir in Dia. 15 gesehen haben, widerspricht dies der relativen Bedeutung der Hauptthemen von Endspielzügen! Das bedeutet für uns, dass wir uns beim Endspiel sehr viel mehr dem Erlernen von einerseits wertlosen Entscheidungen und andererseits Bewertung widmen müssen, als es traditionelles Unterrichten suggeriert.

Traditionelles Unterrichten



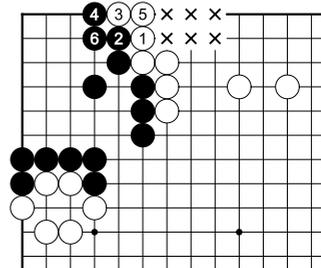
Dia. 16

Zum Abschluss gucken wir uns zum Thema wertloser Entscheidungen den wichtigen Typ der Vermeidung eines Punktverlusts an. Jeder solche Fehler kann etwa eine Spielstärke verlieren. Der Fehler Weiß 1 in Dia. 17 verliert 10 Punkte (9 Kreuze in Dia. 17 und 18 sowie der 1 tote Stein; die Dreiecke deuten die Region an, wo Schwarz später

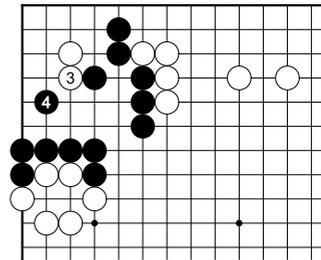


Dia. 17 (Fehler verliert 10 Punkte)

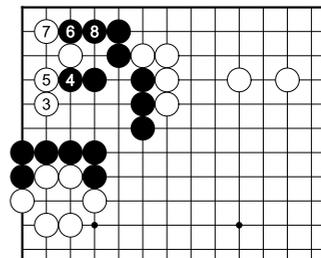
mit einem Affensprung reduzieren kann), aber wir brauchen diesen Wert nicht zu ermitteln. Es genügt zu verstehen, dass der Zug überhaupt Punkte verliert im Vergleich zur korrekten Sequenz in Dia. 18, weil der Invasionsstein in Dia. 19 und 20 tot bleibt.



Dia. 18 (korrekt)



Dia. 19 (tot)



Dia. 20 (tot)



International

von Lars Gehrke

27. Samsung Pokal

Der Höhepunkt des diesjährigen 27. Samsung Pokals war die außergewöhnliche Leistung der Koreanerin Choi Jung 9p. Sie ist seit langem die beste Spielerin der Welt, aber dieses Mal übertraf sie sich selbst und erreichte als erste Frau das Finale eines internationalen Turniers. In Runde 2 schlug sie Japans Nummer eins, Ichiriki Ryo, und besiegte anschließend zwei Spieler, die internationale Turniere gewonnen haben. Japan hatte einen guten Start, denn drei von vier Spielern erreichten die zweite Runde, aber keiner kam weiter. Dennoch war es ermutigend zu sehen, dass die 13-jährige Nakamura Sumire ihre erste Partie gegen einen 18-jährigen koreanischen 4-Dan gewann. Sie hatte sich erst spät für das Turnier angemeldet, als Yoda Norimoto aufgrund einer Auseinandersetzung mit dem Nihon Kiin suspendiert wurde und nicht mehr antreten konnte. Schlussendlich besiegte Shin Jinseo Choi Jeong mit 2:0 im Finale und gewann damit zum ersten Mal in seinem Leben den Samsung Pokal. Choi Jeong hat mit ihrer herausragenden Leistung Go-Geschichte geschrieben.

Es folgen die Ergebnisse:

Sechzehntelfinale

1. Park Junghwan 9d (Korea) besiegt Ke Jie 9d (China) [W+R]
2. Tan Xiao 9d (China) besiegt Lee Changho 9d (Korea) [W+R]
3. Shin Jinseo 9d (Korea) besiegt Mi Yuting 9d (China) [W+R]
4. Fan Tingyu 9d (China) besiegt Kang Dongyun 9d (Korea) [B+R]
5. Xu Haohong 8p (Taiwan) besiegt Geum Jiwoo 4p (Korea) [B+1.5]
6. Kim Jiseok 9d (Korea) besiegt Zhao Chenyu 9p (China) [W+0,5]
7. Kim Myeonghoon 9p (Korea) besiegt Li Xuanhao 9p (China) [W+R]
8. Tang Weixing 9p (China) besiegt Yoo Osang 7p (Korea). [B+R]

9. Byun Sangil 9p (Korea) besiegt Dang Yifei 9p (China) [W+0,5]
10. Gu Zihao 9p (China) besiegt Won Sungjin 9p (Korea) [W+3.5]
11. Lee Hyeongjin 6p (Korea) besiegt Yu Zhiying 7p (China) [W+1.5]
12. Nakamura Sumire 3p (Japan) besiegt Kwon Hyojin 4p (Korea) [W+R]
13. Choi Jeong 9p (Korea) besiegt Sada Atsushi 7p (Japan) [W+R]
14. Ichiriki Ryo 9p (Japan) besiegt O Yujin 9p (Korea) [W+R]
15. Yang Dingxin 9p (China) besiegt Shin Minjun 9p (Korea) [B+R]
16. Kyo Kagen 9p (Japan) besiegt Han Woojin 9p (Korea) [W+R]

Achtelfinale

1. Park Junghwan besiegt Tan Xiao [W+R]
2. Shin Jinseo besiegt Fan Tingyu [W+1,5]
3. Kim Jiseok besiegt Xu Haohong [W+0,5]
4. Kim Myeonghoon besiegt Tang Weixing [W+0,5]
5. Byun Sangil besiegt Gu Zihao [B+R]
6. Lee Hyeongjin besiegt Nakamura Sumire [B+1.5]
7. Choi Jeong besiegt Ichiriki Ryo [W+R]
8. Yang Dingxin besiegt Kyo Kagen [W+R]



Choi Jeong 9p freute sich nach dem Sieg gegen Yang Dingxin 9p im Viertelfinale. Ihren Rekord, als erste Frau das Halbfinale eines internationalen Turnieres zu erreichen, hatte sie damit schon sicher. Später gewann sie auch das Halbfinale gegen Byun Sangil 9p (Partie kommentiert in diesem Heft) und erreichte damit das Finale.



Der 27. Samsung Pokal bot ein außergewöhnliches Spektakel: Shin Jinseo (Weltranglistenester) gegen Choi Jeong (Weltranglistenester der Frauen) im Finale. Shin Jinseo konnte sich mit zwei Siegen den Pokal sichern, Choi Jeong mit ihrer herausragenden Leistung stellte neue Rekorde auf: Erste Frau, die das Halbfinale eines internationalen Turnieres gewinnt.

Viertelfinale

1. Shin Jinseo besiegt Park Junghwan [W+R]
2. Kim Myeonghoon besiegt Kim Jiseok [W+R]
3. Byun Sangil besiegt Lee Hyeongjin [W+R]
4. Choi Jeong besiegt Yang Dingxin [B+R]

Halbfinale

1. Shin Jinseo besiegt Kim Myeonghoon [B+R]
2. Choi Jeong besiegt Byun Sangil [B+R]

Finale

- I. Shin Jinseo gewinnt die erste Finalpartie gegen Choi Jeong [B+R]
- II. Shin Jinseo gewinnt auch die zweite Finalpartie gegen Choi Jeong [W+R]

Japan

von James Brückl

Meijin

Im Titelkampf lag Iyama Yuta 3:2 zurück und musste die letzten beiden Spiele gewinnen, um seinen Titel gegen Shibano Toramaru zu verteidigen. Ähnliches

gelang ihm in der Vergangenheit schon öfters. Und tatsächlich konnte er auch das folgende Spiel für sich entscheiden. Die letzte, entscheidende siebente Partie aber ging an den Herausforderer, der damit der neue Meijin ist.

Kisei

Yamashita Keigo setzte sich unter den anderen Liga-Siegern durch und traf auf Shibano Toramaru, um den Herausforderer von Ichiriki Ryo zu ermitteln. Hier setzte sich nun aber Shibano Toramaru mit 2:1 durch, so dass dieser ab Mitte Januar in maximal sieben Spielen um diesen Titel kämpfen wird.

Oza

Yu Zhengqi forderte Iyama Yuta um den Titel heraus. Der gewinnt aber drei Begegnungen in Folge und verteidigt damit erfolgreich. Damit hält Iyama Yuta, nachdem er den Meijin-Titel abgeben musste (siehe oben), noch drei Titel: Gosei, Honinbo und eben Oza.

Tengen

Zum Stand der letzten Ausgabe stand es 1:0 für den Titelträger Seki Kotaro. Dieser musste zwar die nächsten beiden Partien an den Herausforderer, Ida Atsushi, abgeben. Danach gingen die letzte beide Partien aber wieder an Seki Kotaro, der damit den Titel erfolgreich verteidigt.

Judan

Das Judan-Qualifikationsturnier nähert sich seinem Ende. Im Turnier verbleiben nun noch Iyama Yuta, der gegen Ichiriki Ryo antreten muss, und Shibano Toramaru, der auf Yu Zhengqi trifft. Die Sieger dieser Partien machen sodann den Herausforderer von Kyo Kagin unter sich aus.

Honinbo der Frauen

Nach dem Stand von 1:0 zur letzten Ausgabe lässt Fujisawa Rina auch weiter nichts anbrennen und besiegt Ueno Asami ebenso in den beiden nachfolgenden Spielen. Fujisawa Rina bleibt damit noch ein weiteres Jahr Honinbo der Frauen.

Nakamura Sumire und der Titelkampf (Meijin und Kisei der Frauen)

Nakamura Sumire ist in der Meijin-Liga wie auch im Kisei-Turnier vertreten. Eine Hoffnung für das junge Talent war, dass sie sich vielleicht in einem der beiden Wettkämpfe durchsetzen und Herausforderin von Fujisawa Rina (Meijin) oder Ueno Asami (Kisei) werden könnte. In der Meijin-Liga ist Nakamura Sumire auch gut dabei und steht nach Siegen über Nyu Eiko und Xie Yimin 2:0. Noch harren aber Ueno Asami, Suzuki Ayumi, Kobayashi Izumi und Ueno Risa einer Begegnung. Unter diesen sticht Ueno Asami mit bereits drei gespielten Partien und drei Siegen hervor.

Noch besser läuft es aber sogar im Kisei-Turnier. Hier besiegte Nakamura Sumire erst Tsukuda Akiko 6p und dann Nuy Eiko (Female Saikyo) und Mukai Chiaki 6p, um im Finale tatsächlich auf Fujisawa Rina (Kisei der Frauen) zu treffen. Und selbst dieses kleine Finale konnte Nakamura Sumire für sich entscheiden, die damit tatsächlich die Herausforderin von Ueno Asami ist! Bereits in der zweiten Januarhälfte soll der Titelkampf beginnen, der maximal über drei Partien geführt wird.

China von Liu Yang

23. Agon Cup

Am 16.12. fand das Finale des Agon Cups in Pinghu, Zhejiang statt. Für beide Spieler, Li Qincheng 9p und Xie Erhao 9p, war es die erste Finalteilnahme bei diesem Turnier.



Li (rechts) gegen Xie

Es war eine gute Partie für Xie. Vor der Endphase führte Xie bei der KI-Analyse mit 98% Gewinnwahrscheinlichkeit. Danach machten beide Spieler ungewöhnlich viele Fehler nacheinander und die Gewinnquote bewegte sich wie bei einer Achterbahnfahrt. Am Ende machte Xie den entscheidenden Fehler und verlor die Partie.

Li gewann damit zum ersten Mal mit viel Glück den Pokal und qualifizierte sich auch für eine Partie am 17.12. gegen Tomoya Hirata 7p, der den japanischen Agon Cup gewonnen hat.

2. Daqishi Cup

Vom 22. bis 23.11. fand das Finale in Shenzhen statt. Der Herausforderer Mi Yuting 9p zeigte eine schlechte Form. In beiden Parteien machte er große Fehler und verlor gegen den Titelverteidiger Di Hao 9p glatt mit 0:2.



Ding (rechts) gegen Mi

Korea von Tobias Berben

45. Myeongin

Das Wort Myeongin in der koreanischen Sprache, das wörtlich „Brillanter Mann“ bedeutet, ist dasselbe wie Meijin in Japan und wie Mingren in China. Der Myeongin ist das Pendant des Hankuk Kiwon zum Meijin-Titel des Nihon Ki-in. Das Turnier wurde 2016 nach dem 43. Turnier wieder eingestellt, aber 2021 mit der SG Group als neuem Sponsor wiederbelebt und von Shin Jinseo 9p ge-

wonnen. In diesem Jahr standen sich im Finale Shin Minjun 9p und Shin Jinseo 9p gegenüber. Überraschend konnte Shin Minjun sich mit 2:0 durchsetzen und damit den Titel für sich erringen.



Shin Minjun 9p

6. Frauen-Kisung

Dieser Titel wird seit 2006 ausgetragen, 2014 und 2015 ausgesetzt und ab 2017 mit einem neuen Sponsor mit neu begonnener Nummerierung wieder ausgespielt. Somit wurde in diesem Jahr der 6. Kisung ausgespielt und zum insgesamt fünften Mal (bisher 2013, 2018, 2019, 2020) von Choi Jung 9p im Finale 2:0 gegen Kim Eunji 5d gewonnen.

Erfolgsbilanz koreanischer Profis 2022

Pl.	Name	+	-	=	Rate	
1	Kim Eunji	5d	113	50	0	69 %
2	Shin Jinseo	9d	79	14	1	85 %
3	Choi Jung	9d	78	25	0	76 %
4	Han Woojin	5d	74	38	0	66 %
	Kim Minseo	2d	74	61	0	55 %
6	Heo Youngraek	3d	73	27	0	73 %
7	Kim Beomseo	4d	72	44	0	62 %
8	Kwon Hyojin	4d	69	39	0	64 %
9	Kang Dongyun	9d	66	26	1	72 %
10	Park Jonghoon	6d	63	30	0	68 %
	Kim Jaeyoung	7d	63	31	0	67 %

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂	🇰🇷	3828
2	Byun Sangil	♂	🇰🇷	3675
3	Park Junghwan	♂	🇰🇷	3661
4	Li Xuanhao	♂	🇨🇳	3661
5	Ke Jie	♂	🇨🇳	3657
6	Ding Hao	♂	🇨🇳	3638
7	Mi Yuting	♂	🇨🇳	3633
8	Li Qincheng	♂	🇨🇳	3626
9	Gu Zihao	♂	🇨🇳	3620
10	Fan Tingyu	♂	🇨🇳	3614
11	Yang Dingxin	♂	🇨🇳	3613
12	Xie Erhao	♂	🇨🇳	3606
13	Li Weiqing	♂	🇨🇳	3602
14	Yang Kaiwen	♂	🇨🇳	3592
15	Wang Xinghao	♂	🇨🇳	3587
16	Tuo Jiayi	♂	🇨🇳	3583
17	Dang Yifei	♂	🇨🇳	3579
18	Shi Yue	♂	🇨🇳	3573
19	Kang Dongyun	♂	🇰🇷	3570
20	Shin Minjun	♂	🇰🇷	3563
21	Iyama Yuta	♂	🇯🇵	3563
22	Xu Jiayang	♂	🇨🇳	3560
23	Lee Donghoon	♂	🇰🇷	3558
24	Xie Ke	♂	🇨🇳	3557
25	Jiang Weijie	♂	🇨🇳	3557
26	Lian Xiao	♂	🇨🇳	3556
27	Liao Yuanhe	♂	🇨🇳	3550
28	Xu Haohong	♂	🇹🇼	3531
29	Chen Yaoye	♂	🇨🇳	3526
30	Ichiriki Ryo	♂	🇯🇵	3525
31	Zhao Chenyu	♂	🇨🇳	3522
32	Huang Yunsong	♂	🇨🇳	3521
33	Peng Liyao	♂	🇨🇳	3518
34	Tao Xinran	♂	🇨🇳	3518
35	Tang Weixing	♂	🇨🇳	3511
36	Kim Myounghoon	♂	🇰🇷	3510
37	Shibano Toramaru	♂	🇯🇵	3507
38	Fan Yin	♂	🇨🇳	3507

Quelle: goratings.org (27.12.2022)

Impressum DGoZ 6/2022

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: Robert Jasiek, Hartmut Kehmann, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Georg Ulbrich; Kinderseite: Hejko Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Ausschreibungen: Wilhelm Bühler; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Isabel Donle, Christopher Kacwin, Martin Langer, Marc Oliver Rieger, Martin Ruzicka, Peggy & René Scheibe, Jörg Sonnenberger

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

Cartoons/Illustrationen: Pierre-Alain Chamot

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

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 1/2023:

Donnerstag, der 09.02.2023

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

Problemecke

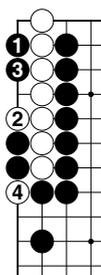
von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Thorwald Ewe, Gratulation an ihn! Durch eine Namensänderung wurde aus Christoph Piller nun Christoph Tolke und ich habe alle Punkte unter dem neuen Namen zusammengefasst. Winterzeit, Weihnachten und schon wieder ein Jahr vorbei. Ich wünsche euch allen ein frohes neues Jahr!

Lösungen zu 3/2022

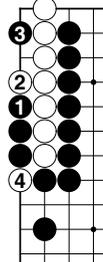
Antwort 1:

Schwarz 1 im Diagramm links ist der richtige Start und Weiß stirbt.



5 wirft ein

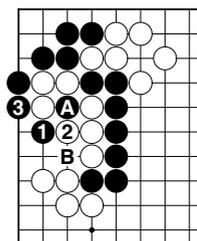
Im Diagramm rechts startet Schwarz falsch und Weiß lebt.



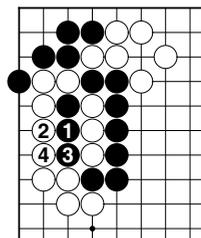
5 wirft ein

Antwort 2:

Im Diagramm links startet Schwarz mit 1 richtig, nach 3 sind A und B miai.

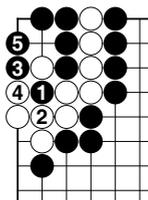


So wie im Diagramm geht es nicht, denn Weiß opfert drei Steine und nach 4 ist die schwarze Ecke tot.



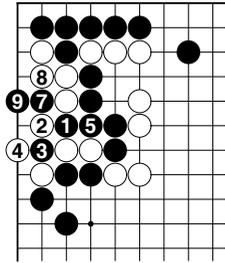
Antwort 3:

Starten mit 1 im Diagramm links ist korrekt, nach Schwarz 5 ist Weiß gefangen.



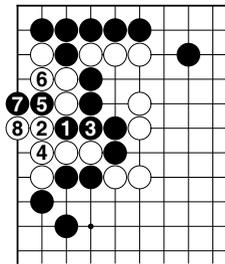
(1-5)

Das Diagramm rechts ist nicht korrekt, da es zu einem Seki führt und Weiß damit lebt.



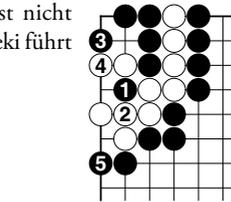
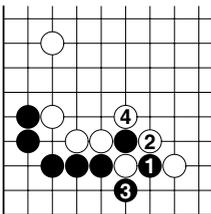
6 auf 3

Im Diagramm rechts startet Schwarz nicht korrekt mit 1 und nach 10 hat Weiß seine Steine gerettet und bekommt eine starke Gruppe im Zentrum.



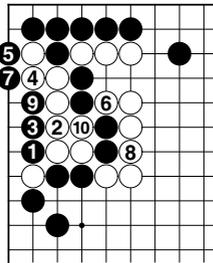
Antwort 5:

Im Diagramm rechts startet Schwarz mit 1 und bedroht damit beide weißen Gruppen.

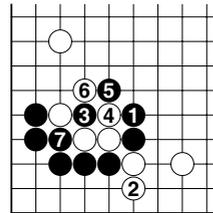


Antwort 4:

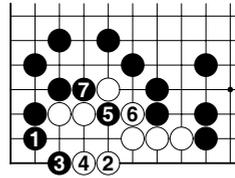
Im Diagramm links startet Schwarz korrekt mit 1 und nach 9 hat Schwarz seine Steine gerettet und ist Weiß tot.



Im Diagramm links führt Schwarz 3 zur einer Katastrophe für Schwarz.



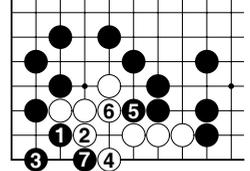
Startet Schwarz mit 1 im Diagramm links, dann kann Weiß mit 2 erfolgreich den Angriff parieren und hat nach 4 eine deutlich bessere Position als im vorherigen Diagramm .



Antwort 6:

Im Diagramm links ist der Start mit Schwarz mit 1 richtig und Weiß 2 ist die stärkste Reaktion, die leider erfolglos bleibt.

Im Diagramm rechts führt Schwarz 1 zu einem Ko und ist somit nicht korrekt.



Selbst sollte die Tricks erkennen Schwarz nicht mehr gefährlich werden! Parkplatz gefunden!

Das hier ist die Lösung! Egal was Weiß macht: Schwarz lebt!

hier sieht auf den ersten Blick schäuer aus, aber es Ende geht es schlecht aus für Schwarz.

zu den Steinen! Schwarz kann statt 3 besser spielen und ein Ko erreichen (wie?), aber das ist ja nur so was wie ein halber Parkplatz (vielleicht einer im Halteverbot?).

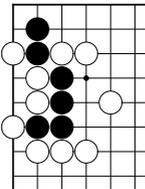
Lösung zur Kinderecke

Go-Probleme

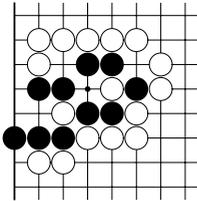
Probleme 3/2022

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

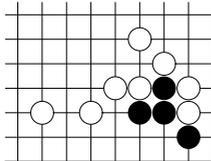
Problem 1
(3 Punkte)



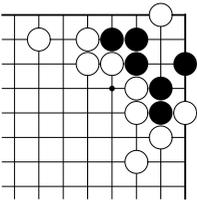
Problem 2
(3 Punkte)



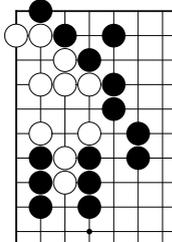
Problem 3
(4 Punkte)



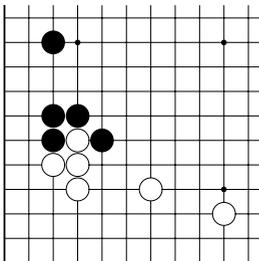
Problem 4
(4 Punkte)



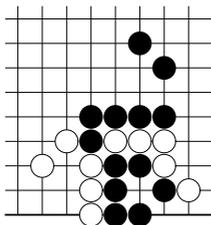
Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6
(6 Punkte)



Problem 7
(7 Punkte)



Aktuelle Problemliste

Lorenzen, Klaus (3)	2k	5/22	31	459
Gawron, Christian (9)	2d	5/22	31	457
Gaißmaier, Bernhard (5)	1d	5/22	19	414
Wolffgramm, Jens	4k	2/22	-3	409
Urmoneit, Regina (1)	13k	3/22	-3	404
Kiechle, Hubert	8k	5/22	15	386
Schultze, Achim	5k	5/22	11	354
Schröter, Georg	7k	5/22	19	313
Mertin, Stefan (2)	8k	5/22	11	295
Kestler, Dirk	1d	5/22	24	280
Herter, Rainer (4)	4k	5/22	19	262
Altmann, Hermann	5k	5/22	15	257
Busch, Rainer (1)	6k	5/22	19	230
Tolke, Christoph	2k	5/22	15	215
Millies, Oliver (1)	3d	5/22	24	203
Reimpell, Monika (10)	2d	5/22	31	186
Peters, Gerald	8k	4/21	-3	144
Reinicz, Thomas (2)	3k	5/22	28	115
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	102
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	88
Scheibe, Rene (1)	9k	4/22	-3	86
Sun, Ryan	5k	5/22	20	82
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	78
Keller, Eckart	25k	5/22	11	77
Schreiber, Burkhard (5)	3k	5/22	26	77
Hauptmann, Holger	6k	5/22	15	75
Hartmann, Kirsten (1)	1k	5/22	24	54
Busch, Martin	1d	5/22	24	54
Sattler, Gerd	1k	5/22	24	54
Lorer, Andreas	3k	5/22	15	45
Krajewski, Rafael	1d	1/22	-3	42
Gabe, Axel (2)	5k	5/22	15	31
Pittner, Oliver	2d	5/22	31	31
Ewe, Thorwald (5)	8k	5/22	19	19
Schröder, Klaus	4k	4/22	-3	19
Heinisch, Jürgen		5/22	19	19
Heinrich, Jürgen	2k	3/22	-3	13
Achilles, Rene		4/22	-3	13
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 (09.02.2023) 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: vthoerner@dgob.de; David Ulbricht, Antoniusstraße 42, 48151 Münster, Tel.: (0176) 45 89 17 15, E-Mail: dulbricht@dgob.de

Schatzmeister: Philipp Lindner, siehe FS Bundesliga

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

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmur 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: datschutz@dgob.de

Deutschlandpokal: Silvia Hartig

Deutscher Internet-Go-Pokal: Lars Gehrke, Hasengartenstr. 20, 65189 Wiesbaden, Tel.: (0173) 2015374, Email: lars.a.gehrke@gmail.com

DGoB-Meisterschaften: Benjamin Wirthmann, Hauptstr. 66, 64390 Erzhäuser, E-Mail: fs-meisterschaften@dgob.de

Fairplay: 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, Schenkendorfsstr. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721 Email: fs-profi@dgob.de

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

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

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

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

Werbematerial: Steffi Hebsacker, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846; Email: fs-werbematerial@dgob.de

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

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

DGoB-Landesverbände

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

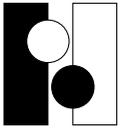
DGoZ

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

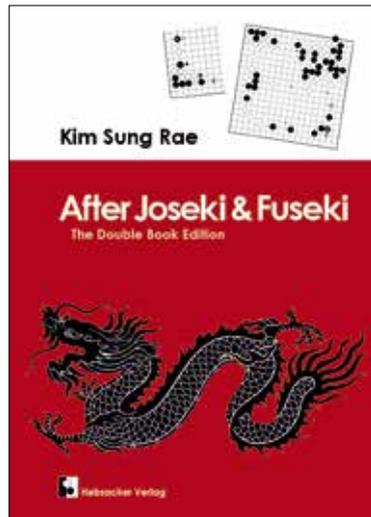
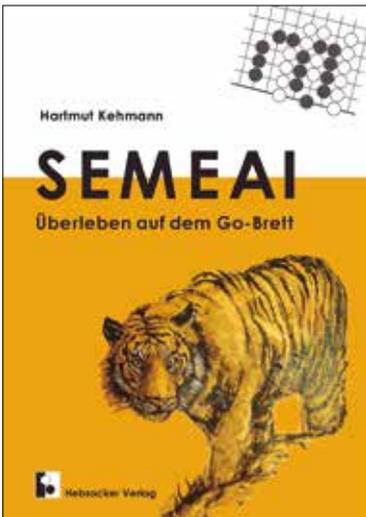
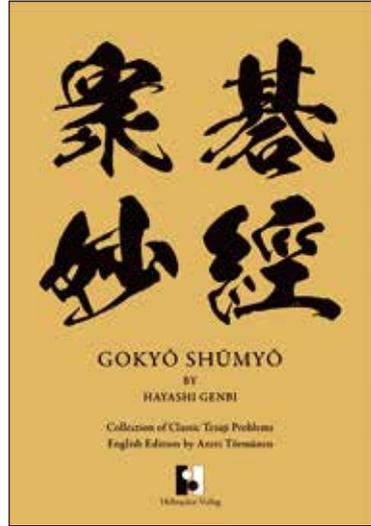
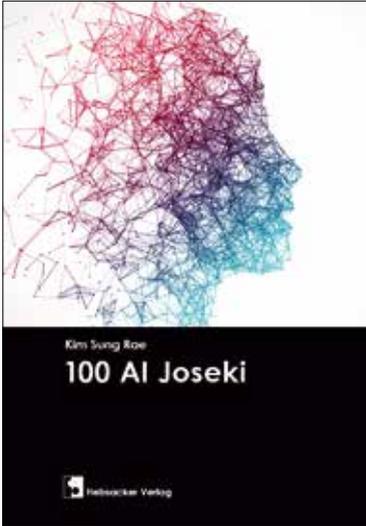
Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



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*

Februar 2023

- 04.02.–05.02.: Tournoi Lausanne (CH)
04.02.–05.02.: 1. Sokolovský mezinárodní turnaj v go Karlovy Vary (CZ)
11.02.–12.02.: 36ème Tournoi d'Antony (FR)
12.02.: Toernooi van Tilburg (NL)
25.02.–26.02.: 42. Bonner Go-Turnier

März 2023

- 04.03.–05.03.: 20. Hamburger Mausefalle (geplant)

April 2023

- 01.04.–02.04.: 2. Frühlings-Fuseki Leipzig
08.04.–10.04.: 50ème tournoi international de Paris (FR)
22.04.–23.04.: 1. Frühjahrs-Go-Treffen Heidelberg
29.04.–01.05.: 51. pražský turnaj v go, Prag (CZ)
29.04.–30.04.: Tyrolian Masters, Innsbruck (AT)

Mai 2023

- 13.05.–14.05.: Europäische Damen-Meisterschaft, Strasbourg (FR)
18.05.–21.05.: 3rd Dutch Open, Leiden (NL)

Juni 2023

- 17.06.–18.06.: Turniej Porfiriona w Wiselce (PL)
17.06.–18.06.: Kölner Go Turnier
24.06.–25.06.: 10. Herkules Cup, Kassel

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

Juli 2023

- 08.07.–09.07.: 49. Leipziger Bergmannsturnier
15.07.–22.07.: 29. Go und Bergwandern in Ischgl/Tirol (AT)
15.07.–16.07.: 5. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier
22.07. - 05.08.: 65. Europäischer Go-Kongress, Markkleeberg / Leipzig

August 2023

- 16.08.–18.08.: Europäische Paar-Go-Meisterschaft, Leksand (SE)
19.08.–20.08.: 63. Messturnier Hannover

September 2023

- 01.09.–03.09.: 7. TipTap Frankfurt

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!

