

DIGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2023

98. Jahrgang



Inhalt

Hans Pietsch 6p mit Kalli Balduin (l.) und Benjamin Teuber (r.)	Titel
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte.....	2–11
Impressum	7
Als Dan-Spieler erfolgreich in Taiwan... 12–13	
Go-Probleme für Einsteiger	14–15
Grand Slam 2022, Halbfinale.....	16–23
Yoon Young Sun kommentiert (66)	24–30
Aufbaukurs Go (7)	31–38
Kinderseite(n)	39–41
Endspiel (4).....	42–45
Fernostnachrichten.....	46–48+50
Ausschreibung: DGEM (Vorrunde).....	49
Go-Probleme.....	50–52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Adressen	54
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	55
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Anstelle eines Vorworts in stiller Erinnerung:



Neues aus dem DGoB

Unser neuer DGoB-Präsident Antonius Claasen

Auf der außerordentlichen Delegiertenversammlung (DV) am 28.01.2023 in Rostock wurde mit Antonius Claasen ein neuer Präsident gewählt.¹

Das Großereignis für die deutsche Go-Community im Jahr 2023 wird der Europäische Go-Kongress in Markkleeberg bei Leipzig sein. Doch auch das normale Vereinsleben geht weiter und Antonius „Tony“ Claasen wird die Geschicke des Go-Bundes leiten. Er wird von Philipp Lindner (Röbel, Schatzmeister), Vanessa „Vanna“ Thörner (Gütersloh, Vizepräsidentin) und David „Dave“ Ulbricht (Münster, Vizepräsident) unterstützt, die schon dem letzten Vorstand angehörten und für Kontinuität sorgen. Er hat Wilhelm Bühler (Karlsruhe) als weiteren Vizepräsidenten berufen, der einen Schwerpunkt im Bereich Organisation haben wird.

Wer ist Tony Claasen?

Tony wurde 1962 in den Niederlanden geboren und lebt seit über 20 Jahren in Hamburg. Dort war er von 1998 bis 2001 im Vorstand des Hamburger Go-Clubs. 1979 begann er mit dem Go-Spiel und erreichte 1985 den 4. Dan.

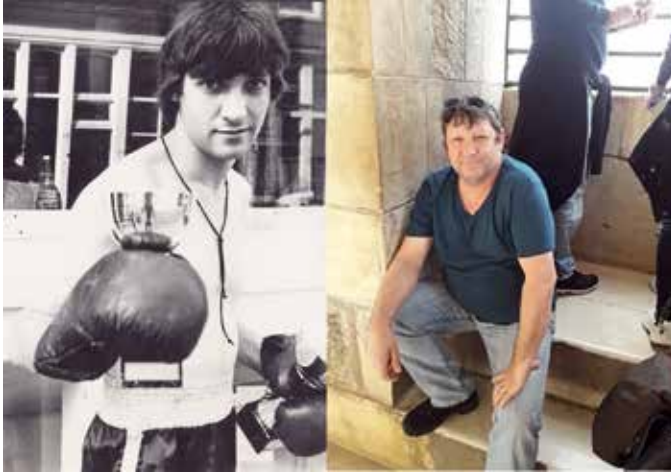
Sein Go-Ehrenamt in den letzten Jahren galt vor allem den europäischen Top-Turnieren, wo er sich um Übertragungen und Öffentlichkeitsarbeit gekümmert hat. Einige werden vielleicht seine Berichte auf der EGF-Homepage gelesen haben. Dabei hat er ein Netzwerk zu den europäischen Top-Spielern sowie vielen Turnierorganisatoren aufgebaut.

Seit 2022 beherbergt er ukrainische Jugendspieler und ihre Mütter und engagiert sich für die ukrainische Go-Community in Europa.

Welche Ziele verfolgt der neue Vorstand?

Der neue Vorstand ist bis zur DV 2024 im Amt. In seiner Bewerbung betonte Tony mehrere Eckpunkte

¹ Die DV war kurz vor Redaktionsschluss, so dass man in der DGoZ 2/2023 mehr dazu lesen kann. Das Protokoll könnte bei Auslieferung dieser Zeitung schon auf der Homepage unter Verband -> Delegiertenversammlung nachzulesen sein.



Antonius „Tony“ Claasen 4d, gestern und heute

der Arbeit des Vorstands neben der langweiligen Verwaltung des Vereins an sich.

Kommunikation

Ein wichtiger Bestandteil einer guten Zusammenarbeit ist zu kommunizieren. Der neue Vorstand will das mit den Landesverbänden und den LV-Mitgliedern intensivieren. Als erste Aktivität gibt es neben Artikeln in jeder DGoZ regelmäßige Vorstandsinfos über den News-E-Mail-Verteiler und den Blog auf der Homepage unter www.dgob.de.

Auch auf internationaler Ebene besteht Potential der Verbesserung des Informationsflusses zwischen dem DGoB und seinen internationalen Partnern – nicht nur in Ostasien. Hier wird der DGoB aktiver auch auf die Partner zugehen, damit wir unsere Beteiligung besser steuern können.

Zur Kommunikation gehört auch Danke zu sagen und so galt der Dank in der ersten Vorstandsinfo den ausgeschiedenen Vorstandsmitgliedern Jenny Dittmann (Kiel, Präsidentin) und Tim Cech (Potsdam, Schriftführer) für ihre bisherige Arbeit!

Mitgliederbasis

Die Landesverbände sind sehr unterschiedlich aufgestellt. Nach der Pandemie geht es nun daran, wie der DGoB in allen Regionen attraktiv sein und Mitglieder hinzugewinnen sowie der-

gestalt auch die sinkenden Mitgliedsbeitragseinnahmen ausgleichen kann. Da wird es nicht die eine Lösung geben, zumal gegen den Trend manche Landesverbände langsam aber stetig wachsen.

Finanzen

Finanzen sind ein Thema, über das in der DGoZ schon lange nicht mehr geschrieben wurde. Hier wird es nach der ordentlichen DV im Sommer mehr zu berichten geben.

Leistungen

Der DGoB bietet viele Leistungen für Go-Spieler aber auch Go-Veranstaltungs-Organisatoren.

Da gibt es Finanzielles wie Wiederaufbaufond, Turnierförderung, Versicherungen, Spesenerstattung, aber auch inhaltliche Unterstützung aus dem Vorstand und den Fachsekretariaten. Diese Angebote sind aber vielen nicht bewusst und sollen daher auf der Homepage und hier in der DGoZ im Laufe des Jahres beleuchtet werden: Was machen eigentlich die einzelnen Fachsekretariate? Wie kannst du Unterstützung für deine Veranstaltung bekommen?

Gerade die letzte Frage ist natürlich nur in Zusammenarbeit mit den Landesverbänden zu beantworten, die beispielsweise DGoB-bezuschusste digitale Uhren für Turniere bereitstellen.

Wie erreicht man den neuen Vorstand?

Bitte nutze die E-Mail-Adresse vorstand@dgob.de, es werden alle Mails an diese Adresse innerhalb von sieben Tagen beantwortet. Alternativ kannst du auch das Kontaktformular auf der Homepage nutzen. Anfragen von vor dem 1.2.2023, die noch offen sind, können gerne nochmal neu an den Vorstand gesendet werden.

Bitte schicke aber keine Adress- und Namensänderungen oder Kündigungen an den Vorstand. Die "Mitgliedschaft im DGoB" ist formal eine Mitgliedschaft in einem Landesverband, die Kontaktdaten sind in dieser DGoZ auf S. 54.

Erinnerungen an Hans Pietsch 6p, 27.09.1968 – 16.01.2003

von Kalli Balduin und Benjamin Teuber

Als ich vor ein paar Wochen das Foto fand, das dieser DGoZ-Ausgabe als Cover dient, und es im Freundeskreis teilte, bat mich Tobias Berben, ein paar Zeilen dazu zu schreiben.

Das Bild ist über 20 Jahre alt, eine lange Zeit. Fast eine Generation, die Hans Pietsch nicht mehr kennengelernt hat.

Es gibt Menschen, denen man im Leben nur wenige Mal begegnete, mit denen man nur eine kleine Strecke gemeinsam ging und doch hinterlassen sie Spuren und Erinnerungen, aus denen man immer wieder schöpfen kann, die einem Kraft und Inspiration geben.

Hans Pietsch war für mich so ein Mensch.

Als ich ihm im Jahr 2000 auf dem Go-Kongress in Strausberg das erste Mal begegnete, kannte ich seinen Werdegang aus der Go-Zeitung. Er war als herausragender Spieler 1990 nach Japan gegangen, um Go-Profi zu werden, und ihm gelang 1997 die Promotion zum 1. Profi-Dan.

Ich war 1998 und 1999 in Tokyo, hatte aber verpasst, ihn dort zu besuchen, zu treffen, weil ich wohl dachte, nun, er wird viel zu tun haben, ich bin nur ein einstelliger Kyu. Eine wirklich verpasste Chance, etwas, was ich jetzt bereue und anders gemacht hätte. Ich wusste noch nicht, dass ich mal Go-Lehrer werden würde und noch viel von ihm hätte lernen können.

Als ich ihn dann in Strausberg erlebte, dachte ich, was für ein sympathischer Mensch, der eine Ausstrahlung, ein Lächeln hatte, das einen mitnahm und begeisterte. Wie entspannt er Partien analysierte, sein Wissen teilte, das hat mich tief berührt.

Aber es sollte noch zwei Jahre dauern, bis wir uns näher kennenlernten. Er war mit einer Gruppe Go-SpielerInnen von Süddeutschland aus über die Alpen nach Zagreb zum europäischen Go-Kongress geradelt. Als Hans, Benjamin und ich an dem Tag, an dem das Foto entstand, auf der Suche nach den besten Schokoladen-Spezialitäten durch Zagreb streiften (und Hans war wirklich heiß auf Schokolade), hatten wir uns viel zu erzählen; Benjamin dachte darüber nach, auch nach Japan zu gehen, ich hatte meine ersten Schritte

in Richtung Vollzeit-Go-Lehrer getan. Drei begeisterte Go-Lehrer auf der Suche – nicht nur nach Schokolade.



Ich weiss nicht mehr, worüber wir in diesen Tagen in Zagreb alles geredet hatten, aber seine Ausstrahlung und seinen Enthusiasmus, den er hatte, machen mir heute klar, warum er beim Nihon-Ki-in ein sehr beliebter Lehrer für alle Spielstärken und besonders auch für Anfänger war.

Wir hatten gespürt, dass da noch viele Ideen, gemeinsame Projekte und Austausch möglich waren. Dafür, dass ich Hans Pietsch, wenn auch nur kurz, habe kennenlernen dürfen, bin ich zutiefst dankbar. Verpasste Chancen können aber auch Ansporn und Anregung sein, achtsamer mit den Momenten, die man erlebt und den Menschen, denen man begegnet, umzugehen.

Hans lebt weiter, in unseren Erinnerungen, in den Momenten, die wir mit ihm geteilt haben und auch im Hans-Pietsch-Memorial, der Deutschen Schul-

Go-Mannschaftsmeisterschaft, die jedes Jahr um den 27. September (seinem Geburtstag) herum, an einem wechselnden Ort ausgespielt wird.

Dreimal hatten wir das Hans-Pietsch-Memorial in Berlin, bei allen war ich im Orga-Team, bei zweien als Hauptorganisator. Den meisten Go-SpielerInnen wird der Verein „go4school“ bekannt sein, der die HPM-Turniere organisiert.

*Das leere Brett -
all der Unterricht,
den du mir hättest geben können,
all die Ideen, die wir hätten teilen können,
all die Partien, die wir hätten spielen können,
liegen noch immer darin verborgen.*

Kalli Balduin

Das erste Mal begegnete ich Hans 1996 in Abano Terme, meinem ersten Go-Kongress. Ich war 13 und hatte gerade den 10. Kyu erreicht. Irgendwann hörte ich, dass der berühmte Hans Pietsch da sein soll, der als Insei in Japan lebt und es schon fast zum Profi geschafft hat! Ich war ganz aufgeregt,

als er plötzlich auf dem Flur vor mir stand und mit einem freundlichen Grinsen zu mir sagte: „Du musst also Benjamin sein – ich habe schon viel von dir gehört.“ Allein dieser Satz hat mich über Jahre motiviert – und genau das hat Hans immer ausgemacht: Irgendwie schaffte er es mit seiner lockeren, positiven und charmanten Art immer, dass man sich gut und wertvoll fühlte. Den restlichen Kongress kommentierte Hans jedes meiner Spiele und spielte viele Lehrpartien mit mir.

Ein Jahr später in Marseille lud mich Kobayashi Chizu Sensei offiziell nach Japan ein, so dass ich Ostern 1998 mit 14 Jahren das erste Mal nach Tokyo flog. Ich wohnte vier ganze Wochen lang bei Hans und kam aus dem Staunen gar nicht mehr heraus, denn eine neue, glitzernde Welt voller Edel-Go-Clubs und berühmten Profis tat sich vor mir auf. Hans hatte neben den gefühlt unendlich vielen Partien mit mir auch noch Zeit für schöne Wanderungen, Ruderboot fahren und abendliche Besuche in Billardclubs. All das immer hochmotiviert und in bester Laune - die er tatsächlich auch nicht beim Staubsaugen oder Kochen ablegte. Sein liebstes Frühstück bestand übrigens aus Genmai-



Hans Pietsch (r.) mit Benjamin Teuber in Japan



Hans Pietsch analysiert 2001 im Hamburger Go-Club mit Egbert Rittner 6d eine Partie, während viele andere zuschauen

mochi (Reiskuchen), die mit Käse überbacken, in Nori-Algen umwickelt und in Sojasauce gedippt wurden – köstlich! Die Zeit verging wie im Flug, bis ich wieder die Heimreise antreten musste.

Von da an durfte ich praktisch jedes Jahr zum Trainieren nach Japan fliegen, so dass Hans für mich wie ein Vater wurde. Wir telefonierten auch gelegentlich. Und ich durfte meine handgeschriebenen Kifus per Fax an ihn schicken, die er dann ausführlich kommentiert wieder zurückfaxte – die Telefonrechnung muss ein Vermögen betragen haben! Hans hat immer gesagt, ich bin ihm für das alles nichts schuldig – stattdessen kann ich versuchen, das Wissen an die nächste Generation weiterzugeben. Und auch wenn ich persönlich nicht viel unterrichte, ist es auf eine Weise durchaus das, was ich noch immer versuche: Anderen Leuten so gute Partieanalysen zu ermöglichen, wie ich sie damals von Hans bekommen habe.

Obwohl Hans so wahnsinnig viel in Go investierte und sich so viel Mühe bei seinen Schülern gab, war das für ihn immer nur ein Teil vom Leben: Mir sagte er einmal, ich kann versuchen Profi zu werden, aber

wenn ich mich für einen anderen Weg entscheide, ist das genauso sinnvoll. Er selbst hat weiterhin viel studiert und hat beim Profi-Leben voll mitgemacht, sich dabei aber nie verstellt, sondern ist immer auf seinem eigenen Weg geblieben: Dann ist er auch mal mit dem Fahrrad durch halb Tokyo in den Edel-Go-Club gefahren – wo sein Auftreten professioneller nicht hätte sein können – und hinterher weiter zum Yoga, was er in seinem letzten Jahr sehr viel praktizierte.

An einen Abend im Januar 2003 klingelte das Telefon. Chizu Sensei erzählte mir aufgelöst, dass Hans in Guatemala erschossen wurde. Ich fühlte mich ganz taub – die inneren Abwehrmechanismen müssen in vollem Gange gewesen sein. Ich antwortete ihr ganz ruhig und verabschiedete mich normal. Es dauerte danach noch Wochen, bis ich wieder wirklich Gefühle empfinden konnte. Denn in dem Moment war meine Welt zusammengebrochen.

Von der Trauerfeier erinnere ich mich an eine sehr schöne Rede von Stefan Budig, und dass viele Go-Spieler aus ganz Deutschland da waren, um ihm die letzte Ehre zu erweisen. Nach der offiziellen Veranstaltung kamen einige noch mit

zu uns nach Hause, wo eine zwar traurige, aber irgendwie auch schöne und besinnliche Stimmung herrschte.

Eigentlich wollte ich nach meinem Zivildienst für ein Jahr nach Japan und es selbst als Insei probieren. Stattdessen fing ich erstmal mein Studium an. Später versuchte ich es zwar nochmal, aber ohne Hans war es nicht mehr dasselbe. Ich fühlte mich unglaublich verloren und fremd in diesem Land, und nach ein paar Monaten flog ich wieder zurück.



Es heißt, die Zeit heile alle Wunden. Aber wenn ich ehrlich bin, dann ist diese Wunde noch immer da. Auch heute habe ich beim Schreiben dieser Zeilen Tränen in den Augen. Und noch immer empfinde ich unglaubliche Wut und Empörung, dass gerade dieser tolle Mensch auf so eine absurde Weise von uns genommen wurde.

Aber zum Glück überwiegen bei mir inzwischen die positiven Erinnerungen und die Dankbarkeit. Ich bin überzeugt, dass ich ohne Hans nicht der Mensch geworden wäre, der ich heute bin. Vor Hans war ich ein gemobbtes, einsames Kind mit wenig Selbstwertgefühl, doch mit ihm in Japan war es wie für Harry Potter in Hogwarts – und von diesem Gefühl zehre ich noch heute. Nur dass Hans unendlich viel cooler war als ein Dumbledore!

Benjamin Teuber

Impressum DGoZ 1/2023

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

Herausgeber: DGoB e.V., c/o Antonius Claasen, Lönssstr. 14, 21077 Hamburg

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

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

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Robert Jasiak, Hartmut Kehmann, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Silvia Hartig; Kinderseite: Hejiko Bauer, Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Shende Tao; Ausschreibungen: Wilhelm Bühler; Adressen: Wast Sommer; Turnierkalender: Martin Langer

Beiträge: Kalli Balduin, Wilhelm Bühler, Dennis Leyer, Martin Ruzicka, Matt Partridge, Marc Oliver Rieger, Benjamin Teuber, Jonas Welticke
Fotos: Tobias Berben, Marc Oliver Rieger, 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 2/2023:
Donnerstag, der 06.04.2023

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

Abschluss Kids- und Teenspokal 2022

Der Kids- und Teenspokal 2022 ist fertig ausgewertet. Sieger in der Kategorie U12 ist Jing-Xiang Qiao aus Düsseldorf, mit 15 Turnieren war er auch gleichzeitig der fleißigste der Kids und konnte sich ganz nebenbei von 3k auf 1d verbessern. Glückwunsch dazu! In der U18 hat Yuze Xing aus Heidelberg gewonnen, er hat auf phänomenalen 25 Turnieren gespielt und sich dabei von 2d auf 3d verbessert, wobei er demnächst vermutlich eher 4d sein wird.

Tabellen der beiden Kategorien seht ihr unten und rechts. Alle Teilnehmer bekommen in naher Zukunft noch eine Urkunde, die Top 20 je Kategorie zusätzlich noch einen Preis.

Jetzt, da das Jahr 2023 begonnen hat, hat natürlich auch die neue Pokalsaison begonnen, einen Zwischenstand könnt ihr ab nächster Ausgabe jeweils hier lesen oder im Internet auf der DGoB-Webseite. Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt ist, also höchstens Jahrgang 2005. Hoffentlich solltet ihr dann einfach auf der Webseite auftauchen. Wenn ihr ein Turnier gespielt habt, aber nicht in der entsprechenden Tabelle steht, schreibt mir gerne eine Mail an fs-ktpokal@dgoeb.de Pro Sieg in einer in der EGD gewerteten Partie gibt es einen Punkt und wer pro Kategorie am Ende des Jahres die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Glückwunsch nochmal an alle Teilnehmer der letzten Saison, auf eine gute Saison 2023!

Martin Ruzicka

Tabelle U18

Name	Siege	Start	Aktuell
1 Yuze Xing	75	2d	3d
2 Ferdinand Marz	35	3k	2k
3 Shukai Kirby Zhang	31	3d	3d
4 Shizhao Li	26	1k	1d
5 Arved Pittner	21	5d	5d
6 Hannah Hebsacker	7	8k	8k
7 Arwen Pittner	6	10k	10k
8 Feiyang Chen	4	4d	4d
9 Immanuel Dottan	4	5k	5k
10 Maxim Brandt	3	3k	3k
11 Marlon Verstappen	3	14k	14k
12 Luxian Chen	1	9k	9k

Tabelle U12

Name	Siege	Start	Aktuell
1 Jing-Xiang Qiao	44	3k	1d
2 Leopold Marz	30	19k	13k
3 Ryan Sun	28	4k	2k
4 Miles Zhang	27	8k	7k
5 Larissa Marz	19	20k	17k
Viktor Stalinski	13	12k	12k
7 Litao Mei	13	13k	5k
8 Xingyi Zhang	12	9k	8k
9 Frank Wang	12	16k	17k
10 Eduard Yang	12	14k	14k
11 Felicia Stalinski	11	16k	16k
12 Riku Kobayashi	7	5k	5k
13 Xuyuan Liu	7	12k	13k
14 Yuechen Jia	7	19k	17k
15 Adam Dottan	6	8k	7k
16 Ole Wille	6	8k	7k
17 Philipp Meng	6	13k	13k
18 Weide Li	5	13k	13k
19 Yilin Su	4	8k	9k
20 Elias Stern	4	14k	14k

EGC Friends

Der EGC 2023 hat seine Sponsoring-Aktion gestartet! Als Gold- oder Silbersponsor kann man zum Erfolg des Kongresses beitragen und dabei tolle Geschenke erhalten. Die Organisation ist in vollem Gange und das Team arbeitet fleißig hinter den Kulissen, so dass

hervorragende Turniere, unterhaltsame Freizeitaktivitäten und lehrreiche Veranstaltungen mit bekannten Profis im Programm erscheinen. Ein Kader von Profispielern aus Europa und Asien wird an-

wesend sein, die ihr Wissen und ihre Erfahrung bei Simultan- und Einzelspielen weitergeben werden. Um sicher teilnehmen zu können, kann man jetzt EGC-Freund werden! Es gibt zwei Stufen des Sponsoring:



Bei einer Spende von €100 wird man **silberner EGC-Freund**:

- Teilnahme an einem Simultanspiel mit einem Profi
- exklusives Fotoshooting mit einem Profi
- ein handsigniertes Geschenk von einem Profi der Wahl
- Name auf der Webseite als Silber-Sponsor (falls gewünscht)
- ein silbernes EGC-Freund T-Shirt

Bei einer Spende von €250 bekommt man als **goldener EGC-Freund**:

- Einladung zum EGF VIP-Dinner
- Teilnahme an einer privaten Lehrpartie mit einem Profi
- exklusives Fotoshooting mit einem Profi
- ein handsigniertes Geschenk von einem Profi der Wahl
- Name auf der Webseite und in der Deutschen Go Zeitung als Gold-Sponsor (falls gewünscht)
- Anerkennung der Unterstützung während der Kongresseröffnung (falls gewünscht)
- ein goldenes EGC-Freund T-Shirt
- ein Zertifikat zur Anerkennung der Unterstützung als Gold-Sponsor

Das VIP-Dinner ist auch eine hervorragende Gelegenheit, einige bekannte Gesichter aus dem Organisationsteam und Top-Spieler der europäischen Tour zu treffen. Diese Gelegenheit sollte man sich nicht entgehen lassen und EGC-Freund werden unter: www.egc2023.de/egc-friends/

Matt Partridge

Jugendmannschafts-EM

Bei der Europäischen Jugendmannschafts-Meisterschaft, die wie jedes Jahr online ausgetragen wurde, erreichte das deutsche Team den 4. Platz. Nach einem klaren 5:0 Auftaktsieg über das britische Team, das am Ende Vize-Europameister wurde, folgte eine leider ebenso klare 1:4-Niederlage gegen den neuen Europameister Frankreich. Nur Feiyang Chen 4d gelang ein Sieg. In Runde 3 reichte es in Alternativbesetzung gegen Tschechien leider nur für ein 2:3. Ole Wille 8k und Ferdinand Marz 1k holten die beiden Stegpunkte. Am Ende gab es noch einen klaren 4:1-Sieg gegen Österreich in der letzten Runde. Insgesamt waren diesmal 16 Teams am Start – ein

neuer Rekord! Im deutschen Team waren dabei: Feiyang Chen, Shizhao Li, Ferdinand Marz, Shukai Kirby Zhang, Yuze Xing, Zion Kim, Riku Kobayashi, Bastian Leissen, Nico Xu, Eva Leissen, Jing-Xiang Qiao, Ryan Sun, Yilin Su, Ole Wille und Weide Li.

Marc Oliver Rieger

Grand Slam 2022

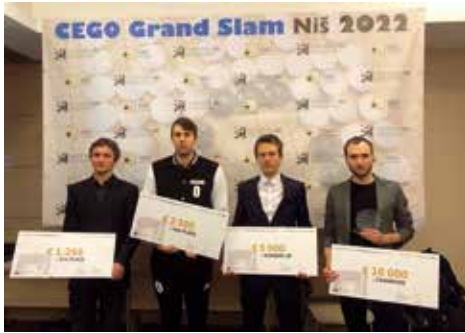
Das Jahr der Underdog-Stories setzte sich auch beim Grand Slam vom 1. bis 4. Dezember in Niš, Serbien weiter fort. Als erstes war ich bereits sehr überrascht, dass ich zum Grand Slam überhaupt eingeladen wurde. Dies lag wohl daran, dass ich im letzten Jahr beim Dutch Open einen sehr guten 7:0-Sieg hinlegen konnte und somit genug Bonuspunkte hatte, um mich zu qualifizieren.

In der ersten Runde wurde ich sofort gegen einen meiner Lieblingsgegner – Stanislaw Frejolak 1p – gelost, mit dem ich ein halbes Jahr in China gelebt habe. Stanislaw hat sich extrem gut auf mein allseits bekanntes Spiegel-Go vorbereitet und ich habe etwas glücklich gewonnen, nachdem er in einem komplizierten Kampf einen Fehler machte.

Gegen Dusan, der überraschend Ali Jabarin 2p rauswarf und der dem schönen Turnierort angemessen schick auftrat, lief es die meiste Zeit ziemlich gut für mich, nachdem dieser eine Gruppe von mir zu sehr zu töten versucht hatte – und danach habe ich mehr oder minder erfolgreich meine Führung halten können.

Glücklich im Halbfinale angekommen, graute es mir natürlich vor dem Favoriten Artem Kachanovsky 2p, der der einzige europäische Spieler ist, gegen den ich noch nie auch nur eine deutlich bessere Stellung hatte. Aber ich hatte wieder das Glück beim Nigiri und konnte auch Artem dazu bewegen, Tengen zu spielen nach dem Aufbau einer Moyo-gegen-Moyo-Partie. Nach einer guten ersten Ecke konnte ich meinen Vorteil weiter ausbauen und durch ein nettes Tesuji im Endspiel das Spiel beenden. Die Partie ist – von mir kommentiert – in diesem Heft ab S. 16 abgedruckt.

Mit bestärktem Selbstbewusstsein startete ich danach zuversichtlich ins Finale gegen Pavol Lisy 2p und erreichte schnell meinen ersten Erfolg im Nigiri. Pavol zollte, wie einige europäische Spieler heutzutage, meinem Spiegel-Go Respekt, indem er sofort mit Tengen startete. Er griff



eine meiner Gruppen etwas übereifrig an, ich durfte alle vier Ecken bekommen, er bekam dafür Außenstärke und es blieb spannend. Sein Moyo wurde immer größer und größer, doch im Endeffekt reichte es für mich mit 6,5 Punkten. Diese Partie wird dann in der nächsten Ausgabe der DGoZ abgedruckt.

Fredrik Blomback 6d gewann unterdessen das Spiel um Platz drei und wiederholte seine tolle Performance vom EGC. Pavol und ich signierten noch ein Brett – klarer Sieg für Pavol – und während der Fotos hörte man „Mirror-Go“ statt „Cheese“. Ein wirklich schöner Sieg, den ich nicht vergessen werde!

Jonas Welticke

39. Braunschweiger Niko-Turnier

Mit 36 Teilnehmern und rund 50 Anwesenden insgesamt fand in Braunschweig am 10. und 11. Dezember 2022 zum 39. Mal das Nikolaus-Turnier statt. Die neue Lokation (Foto unten) mausert sich langsam zum perfekten Ort! Inklusive Übernachtungsmöglichkeiten und Rückzugsraum, Duschen, großer Küche und gemütlichem Aufenthaltsraum kann man es sich hier gutgehen lassen. Ein wunderschöner Park ist gleich



nebenan. Ein Kickertisch bietet ebenso Abwechslung. Für die Kleinsten gab es zudem Bewegungsspielzeug wie z. B. sechs Meter lange Springseile, verschiedene Hula-Hupp-Reifen, Federballspiel und Tischtennisschläger samt Bällen, was auch den Erwachsenen Freude bereitet. Die umfangreiche Auslage zum Kauf angebotener Go-Literatur wurde auf dem Billardtisch etabliert. Standort, Platz und Höhe legten dies nah. Eine sehr große, schöne Theke stellte ausreichend Platz für Speisen und Getränke wie Tee und eine tägliche Suppe zur Verfügung. Daneben standen auch hier noch Go-Bretter, an denen Techniken diskutiert und Partien analysiert wurden. In familiärer Atmosphäre hatten wir hier einzeln und miteinander eine gute Zeit!

Gewonnen hat das Turnier mit fünf glatten Siegen Xing Yuze 3d aus Heidelberg vor Liu Chang 4d aus Göttingen. Dritter wurde Alexander Kurz 2d aus Berlin. Jörg Ebert 15k aus Leipzig hat ebenfalls fünf Siege errungen. 4:1 spielten Klaus Blumberg 4k aus Braunschweig und Silvia Hartig 6k aus Stuttgart.

Dennis Leyer

5. Winter-Go-Treffen Karlsruhe 2023

Das traditionelle Go-Turnier am Feiertag „Heilige Drei Könige“ fand 2023 wieder als großes Go-Treffen im Studentenhaus an der Uni Karlsruhe (KIT) statt.

Das Hauptturnier über 6 Runden mit sehr langer Bedenkzeit gewann ungeschlagen der deutsche Meister Jonas Welticke (6. Dan, Bonn). Ebenfalls ungeschlagen gewann Xingyi Zhang (7. Kyu, Karlsruhe) die Jugendwertung U15.

Das Hauptturnier war auch das erste Turnier, das im nach der Pandemie neugestarteten Deutschlandpokal gewertet wird. Der Deutschlandpokal ist eine Turnierserie für Spieler der DGoB-Landesverbände, die (noch) nicht für Meisterschaften qualifiziert sind. DGoB-Fachsekretärin Silvia Hartig spielte auch direkt mit und wird voraussichtlich beim Winter-Go-Treffen 2024 dann die Siegerehrung in den Wertungsgruppen durchführen. Vier Spieler überzeugte der Deutschlandpokal auch, direkt Mitglied im DGoB zu werden.

Das über fünf Runden gespielte Nebenturnier gewann nach Siegen Eduard Yang (14k, Frankfurt am Main). Beim ersten Treffen nach der Pandemie spielten nur 43 Spieler, davon traten sieben zum ersten Mal bei einem EGD-gewerteten Turnier an. Da ist für nächstes Jahr noch Luft nach oben.

Das Treffen wurde gemeinsam von der Akademischen Go-Gruppe und dem Badischen Go-Verein aus Karlsruhe organisiert. Das Turnier wurde gefördert vom Kulturzentrum am KIT, dem Go-Landesverband Baden-Württemberg und der Firma Omikron aus Pforzheim. Die Losung mit OpenGotha und die Turnierleitung lag bei Wilhelm Bühler.

Wilhelm Bühler

Turniernotizen

Berliner Meisterschaft

Arved Pittner 5d konnte bei der Finalpartie der Berliner Meisterschaft am 25.11. den Titelverteidiger Johannes Obenaus 6d schlagen und sich so den Titel sichern.

Berliner Kranich

Kim Seong-Jin (8d/Berlin) hat in 5 Runden ungeschlagen den Berliner Kranich gewonnen. Zweiter wurde mit 4:1 Lukáš Podpěra (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 Wählin (2d/Stockholm).

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 ist und 2021 in fast familiärer Umgebung stattgefunden hat, 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 gesorgt haben Mateusz Surma

und Yoon Young Sun, die auch simultan gespielt und eine Lektion gegeben hat.

Internationale

Amateur-Paar-Go-Meisterschaft

Han Jiwon 9d und Hong Seyoung 9d (Republik Korea) haben ungeschlagen die Amateur-Paar-Go-Meisterschaft in Tokio gewonnen. Die europäischen Paar-Go-Meister Ariane Ougier (4d/Grenoble) und Benjamin Dréan-Guënaïzia (7d/Marseille) kamen mit 4:1 auf Platz 4.

Bei der parallel stattfindenden Studenten-Paar-Go-Meisterschaft haben Cho Eunjin 8d und Kim Donghan 9d (Republik Korea) in vier Runden ungeschlagen gewonnen. Die DGoB-Vertreter Isabel Donle (2d/Heidelberg) und Martin Ruzicka (5d/Darmstadt) kamen mit einem Sieg gegen Mexiko auf Platz 15.

Heerleener Turnier

Traditionell ist das Go-Jahr am 7. und 8. Januar mit dem Heerleener Go-Turnier eröffnet worden. Gespielt wurde im Café Pelt zentral in der Innenstadt. Das Café Pelt platzte aus allen Nähten, die Anmeldung musste bereits am Donnerstag geschlossen werden, alle 20 Bretter waren voll besetzt.

Gewonnen hat ungeschlagen Zihan Yan (6d/Leiden) vor Geert Groenen, (6d, Den Haag), Zeno van Ditzhuijzen (5d, Utrecht) und Ad Kampwart (3d, Tilburg). Bester deutscher Spieler war Jing-Xiang Qiao (1d, Düsseldorf) auf Platz 8.

Berliner Winterturnier

Zu unserem Winterturnier am 4. Februar im E-Lok kamen 26 Teilnehmer*innen aus vier Ländern und einige liebe Gäste. Den 1. Platz belegte Anton Silfver 2d, der alle vier Runden für sich entschied. Zweiter wurde Immanuel Dottan 4k und Dritter Riku Kobayashi 5k. Sie teilten sich das Preisgeld in Höhe von 65 €. Auf Platz 4 folgte Adam Dottan 6k und auf Platz 5 Anastasia Sirotenko 8k.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Hanna Yelisavetska für den leckeren Käsekuchen, Klaus Wohnig und Thomas Hofmann für die Hilfe beim Kochen sowie Auf- und Abbauen und an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

Als Dan-Spieler erfolgreich in Taiwan ...

von Marc Oliver Rieger

In der letzten DGoZ hatte ich ja den spektakulären Aufstieg eines deutschen 5-Kyu zu einem taiwanesischen 2-Dan geschildert. Aber wie ging es nun weiter? Würde der frisch gebackene 2-Dan weiter Partie um Partie gewinnen? Oder abstürzen wie Ikarus, der zu hoch flog und dessen Flügel im gleißenden Licht der Sonne schmolzen?

Die Stunde der Wahrheit kam mit dem „Neu-Taipei-Pokal“, einem großen Turnier mit etwa 1.000 Teilnehmern, das just zu Weihnachten gespielt wurde. Diesmal trat ich alleine an, ohne moralische Unterstützung meines DGoB-Kollegens Chafiq, der zwar auch immer noch in Taiwan weilte, aber leider an dem Tag

keine Zeit hatte. Es war also mein erstes Turnier in der 2-Dan-Kategorie und ich war sehr gespannt darauf, wie gut die Gegner denn diesmal waren.

Das Turnier fand wieder in der Turnhalle einer Schule statt, der Banqiao Senior High, und das Gewusel von hunderten von Kindern, Eltern und natürlich auch erwachsenen Spielern war wie bei meiner letzten Teilnahme 2019 überwältigend (siehe DGoZ 2019/1).

Und dann kam die erste Runde und was soll ich sagen: Ich gewann ohne Probleme! Nun gut, das lag vielleicht daran, dass ich, wie es der Zufall so wollte, ausgerechnet ein Freilos zugelost bekommen hatte. Als Maß für meine Spielstärke taugte dieser Sieg

also eher weniger und daher war die zweite Runde umso spannender. Ich wurde gegen ein Mädchen gelost und startete gut in die Partie, dann wurde es für mich immer besser und am Ende hatte ich sogar locker gewonnen. Auch wenn mir das Mädchen natürlich ein wenig leid tat: Das war doch ein guter Anfang! Noch zwei Siege, und eine Medaille war mir sicher ...

Dann kam Runde 3 und ein Student. Die Partie ähnelte bald der aus Runde 2. Nur mit vertauschten Rollen und mit noch klarerem Ergebnis: Ich ging chancenlos unter! Das war natürlich ein Rückschlag. Es blieb aber nicht der einzige: Gleich in der nächsten Runde gab es wieder einen auf den Deckel, diesmal von einem Schüler. Und in Runde 5 gab es dann die einzige wirklich spannende Partie des Tages, zur Abwechslung wieder gegen einen Erwachsenen, die ich am Ende aber mit zwei Punkten verlor.



Vor dem Turnier – Schultore sehen in Taiwan doch ein wenig beeindruckender aus als bei uns ...



Meine Gegnerin aus Runde 2, als alles noch super für mich lief

Gegen drei Gegner verloren, gegen einen gewonnen. Das war also die Endbilanz. Ich war wohl doch eher Ikarus. Oder war das nur ein schlechter Tag? Eine Chance hatte ich noch, mich zu beweisen. Denn Mitte Januar fand ein kleineres Turnier in der Ing-Foundation statt. Dort begrüßte mich „Yoga“ (Yang Yuchia), der Leiter der Stiftung, den ich schon von der gemeinsamen Organisation der Jugend-WM 2018 in Bacharach kannte. Gespielt wurde natürlich mit original Ing-Steinen und -Dosen. Nur Uhren

gab es wieder nur für die höchste Kategorie – und für Partien, die zu lang gingen. Ich wurde in die „untere Dan“-Kategorie eingeteilt: alles von 1 Dan bis 4 Dan. In Runde 1 bekam ich dann auch gleich einen 4 Dan vorgesetzt. Zwei Vorgabesteine sollten das ausgleichen. Das mag in Europa klappen, wenn ein 2-Dan gegen einen 4-Dan spielt, in Ostasien sind die Dan-Ränge aber verzerrt: Ein erwachsener 4-Dan spielt definitiv auf europäischem Dan-Niveau, während ein 2 Dan eher ein halbwegs starker Kyu-Spieler ist. Trotzdem lief es in der Partie erstmal gut für mich: Nach dem ersten großen Kampf lag ich vorne. Doch dann wurde ich so übermütig wie Ikarus, der der Sonne entgegenflog, und spielte ein Tenuki zu viel, im Glauben, dass meine Ecke schon „irgendwie“ leben könne. Konnte sie auch fast, aber eben nur fast. Von da an ging es bergab und die Partie verloren. Es folgten einige süffisant-ironische Kommentare von Yoga über meinen „Selbstmord“ in der Ecke und dann vier weitere Runden, die genau so abliefen wie beim Weihnachtsturnier: ein Freilos, ein Sieg und zwei Niederlagen.

Ikarus ist also nicht ganz abgestürzt, aber als europäischer 5-Kyu kann man dann bei taiwanesischen 2-Dans doch nicht so ganz mithalten. Da ich aber den Tipp der zwei Schülerinnen aus der Kinderecke (S. 39–41) beherzigen möchte, mache ich mir mal einfach keine Sorgen über weitere Niederlagen und freue mich auf kommende Turniere in Taiwan!

Mit etwas Wehmut habe ich nun Taiwan verlassen, diese friedliche Insel mit den wunderbaren Menschen, aber einer ungewissen Zukunft. Ich hoffe sehr, bald wieder zurückkehren zu können.

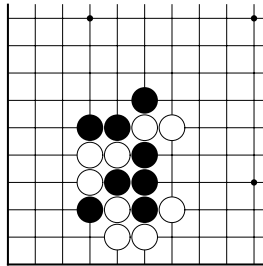
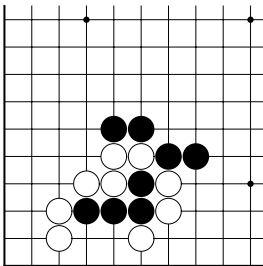
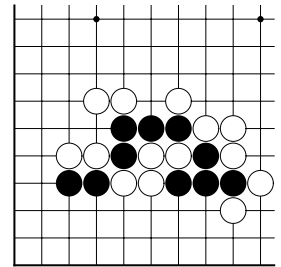
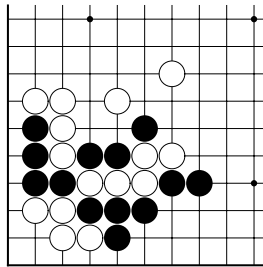
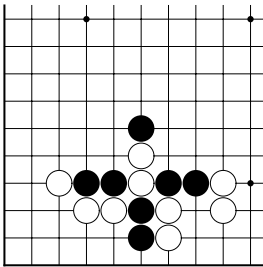
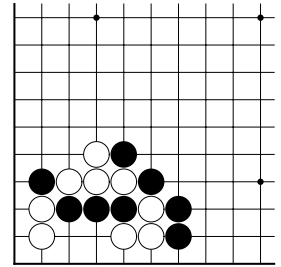
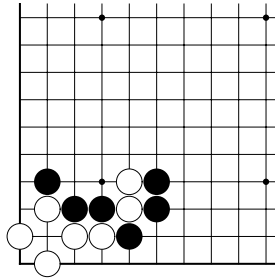
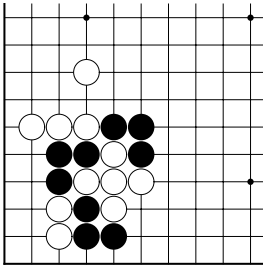
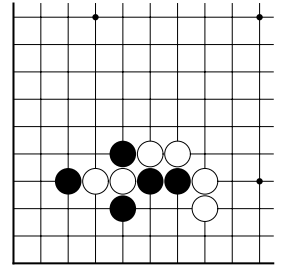
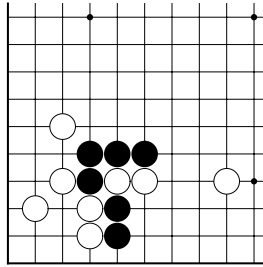


Ein Blick in den prall gefüllten Turniersaal. Auf der Galerie war wie immer Platz für Gäste, Eltern und Betreuer

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Verwendet eine Treppe, um einige Steine zu fangen.

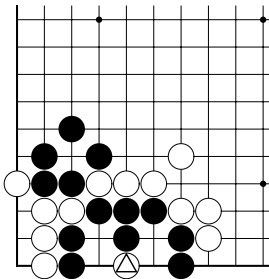
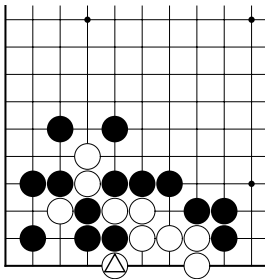
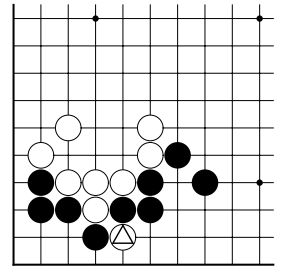
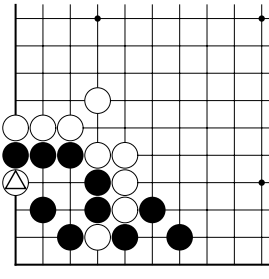
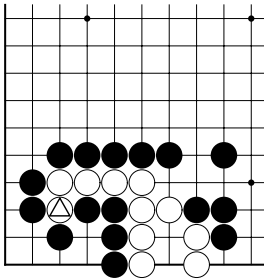
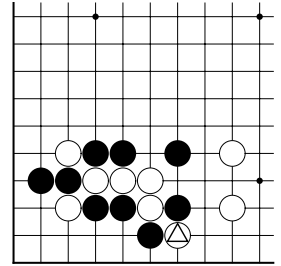
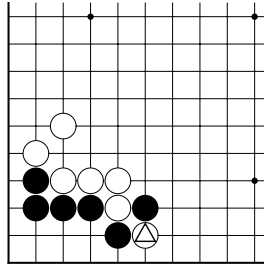
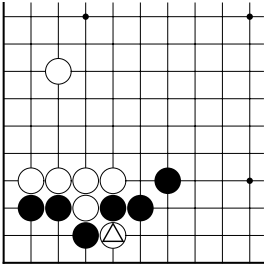
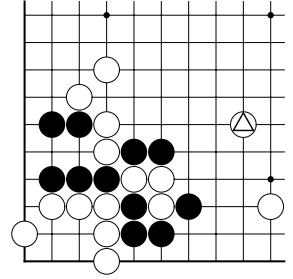
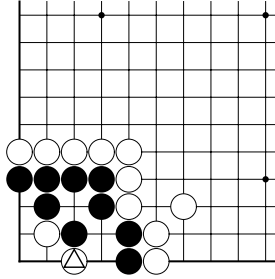


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitgestellten DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Der markierte weiße Stein ist ein Trickzug. Findet eine passende Antwort.



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!

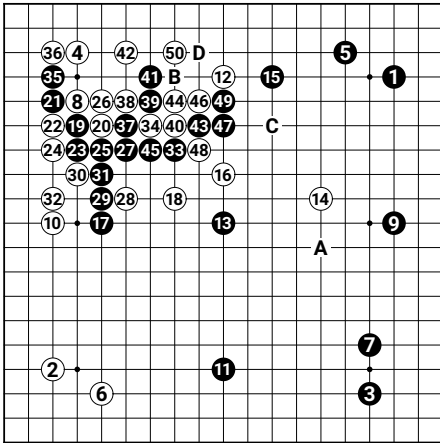
Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Shende Tao

Grand Slam 2022, Halbfinale

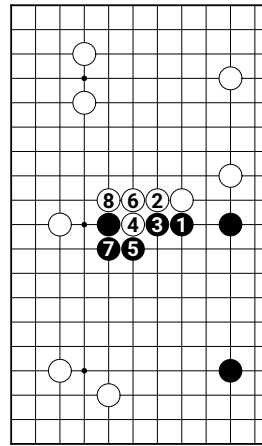
Partie: CEGO Grand Slam 2022, Halbfinale
Weiß: Jonas Welticke 6d
Schwarz: Artem Kachanovskyi 2p
Komi: 7,5 Komi
Ergebnis: 255 Züge. Weiß gewinnt mit 8,5 Punkten.
Kommentar: Jonas Welticke 6d

Ich habe mich gefreut, das Nigiri gewonnen zu haben, und habe mich sehr schnell für Weiß entschieden. Und Artem hat bereits vor der Partie gefragt: „Du wirst aber nicht spiegeln, oder?“ Worauf ich antwortete: „Das würde ich doch niemals tun!“



Figur 1 (1–50)

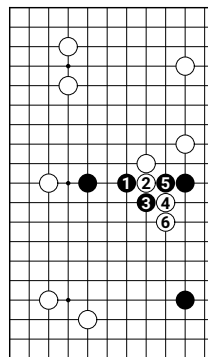
- 4: Und so schnell bricht man dann doch manchmal seine eigenen Versprechen.
- 13: Eine sehr gewöhnliche Entwicklung in einer Spiegel-Go-Partie. Artem hat eine Moyo-gegen-Moyo-Partie aufgebaut und dann Tengen gespielt, der deshalb Sinn macht, weil er gleichzeitig das schwarze Moyo aufzieht und das weiße Potenzial verringert.
- 14: Trotzdem würde die KI sagen, dass Tengen ein kleiner Fehler ist, aber nicht größer als dieser Zug und somit sind wir sofort wieder bei „Square One“ angekommen.
- 15: Ich habe sehr viel mehr damit gerechnet, dass Artem in der Nähe meines Zuges reagieren würde, um zum Beispiel mit A sein Moyo zu verteidigen. Stattdessen spielt Artem einen profitorientierten Zug, der gleichzeitig schleichend



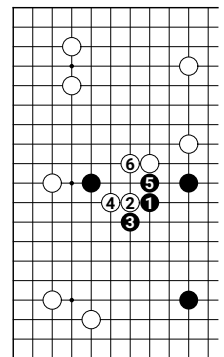
Dia. 1

androht, meinen Stein auf 14 zu umranden. 16: Dementsprechend verteidige ich meinen Stein auf 14, greife Tengen an und vergrößere gleichzeitig mein Moyo mit diesem sehr flexiblen und schnellen Zug. 19: Ich hatte diesen Zug als Anleger auf 32 oder auf der anderen Seite erwartet und nahm an, ich könne mit beiden Kämpfen gut umgehen. Ich dachte, dass 18 ihm die Option gibt, eine solide Verbindung zwischen Tengen und 17 aufzubauen, wie in Dia. 1, und mir sehr zufriedenstellende, solide Form als Ausgleich gibt. Stattdessen sah ich auch die Möglichkeiten für Schwarz, mit 1 in Dia. 2 oder 2b eher vage Verbindungen aufzubauen, die ich dann auch direkt geschnitten hätte, anstatt links auf seinen Zug zu reagieren. Aber Artem hat mein Mantra „Angriff ist die beste Verteidigung“ elegant gegen mich verwendet.

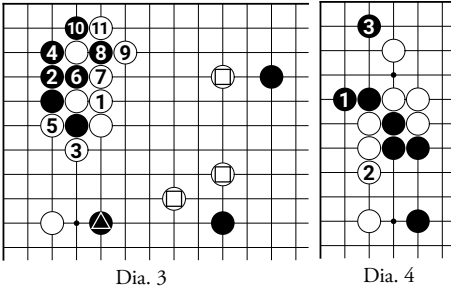
- 22: Über diesen Zug dachte ich sehr lange nach, da ich wusste, dass der normale Zug 1 in Dia. 3 und die darauffolgende Sequenz ist. Diese habe



Dia. 2

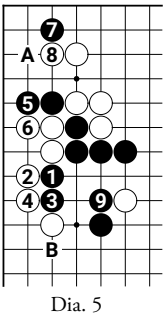


Dia. 2b



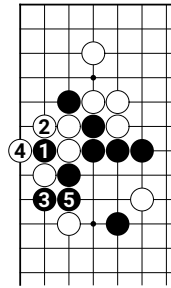
ich dieses Jahr in meiner Partie gegen Johannes Obenaus 6d bei der Deutschen Meisterschaft gelernt. Doch die typische Sequenz wirkte in diesem Fall nicht gut für Weiß. Der markierte schwarze Stein steht nun optimal, um mein Potenzial nach unten zu reduzieren – wo wahrscheinlich der nächste schwarze Zug hin geht – und die markierten weißen Steine wirken nun etwas zu nah an meiner Stärke und etwas ineffizient. Insgesamt ist Schwarz glücklich, die Ecke so nehmen zu dürfen. Dementsprechend ging ich davon aus, dass dies Artems Plan sei. Nachdem ich mir genug Zeit genommen hatte, um mir relativ sicher zu sein, dass ich zufrieden mit den möglichen resultierenden Varianten wäre, spielte ich also stattdessen diesen recht aggressiven Schnitt.

27: Dieses Strecken fand ich ein wenig langsam, war mir aber nicht sicher, ob ich vielleicht unterschätze, wie toll es für Artem ist, hier seinen Kopf in mein Moyo rausstrecken zu dürfen. Die KI denkt jedoch ebenso, dass eine aktivere Spielweise hier besser gewesen wäre, indem man zum Beispiel die Freiheitenprobleme meiner zwei Steine mit 1 in Dia. 4 ausnutzt und dann nach meiner Verteidigung die Ecke auf 3 nimmt. Danach darf Weiß immerhin die Steine in der Mitte hart angreifen, aber sie sind je nachdem flexibel oder opferbar und das bedeutet, Schwarz steht in Ordnung.



Dia. 5

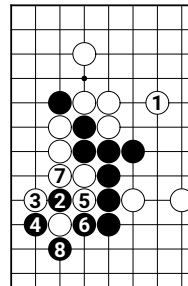
28/29: Dieser Abtausch war etwas optimistisch-glücklich für mich, da Artem eigentlich wie in Dia. 5 antworten kann. Diese etwas eigenartige Sequenz hinterlässt den Zug auf A, den Runterdrück-Zug auf B und eine etwas bessere Form für Schwarz als in der Partie. Eine sehr ungewöhn-



Dia. 5b

liche Variante in Anbetracht dessen, dass das Tesuji 1 in Dia. 5b anstatt 3 in Dia. 5 hier natürlich erscheinen würde. Dies reduziert zwar das Aji in der Ecke, aber trennt dafür den Seitenstein. Laut KI ist dies mindestens ein Zehntel eines Punktes schlechter, was zwar nicht viel ist, aber eine bemerkenswerte Variante 5 in meinem Verstand hinterlässt, die mehr Sinn macht, je länger ich sie mir ansehe. Denn zum einen ist Sente sehr viel wert zu so einem Zeitpunkt und Dia. 5 hinterlässt sehr große Probleme für Weiß, während Dia. 5b Weiß recht leicht wegspielen lässt. Dazu ist die Form von Schwarz in Dia. 5 zwar normalerweise als schlecht angesehen, da Schwarz seine eigenen zwei Steine gegen den Kopf schlägt mit 3, aber hier kriert es – mehr oder minder – ein Auge im Vergleich zu der Form in der Partie und dies kann ebenso sehr hilfreich sein, um leichter wegbleiben zu können. Dies sind jedoch Bewertungsfragen auf hohem Profiniveau, mit denen auch ich mich erst noch vertraut machen muss.

30: Mit diesem Hane versuchte ich, in Sente meine Schwäche aus Dia. 5b zu verteidigen.



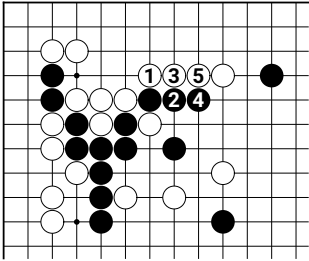
Dia. 6

32: Was mir leider bewusst wurde, war, dass nun Dia. 6 möglich war und ich auch mit dieser Abwicklung ziemlich unglücklich sein würde, da sie Artem zu leicht Stärke nach außen gibt, die in so einem Moyospiel recht wichtig ist. Also habe ich mich zähneknirschend nach einiger Zeit dazu durchgerungen, diesen Zug zu spielen, auch wenn er inkohärent ist mit dem Zug zuvor. Es ist

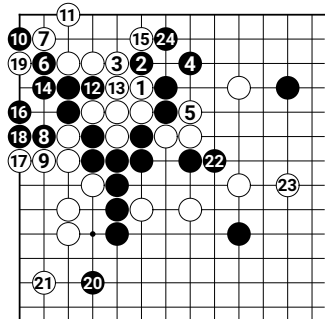
schwer, einen Zug zu spielen, der sagt: „Mein letzter Zug war ein Fehler!“ Da man viel lieber seinen Zug und die Idee dahinter legitimieren möchte und oft auch sollte. Manchmal jedoch ist es wichtig, sein Ego zu schlucken und den richtigen Zug zu spielen. Am Ende habe ich tief Luft geholt und mit einem Grinsen Artem in die Augen geschaut und ohne Worte gesagt: „Ich werde weder unter dem Druck solch einer

wichtigen Partie unvorsichtig werden, noch gierig, noch sonst irgendwas! Du wirst hier gegen die beste Version meiner Selbst spielen und wenn das bedeutet, dass ich sagen muss, mein letzter Zug war falsch, dann werde ich auch das tun.“

40: Hier habe ich lange gedacht, ich würde auf 1 in der Dia. 7 spielen, doch dann fragte ich mich:



Dia. 7



Dia. 8

Rechnen bestätigte sich diese gefühlsmäßige Einschätzung. Die KI stimmt mir bei dieser Argumentation, denke ich, zu. Poker studieren lohnt sich manchmal, dort ist es sehr natürlich über sogenannte „Ranges“ nachzudenken und anhand der Charakteristika einer Situation die richtige Balance zwischen Aggression und Defensivität seiner nächsten Aktion zu bestimmen.

42: Für diesen Zug habe ich auch lange über 1 in Dia. 8 nachgedacht. Jedoch ist mein Mantra: „Man braucht sehr gute Gründe für schlechte Form!“ Nach einer Idee, die ich aus Jordan Petersons etwas freier Bibelübersetzung gezogen habe, dass Jesus einem Mann sagt, der am Ruhetag sein Schaf aus dem Loch retten möchte: „Wenn du nicht verstehst, was du tust, dann bist du ein verwünschter Übertreter des Gesetzes. Wenn

du jedoch verstehst, was du tust, so seist du gesegnet“. Wenn das leere Dreieck wie hier dazu führt, dass alles Chaos wird wie in der Variante und vielleicht das ein oder andere riesige Ko entsteht, während die Gründe dafür spärlich gesät sind, dann ist dies nicht vorzuziehen.

- 44: Hier hätte ich sogar kurz auf 45 in die Schwäche von Schwarz stechen dürfen, bevor ich zurückziehe. Eigentlich eine ähnliche Argumentation wie für Zug 40, aber hier war ich bereits zufrieden mit meinem Mut, 32 und 40 zu spielen, und war zufrieden, ein bisschen runterzuschalten.
- 46: Fürs Runterschalten wäre die Form auf B passender gewesen.
- 49: Dieser Zug von Artem ist ein wenig zu stumpf und hätte lieber auf C die eigene Form schön gemacht, um vielleicht später auf der oberen Seite noch Komplikationen auf D starten zu können.
- 50: Im Verlauf hat mir Artem hier für Außenstärke eine ziemlich große Ecke gegeben und ich war sehr glücklich.

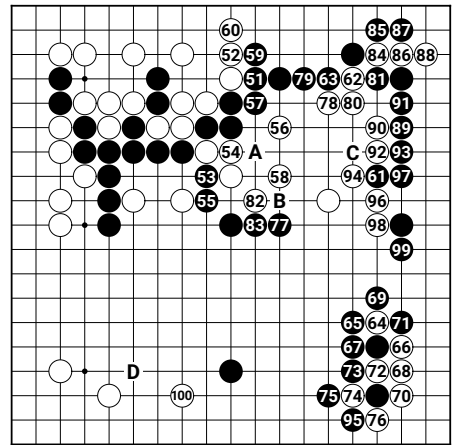
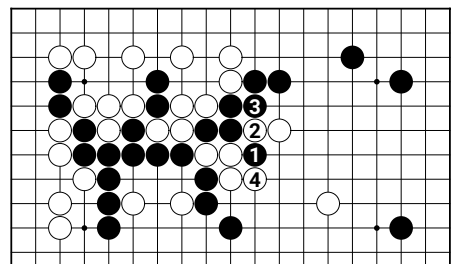
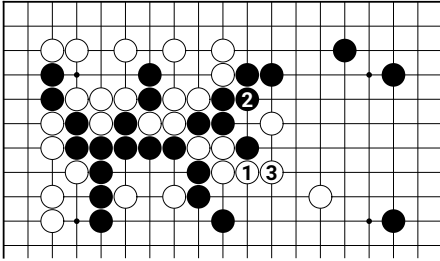


Figure 2 (51–100)

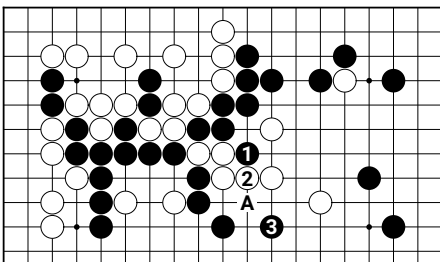


Dia. 9



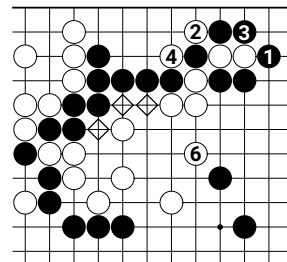
Dia. 9b

- 57: Artem hat hier länger nachgedacht, als ich erwartet hätte. Vielleicht über 1 in Dia. 9, um zwar einen Stein zu opfern, aber mich dafür dazu zu bringen, Gote zu nehmen. Aber dies scheint ziemlich absurd. Dazu kommt, dass ich auch einfach auf 1 in Dia. 9b spielen kann und es ist, als würden wir A für 1 tauschen nach 58 in der Partie.
- 58: Dieser Zug wirkte ziemlich natürlich für mich, um A bald zu einem Auge machen zu können und eine schöne Form zu haben. Die KI empfiehlt jedoch B, da dieser Zug ein wenig mehr Geschwindigkeit in die Richtung des Moyos besitzt. Der Unterschied ist aber sehr klein.
- 59: Artem spielt weiter ein wenig fragwürdige Form.
- 60: Und nachdem ich ein bisschen darüber nachdenke es dadurch zu „bestrafen“, dass ich ja zum jetzigen Zeitpunkt „gar nicht antworten muss“, spiele ich dankbar diesen Zug. Dies sind die Art Ideen, die einen manchmal sich selbst in den Fuß schießen lassen. Ich muss zwar nicht, aber dieser Zug ist gefühlte 30 Punkte in Sente, also ja, ich sollte hier unbedingt spielen und bin zufrieden mit dem Abtausch.
- 61: Artem macht gleichzeitig seine Seite größer und greift meine Mittelgruppe an.
- 62: Ich versuche, flexibel Fragen zu stellen, bevor ich schwerfälligere Züge spiele.



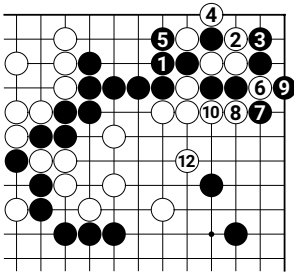
Dia. 10

- 64: Mit diesem Zug habe ich es jedoch ein wenig übertrieben. Es wäre gut genug, auf 77 meine Gruppe zu stabilisieren und gleichzeitig das Moyo zu reduzieren. Ich hatte jedoch bloß die Frage im Kopf, ob ich denke, dass ich sterben würde, wenn ich Tenuki spiele? Die Antwort war: „Eher nein, mindestens lebe ich irgendwo anders als Kompensation.“ Dies hätte mich nicht überzeugen sollen, da ich nicht nur eventuell mit einem großen Teil sterbe, sondern währenddessen auch nicht unrealistisch sein Moyo vergrößere und nur eine isolierte – wenn auch große – Ecke dafür bekomme.
- 76: Bis hier haben wir nun die gewöhnliche Variante gespielt, die ich am Anfang der Partie bereits erwähnt habe.
- 77: Artem kann mit diesem Zug gleichzeitig sehr viel Druck aufbauen und sein Moyo stärken. Es wäre jedoch eventuell besser gewesen, auf 1 in Dia. 10 zu spielen, der früher mal vorkam. Wenn ich auf 2 antworte, kann Artem nun auf 3 spielen und ich kann nicht mehr in Sente ein Auge auf A machen. Wenn ich stattdessen mit 2 auf 3 in Dia. 9b als Antwort rausspringe, kann Artem einfach die drei Steine mit einem Zug auf 2 nehmen und dadurch meine Gruppe sehr stark auseinander reißen.
- 78: Ein flexibler Versuch, entweder meine Gruppe in der Mitte zu stärken oder die Ecke zu nehmen.
- 79: Artem spielt nachgiebig.
- 84: Wenn ich jedoch sogar trickreich sein kann und entweder in Sente oder noch größer leben darf, umso besser, also versuchen wir es mal.
- 86: Dieser Zug von mir sieht vielleicht ein wenig dumm aus – rausstrecken aus einer Treppe, in der man weiterhin gefangen ist. Hier ist es jedoch so, dass dies eine schwierige Frage stellt. Wenn er nämlich die normale Antwort in Dia. 11 spielt, dann kann ich später schneiden

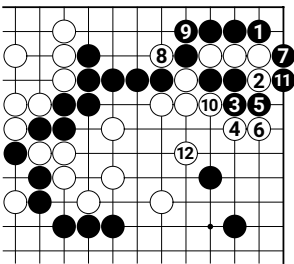


Dia. 11

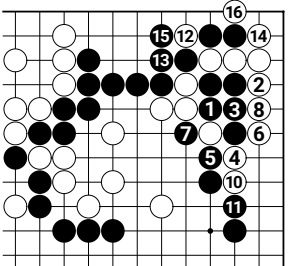
und die resultierenden Steine nutzen, um sie zu opfern, seine Steine dazu zu drängen sie zu fangen und dazu viele der markierten Züge in Sente als Lebensraum zu generieren. Wenn



Dia. 11b



Dia. 12



Dia. 13

er, statt auf 3 zu schlagen, in Dia. 11b auf 1 deckt, dann kann ich die resultierenden Steine wiederum gut nutzen.

88: Hingerissen von einer tollen Fantasie, spiele ich hier. Die Idee in Dia. 12 ist leider sehr optimistisch und so wurde meine Story schnell zum Drama. Es wäre richtig gewesen, sofort selbst 89 zu spielen, um Artem dazu zu zwingen, auf 88 zu fangen und dann auf C meine Form sehr schön zu vollenden. Ich wollte die Steine, die ich opfere, noch etwas nutzen, aber dies opfert viele Punkte am rechten Rand.

89: Artem spielt richtigerweise nicht auf 1 in Dia. 12, sondern hier,

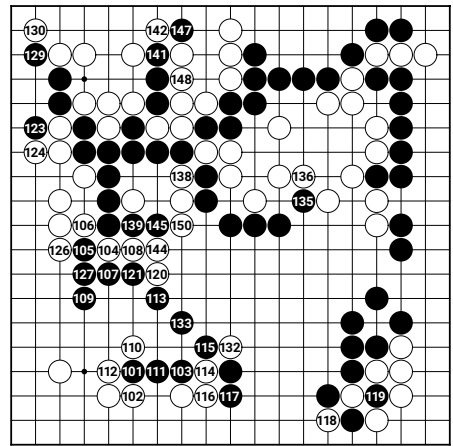
und ich hatte zwar auch mit diesem Zug gerechnet, aber überschätzt, wieviel Aji dabei zurückbleibt.

91: Artem ist hier zu defensiv und spielt so, wie ich es gehofft hatte. Wenn er stattdessen das Kampfdreieck in Dia. 13 gespielt hätte, wären meine Freiheitenprobleme sehr klar. Wenn ich seine Form mit 1 in Dia. 13 ausnutzen will, kann ich zwar auf der Seite leben, töte damit aber meine Gruppe in der Mitte zu 85% und bin laut KI nur noch knapp vorne.

94: Dieses Resultat brachte mir viel Harmonie. Ich verliere zwar Sente, aber schaue ins Moyo und bin sehr klar lebendig. Oben ist ein wenig Endspiel durch die Opfersteine in der Ecke Sente geworden und insgesamt sieht es sehr gut aus.

99: Ich hatte das Gefühl, dass dieser Zug etwas langsam ist in dieser speziellen Situation, und war sehr fasziniert davon, da dies selten der Fall ist. Aber in der Tat stimmt mir die KI zu. Beide Seiten sind solide und selbst, wenn ich dazwischen gehe, passiert nicht viel. Die Züge in der Mitte sind größer. 99 ist natürlich trotzdem nicht klein, er verliert bloß 1,5 Punkte im Vergleich z. B. zu D.

100: Und nun durfte ich den letzten Zug am Rand bekommen, juhu!



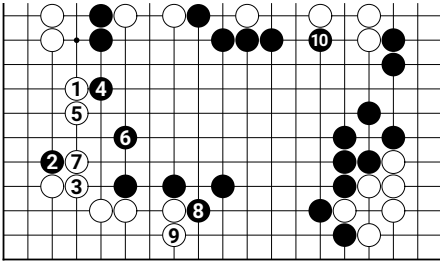
Figur 3 (101–150)

122, 128, 134, 140, 146 schlägt 119;
125, 131, 137, 143, 149 auf 119

101: Facepalm! Sofort habe ich meinen letzten Zug bereit und hätte ihn lieber auf der vierten Reihe gespielt. Dem stimmt die KI zu, ...

103: ... denn hier darf nun Artem eine sehr schöne Wand aufbauen und sich in einer schwierigen Position eine Siegeskondition erschaffen.

104: Ich habe durch meinen Fehler am unteren Rand das Gefühl bekommen, dass, wenn ich nun zu soft weiterspiele – wie z. B. in Dia. 14 –, es zu einem sehr knappen Spiel werden könnte. Die KI sagt, die Stellung im Dia. 14 ist mindestens Komis als Führung für Weiß. Ich fühlte mich damit jedoch nicht wohl genug, habe vielleicht auch nicht akkurat genug gezählt und wollte hier wieder ein wenig aktiver spielen. Die Idee dabei war auch, dass wahrscheinlich meine Seite links weniger wert ist als das Moyo von Schwarz etwas weiter rechts. Denn beide weißen Ecken sind ziemlich solide, während im



Dia. 14

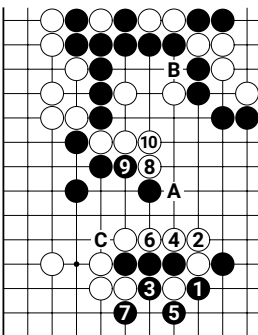
schwarzen Moyo sehr viele riesige Folgezüge sitzen, nachdem wir beide in die Gebiete des anderen vordringen.

106: Dieses leere Dreieck war aber vielleicht etwas unbeholfen. Ich wollte unbedingt die Freiheit wegnehmen, da ich dachte, dies sei sehr wichtig und das stimmt auch, jedoch kann ich diese Freiheit in den meisten Varianten sowieso nehmen – halt später – und meine fehlende Geduld schadet hier. Es ist schöner, jetzt auf 127 etwas flexibler zu reagieren.

109: Dies war die Reaktion Artems, mit der ich auch gerechnet hatte. Als sie jedoch wirklich lag, war ich mir weniger sicher, dass ich es irgendwie hinkomme, dass Artem auf 139 zurückkommen muss oder ich den Schnitt ausnutzen kann.

113: Artem verteidigt sein Moyo und versucht gleichzeitig, meine Steine gefangen zu halten.

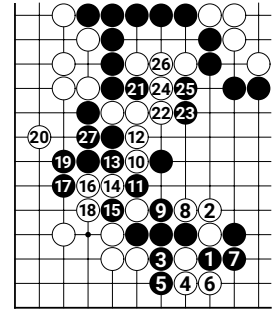
114: Hier habe ich nun erneut darüber nachgedacht, doch wieder defensiv zu spielen, aber im Endeffekt wollte ich mich nicht von der Angst, vielleicht zu verlieren, unterkriegen lassen, sondern lieber meinen Willen zu gewinnen als Motivation nutzen. Was man hier beachten muss, sind Dinge wie in den Diagrammen 15 bis 15c.



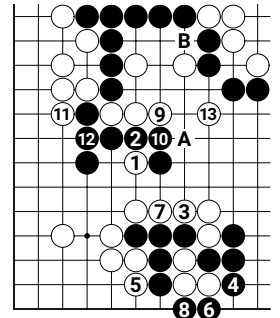
Dia. 15

15b führt ins Disaster, während 15 und 15c in Ordnung sind, aufgrund des Aji, das jeweils auf A oder B zurück bleibt. Man muss sehr viel Selbstvertrauen aufbauen und viel Geduld haben, um sich in solchen Varianten zurecht zu finden. Ich finde für sowas

wichtig, jeden Schritt einzeln zu gehen und sich immer wieder zu vergewissern, dass alle Axiome, mit denen man arbeitet, gerechtfertigt sind, ob jeder Zug funktioniert und dann den nächsten Schritt gehen und dann wieder einen Schritt weiter, etc. Eine meiner größten Stärken liegt darin, dass ich mich nicht unterkriegen lasse, wenn ich wieder vergessen habe, was in der Variante passiert ist. Ich atme tief durch, lache innerlich ein bisschen über mich selbst und dann gehts zurück an die Arbeit. In diesen Varianten bin ich etliche Male in Sackgassen gelandet, in denen ich sterbe und musste dann immer wieder zurück gehen: „Wo war der Fehler?“, jeden einzelnen Zug überprüfen und wieder und wieder. Wenn ich dann Variante 15 im Kopf hatte, die solide wirkte, musste ich nochmal darüber nachdenken: „Moment, was ist mit 7 auf A oder C, oder was ist mit 9 sofort auf A...“



Dia. 15b



Dia. 15c

115: Artem hat mir mein intensives Rechnen geglaubt und recht schnell von oben geblockt.

118: Nach all diesen Abtäuschen hat Artem jetzt so viele Schwächen, dass das Ko für mich spielbar geworden ist.

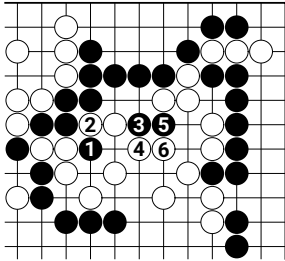
120: Viele Drohungen existieren nun in dieser Richtung mit den geopfertenen Steinen, was auch ein Grund dafür war, dass ich nicht zu viel Angst hatte, sie zu opfern.

132: Diese Ko-Drohung hat mich etwas Überwindung gekostet, da hier nicht ganz klar ist, wie ich spielen möchte – so viele Möglichkeiten, so viel Aji. Aber die Frage, die ich mir gestellt

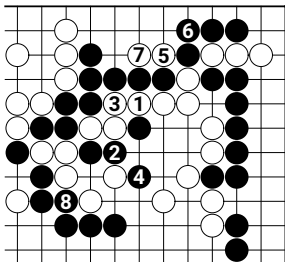
habe, war: Reicht die resultierende Variante, um zu gewinnen? Da die Antwort „Ja“ war, musste ich nicht mehr tief über den optimalen Zug nachdenken. Ich erwartete, dass dieser Zug mir hilft, mindestens die zwei Steine, die ich schneide, als Ko-Drohung fangen zu dürfen oder aber etwas Ähnliches zu bekommen. Laut

dem Computer verliert er aber drei Punkte und macht die Partie nach etwas Zeit nun wieder knapper als Komí.

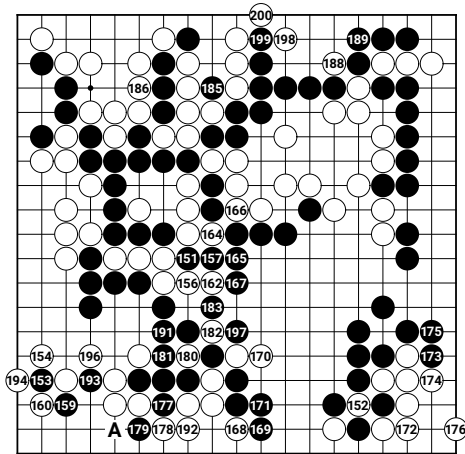
135: Diese Ko-Drohung nimmt Artem leider Aji weg. Hier gibt es das coole Tesuji 1 aus Dia. 16 für ihn, das ich in meinem Kopf mit Dia. 16b angegriffen hätte, wegen des Freiheitenproblems von Schwarz. Jedoch ist es eher so, dass Weiß ein größeres Freiheitenproblem hätte



Dia. 16



Dia. 16b



Figur 4 (151–200)

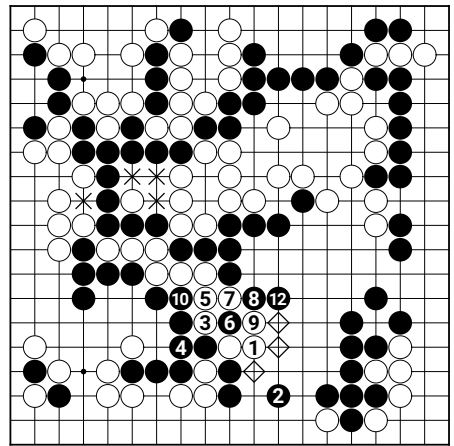
155,161 schlägt 152; 158, 163 auf 152; 184 auf 180;
187, 195 schlägt 184; 190 auf 180

und dementsprechend Dia. 16 folgen müsste. Dies bedeutet, das wären die richtigen Ko-Drohungen für Artem gewesen, nicht nur in der Anzahl, sondern auch punktemäßig besser.

160: Mit den ganzen Abtäuschen in meiner Ecke war ich sehr glücklich. Zu diesem Zeitpunkt dachte ich nicht wirklich, dass ich das Ko gewinnen muss. Alleine dadurch, dass ich diese guten Abtäusche bekommen habe, musste ich nicht mehr viel herausholen.

162: Dementsprechend war es mir klar, dass dieser Zug gut genug ist, obwohl er nicht mehr androht, die schwarze Gruppe zu fangen, ...

167: ... sondern bloß, zwei große Steine in Sente zu fangen. Ich kann hier nicht entkommen, wie in Dia. 17, auch wenn ich mir dies ein wenig gewünscht habe. Weiß hat dann bloß drei Freiheiten, die man nicht erhöhen kann, während Artem mich mit vier Freiheiten einfach fängt.

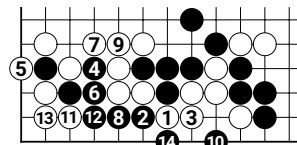


Dia. 17

177: Dieser Zug hat mich für eine Sekunde geschockt und mir Angst gemacht, da ich die Idee dahinter in Dia. 18 gesehen habe. Jedoch habe ich mich an ein Tesuji in einer ähnlichen Situation in meinem Kopf etwas früher im Spiel erinnert und konnte

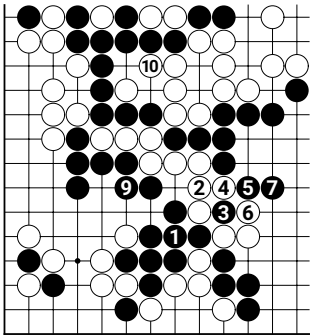
so wieder Ruhe finden, tief durchatmen und ...

180: ... diesen Zug spielen, der der letzte „winning move“ der Partie ist.



Dia. 18

182: Nach diesem Zug kann Artem nicht mehr das Ko decken – wie man in Dia. 19 sieht. Ich habe nun eine Freiheit mehr als in Dia. 17 und kann deshalb das Freiheitenrennen gewinnen.



Dia. 19 (8 auf 3)

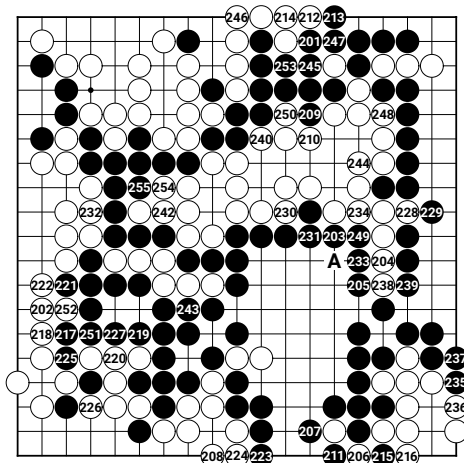
192: Ich kann nun hier decken und habe mindestens eine Freiheit mehr, die sogar nur im Ko genommen werden kann.

196: Dieser Zug verhindert das Rausstrecken auf A etwas eleganter und mit mehr Punkten, als auf A selber zu spielen.

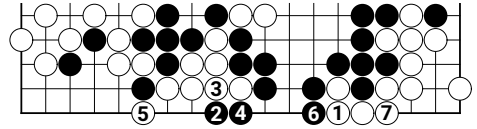
198: Ein letztes großes Sente-Endspiel.

202: Ich habe hier gespielt, obwohl ich mir relativ sicher war, dass A größer ist, aber dieser Bereich ist aufgrund der Steine oben links schwieriger zu zählen, sobald ich Artem hier auf 222 spielen lasse. Vielleicht kommt es zu einem Freiheitenrennen und ich muss nochmal nachdecken oder Ähnliches. Dementsprechend spielte ich diesen Zug, um mir sicherer zu sein mit dem Ergebnis der Partie.

203: Artem spielt den letzten wirklich großen Zug.



Figur 5 (201–255)



Dia. 20

208: Den Stein auf 1 in Dia. 20 zu decken ist sehr viel kleiner als hier das Atari zu verhindern, aber den Stein auf 206 halb anzubinden war größer als Dia. 20. Dies ist ein sehr gutes kleines Beispiel dafür, wie zumeist der jeweils nächste Zug in einer lokalen Situation kleiner ist als der davor. Law of diminishing returns.

Bis zum Ende haben wir nun recht normales Endspiel gespielt und ich konnte in der Tat sehr sicher mit 8,5 Punkten gewinnen und mich damit für das Finale qualifizieren. Ich hatte vorher ausgerechnet, dass diese Partie rund 5.600 Euro wert ist, wenn man davon ausgeht, alle Partien sind Münzwürfe. Während die Finalpartie klar 5000 Euro wert ist – 5.000 für Platz 2 und 10.000 für Platz eins –, war ich glücklich, die quasi „wichtigste“ Partie hinter mir zu haben.

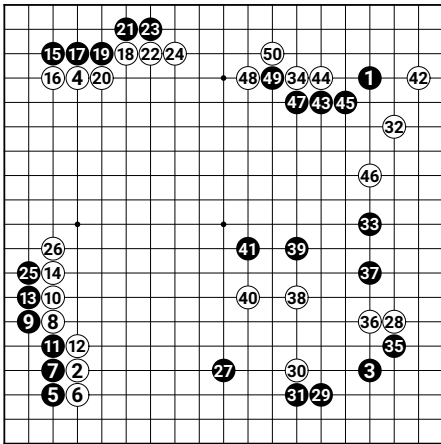
Es war eine tolle Partie, auf die ich immens stolz bin. Es gab einige wichtige Momente, wie das Ego-Schlucken oben links, das Gruppe-lebendig-Machen oben rechts, das Ko auf der unteren Seite und dann das spielgewinnende Tesuji 180. Nachdem ich eine eher schwache erste Partie im Turnier gegen Stanislaw Frejlak 1p hatte, bei der mein sehr schlechtes Zeitmanagement mich schnell in einen irrsinnigen Kampf gebracht hat, dem ich glücklicherweise glimpflich entkam und einer ziemlich guten, aber nicht außergewöhnlichen Partie mit San-ren-Sei gegen Dusan Mitic 7d, die ich für mich entscheiden konnte, fühlte ich mich nun endlich in meiner finalen Form angekommen und war unfassbar glücklich, mein Potenzial in einer Go-Partie einmal voll ausgeschöpft zu haben!

Im Finale stieß ich dann auf Pavol Lisy 2p, gegen den ich seit drei Jahren nicht mehr gespielt hatte, der ähnlich kampforientiert spielt wie ich und diese Partie, die unserem Spielstil sicherlich gerecht wurde, findet ihr dann in der nächsten Ausgabe der DGoZ.

Yoon Young Sun kommentiert (66)

Partie: Samsung Cup 2022, Halbfinale, 04.11.2022
Weiß: Nakamura Sumire 3p
Schwarz: Kim Eunji 3p
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 169 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: YoonYoung Sun 8p (awesomebaduk.com)

Die beiden Spielerinnen sind unsere Zukunft in Korea und Japan. Ich möchte den Leserinnen und Lesern der DGoZ zeigen, wie gut und stark beide sind und wie viel Potenzial sie haben. Die beiden sind erst 15 (Eunji) und 13 (Sumire) Jahre alt. Vermutlich werden sie in den nächsten Jahren stärker werden, als es Choi Jung 9p heute ist.

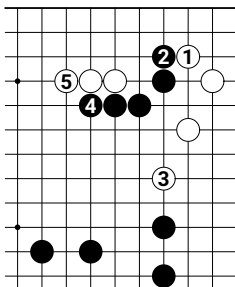


Figur 1 (1-50)

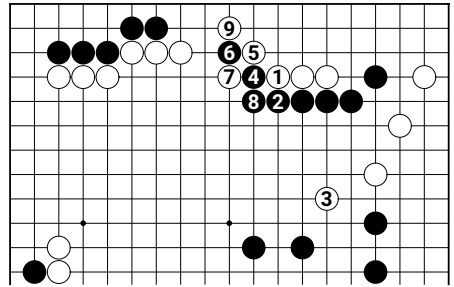
27: Dem Einfluss von Weiß steht das Gebiet von Schwarz gegenüber.

28: Sumire spielt selten direkt auf den 3-3-Punkt.

46: Weiß hätte vor dieser Ausdehnung erst noch 1 für 2 in Dia. 1 abtauschen sollen.



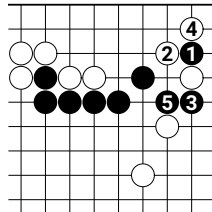
Dia. 1



Dia. 2

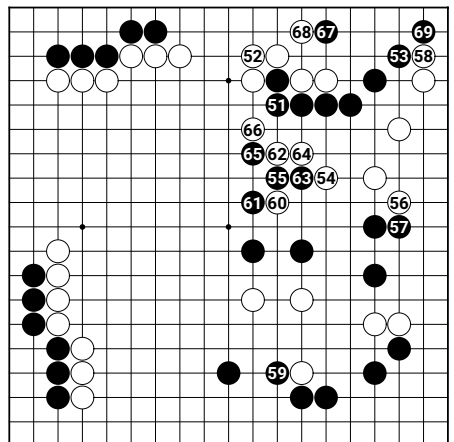
47: Bis hierhin haben beide Spielerinnen recht gut gespielt.

48: Es fragt sich nun, ob Weiß besser auf 48 oder 49 antworten sollte? Es gibt keinen Grund, hier zu springen. 1 in Dia. 2 wäre stabiler gewesen. Wenn Schwarz dann auf 2 weiter schiebt, muss Weiß dann nicht mehr antworten, sondern kann stattdessen zum Beispiel auf 3 spielen.



Dia. 3

53: Dieser Zug wirkt normal, aber die KI hat mit 1 in Dia. 3 eine starke Alternative vorgeschlagen, denn nach 2 folgt mit 3 ein

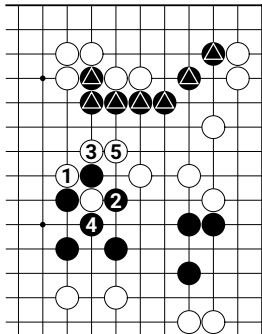


Figur 2 (51-69)



Zwei große Talente im Go bzw. Baduk: Nakamura Sumire (l.) und Kim Eunji

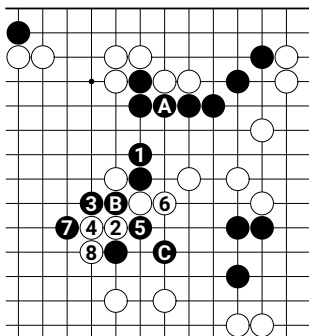
intelligenter Zug, um zwei weiße Steine abzuschneiden.



Dia. 4

58: Dieser Zug wirkt etwas langsam und man fragt sich, ob er wirklich notwendig gewesen wäre, aber Sumire hat einen Plan.

59: Ein guter Zug, um die weiße Gruppe etwas zu quälen. Alternativ wäre auch eine Stärkung der eigenen oberen Gruppe mit einem Zug auf 66 möglich gewesen.

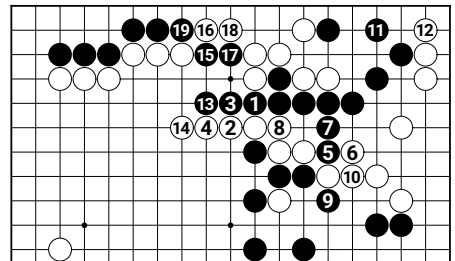


Dia. 5

60: Das ist ein sehr starker Zug, den auch die KI vorgeschlagen hat. Dieser Zug startet den Angriff, den Weiß mit 58 vorbereitet hat.

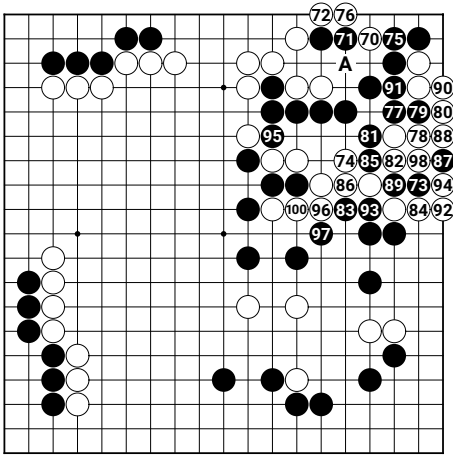
62: Die bessere Fortsetzung wäre der Kreuzschnitt auf 1 in Dia. 4 gewesen. Weiß opfert dann einen Stein, um die markierte Gruppe anzugreifen. Natürlich kann Schwarz den Kreuzschnitt auch auf 1 in Dia. 5 beantworten, aber dann hat Schwarz nach 8 drei schwache Gruppen A, B und C und die Treppe läuft nicht für sie.

66: Weiß will weiter trennen und angreifen.



Dia. 6

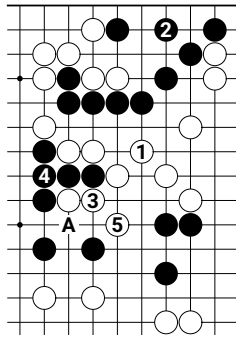
69: Schwarz hätte gleich die Schwäche von Weiß mit 1 in Dia. 6 befragen sollen. Nach 11 stellt sich dann für Weiß die Frage, ob ein Tötungsversuch auf 12 erfolgreich sein kann. Aber mit 15 kann Schwarz schneiden und nach 19 ist die abgeschnittene weiße Gruppe tot. Wenn Weiß also stattdessen dann 12 auf 19 spielt, um dem Schnitt vorzubeugen, kann Schwarz einfach auf 12 leben.



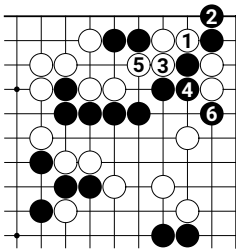
Figur 3 (70–100)

70: Das ist der typische Sumire-Stil – no back, attack, go go go! Aber sie hätte besser auf 1 in Dia. 7 gedeckt. Schwarz hätte dann zwar mit 2 leben können, aber nach 3 und 5 hat Weiß keine Probleme mehr und kann Schwarz noch mit A Schwierigkeiten bereiten.

72: Wenn Schwarz jetzt direkt auf 76 blockt, kann Weiß mit A fangen. Das Schneiden von Weiß auf 1 in Dia. 8 dagegen funktioniert nicht, denn Schwarz kann Sagari auf 2 spielen. Danach sind dann 5 und 6 Miai für sie.



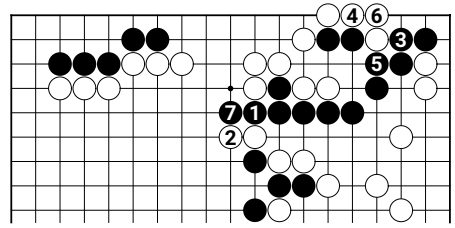
Dia. 7



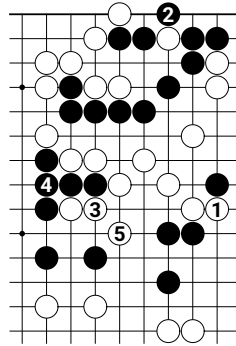
Dia. 8

73: Dieser Zug sieht stark aus, ist aber ein Overplay. Schwarz hätte stattdessen mit 1 bis 7 in Dia. 9 ausbrechen sollen.

75: Nachdem Weiß sich mit 74 gestärkt hat, kann Schwarz jetzt nicht auf 84



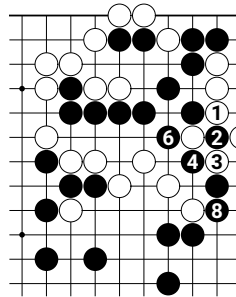
Dia. 9



Dia. 10

spielen, weil Weiß dann mit einem Zug auf 75 die schwarze Gruppe tötet.

76: Sumire will nicht von der schwarzen Gruppe ablassen, was jetzt allerdings übertrieben ist. Sie hätte einfach auf 1 in Dia. 10 sichern können, damit Schwarz mit 2 leben muss, um dann mit 3 und 5 solide zum nächsten Angriff übergehen zu können.

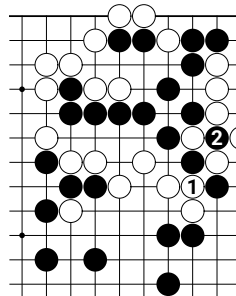


Dia. 11 (7 auf 2)

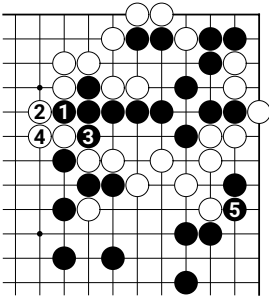
78: Weiß kann jetzt nicht auf 1 in Dia. 11 antworten, weil dann bis 8 ein absolutes Desaster droht. Und wenn Weiß mit 7 auf 1 in Dia. 12 spielt, entsteht mit 2 ein Ko, das viel zu groß ist, als dass Weiß vorteilhaft daraus hervorgehen könnte.

82: Die Abtäusche 79/80 und 81/82 sind schmerzhaft für Weiß.

83: Eunji will die weiße Gruppe weiter angreifen, aber das Töten funktioniert nicht, wie die weitere Zugfolge zeigt. Sie hätte einfach mit 1 in Dia. 13 durchstoßen sollen, denn Weiß



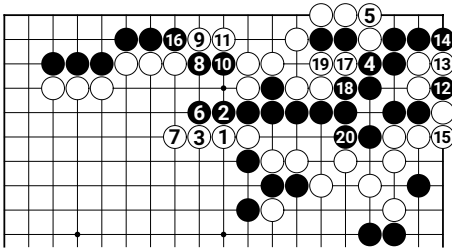
Dia. 12



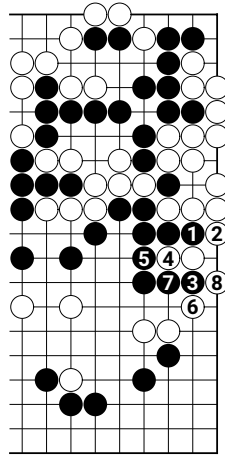
Dia. 13

kann nicht davorgehen – die eingeschlossene Gruppe ist nach 5 tot. Also muss Weiß mit 1 in Dia. 14 antworten und nach 19 kann Schwarz mit 20 einfach leben oder ... sogar vorher Weiß mit dem Sprung auf A noch ein paar Kopfschmerzen bereiten.

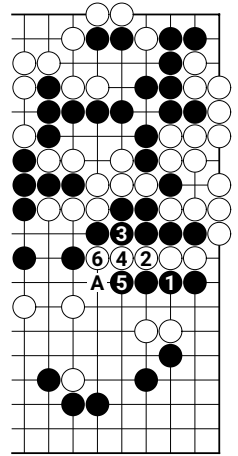
87: Das war der Plan! Aber ...



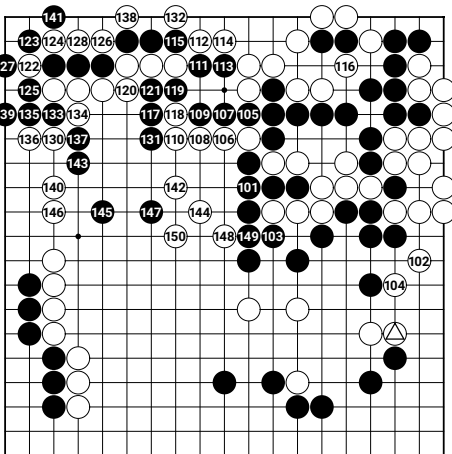
Dia. 14



Dia. 15

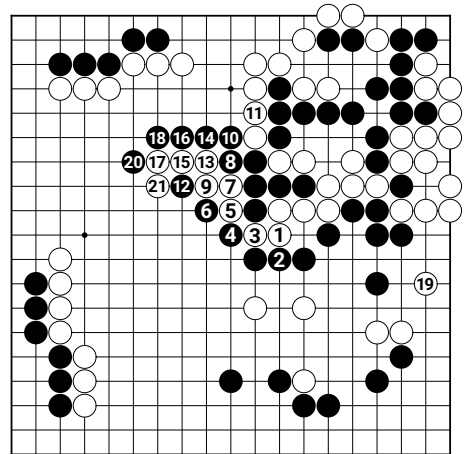


Dia. 16



Figur 4 (101–150)

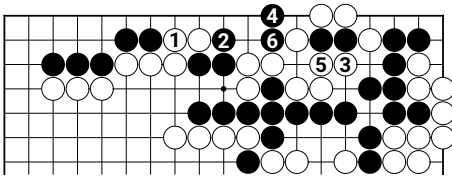
102: ... Schwarz kann 102 und den markierten Stein wegen des eigenen Aji nicht trennen. Die übliche Kombination von 1 und 3 in Dia. 15 trennt nicht, denn Weiß kann mit 8 zwei Steine opfern und dann durch Zurückschlagen



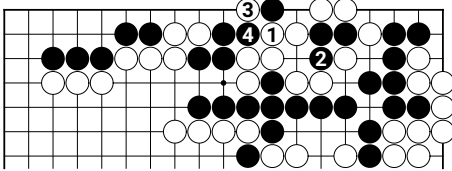
Dia. 17

verbinden. Und wenn Schwarz 5 in Dia. 15 auf 1 in Dia. 16 spielt, dann ist nach 6 klar, dass der Trennversuch gescheitert ist. Und spielt Schwarz 5 auf A, kann Weiß selbst auf 5 spielen und nicht mehr aufgehalten werden. Weiß hätte aber selbst, statt zu verbinden, auf 1 in Dia. 17 den Gegenangriff einleiten sollen, denn der Schnittstein 5 kann nicht gefangen werden. Und nach 18 kann Weiß immer noch auf 19 anbinden, hat aber Schwarz zuvor einen großen Stachel ins Fleisch gesetzt.

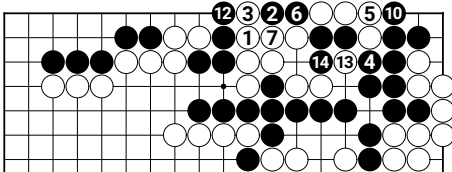
103: Das ist die richtige Entscheidung, da das Trennen ja nicht funktioniert.



Dia. 18



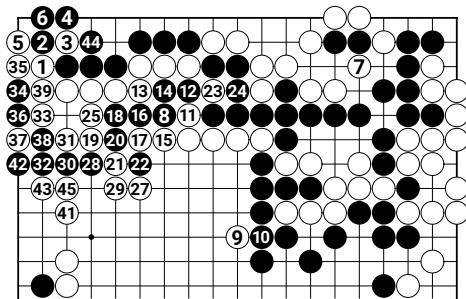
Dia. 19



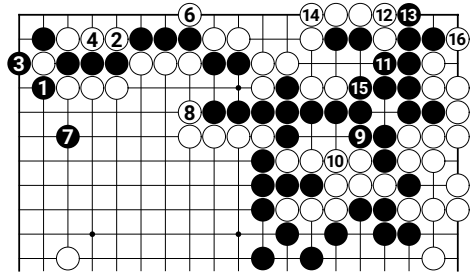
Dia. 20

104: Weiß führt laut KI mit 65%.

114: Mit Blick auf 117 fragt man sich, ob Weiß nicht auf 1 in Dia. 18 hätte decken können, weil dann das Trennen von Weiß mit 120 auf 121 kein Selbstatari gewesen wäre. Fängt Weiß dann mit 3, kann Schwarz auf 4 töten, da 5 und 6 Miai sind – also Dia. 18 oder Dia. 19 tötet. Spielt Weiß mit 3 auf 1 in Dia. 20, kann Schwarz nicht einfach auf 12 trennen, weil Weiß dann mit 13 lebt, aber die schwarze Gruppe noch nicht. Der vitale Punkt ist dann 2, denn wenn Weiß daraufhin weiter extrem dagegen hält, stirbt sie am Ende durch 14 selbst.

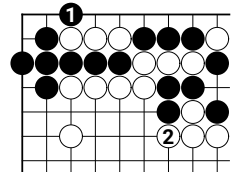


Dia. 21 (26 auf 23; 40 auf 36)

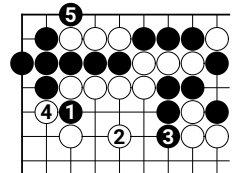


Dia. 22

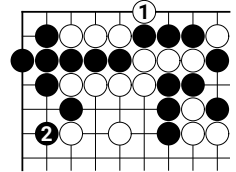
116: Genau jetzt hätte Weiß die gute Gelegenheit nutzen können, um 1 in Dia. 21 zu spielen und mit 3 nachzufragen, ob Schwarz auf 4 oder 39 antworten möchte, um nach 8 besser dagegenhalten zu können. Der wichtige Peep auf 9 sichert die folgende Treppe. Nach 30 kann Weiß nun im Semeai bis 45 knapp die Oberhand behalten. Fängt Schwarz alternativ stattdessen mit 4 auf 1 in Dia. 22, dann fängt Weiß drei Steine und sichert damit seine Gruppe. Schwarz muss dann, wenn er seine Steine nicht verlieren will, auf 7 rauspringen, wird dann aber mit 8 groß gefangen, weil nach 14 die Züge auf 15 und 16 Miai für das Töten von Weiß sind.



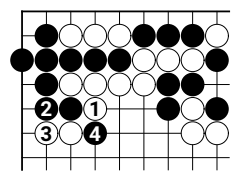
Dia. 23



Dia. 24



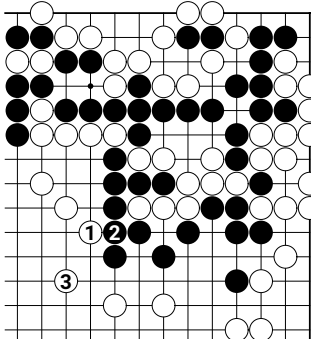
Dia. 26



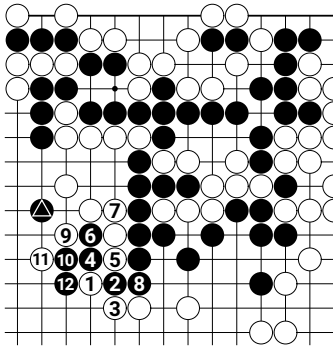
Dia. 25

131: Ein Fehler von Schwarz! 1 in Dia. 23 alternativ funktioniert nicht, da Weiß dann mit 2 blocken und einschließen kann. Richtig wäre 1 in Dia. 24 gewesen. Wenn Weiß auf 2 antwortet, dann hat Schwarz nach 3 ein

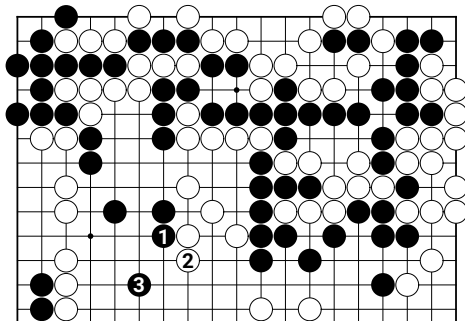
Miai – entweder fängt Weiß auf 4, dann kann Schwarz auf 5 drei Steine zum Leben fangen, oder Weiß sichert die drei Steine durch 1 in Dia. 26, dann kann Schwarz mit 2 seine Gruppe stärken. Spielt Weiß dagegen nicht auf 2 in Dia. 24, sondern gibt Atari auf 1 in Dia. 25, um dann mit 3 zu blocken, dann fliegt sie nach 4 auseinander.



Dia. 27



Dia. 28



Dia. 29

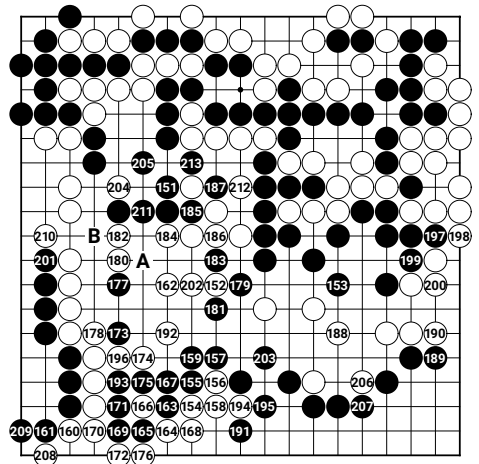
144: Weiß steht wieder besser, laut KI bei 76%.

146: Dieser sehr langsame Zug kostet aber gleich wieder 20%. Weiß hätte wie in Dia. 26 mit 1 und 3 die schwarze Gruppe rechts angreifen sollen.

147: Ein sehr guter Zug, denn ...

150: ... Schwarz würde jetzt natürlich doch immer noch gerne, wie eben vorgeschlagen,

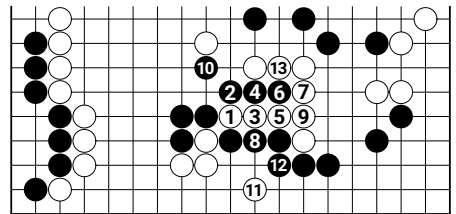
auf 1 in Dia. 28 spielen, aber jetzt steht der markierte Stein für das schwarze Gegenspiel ideal.



Figur 5 (151–213)

151: Das war nun dafür nett passiv von Schwarz. Sie hätte besser aktiver wie in Dia. 29 spielen sollen.

154: Der Zug ist verständlich, aber da die Mitte noch schwach ist, hätte sie besser auf A zu machen sollen.

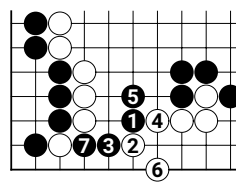


Dia. 30

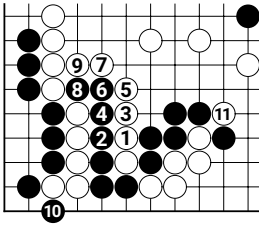
162: Und schon wieder ein zu langsamer Zug! Ganz ihrem Stil gemäß hätte sie besser auf 1 in Dia. 30 schneiden sollen.

Nach der Zugfolge bis 13 hat dann nur noch Schwarz Probleme.

163: Besser wäre 1 in Dia. 31 gewesen, weil er es Weiß schwieriger macht als in der Partie,



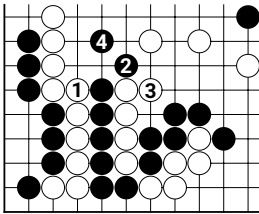
Dia. 31



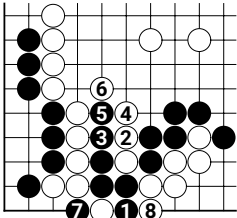
Dia. 32

denn in der Zugfolge bis 7 ist Weiß am Randabgeschnitten.

172: Das ist der Verlustzug der Partie. Weiß hätte besser mit 1 in Dia. 32 rausgezogen, um mit 7 fünf Steine zu opfern und dann auf 11 zuschneiden. Dann hätte Weiß in der Partie sogar immer noch gut gestanden. Beide haben es wohl so gerechnet, dass Weiß die fünf Steine mit 7 auf 1 in Dia. 33 deckt, denn dann wird es nach 4 tatsächlich sehr schwer für Weiß.



Dia. 33



Dia. 34

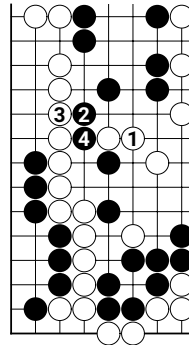
173: Jetzt auf 1 in Dia. 34 davor zu gehen, wäre ein Fehler, denn nach der Zugfolge bis 8 ist Schwarz einfach gefangen.

177: Jetzt sieht es recht schwierig aus für Weiß.

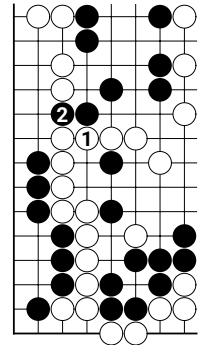
178: Weiß muss decken. So hat Schwarz Vorhand bekommen, um ...

179: ... in der Mitte durch das Schneiden anzugreifen.

182: Jetzt auf A zu decken geht nicht, da dann auf B ein

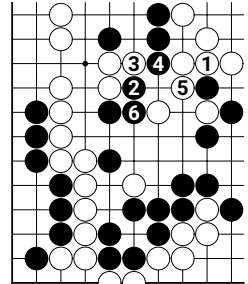


Dia. 35



Dia. 36

Doppelpeep und somit ein Schnitt für Schwarz zurückbleibt – Weiß wird entweder wie in Dia. 35 oder wie in Dia. 36 geschnitten.

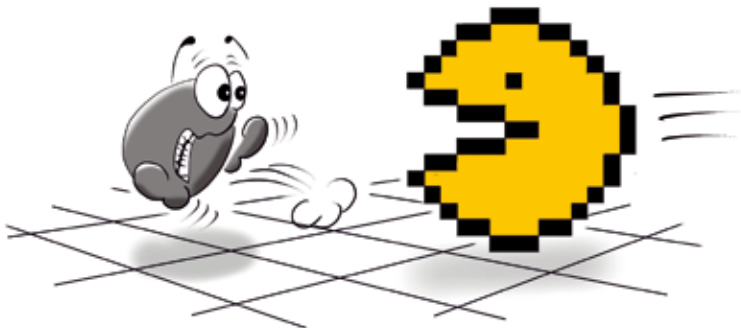


Dia. 37

184: Wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 37 deckt, um den schwarzen Zug 187 in der Partie zu verhindern, dann gibt es mit 2, 4 und 6 einen Schnitt, durch den Weiß einfach nur etwas größer gefangen wird als mit 187 in der Partie.

187: Schwarz macht 15 Punkte in der Mitte.

191: Die Partie ist vorbei. Sumire hat drei Mal zu zurückhaltend bzw. zu langsam gespielt: 146, 162 und 172. Deswegen hat sie die Partie verloren.



Awesome-Baduk-Video zu dieser Partie auf YouTube

Aufbaukurs Go (7)

von Hartmut Kehmman

Nachdem im Grundkurs DGoZ 5/2019 bis 4/2021 die meisten elementaren Grundlagen zumindest angesprochen worden sind, soll dieser Aufbaukurs einzelne Themen gründlicher behandeln. Die Lektionen werden dabei weiterhin so gestaltet, dass sie auch für noch vergleichsweise unerfahrene Spieler gut verständlich sind. Die ersten zehn Lektionen behandeln grundlegende lokale Formen, die letzten beiden Probleme von Leben und Tod.

Lektion 1: Nobi und Sagari

Lektion 2: Kosumi

Lektion 3: Ikken Biraki und Ikken Tobi

Lektion 4: Niken Biraki

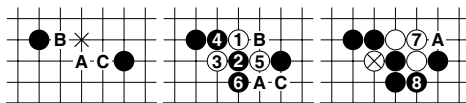
Lektion 5: Keima Teil 1 (Kogeima)

Lektion 6: Keima Teil 2: (Ogeima)

Lektion 7: Daidaigeima

Das Daidaigeima als Form wird meistens bereits im Fuseki gespielt, der Grund liegt in seiner Dynamik und Flexibilität. Das liegt unter anderem daran, dass ein Stein tief, der andere hoch steht. Der Abstand ist etwas zu weit, um das Gebiet darunter definitiv zu sichern, erst ein weiterer Stein außerhalb dieser Form kann das erreichen, aber bei einer Invasion in die Form kann bei Bedarf immer zentrale Stärke aufgebaut werden. Die Thematik ist eigentlich viel zu umfangreich, um sie in einer einzigen Lektion befriedigend abzuhandeln. Wir können hier nur die wichtigsten Standardabwicklungen betrachten. Für die weitere Beschäftigung damit verweise ich auf die Probleme, insbesondere die letzten drei, als Beispiele dafür, wie man die Grundkenntnisse sinnvoll nutzen kann, um sie ggf. auch komplett zu verwerfen.

Dia. 1: Meistens steht das Daidaigeima auf der dritten und vierten Reihe, eine Reihe tiefer nimmt die Stabilität entsprechend zu. Hauptansatzpunkt für den Gegner sind die Punkte A und B. C ist auch möglich, während x die schwarze Form eher von



Dia. 1

Dia. 2

Dia. 2a

Lektion 7: Daidaigeima

Lektion 8: Sangen Biraki

Lektion 9: Kirichigae

Lektion 10: Sarusuberi

Lektion 11: Tsume-Go Teil 1

Lektion 12: Tsume-Go Teil 2

Am Ende jeder Lektion gibt es 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.

außen festklopft, ohne selber eine flexible Form zu bekommen. Wir betrachten diesen meist fehlerhaften Ansatz zum Vergleich zuerst.

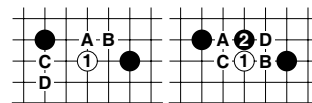
Dia. 2: Diese Abwicklung sieht man bei unerfahrenen Spielern häufig, nach S6 kann Weiß wegen SB und anschließendem SC nicht auf A fortsetzen, sondern muss erst auf B decken.

Dia. 2a: Dadurch kann Schwarz mit S8 alle seine Steine wieder verbinden, denn Wx kann nicht fliehen. Weiß bekommt hier allenfalls noch A, hat aber dabei selber eine schwere Form. Man kann hier lokal mehr erreichen.

Dia. 3: W1 ist der wichtigste Ansatzpunkt für Weiß. Schwarz hat mehrere Antwortmöglichkeiten: A Tsuke, B Kosumi, C Sagari und D Ikken Tobi. Wir untersuchen zunächst, zu welchen Ergebnissen das führen wird, und können dann besser entscheiden, wie Schwarz situationsabhängig reagieren sollte.

TSUKE

Dia. 3a: Auch Weiß hat hier mehrere Antwortmöglichkeiten. Wenn sich die Möglichkeiten in solch vielfältiger Weise verzweigen, muss man



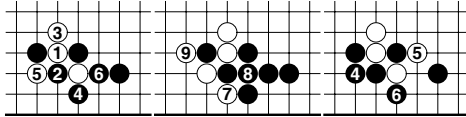
Dia. 3

Dia. 3a

vom Ergebnis her denken, um besser entscheiden zu können, aber

dafür muss man die Ergebnisse natürlich auch kennen.

Dia. 4, 4a, HANEKOMI: W1 ist Umbieger und gleichzeitig ein Spaltzug, deshalb die Bezeichnung Hanekomi. In der Regel ist es zu riskant für Schwarz, das Ko zu spielen, gewinnt Weiß es, so ist die schwarze Stellung zerrüttet. Die Treppe nach W9 muss für Weiß laufen, sonst bekommt man kein befriedigendes Ergebnis.

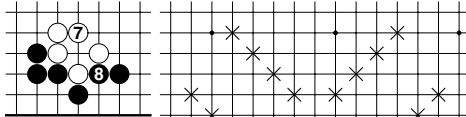


Dia. 4

Dia. 4a

Dia. 4b

Dia. 4b, 4c: Schwarz kann aber auch anders spielen (S4 auf 5 in Dia.4). Wiederum braucht Weiß eine Treppe für den Erfolg. Diese Stellung ist für Weiß bei in etwa vergleichbarem schwarzen Randgebiet flexibler als das kritisierte Dia. 2a.



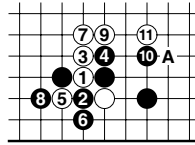
Dia. 4c

Dia. 4d

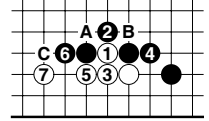
Dia. 4d: Da Schwarz die Freiheit hat, zwischen beiden Varianten zu wählen (S4 in Dia. 4 oder 4b), müssen beide Treppen für Weiß laufen, wenn er das Hanekomi auf A spielen will. Dafür darf sich in den markierten Bereichen und deren Fortsetzung weder ein schwarzer Treppenbrecher befinden, noch einer in lokaler Vorhand gesetzt werden können.

Gefällt andererseits Schwarz weder die eine noch die andere Variante, wenn beide Treppen für Weiß laufen, so kann er auf zwei Arten abweichen oder einen anderen Zug als das anfängliche Tsuke wählen.

Dia. 4e: Er kann S4 außen spielen und damit beide Treppen brechen, Die Abfolge ist eine Art Mittelspieljoseki mit einigen Variationsmöglichkeiten. Schwarz bekommt sicheres Gebiet, während Weiß außen stark wird. Nach W11 ist A ein großer Schlüsselpunkt für beide.



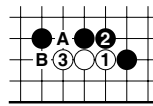
Dia. 4e



Dia. 4f

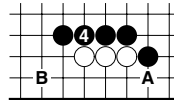
Dia. 4f: Er kann das Hanekomi primär außen blocken. Weiß bekommt dabei vergleichsweise viel Gebiet, während Schwarz außen noch Defekte hat. In der Regel wird Schwarz auf C noch einmal schieben, um die Defekte etwas zu entschärfen, aber erstens sind sie damit nicht völlig beseitigt und zweitens reduziert das auch die Möglichkeiten, evtl. von links aus zu spielen.

Dia. 5, TSUKENOBI: Laufen beide Treppen für Schwarz, so ist W1 hier eine Alternative. Nach W3 kann Schwarz sehr solide auf A fortsetzen oder offensiver auf B.

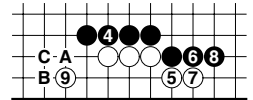


Dia. 5

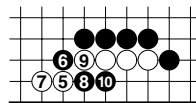
Dia. 5a: Weiß lebt mit WA und WB, wobei die Reihenfolge dem Schwarzen unterschiedliche Möglichkeiten anbietet.



Dia. 5a



Dia. 5b

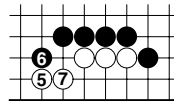


Dia. 5c

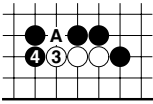
Dia. 5b: In der Regel ist es besser, zunächst dieses Hane zu spielen, weil Schwarz nicht auf 7 blocken kann. Setzt Schwarz nun mit SA fort, so ist WB oder sogar WC möglich. W9 ist zwar für das Leben der weißen Gruppe nicht unbedingt nötig, spielt er es aber nicht, so kann Schwarz von beiden Seiten in Vorhand abgrenzen.

Dia. 5c: Beginnt Weiß aber mit dem Kogeima, so kann er nach S6 nicht auf 7 strecken.

Dia. 5d: Er muss stattdessen mit W7 zurückziehen. Schwarz kann links oder rechts fortsetzen oder auch ignorieren.

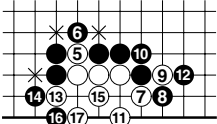


Dia. 5d

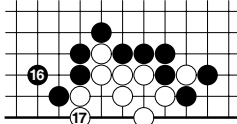


Dia. 5e

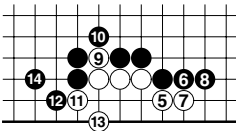
Dia. 5e: Wenn die hohe Seite sehr wichtig ist, kann Schwarz mit S4 auch blocken, um Dia. 5b zu vermeiden. Weiß sollte nun der Versuchung widerstehen, sofort auf A zu spielen.



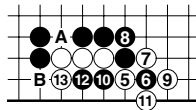
Dia. 5f



Dia. 5g



Dia. 5h



Dia. 5i

Dia. 5f: W5 verschafft dem Schwarzen zwar Schwächen in der Form, kostet aber auch eine Freiheit. Dadurch kann W7 mit dem Hane S8 beantwortet werden. In der Folge bekommt Weiß nicht genügend Raum, um bedingungslos zu leben. Das Beste, was er erreichen kann, ist dieses Ko. Dabei ist allerdings zu bedenken, dass Weiß wegen der schwarzen Defekte und dem noch vorhandenen W9 diverse interne Drohungen hat.

Dia. 5g: Es ist deshalb durchaus realistisch, dass Schwarz sich zunächst stabilisiert. Weiß lebt nun zwar, aber Schwarz hat beide Seiten geblockt und kann nun ggf. noch W9 fangen, das ist in der Regel kein gutes Ergebnis für Weiß.

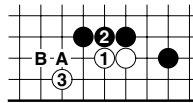
Dia. 5h: Es ist deshalb besser, zunächst das Hane auf 5 zu spielen, denn jetzt kann Schwarz nicht auf 7 blocken, sondern muss nachgeben. In der Folge, kann Weiß W9 immer noch realisieren und lebt auf diese Weise in Vorhand oder Schwarz bleibt mit relevanten Defekten zurück, das ist ein großer Unterschied.

Dia. 5i: Blockt Schwarz auf 6, so wäre das fatal. Nach W13 ist zu sehen, wie wichtig die Freiheit bei A ist. Wäre sie bereits besetzt, wie in Dia. 5f, so könnte Schwarz nun auf B mit Atari setzen und Weiß wäre verloren.

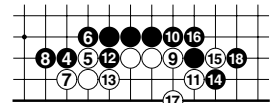
Zusammenfassend muss Schwarz in Diagramm 5 entscheiden, welches der wahrscheinlichen Dia-

gramme 5b oder 5h er bevorzugt. Er wird wie in 5b spielen, wenn ein defektloses Zentrum wichtiger ist, als die hohe Seite und umgekehrt.

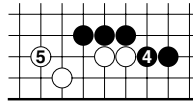
Dia. 6, NOBI: Weiß kann seinerseits die hohe Seite reduzieren, indem er das Nobi primär zu der Seite streckt, in welcher das Daidaigeima höher steht, denn zu S2 gibt es lokal gesehen keine Alternative. Wenn Schwarz auf A fortsetzt, ist WB möglich und gut für Weiß. Schwarz hat also auf der linken Seite maximal einen Zug auf B.



Dia. 6



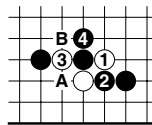
Dia. 6a



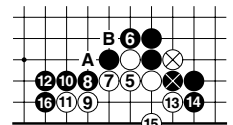
Dia. 6b

Dia. 6a: Dies wäre eine mögliche Abfolge. Weiß lebt in Vorhand mit nenenswertem Gebiet und ist erfolgreich nach links vorgedrungen. Die schwarze Stärke ist allerdings imposant. Der Zeitpunkt für S12 ist korrekt, weil er den weißen Steinen auf der dritten Reihe eine Freiheit nimmt und dadurch das Hane auf 14 ermöglicht.

Dia. 6b: Alternativ kann Schwarz die Präferenzen neu bewerten und mit S4 die Vorhand behalten.



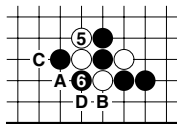
Dia. 7



Dia. 7a

Dia. 7, HANEDASHI: Beginnt Weiß mit diesem Hanedashi (ein Hane, was sofort geschnitten wird), so geschieht das, um durch Defekte in der schwarzen Stellung Ergebnisse wie in Dia. 6a zu vermeiden, A und B sind jetzt miai.

Dia. 7a: Weiß kann hier weiterhin leben, aber der Abtausch der beiden Steine x hat ihn eine Freiheit gekostet, wodurch S8 möglich ist, S16 ist nun Vorhand für Schwarz. Weiß könnte zwar mit 13 auf 16 vorab noch einmal schieben, aber das Hane rechts in Nachhand bleibt auch danach noch notwendig. Zu vergleichen ist das am ehesten mit Dia. 6a, das

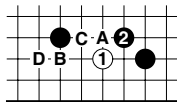


Dia. 7d

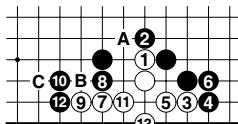
mit Vorhand für Weiß endet. Warum spielt Weiß W9 nicht auf A? (Siehe Problem 61)
 Dia. 7b: Spielt Weiß W5 im Zentrum, so schneidet Schwarz. Nach WA/SB hat Weiß nun keine Treppe auf C, streckt er aber mit W7 auf B, so kann Schwarz einfach auf A oder D spielen und Weiß hat nichts erreicht.

KOSUMI

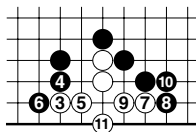
Dia. 8: Das Kosumi als Antwort auf den weißen Invasionsstein mag für den unerfahrenen Spieler passiv aussehen, tatsächlich aber blockt dieser Zug das Zentrum fast ebenso gut, wie das Tsuke, sichert aber den rechten Rand besser ab, sofern dort ein naher weißer Stein steht. (Siehe Problem 62) Auch nach dem Kosumi S2 kann Weiß am Rand leben oder, wenn Schwarz das nicht zulässt, ins Zentrum gelangen. WA und WB sind die wichtigsten Antworten des Weißen, WC kann bei richtigem schwarzen Spiel leicht nachteilig werden und WD ist ein spezieller Zug, bei dem W1 geopfert wird, um links leichter leben zu können.



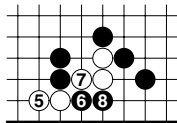
Dia. 8



Dia. 8a



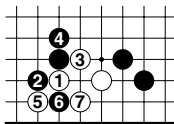
Dia. 8b



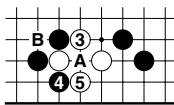
Dia. 8c

Dia. 8a NOBI: Nach S2 ist es besser für Weiß, zunächst die tiefe Seite des Daidaigeima zu bearbeiten. Nachdem Weiß lebt, sollte Schwarz auf A spielen, um als Kompensation für das „verlorene“ Gebiet zentrale Stärke zu sichern. Wenn Weiß mit 11 auf 12 spielt, provoziert er nur SC, was die schwarzen Defekte verringert.

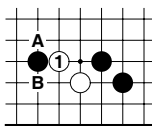
Dia. 8b, 8c: Beginnt Weiß auf der anderen Seite, so muss er nach S4 zurückziehen.



Dia. 8d



Dia. 8f



Dia. 8g

Dia. 8d, IKKENTSUKE: W1 kommt am ehesten in Frage, wenn Weiß dieses Ko spielen möchte.

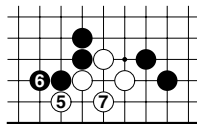
Dia. 8e: Vermeidet Schwarz das Ko, so kann Weiß sehr zufrieden sein.
 Dia. 8f: Das Ko kann auch auf diese Weise entstehen, deckt Weiß stattdessen mit 5 auf A, folgt SB und Weiß hat eine schwerfällige Form. Es ist die Absicht von Weiß, hier ein Ko zu spielen, wenn er mit W1 wie in Dia. 8d beginnt.
 Dia. 8g, KOSUMITSUKE: W1 möchte gerne, dass Schwarz auf A antwortet, um selber B spielen zu können. Danach würde Dia. 8d entstehen, aber das ist Wunschdenken.

Dia. 8h: S2 ist der Schlüsselpunkt der Stellung. Nach W3 erscheinen die beiden schwarzen Steine abgetrennt, aber Weiß hat ein Formproblem.

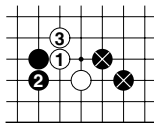
Dia. 8i: S4 trifft den wunden Punkt. Besteht Weiß auf der Trennung, so kann Schwarz nun etwas für den Schnitt auf A tun und die weiße Stange sorgt mit ineffektiver Form dafür, dass Schwarz auf beiden Seiten Gebiet machen wird.

Dia. 8j: Schlecht ist auch diese Folge. Schwarz kann den Schnitt bei A decken und Weiß leben lassen oder, sofern er außen stark genug ist, mit SB die weißen Steine töten.

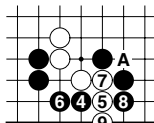
Dia. 8k: W1 verfolgt eine andere Strategie. Die weiße



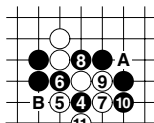
Dia. 8e



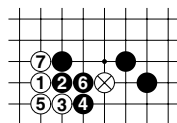
Dia. 8h



Dia. 8i

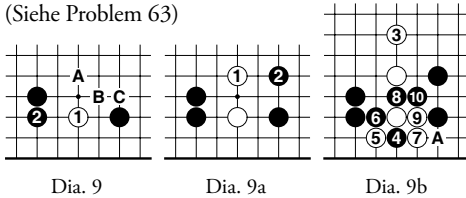


Dia. 8j



Dia. 8k

Mauer kann eine Anlage links bilden oder vervollständigen. Schwarz wird hier früher oder später im Zentrum noch einmal ziehen müssen, denn der weiße Stein hat durchaus noch *Aji*. (Siehe Problem 63)

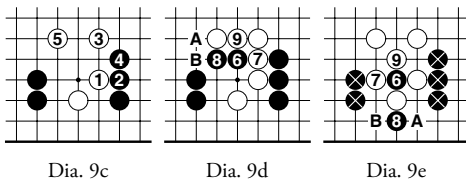


Dia. 9, SAGARI: Die dritte Standardantwort auf W1 ist der Streckzug Richtung Rand. Schwarz wird eventuell so spielen, wenn er links schon eine adäquate Ausdehnung hat und das *Tsuke* wegen der Treppen für Schwarz kein gutes Ergebnis liefert. Wir betrachten die weißen Antworten A–C.

Dia. 9a: Das *Ikken Tobi* ist ein natürlicher Fluchtzug, Schwarz kann ebenso antworten oder sich am rechten Rand sofort ausdehnen, wenn er keine guten Perspektiven hat, vom Druck auf die weißen Steine zu profitieren. Wichtig ist außerdem in dieser Stellung die Möglichkeit des Schwarzen, seine Steine zu verbinden.

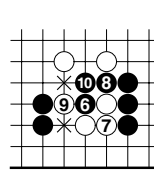
Dia. 9b: S4 nutzt diese Möglichkeit. Weiß kann mit einem Zug auf A natürlich leben, aber er steht begrenzt und sehr flach, während seine Zentrumssteine abgetrennt sind. Dieser Verbindungszug ist auch schon nach W1 im vorherigen Diagramm möglich, es bleibt dann aber eine Schwäche rechts von S10 in diesem Diagramm. Die Verbindungsmöglichkeit ist wichtig, denn dadurch hat Schwarz Alternativen, seine Steine rechts zu entwickeln und muss sich dort nach W3 nicht unbedingt ausdehnen. Er kann nach W3 deshalb auch eher *Tenuki* spielen.

Dia. 9c: Nach dem *Kosumi* flüchtet Weiß Richtung Zentrum. Die Form ist effektiv, hat aber auch einen Schwachpunkt.



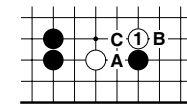
Dia. 9d: Das ist nicht S6, damit wird Weiß eher gestärkt, wenn Schwarz nun nicht auf A spielt, bekommt Weiß B in Vorhand. Außerdem zerstört es eine Verbindungsmöglichkeit des Schwarzen.

Dia. 9e: S6 eröffnet diese Möglichkeit. Nach W9 kann Schwarz A oder B ziehen, um alle seine markierten Steine zu verbinden. Natürlich hat auch Weiß danach keine Probleme mehr. Dieser Umstand lässt einen vielleicht denken, dass Weiß hier leider entkommen ist, nachdem er doch frecherweise in Dia. 9 „mein“ Gebiet betreten hat. Das ist tief verwurzelt und auch stärkere Spieler sind nicht frei davon, tatsächlich aber ein Hindernis, besser zu werden. Der Umstand, dass Schwarz auf diese Weise seine Steine verbinden kann, macht sie flexibler und damit auch stärker, so lange diese Möglichkeit besteht.



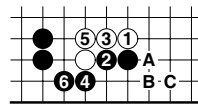
Dia. 9f

Man sollte solche Stellungen erst dann anders fixieren, wenn die Verbindungsmöglichkeit nicht mehr benötigt wird.



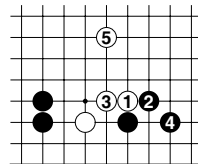
Dia. 9g

Dia. 9f: Weiß kann die Verbindung zwar verhindern, wird dann aber an einem der beiden markierten Punkte selber getrennt. Danach kann Weiß am Rand ohne Hilfssteine nicht leben.



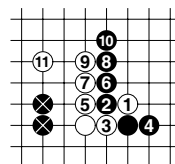
Dia. 9h

Dia. 9g: Weiß kann primär auch auf 1 anlegen, muss dann aber eine eventuelle Trennung aushalten können.



Dia. 9i

Dia. 9h: Wenn Schwarz nur seine Steine verbinden möchte, kann er einfach auf diese Weise spielen. Weiß hat danach eine gute Fortsetzung mit dem doppelten Hane WA/SB/WC, sie ist sehr groß, allerdings für Weiß auch Nachhand.

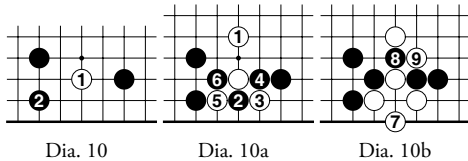


Dia. 9j

Dia 9i: Nach dem Blockzug S2 wird Weiß einfach zurückziehen und kann vergleichsweise befreit ins Zentrum springen.

Dia. 9j: Weiß muss aber damit rechnen, dass Schwarz auf 2 schneidet. Das Ergebnis

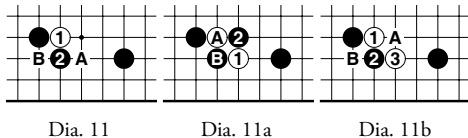
kann für Weiß eigentlich nur gut sein, wenn die beiden markierten schwarzen Steine nun sehr unter Druck oder gar verloren sind. In diesem Fall sollte Schwarz besser wie in Dia. 9h einfach verbinden.



Dia. 10, IKKEN TOBI: Der Sprung nach unten verfolgt ähnliche Ziele, wie das Sagari. Er hinterlässt links etwas mehr Schwächen, dafür ist die Option zur Verbindung aber noch klarer.

Dia. 10a, 10b: Wenn Weiß z. B. in das Zentrum springt, so kann Schwarz auch hier das Tsuke auf der zweiten Reihe spielen. Vergleiche die Stellung mit Dia. 9b. Dort konnte Weiß wenigstens noch am Rand sicher leben, hier ist das wenn überhaupt nur mit Ko möglich. Man prüfe, mit welchen Zügen Weiß eine Verbindung der schwarzen Steine nach Dia. 10 verhindern kann (Problem 64).

Wir haben nun einige Variationen untersucht, nachdem Weiß das Daidaigeima am zentralen Punkt invadiert hat. Welche Alternativen hat Weiß? (siehe Dia. 1)

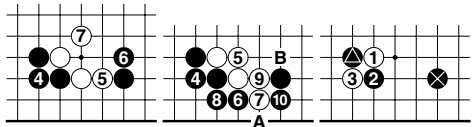


Dia. 11: Weiß kann auch mit diesem hohen Tsuke beginnen. Die Antwort S2 ist naheliegend, wenn Weiß mit A fortsetzt, kommen wir in bekanntes Fahrwasser.

Dia. 11a: Die entstehende Stellung ist bei Zugumstellung identisch mit einer Situation wie bereits untersucht, W1/S2, WA/SB siehe Dia. 3. Es ergeben sich deshalb daraus die gleichen Folgen.

Dia. 11b: Wenn Schwarz keines der Ergebnisse nach S4 auf A möchte, kann er auf B decken

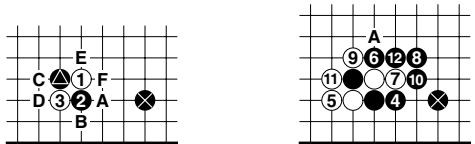
Dia. 11c: S4 stärkt die linke Seite, lässt aber auch die Trennung des Daidaigeima zu. Die Abfolge ist plausibel für beide. Weiß hat die schwarzen Steine



Dia. 11c mit flexibler Form getrennt, den Schwarzen aber auch auf beiden Seiten gestärkt.

Dia. 11d: Die direkte Deckung ist eher schlechter, nach S10 sind A und B Miai. Wenn Weiß auf der Trennung besteht, bekommt er eine ineffektive schwerfällige Form.

Dia. 11e: Auch Weiß hat hier noch andere Möglichkeiten. Der Kreuzschnitt Kirichigae ist ein Weichensteller im lokalen Kampf, da kann man leicht die Orientierung verlieren. Es wird später noch eine gesonderte Lektion zu diesem Thema geben, hier möchte ich mich beschränken auf die Besonderheiten, die sich durch das Daidaigeima Sx und SΔ ergeben.

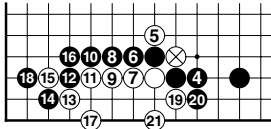


Dia. 11f Dia. 11g

Dia. 11f: In solchen kritischen Situationen ist es besonders wichtig, vom Ergebnis her zu denken. Ist Sx eher stark oder schwach, wo möchte ich Gebiet haben, wie wichtig ist Einfluss? Daran entscheidet sich der nächste schwarze Zug. A und B sind die Züge, die Sx unmittelbar verteidigen, wobei SA mehr Druck auf W1 ausübt und SB mehr auf W3. Das gleiche Ziel verfolgen SE/WE, SA oder SF/WE, SB mit unterschiedlichen Auswirkungen auf SΔ. Alle diese Züge bewerten die Wichtigkeit von Sx höher als SΔ. Die Züge C und D zielen darauf ab, W3 zu fangen, nur D tut das aber sicher. S2 sollte möglichst nicht geopfert werden, außer wenn Sx lokal bereits stark genug ist und man links und im Zentrum möglichst viel erreichen will. Wir schauen uns einige Beispiele an.

Dia. 11g: S6 kann wegen Sx unabhängig von der Treppe gespielt werden, S12 ist ggf. besser auf A. Kann man einen der Schnittsteine fangen oder auf

diese Weise einmauern, so wird das Ergebnis niemals wirklich schlecht sein.



Dia. 11h

Dia. 11h: W5 hat demgegenüber Vor- und Nachteile. Weiß hat mehr Probleme, am linken Rand zu leben, W× kann aber

so auch nicht mehr ganz so leicht gefangen werden. Die Frage ist allerdings, ob dieser Stein überhaupt noch wichtig ist, nachdem beide

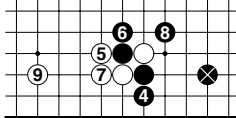
Fragmente des schwarzen Daidageima bereits stabil sind. Schwarz muss diesen Stein nicht fangen, sondern kann sich bei Bedarf einfach nach rechts oder zum Zentrum hin ausdehnen. In der Regel ist es deshalb für Weiß besser, nach S4 wie in Dia. 11g zu spielen, oder nach S6 in Dia. 11h nicht auf W7 zu strecken, sondern etwas für W× zu tun.

Dia. 11i: Auf S4 wird Weiß am ehesten seinen Zentrumsstein aufgeben. Durch die Anwesenheit von SX, fängt S8 den Schnittstein in einem Netz.

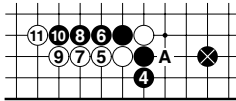
Dia. 11j: Schwieriger kann es für beide Seiten werden, wenn Weiß mit W5 zur Seite streckt. Wenn Schwarz diese Folge nicht gut aushalten kann, wird er S6 und S8 wie im vorherigen Diagramm spielen. In vergleichbaren Stellungen ohne S× muss Schwarz auch noch mit WA rechnen, das ist hier nicht der Fall.

Dia. 11k: Dieses S4 übt deutlichen Druck auf W× aus, die weißen Steine können darunter aber immer noch leben. Auch hier erfüllt S× eine wichtige Funktion.

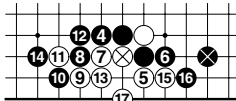
Dia. 11l: W5/7 können auch gut sein, denn S× ist nun solide abgetrennt.



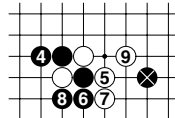
Dia. 11i



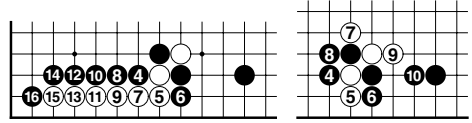
Dia. 11j



Dia. 11k



Dia. 11l



Dia. 11m

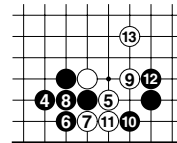
Dia. 11n

Dia. 11m: Meistens ist es gut, auf ein solches Atari wie S4 mit W5 einmal zu strecken, aber hier ist es falsch. Danach leben zu wollen ist aussichtslos, nach S16 ist Weiß lokal tot. Selbst wenn die Gruppe leben sollte, weil z.B. auf W15 bereits ein weißer Hilfsstein vorhanden war, ist das Ergebnis schlecht, weil die schwarze Wand sehr viel mehr Potential hat, als Weiß am Rand realisieren konnte.

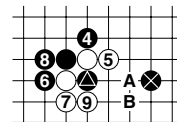
Dia. 11n: Auch so bekommt Weiß kein gutes Ergebnis. Das Daidageima bleibt verbunden und Schwarz ist insgesamt eher stabilisiert, als dass Weiß etwas erreicht hätte.

Dia. 11o: Auf das Atari S4 sollte Weiß nicht strecken, sondern mit einem Gegenatari Atekaeshi antworten. Auf diese Weise kann Weiß kämpfen.

Dia. 11p: Schließlich hat Schwarz noch diese Möglichkeit, wobei er SΔ aufgibt. Er kann so spielen, wenn die Dicke für den linken oberen Quadranten sehr viel wert ist. S× ist stärker, als es aussehen mag, denn es gibt die Drohzüge A oder B.



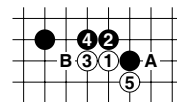
Dia. 11o



Dia. 11p

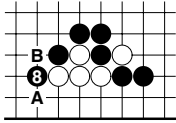
Dia. 12: Die letzte Standardmöglichkeit, das schwarze Daidageima zu befragen ist das niedrige Tsuke. S4 ist ggf. besser auf 5, wobei die Trennung des Daidageima akzeptiert wird. Egal, ob Schwarz nach W5 mit A oder B antwortet, hat Weiß kein Problem, eine lebende Form zu erreichen. Zieht W5 auf B, so bekommen wir eine Stellung wie in Dia. 5.

Die folgenden Probleme insbesondere 65–70 sind als Ergänzung gedacht, da im realen Spielgeschehen nicht nur lokale Beziehungen wichtig sind. Außerdem ist die Form häufig durch ein Ikken Tobi oder Kosumi erweitert.



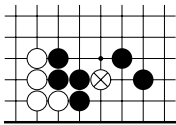
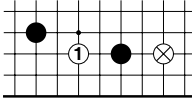
Dia. 12

Probleme 61–70



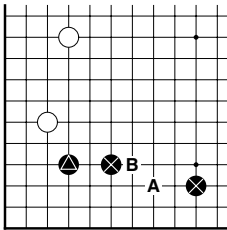
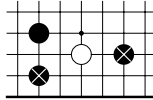
Problem 61: Nach S8 (vergleiche Dia. 7a) setzt Weiß mit A fort, warum schneidet er nicht auf B?

Problem 62: Schwarz möchte gerne verhindern, dass W1 an W× anbinden kann, wie kann er das erreichen?



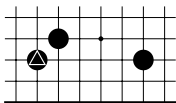
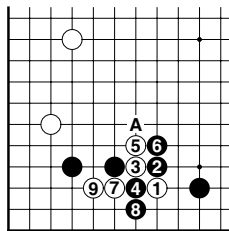
Problem 63: Kann Weiß den Stein noch retten?

Problem 64: Wie kann Weiß eine Verbindung von S× verhindern?

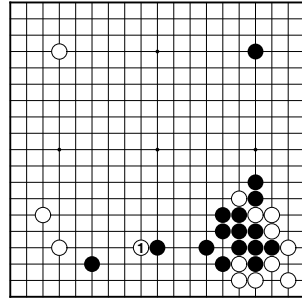


Problem 65: Diese Spielsituation kommt oft vor, das Daidaigema × ist um SΔ ergänzt. Welche Folgen hat das für WA oder WB?

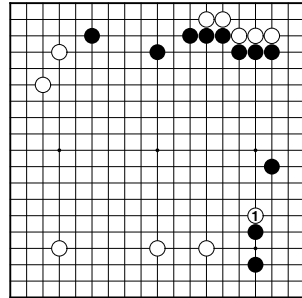
Problem 66: „Normal“ setzt Weiß W9 auf A, was kann Schwarz tun?



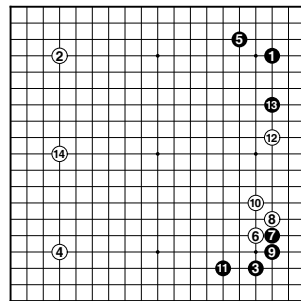
Problem 67: Die Form wurde um das Kosumi Δ ergänzt. Kann Weiß darunter noch leben?



Problem 68: Die Brettstellung kann durch eine selten gespielte Variation des Kobayashi-Fusekis entstehen (Zugfolge im Download für die Lösungen). Weiß testet die schwarze Reaktion mit dem klassischen hohen Tsuke in das Daidaigema.



Problem 69: Der gleiche Zug in einer möglichen Fortsetzung des Chinesischen Fuseki (Zugfolge bei den Lösungen).



Problem 70: Das ist eine realistische Brettstellung. Die weißen Steine 10 und 12 bilden ein Daidaigema, ergänzt durch W8, ähnlich wie in Problem 67. Wo kann Schwarz hier ansetzen?

Hallo, liebe Kinder!

Heute haben wir mit zwei Mädchen aus Taiwan gesprochen: Peng Xingyu (links) und Gou Shuyu (rechts). Shuyu ist 6. Dan und Xingyu ist sogar schon 7. Dan. Beide sind 14 Jahre alt und gehen auf die Daan Highschool in Taipei und besuchen dort die Go-Spezialklasse (Fotos auf der nächsten Doppelseite, siehe auch Artikel in der DGoZ 2019/1). Profi wollen die beiden aber nicht werden. Viel Spaß damit!

Euer 黑 Hej



DGoZ: Was ist Euer Lieblingsfach in der Schule? (Außer Go natürlich!)

Shuyu (S): Mathe

Xingyu (X): Sport

DGoZ: Wann und warum habt Ihr Go gelernt?

X: Mit vier, weil mein Bruder Go gespielt hat und ich das interessant fand.

S: Mit sechs. Da gab es eine Go-Klasse bei uns in der Nähe. Da wollte ich mitmachen.

DGoZ: Wie sieht bei Euch ein normaler Tag aus?

X: In der 7. und 8. Klasse konnte ich extra ein paar Schulstunden ausfallen lassen und stattdessen



Go lernen. Insgesamt sechs Stunden pro Woche.

DGoZ: Und am Wochenende?

X: Einmal pro Monat haben wir ein Turnier, meist in unserer Schule.

DGoZ: Was findet Ihr an Go toll?

S: Also, wenn ich mal schlechte Laune habe, dann spiele ich einfach Go und dann fühle ich mich sofort besser. Das ist mein Anti-Stress-Programm!

X: Ich spiele Go, wenn ich zuhause Langeweile habe und wenn ich gewinne, dann bin ich gleich wieder glücklich.

DGoZ: Was war eigentlich Euer größter Erfolg im Go bisher?

X: Dass ich 7. Dan geworden bin. Das hat sehr lange gedauert.

DGoZ: Wann hast Du das geschafft?

X: Erst vor ein paar Wochen beim Education Cup.

(Das ist ein Turnier, das vom Taiwanesischen Bildungsministerium organisiert wird.)

DGoZ: Und wie hast Du da abgeschnitten?

X: Ich habe in der 6-Dan-Kategorie den ersten Platz gemacht.



Ein Blick in eine Go-Klasse des Gymnasiums, die gerade eine Turnierpartie spielt



Vielleicht bald die nächsten 6- und 7-Dan-Spielerinnen?

DGoZ: Und Du, Shuyu, was war Dein größter Erfolg?

S: Ach, nichts besonderes.

DGoZ: Na ja, also in Deutschland ist der stärkste Jugendspieler 6. Dan...

DGoZ: Habt Ihr schon mal mit Ausländern gespielt?

X: Nur mit Chinesen, noch nicht mit anderen Ausländern.

S: Ich auch. In der Grundschule gab es in unserer Mannschaft einen Schüler aus China.

(Normalerweise macht die Schule auch Reisen zu Turnieren ins Ausland, aber wegen Corona konnten die Klassen von Xinyu und Shuyu noch nicht daran teilnehmen.)

DGoZ: Spielt Ihr auch über Internet Go?

X: Am Wochenende, ein oder zwei lange Partien, auf Yehu (野狐).

S: Ja, ich spiele da auch immer ein wenig zum Üben.

DGoZ: Was würdet Ihr jungen Mädchen raten, damit sie so stark werden wie Ihr?

S: Besonders wichtig ist auf jeden Fall, dass man seine Angst zu verlieren überwindet.

X: Als ich klein war, hatte ich auch immer Angst zu verlieren, aber je länger ich gespielt habe, desto besser wurde das.

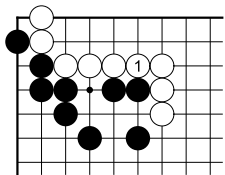
DGoZ: Dann vielen Dank und noch viel Spaß beim Go!

Endspiel (4)

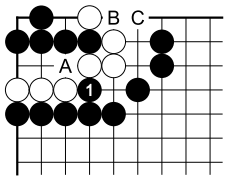
von Robert Jasiek

Diesmal gehen wir detaillierter auf wertlose Entscheidungen ein, also ohne Zuhilfenahme von Werten zu treffende Entscheidungen. Wir haben schon folgende Typen betrachtet: 1) Vermeidung eines Punktverlusts, 2) Wahl der größeren Region, 3) Wahl des größeren Endspiels. Wir lernen jetzt einige weitere Typen kennen. Die Prinzipien mancher Typen können als wertlose Entscheidungen getroffen werden, aber fürs erweiterte Verständnis werden auch manche Punkterechnungen gezeigt, wie sie starke Spieler durchführen könnten.

Typ 4: Vermeidung überflüssiger Züge. Der Typ hat die häufigsten Untertypen überflüssiges Decken, überflüssige Invasion (eine Invasion, die nichts bringt), Scheindrohung (eine Ko-Drohung, die nicht geht) und verfrühtes Entfernen toter Steine (ein häufiger Fehler blutiger Anfänger). Jeder solche Fehler kostet etwa eine Spielstärke. Dia. 1 zeigt einen überflüssigen Deckungszug zwischen schon zuvor verbundenen Ketten.



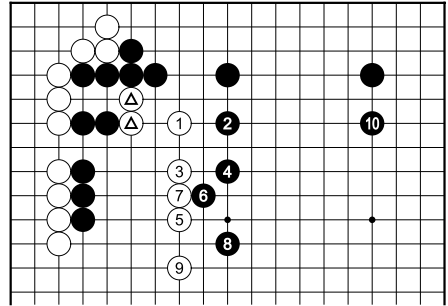
Dia. 1 (überflüssiges Decken)



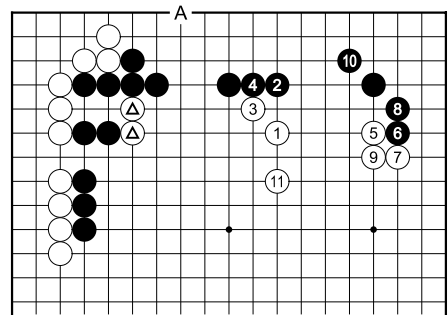
Dia. 2 (überflüssiges Decken)

Typ 5: Vermeiden verfrühten Endspiels. In Dia. 3 macht Weiß einen strategischen Fehler verfrühten Endspiels, indem er die markierte Kette verteidigt, auf neutralem Grund rennt und Schwarz ein großes Moyo bauen lässt. Dia. 4 zeigt die korrekte Strategie,

die markierte Kette vorübergehend als Opfer anzubieten. Später hat Weiß das Reduktionsendspiel A, sodass das schwarze Gebiet nicht zu groß ist.



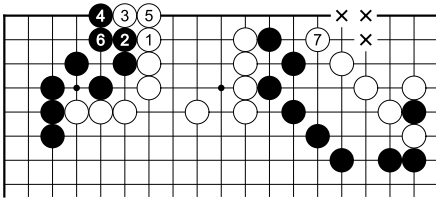
Dia. 3 (Fehler: verfrühtes Endspiel)



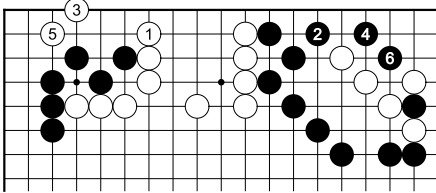
Dia. 4 (korrekt)

Typ 6: Berücksichtigung gegenseitiger Reduktion als mögliche Strategie. In Dia. 5 macht Schwarz den Fehler, einfach lokal zu antworten. Wenn man diese Strategie auf dem ganzen Brett verfolgt, kann es noch schlimmer sein. Stattdessen muss Schwarz die Strategie gegenseitiger Reduktion in Dia. 6 und 7 anwenden. Wenn nunmehr Weiß stur seiner Reduktionsstrategie folgt, könnte in Dia. 6 seine Gruppe rechts sterben. Dia. 7 zeigt die für beide Spieler korrekte Sequenz. Weiß hat nun etwa drei Gebietspunkte weniger als in Dia. 5 markiert.

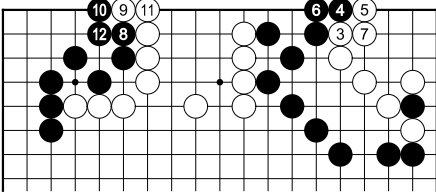
Typ 7: Verteidigung seines Hauptgebiets. Der schwarze Fehler 1 in Dia. 8 resultiert in 15 schwarzen und 5 weißen neuen Gebietspunkten,



Dia. 5 (Fehler: Schwarz antwortet lokal)



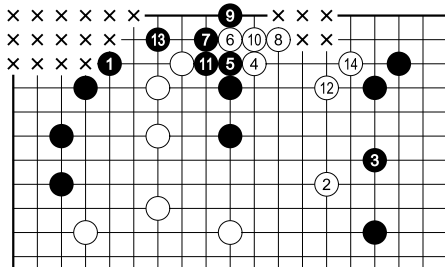
Dia. 6 (gegenseitige Reduktion, Weiß könnte sterben)



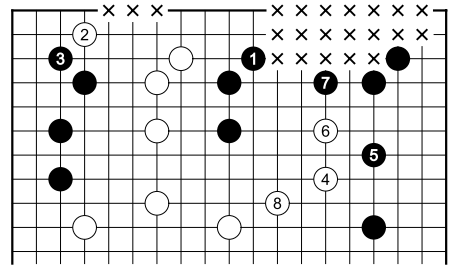
Dia. 7 (faire gegenseitige Reduktion)

sodass Schwarz netto +10 hat. Mit dem korrekten Zug 1 in Dia. 9 verteidigt Schwarz sein Hauptgebiet rechts oben und es ergeben sich 19 schwarze und 3 weiße neue Gebietspunkten, sodass Schwarz netto +16 hat. Also verliert Schwarz 6 Punkte in Dia. 8.

Typ 8: Bemerke Schwächen. Der Angreifer nutze Schwächen aus – der Verteidiger beseitige sie. Normalerweise ist Schwarz 1 in Dia. 10 ein Fehler, da Weiß die Schwäche seiner Eckgruppe einfach eliminieren darf. Stattdessen sollte

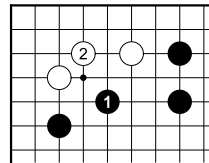


Dia. 8 (Fehler, Schwarz verliert 6 Punkte)

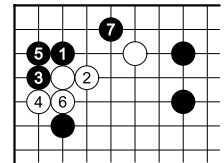


Dia. 9 (korrekt)

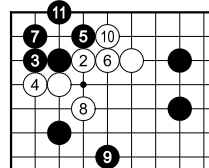
Schwarz die Schwäche wie in Dia. 11–13 ausnutzen, je nachdem, wie Weiß antwortet. Alle drei Varianten sind ein Erfolg für Schwarz, während die weiße Gruppe noch schwach bleibt.



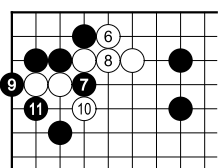
Dia. 10 (falsch)



Dia. 11 (korrekt I)

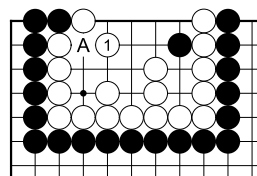


Dia. 12 (korrekt II)



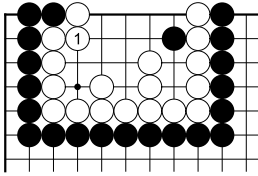
Dia. 13 (korrekt III)

Typ 9: Optimierte die Anzahlen der Ko-Drohungen. Der Verteidiger minimiere und der Angreifer maximiere die Anzahl von Ko-Drohungen. Man möge keine Ko-Drohungen verschwenden. Fürs Endspiel ist Weiß 1 in Dia. 14 ein Fehler, da für Schwarz 1 Ko-Drohung auf A verbleibt. Solche Ko-Drohungen werden beispielsweise beim letzten Endspielko verwendet. Wenn früh im Spiel die weiße Gruppe noch nicht durch feste Mauern gebildet

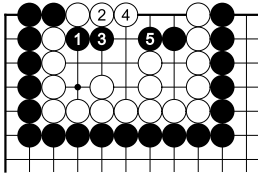


Dia. 14 (Fehler, 1 Kodrohung)

und umschlossen ist, kann der weiße Zug hingegen gut für die Unterteilung des Augenraums sein. Fürs Endspiel ist Weiß 1 in Dia.



Dia. 15 (korrekt, 0 Kodrohungen)

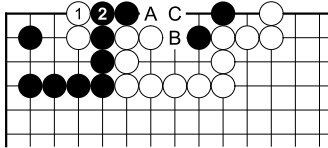


Dia. 16 (Rechnen)

15 korrekt, weil 0 Ko-Drohungen verbleiben. Außerdem muss man wie in Dia. 16 durch Rechnen verifizieren, dass Weiß überhaupt decken muss, da Schwarz sonst einbricht.

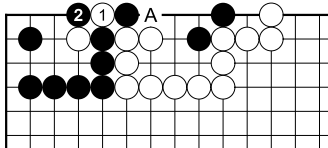
Typ 10: Vermeide verlustbringende Ko-Drohungen. Weiß 1 in Dia. 17 ist als verlustbringende Ko-Drohung ein Fehler. Weiß

1 in Dia. 18 ist falsch, weil Schwarz auf A eine Ko-Drohungssequenz starten kann. Der korrekte Zug 1 in Dia. 19 vermeidet eine verlustbringende Ko-Drohung.

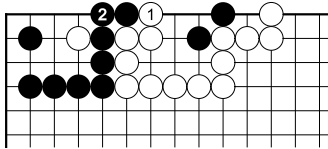


Dia. 17

(Fehler, verlustbringende Kodrohung)



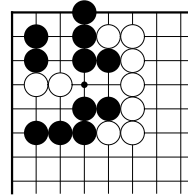
Dia. 18 (Fehler)



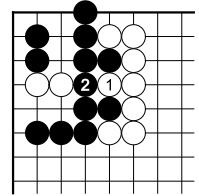
Dia. 19 (korrekt)

Typ 11: Behalte Privilegien in Reserve. Ein Privileg ist eine kleine Vorhand mit großem Folgezug. Man behält Privilegien möglichst lange in Reserve,

um Ko-Drohungen und Freiheiten zu behalten. Ko-Drohungen braucht man für spätere Kokämpfe. Mehr Freiheiten benötigt man manchmal, falls die Gruppe später in einen Kampf verwickelt werden sollte. In Dia. 20 ist es von Weiß korrekt, nicht lokal zu spielen. Weiß 1 in Dia. 21 ist verfrüht, weil Weiß eine Ko-Drohung und eine Freiheit verschenkt. Weiß wird den Abtausch auch noch viel später spielen können.



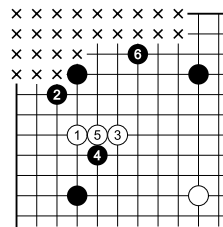
Dia. 20 (korrekt)



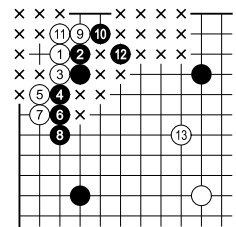
Dia. 21 (verfrüht)

Typ 12: Nimm mehr als der Gegner. Genauer: man nehme mindestens so viele neue Punkte wie der Gegner. Durch die falsche weiße Strategie in Dia. 22 hat Schwarz dann +25 Punkte.

In Dia. 23 hat Schwarz 17 Punkte, Weiß hat 9 Punkte und netto hat Schwarz +8 Punkte. Im Vergleich zu +25 Punkten zugunsten von Schwarz in Dia. 22 ist das Ergebnis in Dia. 23 nun 17 Punkte besser für Weiß.



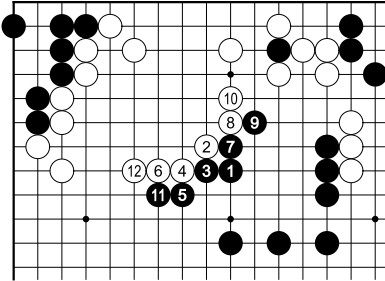
Dia. 22 (falsch, +25 Punkte)



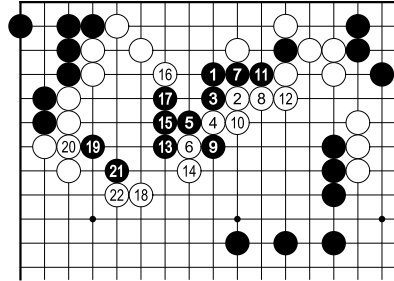
Dia. 23 (korrekt, +8 Punkte)

Wenn wir annehmen, dass Schwarz zu Beginn etwa 20 Punkte hatte, so gewinnt in Dia. 22 Schwarz 5 Punkte hinzu, während in Dia. 23 Weiß netto 12 Punkte hinzugewinnt.

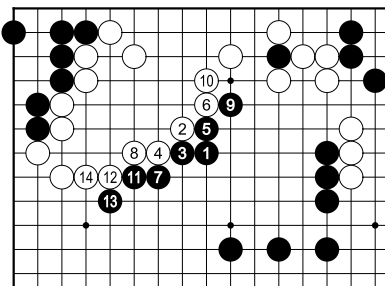
Typ 13: Maximiere Gebiet. Man maximiere Gebiet beim Verteidigen der eigenen Gebietsgrenzsteine oder beim Angreifen der gegnerischen Gebietsgrenzsteine. Wenn Schwarz im Beispiel in Dia. 24 zu zaghaft spielt, werden die schwarzen und weißen Gebietsgrenzen zu



Dia. 24 (Schwarz schlechter)



Dia. 27 (schwarzes Overplay)



Dia. 25 (fair und friedvoll)

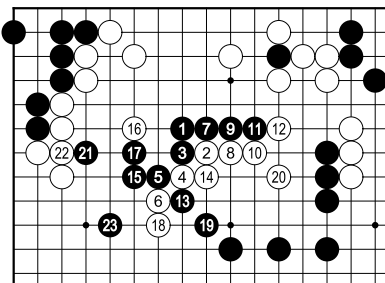
seinen Ungunsten gefestigt. Stattdessen muss sich Schwarz mit Zug 1 weiter ausdehnen wie in Dia. 25 für eine faire Gebietsteilung oder in Dia. 26 für einen fairen Kampf ohne Neugebiete. Dehnt sich Schwarz jedoch wie in Dia. 27 zu weit aus, wird Weiß das Overplay bestrafen und Schwarz womöglich töten.

Typ 14: Vergleiche Schwarz versus Weiß zuerst. Dazu verwendet man folgende Prozedur. Man stelle sich des Schwarzen Zug in einer Region, seine Folgesequenz und die Gebiete in der resultierenden Stellung vor. Nun stelle man sich des Weißen Zug in der Region, seine Folge-

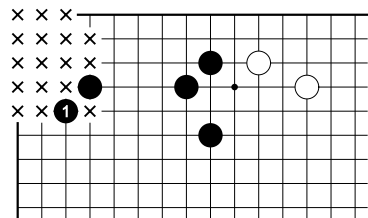
sequenz und die Gebiete in der resultierenden Stellung vor. Man vergleiche die Gebiete, um den Wert des Zuerstziehens in der Region zu beurteilen. Man vergleiche dies mit Zügen in anderen Regionen.

Wenn in Dia. 28 Schwarz zuerst lokal zieht, hat Schwarz 17 neue Punkte. Wenn in Dia. 29 Weiß zuerst lokal zieht, hat Weiß 6 neue Punkte. Die Differenz ist 23 Punkte. Informell könnte man auch einfach sagen, der Unterschied zwischen schwarzem und weißem Start sei sehr groß. In jedem Fall wird man um die Dringlichkeit lokalen Spielens wissen.

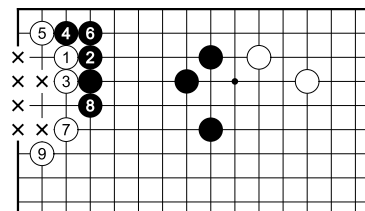
Wir haben nicht nur Beispiele gesehen, sondern jeder Typ ist allgemein auf Entscheidungen des gleichen Typs anwendbar. Weitere Typen wertloser Entscheidungen werden wir in der nächsten Folge kennenlernen.



Dia. 26 (fairer Kampf)



Dia. 28 (Schwarz startet)



Dia. 29 (Weiß startet)

International

von Lars Gehrke

27. LG Pokal

Der Weltranglistenerte Shin Jinseo (Korea) unterlag beim 27. LG Pokal schon im Halbfinale seinem chinesischen Gegner Yang Dingxing. Ein Jahr zuvor, am 7. und 9. Februar 2022 beim 26. LG Pokal, hatte Shin Jinseo noch zwei Partien gegen Yang Dingxin im Finale gewonnen. Da der bekannte koreanische Konzern LG Electronics das Turnier sponsert, gibt es traditionell deutlich mehr koreanische Startspieler. Obwohl von den 24 Teilnehmern 13 Koreaner, 7 Chinesen, 3 Japaner und 1 Taiwaner waren, schafften es schließlich zwei chinesische Spieler, Yang Dingxin und Ding Hao, ins Finale.

Sowohl die Vorrunde und das Achtelfinale (Ende Mai/ Anfang Juni 2022) als auch das Viertelfinale und Halbfinale (Mitte November 2022) wurden über das Internet ausgetragen. Da das Finale eine rein chinesische Auseinandersetzung war, wurden die Finalpartien nicht über das Internet, sondern vor Ort in Beijing, China, am 30. Januar und 1. Februar 2023 ausgespielt.

Ding Hao gewann mit 2:0 gegen Yang Dingxin zum ersten Mal den LG Pokal. Damit haben nun sowohl Korea als auch China zwölf Mal gewonnen.

Vorrunde

1. Wang Yuanjun 9p (Taiwan) besiegt Won Sungjin 9p (Korea) [W+R]
2. Park Jinsol 9p (Korea) besiegt Sada Atsushi 7p (Japan) [B+R]
3. Zhao Chenyu 9p (China) besiegt Park Geunho 6p (Korea) [B+R]



Yang Dingxin wird Zweiter beim 27. LG Pokal, im Halbfinale besiegte er Shin Jinseo, den Weltranglistenerten

4. Yu Zhengqi 8p (Japan) besiegt Park Hamin 9p (Korea) [B+R]
5. Shin Minjun 9p (Korea) besiegt Shi Yue 9p (China) [B+R]
6. Kang Dongyun 9p (Korea) besiegt Cho Hanseung 9p (Korea) [W+R]
7. Kim Myeonghoon 8p (Korea) besiegt Sul Hyunjun 7p (Korea) [W+R]
8. Kim Jiseok 9p (Korea) besiegt Gu Zihao 9p (China) [W+R]

Achtelfinale

1. Shibano Toramaru 9p (Japan) besiegt Wang Yuanjun [W+R]
2. Yang Dingxin 9p (China) besiegt Park Jinsol [W+R]
3. Mi Yuting 9p (China) besiegt Zhao Chenyu [W+2.5]
4. Shin Jinseo 9p (Korea) besiegt Yu Zhengqi [B+R]
5. Ke Jie 9p (China) besiegt Shin Minjun [B+R]
6. Kang Dongyun besiegt Park Junghwan 9p (Korea) [W+R]
7. Kim Myeonghoon besiegt Byun Sangil 9p (Korea) [B+R]
8. Ding Hao 9p (China) besiegt Kim Jiseok [W+R]

Viertelfinale

1. Yang Dingxin besiegt Shibano Toramaru [W+R]
2. Shin Jinseo besiegt Mi Yuting [W+R]
3. Kang Dongyun besiegt Ke Jie [B+R]
4. Ding Hao besiegt Kim Myeonghoon [W+2.5]

Halbfinale

1. Yang Dingxin besiegt Shin Jinseo [W+R]
2. Ding Hao besiegt Kang Dongyun [B+R]



Der 22-jährige Ding Hao gewinnt zum ersten Mal in seinem Leben den LG Pokal

Japan

von James Brückl

Kisei

Mitte Januar begonnen steht es in diesem Titelkampf nach vier Spielen 3:1 für den Titelverteidiger Ichiriki Ryo. Dieser braucht aus den maximal noch verbleibenden zwei Spielen (bis Mitte März) nur noch einen Sieg, um die Herausforderung von Shibano Toramaru erfolgreich zurückzuweisen.

Honinbo

In der Liga zum 78ten Titelkampf liegen die auch nominell besten Spieler nach fünf (bzw. vier) gespielten Partien vorne und bestimmen unter sich den Herausforderer von Iyama Yuta. Dies sind Shibano Toramaru und Yu Zhengqi (8p), mit jeweils 4:1 Siegen und Ichiriki Ryo mit 4:0 Siegen. Aber selbst Kyo Kagen, mit 3:2 Siegen, kann sich bei noch zwei zu spielenden Partien Chancen ausrechnen. Der Ligasieger wird auf einen Titelverteidiger treffen, der seit dem ersten Titelgewinn im Jahre 2012 diesen Titel bereits zum elften Mal in Folge hält! Darum, und weil Iyama Yuta sicherlich auch weiterhin mindestens noch drei der großen Titel halten will, wird der Herausforderer auf einen zu allem entschlossenen Titelverteidiger treffen.

Judan

Im Qualifikationsturnier besiegt Iyama Yuta im Halbfinale Ichiriki Ryo, doch muss er sich im Finale wiederum Shibano Toramaru geschlagen geben, der sich zuvor gegen Yu Zhengqi durchgesetzt hat. Shibano Toramaru wird damit Herausforderer von Kyo Kagen und der über maximal fünf Spiele laufende Titelkampf wird in demnächst von Anfang März bis Ende April ausgetragen.

Kisei und Meijin der Frauen

Wie bereits in der letzten Ausgabe berichtet, war Nakamura Sumire in das Finale um den Kisei-Titel der Frauen eingezogen. Bereits Mitte Januar fand das erste

Aufeinandertreffen mit der Titelträgerin Ueno Asami statt, in dem sich Nakamura Sumire aber geschlagen geben musste. Dann folgten jedoch die Begegnungen vom 26.01. und 06.02., in denen tatsächlich Nakamura Sumire siegen konnte, die nun ihre Leistung mit dem Kisei-Titel krönen darf und damit mit ihrem ersten Titel überhaupt. Wir gratulieren!



初タイトル = *der erste Titel*

Der erste Titel bleibt für Nakamura Sumire zunächst insoweit ohne Folgen, als sie bislang weiterhin noch 3p bleibt. Der Aufstieg zum Profi-4-Dan ist, wenn ohnehin nicht schon beschlossene Sache, aber nur eine Frage der Zeit. Entsprechendes könnte sich doch bereits vielleicht ergeben, wenn sie auch in der Meijin Liga gut abschneidet. Hier steht Nakamura Sumire derzeit 4:0. Ebenso 4:0 steht sodann nur noch ... wer? Ueno Asami! Wobei es hier noch und bereits am 20.02. zu einem erneuten Aufeinandertreffen der beiden kommen wird, von dem zu erwarten ist, dass in diesem die Herausforderin von Fujisawa Rina ermittelt wird. Denn zwar haben beide Spielerinnen jeweils noch eine weitere Begegnung zu bestehen, die derzeitige Form der beiden spricht aber für sich. Das „Restprogramm“ sieht dabei für Nakamura Sumire etwas schwerer aus, die noch gegen Ueno Risa 2p antreten muss, die derzeit 3:1 steht und sogar noch in den Kampf um die Stellung der Herausforderin eingreifen könnte. Ueno Asami hingen muss „nur“ noch gegen Xi Yimin (7p) spielen, die zwar die nominell stärkere

SpielerIn ist, in letzter Zeit aber nicht viel erreichen konnte und in der Meijin-Liga bislang auch nur ein 1:3 erzielt hat und in das Liga-Geschehen daher auch nur noch mittelbar eingreifen kann. Insgesamt sollte die Dynamik aber für Nakamura Sumire sprechen, die sodann in der direkten Begegnung mit Fujisawa Rina sogar gleich einen weiteren Titel erringen könnte.

Korea

von Tobias Berben

6. Crown Haitai Cup

Dieser von der Crown Confectionary Co., Ltd, einer koreanischen Süßwarenfirma, gesponserte Titelkampf ist für U25-Spieler gedacht und wird als K.O.-Turnier mit 32 Teilnehmern ausgetragen. Im Best-of-Three-Finale hat dieses Mal Shin Minjun 9p seinen Gegner Park Geunho 6p mit 2:0 geschlagen.

41. KBS Cup

Der Sieger der letzten drei Ausgaben des KBS Cups, Shin Jinseo 9p, steht auch in diesem Jahr



Shin Jinseo 9p hat aktuell ein Rating von 3828 und damit einen Abstand zum Zweitplatzierten Li Xuanbao von knapp 150 Punkten

wieder im Finale, nachdem er im Halbfinale Byun Sangil 9p geschlagen hat. Dort trifft er in einem Best-of-Three auf Park Junghwan9p, der sich vorher gegen An Sungjoon 9p durchgesetzt hat.

2. Supreme Female Player

Choi Jung 9p setzte sich im Best-of-Five-Finale dieses Turnier klar mit 3:0 gegen Kim Jaeyoung 7p durch und hat damit ihren Titel verteidigt. In der Liga des Titel hatte sie noch gegen Kim verloren, im Finale zeigte sie dafür keine Schwäche.

China

von Liu Yang

1. Chinesische Go-Liga

Nach dem Neujahrsfest wurde die Go-Liga unter großem Zeitdruck fortgesetzt. Am 07.02. wurden alle 15 Vorrunden absolviert. Supor Hangzhou wurde erwartungsgemäß Erster mit einem komfortablen Vorsprung. Die Tabelle der Vorrunde:

Team	Pkt.	Siege
1 Supor Hangzhou	35	41
2 Jiangsu	33	37
3 Chengdu	32	39
4 Chongqing	28	36
5 Quzhou	26	31
6 Shenzhen	25	35
7 Jiangxi	25	31
8 Zhejiang	24	30
9 Shanghai Jianqiao	24	29
10 Hangzhou Longyuan	23	32
11 Rizhao	21	28
12 Lhasa	19	26
13 Tianjin	17	30
14 Beijing Minsheng Bank	15	26
15 Kaifeng	11	17
16 Shanghai Qingyi	2	12

Nach einer kurzen Pause wurde die K.O.-Runde am 09.02. gestartet. Es war für Supor Hangzhou viel schwieriger als in der Vorrunde. Im Halbfinale und Finale haben sie jeweils nur 4:4 gespielt und konnten nur dank der Siege von Shin Jinseo 9p am ersten Brett ihren Titel verteidigen. In der unteren Hälfte sind Kaifeng und Shanghai Qingyi am Ende abgestiegen.

Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2023

Turnierort

Die Vorrunde wird in den Räumen der msg systems ag, Am Großmarkt 10, 76137 Karlsruhe stattfinden.

Zeitplan

Samstag, 27. Mai 2023	10:00 Uhr Begrüßung und Wahl des Schiedsgerichts
	10:30 Uhr Runde 1
	15:30 Uhr Runde 2 (bis 19:30 Uhr)
Sonntag, 28. Mai 2023	09:30 Uhr Runde 3
	14:30 Uhr Runde 4 (bis 18:30 Uhr)
Montag, 29. Mai 2023	09:30 Uhr Runde 5
	09:30 Uhr Runde 5
	14:00 Uhr Runde 6
	18:00 Uhr Siegerehrung

Anmeldeschluss

Der Anmeldeschluss zur Meisterschaftsvorrunde ist am 19. Mai 2023 (Ende des Tages).

Teilnahmebedingungen

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens 5 Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland
- Sportliche Qualifikation, erworben durch
 - a) Teilnahme an der Endrunde 2022 oder
 - b) Ratingzahl im November 2022, die mindestens 2300 GoR (Schwellenrating) entspricht oder
 - c) aktuelle Deutsche Juniorenmeisterschaft, Deutscher Jugendmeisterschaft oder Deutsche Damenmeisterschaft.

Turniersystem und Bedenkzeit

Die Vorrunde wird in 6 Runden nach dem Schweizer System ausgetragen.

Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten plus jeweils 15 Steine in 5 Minuten kanadisches Byoyomi, das ergibt nach der Karlsruher Tabelle eine Rundenzeit von 234 Minuten pro Spiel.

Bedeutung

Die Bestplatzierten der Vorrunde sind in der Endrunde spielberechtigt, sodass insgesamt acht Spieler für die Endrunde qualifiziert sind. Stand 9. Februar 2023 bedeutet das, dass die besten vier in die Endrunde ziehen. Die Setzliste für internationale Turniere wird mit den Endrundenteilnehmern aktualisiert.

Kontaktperson für Anmeldung, Quartiere und Rückfragen

- Turnierausrichter Badischer Go-Verein, Turnierleiter Wilhelm Bühler, (01 51) 20 90 40 75
- Anmeldungen bitte per E-Mail an fs-meisterschaften@dgoB.de

Liste teilnahmeberechtigter Spieler

Spielberechtigt sind alle Spieler, die die allgemeinen Teilnahmebedingungen nachweisen. Insbesondere sind berechtigt der Juniorenmeister Yuze Xing (3d, Heidelberg), der Jugendmeister Arved Pittner (5d, Berlin) und die Damenmeisterin Barbara Knauf (3d, Köln).

Weitere Informationen

- Jeder Teilnehmer hat Anspruch auf eine Aufwandsentschädigung in Höhe von 50 Euro.
- Es werden noch Übertrager für die Runden gesucht.
- Es gilt die Meisterschaftsordnung vom 11. Januar 2020.
- Für die Farbwahl der ersten Runde gilt Nigiri, wobei richtig raten, bedeutet, dass diese Person Schwarz bekommt.
- Die Spielerinnen und Spieler verzichten darauf, elektronische Geräte im Spielsaal zu nutzen. Auch Kopfhörer dürfen nicht getragen werden.

Allgemeine Informationen

Bei Fragen bitte den Vorstand im DGoB-Discord im Channel #meisterschaften fragen.

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3828
2	Li Xuanhao	♂		3679
3	Park Junghwan	♂		3677
4	Ke Jie	♂		3665
5	Ding Hao	♂		3647
6	Byun Sangil	♂		3647
7	Mi Yuting	♂		3641
8	Gu Zihao	♂		3637
9	Li Qincheng	♂		3623
10	Shi Yue	♂		3607
11	Li Weiqing	♂		3604
12	Wang Xinghao	♂		3603
13	Yang Dingxin	♂		3594
14	Fan Tingyu	♂		3593
15	Xie Erhao	♂		3590
16	Tuo Jiayi	♂		3590
17	Dang Yifei	♂		3577
18	Shin Minjun	♂		3576
19	Zhao Chenyu	♂		3570
20	Lian Xiao	♂		3569
21	Iyama Yuta	♂		3564
22	Jiang Weijie	♂		3561
23	Kang Dongyun	♂		3560
24	Lee Donghoon	♂		3558
25	Yang Kaiwen	♂		3557
26	Kim Myounghoon	♂		3544
27	Xu Jiayang	♂		3541
28	Liao Yuanhe	♂		3538
29	Xie Ke	♂		3537
30	Ichiriki Ryo	♂		3529
31	Xu Haohong	♂		3529
32	Tu Xiaoyu	♂		3527
33	Tan Xiao	♂		3524
34	Weon Seongjin	♂		3523
35	Huang Yunsong	♂		3522
36	Tao Xinran	♂		3519
37	Zhang Tao	♂		3516
38	Fan Yin	♂		3509

Problemecke

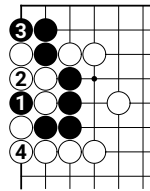
von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Christian Gawron, Gratulation an ihn! Der Gewinner in Heft 6/2022 war natürlich Klaus Lorenzen und nicht Thorwald Ewe.

Sämtliche scheinbar fehlerhafte bzw. vermeintlich zu hohe Punktzahlen sind korrekt und entstanden durch E-Mails, die im Spamordner gelandet sind und die von mir nachträglich bearbeitet und bewertet wurden.

Lösungen zu 6/2022

Antwort 1:

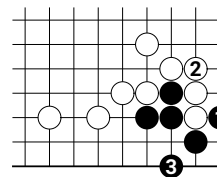
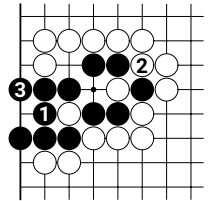


Schwarz 1 im Diagramm ist der richtige Start und Schwarz lebt nach 5.

5 auf 1

Antwort 2:

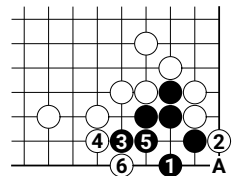
Im Diagramm startet Schwarz mit 1 richtig und macht W2 und S 3 zu Miai.

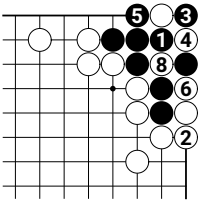


Antwort 3:

Starten mit 1 im Diagramm ist korrekt, denn nach Schwarz 3 lebt die schwarze Ecke.

1 in diesem Dia. ist dagegen nicht korrekt, da es zu einem Ko führt, bei dem Schwarz auf A spielen muss.



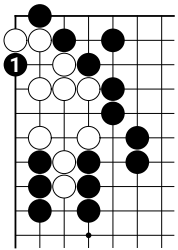
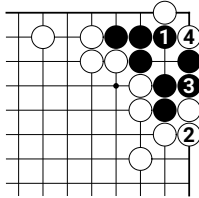


Antwort 4:

Hier startet Schwarz korrekt mit 1 und nach dem Rück schlagen mit 9 hat Schwarz seine Steine gerettet und lebt.

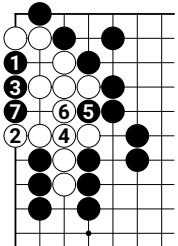
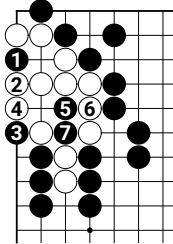
7 auf 3; 9 schlägt zurück

Bei diesem Versuch startet Schwarz korrekt mit 1, jedoch ist 3 die falsche Fortsetzung und Weiß bekommt dadurch ein Ko.



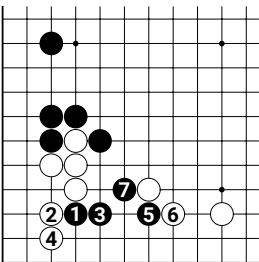
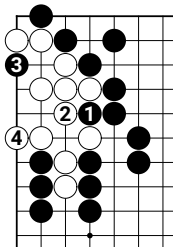
Antwort 5:

Im Diagramm links startet Schwarz mit 1 und Weiß kann nicht mehr leben.



Die beiden folgenden Diagramme zeigen 2 Varianten, die jeweils für Schwarz zum Erfolg führen.

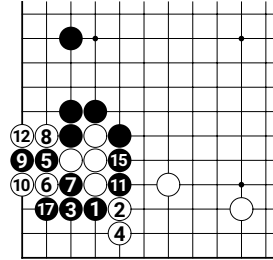
Startet Schwarz dagegen wie in diesem Diagramm mit 1 falsch, dann bekommt Weiß zwei Augen.



Antwort 6:

Dieses Problem geht sich mal nicht um Leben und Tod, sondern darum, wie

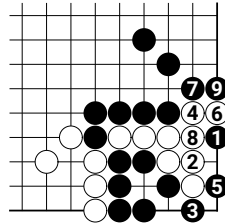
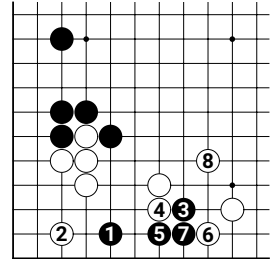
man erfolgreich eine Reduzierung im Gebiet des Gegners durchführen kann. Im ersten Diagramm ist der Start mit S1 richtig und mit 2 antwortet Weiß richtig und Schwarz kann erfolgreich das weiße Gebiet reduzieren.



Antwortet Weiß jedoch mit 2, dann führt das so zu einer Katastrophe für Weiß.

13, 16 auf 5; 14 auf 9

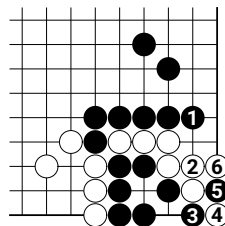
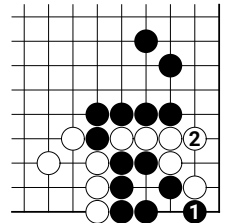
Starten mit 1 in diesem Diagramm ist kreativ, führt jedoch auch nicht zu einer positiven Stellung für Schwarz.



Antwort 7:

So startet Schwarz mit 1 richtig und kann die weiße Gruppe fangen.

Startet Schwarz mit 1 in der Ecke, kann Weiß mit 2 antworten, was zu einem Ko für Weiß führt.

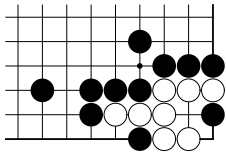


Auch der Start mit Schwarz 1 außen ist falsch und führt nur zu einem Ko.

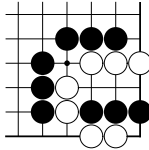
Go-Probleme

Probleme 3/2022

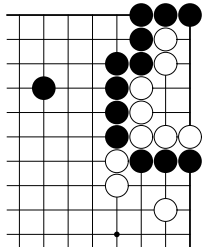
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung für Schwarz.



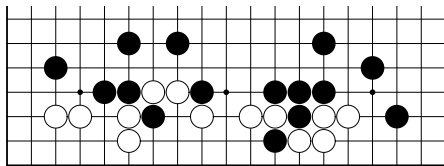
Problem 1
(3 Punkte)



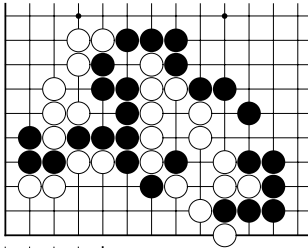
Problem 2
(3 Punkte)



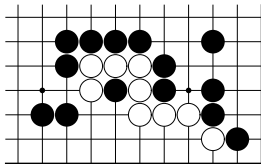
Problem 3
(4 Punkte)



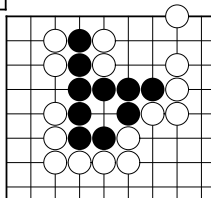
Problem 4
(4 Punkte)



Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6
(6 Punkte)



Problem 7
(7 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Gawron, Christian (9)	2d	6/22	31	488
Gaifßmaier, Bernhard (5)	1d	6/22	37	451
Wolfgang, Jens	4k	6/22	15	424
Kiechle, Hubert	8k	6/22	19	405
Urmoneit, Regina (1)	13k	3/22	-3	401
Schultze, Achim	5k	5/22	-3	351
Schröter, Georg	7k	6/22	24	337
Mertin, Stefan (2)	8k	5/22	-3	291
Herter, Rainer (4)	4k	6/22	27	289
Kestler, Dirk	1d	5/22	-3	277
Altmann, Hermann	5k	6/22	15	272
Busch, Rainer (1)	6k	6/22	15	245
Tolke, Christoph	2k	6/22	19	234
Reimpell, Monika (10)	2d	6/22	31	217
Millies, Oliver (1)	3d	5/22	-3	200
Scheibe, Rene (1)	9k	6/22	24	143
Peters, Gerald	8k	4/21	-3	141
Reinicz, Thomas (2)	3k	6/22	20	135
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	99
Hauptmann, Holger	6k	6/22	24	99
Schreiber, Burkhard (5)	3k	6/22	15	92
Keller, Eckart	25k	6/22	11	88
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	85
Busch, Martin	1d	6/22	31	85
Sun, Ryan	5k	5/22	-3	79
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	75
Hartmann, Kirsten (1)	1k	6/22	19	73
Pittner, Oliver	2d	6/22	31	62
Sattler, Gerd	1k	5/22	-3	51
Jungbauer, Ralf	8k	6/22	19	43
Lorer, Andreas	3k	5/22	-3	42
Krajewski, Rafael	1d	1/22	-3	39
Ewe, Thorwald (5)	8k	6/22	15	34
Lorenzen, Klaus (4)	2k	6/22	31	31
Heinisch, Jürgen	2k	5/22	-3	29
Gabe, Axel (2)	5k	5/22	-3	28
Schröder, Klaus	4k	6/22	15	24
Helfrich, Lore	9k	6/22	24	24
Tawussi, Frank	5k	6/22	19	19
Achilles, Rene		4/22	-3	10
Hartmann, Christian (2)	4k	3/22		0

Regeln

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte.
Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (06.04.2023) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

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

problemecke@dgob.de

Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgob.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 Antonius Claasen, Lönnsstr. 14, 21077 Hamburg

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)

Bankverbindung: Deutscher Go-Bund e.V., Deutsche Skatbank, IBAN: DE29 8306 5408 0004 1831 34, BIC: GENODEF1SLR



DGoB-Vorstand

Präsident: Antonius „Tony“ Claasen, Lönnsstr. 14, 21077 Hamburg, Tel.: (0173) 9183393, E-Mail: vorstand@dgob.de

Vizepräsidenten: Wilhelm Bühler, c/o Badischer Go-Verein e. V., Adlerstraße 33, 76133 Karlsruhe, Tel.: (0151) 20904075, E-Mail: vorstand@dgob.de; 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, E-Mail: schatzmeister@dgob.de

Schriftführer: Bernhard Herwig, Tränkestraße 12, 79114 Freiburg, E-Mail: vorstand@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmund Steffens, Heidekampweg 47c, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, E-Mail: 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, E-Mail: fs-bundesliga@dgob.de

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

Deutscher Internet-Go-Pokal: Lars Gehrke, Hasengartenstr. 20, 65189 Wiesbaden, Tel.: (0173) 2015374, E-Mail: fs-digop@dgob.de

Deutschlandpokal: Silvia Hartig, E-Mail: fs-pokal@dgob.de
DGoB-Meisterschaften: vakant, E-Mail: fs-meisterschaften@dgob.de
Fairplay: vakant

Kinder- & Jugendpokal: Martin Ruzicka, Schwambstraße 14, 64287 Darmstadt, E-Mail: fs-ktpokal@dgob.de

Nachhaltigkeit: Hartmut Kehmann, siehe Landesverband Bremen, 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, E-Mail: fs-nachwuchs@dgob.de

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

Regeln: Robert Jasiek, Aarauer Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, E-Mail: jasiek@snafu.de

Soziale Medien: Martin Thaumiller, Appeldornstraße 5, 29410 Salzwedel, Telefon: 0390387744024 E-Mail: fs-socialmedia@dgob.de

Spitzensport: vakant

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

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

Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, siehe Schriftführer, E-Mail: fs-zbc@dgob.de

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

DGoB-Landesverbände

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

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

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

Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Lena Gauthier, Binswangerstr. 12 07747 Jena, Tel.: (0157) 30391899, E-Mail: lv-bst@dgob.de

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

Hamburg: Timo Kreuzer, Assorweg 3A, 22457 Hamburg, Tel.: (040) 55892374, E-Mail: lv-hamburg@dgob.de

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

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

Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Zellbach 5, 38678 Clausthal-Zellerfeld, Tel.: (05323) 723523, E-Mail: lv-nds@dgob.de

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

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

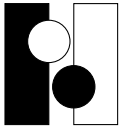
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Das IZIS AI Go Board* – ab März 2023 bei go-spiele.de!



- Spielen: Mensch vs. Mensch
- Spielen: Mensch vs. Maschine
- automatische Partiemitschrift (.sgf)
- Live-Partie-Übertragung
- Live-Partie gegen anderes AI Board
- Replay-Modus mit AI-Analyse
- aktuelle Profi-Partiesammlung mit AI-Analyse
- Go-Problemsammlung mit Lösungshilfen
- Import eigener Partien
- Apps für iPhone und Android



* Internetanbindung erforderlich

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*

März 2023

- 25.03.–26.03.: Go Open Plzeň
25.03.–26.03.: WROCLAW II Wiosenny Turniej Go
31.03.: Profi-Seminar 2. FF Leipzig

April 2023

- 01.04.–02.04.: 2. Frühlings-Fuseki Leipzig
08.04.–10.04.: 50ème tournoi international de Paris
21.04.: Seminar: „Wie gewinne ich eine gewonnene Partie“ / Heidelberg
22.04.–23.04.: 1. Frühjahrs-Go-Treffen Heidelberg
29.04.–01.05.: 51. pražský turnaj v go
29.04.–30.04.: Tyrolian Masters / Innsbruck

Mai 2023

- 06.05.: 6. Süddeutsches Schul-Go-Turnier / Ulm
06.05.: Berliner Frühlingsturnier
13.05.–14.05.: Europäische Damen-Meisterschaft / Strasbourg
18.05.–21.05.: 3rd Dutch Open / Leiden (Himmelfahrt)
20.05.: 10. Tierer Tengen, Kinder- und Jugendturnier (9×9) und 1. Westdeutsche Schülermeisterschaft (19×19)
20.05.–21.05.: 1. Sommer-Go-Treffen Augsburg
27.05.–29.05.: Deutsche Go-Einzel-Meisterschaft (Vorrunde) / Karlsruhe (Pfungsten)
27.05.–28.05.: Oldenburger Ozaru

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

Juni 2023

- 03.06.: DGoB-Delegiertenversammlung / Markkleeberg
17.06.–18.06.: Turniej Porfirona w Wiselce 2023
17.06.–18.06.: Kölner Go Turnier
24.06.–25.06.: 10. Herkules Cup / Kassel
25.06.–13.07.: Osaka Go Camp 2023

Juli 2023

- 08.07.–09.07.: 49. Leipziger Bergmannsturnier
15.07.–22.07.: 29. Go und Bergwandern in Ischgl/Tirol
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
19.08.–20.08.: 63. Messturnier Hannover
19.08.–26.08.: 16. Go-Seminar des Hebsacker Verlags / Dörverden

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

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!

