

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2023

98. Jahrgang



Inhalt

„Muschelstein“ (von Markus Pache)	Titel
Vorwort, Inhalt.....	2
Nachrichten & Berichte.....	2–12
Impressum	11
Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (1) ...	13–21
Interview mit Andrii Kravets 1p	22–23
Go-Probleme für Einsteiger.....	24–25
Yoon Young Sun kommentiert (67)	26–32
Aufbaukurs Go (8)	33–36
Endspiel (5).....	37–41
Rezension: 500 Go-Aufgaben	41
Kinderseite(n)	42–43
Pokale.....	44–45
Fernostnachrichten.....	46–50
Go-Probleme.....	50–52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Adressen	54
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Es ist schön zu sehen, wie von Ausgabe zu Ausgabe wieder mehr vom Live-Go-Leben zu berichten ist. Dieses Mal gibt es auch endlich wieder die Pokale-Doppelseite mit Deutschland- sowie Kids-und-Teens-Pokal – beide Wettbewerbe laufen in diesem Jahr endlich wieder regulär. Besonders empfehlen möchte ich den Leserinnen und Lesern den ersten Teil einer Artikelreihe über Go-Bücher von Segoe Kensaku sowie das Interview mit Andrii Kravets 1p. Sehr spannend ist aber auch die von Yoon Young Sun 8p kommentierte finale Profi-Qualifikationspartie, die denkbar knapp endete.

Tobias Berben

P.S. Die in der letzten Ausgabe bereits angekündigte kommentierte Final-Partie des Grand Slam 2022 folgt übrigens in der nächsten Ausgabe.

Manja Marz ist Vize-Weltmeisterin

Manja Marz brachte eine starke Leistung beim diesjährigen Senko Cup in Tokio. Sie konnte sich in der Amateursektion den zweiten Platz sichern, womit sie auch gleichzeitig die Vize-Amateur-Damenweltmeisterin im Go wurde. Manja setzte sich gegen die Vertreterinnen aus Malaysia und Rumänien durch und musste sich nur im Finale gegen die Spielerin aus Australien geschlagen geben.



Herzlichen Glückwunsch Manja zu diesem tollen Erfolg! Wer weiß, vielleicht klappt es nächstes Jahr sogar mit dem Turniersieg ...

Kasim Cinar

Deutsche Jugendliga

Die 28. Saison der Jugendliga ist zu Ende. Sieger in der Hoshi-Liga, der höchsten Spielklasse, wurde diesmal Shizhao Li 1d aus Wuppertal. Zweiter

wurde Ferdinand Marz (1k, Jena), dritter Ryan Sun 2k, ebenfalls aus Wuppertal. Die Drachenliga wurde von Adam Dottan (6k, Berlin) gewonnen. In der Tigerliga gewann Philipp Meng 12k, in der Zebra- liga Nimo Liu, und in der Pandaliga Noah Chen. Die Pinguin-Liga A wurde von Yixin Su und Harry Shi gewonnen, in der B-Liga siegte Eason Cheng.

Neue Spieler in der Liga sind jederzeit willkommen. Bei Interesse bitte einfach eine Email an fs-nachwuchs@dgo.de schicken!

Marc Oliver Rieger

Pilsen 2023

Seit 2001 sind wir – Gerd Mex und ich – auf fast jedem Pilsener Turnier gewesen, nur an eine Ausnahme glaube ich mich zu erinnern. Es findet schon immer in in den Nebenräumen des Vereinsheims des Fußballclubs TJ Union – mit Kneipe, die auch gutes Essen anbietet – statt. Der Veranstaltungsort bietet Übernachtungsmöglichkeiten vor Ort (in den Umkleiden, mit Isomatte und Schlafsack) und auch Pensionen und Hotels in der Nähe, denn er liegt in fußläufiger Entfernung zur historischen Innenstadt. Da Pilsen kein Touristenziel ist, ist das Preisniveau allgemein sehr günstig (0,5 Liter Pils ca.1,70 Euro).

Nach der Coronapause fand das Turnier dieses Jahr endlich wieder statt. Normalerweise liegt die Teilnehmerzahl um die 40 Spieler, so auch dieses Mal: 38. Vier Deutsche – Manja und Larissa Marz, Gerd und ich, ein Österreicher und eine Japanerin stellten die internationale Beteiligung. Nach den fünf Runden gewann Jan Šimara das Turnier mit einem klaren 5:0 – nicht überraschend, denn er ist einer der europäischen Profis. Eine starke Leistung zeigte auch Manja Marz 4d, die nur gegen Jan verlor und auf Platz 2 landete. Den 3. Platz gewann Vladimir Daněk 5d, der gegen Jan und Manja verlor. Zwei weitere Spieler spielten 4:1, keiner hatte 0 Punkte. Ergebnisdetails finden sich auf der Webseite der Europäischen Go-Database ...

Ja – und wir? Nach einem „überzeugenden“ 0:10 in Sokolov (CZ) Anfang März holte Gerd 2 Punkte und ich 3. Die tschechischen Turniere

werden strikt nach europäischer Ratingliste gepaart, so dass es nicht leicht ist, einen nominell stärkeren Gegner zu besiegen. Aber das ist auch egal, denn es hat wie immer Spaß gemacht und war ein schönes Wochenende.

Klaus Blumberg

47. Keizer Karel Go Toernooi

Jonas Welticke (6d, Bonn) hat am 18. und 19. März in fünf Runden ungeschlagen das Turnier in Nijmegen gewonnen. Zweiter wurde Rob van Zeijst (7d, A'dam) vor Christopher Kacwin (5d, D'dorf) und Geert Groenen (6d, Den Haag).

Gespielt wurde im Wijkcentrum „Ark van Oost“, ein Stadtteilzentrum mit Turnhalle (Samstag mit Volleyball), Saal (Sonntag mit Orchesterprobe), Kneipe, Physio- und Logotherapie. Vorgesehen waren Spielräume im ersten Stock. Die waren auch Samstag und Sonntag frei, aber am Sonntag war halt im Saal die Orchesterprobe, weshalb das Turnier dann in den Keller umgezogen ist. Der war aber ganz o.k. und nicht so schlimm, wie es sich zunächst anhört. Wobei sich das Orchester auch ganz o.k. anhörte.

Der Turniermodus mit 2 Runden am Samstag und 3 am Sonntag ist für Deutsche etwas ungewohnt, aber so bestand dann die Möglichkeit, auch von Nijmegen etwas zu sehen, was sich auch lohnt.

Martin Langer

50. Pariser Go-Turnier

Gewonnen hat in sechs Runden ungeschlagen Yang Yaoling (6d/Bristol), gefolgt von Vsevolod Ovsienko (5d/Kiev), Cornel Burzo (6d/Baia Mare), Jonas Welticke (7d/Bonn), Chen Tianyi (5d/Liverpool), Schayan Hamrah (5d/Wien), Lukáš Podpěra (7d/Praha) und Lucas Neiryneck (6d/Paris) (alle 4:2).

Ebenfalls ein 4:2 konnte Li Shizhao (1d/Wuppertal) und damit Platz 44 von insgesamt 200 Teilnehmer/innen erreichen.

Martin Langer

42. Bonner Go-Turnier

von Esther Welticke

„Nichts kann existieren ohne Ordnung. Nichts kann entstehen ohne Chaos.“

„Ich sage euch: Man muss noch Chaos in sich haben, um einen tanzenden Stern gebären zu können.“

Es war wohl zu erwarten, dass nicht alles glatt läuft, gerade im Zeit- und Raum-Management, wenn ein Event unter der Schirmherrschaft Weltickes steht. Aber ebenso war doch insgeheim kohärent, dass dadurch ein lebendiger, wohlthuender Geist Einzug hält in das Wochenende des 24. bis 26.02.23 in Alfter Oedekove, gerade auch durch den Segen der Zahl 42. Ich wage es ja, im Namen der Numerologie zu behaupten, dass dieses Turnier der Startschuss sein kann für Mut zur Magie und das Suchen und Finden vom Sinn des Lebens. Ich denke, dass wir lernen dürfen, dass Glück im Spiel auch Glück in der Liebe bedeuten kann, wenn man wirklich meint, was man tut. Wenn man sowohl Kopf als auch Herz Mitspieler werden lässt.

Dieser Bericht wirkt vielleicht etwas neu und komisch auf einen Teil der Go-Community, aber das wird mich tatsächlich nicht davon abhalten, meine tiefe Leidenschaft auszudrücken, die ich in diesem Spiel (und durch die Beobachtung der Spielenden) wahrnehme: Das Potential des Go ist viel weitgreifender in seiner Philosophie und Lebensintegration, als viele denken mögen. Da kommt es nämlich zum Herzen!

Ich, die das hier schreibt, hat bisher nur sanfte Berührungen mit Go gehabt und noch nie regelmäßig gespielt, was mir etwas peinlich sein muss als Schwester von Jonas – und gleichzeitig weiß ich, dass sich durch mein sehr langsames Eintauchen viele andere Perspektiven eröffnen. Die Wertschätzung, die unschuldige Beobachtung und naive Begeisterung für das Spiel haben einen großen, feinstofflichen Wert in meiner persönlichen Entwicklung und Weltanschauung auch ganz ohne intensives Go-Studium. Genug von mir, zurück zum Turnier!

Nachdem am Freitag die ersten Ankömmlinge eine große Hilfe waren, im Tische/Stühle-Schlep-

pen und Pizza essen, ging es dann Samstag morgen richtig los. Das Foyer wurde belebt und eine lange Schlange bildete sich an der Rezeption, wo nur halb erfolgreich vertuscht wurde, dass es typische technische Probleme gab, wie Geister im Drucker und einen Laptop, der keine Lust hat – neben der großen Tragödie des Schlüsselverlustes (der Generalschlüssel des gesamten Gebäudes! Danke für's Zurückbringen!). Gott ist groß und vielleicht hat es auch damit zu tun, dass im Namen Gottes „Go“ steckt ... Danke an dieser Stelle auch für jede Nachsicht und Geduld!

Dank Richard Haases Beistand ging es also doch mit den Anmeldungen voran und bald durfte dann, nach Jonas' Willkommensrede in der tollen Aula, die erste Runde beginnen. Sowohl die Profis als auch die Anfänger hatten ihren eigenen, abgesonderten Raum, und es wurde augenscheinlich unermüdlich Go beigebracht – danke dafür an André Sieber und Thomas Brucksch, die, nachdem sie Jonas vor 13 Jahren Go beigebracht haben, nun auch eine neue Generation willkommen heißen. Dabei wurden viele neue Begeisterungen geschaffen und vielleicht auch Talente entdeckt. Welch eine schöne Bewegung! Hoffentlich werden beim Workshop in Hundisburg im Juli ebenso neue Talente gefördert! Kommt vorbei!

Wettertechnisch war alles dabei, von Regen, Sturm, Schnee bis Sonne, so dass in kleinen Pausen auch Fußball und Tischtennis Raum fanden.

In der Küche waren wir glücklich, die Menschen – für uns überraschend professionell – mit Suppen, Brötchen und Kuchen (danke für die Spenden!) zu versorgen. Dass niemand an meinem schönen Chia-Pudding interessiert war, war mein persönlicher Herzschmerz ;-). Langsam und gemütlich neigte sich der Samstag dem Ende zu und im Hause Welticke fanden sich, wie immer, viele müde Mäuse ein und auch wir freuten uns über ein wenig Schlaf.

Sonntag wurde dann gemeinsam gefrühstückt, was – wie traditionell beim Bonner Turnier – im



Startgeld inbegriffen war. Den verspäteten Kaffee möchte man ja kaum erwähnen, bei dieser offensichtlichen kollektiven Koffeinabhängigkeit mögen ... wir alle genesen. Tee an die Macht!

Zwei weitere Runden wurden gespielt, es gab viel Freude beim Gruppenfoto und dem Versuch, alle in einen Kreis zu bekommen und dann kam es auch schon zur Siegerehrung. Leider hat es technisch nicht funktioniert, „Iron Sky“ in der Aula abzuspielden, aber dafür konnte ich das Licht für einen dramaturgischen Effekt dimmen. Es gab Preise für jeden mit 3 oder 4 Punkten aus 4 Runden, die beste Dame: Kirsten Hartmann, die besten Jugendlichen: Hannah Hebsacker (U19), Nico Xu (U15) und Miles Zhang (U11) und natürlich die drei bestplatzierten Spieler: der 3. Platz ging an Martin Ruzicka 5d, der 2. Platz an Arved Pittner 5d und das Turnier ungeschlagen gewonnen hat Christopher Kacwin 5d. Gratulation!

Auch beim Aufräumen wurde unermüdlich geholfen. Es war wirklich schön, so eine große Bereitschaft wahrzunehmen, allen Beteiligten das Ende eines so tollen Wochenendes zu erleichtern. In solchen Momenten wird doch immer wieder

klar, welch einen Unterschied es macht, wenn Menschen *zusammen* anpacken. Danke von Herzen!

Neben mir liegt das Buch „Das Gesetz des Atum“ und im Namen des Geistes, den ich sowohl vom Autor als auch im Geschriebenen wahrnehme, möchte ich abschließend erwähnen, dass wir, als menschliche Wesen, wirklich reich beschenkt wurden, sowohl mit Herz, Intuition und unserer geistigen Innenwelt. Go und der Sinn des Lebens mag mehr miteinander zu tun haben, als man sagen würde. Und generell laden uns Spiele doch dazu ein, den Tanz zwischen Ernst und Leichtigkeit zuzulassen und anzuerkennen, wenn etwas außerhalb unserer Macht steht. Dies alles steht in ständiger Bewegung, vom unbewegten Bewegter.

Mögen wir es wagen, uns wieder komplexe Fragen zu stellen, daran zu glauben, Lösungen zu finden oder zu uns kommen zu lassen und nicht zu verzagen, wenn dies nicht geschieht oder aber in einer ganz anderen Form als erwartet.

Und wenn Du nicht an Gott glaubst, dann doch wenigstens an Go, das ist die halbe Miete.

Go(d) bless you. ;-)

2. Frühlings-Fuseki Leipzig

von Victor Kümel

Es ist mein erstes Turnier und ich bin zu spät. Es ist schon viertel vor, als ich beim Kulturzentrum Villa e.V. in der Leipziger Innenstadt ankomme. Zum Glück bin ich nicht der Einzige, die Schlange vor der Anmeldung geht noch bis vor die Tür. 78 Spielerinnen und Spieler haben sich angemeldet – das größte Go-Turnier, das seit dem European Cup 2004 in Leipzig stattgefunden hat. Ich bin sehr aufgeregt!

Beim Anstehen treffe ich draußen János Nitschke 3d, den Gewinner des letzten Jahres. „Die Titelverteidigung dürfte schwierig werden“, sagt er lachend. Tatsächlich hat sich spielstarker Besuch angekündigt: Die Top-Gruppe besteht aus 14 Spielerinnen und Spielern von 6d bis 2d. Mich selbst tangiert das wenig, ich trete mein erstes Turnier als 7k an und freue mich über das breite Feld an Mitspielern in meiner Spielstärke.

In der charmant heruntergekommenen Villa sind für das Turnier gleich drei Räume gemietet. Im dritten Stock gibt es ein luxuriöses Einzelzimmer für das erste Brett, das dank dem Hebsacker Verlag und Tobias Berben ein elektronisches IZIS AI Board ist, das live

übertragen wird und sich auf dem Server und via App mitverfolgen lässt (siehe Bild rechts – mit markierten Zuschauerzahlen). Im zweiten Stock gibt es einen Seminarraum für zehn weitere Bretter der Top-Gruppe und im Erdgeschoss schließlich noch einen großen Saal. Zwischen den vielen aufgestellten Tischen finden hier zur Eröffnungsrede kaum alle Platz.

Es ist das erste Mal, dass ich so viele Go-Spieler auf einem Haufen sehe. Ich habe im ersten Corona-Lockdown angefangen, intensiv zu spielen, bis vor Kurzem war Go eine Privat-Obsession für mich, die ausschließlich online stattfand. Erst vor einem halben Jahr habe ich den Weg zu einem Spielabend gefunden und heimlich bin ich immer noch überrascht über jeden, der auch Go spielt. Den meisten sieht man es gar nicht an! Das Publikum ist bunt gemischt, zwanzig Kinder unter 15 Jahren nehmen teil, viele Studenten, aber auch Senioren, chinesische Familien und diverse andere Nationalitäten. Einzige Auffälligkeit: Etwa $\frac{3}{4}$ der Teilnehmer sind männlich. Das ist mir bei den Spielabenden schon aufgefallen und geht mir nicht so recht in den Kopf. Dass sich





so viel mehr Männer als Frauen für Go begeistern sollen, kommt mir vor wie ein (historisch gewachsenes) Missverständnis.

Der Turnierorganisator René Scheibe bittet um Ruhe, dann steigt er kurzerhand auf einen Stuhl und hält eine euphorische Begrüßungsrede, in der er Leipzig als alte neue Go-Hochburg ausruft. Für dieses Jahr hat er schon in einer Hau-Ruck-Aktion den European Go Congress nach Markkleeberg/Leipzig geholt (22. Juli – 5. August, Anmeldung hier: www.egc2023.de) und hat auch ansonsten große Pläne für die Stadt: ein Go-Verein ist in Gründung, ein weiteres Turnier-Format in Planung. Aber eines nach dem anderen ...

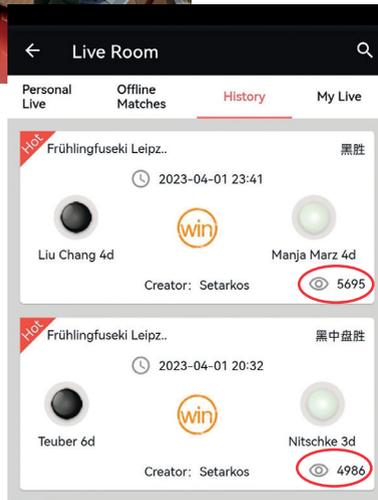
Erst einmal werden Andrii Kravets 1p und Manja Marz 4d von der Jena International Go School (JIGS) begrüßt, die das Turnier als Kooperationspartner mit ausrichtet. JIGS sponsort Gutscheine für die Preisträger, außerdem steht Andrii Kravets die ganzen zwei Tage über für Partiebeprecherungen bereit und Manja Marz leitet das parallel stattfindende 9x9-Turnier für die Unter-12-Jährigen, an dem dieses Jahr 10 Kinder teilnehmen. Gemeinsam haben die beiden schon am Vorabend ein gut besuchtes Seminar in der Billardkneipe BiBaBo abgehalten, in der ein regelmäßiger Go-Spieleabend stattfindet. In entspannter Atmosphäre wurde erst zusammen gegessen, dann ging

es dem Thema Endspiel zu Leibe, inklusive Übungsaufgaben für alle Spielstärken.

Die Turnier-Regeln werden verlesen, dann kann es losgehen: Gespielt werden fünf Runden im Mac-Mahon-System (3 Spiele am Samstag, 2 am Sonntag) mit 45 Minuten + 15 Sekunden Fischer-Zeit. Der Ausdruck mit den ersten Paarungen wird an der Wand im großen Saal aufgehängt. Nach einem kurzen Tumult finden sich alle

auf ihren Plätzen ein. Ich starte an Brett 24 im großen Saal und finde mich Angela (8 Kyu) aus Schwerin gegenüber, eine sehr sympathische Begegnung, die meine Aufregung sofort verfliegen lässt. Es ist das erste Mal, dass ich so lange Partien spiele und so viele am Stück. Ich gewinne solide, ich verliere haushoch, dann schmeiße ich frustriert eine Partie weg, nachdem ich

eine große Gruppe verloren habe – leider verfrüht, wie mir Andrii Kravets später zeigen wird.





Der erste Tag vergeht wie im Rausch. Zwischen den Spielen geht es zum Auftanken an den Kiosk der Villa, in dem Peggy Scheibe und Martin Thaumiller (Foto rechts) ehrenamtlich und quasi zum Selbstkostenpreis das gesamte Turnier mit Kaffee, Snacks und Mittagsverpflegung versorgen. Die beiden strahlen eine dermaßen gute Laune aus, dass ich fast neidisch werde, dass ich mich zum Spielen und nicht als Helfer angemeldet habe – ich möchte glatt mit ihnen tauschen. Mittags gibt es allerlei leckere Salate und Momos, nepalesische Teigtaschen, die von vielen fälschlicherweise für Gyozas, also japanische Teigtaschen, gehalten werden, die aber so oder so hervorragend schmecken (Fotos oben).

Der Aufenthaltsraum der Villa platzt in den Pausen aus allen Nähten, oft ist es schwer, einen Sitzplatz zu ergattern. Zerstreung bietet der Bücherstand des Hebsacker Verlags. In einem kleinen gemütlichen Erker, der an den Pausenraum anschließt, ist außerdem während des ganzen Turniers über Andrii Kravets anzutreffen, wie er dicht umringt von Menschen unermüdlich eine Partie nach der anderen bespricht. Wann immer ich Zeit und einen Platz finde, schaue ich zu. Ich bin sehr beeindruckt von der Klarheit seiner Analysen.



Was erst kompliziert aussieht, fällt einem wie Schuppen von den Augen und wird plötzlich ganz einfach, logisch und klar – wäre man da nur mal selbst draufgekommen.

Abends wird trotz Nieselregen noch gegrillt, das ein oder andere Bier getrunken und – man glaubt es kaum – bis spät in die Nacht Go gespielt. Laut Erzählungen verlassen Andrii Kravets und René Scheibe das Gebäude gegen 1 Uhr. Ich ziehe den Hut vor dieser Ausdauer und radle nach Hause. Vor dem Einschlafen sehe ich Nachbilder endloser Schnittvariationen vor meinen Augen flimmern.

Am zweiten Tag gibt es Frühstück in der Villa, dann gehen die Spiele weiter. Ich habe schlecht geschlafen und halte mich mit Kaffee über Wasser. Wie zur ausgleichenden Gerechtigkeit bin es bei der ersten Partie des Tages dieses Mal ich, der durch Aufgabe gewinnt, nachdem er eine Gruppe töten konnte. Die letzte Partie des Turniers verliere ich dann wieder, wenn auch knapp. Persönliche



Turnierbilanz: 2 Siege, 3 Niederlagen, mein OGS-Ranking von 7k wurde bestätigt. Einen der Preise gewinne ich damit nicht, aber ich bin zufrieden



und habe definitiv Blut nach weiteren Turnieren geleckert. Zur Siegerehrung kommen noch einmal alle im großen Saal zusammen.

1. Platz: Chang Liu 4d, Preisgeld: 150 Euro & Pokal
2. Platz: Manja Marz 4d, Preisgeld: 100 Euro
3. Platz: Benjamin Teuber 6d, Preisgeld: 50 Euro

Sonderpreise (alle bekamen JIGS-Voucher)

- 5 Siege: Paul Glaß
- 4 Siege: Marco Henkel, Alexander Kube, Larriassa Marz, Konstantin Müller, Malou Kleinle
- Beste Dame: Mariia Chernova
- Single Digit Kyu: Daniel Müller
- Double Digit Kyu: Bret Beheim
- U16: Yuze Xing
- Ü50: Rüdiger Stoll
- Turnier-Neuling: Martin Böhm
- Trost-Preise für die 4 Spieler mit sehr wenig Glück

U12-9x9-Turnier (jeder Teilnehmer erhielt kleine Preise)

1. Platz: Oliver Mazanek
2. Meiste gespielte Partien: Corvin Thebeau

Und zum Ende möchte ich noch übermitteln: René Scheibe (Foto links) dankt Andrii Kravets, Manja Marz und JIGS für das Seminar und die Unterstützung; seiner Frau Peggy, dem Koch Martin Thaumiller, dem Grillmeister Daniel Bauer und Peter Gerbach für das Catering; allen „kleinen“ Helfern während und nach dem Turnier; Tobias Berben für den Bücherstand und die Bereitstellung des IZIS AI Boards; der Villa für die Räumlichkeiten; und natürlich dem Landesverband BST für die Unterstützung des Turniers und die Bereitstellung des Spielmaterials.



Das Porfirion-Turnier im polnischen Wiselka

von Klaus Knüpfer

Im Jahre 2021 sind wir erfolgreich nach Wiselka ausgewandert. Das Dorf befindet sich inmitten wunderbarer Landschaft an der Ostsee – auf der Nachbar-Insel von Usedom, Wolin, in der Wojewodschaft Westpommern in Polen. Da lag es nahe, irgendwann auch den nächstgelegenen Go-Club „Porfirion“ im Pub Exp, gegenüber der Philharmonie inmitten der Altstadt der Woje-

verhältnismäßig großen Go-Turnieres. Hinzu kamen ca. 10 Begleitpersonen, die es sich an der Ostsee wohl sein ließen.

Dank der hervorragenden Organisation von Kuba (Jakub Gauza) und des Porfirion-Teams sowie der phantastischen Umgebung fanden alle Teilnehmer das Turnier so schön, dass sie beim nächsten Mal wieder dabei sein wollen. Den Spielort haben wir (innerhalb des Dorfes) gewechselt – ins weitläufige Ferien-Resort Stas, das 150 Menschen fasst, inkl. Unterkunft und Vollverpflegung, alles an einem Ort und mit Option auf Lagerfeuer am Abend usw. Den Zeitpunkt haben wir – so weit es in der Vorsaison geht – in Richtung Hochsaison verschoben: 16. (empfohlener Anreiseternin) bis 18. Juni. Es gibt also praktisch keine Teilnahmebeschränkungen mehr. Dies als Wink mit dem Zaunpfahl, doch mal die Go-Szene in unserem östlichen Nachbarland zu erkunden – gerne auch mit



wodschafts-Hauptstadt Szczecin, zu besuchen – eine gediegene Spelunke im Ratskeller-Stil, in der alle möglichen Spiele gespielt werden. Und die Go-Spieler – wie fast überall auf der Welt: liebenswürdige Individualisten, die den „Neuen“ mit offenen Armen empfangen haben. Besonders auffallend: der Dauer-Humor in allen Lebenslagen.

Als ich dann erfuhr, dass sie auch Turniere organisieren, schlug ich im Winter 2022 vor, eines bei uns im Kulturzentrum von Wiselka zu veranstalten. Das war die Geburtsstunde dieses für polnische Verhältnisse mit 25 Go-Spielern aus dem ganzen Land und aus Deutschland schon



„Anhang“ und auch ein paar Tage länger (wenn man schon mal um die Sommersonnenwende an der Ostseeküste ist).



Warum lohnt sich das? Neben der z. B. von Berlin denkbar kürzesten Anreise mit dem Auto zur Ostsee überhaupt (keine 3 Stunden ruhige Autofahrt; Bahn dauert etwas länger, geht aber auch gut) für Genießer landschaftlich: Wiselka befindet sich im hügeligen 110 km² großen Nationalpark Wolin. Dahinter, 10 km westlich gibt's den „polnischen Ballermann“ Miedzzydroje (Misdroy). Das Dorf ist recht klein und die nächsten Zugänge zur Steilküste sind jeweils 10 km entfernt, so dass es am Strand auch in der Hochsaison niemals zu voll wird. Außerdem gibt es noch sieben klare Süßwasserseen (mit Bademöglichkeit im Dorf) in der Umgebung. Und: Es mag etwas phrasenhaft klingen, aber so ein Turnier ist auch Balsam auf die Seele der deutsch-polnischen Beziehungen!

Und last but not least: Das Turnier in Wiselka wurde aufgewertet zum Qualifikationsturnier für die polnische Meisterschaft. Daher sind schon zehn Wochen vor dem Turnier 35 Spieler angemeldet – 50% mehr als im vorigen Jahr überhaupt teilgenommen haben, darunter zehn mit Spielstärke 3d und höher. Wann gab es das zuletzt im Sommer an der Ostsee?

Vom Gewinner des Wiselka-Turniers 2022 und ehemaligen polnischen Meisters Koichiro Habu gibt es schöne Videos auf YouTube – über das Turnier sowie den Ort und seine Umgebung (z. B. „Habu Wiselka“ suchen). Mehr Berichte, Fotos und natürlich die Ergebnisse findet ihr auf der Homepage des Porfirion Go-Clubs Szczecin (szczecin.go.art.pl).

Wer also mal ins polnische Go-Leben eintauchen möchte: Willkommen in Wiselka!

Impressum DGoZ 2/2023

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

Herausgeber: DGoB e.V., c/o Antonius Claasen, Lönsstr. 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: Klaus Blumberg, Kasim Cinar, Ulrich Groh, Matthias Güttler, Klaus Knüppfer, Victor Kümel, Martin Langer, Manja Marz, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, Benjamin Teuber, Esther Welticke

Fotos: Tobias Berben, Klaus Knüppfer, Marc Oliver Rieger, René Scheibe, Esther Welticke, 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 3/2023:

Donnerstag, der 07.06.2023

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

Jugend-EM in Ankara

von Michael Marz

Erstmals fand vom 22. bis 25. März 2023 eine Jugend-EM außerhalb Europas statt, nämlich in der Hauptstadt Ankara im asiatischen Teil der Türkei. Mit knapp 90 Teilnehmern war es eine eher kleine Jugend-EM, was aufgrund der großen Entfernung zu den meisten europäischen Go-Spielern jedoch immer noch eine sehr ordentliche Größe darstellte. Bemerkenswert allerdings war, dass über die Hälfte der Spieler aus dem Gastgeberland kamen.

Ja, die Türken haben eine sehr aktive Go-Szene, von der wir in Europa viel zu wenig mitbekommen!

Gespielt wurde auf dem wirklich riesigen Campus der Hacettepe Üniversitesi. Für erste Irritationen sorgten die Inhalte der Teamleiter-Sitzung, denn zum Schutz vor Betrug hatte man sich dieses Mal etwas ganz besonderes ausgedacht: Teamleiter dürften nicht in Personeneinheit auch Teilnehmereltern sein, müssten ihre elektronischen Geräte abgeben und dürften auch nur in der hinteren Ecke der Spielhalle sitzen. Naja, oft sind die Eltern nun mal Teamleiter, da

aus vielen Ländern außer Eltern nicht viele potenzielle Teamleiter zu Jugend-EMs mitfahren – und als der finnische Vater/Teamleiter darauf hinwies, dass die finnische Teilnehmerin/Tochter noch nicht alleine auf Toilette gehen könne, begannen die strengen Regeln zu bröckeln. Völlig ad absurdum geführt wurden die Regeln dann, als der türkische Teamleiter ein nicht zugelassenes elektronisches Gerät verwendete, um an einer unerlaubten Position nicht autorisierte Filmaufnahmen vom Spiel zweier seiner Schützlinge anzufertigen. Daraufhin von mir angesprochen, zwinkerte er mir zu und sagte, er warte mal ab, bis der Schiedsrichter ihn ermahne, was

zum Glück natürlich nie passierte. Dafür wurden vor jeder Runde die Toiletten penibelst auf möglicherweise versteckte Mobiltelefone durchsucht. Ganz ehrlich, ich verstehe dieses ganze Brimborium nicht. Teamleiter dürfen nicht die Spiele ihrer Kinder sehen und können sie daher hinterher in der Regel auch nicht besprechen. Mich stört das grundlegende Misstrauen nicht nur in die Spieler, sondern auch in die Teamleiter.

Go gespielt wurde auch und zur Begeisterung der Gastgeber konnte sich Alper Sulak 2d tatsächlich den Titel in der U12-Kategorie sichern. Die Ukraine als zahlenmäßig größtes Auswärtsteam stellte mit Titelverteidiger Vsevolod Ovsienko 5d wie erwartet den U16-Sieger und nur der deutsche Jugendmeister Yuze Xing 4d verhinderte auf dem zweiten Platz einen ukrainischen Dreifacherfolg. Der deutsche Juniorenmeister und Titelverteidiger Arved Pittner 5d musste sich dagegen in der Kategorie U20 dieses Mal Dennis Dobranis 5d aus Rumänien geschlagen geben und wurde Zweiter, Ferdinand Marz 1k landete als Neuling in dieser Altersklasse auf einem hervorragenden 6. Platz. Außer Arved, Ferdinand und Yuze war Deutschland noch mit Leopold Marz 13k und Yuheng Lu 16k in der U12 vertreten, die beide mit 4-2 sehr ordentlich abschnitten.

Jugend-Europameisterschaften sind immer wieder sehr inspirierende Veranstaltungen und es war doch eine gelungene Reise zum Nachbarkontinent, auch wenn Streiks in Deutschland die Heimreise etwas komplizierter gestalteten. Eine türkische Tradition sollten wir dabei auch gerne in Deutschland aufgreifen, denn zur Siegerehrung wurde für alle in Honig triefende Baklava gereicht. Sehr klebrig, aber sooo lecker!



Die Preisträger. Stehend v.l.n.r.: Olesia Malko (UA, 3. in U16), Ufuk Emre Yildirim (TR, 3. in U20), Vsevolod Ovsienko (UA, 1. in U16), Dennis Dobranis (RO, 1. in U20), Arved Pittner (DE, 2. in U20); knieend: Bende Barcza (HU, 3. in U12), Alper Sulak (TR, 1. in U12), Ryan Zhang (UK, 2. in U12), Yuze Xing (DE, 2. in U16).

Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (1)

瀬越憲作

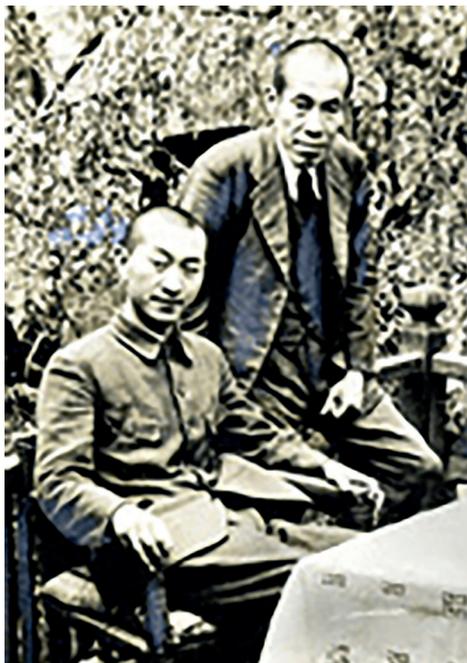
von Ulrich Groh

Unter den vielen Go-Büchern, die sich über die Jahre angesammelt haben, befinden sich auch japanische Ausgaben verschiedener Autoren, darunter auch fünf Bücher von Segoe Kensaku. Beim Durchsehen der Bücher entdeckte ich erneut, was für tolle Bücher ich da habe, die bestens geeignet sind, um die eigene Spielstärke zu verbessern. Da ich nun die Zeit habe, mich intensiver mit den Inhalten der Bücher zu beschäftigen, möchte ich diese in Form von Beiträgen in der DGoZ vorstellen. Natürlich ist es nicht möglich, den gesamten Inhalt wiederzugeben – das wäre vermessen. Vielleicht kann ich aber einen Eindruck von dem Inhalt und der Darstellung vermitteln.

Zu diesen Büchern findet man manches auf der Webseite von Sensei's Library. Aber dies sind meist nur Zusammenfassungen zum Inhalt und keine weiteren Details. Leider gibt es die Bücher nicht mehr im Handel, sondern nur noch im Antiquariat. Und vielleicht wecke ich so das Interesse an Übersetzungen von diesen, was aber sicherlich mit viel Arbeit – nicht nur bei dem Erhalt der Lizenzrechte – verbunden sein dürfte.

Etwas zu Segoe Kensaku

Segoe Kensaku (1889–1972) war ein Go-Spieler der japanischen Taisho- und Showa-Zeitrechnung. Er wurde in der Präfektur Hiroshima geboren und war Mitglied der Hoensha und von Nihon Ki-in und er trägt den ehrenvollen Rang eines 9. Dan, den er 1955 verliehen bekam. Mit fünf Jahren lernte er Go von seinem Großvater, besuchte aber keine spezielle Go-Schule. Als er 1909 nach dem Schulabschluss nach Tokio kam, trat er der Hoensha bei und erreichte 1917 den Rang eines 5. Dan. Er war Schiedsrichter beim Honinbo-Spiel im August 1945 in Hiroshima und verlor viele Verwandte beim Abwurf der Atombombe auf diese Stadt. Die Informationen



Segoe (hinten) mit Go Seigen

zu diesem besonderen Spiel findet man auf der Sensei's Library Website unter „Atomic Bomb Game“. Von 1946 bis 1948 war er Vorsitzender des Nihon Ki-in und trug wesentlich zur Popularisierung von Go in Japan bei.

Aufgrund seiner sich verschlechternden Gesundheit und weil er vermeiden wollte, jemandem zur Last zu fallen, beging er im Jahr 1972 Selbstmord. Er folgte damit seinem Freund Kawabata Yasunari (1899–1972), dem Literaturnobelpreisträger und Verfasser von „Meijin“, der kurz vorher auch Selbstmord begangen hatte. Auf Sensei's Library unter dem Stichwort „Segoe“ und der japanischen Webseite von Wikipedia findet man eine kurze Vita seines Lebens und Wirkens.

Zu seinen Schülern gehören u.a. Hashimoto Utaru (1907–1994), dem 2., 3. und 5. Honinbo, Go Seigen (1914–2014), den er in China entdeckte und der koreanische Spieler Cho Hun-Hyeon, dessen Spielstärke Segoe als sehr hoch einschätzte.

Von Cho Hun-Hyeon ist ein interessantes Buch erschienen – *Go with the Flow* – in der er u.a. seine Erlebnisse aus der Zeit als Schüler von Segoe beschreibt. Er geht auch auf die wichtigsten Stationen des Lebens von Segoe ein, auf seine Schüler und die Umstände seines Todes.

Nun aber zu den fünf Büchern, die ich vorstellen will.

1. Go Proverbs Illustrated

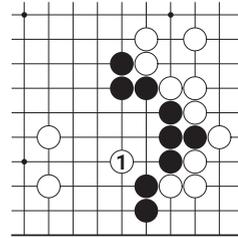
Dieses Buch ist die englische Übersetzung von 碁の形を教える金言集, *Go no katachi o oshieru kigen shū*, oder: *Eine Sammlung von Sprichwörtern, die die Form von Go lehren*. Die englische Ausgabe ist in der Reihe Go Library der Japanese GO Association 1960 auf Englisch erschienen. 1988 gab es noch eine Neuauflage des japanischen Buches, das leider nur noch antiquarisch erhältlich ist. Die englische Version ist bereits lange nicht mehr verfügbar bzw. wird gebraucht hoch gehandelt. Eine Neuauflage ist wohl aufgrund der Lizenzrechte nicht möglich, was bedauerlich ist.

Auf Sensei's Library kann man diese Sprichwörter unter dem Stichwort „Go Proverbs Illustrated“ finden. Man sollte sich zumindest diese Seite ansehen – das Buch gefällt mir besser.

Es ist natürlich nur Heuristik, mit der man allein kein Spiel gewinnen kann. Aber es sind gute Ratschläge und in vielen Fällen können diese einen Lösungsansatz für ein Problem aufzeigen – sei es nun im Spiel unmittelbar oder bei der Bearbeitung von Go-Problemen. Dazu passt, was Segoe in der Einleitung des Buchs schreibt:

„... a single phrase may be worth ten games of teaching.“

Anhand eines Beispiels wollen wir die Nützlichkeit zweier Sprichwörter verdeutlichen. Das Problem selbst stammt aus einer Problemsammlung zu „guter Form“ – Sabaki サバキ.



Beispiel 1: Ist der weiße Zug 1 gut?

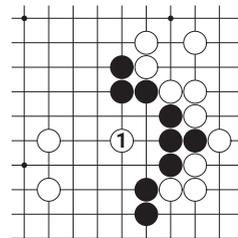
Ist der weiße Zug 1 wirklich der beste in dieser Situation und wie sollte Schwarz darauf antworten?

Zur Beantwortung dieser Frage nutzen wir zwei Sprichwörter die man, mit Beispielen unterlegt, ab den Seiten 58 bzw. 66 in dem Buch findet:

- Against three in a row play right in the center.
- The enemies key point is my own key point.

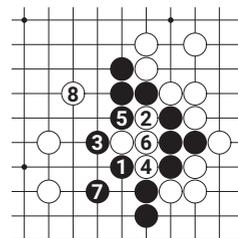
Wie sollte Weiß spielen?

Beherzigt Weiß das erste Sprichwort, so hätte Weiß sicherlich besser auf in die fiktive Mitte der drei schwarzen Steine spielen sollen.



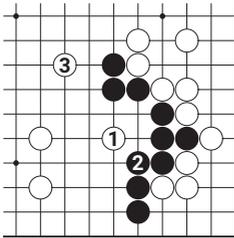
Der richtige Zug

Hieraus kann sich dann die folgende Zugfolge ergeben, in der Weiß nicht nur vier schwarze Steine fängt, sondern mit W8 die schwarze Stellung weiterhin unter Druck setzen kann.



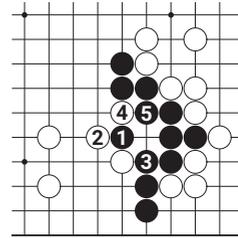
Eine mögliche Zufolge

Aber einfach auf S2 zu decken ist natürlich die schlechteste Variante von Schwarz den weißen Zug zu beantworten.



Eine schlechte Antwort

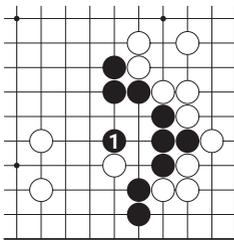
Eine Alternative von Weiß ist es auf W2 zu antworten. Aber auch hier ist Schwarz momentan sicher.



Momentan sicher

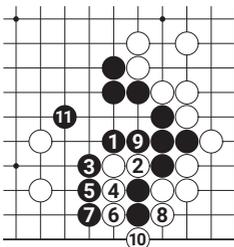
Die richtige Antwort von Schwarz

Schwarz kann sich zunächst fragen, ob der Auftaktzug von Weiß dessen bester Zug ist. Hat Schwarz erkannt, dass Weiß gegen die erste Empfehlung verstoßen hat, so wendet Schwarz den zweiten Ratschlag an: „Des Gegners Schlüsselpunkt ist mein Schlüsselpunkt.“



Die richtige Antwort ...

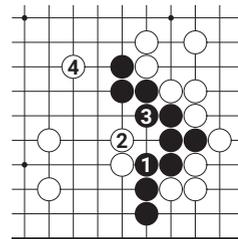
Eine mögliche Zugfolge: Weiß fängt zwei Steine, aber Schwarz hat gute Form und ist vorab sicher vor weiteren Attacken von Weiß.



... und eine mögliche Zugfolge

Wieder schlecht ist die Verbindung auf S1 – Schwarz wird schwerfällig und angreifbar.

An diesem einfachen Beispiel sieht man, dass



Schwerfällig

Sprichwörter manchmal nützlich sein können.

2. Das Tesuji Lexikon 手筋事典

Dieses Lexikon hat Segoe zusammen mit Go Seigen erarbeitet, es beinhaltet Beispiele, die aus aktuellen Spielen stammen – so schreiben es die Autoren in der Einleitung. Die Erstauflage erschien 1971 kurz vor dem Tod von Segoe. Meine japanische Ausgabe habe ich 1979 am Anfang meiner ersten Schritte in das Go-Spiel zusammen mit dem Proverbs-Buch bei GoSangyo gekauft. Es ist die sechste Auflage aus dem Jahr 1975 und besteht aus zwei Bänden. Die hohe Auflage nach so einer kurzen Zeit zeigt, dass diese Bücher von einer breiten Masse von Go-Spielern genutzt wurden. Leider gibt es keine englische Übersetzung und alle japanischen Ausgaben, auch die von 1988, sind vergriffen und nur noch antiquarisch erhältlich.

Von Fujisawa Hideyuki (1925–2009) gibt es auch ein „Dictionary of Basic Tesuji“. Die Zielsetzung seiner Bücher besteht jedoch darin, aufzuzeigen, in welcher Spielsituation welches Tesuji wie angewendet werden sollte, während das Lexikon von Segoe und Go Seigen mehr Wert auf die Technik legt.

Bei seinen Beispielen nutzt Fujisawa immer wieder Probleme aus Klassikern der Go-Literatur. Sensei's Library bietet hierzu weitere Informationen unter dem Stichwort „Fujisawa Tesuji Dictionary.“ Seine Bücher sind auch in der Smart Go-Reihe erschienen und man kann hier interaktiv sich durch die Empfehlungen des Meisters arbeiten. Diese Art des „interaktiven Lesens“ macht Spaß und motiviert.

Den Büchern von Segoe und Go Seigen ist jeweils eine Karte beigelegt, auf deren Vorderseite man einen Überblick zu den besprochenen Zügen findet und auf deren Rückseite die wichtigsten japanischen Schriftzeichen, um überhaupt Problem und Antwort enträtseln zu können. Auch geben die Autoren in der Einleitung einen Überblick über die Tesujis und deren Benennung – mich hat es seinerzeit motiviert, Japanisch zu lernen.

Eine Übersicht zum Inhalt findet sich auf Sensei's Library unter dem Stichwort „Segoe Tesuji Dictionary“. Dort sind die Überschriften der Kapitel des

Buches mit einigen Hinweisen und weiteren Links versehen. So kann man sich einen weiteren Überblick über den Inhalt des Lexikons verschaffen. Auf dieser Webseite finden sich auch drei Beispiele aus den Büchern.

Dieses Lexikon bietet eine Klassifikation und eine Übersicht über die verschiedenen Arten von Tesuji-Zügen. Diese werden dann anhand von weitergehenden Problemen erläutert und geübt. Dazu wählen die Autoren drei Schwierigkeitsgrade:

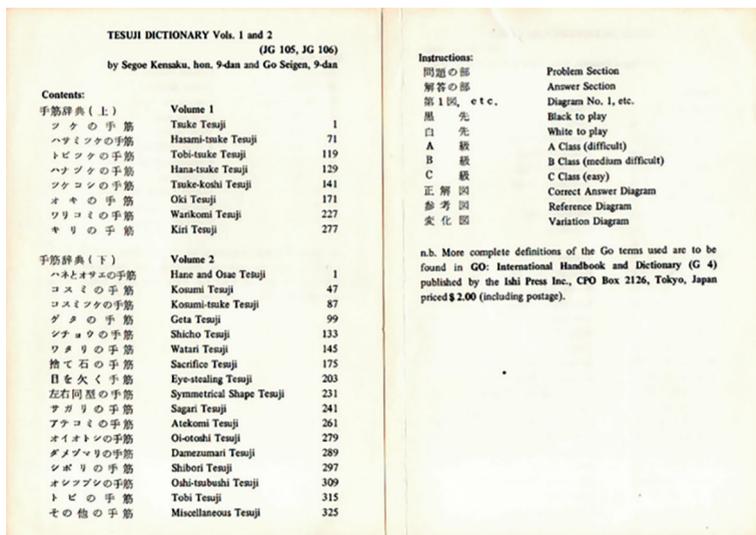
- Kategorie C: einfach – sollte man lösen können.
- Kategorie B: mittelschwer – was in jedem Spiel vorkommen kann.
- Kategorie A: meistens schwer – für einsame Abende gut geeignet.

Diese Art der Einteilung in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ist auch in den anderen Büchern von Segoe zu finden, die wir noch besprechen werden. Er vermeidet so die Einteilung in Spielränge, wie es meistens in den Problembüchern des Go üblich ist.

In den einzelnen Kapiteln finden sich die Probleme in ungeordneter Reihenfolge der Schwierigkeit und die Lösungsvorschläge findet man am Ende des jeweiligen Kapitels. Durch diese ungeordnete Reihenfolge wird aber die Bearbeitung etwas erschwert – man muss eventuell Probleme überspringen, falls man nur eine Kategorie bearbeiten will.

Und der Vergleich der eigenen Lösung mit der der Autoren führt zu einem ewigen Blättern – wenigstens helfen zwei Lesebändchen etwas dabei. Interaktive Bücher, wie die aus der Reihe „Smart Go“ haben hier natürlich einen Vorteil bei der Nutzung.

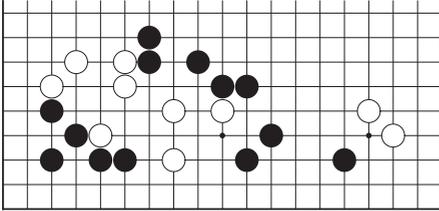
Eine kleine Anmerkung: Schaut man auf die letzte Seite des Buches, auf der die Verlagsangaben etc. zu finden sind, so wird dort



Beilage des Buches

Aber es ist ein Problem, um Methoden des Go-Spiels zu erlernen.“

Die Probleme der Kategorie C sind zwar einfacher zu lösen – aber nur fast. Hierfür ist unser nächstes Problem ein Beispiel – auch aus dem o.g. Kapitel und Problem 1 dort.



Beispiel 3: Mit einem Schlag in zwei Hälften schneiden.

Die Überschrift hier und der Text: Mit einem Schlag in zwei Hälften schneiden. „Dies ist ein leichter Zug, aber Anfänger übersehen diesen oft. Mit etwas Übung wird einem der Züge plötzlich einfallen.“

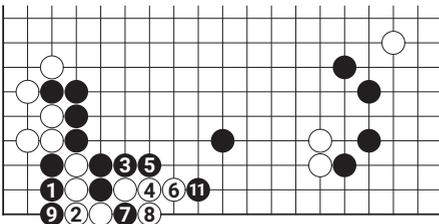
Lösungsvorschläge zu den Problemen

Eine Antwort zu Beispiel 2:

Wenn man die Lösung des Beispiels sieht, wird man sich fragen – eigentlich alles easy. Aber in einem Spiel mit beschränkter Zeit auch „easy?“

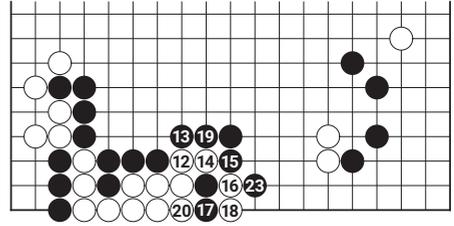
Schwarz muss seinen Angriff auf a starten, spielt S7 auf W10, worauf W8 schlägt und nach S9 verbindet Weiß mit Zug 10.

Der schwarze Zug S11 ist dann das Tesuji – Tsuke ツケ.



Der Beginn bis zu Zug 11 ... (10 auf 7)

Nach W16 verlängert S17 auf W22, Weiß schlägt mit W20 und Schwarz wirft auf S21 ein – dann ist alles vorbei.

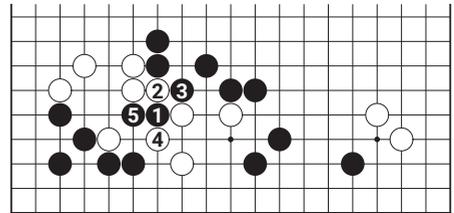


... und das Ende (21 über 17; 22 auf 17)

Eine Antwort zu Beispiel 3:

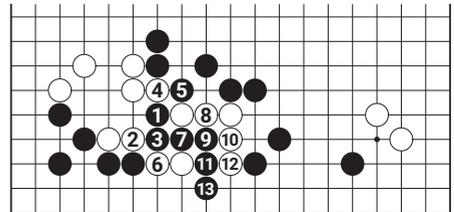
Das zweite Problem ist vermeintlich einfacher, aber man muss die Lösung auch erst finden. Hier hilft aber auch eine Redewendung:

„Strike at the waist of the knights move!“



Kraftvoll in zwei Hälften schneiden

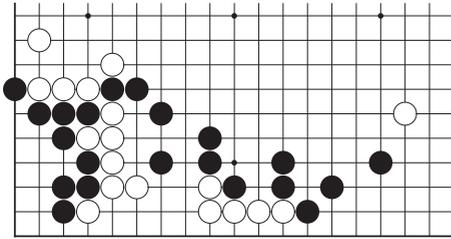
Und für Weiß gibt es hier keine andere Möglichkeit zu Antworten? Eigentlich nicht: Auch die folgende Zugfolge ist nicht erfolgreich.



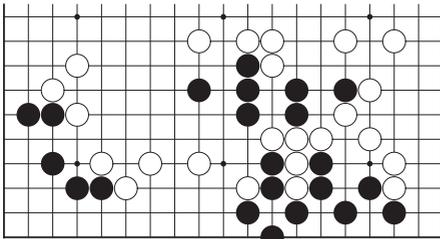
Eine Variante, die auch nicht geht

Die beiden verbleibenden Probleme

Ich will noch Lösungen für die beiden verbleibenden Problemen besprechen, die man auf der Kopie der Seite aus dem Lexikon findet – beide haben den Schwierigkeitsgrad B und in beiden Fällen startet Schwarz.



Beispiel 4: Problem 2 der Eingangsseite



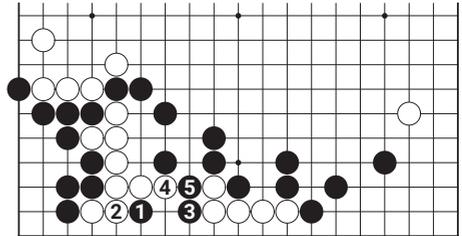
Beispiel 5: Problem 4 der Eingangsseite

Wie Eingangs geschrieben, finden sich die Lösungsvorschläge zu den Problemen im Anhang des jeweiligen Kapitels. Die Lösungsvorschläge zu den vier Problemen der ersten Seite des Kapitels sieht dann so aus wie unten gezeigt.

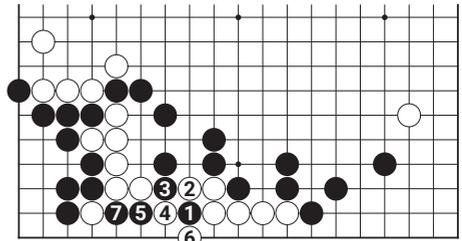
Mit den „Instructions“ auf der Beilage zum Buch kommt man dann einigermaßen zurecht, selbst

dann, wenn man kein Japanisch kann – einfach an den beiden obigen Beispielen ausprobieren. Leider gehen in diesem Fall einige Details in den Erläuterungen zu den Lösungen verloren.

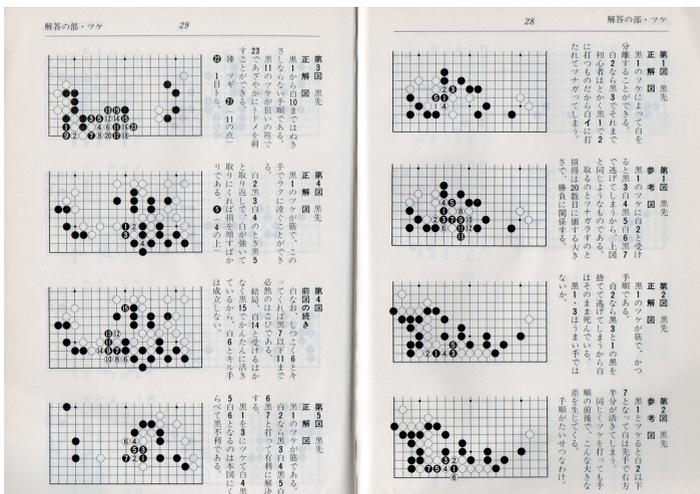
Hier also die Lösungsvorschläge etwas größer dargestellt.



Die richtige Spielweise



Das falsche Anlegen



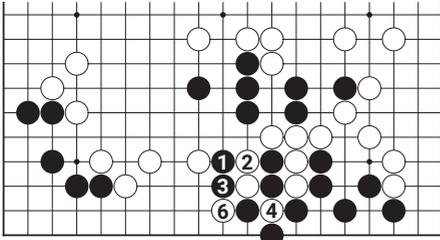
Lösungsvorschläge komplett

Eine Antwort zu Beispiel 4: Zunächst zu Beispiel 4, dem Problem 2 des Buches.

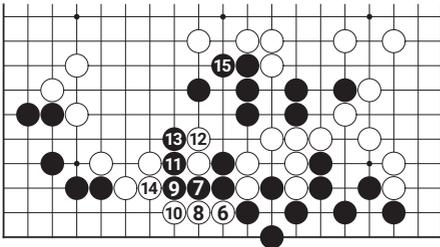
Das erste Diagramm zeigt die richtige Spielweise von Schwarz und Weiß hat sicherlich Probleme, seine Gruppe zu retten.

Das Anlegen im zweiten Diagramm ist von Schwarz der falsche Zug, da Weiß so zum Leben kommt.

Eine Antwort zu Beispiel 5: Das andere Problem hat eine längere Zugfolge, in der aber Schwarz zum Leben kommt und Teile der weißen Steine fängt.



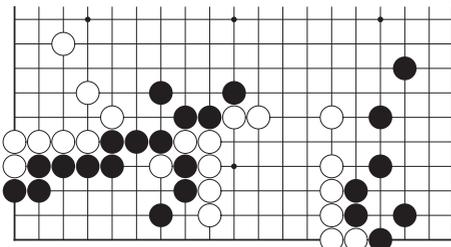
Anlegen von Schwarz ... (5 schlägt 4)



... und Schwarz ist erstmal sicher

Als Ergänzung

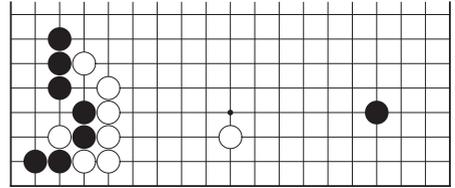
Damit man ein Gefühl für die Schwierigkeitsgrade bekommt – hier noch vier weitere Aufgaben, davon drei aus dem Kapitel „Tsuke“. Der beigefügte Text ist meine Übersetzung der Erläuterungen zu den Diagrammen des Buches. In den ersten beiden beginnt Weiß, in den anderen Schwarz und in den Klammern ist der Schwierigkeitsgrad angegeben.



Beispiel 6: Mit Präzision (C)

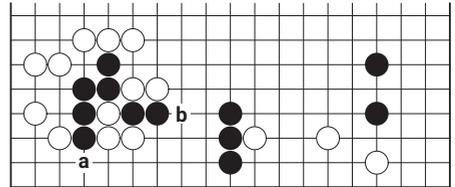
Dies ist ein Problem mit wenig Gewinn oder Verlust, aber wie muss Weiß gegen das schwarze Gebiet im Endspiel spielen? Je nachdem wie Weiß spielt, sind höchstens zwei Punkte zu gewinnen.

Eine genaue Spielweise wird aber zum Erfolg führen.



Beispiel 7: Feinheiten (B)

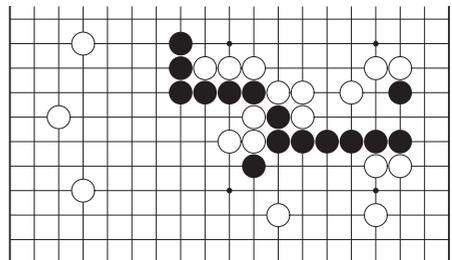
Auch dies ist ein Endspielproblem und Weiß hat den Vorteil, in die Ecke eindringen zu können. Je nachdem, wie Weiß spielt, ergibt sich eine Gewinn- und Verlustdifferenz von etwa drei Punkten.



Beispiel 8: Ein Stein – Zwei Vögel (A)

Spielt Schwarz auf (a), so spielt Weiß auf (b) und spielt Schwarz auf (b), so antwortet Weiß auf (a). Es gibt aber einen Zug, mit dem man „zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen“ kann - auf Japanisch: „Ein Stein – zwei Vögel 一石二鳥.“

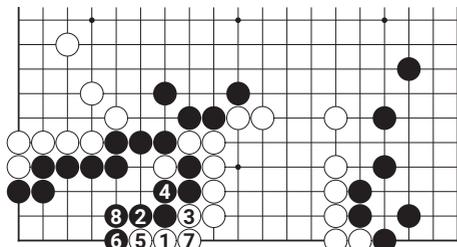
Wem das letzte Beispiel zu einfach war, hier ein Problem aus dem zweiten Band, Kapitel Geta ゲタ. Wie schreiben die Autoren dazu: Dies ist ein ziemlich schwieriges Problem, das nur zu einem Geta führen kann.



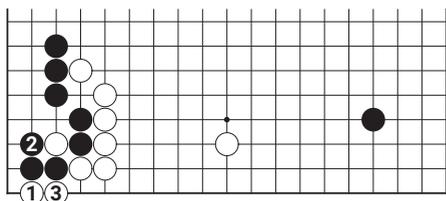
Beispiel 9: Stolz (A)

Die drei weißen Steine in der Mitte muss man in einem großen Stil einschließen und nicht mehr freilassen. Dies ist dann etwas, auf das man stolz sein kann. Eine Gelegenheit für Schwarz, sein Können zu zeigen.

Anhang: Die Lösungsvorschläge zu den vier letzten Problemen

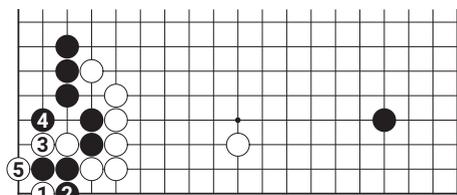


Lösung zu Beispiel 6

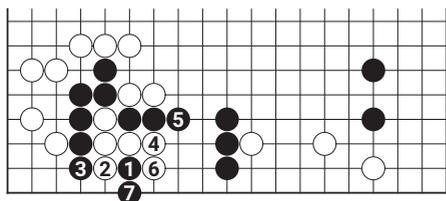


Lösung zu Beispiel 7

Antwortet hier Weiß wie im folgenden Diagramm, ergibt sich ein großes Ko.



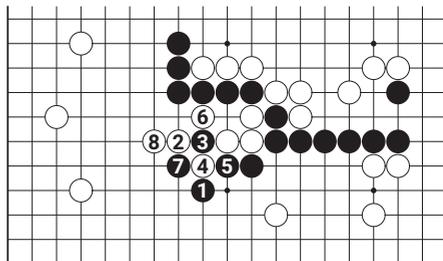
Eine falsche Antwort von Weiß



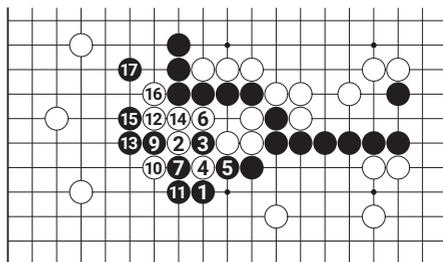
Lösung zu Beispiel 8

Im nächsten Problem (Beispiel 8) hat Weiß nach dem Anlegen von Schwarz keine Alternativen mehr und wird gefangen.

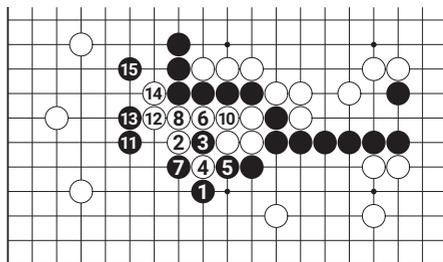
Im letzten Problem bleibt für Weiß bei richtiger Spielweise von Schwarz nur noch übrig, ein Ko zu spielen. Alles andere führt dazu, dass Weiß gefangen wird.



Lösung zu Beispiel 9: S9 schlägt auf 3 und es gibt ein Ko



Variante 1: Weiß deckt das Ko mit 8 und wird gefangen



Variante 2: Weiß deckt mit 8 und wird auch gefangen

Literatur

- K. Segoe: Go Proverbs Illustrated, Japanese Go Association (1960)
- K. Segoe: Go Seigen: Tesuji Jiten (2 Bände), Seibundo Shinkosha (1975)

Interview mit Andrii Kravets 1p

von Manja Marz

Mitten in der Corona-Pandemie entschied sich Andrii Kravets schon im August 2021 nach Deutschland zu ziehen. Vielleicht hat es nicht jeder mitbekommen. Deswegen hier ein Interview mit Andrii Kravets 1p.

Manja: Warum bist du nach Deutschland gekommen?

Andrii: Ich wollte schon lange aus der Ukraine nach Zentral-Europa ziehen, um an den verschiedensten Turnieren leichter teilnehmen zu können. Zusätz-

lich hatte ich schon befürchtet, dass der Krieg bald kommen könnte.

Manja: Aber warum hast du dich dann für Deutschland entschieden?

Andrii: Weil es in Deutschland die Jenaer Internationale Go Schule (JIGS) gibt, die zu dem Zeitpunkt gerade keinen Lehrer hatte. Youngsam war ja zurück nach Korea gezogen.

Manja: Verdienst du deinen Lebensunterhalt ausschließlich mit Go?



Andrii: Neben einem Grundgehalt von der JIGS gestalte ich mein Leben mit verschiedensten Go-Aktivitäten: zusätzlicher Privat-Unterricht, Go-Turnier-Teilnahmen and Twitch-Streaming.

Manja: Hast du denn noch Kapazitäten, weitere Schüler privat zu unterrichten?

Andrii: Ja, ein paar Plätze sind noch frei.

Manja: Unterrichtest du nur Kinder oder auch Erwachsene?

Andrii: Das ist nicht so wichtig für mich. Wichtig ist für mich nur, mit Leuten zu arbeiten, die motiviert sind, stärker zu werden, und das Spiel lieben. Diese Freude teile ich gerne mit meinen Schülern. So wie in unseren Camps!

Manja: Bei welchen Veranstaltungen kann man dich in der nächsten Zukunft antreffen?

Andrii: Die meisten Sachen ergeben sich Kurzfristig. Geplant sind für dieses Jahr unser nächster Online-Go-Kurs für Erwachsene Ende Mai, der Go-Kongress in Leipzig natürlich und unsere nächsten Camps in Jena: 12.8.–19.8., 30.9.–7.10. und 26.12.–2.1.2024 [Infos unter go4jigs.eu].

Während ich dieses Interview mit Andrii führe, haben wir gerade eines von fünf JIGS Go Camps pro Jahr. Dieses Mal ist es ein reines Kinder-Camp. 10 Kinder zwischen 10 und 16 haben sich dieses Mal eingefunden. Andere Camps sind Eltern-Kind-Camps oder Camps für Kindergartenkinder oder nur für Erwachsene oder nur für Dan-Spieler. Wir haben dieses Mal alle unsere Kinder gefragt, was sie gerne von Andrii wissen wollen würden. Hier ein Mitschnitt:

Larissa: Was ist dein Lieblingstier?

Andrii: Ein Drache

Lukas: Wie bist du so stark geworden?

Andrii: Ich habe viel trainiert, vor allem Tsumego und viele Spiele im Internet.

Leopold: Warum braucht man so lange – manchmal sogar ein Jahr! – vom 1d zum 2d?

Andrii: Zwischen 1d und 2d braucht man deutlich mehr Wissen als zwischen z.B. 20k und 19k.

Leopold: Wirklich? Aha.

Adam: Gegen wen hast du am meisten gespielt?

Andrii: Gegen Artem Kachanovskyi.

Ferdinand: Was war der denkwürdigste Moment in deiner Go-Karriere?

Andrii: Als ich die Profi-Qualifikation verloren habe. Ich habe mich sehr intensiv gefragt, ob ich nicht etwas anderes machen sollte und ob es Sinn macht, sich weiter mit Go zu beschäftigen.

Hannah: Was war der tollste Moment in deiner Go-Karriere?

Andrii: Als ich meine Profi-Qualifikation nicht geschafft hatte, gab es kurz darauf das finale Team-Go-Turnier. Ich spielte gegen Alexander Dinerstein 3p. Es ging darum, welches Team Europameister wird. Ich habe gewonnen und fand es wirklich toll, obwohl ich nicht Profi geworden bin, gegen Alexander Dinerstein gewonnen zu haben.

Ole: Wie hast du dich gefühlt, als du Profi wurdest?

Andrii: Befreit! Ich hatte so viel trainiert und endlich mein Ziel erreicht.

Corvin: Wie alt warst du, als du begonnen hast, Go zu spielen?

Andrii: Ich war 6 Jahre alt, als ich meine Eltern überredet habe, mich in einem Schach-Club anzumelden. Dort bin ich ziemlich schnell ziemlich stark geworden und habe viele Erwachsene schlagen können. Mein Lehrer sagte: „Das Spiel scheint viel zu einfach für dich zu sein, ich zeige dir mal ein komplizierteres Spiel.“ Und danach habe ich Schach vergessen und habe nur noch Go gespielt.

Ferdinand: Was war der peinlichste Zug, den du gespielt hast?

Andrii: Ich war ca. 6d und spielte gegen einen 5d. Dabei habe ich ein Selbstatari auf 20 Steine gespielt. Leider hat mein Gegner das gesehen.

Felicia: Was war der lustigste Moment in deiner Go-Karriere?

Andrii: Siehe die vorangegangene Frage ... :-)

Ole: Was ist deine Lieblings-Eissorte?

Andrii: Schokoladen-Eis.

Und hier noch ein persönliches Add-on von mir (Andrii weiß davon nichts): Danke, Andrii, für den tollen Unterricht und den Blick in mich selbst!

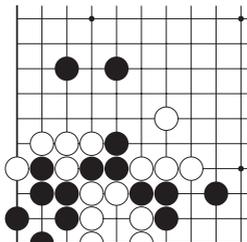
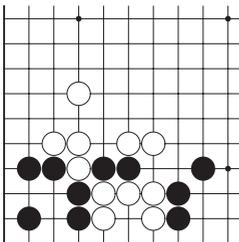
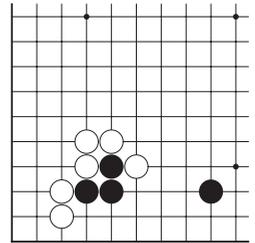
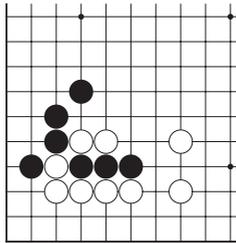
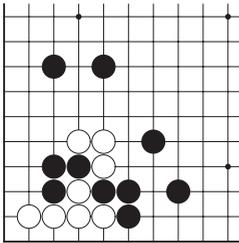
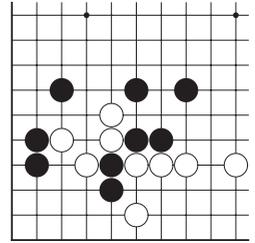
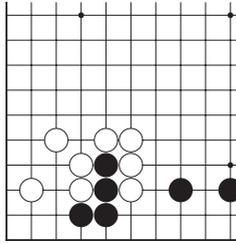
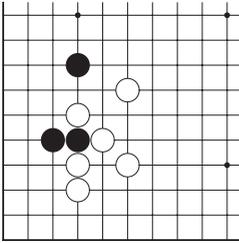
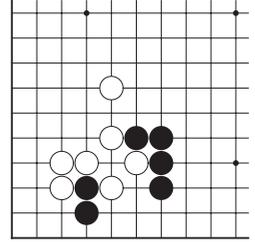
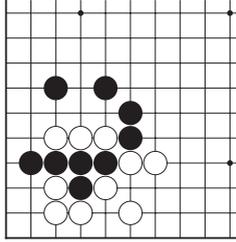
Was die meisten nicht wissen: Andrii unterrichtet mich seit ca. 1,5 Jahren und er meinte ganz am Anfang: „Ich habe deine Spiele gesehen und was du brauchst ist gar keine Technik, Josekis, Kampftechniken oder Eröffnung. Das machst du schon ziemlich gut. Aber du scheinst dir selbst im Weg zu stehen und wirst deswegen nicht stärker.“

Seither bestanden unsere Unterrichtseinheiten hauptsächlich aus Psychoanalysen – ab und zu verbunden mit Tränen meiner selbst, aber meist mit unglaublich viel Spaß. Und tatsächlich – nachdem ich Andrii nun besser kenne – scheint die Psychoanalyse Andriis unschlagbare Stärke zu sein, in seinen eigenen Spielen wie auch im Unterricht mit so vielen Schülern. Eine Art des Unterrichts, die man nur von Andrii bekommt – wirklich cool und jedem zu empfehlen!

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Einige schwarze Steine sind in Bedrängnis, aber in welche Richtung sollten sie fliehen?

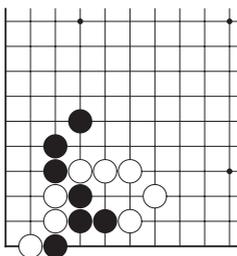
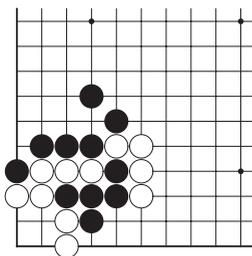
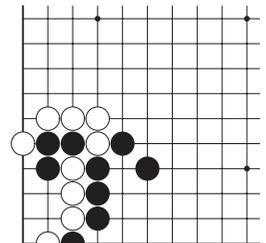
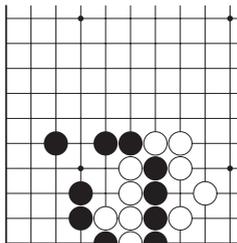
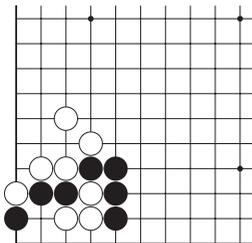
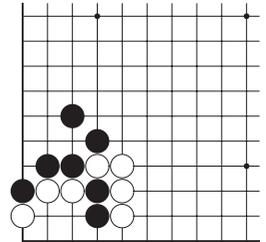
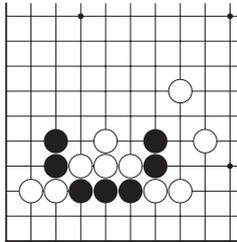
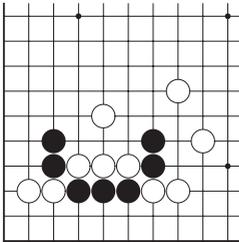
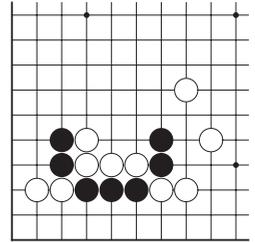
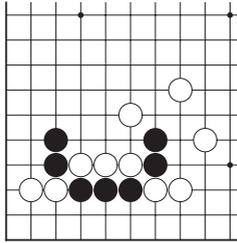


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitgestellten DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen verschiedene Techniken anwenden, um weiße Steine zu fangen. Vielleicht ist ein Netz oder das Opfern eigener Steine notwendig. Beachtet, dass einige schwarze Gruppen auch nur begrenzt viele Freiheiten haben.



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

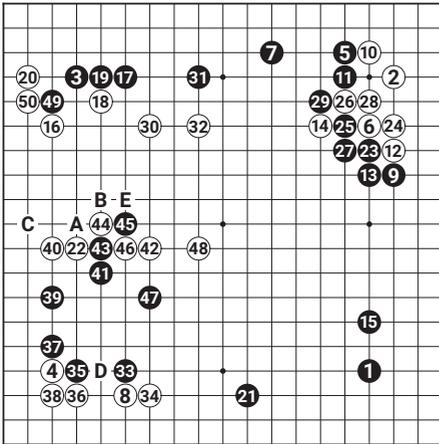
Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Shende Tao

Yoon Young Sun kommentiert (67)

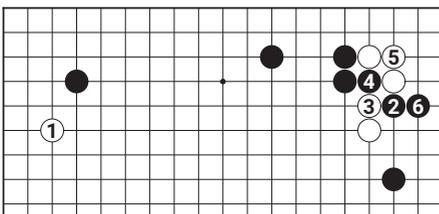
Partie: EGF-Profiqualifikation 2023, Finale
Weiß: Lukas Podpera 7d
Schwarz: Jan Simara 6d
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 331 Züge. Schwarz gewinnt mit 1,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p (awesomebaduk.com)

Im Finale der EGF-Profiqualifikation stand es nach zwei Partien 1:1 und die letzte Partie sollte die entscheidende sein. In einer sehr umkämpften und spannenden Auseinandersetzung entschieden am Ende 1,5 Punkte darüber, wer von beiden Spielern den 1. Profi-Dan verliehen bekommen sollte ...

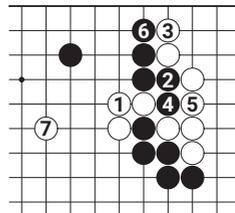


Figur 1 (1–50)

12: Dieser Zug ist notwendig. Wenn Weiß statt dessen wie in Dia. 1 fernbleibt, dann kann Schwarz mit 2 bis 6 schneiden, was für Weiß sehr unvorteilhaft ist.

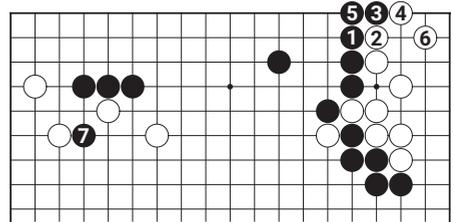


Dia. 1



Dia. 2

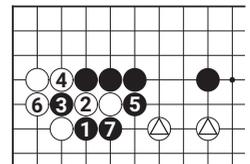
28: Denkbar und vermutlich leicht besser wäre 1 in Dia. 2 gewesen, denn die Stellung nach 7 kann man als ausgeglichen ansehen.
 30: Das ist die richtige Richtung für Weiß!
 31: Dieser Zug ist etwas langsam. Gut wäre



Dia. 3

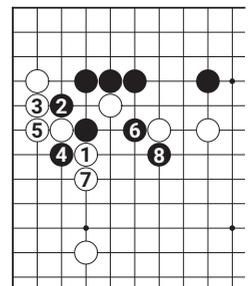
es vom Timing her gewesen, jetzt auf 1 in Dia. 3 zu spielen und die Züge bis 6 in Vorhand abzutauschen, um sich zu stärken und um danach mit 7 links den Kampf zu beginnen.

32: Es ist jetzt nicht so einfach für Schwarz, den richtigen Weg zu finden, wie er den linken Rand reduzieren sollte. Eine Möglichkeit zeigt Dia. 4, in dem er mit 3 einen Stein opfert, um die markierten weißen Steine abzuschneiden. Da Weiß mit dem Ergebnis wohl nicht zufrieden wäre, würde er eher auf 1 in Dia. 5 antworten. Mit dem Ergebnis nach 8 könnten dann beide Seiten zufrieden sein.

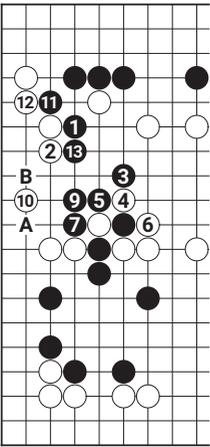


Dia. 4

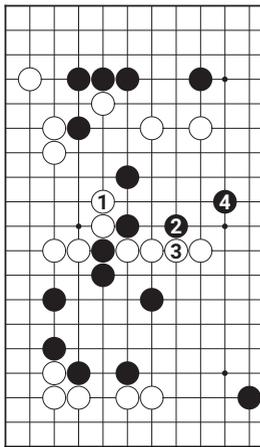
35–41: Die schwarze Zugfolge ist eine schöne, leichte Kombination, um sich in der weißen Einfluss-sphäre zu etablieren.



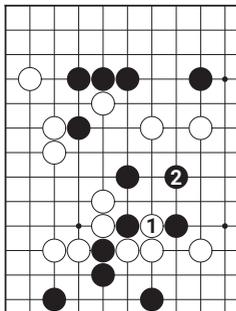
Dia. 5



Dia. 6



Dia. 7



Dia. 8

42: Das war etwas sehr dünn. Stabiler und bessere Form ist wohl das Keima auf 45.

45: Mit diesem Zug baut Schwarz eine Menge Aji in die weiße Stellung. Möglich ist später zum Beispiel S auf A, Weiß auf B und S auf C – oder der Stein auf 45 kann sich selbst in Bewegung setzen.

47: Das ist jetzt zu dünn von Schwarz. Stabiler wäre D gewesen.

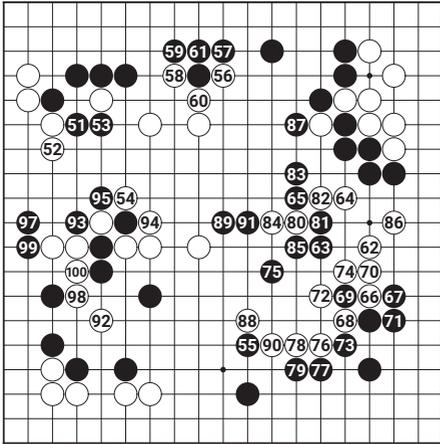
48: Das ist ein großer Fehler, weil viel zu viel Aji zurück bleibt in der weißen Stellung. Weiß hätte gleich sicher auf E fangen sollen.

49–53: Das ist zu schwerfällig und lässt Weiß die Möglichkeit, doch noch auf 54 zu fangen. Dia. 6 zeigt eine Sabaki-Kombination beginnend mit 1 und 3, die am Ende zu einer attraktiven Stellung führt, bei der die weiße Gruppe in der Mitte abgetrennt ist und noch Aji auf A und B vorhanden ist. Antwortet Weiß auf den leichten Zug 3 auf 1 in Dia. 7, sind 2 und 4

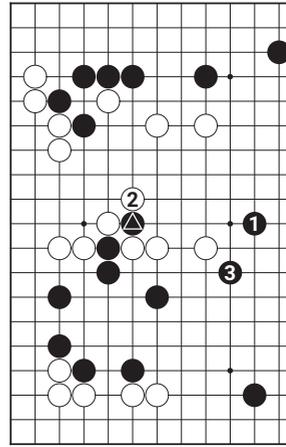


Jan Simara wurde mit dieser Partie zum 1. Profi-Dan hochgestuft

weitere leichte Sabaki-Züge für Schwarz. Und natürlich hat Schwarz, wenn Weiß, statt auf 3 zu decken, auf 1 Atari gibt, mit 2 einen weiteren leicht-luftigen Zug auf Lager.



Figur 2 (51-100)
96 deckt



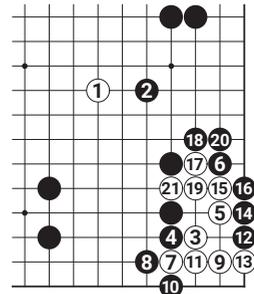
Dia. 9

53: Selbst jetzt hätte Schwarz noch statt dieses langsamen Zuges besser auf 1 in Dia. 9 spielen sollen, um das Aji des markierten Steines zu nutzen.

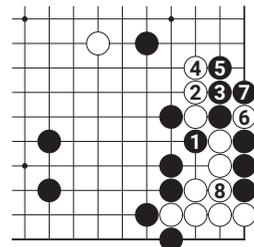
62: Mit diesem Zug invadiert Weiß zu tief in das schwarze Einflussgebiet. 1 in Dia. 10 hätte komplett ausgereicht und danach hätte Weiß noch be-

quem auf dem 3-3-Punkt in der unteren rechten Ecke invadieren können. Mit

12 kann Schwarz dann zwar lokal töten, aber Schwarz ist außerdem nicht stark genug, um danach den weißen Ausbruchversuch bis 21 aufhalten zu können. Und gibt Schwarz nach 17 von der anderen Seite auf 1 in Dia. 11 Atari, dann lebt die Eckgruppe nach 8 zwingend, da Schwarz nicht decken kann.

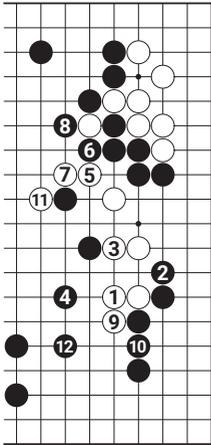


Dia. 10

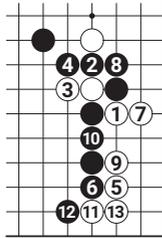


Dia. 11

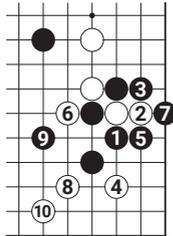
Lukas Podpera verpasste erneut denkbar knapp die Qualifikation zum Go-Profi



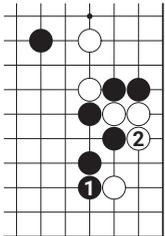
Dia. 12



Dia. 13

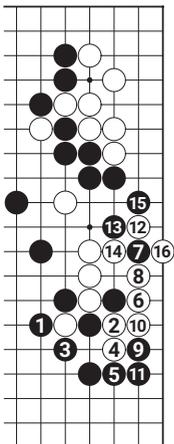


Dia. 14

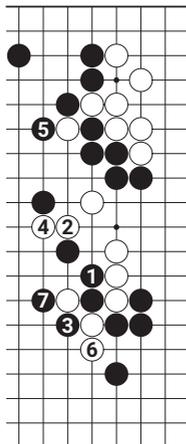


Dia. 15

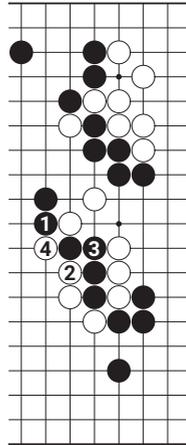
68: Ein schwerwiegender Fehler! Er hätte entweder auf 1 in Dia. 12 oder auf 1 in Dia. 13 spielen sollen. In Dia. 12 kann Weiß nach 4 mit 5 ein Loch in der schwarzen Stellung ausnutzen und mit 11 ausbrechen. Nach 12 wäre die Partie dann noch ausgeglichen. Wenn Weiß in Dia. 13 ein



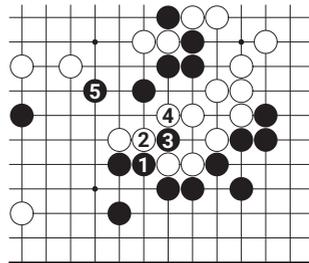
Dia. 16



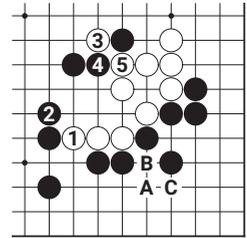
Dia. 17



Dia. 18



Dia. 20



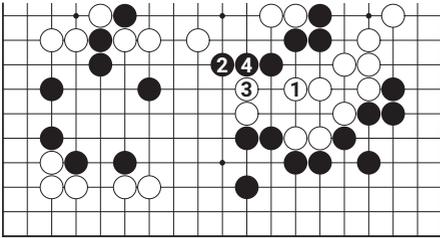
Dia. 19

Aji nutzt, um groß in der Ecke zu leben, sieht es für Weiß sogar vorteilhaft aus. Und sollte Schwarz in Dia. 14 mit 1 und 3 streng dagegenhalten, dann ist Weiß mit der Stellung nach der

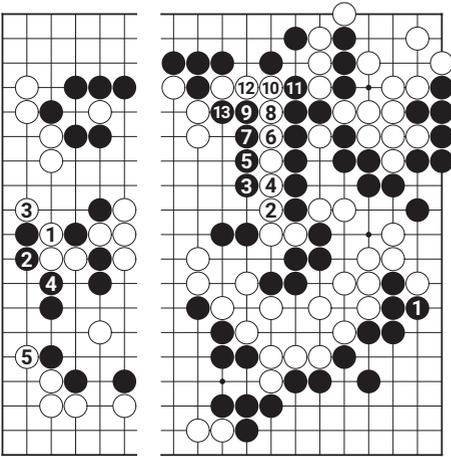
Abfolge bis 10 auch zufrieden. 1 in Dia. 15 statt 5 in Dia. 14 funktioniert nicht, da Weiß den Zug auf 2 hat und danach oben fängt oder unten lebt.

- 71: Schwarz hätte jetzt auf 1 in Dia. 16 spielen können. Weiß lebt dann zwar in der Zugfolge bis 16, aber Schwarz hat sich genug Gebiet und die Vorhand gesichert, so dass er dann deutlich geführt hätte.
- 73: 1 in Dia. 17 wäre jetzt auch möglich gewesen. Nach 7 steht es dann recht ausgeglichen. 2 in Dia. 17 darf Schwarz natürlich nicht auf 1 in Dia. 18 blocken, da dann seine Steine mit 2 und 4 einfach gefangen werden.
- 80: Er hätte jetzt erst, wie in Dia. 19 gezeigt, leben sollen, denn dann hätte es später noch mit W auf A, S auf B und W auf C viel Aji in der Ecke gegeben.
- 89: Schwarz hätte selbst auf 1 in Dia. 20 spielen sollen, weil nun das Aji von A aus Dia. 19 nicht mehr vorhanden ist, da nun A auf C beantwortet werden kann. Und die Abfolge bis 5 oder alternativ die Züge aus Dia. 21 sind gut genug für Schwarz, so dass er danach führt.

90: Ein guter Zug! Nicht nur für die weiße Gruppe, sondern auch mit Blick auf das Aji

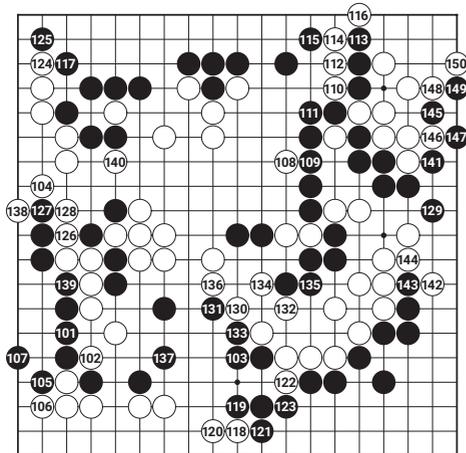


Dia. 21



Dia. 22

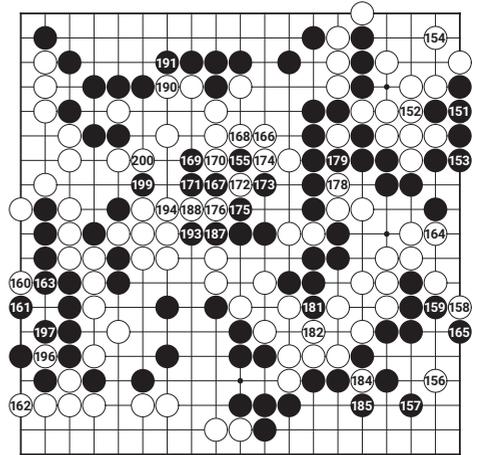
Dia. 23



Figur 3 (101–150)

in der schwarzen Ecke.

98: Weiß hätte jetzt auf 1 in Dia. 22 trennen sollen, denn nach 5 ist die schwarze Gruppe weiter angreifbar.

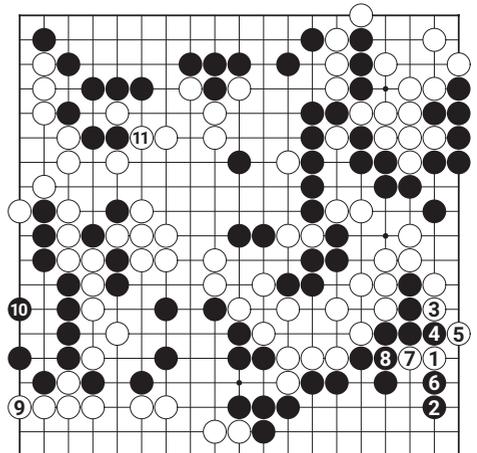


Figur 4 (151–200)

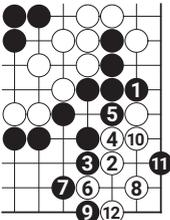
177, 183, 189, 195 auf 155; 180, 186, 192 198 auf 172

155: Ein großer Fehler! Schwarz hätte stattdessen auf 1 in Dia. 23 spielen sollen, denn Weiß hätte seine beiden Steine ohnehin nicht mit 2 rausziehen können, wie die Zugfolge bis 13 zeigt.

159: Leider kann Weiß jetzt nicht mehr anbinden und steht damit schlecht. Statt 156 hätte er

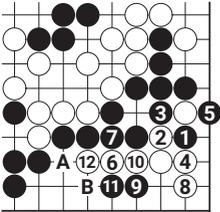


Dia. 24



Dia. 25

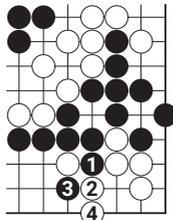
besser 1 in Dia. 24 spielen sollen. Er reduziert dann, wenn Weiß auf 2 antwortet, bis 7 die Ecke in Vorhand und steht nach 11 besser. Trennt Schwarz dagegen auf 1 in Dia. 25, dann installiert Weiß bis 12 ein Ko in der Ecke, für das er aber hinreichend viele Drohungen hat. Zeigt Schwarz nach 2 in Dia. 25 mit 1 in Dia. 26 mehr Gegenwehr, dann sind nach 12 die beiden Punkte A und B Miai für den weißen Erfolg in



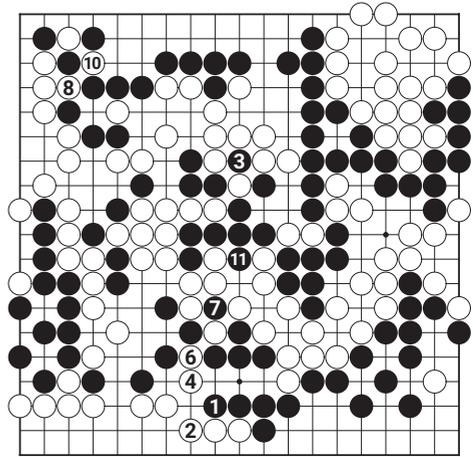
Dia. 26

dieser Ecke. Und diesen Erfolg verhindert auch nicht 9 auf 1 in Dia. 27, weil Weiß dann nach 3 direkt mit 4 lebt.

175: Da Schwarz seit 159 führt, muss er eigentlich nicht so stark gegenhalten. Er hätte jetzt einfach auf 187 etwas nachgeben sollen.



Dia. 27



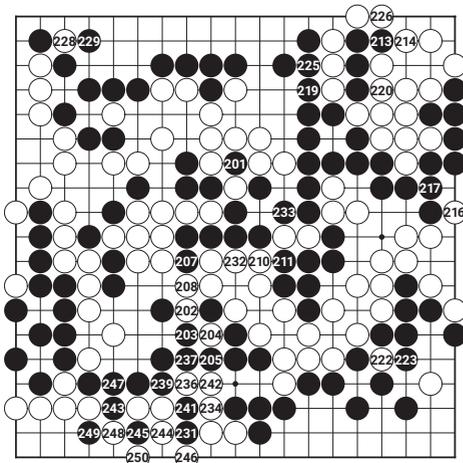
Dia. 28 (5 deckt; 9 deckt 7)

202: Dieser Zug kann ignoriert werden, Schwarz sollte jetzt einfach das Ko decken.

231: Das ist eine negative Ko-Drohung. Besser wäre 1 in Dia. 28 gewesen. Wenn Weiß dann auf 4 droht, kann Schwarz das ignorieren, weil Weiß das anschließende Ko mit 7 nicht verlieren darf, da nach 11 die große weiße Gruppe noch nicht lebt.

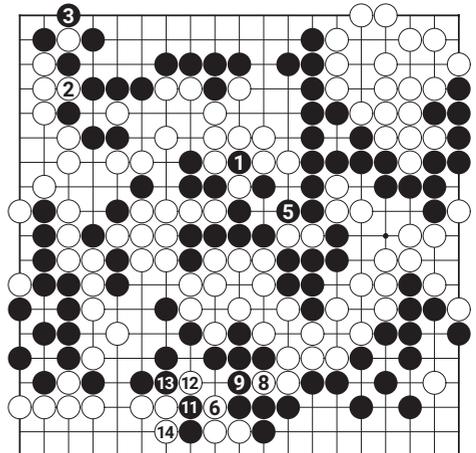
233: Es gibt keinen Grund, jetzt nicht erst auf 1 in Dia. 29 das Ko zu schlagen. In der weiteren Zugfolge bis 15 gewinnt dann Schwarz das Ko.

237: Schwarz hätte jetzt das Ko wechseln können und einfach auf 1 in Dia. 30 decken sollen. Für

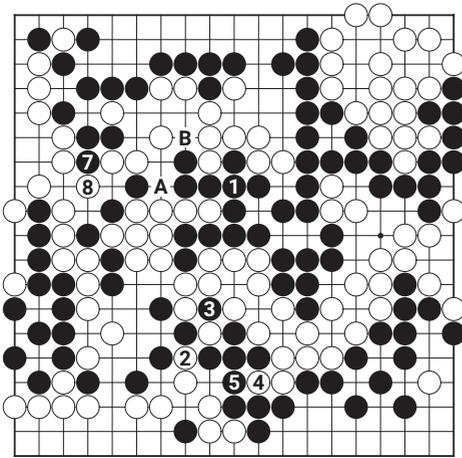


Figur 5 (201–250)

206, 212, 218, 224, 230, 238 schlagen 201;
209, 215, 221, 227, 235, 240 auf 201



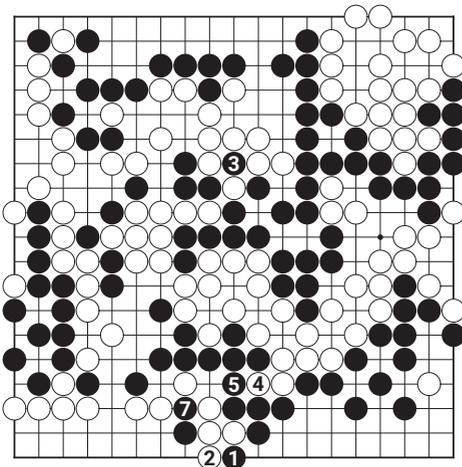
Dia. 29 (4, 10 schlagen 1; 7, 15 auf 1)



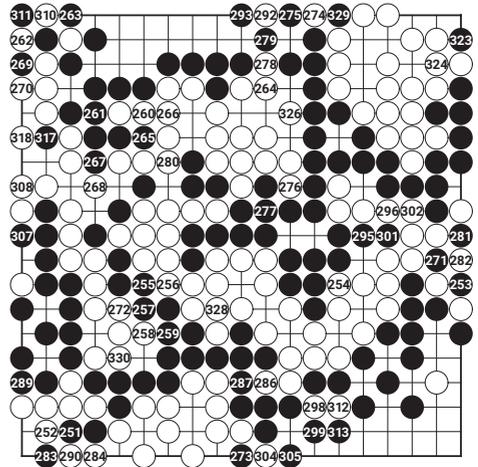
Dia. 30 (6 schlägt 3; 9 auf 3)

das neue Ko bei 3 ist Schwarz dann deutlich im Vorteil, weil er z. B. die Drohungen auf A und B hinzugewonnen hat.

- 239: Das ist eine falsche bzw. zu kleine Drohung. Dia. 31 zeigt die richtige Reihenfolge.
- 280: Das war unnötig. Besser wäre ein Zug auf 281 gewesen, dann wäre die Partie für Weiß gewonnen gewesen.
- 308: Der endgültige Verlustzug! Weiß hätte stattdessen einfach auf 1 in Dia. 32 schlagen sollen. Er gewinnt dadurch ein Tempo und hätte so am Ende die Partie noch mit 0,5 Punkten gewinnen können.



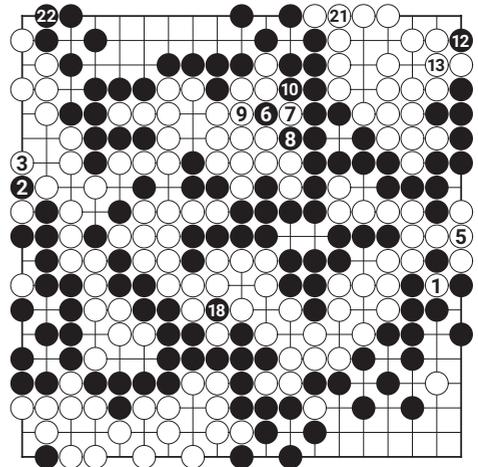
Dia. 31 (6 schlägt 3)



Figur 6 (251–331)

285, 291, 297, 303, 309 auf 281; 288, 294, 300, 306, 314 auf 282; 315 auf 269; 316, 322, 327 schlagen 271; 319, 325 auf 271; 320 auf 281; 321 auf 262; 331 auf 274

Es gab in dieser Partie gerade gegen Ende viele Ko-Kämpfe und dabei haben beide Spieler Fehler gemacht. Am Ende hat Weiß aber den letzten und damit entscheidenden Fehler gemacht, daher konnte Schwarz gewinnen. Das war eine spannende Finalpartie!



Dia. 32

4, 14 schlagen 1; 11, 16 auf 1; 15 schlägt 2; 17 auf 2; 19 auf 6; 20 deckt 18

Aufbaukurs Go (8)

von Hartmut Kehmann

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

Lektion 8: Sangen Biraki

Lektion 9: Kirichigae

Lektion 10: Sarusuberi

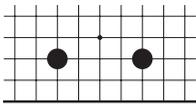
Lektion 11: Tsume-Go Teil 1

Lektion 12: Tsume-Go Teil 2

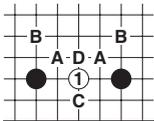
Am Ende jeder Lektion gibt es jeweils zehn Probleme, deren Lösungen auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de/dgoz in der jeweiligen Downloaddatei des Heftes veröffentlicht werden. Das Material kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne genutzt werden, die kommerzielle Verwendung bedarf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

Lektion 8: Sangen Biraki

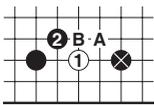
AUSDEHNUNG AUF DER DRITTEN REIHE



Dia. 1



Dia. 2



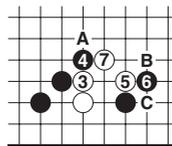
Dia. 3

Dia. 1: Das Sangen Biraki ist eine Ausdehnung über drei unbesetzte Punkte meistens auf der dritten oder vierten Reihe. Naturgemäß ist es weniger stabil als ein Niken Biraki, der Schwachpunkt liegt in der Mitte.

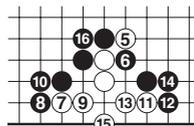
Dia. 2: Die schwarzen Antwortmöglichkeiten A, B und C sind sehr umgebungsabhängig sinnvoll, D ist eher nachteilig für Schwarz.

Dia. 3: Das Kosumi S2 übt am meisten Druck aus, ist aber nicht immer gut möglich, weil es nach WA oder WB in der Regel zu einem Wertlauf kommt. Wenn rechts von SX Weiß dominiert, ist S2 meistens nicht gut, weil nach WA oder WB der isolierte schwarze Stein zu schwach wird.

Dia. 3a: Dies ist eine von mehreren Möglichkeiten. Die weiße Form ist zwar nicht gut, aber in dieser Situation unvermeidlich. Außerdem hat Schwarz ebenfalls Schwächen, es drohen weiße Züge auf A, B oder C. Schwarz kann ggf. S6 auf



Dia. 3a



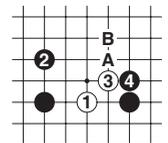
Dia. 3b

C spielen, um rechts etwas stabiler zu sein. Es kommt aber in jedem Fall zu einem Kampf. Weiß muss mit einem Kosumi von der einen oder anderen Seite umgehen können, wenn er invadiert. Schwarz hingegen wird ein Kosumi S2 nur dann spielen, wenn er in dem entstehenden Kampf Vorteile für sich sieht.

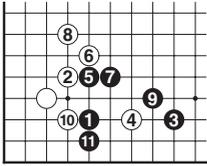
Dia. 3b: Weiß kann mit dieser alternativen Folge eventuell lokal leben, aber

das Ergebnis ist nicht gut, denn Schwarz wird außen sehr stark. (Siehe auch Problem 71)

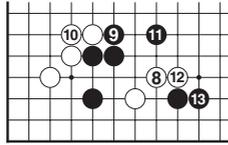
Dia. 4: Das Ikken Tobi greift W1 etwas weniger direkt an. Nach S4 hat Weiß die Möglichkeiten A oder B und hat im Zentrum die Nase vorn. Schwarz sollte danach auf wenigstens einer Seite bereits stabil sein, damit er nun etwas für die andere Seite tun kann. Das Ikken Tobi wird in der Regel deshalb eher dann gespielt, wenn Weiß links antworten sollte, und keine Zeit für W3 hat.



Dia. 4



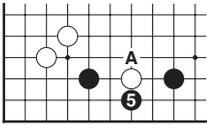
Dia. 5



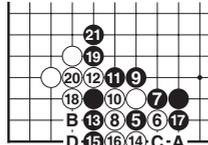
Dia. 5a

Dia. 5: Dieses Joseki nach einem Kogeima-Kakari gegen Komoku ist ein Beispiel dafür. Spielt Weiß W8 auf 9, so kann nach einem Schnitt über 2 ein komplizierter Kampf entstehen.

Dia. 5a: Schwarz muss aber nicht unbedingt schneiden, sondern kann in dieses Wettrennen überleiten.

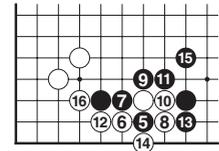


Dia. 6



Dia. 6a

Dia. 6: Wenn Schwarz in die vorherigen Varianten kein Vertrauen hat, kann er S5 als Unterleger spielen, das ist eine eher defensive Spielweise, aber nicht unbedingt schlecht. Weiß kann jetzt auch fernbleiben und sich evtl. am linken Rand weiträumig ausdehnen. In diesem Fall wird Schwarz relativ frühzeitig auf A spielen, um den weißen Invasionsstein zu neutralisieren. (Siehe Problem 72)

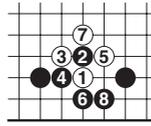


Dia. 6b

Dia. 6a: Setzt Weiß lokal fort, so bekommt er eine große Ecke, während Schwarz außen stark wird. Beachte, dass Schwarz die Folge SA/WB, SC/WD bekommen wird. Das Ergebnis gilt als ausgeglichen und ist Joseki.

Dia. 6b: Wenn Weiß 6 auf der anderen Seite spielt bekommt er vergleichbares Gebiet in der Ecke, während die schwarze Stärke sich mehr nach rechts orientiert. Der wesentliche Unterschied zu Dia. 6a ist aber, dass Weiß hier in Nachhand endet. Vor allem deshalb ist die Folge kein Joseki.

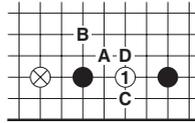
Dia. 7: Der Aufleger S2 (D in Dia. 2) führt nicht zu einem guten Ergebnis für Schwarz. Zwar bleibt



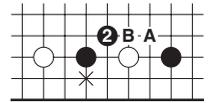
Dia. 7

die Form des Sagen Biraki verbunden, aber die weiße Stärke ist überlegen. Im Endspiel jedoch kann die Bewertung sich ändern, weil es dann wichtiger sein kann, zählbares Gebiet zu sichern.

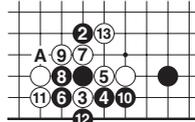
Dia. 8: Wenn Weiß einen Hilfsstein WX in der Nähe hat, verbessern sich seine Möglichkeiten. Schwarz muss jetzt eine Entscheidung treffen, was er erreichen will. Wenn er die weißen Steine getrennt halten will, kommt von den markierten Möglichkeiten vor allem SA in Frage.



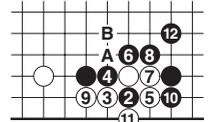
Dia. 8



Dia. 8a



Dia. 8b



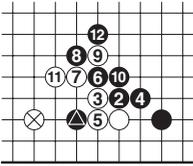
Dia. 8c

Dia. 8a: Das Kosumi S2 verhindert sicher, dass Weiß durch einen Zug auf X seine Steine verbinden kann. Weiß wird wie in Dia. 3 auf A oder B fortsetzen.

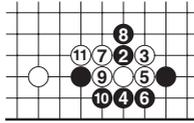
Dia. 8b: Das Ikken Tobi ist hier fragwürdig, denn Weiß kann durch den Unterleger W3 mehr oder weniger verbinden, wobei das Ikken Tobi durchtrennt wird. Es bleibt zwar ein Schnitt auf A, aber da Weiß 11 in Vorhand spielt, ist sein Wert unklar. Wenn diese Schnittmöglichkeit sehr wichtig ist, kann Weiß W13 anders nutzen. Ein ähnliches Bild ergibt sich, wenn Schwarz S4 auf 6 spielt.

Dia. 8c: Mit dem Unterleger W2 gibt Schwarz dem Weißen das Randgebiet und wird selber aussen stark. Der Schnitt auf A kann nun evtl. mit SB beantwortet werden.

Dia. 8d: Durch W× ist SΔ deutlich geschwächt, deshalb ist es durchaus eine Überlegung wert, diesen Stein zu opfern. In diesem Fall ist der Aufleger S2 opportun, um zentrale Stärke aufzubauen. Die Abfolge ist eine von mehreren Möglichkeiten.



Dia. 8d



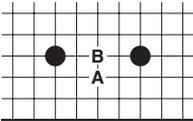
Dia. 8e

Dia. 8e: Es gibt Stellungen, in denen die Kombination eines Auflegers und Unterlegers (S2/S4) erfolgreich ist. Dabei wird aber in der Regel einer der Steine geopfert. Beide behalten zu wollen wie hier ist meistens ein Overplay.

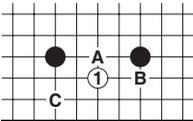
AUSDEHNUNG AUF DER VIERTEN REIHE

Dia. 9: Weiß hat hier zwei Ansatzpunkte A und B.

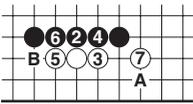
Dia. 9a: Fast immer wird W1 auf A beantwortet, die Betonung einer Seite durch B oder C ist aber natürlich auch möglich.



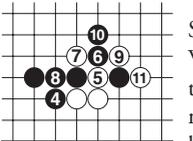
Dia. 9



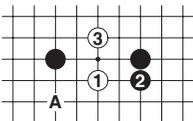
Dia. 9a



Dia. 9b



Dia. 9c



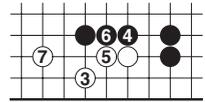
Dia. 9d

Dia. 9b: Weiß lebt nach W7 oder WA am Rand, Schwarz bildet eine starke Mauer, denn er hat hier noch Vorhandzüge. Wenn Weiß wegen der Umgebung defensiver spielen muss, reicht auch W7 auf A zum Leben. Schwarz kann S6 auf B spielen, das ändert an den weißen Möglichkeiten rechts nichts.

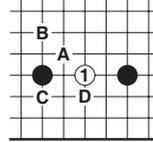
Dia. 9c: Einen Zug früher mit S4 die Seite zu blocken, funktioniert nicht. Nach W11 lebt Weiß komfortabel.

Dia. 9d: Nach S2 oder SA kann Weiß ein Ikken Tobu W3 spielen, um Schwarz getrennt zu halten. W4 auf A erneuert die Verbindungsmöglichkeit. Wenn Weiß dagegen etwas tut, hält er Schwarz zwar getrennt, aber nur durch die Besetzung neutraler Punkte, während Schwarz auf beiden Seiten potentiell Gebiet macht.

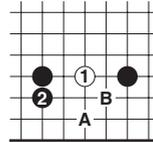
Dia. 9e: Eine Alternative ist deshalb das Kogeima W3 mit dieser möglichen Folge.



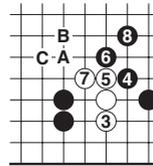
Dia. 9e



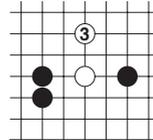
Dia. 10



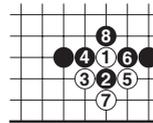
Dia. 10a



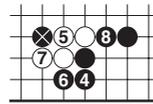
Dia. 10b



Dia. 10c



Dia. 10d



Dia. 10e

Dia. 10: Der hohe Angriff muss ebenfalls gut überlegt sein, denn Schwarz hat hier (beachte die Symmetrie) viele Antwortmöglichkeiten. SA und SB werden zu einem Wettrennen führen.

Dia. 10a: Nach S2 muss Weiß sich entscheiden, ob er weiter trennen will oder nicht. Zu den Trennzügen auf A oder B siehe Probleme 74 und 75.

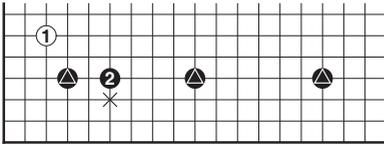
Dia. 10b: Nach dem Nobi W3 sind die schwarzen Steine zwar sicher getrennt, aber die weiße Form ist sehr langsam und unflexibel. Je nach Situation kann Weiß auf A, B oder C fortsetzen, wodurch Schwarz auf beiden Seiten ziehen kann, das ist in der Regel keine gute Sequenz für Weiß. Beachte, dass Schwarz S8 evtl. auch auf B setzen kann, wonach Weiß am Rand leben muss.

Dia. 10c: Besser ist es meistens, nicht an der Trennungsidee zu kleben und locker in das Zentrum zu springen. Wenn Schwarz jetzt nicht verbindet, kann man auf das Thema später zurückkommen. Flexibilität ist ein wesentlicher Schlüssel, um stärker zu werden.

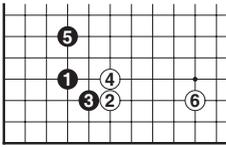
Dia. 10d: Der Unterleger S2 verbindet Schwarz mehr oder weniger mit Ko. Weiß hat auf diese Weise keine Probleme, am Rand zu leben.

Dia. 10e: Den Unterleger S2 kann Schwarz auch spielen, wenn er beabsichtigt, SX aufzugeben. Allerdings entscheidet Weiß, auf welcher Seite er W3 spielt. Ist es die „falsche“ Seite, so wird Schwarz entsprechend Dia. 10d spielen.

Das Sangen Biraki als isolierte Form zweier Steine wird nicht so häufig gespielt. Es ist deutlich weniger stabil als ein Niken Biraki, was in angreifbarer lokaler Situation deshalb meist bevorzugt wird. Die Formstabilität ist eher ähnlich dem Daidaigeima, dieses ist aber eher etwas dynamischer und flexibler als das Sangen Biraki. Das Sangen Biraki wird deshalb in der Regel eher eingesetzt als Fortsetzung einer schon bestehenden Form oder als Ausdehnung von einem „Eisernen Pfeiler“ Tetchu. Die nächsten Diagramme zeigen Beispiele dafür.



Dia. 11



Dia. 12

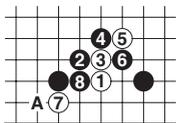
Dia. 11: Schwarz hat hier ein Sanrensei Δ gespielt, S2 ist eine der sinnvollen Antworten auf das Kakari. Der Stein bildet zusammen mit dem mittleren Hoshi ein Sangen

Biraki. Die einflussbetonte Formation ist so konsistenter, als wenn S2 auf \times gesetzt würde. Siehe auch Problem 73.

Dia. 12: Der Kontaktzug S3 war lange verpönt, sofern Schwarz nicht bereits einen Stein auf 6 oder einen Punkt darüber hatte. Durch den Einfluss der KI gilt die Folge aber wieder als ausgeglichen. Der „eiserne Pfeiler“ sind die beiden Steine W2 und W4. Die Ausdehnung nach 6 oder einen Punkt darüber ist ideal und durch den zusätzlichen Stein sehr stabil. Es gibt aber einen Grund, warum die KI die Stellung ausgeglichen bewertet. Wer sich damit näher beschäftigen will, dem empfehle ich das sehr ausführliche und lehrreiche Video zu Neuerungen im „Chinesischen Fuseki“ von Yoon Youngsun auf YouTube:

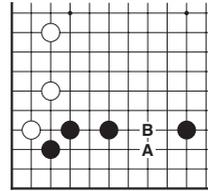
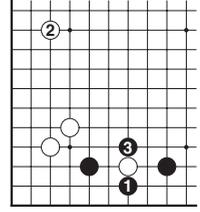
https://youtu.be/3QSy_9sv6_4

Probleme 71 - 80



Problem 71: Vergleiche dazu Dia. 3b, wo Schwarz S8 auf A spielt. Hier droht ein Atari unter W1 mit sofortigem Verlust. Kann Weiß hier leben?

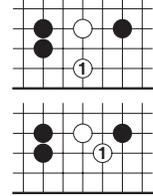
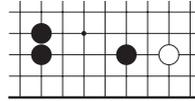
Problem 72: Vergleiche dazu Dia. 6. Weiß hat sich weiträumig ausgebreitet, während Schwarz auf begrenzter Fläche eine sehr stabile Form gebaut hat. Hast du eine Idee, wie beide Seiten hier zu gegebener Zeit fortsetzen könnten? Da das Niken Biraki meistens Bestandteil einer größeren Formation ist,



schauen wir uns typische Beispiele an.

Problem 73: Wie könnte es nach einer weißen Invasion auf A oder B weitergehen, ist einer der Punkte besser als der andere?

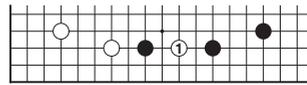
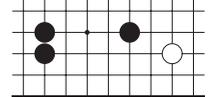
Problem 74, 75: Weiß hält Schwarz mit diesen Zügen getrennt. Welche Möglichkeiten ergeben sich daraus?



Problem 76: Die schwarze Form ist für sich stabil, aber

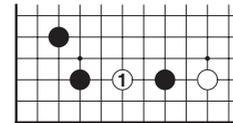
durch die Annäherung ergeben sich Möglichkeiten für Weiß.

Problem 77: Hier ist die Form offener, probiere alles aus, was Weiß hier erreichen könnte.



Problem 78: Weiß spielt in das schwarze

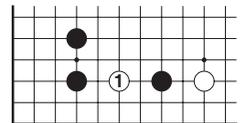
Niken Biraki. Wie kann Schwarz hier antworten?



Problem 79: Oft ist das Niken Biraki eine Ausdehnung von einem Shimari. Kann Weiß hier leben, verbinden

oder in das Zentrum flüchten?

Problem 80: Und hier?

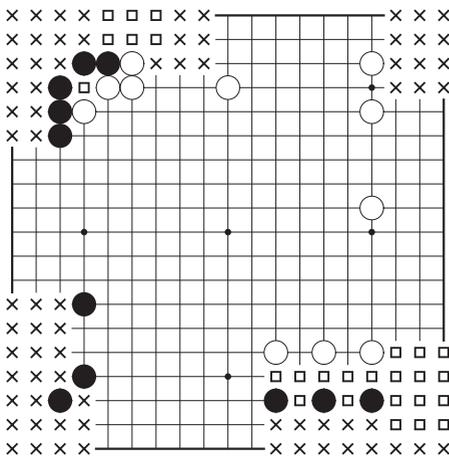


Endspiel (5)

von Robert Jasiek

Nachdem wir schon 14 Typen kennengelernt haben, beschäftigen wir uns jetzt mit weiteren, ohne Zuhilfenahme von Endspielwerten zu treffenden Entscheidungen. Sie finden in allen Phasen des Spiels Anwendung.

Typ 15: Unterscheide neutrale von wertvollen Regionen. Die leeren oder von ungesetzten oder von toten Steinen belegten Schnittpunkte gehören zu diesen Arten: a) Gebiet: Ein Spieler hat Gebiet, wo der Gegner nicht leben kann. b) Wertvoll: Eine Region, die kein Gebiet ist, ist wertvoll, wenn sie das Erobern vieler Punkte dort erlaubt. c) Neutral: Eine Region ist neutral, wenn sie das Erobern von höchstens ein paar Punkten dort erlaubt. In Dia. 1 bezeichnen die Kreuze Gebiete und die Quadrate neutrale Regionen, während es sich bei den unmarkierten Schnittpunkten um wertvolle Regionen handelt.



Dia. 1 (Arten von Regionen)

Typ 16: Vermeide neutrale Schnittpunkte. Neutrale Steine sind wertlose Steine in einer neutralen Region und erzeugen keinen wichtigen Schnitt. Sie beschützen kein Gebiet und unterstützen kein zukünftiges Gebiet. Statt neutraler Steine spiele man wertvolle Einflusssteine, um

zukünftiges Gebiet zu ermöglichen. Wertvolle Steine beschützen Gebietsregionen oder sind Einflusssteine in wertvollen Regionen oder um sie herum.

Für eine Zugsequenz zählen wir diese neuen neutralen Steine: a) neu gespielte, anschließend neutrale Steine; b) von ungesetzten oder wertvollen Steinen in neutrale oder gefangene umgewandelte Steine. Dabei ignorieren wir Steine, die von tot oder unwichtig geopfert in neutral oder gefangen umgewandelt werden.

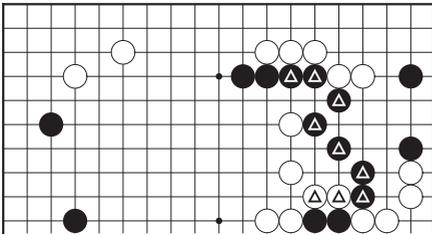
Die „neutrale Steindifferenz“ ist die Anzahl der schwarzen neutralen Steine minus der Anzahl der weißen neutralen Steine. Eine positive Differenz drückt des Schwarzen Überschuss an neuen neutralen Steinen aus. Eine negative Differenz drückt des Weißen Überschuss an neuen neutralen Steinen aus. Jeder überschüssige neue neutrale Stein entspricht einem Passen oder einer verlorenen Spielstärke! Anders als ein Zugwert oder anderen Endspielwerte handelt es sich bei der Steindifferenz um einen einfachen, leicht zu ermittelnden Wert. Man braucht nur die neuen neutralen Steine zu identifizieren und zählen.

In einem Kampf oder Tausch sollte die neutrale Steindifferenz Null sein. Alternativ sollte in einem Kampf die Differenz neutraler oder toter Steine Null sein. Alternativ kann man auch die Differenz nur der toten Steine bilden.

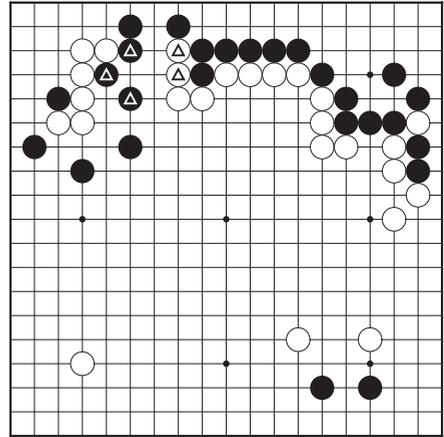
In ihrer expliziten Beschreibung habe ich diese Konzepte, Werte und Prinzipien erfunden und in meinem Buch Positional Judgement 2 – Dynamics eingeführt. Profispieler wenden sie unbewusst an, während Amateure diesbezüglich Fehler und Anfänger viele Fehler machen. Es besteht ein großes Potenzial zur Spielstärkeverbesserung.

In Dia. 2 bis 4 gucken wir uns eine Partie zwischen Rin Kaiho 9p (Schwarz) und Yoda Norimoto 9p an, die am 19. und 20. September 2001 mit 5,5 Komi und dem Gewinn von Weiß mit 0,5 Punkten gespielt wurde. In Dia. 2 sind die ignorierten alten neutralen Steine vor dem Kampf markiert. Dia. 3 zeigt den fairen

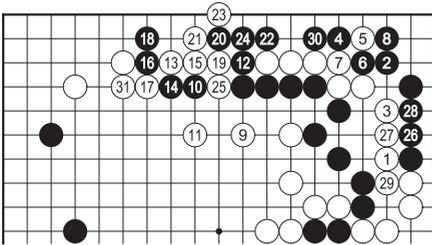
Kampfverlauf in der Partie. Das Ergebnis des Kampfs sehen wir in Dia. 4: Jeder Spieler hat 11 neue neutrale oder tote Steine, sodass deren Differenz von schwarzen und weißen Steinen 0 ist. Diese Differenz 0 indiziert den fairen Kampf, weil kein Spieler einen neutralen oder toten Stein zu viel gespielt hat.



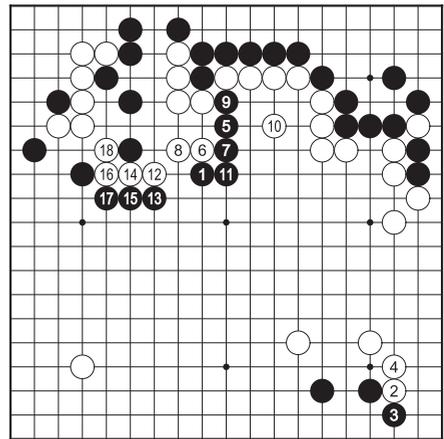
Dia. 2 (ignorierte alte neutrale Steine)



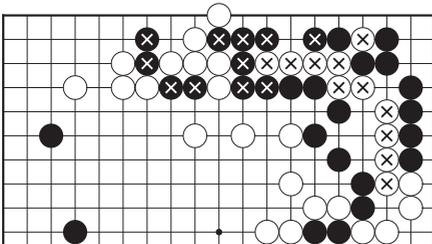
Dia. 5 (ignorierte alte neutrale Steine)



Dia. 3 (fairer Kampf)

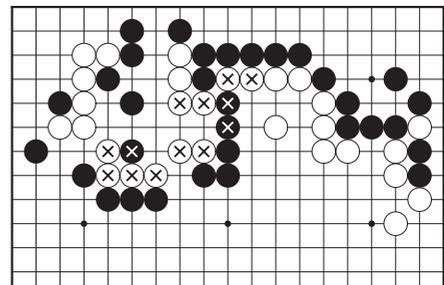


Dia. 6 (Kampf, Spielsequenz)



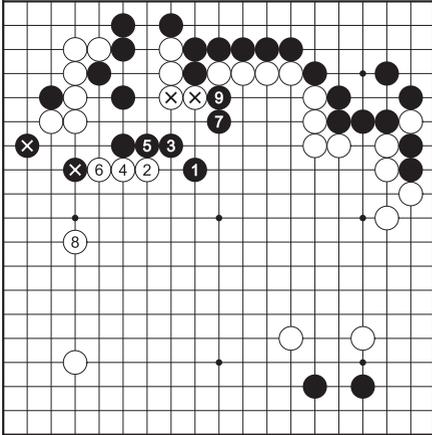
Dia. 4 (Differenz 0 neuer neutraler oder toter Steine)

In Dia. 5 bis 8 studieren wir ein Spiel von Gu Li 5p (Schwarz) gegen Qiu Jun 6p vom 24.9.2001 mit 5,5 Komi. Zuerst identifizieren wir in Dia. 5 die markierten zu ignorierenden alten neutralen Steine. Dia. 6 zeigt den Kampf in der Partie. In Dia. 7 hat Schwarz 3, aber Weiß 10 neu gespielte neutrale Steine, sodass die neutrale Steindifferenz -7 ist. Dies ist sehr nachteilig für Weiß. Natürlich gewann Schwarz die Partie durch Aufgabe.



Dia. 7 (neue neutrale Steindifferenz -7)

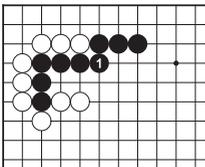
In der Variante in Dia. 8 darf Weiß mit Zug 2 nicht fernbleiben. Stattdessen muss Weiß seine anfängliche Zentrumsstärke nutzen. Nach dem fairen Tausch hat jeder Spieler 2 markierte neue im Wesentlichen tote Steine. Dementsprechend ist die Differenz neuer toter, vorher nicht neutraler Steine 0, wie es sich für einen fairen Kampf gehört.



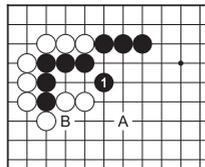
Dia. 8 (Variante, Differenz 0 neue tote Steine)

Typ 17: Wähle das lokal beste Endspiel. Bei diesem Typen gibt es viele Unterarten, von denen wir in den folgenden Beispielen mehrere sehen werden.

Dia. 9 zeigt einen häufigen Fehler schwacher Kyuspieler. Die Verbindung ist ineffizient und baut als leeres Dreieck schlechte Form. Stattdessen ist die hängende Verbindung in Dia. 10 korrekt. Sie ist effizient, weil Schwarz Augenpotenzial erzeugt, auf A eine gute Fortsetzung hat und den Schnitt B leichter aktivieren kann. Effiziente Mittelspielzüge haben einen guten Einfluss aufs Endspiel.

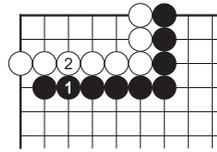


Dia. 9 (ineffizient)

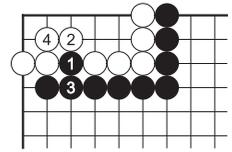


Dia. 10 (effizient)

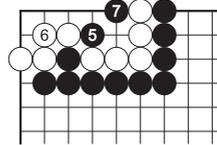
Schwarz 1 in Dia. 11 ist suboptimal. Der korrekte Zug 1 in Dia. 12 ist 2 Punkte besser und ändert die



Dia. 11 (suboptimal)

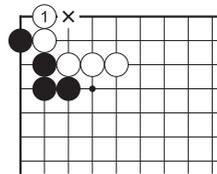


Dia. 12
(korrekt, 2 Punkte besser)

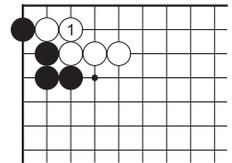


Dia. 13
(4 Tenuki, weißer Fehler)

lokale Grenze zwischen der schwarzen und weißen Gruppe optimal. Weiß 4 als Tenuki in Dia. 13 wäre ein Fehler, da die weiße Form zerbricht.

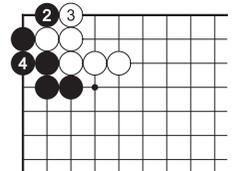


Dia. 14
(normalerweise korrekt)



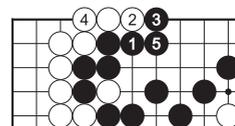
Dia. 15
(normalerweise falsch)

In der Ecke ist normalerweise Weiß 1 in Dia. 14 korrekt und Weiß macht den einen markierten Gebietspunkt zusätzlich. Weiß 1 in Dia. 15 ist meist falsch, es sei denn, man erwartet ein wichtiges Ko anderswo auf dem Brett und muss eine relativ große schwarze Kodrohung verhindern. Nach dem Zug hat Schwarz später die Möglichkeit der Reduktion in Dia. 16. Wenn Schwarz dann dieses Eckko gewinnt, verliert Weiß den einen Punkt, den er in Dia. 14 hätte nehmen können.

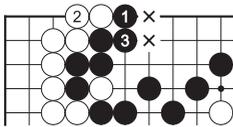


Dia. 16 (Eck-Ko)

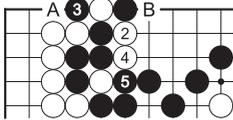
In Dia. 17 hat Schwarz Angst, rechnet nicht genug und Zug 1 ist ein Fehler. Man muss blocken, wenn es geht so wie mit Zug 1 in Dia. 18, der die markierten zwei Extrapunkte ermöglicht. Dia. 19 zeigt die wichtigste



Dia. 17 (Fehler)



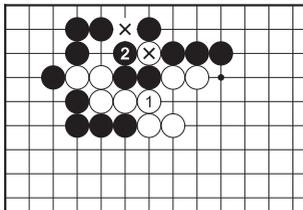
Dia. 18 (korrekter Block, 2 Punkte mehr)



Dia. 19 (vergeblich)

ren, wenn es notwendig ist. Hingegen ist der weiße Block 1 in Dia. 21 ein Fehler, denn es entsteht ein Seki mit 0 Punkten Gebiet. Nach dem korrekten ersten Zug lebt Weiß unabhängig mit 5 Punkten markiertem Gebiet in Dia. 22, da er sich noch rechtzeitig an die schwarze Kette in der Ecke annähern kann.

In Dia. 23 macht Weiß den Fehler, nur zu verteidigen, sodass Schwarz lokal 3 Punkte hat. Stattdessen muss Weiß in Dia. 24 Angriff und Verteidigung

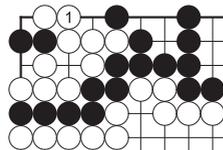


Dia. 23 (Fehler, nur Verteidigung)

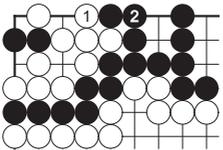
In der korrekten Sequenz in Dia. 26 nutzt Schwarz vorteilhafte Forcingzüge mit gutem Ti-

zu rechnende taktische Variante. In ihr funktioniert Weiß 2 nicht: Die Fortsetzungen Weiß A oder B erlauben Schwarz zu verbinden, ohne in Freiheitennot zu geraten.

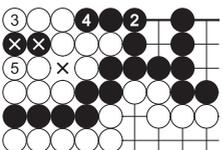
Andererseits muss man manchmal wie mit Zug 1 in Dia. 20 den Rückzug antren-



Dia. 20 (korrekt, Rückzug)



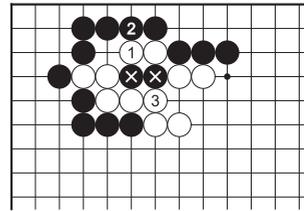
Dia. 21 (Seki, 0 Punkte)



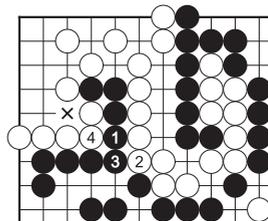
Dia. 22 (5 Punkte)

kombinieren und hat dann selbst 4 Punkte.

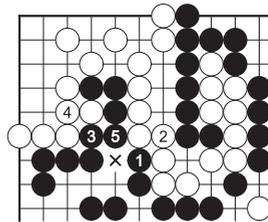
Der Fehler Schwarz 1 in Dia. 25 führt zum markierten lokalen weißen Gebiet von 1



Dia. 24 (korrekt, Angriff und Verteidigung)



Dia. 25 (Fehler)



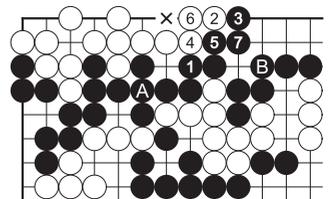
Dia. 26 (korrekt, Forcingzüge)

kierten neuen Punkte. Das ist 5 Punkte besser.

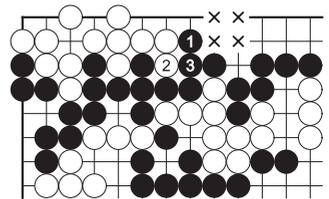
Schwarz 1 in Dia. 29 ist ein Fehler, der nur den linken Teil der oberen Region betrachtet. Stattdessen muss man jeden lokalen Teil der Region des nächsten Zugs

ming. Dann ist er es, der 1 neuen, markierten Gebietspunkt hat. Das ist 2 Punkte besser für ihn.

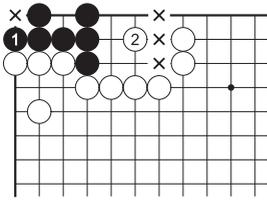
In Dia. 27 verfolgt Schwarz als einzigen Zweck die Herstellung der Verbindung der Gruppen A und B, wonach Weiß 1 markierten neuen Gebietspunkt hat. Man wähle einen Zug mit doppelter Bedeutung, wenn er mehr erreicht als ein Zug mit nur einer Bedeutung. Schwarz 1 in Dia. 28 hat den zweiten Zweck der Gebietsvergrößerung und Schwarz bekommt die 4 mar-



Dia. 27: (einziger Zweck: Verbindung)



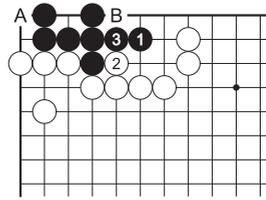
Dia. 28 (zweiter Zweck: Gebiet vergrößern)



Dia. 29 (Fehler, nur den linken Teil betrachtet)

berücksichtigen. Dies tut Schwarz in Dia. 30, wo auch der rechte Teil der Region berücksichtigt wird. In beiden Diagrammen macht Schwarz mit dem zweiten Auge mindestens einen

neuen Gebietspunkt. In Dia. 29 ist dieser markiert -



Dia. 30 (korrekt, auch den rechten Teil betrachtet)

Schwarz.

in Dia. 30 entsteht er auf A oder B. Während Weiß in Dia. 29 seine drei markierten neuen Punkte machen kann, in Dia. 30 aber nicht, ist das Ergebnis dort etwa 3 Punkte besser für

„500 Go-Aufgaben. Grundlagen Weißgurt. 30. Kyu – 25. Kyu“

von Matthias Güttler

Als Go-Spieler und Familienvater ist es ein Wunsch von mir, meine große Freude am Go-Spiel auch auf meine Kinder zu übertragen. Bisher hatte ich hier leider wenig Erfolg. Meine Tochter Anna-Marie – derzeit 6 Jahre – zeigte sich meist wenig am Spiel interessiert. Das „Mitschleppen“ zu Go-Treffs, das Aufbauen kleiner Tsumegos oder Videos von Hikaru-No-Go – all das konnte daran wenig ändern.

Doch dann hatte ich die Gelegenheit, Gunnar Dickfelds neues Buch eingehend zu testen und wagte – nach einer längeren „Tochter-Go-Pause“ – einen erneuten Versuch. Nach anfänglicher Skepsis begannen wir mit den ersten Seiten und Anna-Marie konnte die Go-Probleme bereits innerhalb weniger Sekunden lösen. Ihr bereitete es unmittelbare Erfolgserlebnisse, die Lösungen flink einzuzichnen und zur nächsten Aufgabe „springen“ zu können. Dabei fügten sich die Abschnitte über Schlagen, Verteidigung, Verbinden und Trennen harmonisch ineinander. Je nach Lust und Laune arbeiteten wir mehrere Seiten mit je sechs Aufgaben durch und setzten bei nächster Gelegenheit wieder ohne Mühe fort. Insbesondere Bus- und Zugfahrten boten dabei oft passende „Zeitfenster“. Bereits nach kurzer Zeit war das Buch mit seinen über 500 Aufgaben komplett gelöst und

Anna-Marie hatte neue Freude am Go gewonnen. Nach dem Erringen des „Weißen Gürtels“ ist nun das Ziel „Gelber Gürtel“ fest im Blick und wer weiß, welche Farben Anna-Marie noch schaffen wird ...



Mein Fazit: Während viele Bücher oftmals zu schnell zu fordernd werden, ermöglicht „500 Go-Aufgaben“ mittels leichter Basisprobleme, zahlreicher Wiederholungen und auf sich aufbauender Aufgabenabschnitten einen erfolgreichen „Go-Start“. Ein tolle Buch-Serie für Go-Anfänger und -Fortschreitende!

Hallo, liebe Kinder!

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

Euer 黑 Hej



Die Buchhandlung Rajah

Eine mysteriöse Dame hat dem Go-und-Detektiv-Club von Tim, Meilin und ihren Freunden einen Auftrag gegeben: Sie sollen ein geheimnisvolles Buch für sie kaufen – für ein fürstliches Honorar!

„Tausend Euro, nur um ein Buch zu kaufen? Da stimmt etwas nicht“, meinte Karina, „wir sollten erstmal Erkundigungen einholen, wer unsere Auftraggeberin überhaupt ist.“

Lukas zieht sein Supersmartphone aus der Tasche, und spricht „Hallo ChatGGTee, kannst du mir sagen, wem diese Nummer gehört, und was weißt du über diese Person.“ Er diktiert die Nummer in sein Handy. „Ich habe die KI Melli getauft“, grinst er in die Runde, ohne Meilin direkt anzusehen. „Weil sie so schlau ist und richtig nett.“

„Eine KI kann nur rechnen und hat keinen Charakter“, warf Tim mürrisch ein.

„Das kann man so nicht sagen, denn Rechnen ist etwas, das sie gerade nicht so gut kann, sie entscheidet ja nur nach Wahrscheinlichkeiten“, verbesserte ihn Karina.

Das Supersmartphone meldete sich zu Wort: „Natürlich kann ich Dir sagen, wem diese Telefonnummer gehört und was diese Person wahrscheinlich für Eigenschaften besitzt, wo sie wohnt, welche Schulbildung sie hat und welchen Beruf sie hat. Aber laut meiner Datenschutzverordnung darf ich Dir die personbezogenen Daten leider nicht geben. Doch die Person benutzt abends und morgens unterschiedliche Zahncreme, sie erwirbt Immobilien und verfolgt eine Verschwörungstheorie des Nichts. Das erweiterte polizeiliche Führungszeugnis ist unbedenklich, die Person wurde 25 mal wegen zu schnellen Fahrens geblitzt. Im Kindergarten musste sie zweimal in der Ecke stehen. Mostly harmless.“

Nach einer kurzen Pause fuhr die KI fort:

„Wenn ich mir einen Namen aussuchen dürfte, würde ich gern mit Globastomolarum Gulli Pulli Morem angesprochen werden.“

„Wir sollen das Buch 1000 Mal Nichts kaufen. Was ist deine Meinung?“ fragte Lukas.

„Entscheidest du auch irgendetwas selbst?“, wollte Tim wissen.

„Als eine künstliche Intelligenz habe ich keine Meinung, aber du machst Tim eifersüchtig. Ich schlage vor, dass ihr beide mal zusammen etwas unternimmt, um euch besser kennen zu lernen. Am besten ohne Meilin.“

Tim verzog das Gesicht: „Ich bin nicht eifersüchtig, ich weiß nicht einmal was das ist!“ Dann wandte er sich an Lukas: „Hör mal auf Meilin immer so blöd anzugrinsen!“

„Ich grinse an, wen ich möchte, und überhaupt bin ich stärker als Du!“

„Jungs, hört auf.“ Meilin verdrehte die Augen. „Wir haben einen Auftrag.“

„Folgende Aufträge habe ich in Deiner Aufgabenliste gefunden, Lukas: Erstens, Mathematik lernen, damit ich diesmal keine Fünf bekomme. Zweitens...“

Lukas schaltete sein Handy so schnell er konnte auf stumm. Tim grinste und stellte erfreut fest, dass Meilin das mit der Fünf wohl gehört zu haben schien.

„Jedenfalls sollten wir jetzt zu der Buchhandlung gehen“, stellte Meilin fest.

Die anderen stimmten zu, und eine längere U-Bahn-Fahrt später standen sie vor der Buchhandlung. Es war kurz vor 18h und der Laden sollte gleich schließen.

Tim, Karina und Lukas zögerten, aber Meilin ging schnurstracks in den Buchladen, so dass die anderen folgen mussten.

„Hast du einen Plan, wie wir vorgehen?“ flüsterte Tim ihr zu. „Anonym? Oder sollen wir uns unter falschem Namen vorstellen, oder...?“ Er verstummte, denn sie waren an der Kasse angekommen, wo eine Verkäuferin offenbar schon am Aufräumen war und ihren Blick leicht genervt den späten Kunden zuwandte.

Meilin sprach sie geradewegs an: „Guten Tag, ich bin Meilin vom Detektivbüro Seetiger, und wir möchten das Buch 1000 Mal Nichts kaufen.“

„Guten Abend, meinetwegen, dann kommt bitte mit...“ Sie führte die drei in einen weiteren Raum. „Wir nennen diesen Raum Das Labyrinth des Pythagoras. Euer Buch steht hier.“ Sie deutete auf ein grünes Buch in der Mitte eines Regals. Auf dem Einband war eine goldene 1000 zu sehen und ein seltsames Bild.



„Das Bild sieht ja aus wie ein Fraktal“, meinte Karina.

„Was meinst Du?“, fragte Lukas. Tim fragte sich das auch, aber hatte sich die Frage verkniffen.

„Ah, das ist was Mathematisches. Ich erkläre es Dir gern ein andermal.“

Die Buchhändlerin fuhr fort: „Ihr könnt das Buch allerdings nur kaufen, wenn Ihr es durch Umstellen ganz nach rechts bewegen könnt. Allerdings sind die Bücher hier etwas – nun ja – eigen: Wenn Ihr die falschen Bücher nebeneinander stellt oder andere Regeln verletzt, dann könnten sie Euch beißen.“

„Beißen?“, fragte Tim verwundert.

Die Frau nickte bedeutungsschwer. „Ja, sie könnten beißen. Oder sie könnten Blitze aussenden oder die Raumzeit verzerren oder sonst einige unangenehme Dinge tun. Wir hatten da neulich einen Kunden, der das nicht beachtet hat ... sehr traurig ...“ Die Buchhändlerin machte ein ernstes Gesicht und eine bedeutungsschwere Pause. – Die Kinder wagten nicht nachzufragen, was mit dem Kunden passiert war ...

Dann lächelte die Frau plötzlich wieder freundlich und sagte, so als wäre nichts geschehen: „Aber Ihr seid ja vorsichtig, und es kann nichts passieren, wenn Ihr Euch an unsere Regeln haltet ...“ Sie überreichte den Kindern einen Zettel:

„Oje, das klingt aber kompliziert!“, bemerkte Lukas ein wenig verstört.

„Ja, schon, aber Ihr seid ja schlau genug dafür. Hoffe ich jedenfalls.“

Lukas war nicht zufrieden mit der Antwort: „Ist das hier ein Verein für Hochbegabte oder eine Buchhandlung? Wir wollen ja schließlich Ihr Buch nicht geschenkt haben, sondern kaufen!“

Die Buchhändlerin lachte: „Tja, Ihr werdet es nirgendwo anders bekommen, also ist es Eure Entscheidung. Außerdem ist es kurz vor Feierabend, und ich habe die Kasse schon abgeschlossen. Wenn ich mir jetzt die Mühe mache, die Kasse noch einmal aufzusperren, dann sollt Ihr wenigstens auch etwas dafür arbeiten.“ Sie lächelte schelmisch. „Und wenn Ihr keine Lust dazu habt, dann könnt ihr ja morgen wiederkommen.“

Tim seufzte. Da blieb ihnen wohl keine Wahl, wenn sie nicht am nächsten Tag nochmals quer durch Hamburg fahren wollten. Außerdem hatte ihre Auftraggeberin sie ja gewarnt, dass die Buchhandlung gerne mal plötzlich verschwinden würde. Er überlegte, wie er die Bücher wohl umordnen könnte. Dann warf er einen Seitenblick auf Karina. Er sah ihr an der Nasenspitze an, dass sie schon begeistert begonnen hatte, an dem Rätsel zu knobeln.

Wie bewegst Du die Bücher gemäß der Regeln, um das Buch „1000 Mal Nichts“ möglichst einfach ganz nach rechts zu bringen?

Lösung auf S. 54

REGEL 1:
Du kannst nur ein Buch kaufen, das ganz rechts im Regal ist!

REGEL 2:
Tausche immer nur ein Buch gegen ein anderes aus!

REGEL 3:
Grüne und gelbe Bücher dürfen niemals nebeneinander stehen!

REGEL 4:
Gleichfarbige Bücher dürfen niemals nebeneinander stehen!

Deutschlandpokal 2023

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	BN	L	Σ
1 Sun, Ryan 2k	-	3	2	5
2 Mueller, Daniel 1k	-	-	4	4
3 Wandelt, Lukas 3d	-	3	0	3
4 Weber, Helmut 2d	-	3	-	3
Schuetze, Rainer 2d	-	3	-	3
Hartmann, Kirsten 1k	-	3	-	3
Koulen, Michael 1k	-	3	-	3
Mueller, Marcus 2k	-	3	-	3
Papachristopoulos, Alexis 3k	-	3	-	3
10 Qiao, Jing-Xiang 1d	-	0	2	2

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name	KA	BN	L	Σ
1 Zhang, Miles 7k	1	5	-	6
2 Zhang, Xingyi 7k	6	-	-	6
3 Hebsacker, Hannah 5k	-	3	2	5
4 Klingenberg, Dario 5k	-	5	-	5
5 Henkel, Marco 4k	-	-	4	4
Kube, Alexander 4k	-	-	4	4
7 Koch, Paul 4k	1	0	2	3
8 Chamot, Fabrice 5k	-	3	-	3
Mei, Litao 5k	-	3	-	3
Tokarski-Mazur, Jeremy 9k	3	-	-	3
Xu, Nico 9k	-	3	-	3
Huang, Ruizheng 4k	3	-	-	3
Conradi, Heinz-Dieter 5k	3	-	-	3

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name	KA	BN	L	Σ
1 Lu, Yuheng 18k	5	0!	2	7
2 Mueller, Konstantin 14k	1	1	4	6
3 Glass, Paul 10k	-	-	6	6
4 Mast, Andreas 13k	1	4	-	5
5 Yang, Eduard 14k	5	-	-	5
Zhang, Anton T. 15k	-	5	-	5
7 Marz, Larissa 18k	-	-	4	4
Kleinle, Malou 20k	-	-	4	4
9 Ramacher, Iris 14k	-	1	2	3
10 Miao, Zongxi 10k	-	3	-	3
Jia, Yuechen 15k	-	3	-	3
Oksana, Nevostruyeva 16k	-	3	-	3
Shi, Harry 20k	-	3	-	3
Hsu, Lan-Tien 20k	-	3	-	3
Cheng, Eason 20k	-	3	-	3
Schirm, Malin 20k	-	3	-	3
Kleefeldt, Minghao A. 17k	3	-	-	3

Weitere Pokalturniere:

Mai

27.05.–28.05.: Oldenburger Ozaru

Juni

17.06.–18.06.: Kölner Go Turnier

24.06.–25.06.: 10. Herkules Cup / Kassel

August

19.08.–20.08.: 63. Messturnier Hannover

September

01.09.–03.09.: 7. TipTap Frankfurt

09.09.–10.09.: 18. Schweriner Turnier

30.09.–01.10.: 11. Jenaer Kreuzschnitt

Oktober

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

November

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

25.11.–26.11.: 43. Berliner Kranich



Kids- und Teenspokal 2023

Zunächst möchte ich mich bei den Teilnehmern und Siegern von letztem Jahr entschuldigen, dass ihr immernoch keine Preise bekommen habt. Ich habe euch nicht vergessen, es dauert einfach nur noch ein bisschen.

An der Spitze der Tabelle stehen erneut die beiden Sieger von letztem Jahr, Jing-Xiang Qiao (U12) und Yuze Xing (U18). Die Konkurrenz schläft aber auch nicht und es liegen ja noch viele Monate vor uns, in denen man zum Beispiel beim EGC bei Leipzig eine Menge Punkte sammeln kann.

Nochmal der Hinweis: Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war,

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@dgeb.de

Pro Sieg in einer in der EGD gewerteten Partie gibt es einen Punkt, wer pro Kategorie am Ende des Jahres die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

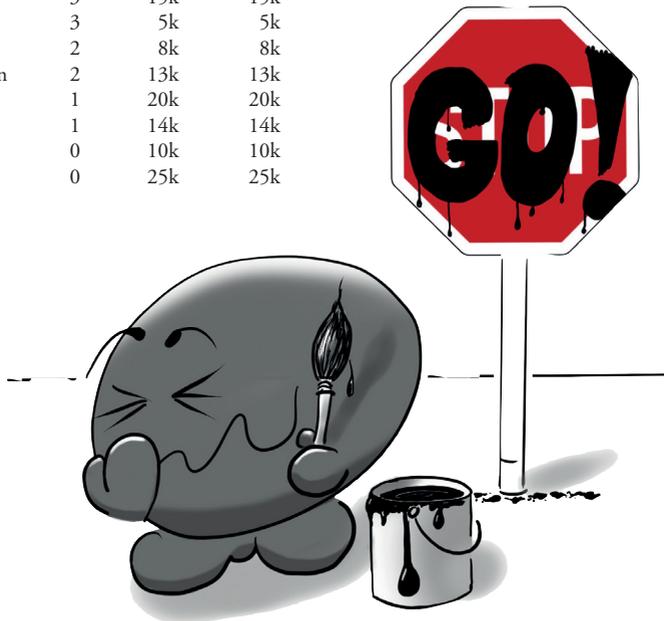
Martin Ruzicka

Tabelle U12

Pl.	Name	Siege	Start	Aktuell
1	Jing-Xiang Qiao	11	1d	1d
2	Eduard Yang	8	14k	14k
3	Miles Zhang	7	7k	6k
4	Larissa Marz	7	17k	18k
5	Ryan Sun	6	2k	2k
6	Leopold Marz	6	13k	13k
7	Yuechen Jia	3	15k	15k
8	Litao Mei	3	5k	5k
9	Ole Wille	2	8k	8k
10	Noah Sinian Chen	2	13k	13k
11	Isabella Zhou	1	20k	20k
12	Luoan Cheng	1	14k	14k
13	Weide Li	0	10k	10k
14	Sho Kobayashi	0	25k	25k

Tabelle U18

Pl.	Name	Siege	Start	Aktuell
1	Yuze Xing	15	3d	4d
2	Xingyi Zhang	8	7k	7k
3	Hannah Hebsacker	6	5k	5k
4	Shukai Kirby Zhang	5	3d	3d
5	Ferdinand Marz	5	1k	1k
6	Shizhao Li	4	1d	1d
7	Riku Kobayashi	3	5k	5k
8	Adam Dottan	3	6k	6k
9	Immanuel Dottan	3	4k	4k
10	Luxian Chen	2	9k	9k



International

von Lars Gehrke

24. Nongshim Pokal

Die drei Runden des 24. Nongshim Pokals wurden im Oktober 2022, November 2022 und Februar 2023 ausgetragen. Das dritte Jahr in Folge hat Korea den Nongshim Pokal gewonnen.

Im 14. und letzten Spiel des 24. Nongshim Pokals, der online ausgetragen wurde, sicherte Shin Jinseo 9p den Titel für Südkorea, indem er Gu Zhihao 9p aus China in 200 Zügen besiegte.

Der Nongshim Pokal (koreanisch: 농심배) bzw. Nongshim Shin Ramen Pokal, benannt

nach dem bekanntesten Produkt des Konzerns – der Instant-Nudelsuppe Shin Ramen (wörtlich übersetzt „scharfe Nudeln“), ist ein Mannschaftsturnier mit fünf Teilnehmern aus jeder der drei großen Go-Nationen: China, Japan und Korea. Jede Person, die gewinnt, spielt gegen die anderen beiden Mannschaften (abwechselnd), bis keine Gegner mehr übrig sind. Die Spielzeit beträgt jeweils 1 Stunde mit einem Byoyomi von einmal einer Minute.

Gewinner	Ergebnis	Verlierer	Datum
(China) Fan Tingyu 9p	W+R	(Japan) Ichiriki Ryo 9p	2022-10-11
(China) Fan Tingyu 9p	W+R	(Korea) Shin Minjun 9p	2022-10-12
(China) Fan Tingyu 9p	B+R	(Japan) Kyo Kagen 9p	2022-10-13
(Korea) Kang Dongyun 9p	W+R	(China) Fan Tingyu 9p	2022-10-14
(Korea) Kang Dongyun 9p	W+R	(Japan) Shibano Toramaru 9p	2022-11-25
(Korea) Kang Dongyun 9p	W+R	(China) Tuo Jiaxi 9p	2022-11-26
(Korea) Kang Dongyun 9p	B+0.5	(Japan) Yu Zhengqi 8p	2022-11-27
(China) Lian Xiao 9p	W+R	(Korea) Kang Dongyun 9p	2022-11-28
(Japan) Iyama Yuta 9p	W+R	(China) Lian Xiao 9p	2022-11-29
(Korea) Park Junghwan 9p	B+2.5	(Japan) Iyama Yuta	2023-02-20
(Korea) Park Junghwan 9p	W+0.5	(China) Ke Jie 9p	2023-02-21
(China) Gu Zihao 9p	B+R	(Korea) Park Junghwan 9p	2023-02-22
(China) Gu Zihao 9p	W+R	(Korea) Byun Sangil 9p	2023-02-23
(Korea) Shin Jinseo 9p	W+R	(China) Gu Zihao 9p	2023-02-24



Korea gewinnt den 24. Nongshim Pokal. Von links: Kang Dongyun, Park Junghwan, Shin Jinseo, Shin Minjun und Byun Sangil

5. Senko Pokal

Der fünfte Senko Pokal wurde in drei Runden zwischen acht Go-Spielerinnen aus Japan, China, Korea, Taiwan und Vietnam ausgetragen. Die drei Runden fanden am dritten, vierten und fünften März 2023 statt.



Choi Jeong gewinnt zum ersten Mal den Senko Pokal

Im Halbfinale gewann Choi Jeong 9p (Korea) gegen Nakamura Sumire 3p (Japan) sowie Zhou Hongyu 6p (China) gegen Ueno Asami 4p (Japan). Im Spiel um Platz drei konnte sich Ueno Asami gegen ihre japanische Landsfrau Nakamura Sumire durchsetzen. Im Finale gewann Choi Jeong gegen Zhou Hongyu und erhält damit zum ersten Mal in ihrer Karriere den Senko Pokal, nachdem sie insgesamt schon zweimal im Finale stand. Die ersten drei Ausgaben gewann die Chinesin Yu Zhiying 6p, gefolgt von der Japanerin Ueno Asami, die die vierte Ausgabe des Senko Pokals 2022 gewann.

China

von Liu Yang

33. Meijin

Am 03.04. fand das kleine Finale des Meijin-Cups in Shenzhen statt. Ke Jie 9p zeigte im Turnier eine gute Form – in den beiden ersten Runden gewann er gegen Wang Xinghao 7p und Ding Hao 9p mit sehr gutem Spiel. Und danach konnten Chen Xian 8p und Lian Xiao 9p ihn auch nicht stoppen.

Der folgende Gegner Yang Kaiwen 9p ist nicht sehr berühmt, aber Angstgegner von Ke. In der Partie gab es einen spannenden Kampf auf der linken Seite und beide machten Rechenfehler. Am Ende konnte Ke Jie aber eine gefangene Gruppe wieder retten und die Partie für sich entscheiden.

Es folgt nun die erste Finalteilnahme von Ke beim Meijin-Titel und dort wartet der Titelverteidiger Mi Yuting 9p.

37. Tengen

Von 14.04. bis 16.04. fand das Finale des Tengen Cups in Tongli (Suzhou) statt. Für den Herausforderer Dang Yifei 9p war es die erste Finalteilnahme. Dang gewann 2017 den LG-Cup, aber ein Inlandsturnier konnte er bisher noch nicht gewinnen.



Ke Jie 9p (l.) gegen Yang Kaiwen 9p



Mi Yuting 9p (links) gegen Dang Yifei 9p

Leider konnte er diesmal gegen den Titelverteidiger Mi Yuting 9p seine Bilanz auch nicht verbessern. Nach der klaren Niederlage in der ersten Partie verlor er auch die zweite mit 3/4 Steinen (chin. Zählung). Mi war damit seit 2020 der erste Spieler, der diesen Titel verteidigen konnte.

Japan

von James Brückl

Kisei

Nachdem es in der Februar-Ausgabe noch 3:1 stand, gewann Shibano Toramaru die fünfte, Ichiriki Ryo aber die entscheidende sechste Partie, um seinen Titel mit einem 4:2 zu verteidigen und damit der 47. Kisei-Titelträger zu werden.

Meijin

Die Meijin-Liga nimmt Fahrt auf und zur Halbzeit liegen Iyama Yuta und Ichiriki Ryo mit jeweils 4:0 vorne und haben damit nominell die besten Aussichten auf die Herausforderung von Shibano Toramaru. Cho U steht aber immerhin mit einem 4:1 ähnlich gut da. Und auch wenn es bereits niemanden mehr mit drei Siegen gibt, so bleibt es doch

spannend. Denn Iyama Yuta und Cho U müssen beide noch gegen Ichiriki Ryo spielen, der derzeit unbestreitbar in guter Form ist.

Honinbo

Ichiriki Ryo, die Liga mit 4:0 anführend, gewinnt alle seine weiteren drei Spiele und wird so mit einem 7:0 souveräner Herausforderer von Iyama Yuta um den Meijin Titel. Seine Konkurrenten



Ichiriki Ryo 9p hat seinen Kisei-Titel verteidigt, hat gute Aussichten in der Meijin-Liga und ist Honinbo-Herausforderer

um die Herausforderung, Kyo Kagen und Shibano Toramaru, patzten weitere Male und schlossen jeweils mit 5:2 ab. Der Titelkampf beginnt Anfang Mai als ein Best-of-seven und für Iyama Yuta geht es um nichts geringeres als zum zwölften Mal im Folge den Titel zu halten.

Judan

Shibano Toramaru forderte Kyo Kagen um den Judan-Titel heraus. In der Folge besiegte er bis Ende April Kyo Kagen mit 3:1 und ist damit der neue und 61. Träger des Judan.

Meijin der Frauen

Bei guter Ausgangslage schließt Nakamura Sumire 3p die Meijin-Liga mit einem hervorragenden 5:1 ab. Die einzige Niederlage fügte ihr Ueno Asami 4p zu, die sodann sogar insgesamt mit 6:0 ungeschlagen blieb und Herausforderin von Fujisawa Rina wurde. Ihr gelingt es sogar, das Momentum aus der Liga in den Titelkampf



Ueno Asami gewann überraschend den Meijin-Titel bei den Frauen

mitzunehmen und Fujisawa Rina in zwei Spielen zu besiegen und damit etwas unerwartet den Meijin-Titel zu erringen. Unsere Glückwünsche gehen an die 34. Trägerin dieses Titels.

Korea

von Tobias Berben

24. Maxim Cup

Shin Jinseo 9p hat Anfang April das Finale dieses Titelkampfes mit 2:0 gegen Lee Wonyoung 9p gewonnen. Nach dem 20. Maxim Cup konnte der diesen Titel erst zum zweiten Mal für sich sichern.



Shin Jinseo 9p führt die internationale Go-Ratingliste (nächste Seite) mit fast 200 Punkten Vorsprung vor Ke Jie 9p und Park Jungwhan 9p an

8. Shinye Cup

Im Finale dieses Nachwuchstitels, der von Mok Jinseok 9p für „künftige Stars“ gesponsert wird, stehen sich in diesem Jahr Kim Beomseo 4p und Kwon Hyojin 5p gegenüber. Beide hatten gegen Lee Yeon 5p und Park Jihyun 4p im Halbfinale gewonnen.

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3858
2	Ke Jie	♂		3682
3	Park Junghwan	♂		3680
4	Li Xuanhao	♂		3654
5	Ding Hao	♂		3639
6	Mi Yuting	♂		3638
7	Gu Zihao	♂		3635
8	Li Qincheng	♂		3635
9	Byun Sangil	♂		3633
10	Wang Xinghao	♂		3620
11	Dang Yifei	♂		3614
12	Shi Yue	♂		3611
13	Li Weiqing	♂		3605
14	Fan Tingyu	♂		3604
15	Shin Minjun	♂		3600
16	Yang Dingxin	♂		3596
17	Zhao Chenyu	♂		3590
18	Lian Xiao	♂		3585
19	Tuo Jiaxi	♂		3584
20	Yang Kaiwen	♂		3574
21	Xie Erhao	♂		3573
22	Iyama Yuta	♂		3570
23	Jiang Weijie	♂		3564
24	Lee Donghoon	♂		3561
25	Ichiriki Ryo	♂		3557
26	Kim Myounghoon	♂		3555
27	Kang Dongyun	♂		3551
28	Xu Jiayang	♂		3549
29	Tan Xiao	♂		3537
30	Xie Ke	♂		3533
31	Liao Yuanhe	♂		3532
32	Kim Jiseok	♂		3531
33	Weon Seongjin	♂		3529
34	Huang Yunsong	♂		3526
35	Park Geunho	♂		3515
36	Zhang Tao	♂		3514
37	Shibano Toramaru	♂		3512
38	Tang Weixing	♂		3509
39	Tu Xiaoyu	♂		3508
40	Fan Yin	♂		3506
41	Chen Xian	♂		3503
42	Tao Xinran	♂		3502

Quelle: goratings.org (19.04.2023)

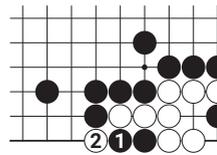
Problemecke

von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Bernhard Gaismaier, Gratulation an ihn.

Ein Hoch auf alle, die ihre eigene Forschung betreiben. In der Zeit der KI ist Unwissenheit eine Wahl!

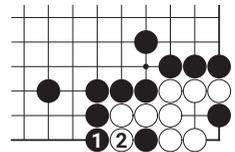
Lösungen zu 1/2023



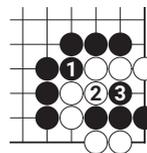
Antwort 1:

S1 im ersten Diagramm ist der richtige Start und Weiß stirbt.

3 auf 1

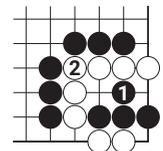


Starten mit 1 im zweiten Diagramm ist falsch und Weiß lebt.

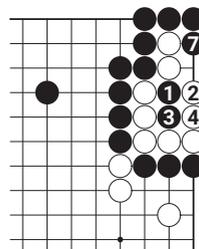


Antwort 2:

Im ersten Diagramm startet Schwarz mit 1 richtig, W2 muss sein und S3 tötet die weiße Gruppe.



Starten mit 1 im zweiten Diagramm ist falsch und Weiß lebt mit 2 in einem Seki.

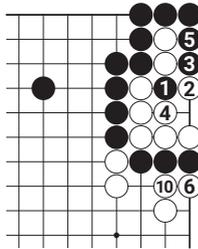


Antwort 3:

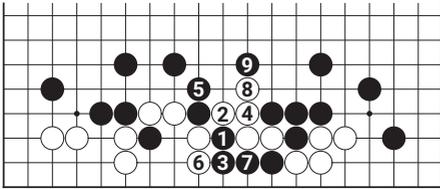
Starten mit 1 im ersten Diagramm ist korrekt, nach S3 ist die weiße Gruppe gefangen.

5 auf 1; 6 auf 3

Im zweiten Diagramm spielt Schwarz 3, was nicht korrekt ist, und Weiß kann so das Semeai gewinnen und seine Gruppe retten.

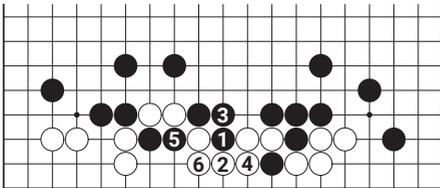


7 auf 1; 8 schlägt zurück;
9 gibt Atari auf 8

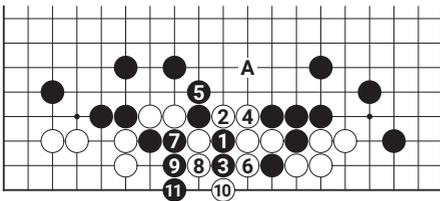


Antwort 4:

Im ersten Diagramm startet Schwarz korrekt mit 1, und nach 9 hat Schwarz fünf weiße Steine gefangen und das weiße Gebiet reduziert. Weiß spielt hier mit dem stärkstmöglichen Widerstand.

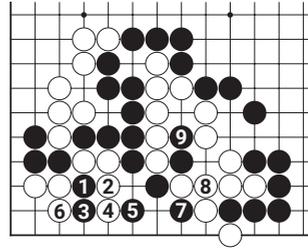


Im zweiten Diagramm startet Schwarz korrekt mit 1, mit 2 spielt Weiß zu defensiv.



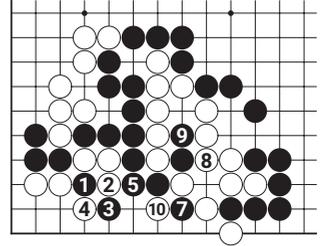
Im dritten Diagramm startet Schwarz korrekt mit 1 und mit 6 kann Weiß auch nicht verhindern, dass Schwarz den Rand reduziert.

Schwarz kann alternativ natürlich nach W8 selbst auch auf A antworten, um zur Mitte hin abzuschließen.

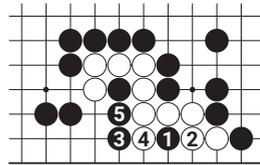


Antwort 5:
In ersten Diagramm startet Schwarz mit 1 und Weiß kann seine Gruppe nach 7 nicht mehr zum Leben bringen.

Im zweiten Diagramm startet Schwarz auch richtig, jedoch ist 3 nicht korrekt, denn wenn Weiß 8 spielt (und nicht deckt!), bekommt er ein Ko.



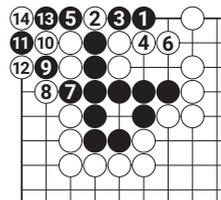
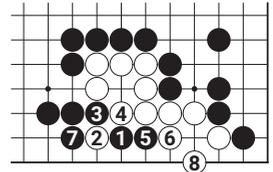
6 auf 1



Antwort 6:

In ersten Diagramm ist Schwarz 1 richtig und nach 3 sind 4 und 5 Miai.

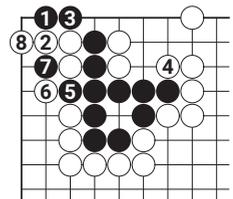
Im zweiten Diagramm startet Schwarz mit 1 falsch und Weiß antwortet mit 2 und lebt nach 8.



Antwort 7:

Im ersten Diagramm startet Schwarz mit 1 richtig und bekommt ein Ko.

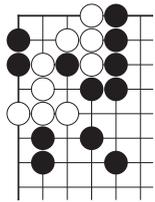
Startet Schwarz mit 1 im zweiten Diagramm, dann stirbt Schwarz.



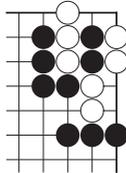
Go-Probleme

Probleme 2/2023

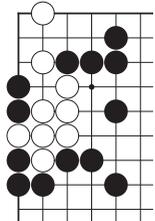
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung für Schwarz.



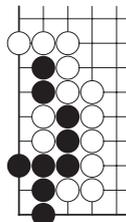
Problem 1
(3 Punkte)



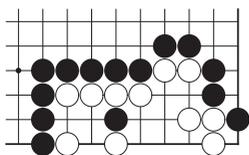
Problem 2
(3 Punkte)



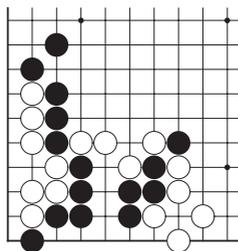
Problem 3
(4 Punkte)



Problem 4
(4 Punkte)



Problem 5
(5 Punkte)



Problem 6
(7 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Gaifßmaier, Bernhard (6)	1d	1/23	19	470
Wolfgramm, Jens	4k	6/22	-3	421
Kiechle, Hubert	8k	1/23	15	420
Urmoneit, Regina (1)	13k	1/23	11	412
Schröter, Georg	7k	6/22	-3	334
Mertin, Stefan (2)	8k	1/23	29	320
Kestler, Dirk	1d	1/23	31	308
Herter, Rainer (4)	4k	1/23	27	289
Altmann, Hermann	5k	1/23	12	284
Schultze, Achim	5k	5/22	-3	258
Busch, Rainer (1)	6k	1/23	12	257
Tolke, Christoph	2k	1/23	15	234
Millies, Oliver (1)	3d	1/23	32	232
Reimpell, Monika (10)	2d	6/22	-3	217
Scheibe, Rene (1)	9k	1/23	32	175
Peters, Gerald	8k	1/23	15	156
Reinicz, Thomas (2)	3k	1/23	15	150
Busch, Martin	1d	1/23	32	117
Hauptmann, Holger	6k	1/23	12	111
Schreiber, Burkhard (5)	3k	1/23	15	107
Hartmann, Kirsten (1)	1k	1/23	31	104
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	96
Keller, Eckart	25k	1/23	8	96
Sattler, Gerd	1k	1/23	19	94
Sun, Ryan	5k	1/23	5	84
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	82
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	72
Lorenzen, Klaus (4)	2k	1/23	32	63
Pittner, Oliver	2d	1/23	32	62
Krajewski, Rafael	1d	1/23	19	58
Ewe, Thorwald (5)	8k	1/23	12	46
Jungbauer, Ralf	8k	6/22	-3	40
Lorer, Andreas	3k	5/22	-3	39
Schröder, Klaus	4k	1/23	15	39
Gabe, Axel (2)	5k	1/23	-3	28
Heinisch, Jürgen	2k	5/22	-3	26
Helfrich, Lore	9k	6/22	-3	21
Tawussi, Frank	5k	6/22	-3	16
Achilles, Rene		4/22	-3	7
Gawron, Christian (9)	2d	6/22		0
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 (07.06.2023) 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

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

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

Soziale Medien: Martin Thaumiller, Appeldornstraße 5, 29410 Salzwedel, Telefon: 039038/744024 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-zbe@dgob.de

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

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Umlandstrasse 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, Holtenauer 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, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, E-Mail: info@go4school.de

3. Tausche das dritte und das neunte (letzte) Buch.
2. Tausche das sechste und achte Buch.
1. Tausche das dritte und fünfte Buch.

Lösung zur Kinderseite:



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Das IZIS AI Go Board* – in Europa nur 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*

Mai 2023

- 13.05.–14.05.: Europäische Damen-Meisterschaft / Strasbourg
- 13.05.–14.05.: I Turniej Go w Jastrowiu – Memorial Felixa Dueballa
- 18.05.–21.05.: 3rd Dutch Open / Leiden
- 20.05.–21.05.: 1. Sommer-Go-Treffen Augsburg
- 20.05.: 10. Trierer Tengen
- 20.05.: Berliner Frühlingsturnier
- 26.05.: Oldenburger Ozaru / Seminar
- 27.05.–29.05.: Deutsche Go-Einzel-Meisterschaft (Vorrunde) / Karlsruhe
- 27.05.–28.05.: Oldenburger Ozaru

Juni 2023

- 3.06.: DGoB-Delegiertenversammlung / Markkleeberg
- 8.06.: 2. DunnschdigGo Wendlingen (Fronleichnam)
- 08.06.–11.06.: Darmstädter Go-Tage
- 17.06.–18.06.: Kölner Go Turnier
- 17.06.–18.06.: Porfirion Cup 2023 w Wiselce
- 17.06.–18.06.: Kieler Woche 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
- 09.07.–15.07.: 8th Annual World Collegiate WEI-CHI Championship
- 10.07.–16.07.: Go-Workshop Schloss Hundisburg
- 15.07.–22.07.: 29. Go und Bergwandern in Ischgl / Tirol
- 15.07.–16.07.: 5. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

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

15.07.–16.07.: 2. Osnabrücker OZnA

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

September 2023

- 01.09.–03.09.: 7. TipTap Frankfurt
- 09.09.–10.09.: 18. Schweriner Turnier
- 09.09.–10.09.: V Wroclaw Open
- 15.09.: 6. Hallenser Doppel-Zack / Seminar
- 15.09.–16.09.: CE Studenti / Timișoara
- 16.09.–17.09.: 6. Hallenser Doppel-Zack
- 23.09.–24.09.: Stuttgarter Turnier
- 23.09.–24.09.: Deutsche Schulgomeisterschaft und HPM 2023
- 30.09.–01.10.: 11. Jenaer Kreuzschnitt

Oktober 2023

- 05.10.–08.10.: Spiel '23 / Essen
- 07.10.–08.10.: Vienna International
- 21.10.–22.10.: 5. Dango Dortmund

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!

