

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2023

98. Jahrgang



Inhalt

Andrii Kravets 1p (von T. Berben)	Titel
Inhalt, Vorwort	2
Nachrichten & Berichte.....	2–18
Interview mit „Trouble Maker“ Hwang Inseong ...	19–22
Essential Go Proverbs – eine Ergänzung ...	23–24
Sung-Hwa Hongs „Erster Kyu“	24–25
Probleme für Einsteiger	26–27
Yoon Young Sun kommentiert (68)	28–33
Aufbaukurs Go (10)	34–41
Endspiel (7).....	42–45
Impressum	45
Kinderseiten	46–47
Pokale.....	48–49
Fernost-Nachrichten.....	50–53
Go-Probleme.....	54–56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Adressen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	59
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Der EGC 2023 in Marktleberg/Leipzig dominiert natürlich diese Ausgabe der DGoZ, mit einem 12-seitigen Bericht inklusive vieler Fotos und der ausführlich von Yoon Young Sun 8p kommentierten Finalpartie, aber auch das Interview mit Hwang Inseong 8d ist beim EGC entstanden. Wer nicht dabei war, wird nach der Lektüre sicher denken, etwas verpasst zu haben, oder?

Beim Aufbaukurs von Hartmut Kehmman findet eine Planänderung statt – er wird mit dieser Ausgabe beendet, dafür wird aus den geplanten letzten beiden Folgen über Tsume-Go eine eigene Serie über mehrere Folgen, da das Thema sinnvoll doch nur etwas breiter dazustellen ist. Ein Gewinn für die interessierten Leser, oder?

Tobias Berben

Informationen aus dem DGoB-Vorstand

Wir berichten hier von der Mitgliederversammlung unseres Verbandes, der Delegiertenversammlung in Marktleberg am 3. Juni 2023. Die Dokumente zur DV fanden sich alle schon im Vorfeld der DV auf der Homepage und können dort auch nachgelesen werden: www.dgob.de/organisation/delegiertenversammlung/dv23-2

Spitzensport

Die Delegiertenversammlung hat ohne Gegenstimmen die neue Rahmenordnung für die Meisterschaften beschlossen, die der Vorstand in Zusammenarbeit mit Robert Jasiak (FS Regeln) erstellt und im Vorfeld schon verschickt hatte. Als nächstes werden für alle Meisterschaften neue Turnierordnungen erstellt, bis dahin gelten die alten Ordnungen weiter. Der Antragstext ist online.

Der Vorstand sucht weiter nach einem Fachsekretär für die Meisterschaften und wird die Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft selbst ausrichten. Die Endrunde soll auch in den Folgejahren in der Nähe des Wohnorts des amtierenden Meisters und um den Tag der Deutschen Einheit stattfinden.

Die Einladung an die Spieler für 2023 wird demnächst erfolgen, der Termin selbst steht schon im Terminkalender.

Online-Go

Jörg Sonnenberger (Rostock) wird bis nächstes Jahr evaluieren, mit welcher Software wir den Liga-Manager (LMO) für die Bundesliga ablösen können, um den Verwaltungsaufwand für die Liga-Leiter und Bundesliga-Teams zu reduzieren. Ziel ist es, die neue Software zur Saison 24/25 zu nutzen, erster Meilenstein ist die Beschreibung, was der Leistungsumfang sein soll. Wer hier mitwirken will, wendet sich gerne an den Vorstand.

Finanzen

Der Vorstand hat der Delegiertenversammlung einen neuen Budgetplan, der sich auch an den Themenbereichen orientiert, vorgelegt. Bei der Planung wurde von den bisherigen Ausgaben ausgegangen. Allerdings sind die Ausgaben nochmal geteilt in Ausgaben, die wir aus den laufenden Mitgliedsbeiträgen finanzieren können,

und Ausgaben, die wir aus den Rücklagen finanzieren (sog. Projektkosten).

Durch die rückläufigen Mitgliederzahlen und die steigenden Preise in der Herstellung der DGoZ sind wir aktuell nicht in der Lage, mehr als vier Ausgaben der DGoZ aus den laufenden Einnahmen zu finanzieren. Um weiter sechs Ausgaben zu publizieren, finanzieren wir das aus den Rücklagen. Für die Zukunft kann daraus noch nichts abgeleitet werden, steigen die Mitgliederzahlen, ist die DGoZ auch wieder aus dem laufenden Haushalt zu finanzieren, sinken die Mitgliederzahlen jedoch weiter, hat die DV verschiedene Modelle diskutiert. Wunsch des Vorstands ist, dass die Mitgliederzahlen steigen.

Ebenfalls aus den Rücklagen finanzieren wir die 600 € für den DGoB-Forums-Server, der aufgrund der Software-Einschränkungen nicht migriert werden kann. Für das Forum gilt, dass Menschen gesucht werden, die hierfür Zeit aufwenden wollen, wenn es weiter bestehen soll. Der Vorstand wird keine Zeit investieren.

Im nächsten Jahr soll der Budgetplan dann mit den realen Ausgaben verglichen werden. Der Budgetplan ist online nachlesbar und lag den Landesverbänden schon vor der Einladung mit Detailzahlen vor.

Für die Fachsekretariate wird der Vorstand auf Basis des Budgets FS-Budgets ableiten, die diese verantworten und gegenüber der DV berichten.

Der Haushalt für den EGC in Leipzig wird außerhalb des Budgetplans geführt und abgerechnet.

Präsident

Tony Claasen hat einen Bericht für die ersten Monate seiner Präsidentschaft gegeben, die Grundzüge können auf der DV-Seite nachgelesen werden. Der neue Vorstand arbeitet als Team und ist dabei, Dinge zu suchen, zu finden, zu sortieren und zu strukturieren. Insbesondere gehört hierzu die Aufteilung in die Themenbereiche.

Tony betonte auch, dass er nur ein Interims-Präsident ist, dessen Amtszeit 2024 endet. Ziel für sein Vorstandsteam ist es, dem Nachfolger oder der Nachfolgerin alle Informationen aufbereiten zu übergeben, so dass der nächste Vorstand sich auf die inhaltliche und zukunftsorientierte Arbeit fokussieren kann. Dazu ist es auch wichtig, dass die bestehenden Kopf- und Wissensmonopole abgebaut werden, denn die

Friedhöfe der Welt sind voll von Leuten, die sich für unentbehrlich hielten.

Zur Wissenssammlung hat der DGoB eine Lizenz für die Software „SmartWe“ für das Jahr 2023 gesponsert bekommen.

Weitere Themen

Die Delegiertenversammlung hat einstimmig Martin Stiassny zum Ehrenmitglied und Ehrenpräsidenten ernannt. Die Überreichung der Urkunde wird beim EGC erfolgen.

René Scheibe hat uns die Örtlichkeiten des EGC gezeigt und die Vorbereitungen beschrieben, das wird eine schöne Veranstaltung!

Der Vorstand und die Fachsekretäre wurden für das letzte Jahr entlastet. Es gab keine Dringlichkeitsanträge.

Antonius Claasen & Wilhelm Bühler

Martin Stiassny Ehrenpräsident des DGoB

Der Deutsche Go-Bund e. V. ernennt in Würdigung seiner besonderen Verdienste und des unermüdlchen Einsatzes für das Go-Spiel in Deutschland und darüber hinaus Martin Stiassny zum Ehrenmitglied und Ehrenpräsidenten.



Martin Stiassny (r.) und der amtierende DGoB-Präsident Antonius Claasen

Martin wurde der Beschluss der DV im Rahmen der Eröffnungsfeier des EGC am 22. Juli 2023 persönlich übermittelt.

Wilhelm Bühler

Japantag Düsseldorf

Beim Japantag in Düsseldorf, der dieses Jahr wieder stattfand, gab es auch dieses Mal die Möglichkeit, das japanische Brettspiel Go kennenzulernen oder weiter zu erlernen, die auch reichlich genutzt wurde. Über neun Stunden wurden an neun 9×9-Brettern die Regeln erklärt und die ersten Partien gespielt.

Leider konnten trotzdem nicht alle 600.000 Besucher erreicht werden.

Sehr schön war, dass, außer für den Auf- und Abbau, keine Helfer geplant und verabredet wurden, aber trotzdem über den gesamten Zeitraum immer genug Helfer/innen und Erklärer/innen vor Ort waren. Allen einen herzlichen Dank!

Martin Langer



Kieler Woche Go-Turnier

Dieses Jahr fand das erste Mal seit der Corona-Pandemie endlich auch wieder das traditionelle Kieler Woche Go-Turnier statt. Trotz der gefühlten tropischen und für die Kieler Woche untypischen

Wetterbedingungen war die Anzahl der Teilnehmer erfreulich hoch. 29 Spielerinnen und Spieler traten an und die Schleswig-Holsteinerinnen und Schleswig-Holsteiner unter ihnen fochten zudem während des Turniers die hiesige Landesmeisterschaft aus.

Neuer Schleswig-Holstein-Meister und zugleich Turniersieger wurde Olaf Engel 1d aus Flensburg. Die Turnierplätze 2 und 3 belegten Lukas Wandelt (3d) aus Oldenburg und Bernd Lewerenz (3d) aus Kiel. Besondere Glückwünsche gehen an Bibi Oldag aus Oldenburg, die in Kiel ihr allererstes Go-Turnier gespielt hat. Weiter so!

Abseits des Brettes war das Wochenende für das leibliche Wohl gut gesorgt, an dieser Stelle herzlichen Dank an alle, die ihren Anteil dazu geleistet haben. Und natürlich blieb auch traditionell der eine oder andere abendliche Bummel über die Kieler Woche nicht aus.

Wir freuen uns schon jetzt auf das Turnier im nächsten Jahr und hoffen auf zahlreiche Teilnehmer.

Franziska Kern



Turniernotizen

Oldenburger Ozaru

Casjen Quathamer (2d/Kassel) hat am 27. und 28. Mai mit einem 6:1 den 1. Oldenburger Ozaru gewonnen. Zweiter wurde Leon Rückert (2d/Göttingen) vor Bernd Lewerenz (3d/ Kiel), Alexander Kurz (2d/Berlin) und Qiao Jing-Xiang (2d/Düsseldorf). Insgesamt haben 37 Spieler und Spielerinnen teilgenommen.

2. SamschdigGo Wendlingen

Bereits zum zweiten Mal gab es ein SamschdigGo-Turnier in Wendlingen am Neckar, also in der Region Stuttgart. SamschdigGo-Turniere sind besonders für Anfänger interessant, da sie mit kurzer Bedenkzeit gespielt werden und fünf Runden an einem Tag bieten.

Gewonnen wurde das McMahan-Turnier von Christoph Ammermann (1d/Ulm) vor Hu Rui (2k/Göppingen) und Junyi Han (1k/Tübingen). Sachpreise gab es für alle Kinder und Jugendlichen, sowie für alle mit 3,5 oder mehr Siegen.

Das Turnier wurde vom Badischen Go-Verein zusammen mit den Eltern in und um Wendlingen, dem Keio Restaurant sowie mit finanzieller Unterstützung des LV Baden-Württemberg organisiert. Es waren 22 Spieler dabei, die alle Runden gespielt hatten, für 3 war es das erste Turnier.

Darmstädter Go-Tage

Shukai Zhang (4d/ Frankfurt) hat am Fronleichnamswochenende unter 62 Teilnehmerinnen und Teilnehmern das Hauptturnier der Darmstädter Go-Tage gewonnen. Zweiter wurde Matthias Terwey (4d/ Darmstadt) vor Cedric Holle (4d/Saarbrücken), alle drei haben 3:1 gespielt. Das Rengo-Turnier am Freitagabend haben Iris Ramacher und Ralf Schumann, beide 13k, gewonnen.

Kölner Go-Turnier

„Ein wirklich schönes Turnier“, das dieses Jahr am 17. und 18. Juni wieder im Bürgerhaus Stollwerck in der Kölner Südstadt stattfand. Direkt am Rhein und mit einem kleinen Park vor der Tür – ein idealer Platz bei dem sonnigen und heißen Wetter, für die über 60 Teilnehmer, die sich eingefunden hatten.

Jonas Welticke (7d/Bonn) hat mit einem 4:1 das Turnier gewonnen. Ebenfalls 4:1 spielte Christopher Kacwin (5d/Düsseldorf), hatte aber einen SOS-Punkt weniger. Auf den Plätzen 3 und 4 folgten jeweils mit 3:2 Yuze Xing (4d/Heidelberg) und Haohan Wu (5d/Duisburg). Ein 5:0 konnte Alexis Papachristopoulos (noch 2k/Bonn) erreichen.

1. SamschdigGo Mannheim

Die Turnierreihe SamschdigGo des Badischen Go-Vereins hat am 24. Juni erstmals auch in Mannheim Station gemacht.

Das Turnier war ein freundschaftlicher Wettkampf mit Spielern vom 25. Kyu bis 1. Dan ohne McMahan-Bar und ohne Überraschungen. Es wurde von Martin Zeppenfeld (1d/Karlsruhe) mit 5:0 gewonnen, zweiter wurde David Kirschen (1k/Heidelberg) mit 4:1.

Das Turnier wurde vom Badischen Go-Verein mit finanzieller Unterstützung des LV Baden-Württemberg organisiert. Es waren 16 Spieler dabei, für zwei war es das erste Turnier.

10. Herkules Cup Kassel

Lui Chang (4d/Göttingen) hat am 24. und 25. Juni den 10. Herkules Cup gewonnen. Es folgten Yuze Xing (4d/Heidelberg), Victor Ruse (3d/Kassel), Wu Haohan (5d/Duisburg), Matthias Terwey (4d/Darmstadt) und Jonas Welticke (7d/Bonn).

Das Turnier fand, wie schon in den vergangenen Jahren, im Stadtteilzentrum West in Kassel statt. Das Stadtteilzentrum bietet großzügige Räumlichkeiten, um ein Go-Turnier in einem entspannten Rahmen durchzuführen.

Neu war in diesem Jahr der Einsatz von sogenannten AI-Brettern. Die beiden Top-Begegnungen wurden jeweils auf IZIS AI Boards ausgetragen. Die Partien werden hierbei nach einem intuitiv erfassbaren Konfigurationsvorgang mit chinesisch-englischer Menüführung auf einen Server übertragen. Martin Bussas, Wu Haohan und Jonas Welticke überlisteten dabei in einer gemeinsamen Kraftanstrengung das KI-Board, sich doch noch mit dem Server zu verbinden.

Jetzt konnten die Spiele auf einer Webseite in Echtzeit mitverfolgt werden. Eine Analyse mit Zugvarianten ist über das Webinterface jederzeit

möglich. Auch eine Funktion für das Herunterladen der Begegnungen ist vorgesehen.

Gespielt wurde selbstverständlich im Mensch-gegen-Mensch-Modus. Die KI-Fähigkeit der Systeme ist während des Turnierbetriebs dabei abgeschaltet. Zur Spielbesprechung stand Jonas Welticke zur Verfügung, der sich zwischen den Runden Zeit nahm und auch in der letzten Runde pausierte, um sein umfangreiches Wissen über Go mit den Turnierteilnehmern zu teilen.

2. SamschdigGo Karlsruhe

Bei hochsommerlichen Temperaturen hat der Badische Go-Verein sein Sommer-SamschdigGo-Turnier am 8. Juli in Karlsruhe veranstaltet. Das Turnier war ein freundschaftlicher Wettkampf mit Spielern vom 26. Kyu bis 3. Dan ohne obere McMahon-Bar und ohne Überraschungen. Erwartungsgemäß waren viele Spieler aus Karlsruhe dabei und etwa ein Viertel kam aus der Region Stuttgart, was einmal mehr zeigt, dass Go ein Spiel ist, das Menschen im realen Raum verbindet. Das Turnier wurde von Martin Zeppenfeld (1d/Karlsruhe) mit 4:1 gewonnen, Zweiter wurde Ruizheng Huang (U15, 2k/Böblingen) mit 4:1 und auf Platz 3 folgte Dominik Jacob (U15, 1k/Stuttgart). In der EGD steht Peter auf Platz 1, der konnte aber nicht alle Runden mitspielen und wurde bei der Preisverleihung nicht berücksichtigt.

Das Turnier wurde vom Badischen Go-Verein mit finanzieller Unterstützung des LV Baden-Württemberg organisiert.

49. Leipziger Bergmannsturnier

Trotz brütender Hitze fanden sich am 8. und 9. Juli wieder Go-Spieler aus der ganzen Welt (bestehend aus Tschechien, Polen, Berlin, Hamburg, Göttingen, Leipzig) in der Villa in Leipzig ein. František Čáha revanchierte sich für sein schmachvolles Ergebnis bei seinem letzten Besuch in Leipzig, indem er das Turnier mit 4 Siegen aus 5 Spielen gewann. Der einzige, der ihn besiegen konnte, war der zweitplatzierte Stephan Schiller. Komplettiert wurde die Tribüne von Gerd Mex auf dem dritten Platz. Weitere Preise gingen an Krzysztof Podbiol und Andreas Ebert für ein

4:1, an Martin Podpera als jüngstem Teilnehmer und an Maria Zietek als stärkste weibliche Teilnehmerin.

5. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

Am 15. und 16. Juli spielten 17 Spieler aus der Schweiz und Süddeutschland das mittlerweile 5. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier. Nach vier Runden gewann Peter Stackelberg als einziger Dan-Spieler das Vorgabe-Turnier, Preise gab es aber nur für die Kyu-Spieler. Hier kam Michael Gräber (1k/Freiburg) auf den 1. Platz vor Dieter Stender (2k/Lenzburg) und Peter Nübel (3k/Alpirsbach). Die beiden einzigen U18-Spieler sollen auch erwähnt werden: Beste Spielerin war Xingyi Zhang (4k/Karlsruhe) und bester Spieler Litao Mei (5k/Böblingen), die diesmal ein Unentschieden gegeneinander spielten, Litao war der einzige Kyu-Spieler ohne Niederlage im Turnier.

Ermöglicht wurde das Turnier des Badischen Go-Vereins wieder durch Sachspenden von Peterstaler und Alpirsbacher Klosterbräu (Getränke), sowie der finanziellen Förderung durch Omikron Data Solutions GmbH und durch den Go-Landesverband Baden-Württemberg.

2. Osnabrücker OZnA

David Ulbricht (4d/Münster) hat am 15. und 16. Juli in 5 Runden ungeschlagen das Osnabrücker Turnier gewonnen. Zweiter wurde Alessandro Pace (5d/Roma) vor Yuze Xing (4d, Heidelberg). Elian Ioan Grigoriu (6d/Bräila) und Matias Pankoke (6d/Osnabrück) belegten die Plätze 4 und 5. Sie hatten jeweils 2 Runden ausgesetzt, um für Partiekommentare zur Verfügung zu stehen.

Gespielt wurde im Spielraum des Comic Planet. Während auf einer Ebene das Go-Turnier stattfand, wurde eine Etage höher ebenfalls ein Turnier ausgetragen. Was dort gespielt wurde, haben wir aber nicht verstanden (beruhte wahrscheinlich auf Gegenseitigkeit).

Der OZnA wurde klassisch japanisch mit einer Bedenkzeit von 60 Minuten und einem Byoyomi von 3 mal 30 Sekunden ausgetragen. Die elektronischen Uhren lassen sich tatsächlich doch auch für sehr traditionelle Zeitsysteme nutzen ...

65. Europäischer Go-Kongress in Markkleeberg/Leipzig

von Fabian Bambusch, Jeremy Kaiser, Victor Kümel und Matt Partridge

Es fühlt sich wie gestern an, dass der EGC im beschaulichen Markkleeberg bei Leipzig gelandet ist wie ein Ufo. Gleißendes Licht, Stimmengewirr und Musik, unendliche Leitern, Ataris, Tenukis, das Gefühl kühler Steine zwischen den Fingern und mit einem Schnippen sind zwei Wochen vorbei und das Ufo hebt wieder ab und lässt uns benommen zurück – erschöpft, aber glücklich. Zwei Wochen, die so voll waren, dass man sie unmöglich zusammenfassen kann. Wir versuchen es trotzdem. Ein EGC-Rückblick mit Auszügen aus Berichten und Interviews der Kongress-Reporter Fabian Bambusch, Jeremy Kaiser, Victor Kümel und Matt Partridge.

plant, in der Ukraine stattfinden – aber schon wieder ein Jahr ohne EGC? Nicht mit uns, dachten sich ein paar wagemutige Leipziger um René Scheibe

Fuseki

Wegen des russischen Angriffskriegs konnte der Kongress nicht, wie ursprünglich ge-



Die Anmeldung beim EGC verlief problemlos





Es wurde in der Turnhalle und den Klassenzimmern gespielt und natürlich ... am See und abends in der Kneipe

und stemmten in 9 Monaten das, wofür andere Kongresse gut und gerne zwei Jahre einplanen. Zu viel gewollt? Immer wieder fühlte es sich so an. Der ambitionierte Zeitplan und viele unvorhergesehene Hindernisse sorgten jedenfalls dafür, dass die Nerven aller Beteiligten am Ende ziemlich blank lagen.

Mit der Rudolf-Hildebrand-Schule in Markkleeberg wurde immerhin ziemlich fix ein Veranstaltungsort gefunden, der alles bot, was man sich für den EGC wünschen konnte: genügend Platz, ein Außengelände und moderne Ausstattung.

Während die geringen Anmeldezahlen im Frühjahr noch Besorgnis erregten, nahmen schlussendlich über



700 Spielerinnen und Spieler aus über 35 Nationen teil. Hinzu kam eine Vielzahl an Profis und VIP-Gästen aus aller Welt, die



für ein reiches Programm an Vorträgen und Keynotes, Lehr- und Simultanspielen sowie Reviews sorgten.



Der Kaffeestand sorgte für wache Spieler am Brett

Ein vielversprechender Auftakt

Und dann war es plötzlich so weit: Hunderte Gäste strömten auf das Gelände und füllten den Schulhof mit Geplauder und freudigen Begrüßungen. Währenddessen herrschte im Block C der Schule bereits konzentrierte Stille. Wie bei jedem EGC standen die ersten beiden Tage im Zeichen der Endrunde der Pandanet Go European Team Championship. In diesem Jahr traten die Spitzenspieler aus Israel, Frankreich, der Tschechischen Republik und der Ukraine im Finale gegeneinander an.

Am Ende gewann das ukrainische Team und sicherte sich damit den Titel zum zweiten Mal in Folge. In diesen Zeiten gönnt man ihnen diesen Sieg umso mehr. Die Preisverleihung inklusive der ukrainischen Nationalhymne, begleitet von Alessandro Pace 5d an der Querflöte, war ein bewegender Höhepunkt der Eröffnungszereemonie. Ein vielversprechender Auftakt!

Noch schien die Sonne, aber das sollte sich bald ändern. Spätestens ab Mitte der ersten Woche war der Regen ein ungebeter Dauergast. Der nur zehn

Minuten entfernte Badestrand am Cospudener See fiel daher größtenteils ins Wasser. Der guten Stimmung konnte das wenig anhaben. Sogar der erste „Beachvolleyball-Team-Go“-Titel der Geschichte wurde von enthusiastischen Teilnehmern ausgespielt, unterbrochen von heftigem Sturzregen.

Auch ohne vor Ort dabei zu sein, konnte man den Kongress verfolgen: Jeden Spieltag wurden mehrere Spitzenpartien auf der Videostreaming-Plattform Twitch gestreamt. Der fantastische Kommentar des US-Amerikaners Stephen Hu 5d, tatkräftig unterstützt von Profis und



Gemeinsame Analyse zwischen den Partien

starken Amateuren, machte das Broadcasting zu einem besonderen Highlight. Teilweise stiegen die Zuschauerzahlen über 1.000, die Live-Übertragung der Top-Spiele auf den IZIS AI Boards wurde zeitweise sogar von über 14.000 Menschen verfolgt.

Auch die Presse war zu Gast, u. a. ein TV-Team vom „MDR Sachsenspiegel“, Reporter der „Leipziger Volkszeitung“ und ein Team des Leipziger Uni-Radios „Radio Mephisto“.

Die EM im Schnelldurchlauf

Die EM wurde im Doppel-K.O.-Modus gespielt: Eine Niederlage beförderte die Spieler in die Verlierergruppe, erst eine zweite Niederlage führte zum



Die drei Erstplatzierten der Go-Europameisterschaft (v.l.n.r.): Andrii Kravets 1p, Ali Jabarin 2p und Ashe Vázquez 7d

Ausscheiden. Insgesamt kämpften sechs Profispieler und 26 Amateure um den EM-Titel.

In der ersten Runde gewann der amtierende Champion Ben Dréan-Guénaïzia 7d seine Partie gegen Amir Fregman 6d in Rekordzeit, bevor er durch Niederlagen gegen Fredrik Blomback 6d und Matias Pankoke 6d ausschied. Publikums- und Fansliebling Ashe Vázquez 7d begann alle EM-Partien mit zwei 5–4 Punkten und erreichte das Halbfinale – bevor Ashe dort knapp gegen Andrii Kravets 1p verlor. Davor schickte Ashe in Runde 3 noch Ali Jabarin 2p in die Verlierergruppe. Dasselbe Schicksal ereilte Fredrik Blomback aufgrund einer Fehlkal- kulation nach nur 65 Zügen.

In den Runden 4 und 5 wurden aus 32 Spielern dann 8. Cornel Burzo 6d warf den frischgebackenen Profi Jan Šimara 1p aus dem Turnier, bevor er selbst gegen Fredrik Blomback ausschied. Dasselbe Schicksal ereilte den Franzosen Rémi Campagne



Die Sieger beim Paar-Go (v.l.n.r.), Kim Dohyup 7d und Manja Marz 4d, sowie die Zweitplatzierten, Mirta Medak 3d und Elian Ioan Grigoriu 6d

6d, der sich gegen Matias Pan-koke 6d durchsetzte, um gegen Ali Jabarin 2p auszuschneiden. Andrii Kravets 1p sicherte seinen Viertelfinaleinzug mit Siegen über Lukas Podpera 7d und einen nachlässigen Tanguy Le Calvé 1p. Somit standen vier Profis und vier Amateure im Viertelfinale. Dort wurden die Partien sogar noch auf-
regender:

In einer entzückend chaotischen Partie zwischen Ali Jabarin 2p und Grand-Slam-Champion Jonas Welticke 6d gab es ein ewiges Hin-



*Die drei Erstplatzierten des Hauptturniers (v.l.n.r.):
Kim Daehwi 7d, Ryu Insu 7d und Dominik Boviz 6d*



Arved Pittner 5d erreichte einen hervorragenden 15. Platz im Hauptturnier

und-Her, bevor Ali am Ende mit einem halben Punkt die Oberhand behielt. Artem Kachanovskyi 2p unterlag nach einem Fehler im Mittelspiel dem Schweden Fredrik Blomback 6d. Ashe Vázquez

7d spielte sogar mit Weiß zwei 5-4-Punkte und führte bis zum Sieg gegen Thomas Debarre 7d fast durchgehend in einem chaotischen Spiel. Im letzten Viertelfinale gab Andrii Kravets 1p die Führung



Beim Phantom-Rengo siegten Ferdinand Marz 1k und Hannah Hebsacker 4k (vgl. beide auf dem Titel von DGoZ 4/2011)

nach einem 6-Punkte-Fehler Stanislav Frejzlaks 1p nicht mehr aus der Hand.

Die Halbfinals waren beide Begegnungen zwischen Profi und Amateur: Ali gegen Fredrik und Andrii gegen Ashe. Beide Partien waren heiß umkämpft. Am ersten Brett gelang es über 150 Züge lang keinem der Spieler, sich einen bedeutenden Vorteil zu sichern. Erst ein übersehenes Hane brachte Ali in Führung. Dass beide Spieler ein spektakuläres Tesuji übersahen, besiegelte Alis Sieg nach einer langen Partie. Am zweiten Brett setzte Ashe mal wieder auf zwei 5-4-Punkte. Aber Andrii ließ Ashe keine Chance, die Partie chaotisch zu gestalten, und verwaltete seinen Vorsprung aus der Eröffnung. Als er kurz vor Ende noch mit 4,5 Punkten führte, endete die Partie mit Aufgabe Ashes.

Im kleinen Finale spielte Ashe Vázquez zum ersten Mal im Turnier nicht zwei 5-4-Punkte in

Im Finale krönte sich Andrii Kravets 1p nach einer zermürbenden 5-Stunden-Partie mit einem 1,5-Punkte-Sieg gegen Ali Jabarin 2p zum neuen Europameister. Der 32-jährige Ukrainer, der seit 2017 Profi ist, brauchte dazu nur einen Anlauf – er stand noch nie zuvor im Finale einer EM. Andrii spielte eine ruhige Partie und überließ Ali alle vier Ecken, während er den Stand ausgeglichen hielt. Um Zug 130 führte Andrii mit ca. sechs Punkten, spielte einen kleinen Endspielzug, um die Position zu vereinfachen und gab den Sieg nicht mehr aus der Hand. Lest selbst, was Andrii nach seinem Triumph zu sagen hatte.

Interview mit Andrii Kravets 1p – Europameister 2023 (Auszug)

Matt Partridge: Gratulation zum EM-Titel. Wie fühlst du dich jetzt, nachdem etwas Zeit vergangen ist?

Andrii Kravets: Es ist schön, ich hab' ein Turnier gewonnen und das war's. Ich habe das Gefühl, dass ich besser gespielt habe als sonst ... Ich fühle mich nun viel selbstbewusster, weil ich bis jetzt keine größeren Sachen gewonnen hatte. Ich bin einige Mal Zweiter geworden und hatte ein paar gute Läufe in Profi-Turnieren, aber das ist zum ersten Mal ein großer Erfolg für mich.

MP: Du hattest in letzter Zeit sehr gute Ergebnisse, hat sich etwas in deiner Herangehensweise geändert?

AK: Ich hatte mein ganzes Leben lang Probleme mit langen Spielen und ich glaube, diesmal habe ich die Lösung gefunden. Normalerweise bin ich

nach drei Stunden kollabiert, ich habe gepatzt oder versucht, das Spiel schnell zu beenden. Hier habe ich



Live-Übertragung von bis zu sechs Brettern inkl. Twitch-Stream mit Profi-Kommentar

der Eröffnung. Stattdessen versuchte Ashe, sich durch Mirror-Go einen psychologischen Vorteil gegenüber dem leidenschaftlichen Mirror-Go-Hater Fredrik Blomback zu verschaffen. Der Plan ging auf: Nach 207 Zügen siegte Ashe nach einem komplizierten Kampf durch Aufgabe.



versucht, die Spiele ganz zu Ende zu spielen. Sechs Stunden, sieben Stunden – solange es eben dauert.

MP: Die Kommentatoren hatten den Eindruck, dass dein Stil dieses Event anders war, dass du ruhiger und defensiver gespielt hast. Stimmst du dem zu?

AK: Ich denke, wenn du zum Beispiel meine Partie gegen Lukas Podpera anschaust, dann war

Endspiel gekommen, wie hast du die Partie unter dem ganzen Druck nach Hause gebracht?

AK: Es gab eine sehr knifflige Situation, ich musste zwischen einem Doppel-Sente- und einem Reverse-Sente-Zug wählen. Ich wusste, dass der Doppel-Sente-Zug größer ist, aber ich dachte mir, Ali könnte noch etwas versuchen. Ich habe den kleineren Zug gewählt, um das Spiel zu vereinfachen.



Eines der täglichen Crew-Meetings während des EGC

das ein super verrücktes Spiel. Ich wusste, dass ich gegen ihn im Endspiel im Nachteil sein würde, deswegen habe ich so aggressiv gespielt wie möglich. Ashe hat sehr ruhige, langsame Züge gespielt. Ich wusste, dass ich im Nachteil wäre, wenn ich einen Kampf starte. Deswegen war ich zurückhaltend und habe nicht gekämpft. Das ist genau mein Stil, ich versuche den Gegner auszuspielen. Ich habe während des Kongresses eine Partie mit Artem [Kachanovskiy 2p] besprochen. Er meinte: „Wenn du gegen mich so spielst, würde ich alle deine Gruppen töten.“ Aber natürlich würde ich gegen ihn nicht so spielen.

MP: Kannst du mir ein bisschen über das Finale erzählen? Du bist mit einem kleinen Vorteil ins

MP: Besonders im AI-Zeitalter verspüren Spieler oft den Druck, besonders scharfe Zugfolgen und besonders verrückte Tesuji zu finden. Es war schön, mal ein Spiel zu sehen, wo das nicht so im Fokus stand.

AK: In diesem Turnier, zum Beispiel, hat Ashe Vázquez als schwarz immer zwei 5-4 Punkte gespielt. Laut der AI



Der EGC-Verkaufsraum des Hebsacker Verlags

verliert man so 0,7 Punkte pro Stein. Aber wir sind nicht so akkurat wie zum Beispiel die Profis aus China. Ein Patzer kostet dich viel mehr als der halbe Punkt, den du durch eine besonders kämpferische Variante gewinnst. Ich habe auch keine Eröffnungen vorbereitet. Ich kenne zwar ein paar Formen, aber habe keine besonderen Fuseki vorbereitet.

MP: Es waren zwei Profis und zwei Amateure im Halbfinale. Wie schätzt du die Stärke der Amateure heutzutage ein?

AK: Natürlich sind alle stärker geworden. Ich bin viel stärker als vor zwei, drei Jahren, aber mein Rating hat sich nicht geändert. Vor drei Jahren



Turnierdirektor Martin Thaumiller bei der Arbeit

konnte ich 6-Dans problemlos schlagen. Jetzt wissen 6-Dans schon eine Menge, 7-Dans noch mehr – gegen die muss ich mich wirklich anstrengen, um zu gewinnen. Dieses Jahr waren drei Profis nicht dabei, die ein höheres Rating haben als ich. Wenn Pavol Lisy und Mateusz Surma bei allen Turnieren mitspielen würden, wäre es für Amateure sehr schwer, ins Finale zu kommen.

Diversity: Neue Impulse für die Go-Landschaft

Eines der Leitmotive des EGC war die Frage, wie es gelingen kann, die oft homogen und abgekapselt wirkende Go-Community weiter zu öffnen und so die Nachwuchsförderung voranzubringen.

Und so kamen am ersten Ruhetag rund zwanzig Menschen im Seminarraum 1 zusammen, um das Thema Diversität im Go zu diskutieren. Bezeichnenderweise wurde sogar diese Veranstaltung überwiegend von männlichen, weißen und nicht-behinderten Menschen besucht. Die Teilnehmenden teilten sich in drei Gruppen, um verschiedene Aspekte zu diskutieren: die Frage

nach dem grundsätzlichen Sinn und Unsinn von Diversität, Handlungsmöglichkeiten auf Club-Ebene und Handlungsmöglichkeiten auf institutioneller Ebene.

Wenig überraschend waren sich alle einig, dass mehr getan werden sollte, um nicht nur den Anteil von Go-Spielerinnen zu vergrößern – Menschen aller Genderidentitäten, ethnischer Abstammungen, sexueller Orientierungen und (last but not least) Spielstärken sollten sich willkommen fühlen. Go-Events sollten zudem Bedingungen schaffen, die eine Teilnahme körperlich eingeschränkter Menschen so einfach und komfortabel wie möglich machen.

Hier einige interessante Punkte, die in der Diskussion erarbeitet wurden:

- Der Name „Kongress“ ist irreführend, er klingt nach zwielichtigen Anzugträgern in Davos. Der EGC ist eine Meisterschaft, ein Festival, ein Wiedersehen mit der Go-Familie!
- Viele Clubs bieten nur Männern eine wohligen angenehme Atmosphäre – dunkle, ranzige Eckkneipen sind wenig einladend und potenziell unsicher für alle anderen.
- Events für Einsteiger ziehen ein diverseres Publikum an.
- Mehr kreatives Marketing – Go auf Anime-Conventions, Buchmessen und Kulturfestivals zu bewerben bringt immer frisches Blut in die Community!
- Kaum eine nationale Organisation hat Vertrauenspersonen, die sich für die Anliegen von Minderheiten einsetzen.
- Körperlich Eingeschränkte sollten besondere Bedürfnisse bereits auf Anmeldeformularen vermerken können, damit die Organisatoren sich vorbereiten können.

Wie ihr seht: eine recht ... diverse Sammlung von Ideen. Zur Wahrheit gehört aber auch: Eine stille

Mehrheit von Leuten hält diese Anliegen wohl für nicht besonders wichtig oder sogar für falsch – die waren bloß nicht zum Workshop gekommen.

Entscheidend ist daher, dass Organisationen wie der DGoB und die EGF die Wichtigkeit von Diversität erkennen und mit entsprechenden Strukturen und finanziellen Mitteln fördern. Diversität und Inklusivität sind keine rein politischen oder moralischen Fragen, so das Fazit der Diskussion, sondern ein unabdingbarer Schritt, um die Begeisterung für Go weiter zu verbreiten.

Real Talk mit René

Insgesamt waren die meisten Teilnehmer und Gäste hochzufrieden. Aber wie beurteilt derjenige den Kongress, der ihn zu verantworten hat? Zeit für etwas Real Talk mit dem Kongressdirektor René Scheibe!

Jeremy Kaiser: Wann ist dir klar geworden, dass der EGC nach Leipzig kommt?

René Scheibe: Das war letztes Jahr im Sommer, als ich die E-Mail gelesen habe, dass für das nächste Jahr kein Kongressort gefunden wurde. Ich kann mich erinnern, da saß ich mit Peggy im Auto. Ich dachte mir: „Ja, das wär schon mal ne coole Idee“. Eigentlich war geplant, das irgendwann mit viel Zeit und Vorbereitung zu machen. Allerdings hab ich mir auch gedacht: Wer weiß, ob ich das in 10 Jahren noch machen will, jetzt habe ich die Möglichkeit.

JK: Ich habe gehört, du warst zuerst sehr skeptisch und musstest dich von Peggy überreden lassen?

RS: Ja, also ich dachte mir natürlich schon, dass das sehr stressig und aufwendig ist. Peggy meinte dann: „Ja komm, lass machen, kriegen wir hin!“

JK: Sie hatte bestimmt keine Lust, sich 10 Jahre lang dein Gejammer anzuhören ...

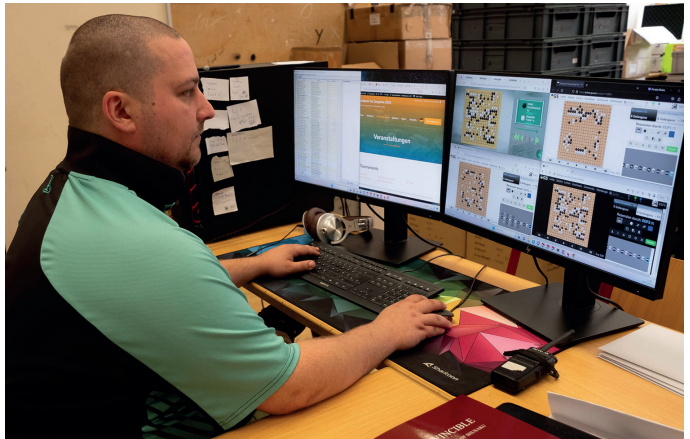
RS: Ja, vermutlich, ne? (lacht) Wäre diesen Sommer kein Kongress gewesen, hätte ich mir andauernd ge-

dacht, ich hätte es doch eigentlich machen können. Wie man gesehen hat, konnte ich's.

JK: Normalerweise wird so ein EGC ja Jahre im Voraus geplant. Wie hat es geklappt, das in 9 Monaten auf die Beine zu stellen?

RS: Das frage ich mich im Nachhinein auch. Wir haben einfach sehr viel Zeit reingesteckt und übelst viel gemacht nach der Arbeit. Ich hatte natürlich auch einige Leute, die sehr gute Arbeit geleistet haben. Stand heute kann man sagen: Es geht auch in 'nem halben Jahr (lacht). Aber man muss dann auch Abstriche machen und darf nicht sagen, man hätte hier und da noch was schöner machen können ...

JK: Gutes Stichwort. Was hätte man denn diesen EGC noch schöner machen können? Was lief nicht ganz so gut?



Turnierausloser Pascal Müller übertrug „nebenbei“ auch noch Partien auf OGS

RS: Wir wussten lange nicht, wie viele Leute überhaupt kommen, das war sehr schwer. Vieles war überstürzt. Aber im Großen und Ganzen war es ein sehr guter Kongress. Natürlich gibt es überall kleine Stellschrauben, aber ich bin sehr zufrieden.

JK: Was war eine besonders schöne Erinnerung an den Kongress?

RS: Als ich festgestellt habe, dass die Prozesse laufen und ich etwas spielen kann. Meine Privataudienz mit Stephanie Yin war auch sehr schön. Da konnte ich mir viel Zeit nehmen, hatte eine schöne Partie und habe auch gemerkt, dass die anderen mir das gegönnt

haben, mir die Zeit zu nehmen. Und natürlich das Volleyball-Go: Meine eigene Variante kam sehr gut an und hat einfach mega Spaß gemacht zu spielen. Bier-Go war auch cool – wir haben die Bar komplett gesprengt und ich musste als Barkeeper einspringen.

JK: Wie beurteilst du die Ressourcen, die der Kongress von DGoB und EGF zur Verfügung hatte?



Das von René Scheibe initiierte Beach-Volleyball-Team-Go-Turnier war ein voller Erfolg

RS: Darüber würde ich vermutlich ein Buch schreiben wollen. Prinzipiell hätte ich mir vom DGoB mehr Unterstützung erhofft. Aber der DGoB ist halt aktuell auch im Umbruch, nachdem die Präsidentin uns so spontan verlassen hat. Es gibt da wohl auch viel aufzuarbeiten und an sich ist der DGoB an einem Wendepunkt.

Und die EGF ist froh, dass es Leute gibt, die sich darum kümmern. Sie gibt das Material, das ist gut. Wenn ich viel Zeit hätte, würde ich mich da voll reinhängen und diese Strukturen einmal komplett überarbeiten. Aber das ist natürlich schwierig, alle machen das freiwillig. Ich hoffe, wir finden jetzt nach dem EGC die Zeit dafür, im DGoB wieder einiges anzupacken.

JK: Was steht als Nächstes auf deiner Agenda?

RS: Ganz groß das Thema Leipziger Go-Verein inkl. Vereinsheim, das bald eröffnet! Wir müssen jetzt unsere eigenen Strukturen aufstellen. Dann schauen wir, wie die Kooperation mit unseren chinesischen Freunden läuft. Die Henan Weiqi Association hat eine

Delegation nach Leipzig geschickt. Sie können sich eine Kooperation mit uns vorstellen und sind bereits Vereinsmitglieder. Da sind sogar weitere Turniere im Gespräch – ich bin gespannt, was das wird!

JK: Also nächstes Jahr schon wieder „EGC“ in Leipzig?

RS: Ja. (halb leidend) Wenn's nach denen ginge, ja. Ich hoffe, ich habe weiterhin die Energie. Was es dafür auf jeden Fall braucht, ist der Zusammenhalt der Leute, die wir beim EGC hatten. Wir sollten auf jeden Fall gut zusammenhalten, wissen, was jeder kann und dann gemeinsam anpacken.

JK: Was machst du so außer Go?

RS: Ich brauche viel Sport. Normalerweise mache ich Kampfsport als Ausgleich. Vielleicht hol' ich mal wieder meine E-Gitarre raus. Und natürlich Zocken! Ach, und hab ich vergessen: Meine Frau ... und mein Garten (lacht).

JK: Sonst noch etwas, das du sagen möchtest?

RS: Ich bin einfach froh, dass es so ein geiles Event gewesen ist! Ich war froh und begeistert über alle Leute, die nach Leipzig gekommen sind. Jetzt hoffe ich, dass wir den Vibe mitnehmen und Leipzig wieder zu einer Go-Hochburg machen!

Yose

Zwei Wochen vergingen wie im Flug und ließen sich benommen, aber glücklich zurück. Jetzt ist es erstmal wieder vorbei mit der täglichen Currywurst, den Go-Lektionen und dem Beantworten von Fragen umhersurrender Kongressteilnehmer:innen, die sich vom grünen Orga-Shirt angezogen fühlen wie Motten vom Licht. Was bleibt? Die Vorfreude auf den nächsten Kongress – an dem wir dann genug Zeit haben, selbst zu spielen. Bekanntschaften aus aller Welt, die wir bei einem Bier und einer Runde Go knüpfen konnten. Und die Spuren, die wir der Nachwelt hinterlassen: Fotos, Berichte und Interviews findet ihr kostenfrei und ungekürzt auf www.egc2023.de.

Denkt dran: Nach dem EGC ist vor dem EGC – see you all in Toulouse!



Die beiden Hauptorganisatoren des EGC 2023: Peggy und René Scheibe

Organisatoren und Helfer beim Europäischen Go-Kongress 2023 in Markkleeberg

Alexander Wenzel, André Weiher, Andreas Urban, Angelika Rieger, Anne Tolke, Camille Lévêque, Christian Hosang, Christina Kacwin, Christoph Tolke, Damir Medak, Daniel Müller, David Kirschen, Dorin Virgil Berbecariu, Esther Chevalier, Evelyn Mazanek, Fabian Bambusch, Ferdinand Marz, Frank Heinicke, Gerd Mex, Guido Merk, Hans Zötzsche, Harry van der Krogt, Isabel Holler, Jakob Schmidt, Jana Kämper, Jens Schulze, Jeremy Kaiser, Joerg Abendroth, Johanna Schlögl, Jörg Ebert, Jörg Sonnenberger, Kalli Balduin, Kasim Cinar, Larissa Marz, Lela Donner, Lennert Saars, Leopold Marz, Loïc Lefebvre, Lynn Severing, Manja Marz, Marc Oliver Rieger, Maria Zieteck, Marta Prelić, Martin Bussas, Martin Horatschek, Martin Ruzicka, Martin Thaumiller, Matt Partridge, Mei Wang, Michael Alexandrovsky, Michael Drewitz, Michael Marz, Nataliia Rusanovska, Ngoc Chi Banh, Niels Schomberg, Nikola Tsarigradski, Pascal Hitziger, Pascal Müller, Paul Jänsch, Peggy Scheibe, Peter Gerbach, Pierre-Alain Chamot, Rainer Kraft, Ralf Jungbauer, Ralf Krüger, Raphaela Obermair, René Scheibe, Robert Jasiak, Robert Waschipyk, Roman Gerloff, Rüdiger Stoll, Rudolf Braun, Sebastian Heuchler, Sören Selbach, Stefan Brose, Steffi Hebsacker, Stephen Hu, Susanne Knies, Thomas Merk, Thomas Pantle, Tino Gerdesius, Tobias Berben, Tony Claasen, Valentin Quapil, Victor Kümel, Wiebke Jürgens, William Korcari



Das Hauptturnier
bei der EGD

Hauptturnier EGC 2023 (inkl. EM-Spieler)*

Pl. Name	Land	Level	Rating	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Pkte	ScoreX	SOS	SOSOS
1 Ryu, Insu	kr	7 Dan	2700	7+	2+	5+	3+	6+	11+	10+	8+	4+	14+	10	36	326	3187
2 Daehwi, Kim	kr	7 Dan	2700	48+	1-	126+	26+	18+	4+	7+	6+	3-	9+	8	34	320	3116
3 Boviz, Dominik	hu	6 Dan	2579	9-	16+	118+	1-	90+	25+	13+	7+	2+	15+	8	34	320	3070
4 Yang, Yaoling	uk	7 Dan	2729	8+	55+	11+	6-	22+	2-	24+	5+	1-	7+	7	33	324	3139
5 Jeong, Jiwo	kr	7 Dan	2700	117+	18+	1-	48+	12+	7-	17+	4-	10+	6+	7	33	317	3134
6 Park, Junghun	kr	7 Dan	2700	12+	15+	10+	4+	1-	19+	16+	2-	14+	5-	6	32	326	3154
7 Xiao, Yicheng	uk	6 Dan	2622	1-	95+	121+	60+	8+	5+	2-	3-	13+	4-	6	32	324	3070
8 Kim, Dohyup	kr	7 Dan	2729	4-	125+	20+	19+	7-	29+	11+	1-	15+	24+	6	32	317	3091
9 Campagne, Remi	ca	6 Dan	2600	3+	65-	31+	37-	87+	10-	22+	29+	19+	2-	6	32	316	3029
10 Li, Qiuchi	dk	7 Dan	2711	116+	82+	6-	30+	11-	9+	1-	56+	5-	16+	6	32	315	3065
11 Park, Yewon	kr	7 Dan	2700	151+	81+	4-	89+	10+	1-	8-	14-	30+	21+	6	32	315	3033
12 Hong, Seul-ki	de	7 Dan	2739	6-	21+	82+	83+	5-	16-	96+	13-	22+	17+	6	32	311	3027
13 Welticke, Jonas	de	6 Dan	2643	29+	38+	61+	-	37-	18+	3-	12+	7-	19+	6	32	311	3006
14 Bernardis, Davide	it	5 Dan	2524	38-	29-	131+	77+	64-	33+	49+	11+	6+	1-	6	32	309	3005
15 Pittner, Arved	de	5 Dan	2511	150+	6-	89-	108+	19-	50+	18+	17+	8+	3-	6	32	308	3016
16 Kacwin, Christopher	de	5 Dan	2504	65-	3-	53+	21+	48+	12+	6-	19-	20+	10-	5	31	313	3072
17 Burzo, Cornel	ro	6 Dan	2607	159+	37-	29+	41-	49+	55+	5-	15-	23+	12-	5	31	312	2981
18 Zhao, Tony	ca	6 Dan	2593	20+	5-	182+	75+	2-	13-	15-	133+	21-	97+	5	31	312	2932
19 Pae, Alessandro	it	5 Dan	2483	81-	51+	32+	8-	15+	6-	21+	16+	9-	13-	5	31	311	3070
20 Kai, Naoyuki	jp	5 Dan	2563	18-	90+	8-	23-	138+	21-	45+	35+	16-	96+	5	31	305	2930
21 Chang, Mingxuan	cn	4 Dan	2426	49+	12-	123+	16-	52+	20+	19-	69+	18+	11-	6	31	304	3020
22 Ulbricht, David	de	4 Dan	2403	162+	101+	150+	57+	4-	30+	9-	33+	12-	45+	7	31	304	2934
23 Yan, Zihan	nl	6 Dan	2596	55-	89-	125+	20+	60-	78+	29-	25+	17-	56+	5	31	302	2924
24 Huang, Fuzhi	cn	4 Dan	2400	33+	54+	66-	80+	131+	48+	4-	50+	29+	8-	7	31	300	2972
25 Xing, Yuze	de	4 Dan	2399	204+	156-	200+	123+	31+	3-	51+	23-	43+	35+	7	31	296	2875
26 Holle, Cedric	de	4 Dan	2376	170+	200+	204+	2-	32-	35-	74+	83+	30+	7	31	293	2862	
27 Blanchard, Benjamin	fr	4 Dan	2355	78-	225+	56-	79+	42+	52+	35-	36+	69+	32+	7	31	292	2852
28 Lim, Choonki	kr	4 Dan	2400	128+	130+	199+	46-	221+	106+	127+	74-	79-	111+	7	31	280	2734
29 Grigoriu, Elian_loan	ro	5 Dan	2569	13-	14+	17-	35+	89+	8-	23+	9-	24-	-	4	30	307	2996
30 Lee, Heng-Chen	tw	5 Dan	2471	202+	173+	81+	10-	59-	22-	40+	49+	11-	26-	5	30	301	2914
31 Ruzicka, Martin	de	5 Dan	2476	71-	88+	9-	82-	25-	58+	69-	168+	96-	48+	4	30	301	2864
32 Radmacher, Bernd	de	4 Dan	2415	160+	77+	19-	90-	26+	49-	56-	92+	58+	27-	5	30	297	2892
33 Yatsenko, Dmytro	ua	5 Dan	2368	24-	114+	155+	153+	124+	14-	34+	22-	46-	68+	6	30	295	2868
34 Ling, Martijn_van	nl	3 Dan	2309	139+	49-	44+	101-	127+	43+	33-	58-	78+	72+	6	30	293	2821
35 Wandelt, Lukas	de	3 Dan	2291	254+	244+	202+	29-	162+	26+	27+	20-	53+	25-	7	30	291	2826
36 Yunjie, Jin	cn	1 Dan	2235	199+	70+	86+	62-	158+	39+	57-	27-	92+	52+	7	30	289	2829
37 Jabarin, Ali	il	2 Pro	2706	84+	17+	47-	9+	13+	-	-	-	-	-	4	30	288	2803
38 Kravets, Andrii	ua	1 Pro	2702	14+	13-	64+	59+	65+	-	-	-	-	-	4	30	288	2773
39 Cobbold, Scott	uk	3 Dan	2336	152+	158+	85+	55-	95-	36-	53-	115+	133+	190+	6	30	288	2768
40 Ben-David, Reem	il	4 Dan	2383	76-	176+	153-	149+	155+	53+	30-	46-	51+	49+	6	30	287	2832

Hall of Fame EGC 2023

Turnier	Sieger	Zweiter	Dritter
European Championship	Andrij Kravets	Ali Jabarin	Ashe Vázquez
Open European Championship	Ryu Insu	Daehwi Kim	Dominik Boviz
Rapid-Turnier	Daehwi Kim	Xiao Yicheng	Ryu Insu
U16	Shukai Zhang	Li Boyuan	Roman Kushnerik
U12	TaeYun Kim	Ryan Zhang	Miles Zhang
Damen-Turnier	Seunghyun Lee	Chao Zhang	Manja Marz
Blitz	Valerii Krushelnyskiy	Yaoling Yang	TaeYun Kim
13x13	Jonas Welticke	Yicheng Xiao	Li Qiuchi
9x9	Team Go Star	Isabel Hoese	Mingxuan Chang
Rengo	Team Daehwi Kim	Team Bamboo	Team China No1
Team Cup	Lars Gehrke	Team Ryu Insu	Team Jiwo Jeong
9x9 Marathon Go	Eduard Yang	Jens Schulze	Jonas Krach
9x9 Kinder-Turnier	Violeta Gorbulska	Litao Mei	Hyoje Yoon
19x19 Marathon Go	David Ulbricht	Minseo Jang	Eongjun Park
Tsumego Challenge	Kim Dohyup	Nika Petrashvska	Yunjie Jin
Explosion Go	Bernd Radmacher	Eduard Yang	
Magnet Go	Jonas Welticke	Christoph Hertzberg	
Yose Go	Ferdinand	Kim Dohyup	Christopher Kacwin
Bonus/Bier Go	Hannah Hebsacker/Ferdinand Marz	Antii	Niels
Phantom Rengo	Jonas Welticke	Kim Youngsoo/ Kim Dohyup	
Freeze Go	Bende Barca	Moritz Hable	
Miai Go	Thomas Pantle	Antoni Bugaj	
8-Freihheiten Go, A-Gruppe	Marc Oliver Rieger und Jonas Tibke (geteilt)	James Sedgwick	Yanxiao Jin
8-Freihheiten Go, B-Gruppe	Moritz Krämer	Christoph Hertzberg	
8-Freihheiten Go, C-Gruppe	The Young Team	Graham Coleman	Eduard Yang
Beach Volleyball Team Cup	Vsevolod Ovsienko	Chop-Chop-Chop	
Sunjang Baduk	Bastiaan Bekooij	Valerii Krushelnyskiy	Jonas Welticke
Keima Go	Team Ulbricht/Radmacher	Alessandro Pace	
Schach & Go	Yicheng Xiao	Team Neiryneck/Bernardis	Team Jabarin/Simara
Ein-Farben-Go	Lukas Wandelt	Dohyup Kim	Arved Pittner
Torus-Go	Elian Grigoriu/Riku Kobayashi/Dario Klingenberg/Shō Kobayashi/Eduard Andrei Iugulescu	György Csizmadia	
Fußball			

* Einen QR-Code mit Link zur gesamten Tabelle des Hauptturniers findet man auf S. 17.

Interview mit „Trouble Master“ Hwang Inseong 8d

von Jeremy Kaiser

Hwang Inseong 8-dan, renommierter Go-Lehrer und aufstrebender Autor, war so freundlich, sich für ein Interview mit uns zusammensetzen, um über die sieben Typen von Go-Spielern, sein neues Buch „Trouble Master“ und die Unterschiede in der Mentalität zwischen Korea und Europa zu sprechen. Hier ist [leicht gekürzt], was er zu sagen hatte:

Jeremy Kaiser: Wie alt bist du und was ist dein Beruf?

Hwang Inseong: Ich bin 40 Jahre alt. Ich war ein koreanischer Insei. Danach ging ich an die Go-Fakultät der Myongji Universität, um Go zu studieren. Dann habe ich drei Jahre lang als Kommentator für das koreanische Baduk-TV gearbeitet und dann kam ich zufällig nach Europa. Es hat mir sehr gut gefallen und ich wollte bleiben. Ich musste aus Gründen des Militärdienstes für zwei Jahre nach Korea zurückkehren, dann kam ich wieder. Ich lebe nun schon seit mehr als 15 Jahren in Europa. Ich habe in Berlin, Frank-

furt, Zürich, Genf und jetzt in Grenoble gelebt. Vielleicht werde ich nächstes Jahr in Barcelona sein (lacht).

JK: Wie würdest du deinen Go-Stil beschreiben?

HI: Es gibt sieben Typen von Go-Spielern. Ich bin der „Boss“-Typ. Wenn ich ein Problem habe, versuche ich nicht, die Lösung selbst zu finden, ... ich bringe meinen Gegner dazu, es zu tun. Wie ein Boss, mein Gegner macht es und ich profitiere davon – ich bin ein aggressiver Spielertyp. Wenn ich zum Beispiel meine Schwäche schützen muss, greife ich stattdessen die Gruppe meines Gegners an. Mein Gegner bewegt sich und gibt mir die Chance, meine Schwäche mit perfektem Timing zu beheben. Oder wenn ich ein Gebiet erobern will, zielen ich auf die Schwächen des Gegners, um ihn in Bewegung zu bringen und dadurch einige Punkte zu bekommen. Aber ich weiß, dass ich mit diesem Stil nur eine begrenzte Stärke habe, also versuche ich, ruhiger zu spielen.



Hwang Inseong 8d bei einer seiner Lectures beim diesjährigen EGC

JK: Es gibt also sechs andere Arten von Go-Spielern? Ist das die Theorie?

HI: Ja, das ist meine Theorie. Go-Spieler können in theoretische Spieler und technische Spieler eingeteilt werden. Es gibt drei Arten von theoretischen Spielern: „Der Philosoph“ – ein Spieler, der viel nachdenkt und viele Strategien und Ideen hat, aber Schwierigkeiten hat, sie auf dem Goban in die Tat umzusetzen. „Der Student“ – ein Spieler, der sich sehr auf Prinzipien konzentriert, auf das, was sein Lehrer ihm gesagt hat, und auf das, was er gelernt hat. „Der Politiker“ – ein Spielertyp, der ständig verhandelt und Abmachungen trifft, anstatt zu versuchen, alles zu übernehmen.

Dann gibt es drei Typen von technischen Spielern: „Der Boss“ – ein Spieler, der den Gegner seine Arbeit machen lässt, um von dessen Fehlern zu profitieren. „Der Detektiv“ – ein Spieler, der einen Hinweis erhält und diesem nachgeht und nachforscht. Detektive sind sehr gut im Lesen, also konzentrieren sie sich hauptsächlich darauf. „Der Street Fighter“ – ein Spielertyp, der sich nicht um die Position auf dem Brett kümmert, sondern immer versucht, zu schneiden und zu kämpfen.

Schließlich gibt es noch den „Don Quijote“ – einen Spielertyp, der seine eigenen Ideen hat, die schwer zu verstehen sind. Es ist so schwierig, diese Spielertypen zu unterrichten, weil ich nicht weiß, was sie denken, was sie tun wollen. Das sind also sieben Typen. Ich habe bereits während des EGC einen Vortrag darüber gehalten – 2018 oder 2019, nehme ich an.

JK: Was kannst du uns über die koreanische Go-Gemeinschaft erzählen? Oder bist du schon zu lange aus Korea weg?

HI: Ja, zu lange, also ist es schwer, etwas zu sagen. Aber ich kann sagen, dass ich, als ich jung war und Go studierte, dieses Spiel als einen Wettkampf lernte, bei dem ich meinen Gegner besiegen muss. Aber nachdem ich nach Europa gegangen bin, habe ich gelernt, dass man nicht unbedingt stärker sein muss, um dieses Spiel zu genießen, man kann es so oder so genießen. Aber man kann das Spiel mehr genießen, wenn man mehr darüber weiß. Das ist es, was ich als Lehrer versuche: den Leuten zu helfen, mehr zu wissen und sich zu verbessern, aber natürlich auch mehr Spaß am Go zu haben!

In Korea ist alles wettbewerbsorientiert – nicht nur beim Go. Hier in Europa kann man Spaß haben, das gefällt mir. Deshalb bin ich bei der europäischen Go-Gemeinschaft geblieben.

JK: Ist das nur ein Unterschied zwischen den Go-Gemeinschaften oder zwischen den Gesellschaften im Allgemeinen?

HI: Es hängt mit dem Regierungssystem, dem Kapitalismus, in Korea zusammen. In Europa gibt es den Sozialismus. Es ist nicht wirklich Sozialismus, aber ...

JK: ... ein weniger brutaler Kapitalismus?

HI: Ja, weniger brutal. Deshalb müssen die Leute auch nicht so extrem wettbewerbsorientiert sein. Wenn man es in Korea nicht schafft, einen guten Job zu bekommen oder an einer guten Universität aufgenommen zu werden, hat man ein sehr schweres Leben, weil es keine Garantie gibt. Aber in Europa hat man im Vergleich zu Korea immer noch ein gutes Leben. Die Leute haben also mehr Zeit für ihr Hobby und deshalb legen sie mehr Wert darauf. Selbst beim Go habe ich in Korea gelernt, dass das Ergebnis wichtiger ist als die Geschichte. In Europa ist es eher umgekehrt – wenn das Ergebnis gut, aber die Geschichte schlecht ist, mögen die Leute es nicht. Das Gleiche gilt für das Leben. Das Ergebnis des Lebens ist natürlich schwer zu erkennen. Aber wenn das Ergebnis gut ist, auch wenn das Leben selbst sehr schmerzhaft war, ist es trotzdem gut. Das ist die koreanische Mentalität. In Europa mögen die Leute es nicht, wenn man zwar ein reiches Leben führt, aber eine sehr schmerzhaft Zeit hatte.

JK: Ich frage mich, was du bevorzugst ...

HI: Ich bevorzuge die europäische Art: Die Geschichte ist wichtiger als das Ergebnis. Das habe ich in Europa kennengelernt und es gefällt mir. Deshalb lebe ich auch hier und gehe nicht zurück nach Korea (lacht).

JK: Welche Erfahrungen hast du bisher bei EGCs gemacht?

HI: Ich war als Vollzeitlehrer viele Male auf dem EGC und dem USGC. Der US-Kongress ist eher formell. Auf dem EGC sind die Leute lockerer und freundlicher. Es fühlt sich mehr wie ein Festival an. Ich mag also die Atmosphäre des EGC. Ich habe es genossen. Ich bin mit meiner Frau und meiner Tochter hierher gekommen und auch ihnen hat es

gefallen. Wenn ich heute am EGC teilnehme, ist es das Größte, alte Freunde wiederzutreffen!
JK: Hast du irgendwelche Vorbilder, was das Spielen oder Lehren von Go angeht?



Hwang Inseong 8d mit seiner Frau Semi Lee 3d

HI: Als Spieler habe ich viele Vorbilder, die „Boss-Stil“-Spieler sind. Natürlich Shin Jinseo. Vor ihm waren es Choi Chulhan oder Kim Jiseok. Es gibt viele Spieler, die bei ihrem Go sehr viel Körperkraft einsetzen. Ich möchte so sein, wenn ich am Goban gegen jemanden antrete. Ich möchte auf eine harte Art und Weise spielen.

Als Person gibt es kein Vorbild. Als ich in meinen 20ern in Korea war, habe ich über meine Zukunft nachgedacht und viele ältere Spieler gesehen, aber ich konnte keine Vorbilder erkennen. Deshalb habe ich versucht, andere Wege zu finden – und ich

habe Europa gefunden. In Europa war das Unterrichten von Go nicht wirklich eine Industrie. Es gab niemanden, der es so machte wie ich, der Go im Westen lehrte und etwas Neues machte. Ich und viele andere haben versucht, die Qualität der Lektionen zu verbessern, damit die Leute dafür bezahlen – also bin ich vielleicht selbst ein Vorbild (lacht).

JK: Was für eine Art von Lehrer bist du?

HI: Ich liebe es, Online-Kurse zu geben. Ich bin dieses Jahr gerade 40 geworden. Wenn ich 50, 60 oder sogar 70 bin, möchte ich weiterhin Menschen unterrichten und ihnen helfen, ihren Spielstil zu entdecken. Das ist mein ultimatives Ziel: Die Leute sollen ihren Spielstil kennenlernen. Wenn sie ihren Stil kennen, ist das schon eine Freude. Bei einem bestimmten Stil gibt es eine begrenzte Stärke. Viele Leute bleiben auf demselben Niveau und verbessern sich 20 Jahre lang nicht. Der Hauptgrund dafür ist, dass sie

immer wieder die gleichen Dinge tun. Sie haben den gleichen Erfolg, aber auch die gleichen Misserfolge. Sie müssen eine andere Herangehensweise ausprobieren, also ihren Spielstil ändern, was für jeden Go-Spieler – mich eingeschlossen – sehr schwierig ist. Um ihren Stil zu ändern, müssen sie das, was sie kennen, hinter sich lassen. Sagen wir, sie haben eine Tasse Kaffee in der Hand und ich habe ein Bier in der Hand. Damit ich ihnen Bier geben kann, müssen sie den Kaffeebecher leeren. Sonst bekommen sie Kaffee-Bier. Aber wenn sie den Kaffee wegschütten und ich ihnen das Bier

nicht gebe, haben sie nichts – also haben sie diese Art von Angst.

Kinder werden viel schneller stark. Nicht, weil sie mehr Zeit haben oder talentierter sind, sondern weil sie flexibler sind. Sie werfen ihre Cola einfach weg, damit ich ihnen Fanta geben kann und dann das Gleiche noch einmal mit Sprite. Wenn ich also neue Leute kennenlerne, sage ich ihnen, was ihr Stil ist, und helfe ihnen, ihn zu überwinden.

JK: Du hast vor kurzem auch ein Buch veröffentlicht, „Trouble Master“, kannst du uns etwas darüber erzählen?

HI: Ja, ich betreibe meine Online-Go-Schule nun schon seit 12 Jahren. Ich hatte das Gefühl, dass ich aus all dem Material, das ich habe, ein Buch machen sollte. In meiner Online-Go-Schule gibt es eine Serie namens „Trouble Master“. Sie besteht aus ganzen Brettern mit Leben-und-Tod-, Tesuji- und Endspielproblemen. Ich mag wirklich keine langweiligen Sachen. Tsumego- oder Tesuji-Probleme in Büchern haben immer eindeutige Antworten. In echten Spielen wissen die Leute nicht einmal, dass es eine Antwort gibt. Und man muss in Büchern nur nach Antworten suchen, weil die Frage vorgegeben ist. Während des Spiels solltest du Fragen finden. Finde zuerst die Frage und beantworte sie dann. Ich glaube, die Leute mögen dieses Konzept. Es gibt nichts Vergleichbares!

Meine Frau hat mehr als 90 % der Arbeit gemacht. Ich habe das Material bereitgestellt und die Diagramme erstellt und sie hat daraus ein Buch gemacht. Mit ihrer Hilfe gelang es mir, das Buch nur zwei Tage vor dem Kongress zu veröffentlichen. Ich brachte 150 Exemplare zum EGC mit und nach drei Tagen waren sie alle ausverkauft.

Das Buch, das ich veröffentlicht habe, enthält 20 Probleme. Aber ich habe Material für 100 Probleme. Wenn wir vom EGC zurückkehren, planen wir, vier weitere Bände herauszubringen.

JK: Hast du noch andere Ziele für die Zukunft?

HI: Seit langem wollte ich meine Online-Go-Schule ausbauen. Mit meiner Online-Go-Schule habe ich während der Covid-Pandemie den Höhepunkt erreicht und es ist wirklich schwierig, so viele Schüler zu betreuen. Stattdessen möchte ich mehr Bücher veröffentlichen. Nachdem ich mehr Erfahrung mit dem Veröffentlichen von Büchern

gesammelt habe, möchte ich weiteres Material aus meinen Videos in Bücher verwandeln.

JK: Ist es nicht ein Rückschritt, von digitalen, interaktiven Inhalten zu Büchern überzugehen?

HI: Ja, gute Frage ... Vielleicht bin ich es leid, zu viel Online-Material zu erstellen. Ein Buch zu machen und es zu verkaufen ist neu und aufregend für mich.

JK: Was könnte deiner Meinung nach getan werden, um mehr Menschen zu ermutigen, Go zu lernen?

HI: Go ist ein Spiel, das man ein Leben lang genießen kann. Es gibt so viele allgemeine Antworten – aber wenn du nach einer bestimmten Idee fragst, die ich habe. Ich glaube, Go ist ein Spiel, das so populär sein kann wie Fußball oder Basketball. Selbst wenn man keine Ahnung von Basketball hat, kann man klar erkennen, was passiert. Bei Go ist es nicht einfach zu wissen, wer führt, was der richtige Zug ist und so weiter, wenn es niemand erklärt. Ich glaube, dass es eine „Go-DNA“ gibt – manche haben sie und manche nicht. Um herauszufinden, ob jemand sie hat, sollte man ihm eine Kostprobe geben. Wenn sie es versuchen, werden Menschen mit „Go-DNA“ immer Durst auf mehr haben. Als Förderer müssen wir sie an viele Menschen weitergeben – lass sie einen Stein nehmen und ihn auf das Brett legen. Spieler, die „Go-DNA“ haben, werden immer dabei bleiben, die anderen werden einfach aufhören.

JK: Wie können wir Go für junge Leute attraktiv machen, um neue Spieler zu finden?

HI: Meiner Meinung nach ist es am besten, die Leute auf einer Spielemesse oder einer Manga- oder Anime-Messe anzusprechen. Dort bringen wir den Leuten bei, wie man spielt und zeigen ihnen „Hikaru No Go“. Das ist ein guter Weg, um „Go-DNA“-Leute in die Go-Welt zu bringen. Wir sollten uns nicht auf eine bestimmte Person konzentrieren, sondern so viele Menschen wie möglich mit dem Spiel vertraut machen.

JK: Hast du eine Botschaft für deine Fans?

HI: Ich unterrichte sehr gerne Go in Europa, weil die Leute so nett sind. Ich möchte ein Lehrer sein, aber auch ein Freund für viele Go-Spieler. Wenn du mich siehst, hoffe ich, dass du nicht zögerst, mich zu fragen, ob ich deine Partien bespreche oder über allgemeine Go-Sachen mit dir spreche oder einfach nur darüber, wie die Dinge laufen!

Essential Go Proverbs – eine Ergänzung

von Ulrich Groh

Dieser Artikel erreichte uns als Leserbrief zum Beitrag von Paul Schmit in DGoZ 3/2023, S. 47, soll hier aber als eigenständiger Artikel erscheinen.

Ich stimme mit Paul Schmit überein: „Essential Go Proverbs“ von John Power ist ein gelungenes Buch und der Titel sollte eigentlich „Essential Go Principles“ heißen. Die vielen „Prinzipien“ werden mit zahlreichen Beispielen, auch aus Profipartien, unterlegt bzw. es wird gezeigt, wann man sie besser nicht anwendet. Das Buch ist daher für erfahrene Go-Spieler bestens geeignet. Es scheint mir, dass jemand, der gerade erst mit Go begonnen hat, ein wenig damit überfordert ist. Das Buch von Segoe Kensaku „Go Proverbs Illustrated“ eignet sich besser, um die grundlegenden Prinzipien zu erlernen. Man kann parallel das jeweilige Kapitel in dem Buch von John Power lesen und wird so von den Informationen dieses Buchs nicht „erschlagen“. Mehr über das Buch von Segoe findet sich auf Sensei's Library oder in meinem Artikel in der DGoZ 2/2023, S. 14f.

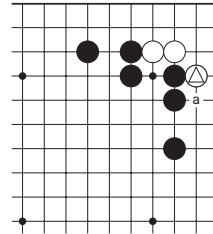
Das Buch selbst hat ein Gewicht von 1,3 kg und eignet sich daher nicht ideal für den mobilen Gebrauch. Ich habe mir daher noch die SmartGo-Ausgabe zugelegt und so ist das Buch auf meinem iPad immer dabei. Man bekommt auch noch eine Epub-Version mitgeliefert, sodass man nicht auf die Apple-Welt angewiesen ist.

Diese mobile Buchvariante hat einige Vorteile:

- Man kann interaktiv mit allen Diagrammen arbeiten. Dies hat insbesondere Vorteile bei den eingestreuten Partien, Erläuterungen oder Aufgaben – bei letzteren entfällt das lästige Blättern zu den Lösungsseiten.
- Jedes Buch ist mit kleinen Fehlern behaftet, die in einem solchen Medium leicht zu beheben sind. Nach deren Korrektur bekommt man automatisch eine korrigierte Version installiert. Und von diesen kleineren Fehlern ist auch das Buch nicht verschont geblieben.

Auch wenn das Buch oder die SmartGo-Version preislich im oberen Segment angesiedelt sind: Mindestens eine Variante sollte man kaufen!

Es folgt eine Korrektur zu einer Lösungsvariante von Problem 8. Dieses findet man im Abschnitt „The vital points in the corner are the 2-1 and 2-2 points.“



Das Problem: Schwarz spielt

Der Zug von Weiß ist falsch, dieser sollte auf dem 2-2-Punkt erfolgen. Und Schwarz sollte nicht vorschnell auf a antworten.

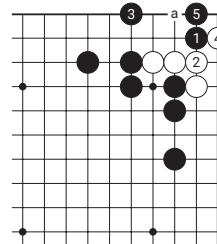


Abb. 1: Die richtige Antwort von Schwarz

Nach dieser Zugfolge ist Weiß in der Ecke tot. Für Schwarz ist es wichtig, nicht auf a zu spielen, da sonst Weiß mit dem Zug auf 5 ein Ko bekommt.

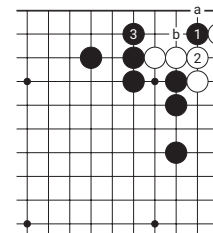


Abb.2: Ein Fehler von Schwarz

In diesem Fall antwortet Weiß nach Schwarz auf a mit einem Zug auf b und lebt.

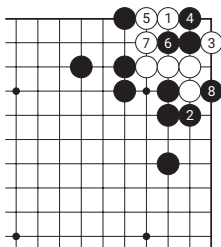


Abb.3: Eine vermeintliche Alternative von Weiß

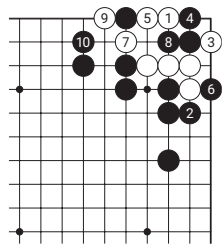


Abb. 4: Die falsche Lösung

Spielt Weiß auf 1, so ergibt sich die Zugfolge bis Schwarz 4. Danach hat Weiß die Möglichkeit auf 5 oder auf 8 zu spielen – dann spielt aber Schwarz auf 7. In beiden Fällen kann Weiß in der Ecke nicht leben.

Im Buch findet sich S6 auf S8 und das Diagramm aus Abb. 4 wird als Lösung gezeigt, was offensichtlich nicht die korrekte Antwort sein kann, denn Weiß kann nach 10 einfach leben.

Sung-Hwa Hongs „Erster Kyu“

„Erster Kyu“ ist die bewegende Geschichte von Yeong-uk, einem Jugendlichen im Korea der 1960er Jahre. Er entdeckt sein Talent für das Go-Spiel und wird von der Idee be-seelt, immer besser zu werden. In ihm entsteht der unbedingte Wunsch, ein professioneller Go-Spieler zu werden, ganz im Gegensatz zu dem Lebensweg, den sein Vater für ihn vorgesehen hat.

Der Roman handelt von Freundschaft und Liebe, von Aufbegehren, Entsagung, dem Streben nach höchstem Können und von Go – dem ältesten Brettspiel der Welt.

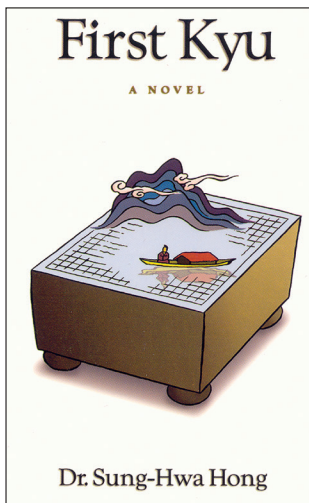
Sung-Hwa Hong, der Autor dieses Buchs, hat die in ihm erzählte Geschichte zweimal zu Papier gebracht, zuerst auf Koreanisch (erschieden 1992) und dann noch einmal, in etwas gekürzter und für

ein westliches Lesepublikum aufbereiteter Version auf Englisch (erstmal erschienen 1999).

Die deutsche Ausgabe folgt grundsätzlich der englischen Fassung, in der leicht korrigierten Version von 2003, greift jedoch auch auf die koreanische Urversion zurück. Die vom Autor fürs Englische vorgenommenen Vereinfachungen erschienen heute, nach mehr als zwanzig Jahren der wachsenden Popularität koreanischer Kultur, Medien und Sprache nicht mehr notwendig. Zwei zentrale Begriffe im Buch, Kyu und Go, stammen aus dem Japanischen und blieben unangetastet (im Koreanischen: Geup und Baduk), da sie sich im Deutschen wie im Englischen fest etabliert haben.

Nicht zuletzt sei darauf hingewiesen, dass ein erster Kyu bzw. Geup in Korea, zumindest in der Zeit, in der die Geschichte spielt, eher einem fünften bis siebten Amateur-Dan internationaler Rangstufe entsprach – eben einem Top-Amateur.

Einige Ausschnitte aus dem Buch wollen wir in den nächsten Ausgaben der DGoZ vorstellen.



„Erster Kyu“ bei Lovelybooks

Erster Kyu

Heutzutage ist es keine Schwierigkeit, einem ersten Kyu zu begegnen, da deren Anzahl sich über die Jahre stark vergrößert hat. Da eine wachsende Quantität oft mit einer Abnahme an Qualität einhergeht, genießen die ersten Kyus von heute nicht mehr die Art von Ansehen und Respekt wie vor rund dreißig Jahren. Ein erster Kyu war eine Seltenheit in den 1960ern, als Yeong-uk begann, das Spiel zu erlernen.

Eines Tages erzählte der Betreiber des Cheongjin Go-Clubs Yeong-uk von Spielern, die den Rang eines ersten Kyu hatten: „Ein erster Kyu kann eine ganze Partie rekonstruieren, nachdem jemand die Steine vom Brett gewischt hat. In unserem Club gibt es einen ersten Kyu. Er ist heute nicht da, aber du wirst ihn bald zu sehen bekommen.“

Und in der Tat, bald kam die Gelegenheit für Yeong-uk, einen ersten Kyu kennenzulernen. Der Betreiber, ein 7. Kyu, gab zu der Zeit Yeong-uk, damals 15. Kyu, neun Steine vor. Aber an jenem Tag spielte der erste Kyu gegen den Betreiber, und der Betreiber gab nicht,

sondern bekam neun Steine Vorgabe! Der erste Kyu war ein junger Mann in den späten Zwanzigern, der schmal und blass aussah. Fast alle im Club schauten der Partie zu. Es war offensichtlich, dass der Betreiber dabei war,

zu verlieren, seinen Seufzern und dem schweißbedeckten Gesicht nach zu urteilen. Als der Betreiber schließlich die Partie aufgab, erhob sich der erste Kyu und sagte, er müsse gehen. Der Betreiber bat ihn zu bleiben, fast bettelnd. Der erste Kyu lächelte und sagte höflich, er käme bald wieder. Der Betreiber lief zu seinem Lagerschrank, um einige Päckchen Cheongja zu holen, die teuerste Ziga-

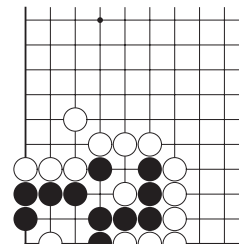
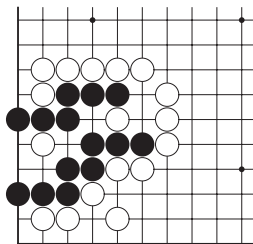
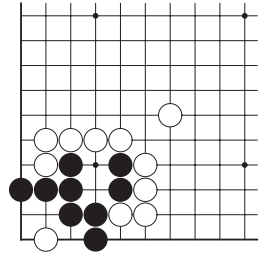
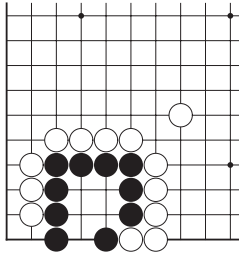
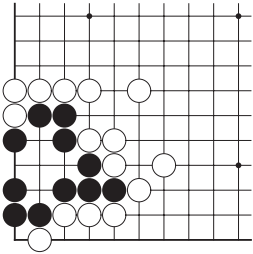
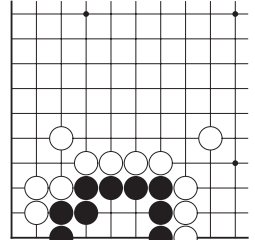
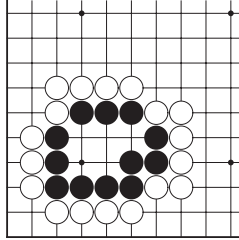
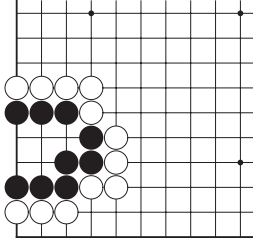
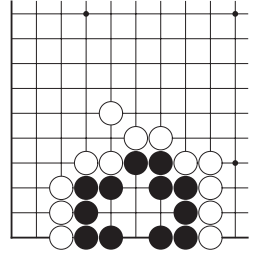
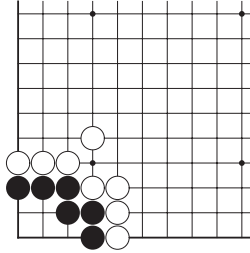
rettenmarke, und reichte sie dem ersten Kyu, der, nachdem auf sein zeremonielles Ablehnen nicht eingegangen wurde, das Geschenk annahm. Dann ging er. Als er den Club verließ, fiel Yeong-uk dessen alter Anzug ins Auge, der an den Ellbogen verschlissene Stellen aufwies. Aber das spielte keine Rolle. Für Yeong-uk war er wie der leibhaftige Christus, oder noch mehr. Wie konnte man erster Kyu werden? Wie konnte man Christus werden?



Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Bringt eure Gruppe zum Leben.
Die Augenformen sind typisch,
findet ein Muster.

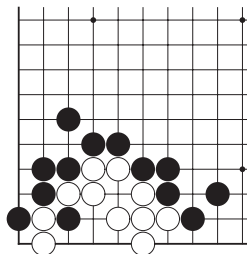
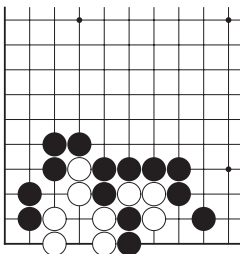
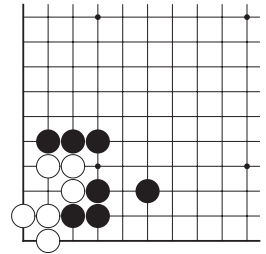
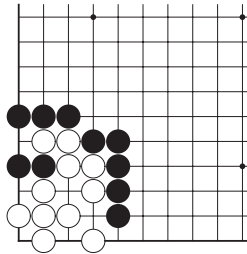
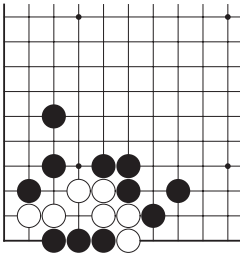
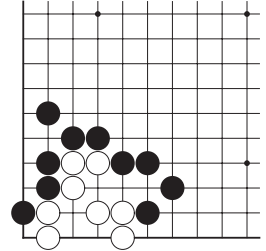
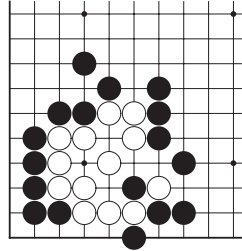
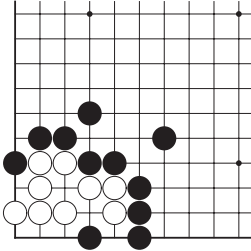
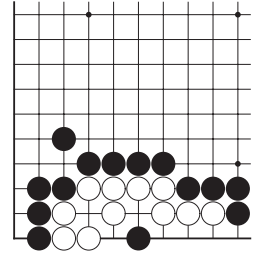
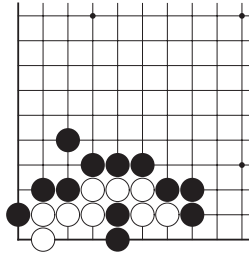


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Die Fortgeschrittenen sollen die weißen Steine töten. Es ist jeweils nur ein Zug richtig.



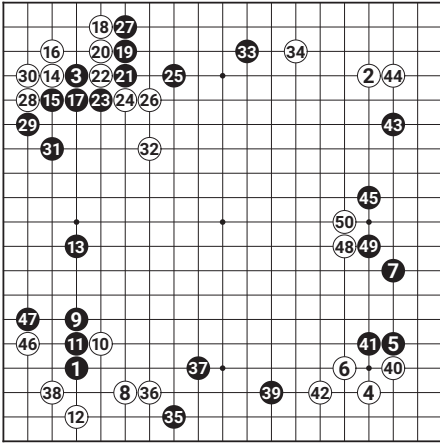
Alle Go-Probleme auf diesen beiden Seiten stammen aus der Buchserie „Level Up!“, erschienen im Verlag Baduktopia. Vielen Dank für die Genehmigung, diese hier verwenden zu dürfen!

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

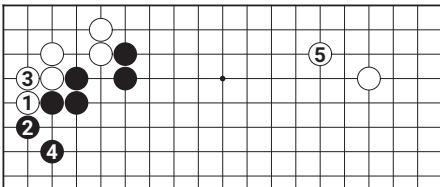
Shende Tao

Yoon Young Sun kommentiert (68)

Partie: Go-Europameisterschaft 2023, Finale
Weiß: Ali Jabarin 2p
Schwarz: Andrii Kravets 1p
Komi: 7,5 Komi
Ergebnis: 292 Züge. Schwarz gewinnt mit 1,5 Punkten.
Kommentar: YoonYoungSun8p (awesomebaduk.com)

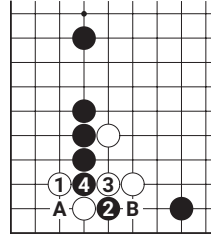


Figur 1 (1-50)

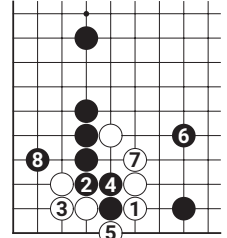


Dia. 1

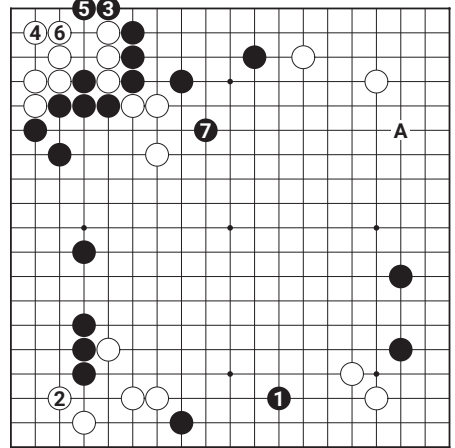
- 22: Anstatt auf den Schnitt zu gehen, kann Weiß einfach wie in Dia. 1 leben und dann mit 5 einen großen Punkt nehmen. Das wäre absolut normal gewesen.
- 35: Dies ist ein KI-Josekizug. Wenn Weiß nun den 3-3-Punkt nimmt, plant Schwarz Dia. 2 und hat dann A und B als Miai. Sollte Weiß dieses Miai mit 1 in Dia. 3 zu verhindern versuchen, dann spielt Schwarz nach 4 einfach 6 und 8 und ist zufrieden, da Weiß mit seiner ganzen Gruppe noch nicht lebendig ist.



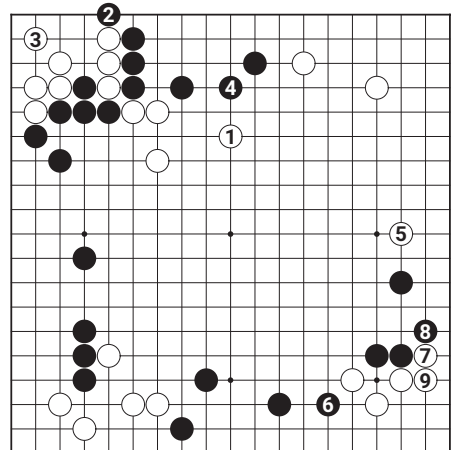
Dia. 2



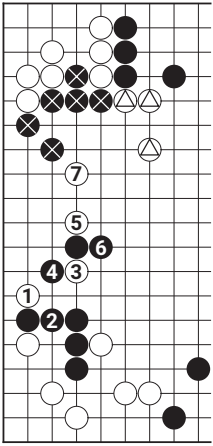
Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5



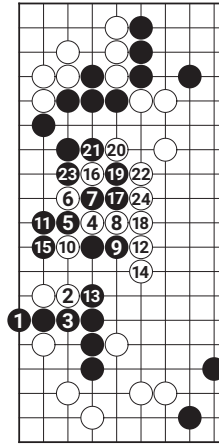
Dia. 6

37: Schwarz sollte gleich auf 39 spielen und dann wie in Dia. 5 fortsetzen. Statt 7 ist auch A möglich.

39: Nun hat Schwarz am unteren Rand zwei Züge investiert statt eines einzigen.

42: Das ist zu langsam. Dia 5. zeigt, wie Weiß nach 1 bis 4 mit 5, 7 und 9 die schwarze Gruppe angreifen und dabei zugleich seine Ecke sichern kann.

50: Die KI schlägt genau jetzt 1 in Dia. 6 als Nachfrage vor. Das ist ein sehr gutes



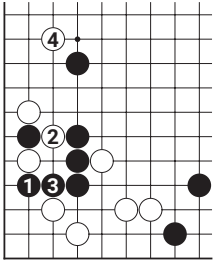
Dia. 7

Timing, denn Schwarz hat mit 2 im Dia. 6 sowie 1 in den Dia. 7, 8 und 9 vier mögliche Antwortzüge. In Dia. 6 kann Weiß nach zwei mit der sehr starken Zugkombination 3, 5 und 7 fortsetzen, um seine markierten Steine zu stärken und die markierte weiße Gruppe dabei zu attackieren. Trennt Schwarz nach 1 in Dia. 6 mit 1 in Dia. 7, dann kann Weiß nach 2 für 3 den schönen Anleger auf 4 spielen. In der weiteren Zugfolge kann Schwarz dann

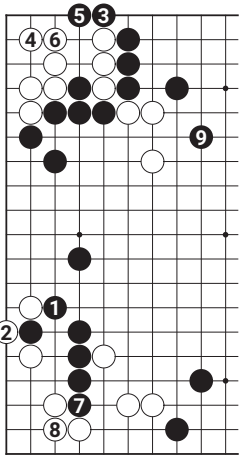


Lukas Krämer 6d schaut beim EM-Finale zwischen Ali Jabarin 2p und Andrii Kravets 1p zu

Kommentierte Partie



Dia. 8



Dia. 9

zwar alles verbinden und sich den Rand sichern, aber Weiß bekommt eine sehr starke Wand ins Zentrum. Die Gegenattake auf 1 in Dia. 8 als Antwort auf 1 in Dia. 6 funktioniert nicht wirklich gut, denn nach 2 kann Weiß am

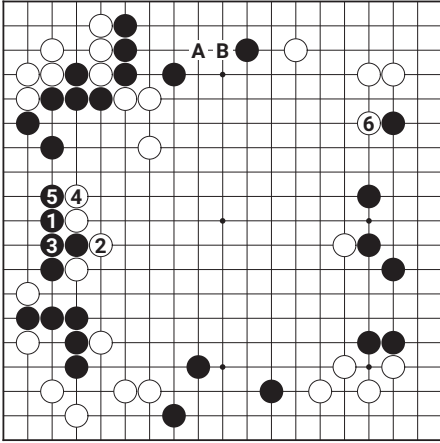


Auch der Kongress-Direktor schaut beim Finale zu ...

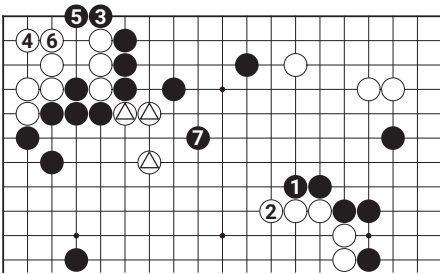


Stephen Hu 5d analysiert zusammen mit Do Eunkyo 1p und Lukas Krämer 6d die EM-Finalpartie live auf Twitch

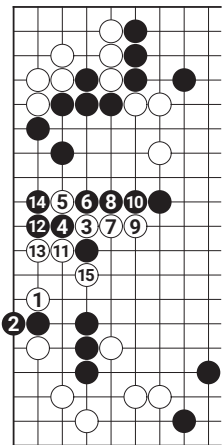
eigentlich schwarzen Rand mit 4 ziemlich leicht leben. Für die beste Antwort auf 1 in Dia. 6 halte ich 1 in Dia. 9. Nach 9 wäre dann die Partie zwar etwas besser für Weiß, aber allemal noch absolut spielbar auch für Schwarz. Abschließend sei noch angemerkt, dass 5 in Dia. 6 zwar auch mit 1 in Dia. 10 beantwortet werden kann, aber dann resultiert bis 6 ein tolles Ergebnis für Weiß. Später kann er dann wegen der gewonnenen Stärke noch auf A oder B invadieren.



Dia. 10

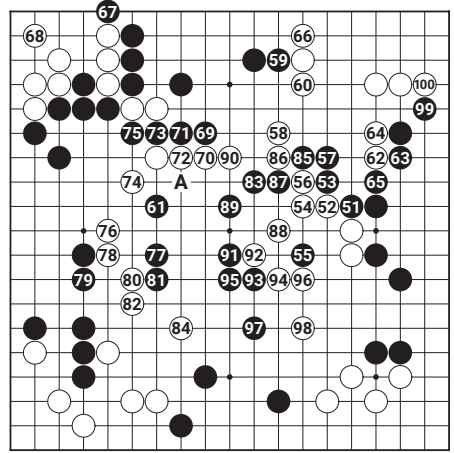


Dia. 11



Dia. 12

55: Das ist normalerweise der vitale Punkt. Aber in diesem Fall war das nicht druckvoll genug. Schwarz hätte besser nochmal auf 1 in Dia. 11 schieben sollen, um dann die Vorhände 3 und 5 einzuschieben und schließlich mit 7 die markierten weißen Steine anzugreifen.

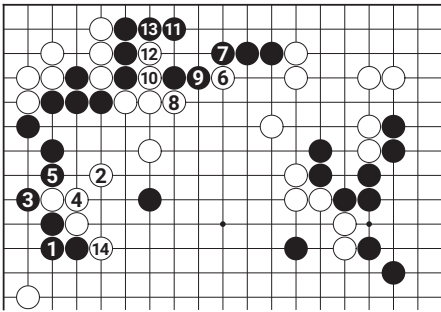


Figur 2 (51–100)

- 55: Das ist die richtige Antwort auf 54.
 56: Dieser Zug ist wichtig. Aber Anlegen auf 1 in Dia. 12 wäre jetzt immer noch sinnvoll, um dann auf 3 anzulegen. Wenn Schwarz daraufhin nach 5 auf 6 Atari gibt, kann Weiß nach 9 auf 11 gegen-schneiden und nach der Vorhand auf 13 mit 15 ausbrechen. Das sollte Schwarz natürlich nicht gefallen. Alternativ würde es deshalb wohl zu der Zugfolge aus Dia. 13 kommen, aber dann wird das Zentrum



Kommentierte Partie

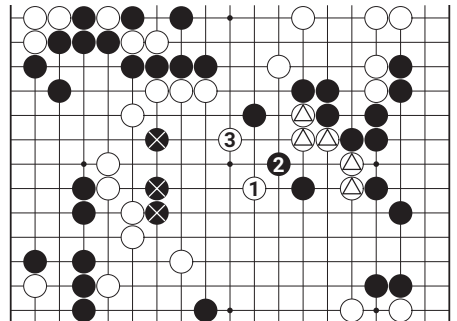


Dia. 13

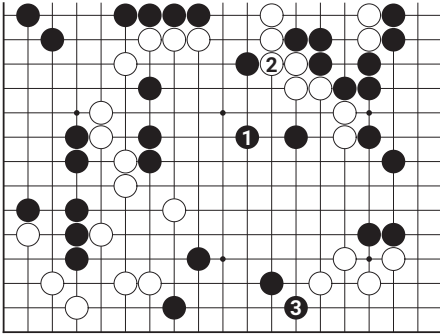
mit einigen Vorhänden bis 14 relativ klar von Weiß dominiert.

- 69: Durch die Nachhand auf 66 hat Schwarz die Möglichkeit, die drei weißen Steine im Zentrum anzugreifen.
- 70: Das ist ein großer Fehler von Weiß. Er hätte seine beiden Schnittsteine mit A retten sollen.
- 83: Das ist überflüssig. Einfach auf 84 zu spielen verbindet die schwarze Stellung und schafft Potenzial im Zentrum.
- 84: Ein guter Zug!

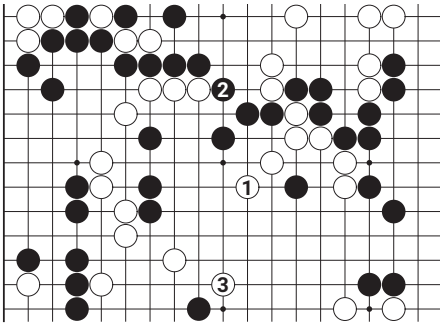
- 86: Jetzt hätte Weiß einfach mit 1 und 3 in Dia. 14 seine fünf markierten Steine opfern sollen, um die markierten schwarzen Steine dafür im Tausch zu fangen.
- 87: Schwarz muss jetzt hier nicht schneiden. Besser hätte er 1 in Dia. 1 spielen sollen, damit Weiß anbinden muss, um so zu dem großen Zug 3 am unteren Rand zu kommen.
- 90: Dieser Zug hat den Nachteil, dass er keine Punkte bringt und das kann sich Weiß aktuell nicht leisten. Es wäre besser gewesen, auf 1 in



Dia. 14

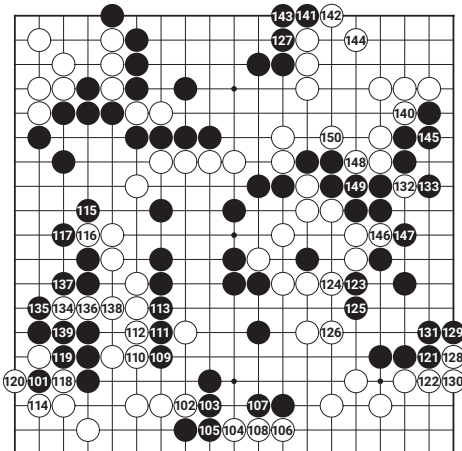


Dia. 15

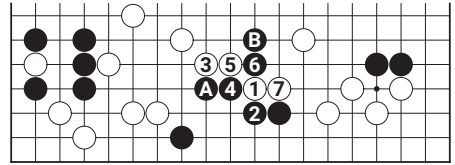


Dia. 16

Dia. 16 zu spielen, um Schwarz verbinden zu lassen. Weiß bekäme dadurch Vorhand und in Folge von 3 Potenzial in der Mitte.



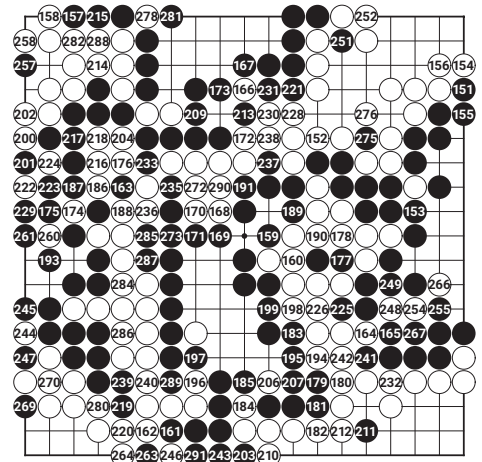
Figur 3 (101–150)



Dia. 17

102: Jetzt hat Weiß die letzte Chance verpasst, die Partie noch für sich zu entscheiden. Er hätte hier deutlich schärfer auf 1 in Dia. 17 spielen sollen. Ich denke, das war die letzte Chance für Weiß: Es ist schwer die Gruppen A oder B zu fangen, aber wenigstens hätte Weiß seinen Gegner quälen und klein machen können.

113: Weiß hat jetzt endgültig keine Chance mehr, die Partie noch für sich zu entscheiden. Man kann festhalten: 66 war langsam, 70 war zu nett, weil damit zwei noch wichtige Steine aufgegeben wurden, und 90 war auch zu langsam. Diese drei Züge waren problematisch. Und Weiß hätte irgendwann in der Partie den Klemmzug auf 135 (1 in Dia. 6) ausprobieren sollen.



Figur 4 (151–292)

192, 208 auf 174; 205 schlägt 174;
227 auf 201; 234 deckt neben 174;
250, 256, 262, 268, 274, 279 auf 244;
253, 259, 265, 271, 277 auf 247;
283 auf 278; 292 auf 263

Aufbaukurs Go (10)

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.

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: Daidaikeima

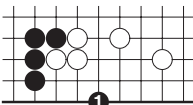
Lektion 8: Sangen Biraki

Lektion 9: Kirichigae

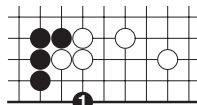
Lektion 10: Submarines

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.

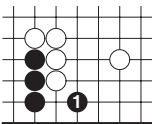
Sprünge unter die gegnerischen Linien sind wie Unterseeboote, die das gegnerische Terrain unterlaufen. Sie sind manchmal schwer zu stoppen. Neben dem wohl bekanntesten Zug, dem „Affensprung“ „Sarusuberi“ gibt es noch andere Standards. Diese Lektion handelt vom Wert solcher Züge und den möglichen Antworten.



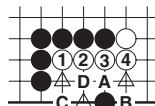
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



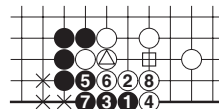
Dia. 4

Dia. 1: Der 2-Punkt-Diagonalsprung Ogeima von der zweiten auf die erste Reihe ist der klassische Affensprung. Die Form kann nicht getrennt werden.

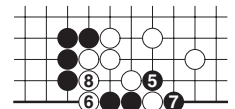
Dia. 2: Der 1-Punkt-Diagonalsprung Kogeima wird auch kleiner Affensprung genannt. Manchmal ist er eine Alternative.

Dia. 3: Gelegentlich gibt es bessere Züge als den Affensprung.

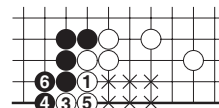
Dia. 4: Die Antworten auf den Affensprung sind abhängig von der Struktur der Stellung. Man kann sie gut systematisieren entsprechend der Anwesenheit oder dem Fehlen weißer Steine auf den Positionen 2, 3 und 4. WA-WD sind situationsabhängig adäquate Antworten, die Züge W△ verlieren in der Regel Punkte, aber auch hier gibt es Ausnahmen, sie können insbesondere angebracht sein, wenn es um das Leben der weißen Steine geht.



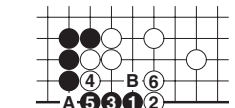
Dia. 5



Dia. 5a



Dia. 5b



Dia. 5c

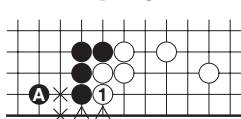
Dia. 5: Diese Zugfolge kennt jeder Gospieler, sie beginnt für Weiß mit einem Kontaktzug von oben Uetsuke (WA in Dia. 4). Wenn wie hier bei △ (Position 2 in Dia. 4) ein weißer Stein steht, kann Schwarz S3 nicht auf 4 spielen, weil Weiß auf 3 trennen könnte. Die Sequenz endet in Vorhand für Schwarz, da Weiß wegen der

offenen Position □ (4 in Dia. 4) abschließend decken muss.

Dia. 5a: S5 ermöglicht dem Weißen zu trennen und ist deshalb in der Regel falsch, es sei denn, die schwarzen Steine können nun eigenständig leben oder nach rechts anbinden. Solche Stellungen kommen vor, aber das ist ein anderes Thema.

Dia. 5b: Beginnt Weiß, so wäre eine unmittelbare schwarze Antwort mit einem Hane auf 5 Nachhand. Weiß hingegen kann hier später mit Vorhand abschließen. In solchen Situationen legen wir für die Wertermittlung die Vorhandsequenz zugrunde, weil sie wahrscheinlicher ist. In Lektion 12 des Grundkurses hatten wir grundsätzliche Prinzipien der Wertermittlung von Zügen im Endspiel behandelt, bei Bedarf bitte in DGoZ 4/2021 nachlesen.

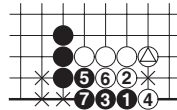
Wenn wir die Diagramme 5 und 5b vergleichen, so sehen wir eine Differenz von 9 markierten Punkten, die sich aus dem Anzugsvorteil ergeben. Ein Zugbeginn ist 9 Punkte wert, für Schwarz in Vorhand (Sente) und für Weiß in Gegnervorhand oder Vorhandumkehr (Gyaku Sente). Die Variationen, welche wir mit diesem Standard vergleichen wollen, können einen größeren oder kleineren Wert haben. Dabei ist die Struktur auf beiden Seiten wichtig, auch auf der Seite, die mit der spezifischen Form des Affensprunges nichts zu tun hat.



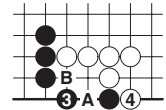
Dia. 6

Dia. 6: Wenn z.B. bei A ein schwarzer Stein steht, kann Weiß nach W1 nicht mehr in Vorhand fortsetzen, wie in Dia. 5b. Da auch für

Schwarz eine lokale Fortsetzung Nachhand wäre, mitteln wir die beiden gleich wahrscheinlichen Ergebnisse und nehmen ein beidseitiges Sagari auf Δ an. Im Ergebnis behält Schwarz auch bei weißem Beginn die beiden Gebietspunkte \times , W1 ist also nur noch 7 Punkte wert. Wir kommen auf Veränderungen der schwarzen Struktur – insbesondere Defekte – noch zurück. Doch zunächst betrachten wir die Möglichkeiten, die sich aus den Strukturvariationen rechts ergeben. Für die Wertermittlung vergleichen wir mit den potenziellen Gebietspunkten beider Seiten der Standardabwicklung aus den Diagrammen 5.



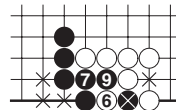
Dia. 7



Dia. 7a

Dia.7: Wenn alle vier Positionen auf der dritten Reihe besetzt sind und Schwarz schematisch spielt, macht er einen Fehler. Weiß verliert durch den schwarzen Beginn 5 seiner potenziellen Punkte, Schwarz sichert sich seine 3, im Ergebnis beträgt der Sequenzwert also 8 Punkte, allerdings nun in Nachhand für Schwarz. Wegen $W\Delta$ auf Position 4 ist der Schnittpunkt darunter bereits gedeckt, weshalb Weiß abschließend im Unterschied zu Dia. 5 nicht mehr ziehen muss.

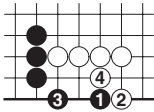
Dia. 7a: Um die Nachhand zu vermeiden ist in solchen Stellungen der Rücksprung auf 3 Standard. Später können beide Seiten auf A ebenfalls in Nachhand fortsetzen und haben anschließend noch eine Fortsetzung auf B. Nach SA droht Schwarz lediglich mit einem weiteren Punkt durch SB, nach WA allerdings ist ein weiterer weißer Zug auf B Vorhand. Über diese und vergleichbare Stellungen gibt es sehr unterschiedliche Angaben hinsichtlich des Zugwertes für den Affensprung. Das liegt daran, dass für spätere Folgezüge nur Wahrscheinlichkeiten bestehen, woraus zwangsläufig eine Unschärfe entsteht. Zur Vermeidung von Pseudogenauigkeiten, möchte ich die folgende Abwicklung annehmen, die mir plausibel erscheint.



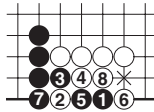
Dia. 7b

Dia. 7b: Nach W4 wird Schwarz lokal fernbleiben, da es bei korrektem Spiel in diesem Stadium des Endspieles größere Züge geben sollte. Die Wahrscheinlichkeit, A zu bekommen,

ist für Weiß etwas größer als für Schwarz, da nach WA WB droht. Schwarz vermeidet das mit S7. Das wiederum ist nur eine schwache Drohung, die Schwarz ignorieren wird. Zur Vereinfachung nehmen wir deshalb S9 an und Weiß deckt das Ko rechts neben 6. Im Ergebnis wäre der Wert der Sequenz 7 Punkte in Vorhand für Schwarz, also nur einen Punkt weniger als die Nachhandvariante. In der einschlägigen Literatur wird der Wert eingeschätzt zwischen „etwas mehr als sechs“ und „etwa 7,5“, je nachdem wie die Autoren die Wahrscheinlichkeiten bewerten wollen.



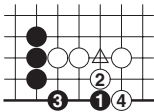
Dia. 7c



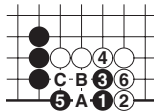
Dia. 7d

Dia. 7c: Blockt Weiß mit einem Sototsuke von außen, so ergibt sich mit Zugumstellung die gleiche Situation.

Dia. 7d: Eine wichtige mögliche Antwort auf den Affensprung ist dieser Opferzug auf der ersten Reihe. Nach W8 wird Schwarz zu diesem Zeitpunkt seine Steine nicht decken. Später kann Weiß schlagen und Schwarz schlägt auf 5 zurück. Nach dieser Zugfolge betrüge der Wert der Sequenz ebenfalls 7 Punkte. In der konkreten Stellung sollte Weiß aber entsprechend Dia. 7a spielen, da er in diesem Diagramm evtl. doch selber zu A kommen kann und in Dia. 7d auch nicht absolut sicher ist, dass er selber später die beiden Steine schlagen kann.



Dia. 8



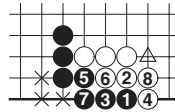
Dia. 8a

Dia. 8: Das alleinige Fehlen eines weißen Steines auf Position 3 macht keinen Unterschied.

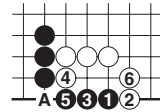
Dia. 8b: Fehler in solchen Stellungen ist es, nach dem äußeren Blocken mit S3 auf die zweite Reihe zu strecken. Das hat hier zur Folge, dass Schwarz in Nachhand enden wird, denn nach W6 droht die Folge WA/SB, WC. Wenn die Stellung insgesamt sehr offen ist, kann ein Zug wie S3 richtig sein, hier aber ist er definitiv falsch.

Dia. 8a: Ein häufiger

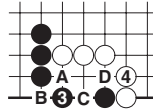
Dia. 8b: Es gibt die Empfehlung, den kleinen Affensprung zu spielen, wenn der große in der Standardsequenz wie hier Nachhand wäre. Weiß verliert 4 seiner potenziellen 6 Punkte, Schwarz realisiert 3, der Sequenzwert des kleinen Affensprunges beträgt also 7 Punkte. Unabhängig davon, ob wir für den großen Affensprung den gleichen Wert annehmen wollen, ist der kleine hinsichtlich der Abfolge sicher einfacher zu handhaben. Diese Empfehlung kann man aber nicht verallgemeinern, weil sie in anderen Fällen nicht zutrifft.



Dia. 9



Dia. 9a



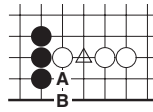
Dia. 9b

Dia. 9: Fehlt lediglich an der vierten Position ein weißer Stein, so ist die Standardabwicklung mit dem Sequenzwert von 9 Punkten in Vorhand bzw.

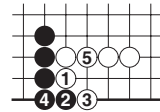
Gegnervorhand suboptimal für Weiß.

Dia. 9a: Besser ist hier das Blocken von außen. Wenn Weiß zurückzieht, kann Weiß W4 mit Vorhand spielen, wodurch Schwarz später im Unterschied zur Standardabwicklung den Punkt A füllen muss.

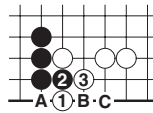
Dia. 9b: Der Sprung auf 3 scheint dem Schwarz mehr Möglichkeiten zu lassen, weil er schließlich später selber auf A spielen kann, um sich B als Gebiet zu erhalten. Die Wahrscheinlichkeit, dass Weiß den Punkt A bekommt, ist allerdings deutlich größer, denn dieser Zug ist mit der Drohung verbunden, auf C einzuwerfen. Schlägt Schwarz diesen Stein, so gerät er nach WD in Freiheitsnot. Deshalb bewerten wir auch hier die Sequenz mit einem Wert von 8 Punkten.



Dia. 10



Dia. 10a

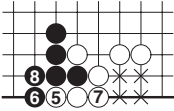


Dia. 10b

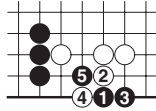
Dia. 10: Mehrere Konsequenzen hat eine offene Position 2, denn hier ist zunächst zu klären, mit welchem Zug Weiß eigentlich beginnen würde. Infrage kommen hier A und B.

Dia. 10a: Nach dem Streckzug W1 kann Schwarz hier im Unterschied zu den bisherigen Beispielen selber in Vorhand fortsetzen.

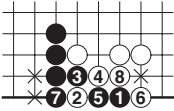
Dia. 10b: Es ist deshalb besser für Weiß, unmittelbar zum Rand zu springen. Zieht Schwarz S4 auf A, so wird Weiß fernbleiben, denn er kann SB gut mit WC beantworten.



Dia. 10c



Dia. 10d



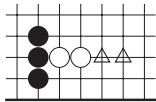
Dia. 10e

Dia. 10c: Weiß wird hier eher bald selber in Vorhand fortsetzen können. Für die Wertermittlung können wir dieses Diagramm zugrunde

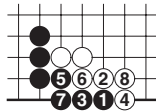
legen. Das potenzielle weiße Gebiet nach eigenem Beginn ist um zwei Punkte kleiner als in Dia. 5b oder anders ausgedrückt, Weiß profitiert hier vom eigenen Anzug nur noch mit vier eigenen Gebietspunkten.

Dia. 10d: Eine zweite Konsequenz der offenen Position 2 ist dieses Diagramm. Weiß kann in solchen Stellungen nicht das Tsuke W2 von oben spielen, weil es keine Trennung droht.

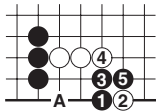
Dia. 10e: Am besten spielt weiß hier die Opfervariante, vergleiche dazu auch Dia. 7d. Beide Seiten machen hier jeweils zwei Gefangene, was sich ausgleicht. Weiß verliert drei von vier Punkten aus Dia. 10c, Schwarz behält zwei Punkte gegenüber dem gleichen Diagramm. Der Sequenzwert beträgt also 5 Punkte.



Dia. 11



Dia. 11a

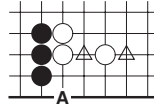


Dia. 11b

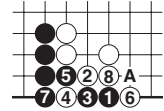
Dia. 11: Wenn zwei weiße Steine fehlen steigt der Wert eines lokalen Zuges. Die Stellung entspricht bei Reduzierung auf die bestimmenden Elemente dem Grunddiagramm 5.

Dia. 11a: Da die Position 2 besetzt ist kann und sollte Weiß hier mit dem Tsuke von oben antworten. Der Wert beträgt 9 Punkte.

Dia. 11b: Wenn die Stellung so offen ist wie hier, kann Weiß mit W2 nicht von außen blocken, denn nach S5 gerät Schwarz nicht in Freiheitsnot, Weiß kann nicht auf A trennen.



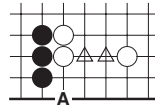
Dia. 12



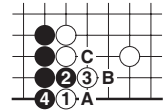
Dia. 12a

Dia. 12: Auch hier würde Weiß auf A beginnen, das ist für die Wertermittlung wichtig.

Dia. 12a: Nach schwarzem Beginn antwortet Weiß am einfachsten auf diese Weise. Schwarz kann hier allerdings wegen der fehlenden Position 4 in Vorhand seine beiden Steine decken und Weiß zu A bewegen. Der Sequenzwert ist deshalb mit 7 Punkten um zwei Punkte größer als in Dia. 10e, wo Schwarz die beiden Steine ungedeckt lässt, um Nachhand zu vermeiden.



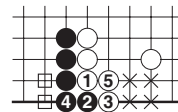
Dia. 13



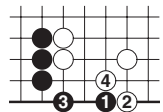
Dia. 13a

Dia. 13: Wenn die Positionen 2 und 3 nicht besetzt sind, bringt der Anfangszug auf A dem Weißen keinen Vorteil mehr.

Dia. 13a: Im Unterschied zu Dia. 10b ist S4 nun eine deutlich größere Drohung. Deckt Weiß nicht auf A, so droht Schwarz nach einem Zug SB auf C zu schneiden. Da Weiß diese Drohung nicht mit A beantworten kann, muss er selber auf C spielen, wonach Schwarz auf A schlägt. Die schwarze Drohung nach S4 ist also mindestens so groß, wie eine weiße Drohung, falls Weiß nach einem schwarzen Tenuki zu einem Zug auf 4 kommt.



Dia. 13b

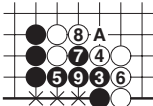


Dia. 13c

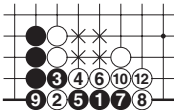
Dia. 13b: Weiß muss sich deshalb mit dieser Sequenz begnügen. Nach W1 ist ein Hane auf der ersten Reihe für beide Seiten Vorhand und da Schwarz am Zug ist, wird er diese Gelegenheit nutzen. Für die Wertermittlung markieren wir weiße Gebietspunkte. Beachte, dass Schwarz hier trotz weißen Beginns die beiden Punkte □ behält, das

reduziert den Wert gegenüber früheren Beispielen um zwei Punkte.

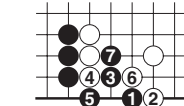
Dia. 13c: Die beste weiße Antwort nach dem Affensprung ist in dieser schematisierten Stellung nicht eindeutig zu beantworten, das hängt von der Umgebung ab. Wenn die Position 4 wie hier besetzt ist, sollte aber das Blocken von außen grundsätzlich geprüft werden. Nach dem Rücksprung S3 kommen wir in bekanntes Fahrwasser und Weiß wäre sehr zufrieden. So kooperativ muss Schwarz aber nicht sein.



Dia. 13d



Dia. 13f



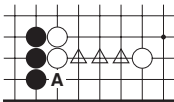
Dia. 13e

Dia. 13d: Schwarz kann hier aggressiver reduzieren, sofern die Schnittmöglichkeit auf A relevant ist, und sichert sich so zusätzliches

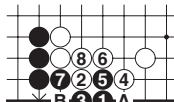
Gebiet in Vorhand. Muss Weiß den Schnitt nicht decken, so wäre das schwarze Vorgehen fragwürdig, weil er in Nachhand enden würde. Weiß kann mit ähnlichem Ergebnis W6 auch auf 9 setzen.

Dia. 13e: Das Blocken von außen kann außerdem noch diese Möglichkeit eröffnen. Wenn Schwarz gute Ko-Drohungen hat, kann er mit S7 die weiße Stellung aufbrechen.

Dia. 13f: Weiß kann diesen Unwägbarkeiten aus dem Wege gehen, wenn er bei der Opfervariante etwas nachgibt (S11 deckt auf 2). Das Ergebnis ist, sofern die markierten Punkte weißes Gebiet werden, vergleichbar zu Dia. 13d, allerdings schlechter für Weiß als Dia. 13c. In aller Regel wird Weiß deshalb von außen anlegen, sofern er Dia. 13e nicht fürchten muss. Der Zugwert im Vergleich von Dia. 13b und Dia. 13f beträgt 7 Punkte.



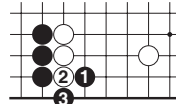
Dia. 14



Dia. 14a

Dia. 14: Diese weiße Ausdehnung, bei der die Positionen 2,3 und 4 offen sind, ist praxisnah. Weiß wird auf A beginnen, aber je offener die Stellung ist, desto mehr Möglichkeiten hat Schwarz. Ist der Affensprung der beste Zug für Schwarz?

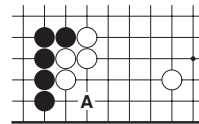
Dia. 14a: Eine mögliche Antwort ist diese Abfolge. Schwarz endet zunächst in Vorhand, Weiß bekommt aber den Abtausch WA/SB. Schwarz sichert sich gegenüber einem weißen Beginn einen Gebietspunkt, Weiß verliert 6, der Sequenzwert beträgt 7 Punkte.



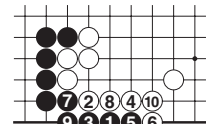
Dia. 14b

Dia. 14b: In vergleichsweise offenen Stellungen ist der Sprung auf der zweiten Reihe oft besser als der Affensprung. Hier hat Weiß

bereits Mühe, die Verbindung seiner Steine zu gewährleisten und wird mehr Gebiet verlieren als in Dia. 14a.



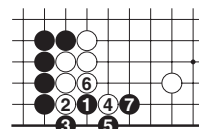
Dia. 15



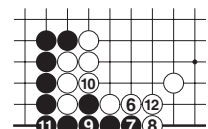
Dia. 15a

Dia. 15: Auch wenn die weiße Stellung etwas fester ist, kann A eine gute Option sein, nämlich dann, wenn Schwarz ein Ko anstrebt, aber betrachten wir zunächst den Affensprung.

Dia. 15a: Da der Abstand der weißen Steine so groß ist, muss Weiß hier etwas nachgeben, Schwarz erzielt 7 Punkte in Vorhand gegenüber einem weißen Beginn auf 7.



Dia. 15b

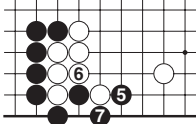


Dia. 15c

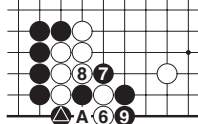
Dia. 15b: Das Ko kann entstehen, wenn Weiß mit W4 klemmt. Weicht Schwarz dem Ko aus, indem er nach W6 deckt, so wird sein Ergebnis 3 Punkte schlechter als nach einem Affensprung.

Wenn andererseits Weiß das Ko verliert, bricht seine Stellung auseinander, kann er etwas tun, um das Ko zu verhindern?

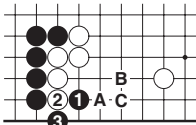
Dia. 15c: Eine Idee wäre der Streckzug W6 mit punktemäßig dem gleichen Ergebnis wie nach dem Affensprung. Wo also soll der evtl. schwarze Vorteil sein, bzw. wie erzwingt Schwarz das angestrebte Ko?



Dia. 15d



Dia. 15e

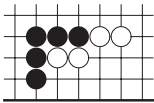


Dia. 15f

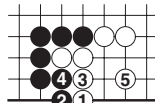
Dia. 15d: Schwarz spielt mit S5 seinerseits einen Klemmzug S5 und hätte nach W6/S7 mit Zugumstellung sein Ziel erreicht.

Dia. 15e: Wenn Weiß das weiter zu verhindern sucht, läuft er mit dem Schlagen auf A in eine Mausefalle. Wenn dir das selber in einer Partie schon einmal passiert ist, wirst du diese Kombination nicht mehr vergessen.

Dia. 15f: Weiß kann also mit dem Klemmzug A ein Ko nicht verhindern, sondern muss auf B oder C nachgeben, wobei er mehr Punkte verlieren wird, als nach dem Affensprung.



Dia. 16



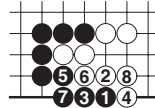
Dia. 16a

Dia. 16: Hier ist für beide Seiten zu überlegen, mit welchem Zug sie beginnen sollten.

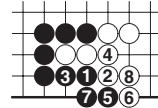
Dia. 16a: Weiß muss wegen seines Formdefektes etwas bescheidener beginnen.

Dia. 16b: Der Affensprung reduziert das weiße Gebiet um 3 Punkte in Vorhand. Beginnt Schwarz mit dem kleinen Affensprung auf 3, so antwortet Weiß ebenfalls auf 2 und es kommt mit Zugumstellung zum gleichen Ergebnis.

Dia. 16c: Schwarz kann hier aber besser beginnen. Das Tsuke von unten zielt auf den weißen Defekt.



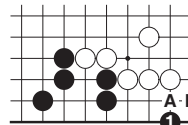
Dia. 16b



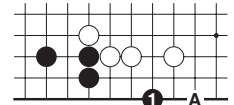
Dia. 16c

Das Ergebnis ist 2 Punkte besser für Schwarz als der Affensprung.

Bei den bisherigen Beispielen haben wir Wert darauf gelegt, dass Schwarz mit dem Affensprung oder alternativen Zügen die Vorhand behält und ggf. auf größere Punktergewinne in Nachhand verzichtet. Das ist aber nicht immer möglich.



Dia. 17

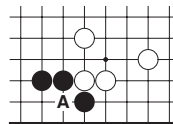


Dia. 18

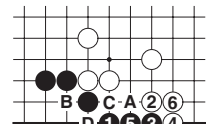
Dia. 17: Hier ist der Unterschied zwischen dem erzielten Zugewinn durch S1 und einem evtl. schwarzen Folgezug auf A oder B so groß, dass Weiß nicht unmittelbar antworten wird, weil es größeres auf dem Brett gibt.

Dia. 18: Umgekehrt sollte bei korrektem Timing der Affensprung immer dann Vorhand sein, wenn ein Folgezug wie hier auf A mindestens den gleichen Wert hat wie S1.

Die bisherigen Beispiele betrafen Strukturvariationen auf der Seite, welche durch einen Affensprung oder ähnliche Züge reduziert werden kann, aber auch die Form der anderen Seite ist relevant, insbesondere dann, wenn Defekte vorhanden sind.



Dia. 19

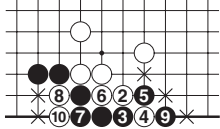


Dia. 19a

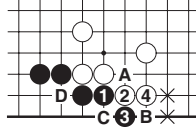
Dia. 19: Wie kann Schwarz unter Beachtung seines Defektes bei A fortsetzen?

Dia. 19a: Das Kosumi S1 sieht bescheiden aus, ist aber der richtige Zug, mit dem Schwarz in Vorhand überraschend weit in das weiße Gebiet eindringt. Schwarz sollte der Versuchung widerstehen, hier

auf A fortzusetzen, denn damit würde er in Nachhand enden. Die Abtausche WA/SB, WC/SD sind Vorhande, die dem Weien zustehen. Warum kann Wei nicht mit W2 auf A spielen, um schon auf 3 zu blocken?



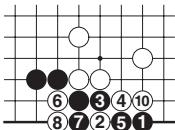
Dia. 19b



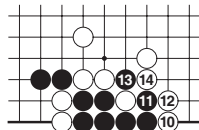
Dia. 19c

Dia. 19b: Schwarz kann mit S5 schneiden und hat nach dem Deckungszug S11 auf 4 eine Freiheit mehr als Wei.

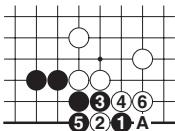
Dia. 19c: Der hufigste Fehler, der in solchen Stellungen gemacht wird, ist dieses Nobi auf der zweiten Reihe. Zwar bekommt Schwarz S3 noch in Vorhand wegen des Defektes bei A, aber er kann selber wegen der eigenen Defekte auf C und D nicht auf B fortsetzen. Das Ergebnis ist deshalb unter Beruckichtigung des Ko, was wahrscheinlich um den Stein S3 entstehen wird, um mehr als 2 Punkte schlechter fur Schwarz als die richtige Losung.



Dia. 19d



Dia. 19e

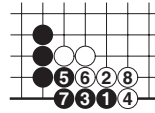


Dia. 19f

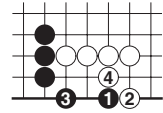
Dia. 19d, 19e: Der Affensprung ist hier nicht erfolgreich. Nach dem Deckungszug S9 auf 2 schiebt Wei die schwarzen Steine den Rand entlang oder fangt besser noch lokal wie im nachsten Diagramm.

Dia. 19f: Der kleine Affensprung ist moglich, fuhrt aber nur zum gleichen Ergebnis wie das Nobi, weil Wei den Zug A bekommen wird. Wenn Schwarz S5 auf A spielt, verliert er seine Steine, denn es entsteht mit Zugumkehr das gleiche Ergebnis, als wenn er primar den groen Affensprung gespielt hatte.

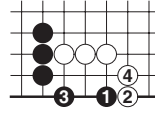
bersicht



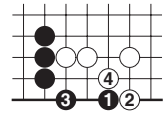
Muster 1:
X Punkte



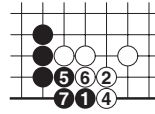
Muster 2:
X-2



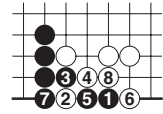
Muster 3:
X-1



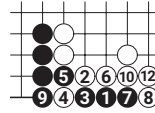
Muster 4:
X-2



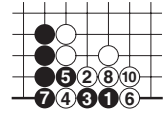
Muster 5:
X-2



Muster 6:
X-4



Muster 7 (11 auf 4):
X-2



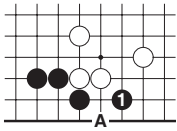
Muster 3:
X-2

Die Punktwerte sind als Abweichung vom Wert der Standardabwicklung X zu verstehen. Beachte dabei, dass Wei als Beginnender in den Mustern 6 und 8 nicht nach unten strecken, sondern zum Rand springen wurde. Die Angaben in den Mustern 2 und 4 sind Naherungswerte (siehe Erklarung im Text).

Wegen des begrenzten Platzes konnten nur die Standardvariationen dargestellt werden, auch wurde das Thema ausschlielich unter dem Endspielaspekt behandelt. Der Affensprung spielt aber auch im Tsume-Go eine wichtige Rolle. Ich empfehle deshalb besonders fur diese Lektion, sich auch mit den anschlieenden Problemen zu beschaftigen.

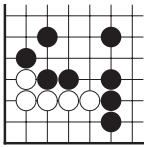
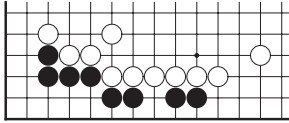


Probleme 91–100

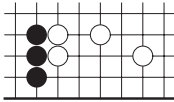


Problem 91: Vergleiche dazu Dia. 19, Schwarz verspricht sich von diesem Zug mehr als von dem Kosumi auf A. Hat er Recht?

Problem 92: Was ist der beste Endspielzug für Schwarz am unteren Rand?

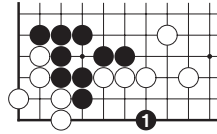
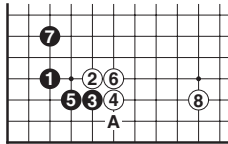


Problem 93: Wie ist der Status der weißen Gruppe?

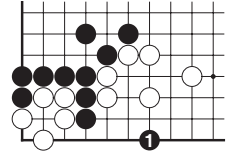


Problem 94: Schwarz am Zug, vergleiche dazu Dia. 14.

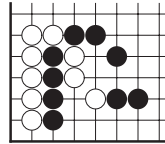
Problem 95: Das Tsuke-Hiki-Joseki wird sehr häufig gespielt, wobei W8 auch eine Reihe höher gesetzt werden kann. Im Endspiel können beide Seiten auf A ziehen. Wie groß ist der Zug? Das ist nicht so schwer zu ermitteln und es ist sehr praktisch, einige solcher Standardwerte im Kopf zu haben.



Problem 96: Weiß muss hier umsichtig antworten.

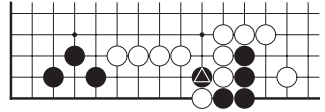


Problem 97: Auch hier hat Schwarz Vorhandzüge auf der ersten Reihe gegen die Ecke.



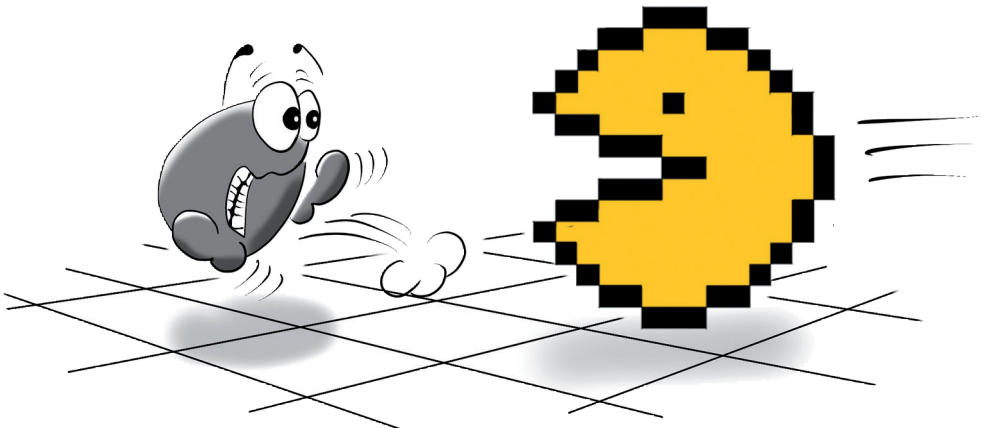
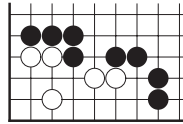
Problem 98: Ein bekanntes Thema aus vielen Tsume-Go-Sammlungen. Kann Schwarz seine Steine durch einen Zug auf der ersten oder zweiten Reihe anbinden?

Problem 99: Schwarz spielt $S\Delta$ als Ko-Drohung und Weiß ignoriert, weil



er denkt, dass Schwarz nicht leben kann, selbst wenn er den Randstein fängt.

Problem 100: Das letzte Problem stammt aus der klassischen chinesischen Problemsammlung Xuanxuanqijing. Hier spielen gleich zwei sub-marines eine entscheidende Rolle, Schwarz am Zug.



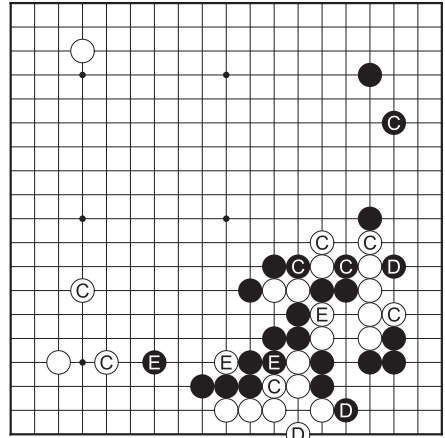
Endspiel (7)

von Robert Jasiek

Wie viele Punkte werden durch Endspielfehler verloren? Sicherlich sind es im Schnitt umso weniger, je stärker die Spieler sind. Wir gucken uns eine Partie an, deren beiden Spieler Spielstärken von ungefähr 10–15 Kyu haben. Wir untersuchen die Endspielfehler und endspielartigen Fehler, während andere Fehler – wie beispielsweise reine Taktikfehler – unberücksichtigt bleiben. Als analytische Bewertungsbezugsgröße nehmen wir das Komi $K = 7$ an. Die Diagramme mit Buchstabensymbolen klassifizieren die Größen der Endspielfehler in Punkten wie folgt:

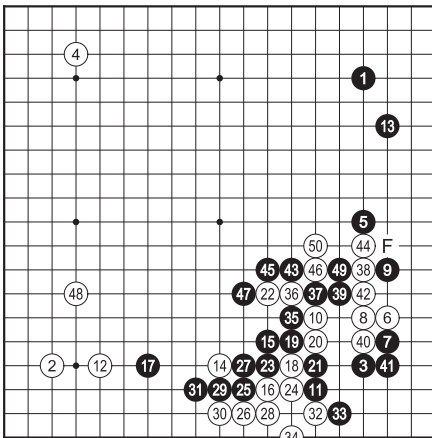
- A = viel größer als $2K$ (im Mittel $4K$ oder 28),
- B = $-2K$ (im Mittel 14),
- C = $-K$ (im Mittel 7),
- D = $-1/2K$ (im Mittel 3,5),
- E = $-1-2$ Punkte (im Mittel 1,5).

Wegen der Klassifizierung ergibt sich für jeden analysierten Zug eine Unsicherheit in der Schätzung, aber dieser Pragmatismus sei uns gestattet, um zumindest die Größenordnung der Fehlersumme eines Spielers zu ermitteln. Es wurden in Dia. 1–8 bei den folgenden Zugnummern diese Arten von Endspielfehlern gemacht: 67: schwerer Fehler
14, 23, 33, 34, 63, 65, 94, 96, 99, 102, 123, 129, 137–139, 150, 173, 184, 185, 199, 218, 219, 229: lokal suboptimal

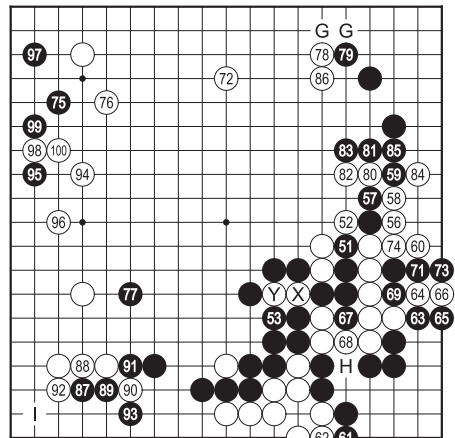


Dia. 2 (Endspielfehler)

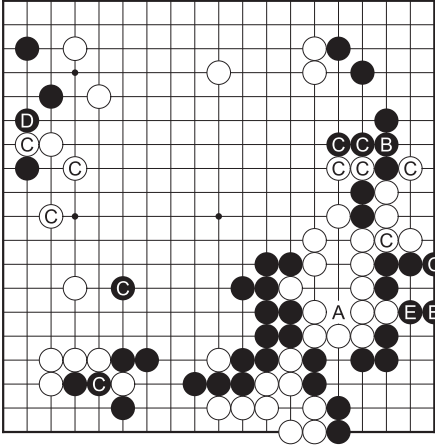
- 10, 98, 103, 105, 106, 108, 111–113, 120, 121, 124, 136, 165, 192, 194, 200, 202, 207–216: globaler Timingfehler
- 12, 13, 16, 17, 48: schwache Gruppe ignoriert
- 43, 44, 49, 50: im Kampf Gebiet vernachlässigt
- 6, 9, 73, 74, 77, 80–85, 89: kleiner Raum
- 109, 110, 190, 227: zu kleines Endspiel
- 114, 115, 182, 186, 193, 195, 198, 220, 226: Nachhand statt Vorhand



Dia. 1 (Züge 1 - 50)



Dia. 3 (Züge 51 - 100; 54, 70 auf X, 55 auf Y)



Dia. 4 (Endspielfehler)

183, 189, 191, 197: Nachhand statt umgekehrter Vorhand

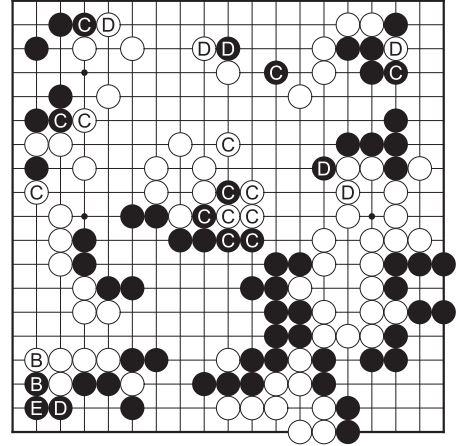
147, 149, 153, 155, 157, 159, 175, 203: Anfüttern

160, 196, 204: überflüssig

235: verschenkte Ko-Drohung

238: keine Kodrohung

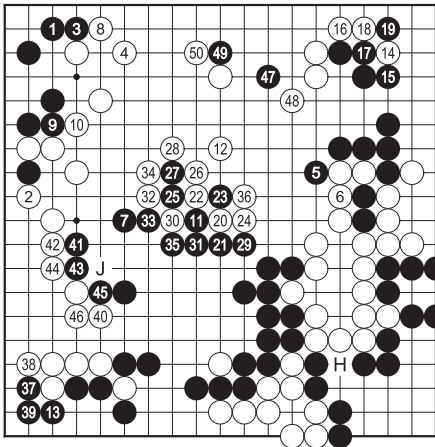
Schwarz hat folgende Anzahlen von Endspielfehlern der Größenklassen gemacht: 1 A, 4 B, 33 C, 10 D, 7 E. Bei Weiß sind es 1 B, 35 C, 6 D, 5 E. Werden die Endspielfehler aus Dia. 2, 4, 6 und 8 aufsummiert, haben dem ersten Anschein nach Schwarz grob 360,5 Punkte und Weiß grob 287,5



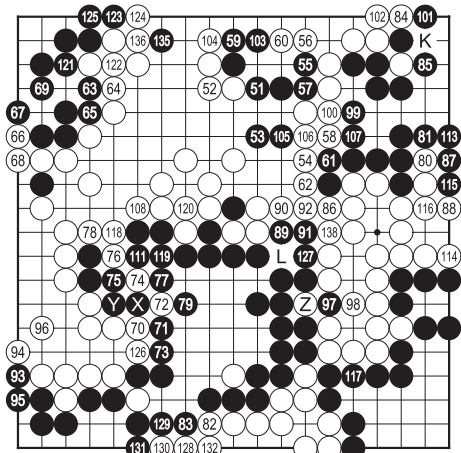
Dia. 6 (Endspielfehler)

Punkte weggeschmissen. Da Weiß mit 43,5 Punkten gewonnen hat, hat Schwarz mehr Punkte verloren.

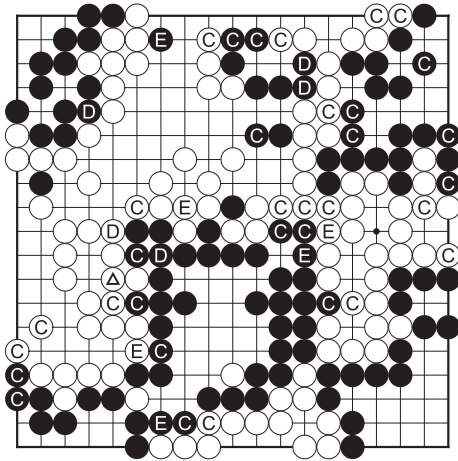
Es gibt allerdings einen Aspekt, der die Summen deutlich verkleinert: meist kann man bei einer zu settelnden lokalen Form deren Punktverlust nur einmal machen. Zwar verliert man bei jedem bestimmten Zug den Betrag einschließlich der Berücksichtigung so einer Form. Während einer Partie braucht man deren lokale Punktekomponente für jeden Spieler aber nur einmal anzurechnen, es sei denn, die Form verändert sich wesentlich. Man muss



Dia. 5 (Züge 101 - 150)



Dia. 7 (Züge 151 - 239; 109 auf X, 110 auf Y, 112 auf 75, 133 auf 72, 134, 139 auf Z, 137 auf 97)



Dia. 8 (Endspielfehler; Dreieck = Fehlerklassen der Züge
175 = B, 212 = C)

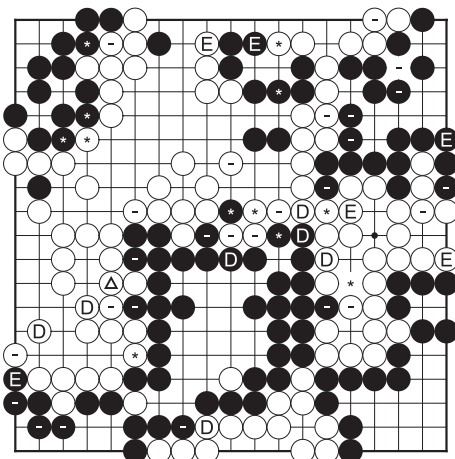
für die Partiegesamtrechnung dann für jeden solchen gespielten Zug eines Spielers alternative, noch verfügbare Optionen berücksichtigen. Das betrifft diese Züge hinsichtlich folgender Regionen, deren Buchstaben F–L in Dia. 1, 3, 5 und 7 markiert sind:

F: 48–50

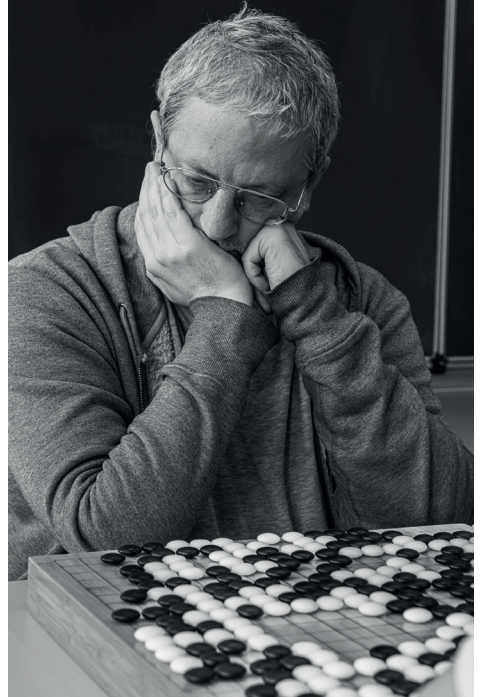
G+H: 103, 105, 106, 108–115

H: 120, 121, 124, 136, 147, 160, 165, 182, 183,
200, 202–204, 207–216

I: 139



Dia. 9 (Veränderte Fehlerklassen; Dreieck =
Alternativfehlerklassen der Züge 175 = D, 212 = entfällt)



Go-Buch-Autor Robert Jasiek 5d beim EGC 2023

J: 175

K: 186, 189-199

L: 226

Wir nehmen wie folgt eine Neubewertung und Alternativfehlerklassifizierung dieser Züge vor, indem wir die primären Zugoptionen ignorieren und zweit- oder nächstbeste noch verfügbare Züge annehmen, welche manchmal die gespielten Fehler sein können. Zu diesen Zügen ergeben sich wie folgt teilweise geänderte Fehler- oder Zugarten in der Liste oder in der sekundären Betrachtung geänderte (Buchstaben), unveränderte (Sternchen) beziehungsweise wegfallende (Minuszeichen) Fehlerklassen in Dia. 9.

48, 49: zu kleiner Eröffnungszug

50, 121, 182, 200: lokal suboptimal

139, 186, 189, 190: globaler Timingfehler

136, 165, 191, 192, 193, 213, 214: zu kleines

Endspiel

197-200, 202, 207-212, 215, 216: verfügbares

Endspiel

Es ändern sich folgende Anzahlen von Endspielfehlerklassen bei Schwarz: 1 B \rightarrow D, 2 C \rightarrow D, 3 C \rightarrow E. Bei Weiß sind es 5 C \rightarrow D, 2 C \rightarrow E, 1 D \rightarrow E. Außerdem entfallen bei Schwarz 10 C, 2 D, 1 E und bei Weiß 12 C, 2 D. Das Wegfallen ist euphemistisch, da in der Analyse einem Spieler bei so einem Zug keine Möglichkeit zum Machen eines kleineren Fehlers gegeben wird. Es ergeben sich diese genaueren Anzahlen von Fehlerklassen: bei Schwarz 1 A, 3 B, 18 C, 11 D, 9 E und bei Weiß 1 B, 16 C, 8 D, 8 E. Dementsprechend sind realistischere Schätzungen weggeschmissener Punkte 248 bei Schwarz und 166 bei Weiß. Jede Summe mag nach oben oder unten 50 Punkte Unsicherheit haben, aber es kommt auch nicht auf Exaktheit an, sondern um die Größenordnung von grob 200 Punkten je Spieler verloren durch Endspielfehler oder endspielartige Fehler während der Partie, welche sich durch Endspielverständnis weitgehend vermeiden ließen. 14 Punkte entsprechen einer Spielstärke, sodass sich jeder ausrechnen kann, um etwa wie viele Spielstärken man sich durch besseres Endspiel und Endspielverständnis in Eröffnung und Mittelspiel verbessern kann.

Während starke Spieler um diese Größenordnungen wissen, glauben die meisten Kyu-Spieler sie nicht oder verdrängen sie, weil ihnen nicht klar ist, dass beide Spieler der Partie ähnlich viele Punkte verschenken und sich die meisten davon ausgleichen. Endspielfehler haben die Tendenz zur Unauffälligkeit. Scheinbar passiert nichts Aufregendes und Partien bleiben oft relativ knapp. In Wirklichkeit aber ist das Potenzial, sein Spiel im Endspiel und bei Endspielaspekten in Eröffnung und Mittelspiel zu verbessern, von intergalaktischer Größe! Um den 1-Dan herum sind die verlorenen Endspielpunkte zwar schon deutlich niedriger (ich und andere hohe Dans vermuten grob 80 bis 100 Punkte), aber immer noch hoch. Bei Amateur-Hochdans werden solche Punkte dann überschaubar (vermutlich grob 20 bis 40 Punkte), sind aber immer noch relevant. Zum Vergleich: Eine Fehlrechnung in Leben und Tod kostet typischerweise zum Beispiel grob 40 Punkte. Es hat schon seinen Grund, warum Profispieler bei Endspiel und Leben und Tod deutlich stärker als Amateure sind und ihnen ganz besonders beides sehr zum Studieren empfehlen!

Impressum DGoZ 4/2023

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

Herausgeber: DGoB e.V., c/o Antonius Claasen, Lönstr. 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.dgoz.de/dgoz, Email: dgoz@dgoz.de

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

Beiträge: Fabian Bambusch, Wilhelm Bühler, Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld, Ulrich Groh, Jeremy Kaiser, Franziska Kern, Victor Kümel, Martin Langer, Matt Partridge

Fotos: Tobias Berben, Harry van der Krogt, EGF, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u.w.m.

Cartoons: Pierre-Alain Chamot

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

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

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

Einsendeschluss für die DGoZ 5/2023:

Donnerstag, der 12.10.2023

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

Hallo, liebe Kinder!

heute haben wir nicht nur die neue Folge von den „See-Tigern“, sondern auch ein Interview mit einem ganz besonders jungen Go-Spieler ... Viel Spaß!

Euer 黑 Hej



Die See-Tiger:

Wie kommen wir da heraus?

Tim, Meilin, Karina und Lukas fanden ein Buch für eine mysteriöse Auftraggeberin in einer seltsamen Buchhandlung. Dabei lösten die vier versehentlich einen Zauber aus – und plötzlich fanden sich Tim und Karina in Lukas' Kopf wieder ...

Meilin und Lukas klingelten ungeduldig bei Herrn Dr. Altentropfel.

„So glaub' mir doch, seine Katzen sind tatsächlich magisch: Kuro lässt einen jedes Spiel gewinnen, und Shiro kann alle möglichen Zaubersprüche“, erklärte Meilin dem immer noch skeptischen Lukas.

In diesem Moment öffnete sich die Wohnungstür, und Herr Dr. Altentropfel stand vor den Kindern: „Was ist denn? Ihr hört ja gar nicht mehr auf zu klingeln!“

„Es ist dringend! Tim und Karina sind verschwunden. Vermutlich durch Magie. Shiro muss uns helfen!“, platzte Meilin heraus.

„Was meinst Du?“, Herr Dr. Altentropfel schaute sich angstvoll um. „Meine Katzen können doch keine Magie ...“

„Aber wir wissen doch alles, und Sie müssen uns helfen, schließlich haben wir auch ihre Katzen wiedergefunden.“

Herr Dr. Altentropfel winkte die Kinder stumm zu sich in die Wohnung, schaute sich dabei vorsichtig um und schloss die Tür hinter ihnen. Dann flüsterte er: „Aber das muss doch sonst niemand hören, Kinder! Und überhaupt, was ist denn genau passiert?“

Meilin und Lukas schilderten genau, was passiert war. Als sie das magische Buch erwähnten, hob Herr

Dr. Altentropfel die Augenbrauen: „Und Ihr habt das Buch bei Euch?“

„Ja, hier ist es.“ Meilin zog es aus ihrer Tasche.

Herr Dr. Altentropfel seufzte: „Dass ich das noch einmal wiedersehen würde ...“

„Wieso? Kennen Sie das Buch?“, fragte Lukas.

„Ja, natürlich. Ohne dieses Buch hätten Shiro und Kuro ja nie ihre Magie bekommen! Die Frau, die Euch beauftragt hat, will diese Magie wohl auch benutzen, aber nach Eurer Beschreibung wäre es wirklich schlecht, wenn sie das Buch je verwenden könnte. Es gibt schon einen Grund, weshalb die Buchhändlerin ihr das Buch nie verkaufen würde.“

„Das heißt, wir sollten es ihr nicht geben?“, fragte Meilin.

„Na ja, ich würde ihr zutrauen, dass sie Euch mit der Macht des Buches selbst in zwei süße Kätzchen verwandelt. Oder vielleicht in etwas weniger Schönes.“

Meilin und Lukas schluckten, und Lukas hatte plötzlich wieder rasende Kopfschmerzen ...

„Na, jedenfalls sollten wir erstmal Shiro fragen, ob er hier helfen kann. – Shiro, wie sieht es aus? Wo sind denn die beiden Verschollenen?“

Shiro hatte gerade sein Köpfchen durch den Türspalt des Wohnzimmers gesteckt. Nun hob er seine Pfote – und zeigte geradewegs auf Lukas. Der schaute hinter sich, aber da war nur die Wand.

„Warum zeigt er denn auf mich?“, fragte Lukas verwundert.

Herr Dr. Altentropfel runzelte die Stirn. „Hmmm, ... das ist seltsam. Mit dir ist sonst alles in Ordnung, oder?“

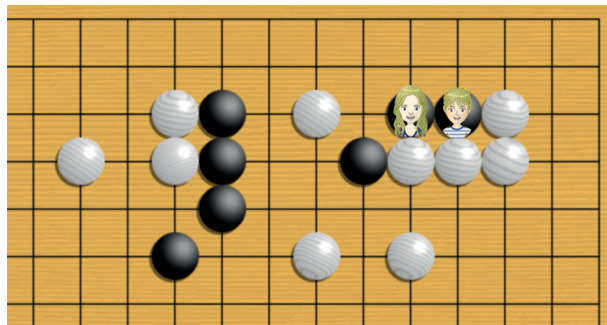
„Na ja, ich habe ziemliche Kopfschmerzen, und – oh – ich habe plötzlich unglaublich Lust, ein Mathebuch zu lesen ...“

Meilin schaute Lukas an, als sei er verrückt geworden. Vermutlich, weil sie genau das glaubte.

„Hm. Ich kenne mich ja mit Magie nicht so sehr aus, aber das Buch hat doch gesagt: ‚Eure verschwundenen Freunde sind bei Euch.‘ Das würde also passen: Vielleicht sind sie ja in Lukas Kopf!“

„In meinem Kopf? Da passt doch nicht so viel rein! Ich meine ...“, Lukas wurde rot, „Jedenfalls, wie soll das gehen? Und wie kommen die da wieder raus?“

Shiro sprang auf Meilins Arm und tapste kurz auf das Buch, das Meilin immer noch in der Hand hielt. Auf einmal erschienen auf dem Einband eine neue Go-Stellung und ein Text: „So wie die schwarzen Steine werden eure Freunde nach draußen kommen.“ Und zwei der schwarzen Steine sahen genauso aus wie Tim und Karina! Nein, sie bewegten sich sogar und winkten wie wild!



„Noch ein Rätsel! Das Buch liebt wohl so etwas ...“, murmelte Meilin.

„Bei mir waren das damals Schachprobleme, und die Figuren haben sogar noch mehr herumgeturnt. Offenbar ist das Buch da sehr flexibel, je nach Leser ...“, merkte Herr Dr. Altentropfel an.

Aber wo war nun der richtige Zug, um die Freunde „nach draußen“ zu bringen ...? Findest Du ihn?

(Auflösung in der nächsten DGoZ-Kinderecke)

Interview mit dem jüngsten Teilnehmer beim Europäischen Go-Kongress: Taito Donner

Hallo Taito, wie alt bist du denn?

Taito: Drei.

Und wie stark spielst du schon?

Taito: Ich weiß nicht.

(Seine Mama hat mir verraten, dass er 30k ist.)

Du hast im Hauptturnier des EGC mitgespielt. Wie kam das denn?

Taito: Weil ich schon so gut geworden bin.

(Taito war eigentlich nur für die Kinderturniere angemeldet, wurde aber versehentlich an Tag 1 ins Hauptturnier gelost, und dann spielte er die Partie eben.)

Wie alt war dein Gegner?

Taito: Weiß ich nicht...

(Sein Gegner war Boran Li, der so etwa 6 oder 7 Jahre alt ist, meinte Taitos Mama.)

Und wie lief die Partie?

Taito: Richtig cool.

Was hat dir denn beim EGC am meisten Spaß gemacht?

Taito: Der Babysitterraum und Go-Spielen.

Und willst du nächstes Jahr wieder zum EGC?

Taito: Ja!!!

Taitos älterer Bruder Tarmo (6 Jahre) hat übrigens auch im Hauptturnier mitgespielt – und war dabei so fix, dass er den allerersten Sieg im Turnier erzielt hat ... seine Partie dauerte nicht mal 10 Minuten!

Im Wochenendturnier erhielt Tarmo sogar einen Preis, denn er gewann vier von fünf Partien.



Deutschlandpokal 2023

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	BN	L	OL	K	KS	Σ	
1 Papachristopoulos, Alexis	3k	-	3	-	-	6	-	9
2 Quathamer, Casjen	2d	-	-	2	6	-	0	8
3 Sun, Ryan	2k	-	3	2	-	2	-	7
4 Qiao, Jing-Xiang	1d	-	0	2	2	0	-	4
5 Schmidt, Hendrik	2k	-	-	-	-	4	-	4
Mueller, Daniel	1k	-	-	4	-	-	-	4
Rueckert, Leon	2d	-	-	-	4	-	-	4
8 Li, Shizhao	1d	-	1	0	-	2	-	3
Ries, Thomas	1k	-	1	-	0	-	2	3
10 Schuetze, Rainer	2d	-	3	-	-	0	-	3
Wandelt, Lukas	3d	-	3	0	-	-	-	3
Lewerenz, Bernd	2d	-	1	2	-	-	-	3
Klupsch, Christina	2k	-	1	-	-	2	-	3

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name	KA	BN	L	OL	K	KS	Σ	
1 Zhang, Miles	7k	1	5	-	-	4	0#	10
2 Wille, Ole	8k	-	1	-	4	-	4	9
3 Zhang, Xingyi	7k	6	-	-	-	-	-	6
4 Kern, Franziska	7k	-	1	-	4	-	-	5
Hebsacker, Hannah	5k	-	3	2	-	-	-	5
Chen, Luxian	9k	-	1	-	-	4	-	5
Chamot, Fabrice	5k	-	3	-	-	2	-	5
XU, Nico	9k	-	3	-	-	2	-	5
9 Klingenberg, Dario	5k	-	5	-	-	-	-	5
10 Roeder, Nicole	8k	-	-	-	4	-	-	4
Henkel, Marco	4k	-	-	4	-	-	-	4
Kube, Alexander	4k	-	-	4	-	-	-	4

Pokalgruppe C: 9. Kyu und schwächer

Pl. Name	KA	BN	L	OL	K	KS	Σ	
1 Lu, Yuheng	18k	5	0#	2	-	2	2	11
2 Mueller, Konstantin	14k	1	1	4	-	-	-	6
Schumann, Ralf	13k	0	-	-	-	4	2	6
4 Glass, Paul	10k	-	-	6	-	-	-	6
5 Mast, Andreas	13k	1	4	-	-	-	-	5
Holler, Isabel	25k	-	-	2	3	-	-	5
Jia, Yuechen	15k	-	3	-	-	2	-	5
Yang, Eduard	14k	5	-	-	-	0	-	5
9 Zhang, Anton Tianhe	15k	-	5	-	-	-	-	5
10 Marz, Larissa	18k	-	-	4	-	-	-	4
Kleinle, Malou	20k	-	-	4	-	-	-	4



Weitere Pokalturniere:

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

Silvia Hartig

Kids- und Teenspokal 2023

Auch wenn die Zeitung, die ihr gerade in der Hand haltet, sonst stark vom EGC in Markkleeberg geprägt ist, ist der Kids und Teenspokal da leider noch nicht so weit. Die Verarbeitung und Veröffentlichung der Ergebnisse von so einem großen Turnier in der EGD braucht verständlicherweise einfach noch Zeit. Vorm EGC haben wir aber alles drin und in der nächsten Ausgabe gibts dann natürlich den Stand mit EGC.

In der U18 konnte Yuze auf 4 weiteren Turnieren 11 Punkte sammeln und hat sich somit weiter von Platz 2 abgesetzt, auch wenn Xingyi selbst auch sehr fleißig war. Erfreulich an der Stelle auch, dass Xingyi sich bisher um 3 Ränge verbessern konnte und Adam auf Platz 3 bisher 4 Ränge und ich ihn für Frankfurt schon nochmal 2 Ränge stärker, als 1d angemeldet gesehen habe.

In der U12 führt Jing-Xiang zwar immer noch, es wird aber langsam wirklich eng und spannend. Eduard konnte sich auf Platz 2 vorschieben und hat den Abstand in den letzten 2 Monaten von

11 auf 3 Punkte reduziert. Auch Miles hat richtig losgelegt, kann einer der beiden oder noch jemand anderes bis zur nächsten Ausgabe vielleicht Platz 1 übernehmen?

Zu den Urkunden von letztem Jahr hab ich jetzt endlich eine Erfolgsmeldung zu vermelden, ich habe jetzt die hoffentlich finale Version der Urkunden, sie machen sich dann hoffentlich bald auf den Weg zu euch. Und ich kann euch schon mal verraten, dass die Urkunden wirklich schön geworden sind, so hat sich das Warten hoffentlich gelohnt.

Und nochmal der allgemeine 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	Turniere	Start	Akt.
1 Jing-Xiang Qiao	27	10	1d	2d
2 Eduard Yang	24	8	14k	10k
3 Miles Zhang	20	7	7k	5k
4 Ryan Sun	19	7	2k	1k
5 Minghao A. Kleefeldt	18	7	17k	14k
6 Litao Mei	15	7	5k	5k
7 Ole Wille	12	5	8k	7k
8 Larissa Marz	8	3	17k	16k
9 Leopold Marz	8	3	13k	13k
10 Yuechen Jia	6	3	15k	14k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Yuze Xing	42	15	3d	4d
2 Xingyi Zhang	24	7	7k	4k
3 Adam Dottan	19	6	6k	2k
4 Shukai Kirby Zhang	17	7	3d	4d
5 Shizhao Li	16	6	1d	1d
6 Ferdinand Marz	13	4	1k	1k
7 Hannah Hebsacker	11	4	5k	4k
8 Riku Kobayashi	6	2	5k	4k
9 Luxian Chen	6	3	9k	9k
10 Philipp Meng	5	2	11k	9k



International von Lars Gehrke

9. Kuksu Pokal

Der 9. Kuksu Pokal wurde in vier Runden zwischen dem 26. und 28. Juli 2023 im Ramada Plaza Hotel in Shinan-gun, Jeollanam-do, Südkorea ausgetragen. Das Turnier wird von der Provinz Jeollanam-do gesponsert und vom koreanischen Go-Verband ausgerichtet. Das Preisgeld für den Gewinner beträgt 75 Millionen KR₩ (ca. 52.500 Euro) und für den Zweitplatzierten 25 Millionen KR₩ (ca. 17.500 Euro). Das Turnier wurde auch für die asiatischen Go-Fernsehsendungen übertragen.

Der japanische Spieler Shibano Toramaru 9p hat es in diesem Turnier überraschend ins Halbfinale geschafft, indem er die koreanischen Spieler Park Junghwan und Kim Jiseok besiegte. Im Halbfinale verlor er schließlich gegen Shin Jinseo.

Der Titelverteidiger Shin Jinseo verlor im Finale dann gegen seinen koreanischen Rivalen Shin Minjun, der sich über seinen ersten Kuksu-Pokal freuen durfte.



Taiwans Nr. 1 Xu Haohong unterzieht sich einem Metalldetektortest

Achtelfinale am 26. Juli 2023

Gewinner	Ergebnis	Verlierer
Xu Haohong 9p	W+R	Park Mingyu 8p
Shin Minjun 9p	B+R	Sada Atsushi 7p
Fan Tingyu 9p	B+R	Lee Wondo 9p
Byun Sangil 9p	W+R	Huang Yunsong 9p
Shibano Toramaru 9p	W+R	Park Junghwan 9p
Kim Jiseok 9p	B+R	Lin Shuyang 9p
Kim Myeonghoon 9p	B+0.5	Xie Ke 9p
Shin Jinseo 9p	W+R	Ida Atsushi 9p

Viertelfinale auch am 26. Juli 2023

Gewinner	Ergebnis	Verlierer
Shin Minjun	W+R	Xu Haohong
Byun Sangil	W+R	Fan Tingyu
Shibano Toramaru	B+1.5	Kim Jiseok
Shin Jinseo	B+R	Kim Myeonghoon



Halbfinale am 27. Juli 2023

Gewinner	Ergebnis	Verlierer
Shin Minjun	W+R	Byun Sangil
Shin Jinseo	B+R	Shibano Toramaru

Finale am 28. Juli 2023

Gewinner	Ergebnis	Verlierer
Shin Minjun	W+R	Shin Jinseo



Shin Minjun 9p gewinnt den 9. Kuksu-Pokal

Japan

von James Brückl

Zur letzten Ausgabe hatten wir vor allem darüber berichtet, wie sich die beiden Rivalen Iyama Yuta (dreifacher Titelträger) und Ichiriki Ryo (mit einem großen Titel) gleich in mehreren Begegnungen gegenüber standen. Wir können nun über die Ergebnisse berichten.

Honinbo

Im Honinbo-Titelkampf hatte Iyama Yuta gegenüber seinem Herausforderer auf 1:2 verkürzen können, mit der Aussicht, diesen Titel zum beachtlichen 12. Mal in Folge zu verteidigen. Iyama Yuta konnte sodann auch die fünfte und die sechste Begegnung für sich entscheiden. Nach einem Sieg in der vierten Begegnung war es aber Ichiriki Ryo, der die entscheidende siebte Partie gewann und damit Iyama Yuta als amtierenden Honinbo ablöst. Damit geht geradezu eine Ära zu Ende.

Meijin

In der Meijin-Liga standen Iyama Yuta 6:0 und Ichiriki Ryo 5:1. Cho U, mit einem 4:2, konnte in der Folge seine nur noch theoretischen Chancen auf eine Herausforderung nicht wahren und schloss die Liga nur mit einem 4:4 ab. Iyama Yuta und Ichiriki Ryo gewannen jeweils eines ihrer verbleibenden Spiele, im direkten Aufeinandertreffen beider Spiele behielt aber Ichiriki Ryo die Oberhand über Iyama Yuta, so dass beide die Liga mit einem 7:1 beendeten. Eine Stichpartie musste also darüber entscheiden, wer der Herausforderer von Shibano Toramaru werden würde. In dieser Partie zeigte Iyama Yuta aber nun, dass er sehr wohl noch gegen Ichiriki Ryo bestehen kann. Er gewann die Partie und ist nunmehr der Herausforderer um den Meijin-Titel, über den beginnend im August in maximal sieben Spielen entschieden wird.

Tengen

Im Tengen-Turnier hatte Ichiriki Ryo Iyama Yuta bereits ausgeschaltet. Im Halbfinale trifft er hier auf Ida Atsushi. Im Finale steht bereits Fujita

Akihiko, der Kyo Kagen bezwingen konnte. Der Sieger des Turniers wird Herausforderer von Seki Kotaro.

Gosei

Nicht zuletzt auch im Gosei-Turnier konnte sich Ichiriki Ryo durchsetzen, um Herausforderer von Iyama Yuta zu werden. Dieser zeigte aber nun einmal gar keine Schwächen und verteidigte seinen Titel im Best-of-Five souverän mit einem 3:0.

Nach den diversen Schlagabtäuschen verbleiben nun Iyama Yuta wie auch Ichiriki Ryo mit jeweils zwei großen Titeln. Auf weitere Aufeinandertreffen darf man gespannt sein. So zum Beispiel im Kisei-Titelkampf (Titelträger: Ichiriki Ryo), nachdem Iyama Yuta nach der Hälfte der gespielten Partien in der höchsten Liga mit 3:0 führt. Im Oza-Turnier hat Ichiriki Ryo aber ebenso bereits das Halbfinale erreicht und könnte hier entsprechend der Herausforderer von Iyama Yuta werden. Mit einem Erfolg im Meijin-Titelkampf könnte Iyama Yuta schließlich auch wieder auf drei der großen Titel kommen.

10th Tachiaoi Cup

Fujisawa Rina (Honinbo der Frauen) forderte in diesem Titelkampf Ueno Asami heraus. Dieser gelingt es aber, mit einem 2:1 ihren Titel zu verteidigen.

Honinbo der Frauen

Im Finale zwischen Ueno Risa 2p und Takao Mari 2p wird die Herausforderin von Fujisawa Rina 5p ermittelt werden. Takao Mari gelang es hierbei, in der zweiten Runde dieses Turniers Nakamura Sumire 3p auszuschalten.

Die Stärkste der Frauen (Female Saikyo)

In diesem Titelkampf, der ausschließlich über ein kleines Ausscheidungs-Turnier (von lediglich vier Runden) entschieden wird, konnte sich im Finale Nyu Eiko gegen Ueno Asami durchsetzen. Es nahmen natürlich die derzeit stärksten/erfolgreichsten Spielerinnen teil. Nakamura Sumire musste sich in der zweiten Runde Suzuki Ayumi 7p geschlagen geben.

China von Liu Yang

Rating

Am 31.07. wurde das aktuelle chinesische Rating bekanntgegeben. Dank des Sieges im Lanke Cup gegen Shin Jin-Seo stieg Gu Zihao auf den 2. Platz und ist nur noch 12 Punkte von Ke Jie entfernt.

Pl. Spieler	Punkte	+/-
1 Ke Jie	2708	-12,8
2 Gu Zihao	2695,6	5,6
3 Mi Yuting	2693,1	-2,0
4 Yang Dingxin	2686,7	11,9
5 Ding Hao	2663,1	12,2
6 Zhao Chenyu	2645,7	-5,5
7 Li Xuanhao	2644,1	-17,6
8 Shi Yue	2644	-3,9
9 Li Qincheng	2642,3	-0,1
10 Fan Tingyu	2639,8	-8,5

3. Frauen Meijin

Vom 20. bis 22.08. fand das Finale des Meijin in Ordos (Innere Mongolei) statt. Die Finalistinnen Yu Zhiying 7p und Zhou Yuhong 7p sind aktuell die besten Spielerinnen des chinesischen Go-Bundes. Nach drei spannenden Partien konnte sich Yu (Foto unten) am Ende mit 2:1 durchsetzen und gewann zum ersten Mal diesen Titel.



Yu Zhiying 7p

13. Longxing Cup

Am 24.07. fand das erste Finalspiel in Beijing statt. Die beiden Teilnehmer Li Weiqing 9p und Ding Hao 9p sind nach 2000 geboren. Es war eine hart umkämpfte Partie und Li konnte erst in der Endphase einen kleinen Vorteil für sich schaffen und gewinnen.



Li Weiqing 9p

Die letzten beiden Partien wurden einen Tag später am gleichen Tag gespielt. Trotz der Niederlage am Vormittag konnte Li am Ende mit 2:1 den Titel holen. Es war sein erster Titelgewinn und damit ein sehr wichtiger Sieg in der Profikarriere.

Korea

von Tobias Berben

3rd IBK Cup Women's Baduk Masters

Bei der dritten Ausgabe dieses Titels konnte, wie beim ersten Mal, Choi Jung 9p gewinnen, mit 2:0 gegen das aufstrebende Talent Kim Eunji 6p. Bei der zweiten Ausgabe hatte sie bereits in der ersten Runde gegen die spätere Siegerin Jeong Yooji 2p das Nachsehen gehabt.

28th GS Caltex Cup

Byun Sangil 9p gewinnt im Finale des GS Caltex Cups 3:0 gegen Choi Jung 9p.

Obwohl Choi Jung im vergangenen Jahr das Finale des Samsung Cups, eines inter-

nationalen offenen Major-Turniers, erreicht hatte, war ihr das bei einem inländischen Wettbewerb bisher noch nicht gelungen. Durch ihren Sieg über Park Jinsol erreichte sie das Finale des GS Caltex Cup, des höchstdotierten Turniers in Korea (70 Millionen Won Hauptpreis, ca. 50.000 Euro). Choi Jung ist die erste Frau überhaupt, die jemals das Finale des GS Caltex Cups erreicht hat, und die erste Frau, die das Finale eines offenen koreanischen Turniers seit Rui Naiwei beim Kuksu 2001 erreicht hat.



Choi Jung 9p

Gegen Byun Sangil hatte Choi im letzten Jahr noch das Halbfinale des Samsung Cups gewonnen. Dies war jedoch ihr einziger Sieg gegen Byun Sangil in bisher 11 Begegnungen. Für Byun Sangil ist es die dritte Finalteilnahme beim GS Caltex Cup in Folge und sein erster Sieg.

5th President's Cup

Lee Wondo 9p hat im Finale dieses 16er-K.O.-Turniers gegen Hong Sungji 9p gewonnen und damit seinen ersten Titel gewonnen, seit er 2007 mit 16 Profi geworden ist.



Lee Wondo 9p

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3873
2	Park Junghwan	♂		3690
3	Gu Zihao	♂		3678
4	Byun Sangil	♂		3665
5	Ke Jie	♂		3664
6	Wang Xinghao	♂		3664
7	Yang Dingxin	♂		3639
8	Li Xuanhao	♂		3635
9	Li Weiqing	♂		3631
10	Mi Yuting	♂		3629
11	Dang Yifei	♂		3627
12	Ding Hao	♂		3625
13	Zhao Chenyu	♂		3613
14	Li Qincheng	♂		3603
15	Shin Minjun	♂		3598
16	Xu Jiayang	♂		3594
17	Lian Xiao	♂		3591
18	Fan Tingyu	♂		3588
19	Iyama Yuta	♂		3586
20	Ichiriki Ryo	♂		3581
21	Yang Kaiwen	♂		3580
22	Tan Xiao	♂		3574
23	Tuo Jiaxi	♂		3563
24	Shi Yue	♂		3563
25	Kim Jiseok	♂		3560
26	Liao Yuanhe	♂		3559
27	Kang Dongyun	♂		3557
28	Xie Erhao	♂		3547
29	Shibano Toramaru	♂		3545
30	Jiang Weijie	♂		3543
31	Weon Seongjin	♂		3540
32	Chen Xian	♂		3540
33	Kim Myounghoon	♂		3539
34	Huang Yunsong	♂		3535
35	Tu Xiaoyu	♂		3533
36	Zhang Tao	♂		3532
37	Xu Haohong	♂		3523
38	Lee Changseok	♂		3513
39	Xie Ke	♂		3513
40	Tao Xinran	♂		3511
41	Chen Yaoye	♂		3508
42	Park Geunho	♂		3503
43	Han Seungjoo	♂		3501

Quelle: goratings.org (30.08.2023)

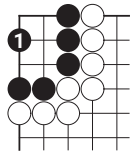
Problemecke von Antonius Clasen

Der Gewinner ist dieses Mal Hubert Kiechle, Gratulation an ihn!

Der EGC in Leipzig war ein riesiger Erfolg, das Team um Peggy und René Scheibe war super. Nach dem Kongress ist vor dem Kongress, also anmelden – und wir sehen uns nächsten Sommer in Toulouse!

Lösungen zu 3/2023

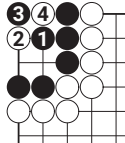
Antwort 1



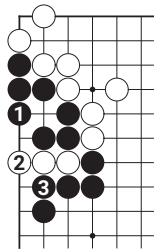
Dia. 1-1

Schwarz 1 in Diagramm 1-1 ist der richtige Zug zum Leben.

Starten mit 1 in Diagramm 1-2 ist falsch und Weiß kann ein Ko kreieren.



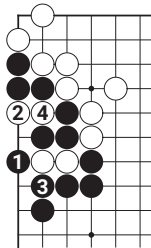
Dia. 1-2



Dia. 2-1

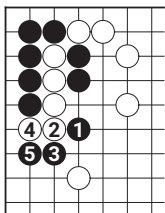
Antwort 2:

In Diagramm 2-1 startet Schwarz mit 1 richtig und auch Weiß 2 bringt keine Rettung.



Dia. 2-2

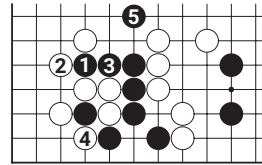
In Diagramm 2-2 startet Schwarz falsch und Weiß kann 4 Steine fangen.



Dia. 3-1

Antwort 3:

Starten mit 1 in Diagramm 3-1 ist korrekt, Weiß wird so in einer losen Treppe gefangen.



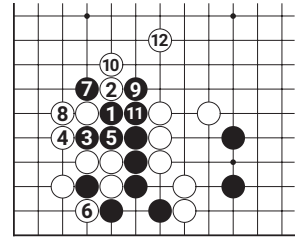
Dia. 4-1

Antwort 4:

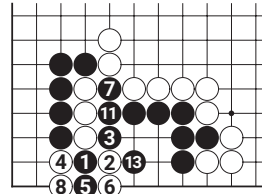
In Diagramm 4-1 startet Schwarz korrekt mit 1 und nach 5 hat er einen Weg nach draußen gefunden.

In Diagramm 4-2 startet Schwarz falsch mit 1 und nach W12 ist Schwarz gefangen.

Es gab zu dieser Variation viele fehlerhafte Lösungsvorschläge, die Schwarz entweder das Leben oder auch einen Weg nach draußen schenkten. Jedoch zeigt Diagramm 4-2 die korrekte Spielweise für Weiß.



Dia. 4-2



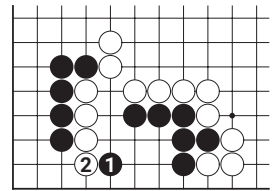
Dia. 5-1

(9, 12 auf 1; 10 auf 5)

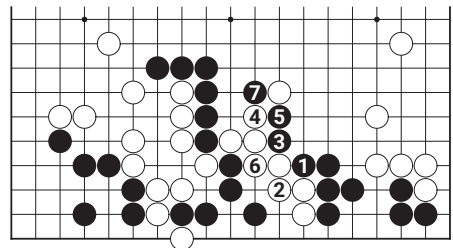
Antwort 5:

In Diagramm 5-1 startet Schwarz mit 1, mit S3 folgt eine durchaus trickreiche Variante und nach 13 hat Weiß keine Chance mehr.

In Diagramm 5-2 startet Schwarz falsch, eine lebendige Gruppe kann so nach W2 nicht erreicht werden.



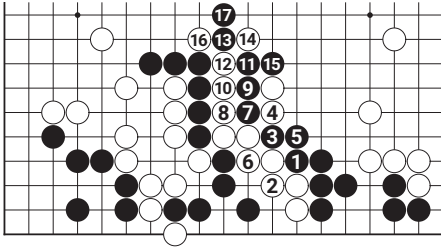
Dia. 5-2



Dia. 6-1

Antwort 6:

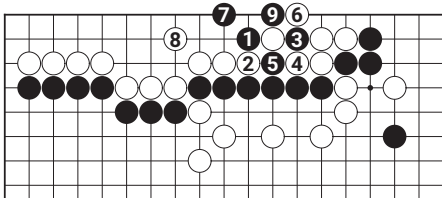
In Diagramm 6-1 ist der Start von Schwarz mit 1 und 3 richtig und Schwarz fängt die weiße Gruppe.



Dia. 6-2

In Diagramm 6-2 startet Schwarz mit 1 und 3 auch richtig, nur Weiß 4 hilft auch nicht und nach Schwarz 17 gewinnt Schwarz das Semeai trotzdem.

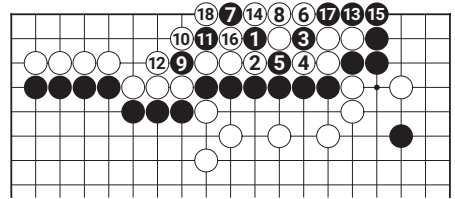
Auch hier gab es viele eingesendete Varianten, die ich in einigen Fällen auch als korrekt bewertet habe.



Dia. 7-1

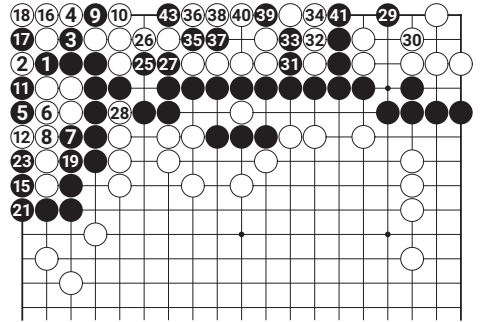
Antwort 7:

In Diagramm 7-1 ist der Start mit 1 und 3 korrekt für Schwarz und Weiß kann so bestenfalls ein Ko erreichen.



Dia. 7-2 (19 auf 3)

In Diagramm 7-2 verhindert Weiß mit 8 das Ko und schenkt Schwarz damit nach 19 eine lebendige Gruppe.



Dia. 8-1

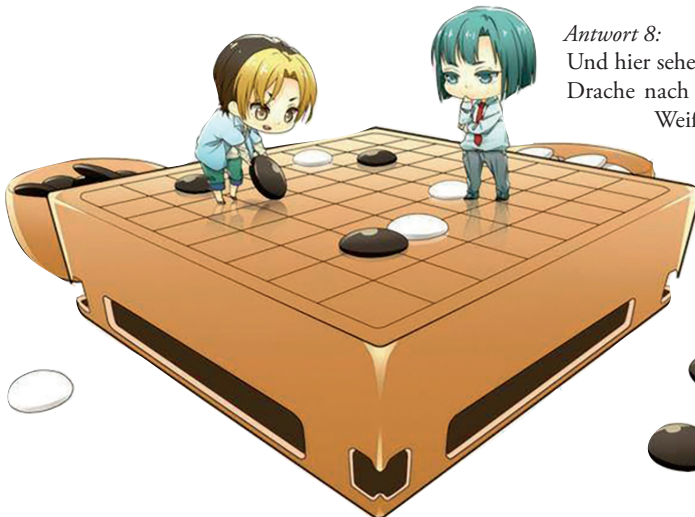
(13, 24 auf 11; 14 auf 5; 20 auf 9; 22 auf 17, 42 auf 39)

Antwort 8:

Und hier sehen wir, wie der große schwarze Drache nach 43 zum Leben kommt bzw.

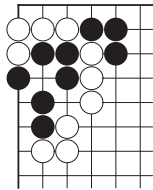
Weiß groß fängt.

Auch hier habe ich einige Verwechslungen in der Reihenfolge jeweils als korrekte Lösung gewertet.

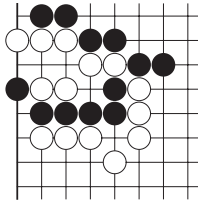


Probleme 4/2023

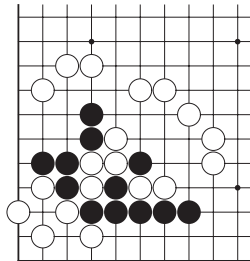
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an und findet die beste Lösung.



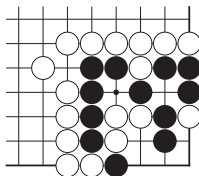
Problem 1
(3 Punkte)



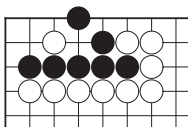
Problem 2
(3 Punkte)



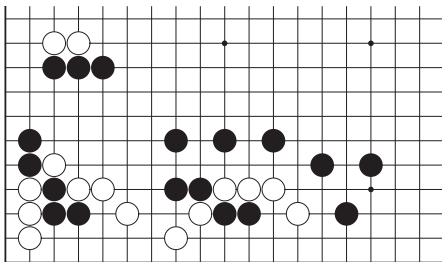
Problem 3
(4 Punkte)



Problem 4
(5 Punkte)



Problem 5
(6 Punkte)



Problem 6 (7 Punkte)

Aktuelle Problemliste

Kiechle, Hubert (1)	8k	3/23	20	455
Urmoneit, Regina (1)	13k	3/23	15	451
Kestler, Dirk	1d	3/23	49	381
Schröter, Georg	7k	3/23	20	351
Herter, Rainer (4)	4k	3/23	35	348
Mertin, Stefan (2)	8k	2/23	-3	341
Reimpell, Monika (10)	2d	3/23	45	319
Altmann, Hermann	5k	3/23	15	318
Busch, Rainer (1)	6k	3/23	16	288
Tolke, Christoph	2k	3/23	15	273
Millies, Oliver (1)	3d	2/23	-3	253
Schultze, Achim	5k	5/22	-3	252
Scheibe, Rene (1)	9k	3/23	19	213
Reinicz, Thomas (2)	3k	3/23	11	185
Hartmann, Kirsten (1)	1k	3/23	39	174
Busch, Martin	1d	3/23	27	168
Hauptmann, Holger	6k	3/23	27	162
Peters, Gerald	8k	1/23	-3	150
Schreiber, Burkhard (5)	3k	3/23	15	146
Pittner, Oliver	2d	3/23	27	145
Sattler, Gerd	1k	3/23	22	140
Keller, Eckart	25k	3/23	15	133
Heinisch, Jürgen	2k	3/23	15	130
Lorer, Andreas	3k	3/23	15	114
Gawron, Christian (9)	2d	3/23	45	104
Lorenzen, Klaus (4)	2k	3/23	15	103
Schröder, Klaus	4k	3/23	15	98
Helfrich, Lore	9k	3/23	27	93
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	90
Ewe, Thorwald (5)	8k	3/23	15	85
Sun, Ryan	5k	1/23	-3	78
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	76
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	66
Krajewski, Rafael	1d	1/23	-3	52
Lankoff, Alex	1k	3/23	23	47
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	3/23	22	46
Gabe, Axel (2)	5k	2/23	-3	43
Tawussi, Frank	5k	2/23	-3	37
Jungbauer, Ralf	8k	6/22	-3	34
Achilles, Rene		4/22	-3	1
Wolfgang, Jens (1)	4k	2/23		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 (12.10.2023) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

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

problemecke@dgo.de

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

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

- | | | | |
|--------------------------|---|---------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | V | Vollmitglied | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | E | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | J | Jugendmitglied | Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | F | Fördermitglied | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| <input type="checkbox"/> | Z | Zweitmitglied | Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ) |

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten vom DGoB zum Zweck der Kontaktaufnahme an andere Go-Spieler und -Interessierte weitergegeben werden.

Datum/Ort

Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

* Die hier erhobenen personenbezogenen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und weder zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.

** Bei Kindern und Jugendmitgliedern ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig.

Einzugsermächtigung

Hiermit bevollmächtige ich den oben angekreuzten Landesverband, die fälligen Go-Mitgliedsbeiträge des Antragstellers von dem folgenden Konto bis auf Widerruf einzuziehen.

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

Bitte füllen Sie den Antrag vollständig aus und senden Sie ihn an den zuständigen Landesverband. Die Adressen stehen auf der folgenden Seite.

Ich bin Mitglied in einem Landesverband des DGoB und habe das Neumitglied geworden:

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., c/o Antonius Claasen, Lönstr. 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, Lönstr. 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 Kehmman, siehe Landesverband Bremen, fs-nachhaltigkeit@dgob.de

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

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

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

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

Spitzensport: vakant

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

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

Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, siehe Schriftführer, E-Mail: fs-zbce@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 Kehmman, 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



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
- Spielen auf Go-Servern (OGS/Tygem/Fox)
- automatische Partiemitschrift (.sgf)
- Live-Partie-Übertragung
- Live-Partie gegen anderes AI Board
- Replay-Modus mit AI-Analyse
- aktuelle Profipartiesammlung 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*

September 2023

- 23.09.–24.09.: 18. Stuttgarter Go-Turnier
23.09.–24.09.: Deutsche Schulgo-meisterschaft und HPM 2023 / Rostock
29.09.: 11. Jenaer Kreuzschnitt / Seminar
30.09.–01.10.: 11. Jenaer Kreuzschnitt
30.09.–03.10.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde) / Kyllburg
30.09.: 7. Wuppertaler Tonshi

Oktober 2023

- 01.10.–08.10.: JIGS-Go-Camp
3.10.: 4. Düsseldorfer Mingren (Meijin) Kinder- und Jugendturnier
05.10.–08.10.: Spiel '23 / Essen
6.10.: 12. Jugendpokal des Botschafters von Japan im Go / Berlin
07.10.–08.10.: Vienna International
07.10.–08.10.: 15. Pokal des Botschafters von Japan im Go / Berlin
14.10.–15.10.: III Turniej „China Town“ w Weiqi / Warszawa
14.10.–15.10.: Tournoi de Genève
21.10.–22.10.: 5. Dango Dortmund
28.10.–29.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim
28.10.–29.10.: 3. Castle-Games Schloss Hundisburg
28.10.–29.10.: Brussels Tournament

November 2023

- 4.11.: 24. Winterthurer Samstagsturnier
11.11.: Berliner Herbstturnier
18.11.–19.11.: Münchner Bierseidel-Go-Turnier
25.11.–26.11.: 43. Berliner Kranich

Dezember 2023

- 27.12.–03.01.: JIGS-Go-Camp
28.12.–31.12.: 49th London Open Go Congress

Januar 2024

- 06.01.–07.01.: 6. Winter-Go-Treffen in Karlsruhe

März 2024

- 23.03.–30.03.: JIGS-Go-Camp
29.03.–01.04.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde) (Ostern) / irgendwo
30.03.–01.04.: 51ème Tournoi International de Paris (Pâques)

Mai 2024

- 18.05.–20.05.: KidoCup / Affensprung / Hamburg
30.05.: 3. SamschdigGo Wendlingen (Fronleichnam)

Juni 2024

- 08.06.–09.06.: 2. Sommer-Go-Treffen Augsburg
15.06.–16.06.: Kölner Go Turnier
29.06.–30.06.: 6. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

Juli 2024

- 06.07.–07.07.: 50. Leipziger Bergmannsturnier
13.07.–20.07.: 30. Go und Bergwandern in Ischgl / Tirol
26.07.–10.08.: 66th European Go Congress / Toulouse

Oktober 2024

- 03.10.–06.10.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde) / irgendwo

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

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!

