

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 6/2023

98. Jahrgang



Inhalt

Kind am Go-Tisch (T. Berben).....	Titel
Inhalt, Vorwort	2
Nachrichten & Berichte.....	2–16
Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (3.2)..	17–24
AI Sensei kommentiert (2)	25–29
Erfahrungen mit dem AI Board.....	30–31
Leseprobe „Erster Kyu“	32–33
Probleme für Einsteiger	34–35
Tsume-Go-Kurs (2)	36–41
Endspiel (9).....	42–47
Impressum	47
Kinderseiten	48–51
Pokale.....	52–53
Fernost-Nachrichten.....	54–57
Go-Probleme.....	58–60
Mitgliedsbeiträge	60
Mitgliedsantrag	61
DGoB-Adressen	62
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	63
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

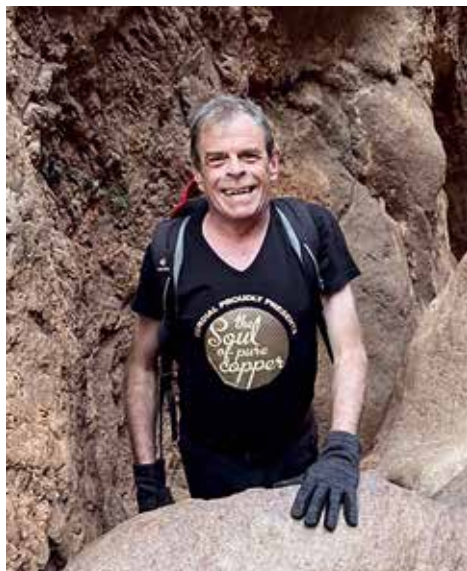
Nachrufe in der DGoZ bereiten immer wenig Freude. Besonders traurig war ich, als ich erfahren musste, dass Philip Hiller gestorben ist. Er war im besten Sinne ein Original und er wird unserer Go-Welt fehlen. R. I. P.!

Besonders an dieser Ausgabe ist ansonsten gar nicht so viel, außer dem Bericht aus China vom Kinder- und Jugendturnier und der Tatsache, dass es seit längerer Zeit mal wieder über 60 Seiten geworden sind. Das liegt nicht zuletzt daran, dass es mit aktuell drei Serien, zahlreichen Problemen und mindestens einem Partiekommentar schon einigen „Standardinhalt“ gibt, der die Zeitung vielseitig und hoffentlich auch für alle in allen Spielstärkebereichen interessant macht.

Tobias Berben

Philip Hiller (1965–2023)

Mit tiefem Bedauern teilen wir den schmerzlichen Verlust von Philip Hiller, einem engagierten Mitglied unserer Go-Gemeinschaft, mit.



Philip, geboren im Jahr 1965, widmete sich in den 1980er Jahren seinem Informatikstudium und prägte nicht nur die Welt der Technologie, sondern auch die des Go-Spiels. Seine Leidenschaft für das Reisen und das Go-Spiel spiegelte sich deutlich in seinem Lebensstil wider.

Über fast zwei Jahrzehnte hinweg, von 2000 bis 2019, war Philip das Herzstück des Münchner Bierseidel-Turniers, einem bedeutenden Bestandteil des Turnierkalenders in Bayern und Treffpunkt für Go-Freunde aus nah und fern. Von 2010 bis 2019 diente er außerdem als Vorsitzender des Bayerischen Go-Vereins und trug maßgeblich zur Förderung des Spiels bei.

Im Jahr 2020 entschied sich Philip für einen neuen Lebensabschnitt im Ausland. Bedauerlicherweise erlag er am 17. März 2023 einem Krebsleiden. Sein Tod hinterlässt eine schmerzhaft Lücke in unserer Go-Community.

In dieser schwierigen Zeit sprechen wir unser aufrichtiges Beileid aus und erinnern uns an Philip Hiller als einen Freund, Organisator und Förderer des Go-Spiels. Möge er in Frieden ruhen.

Wilhelm Bühler

Jubiläum der Jugendmannschafts-EM

2014 fand das erste Mal die Jugendmannschafts-EM (EYGTG) statt. Nun geht das Turnier in die 10. Runde. Diesmal sind 14 Teams am Start. Titelverteidiger ist Frankreich.

Die Meisterschaft hat eine Reihe von Besonderheiten, denn das Hauptziel des Turniers ist es natürlich, den europäischen Nachwuchs zu fördern. Deshalb müssen zwei der fünf Bretter von U12-Spielern und zwei von U16-Spielern besetzt werden. Und deshalb wird das Turnier auch komplett online gespielt und ist kostenlos, denn nur so ist die Hürde für die Teilnehmer klein.

Durch den Mannschaftswettbewerb haben Go-Verbände einen größeren Anreiz, nach talentiertem Nachwuchs zu fahnden und diesen zu fördern. Das hat in den letzten Jahren mit dazu beigetragen, die Spielstärke gerade der jüngeren Teilnehmer deutlich zu verbessern: Während es 2014 nur ein Team gab, das in der U12 einen Danspieler dabei hatte, sind es diesmal vier Teams, und während in den ersten Jahren nur Russland, Rumänien und Deutschland die Medaillen unter sich ausmachten, ist die Spitze nun deutlich näher zusammengedrückt.

Eine weitere Besonderheit bei dem Turnier: Kleinere Länder dürfen sich auch zu multinationalen Teams zusammenfinden. In diesem Jahr z.B. gibt es ein Tschechoslowakisches Team und ein „nordisches“ Team mit Kindern aus Finnland, Dänemark, Holland und Irland.

Die ersten neun Wettbewerbe fanden unter der Ägide der EGF statt. Diese Ausgabe wird nun gemeinsam von den Go-Verbänden in UK, Frankreich, der Schweiz und Deutschland unterstützt, während das Orga-Team weiterhin aus Lorenz Trippel, Sofia Malatesta und mir besteht, plus Paul Smith als Neuzugang. Sofia spielte übrigens zu Beginn noch selbst mit.

Zum Jubiläum wird es für die Teilnehmer ein paar schöne Überraschungen geben. Wir haben dafür Sponsoren gefunden, denen wir an dieser Stelle danken wollen: Omikron/CK Holding, Leonteq, der Go-Schule von Yu Xiaodan (2p, Xiamen), und den beiden Profi-Spielern Xie He 9p und Li Zhe 6p.

Das deutsche Team startete übrigens das Turnier mit einer unglücklichen 2-3 Niederlage gegen Rumänien. Dafür gewannen die Kids dann Runde 2 souverän mit 5-0 gegen Polen. Alle Infos zum Turnier, das noch bis in den Februar läuft, auf www.eygtc.org.

Marc Oliver Rieger

Das Fundstück



Eine Szene von der Deutschen Jugendmeisterschaft. Aber warum gucken die Spieler so seltsam? Lösung auf S. 5

Deutsche Jugendmeisterschaft

Die deutsche Jugend-Go-Meisterschaft fand dieses Jahr in Mannheim statt. 22 Kids in drei Altersklassen nahmen teil, hatten Spaß und spannende Spiele. Neben der Jugend-DM fand noch der traditionelle Mannheimer Aji statt, mit einer Rekordzahl von 114 Teilnehmern, sowie ein European Grand Prix Turnier, bei dem ebenfalls ein deutscher Jugendspieler am Start war, der deswegen die Jugend-DM verpasste: Yuze Xing 5d holte im starken Teilnehmerfeld den beachtenswerten 5. Platz.

Nun aber zu den Siegern der Jugend-DM:

- U19: Neuer deutscher Juniorenmeister ist Li Shizhao 2d, der im packenden Finale Ferdinand Marz 1d besiegte. Dritte wurde Angelika Rieger 6k.
- U15: Jugendmeister ist Qiao Jing-Xiang 1d, Vizemeister Adam Dottan 1d. Dritter wurde Zhang Xingyi 4k, vierter Jacob Dominik 1d.
- U11: Kindermeister ist Miles Zhang 3k, Vizemeister Mei Litao 4k. Dritter wurde Ole Wille 5k, vierter Anton Zhang 10k.

Die komplette Tabelle der DJGM findet sich auf der Webseite des DGoB unter www.dgob.de/deutsche-jugendmeisterschaft-die-ergebnisse/.

Den 9×9-Grandprix, der parallel ausgespielt wurde, gewann Anton Zhang vor Xingyi Zhang und Ryan Sun.

Wir danken dem Badischen Go-Verein als Ausrichter des Mannheimer Herbst-Go-Treffens und dessen Turnierleiter, Wilhelm Bühler, als unermüdlichem Gastgeber der Meisterschaft, und Michael Marz für die organisatorische Unterstützung.

Marc Oliver Rieger

6. Mannheimer Herbst-Go-Treffen

Der Badische Go-Verein hat zum 6. Mal das Mannheimer Herbst-Go-Treffen ausgerichtet. Es bestand aus der Deutschen Jugendmeisterschaft (22 Teilnehmer, siehe Marcs Bericht hier) und dem 25. Mannheimer Aji mit einer Top-6-Gruppe, die im European Grand Prix Bonuspunkte sammeln konnten. Das Hauptturnier mit 114 Spielern wird im Deutschlandpokal gewertet und ein paar Kids hatten auch Zeit, in beiden Wettbewerben zu spielen.

Das Herbst-Go-Treffen hatte wieder Seokbin Cho aus Japan als Go-Lehrer dabei, der zwei Profi-Frauen Akika Yasuda 1p und Ayaka Hane 2p und fünf Amateurspieler zum Turnier mitbrachte. Der Badische Go-Verein möchte Menschen verschiedener Kulturen über das Go-Spiel



Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2023 (v.l.n.r.): Angelika Rieger 6k, Li Shizhao 2d, Qiao Jing-Xiang 1d, Adam Dottan 1d und Ferdinand Marz 1d sowie Marc Oliver Rieger



Mannheimer Herbst-Go-Treffen (v.l.n.r.): Shigeru Tanaka, Hirokazu Elba, Katzunori Kotani, Akika Yasuda 1p, Seokbin Cho 8d, Ayaka Hane 2p, Yoshinobu Sakai und Wilhelm Bühler

zusammenbringen. Die Japaner wollen nächstes Jahr wieder kommen, unsere Art des Wettkampfs hat ihnen gefallen. Die Profis gaben einen Einblick in ihre Spielweise und halfen bei Reviews der Spiele. Das FS Profi und der LV Baden-Württemberg haben sich dankenswerterweise an den Kosten beteiligt.

Beim EGF-Cup spielten die Top-6-Spieler jeder gegen jeden. Am Ende standen Valerii Krushelnyskiy und Ashe Vazquez, jeweils mit 4:1, auf dem 1. Platz, die EGF-Punkte wurden geteilt und beide erhielten jeweils das ungekürzte Preisgeld für den 1. Platz.

Das Hauptturnier gewann Martin Ruzicka (5d, Darmstadt) vor Yoshinobu Sakai (6d, Japan) und Shukai Kirby Zhang (4d, Frankfurt/Main).

Preise für die Kinder wurden nicht ausgewertet, da viele schon bei der Meisterschaft ausgezeichnet wurden, aber jedes Kind unter 19, das bei der Siegerehrung dabei war, durfte sich einen Sachpreis aussuchen. Einige Sachpreise wurden von der japanischen Pair-Go-Organisation bereitgestellt.

Mit der kurzfristigen Aufnahme der Jugendmeisterschaft in das Programm des Treffens wurde das Spielmaterial knapp, aber der LV Bayern hatte in Erding 30 schöne Go-Sets liegen, die wir ab-

holen und nutzen durften. Es wurde alles mit Fischer-Modus gespielt. Das wurde mit weiteren digitalen Uhren vom Schachversand Niggemann, dem LV Bayern und dem LV Baden-Württemberg ermöglicht.

Finanziell wurde das Turnier wieder von Omikron Data Solutions GmbH aus Pforzheim und dem LV Baden-Württemberg unterstützt. Ein besonderer Dank geht an die Helfer hinter den Kulissen und stellvertretend an Peter Nübel, der das 1. Mannheimer Aji organisierte (und jetzt unser Alpirsbacher Turnier mitorganisiert) und Peter Werner (Vorstandsmitglied LV Bayern), der auch das Münchner Bierseidel dieses Jahr organisiert.

Wilhelm Bühler

Lösung für das Fundstück:
Für das Mannheimer Aji 2020 waren als Gag 20x20-Bretter hergestellt worden. Das Turnier fiel Corona zum Opfer, aber die Bretter gibt es noch, und eines davon fand seinen Weg in das Turnier. Als die Eck-Joseks sich allmählich in der Mitte des Brettrandes trafen, bemerkten die beiden Spieler, dass da was nicht stimmen konnte...

43. Berliner Kranich

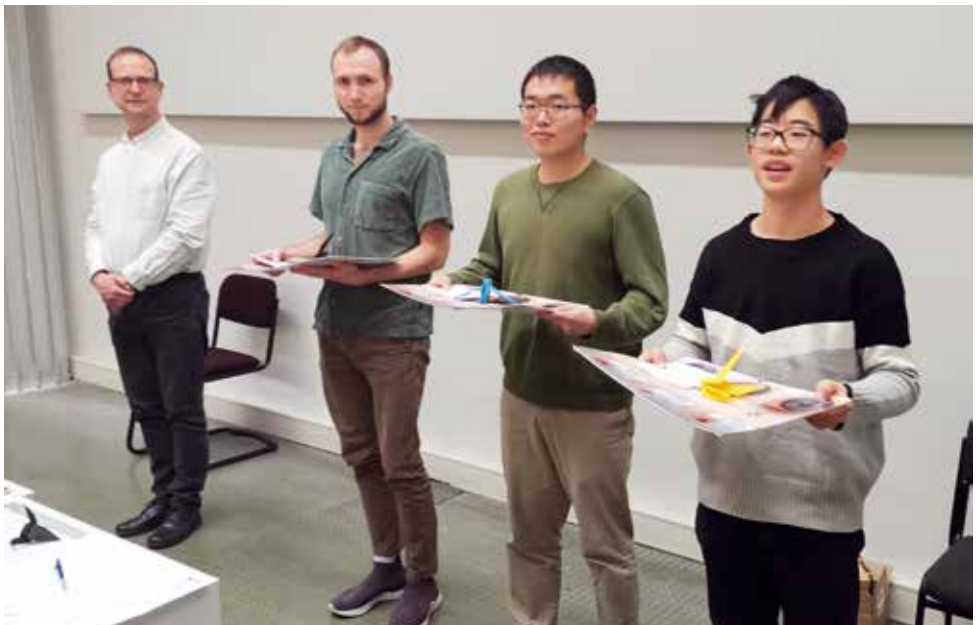
*Novembernebel durchkriecht
die Straßen der Stadt
Der Kranich breitet
seine Schwingen*

indoors

Mit seiner 43. Ausgabe kehrte das Berliner Turnier zur Normalität zurück. Erstmals seit der Pandemie kamen über 100 Teilnehmer zusammen, genau 103. Manches lief anders als in den Vorjahren, der Große Senatsaal stand baubedingt nicht zur Verfügung, die Japanerinnen konnten nur am Samstag ihren Stand aufbauen und am Sonntag mussten alle durch den Hintereingang ins Gebäude kommen.



Die Japanerinnen bereiten die Begrüßungsteller vor



Berliner Kranich (v.l.n.r.): Organisator Andreas Urban mit Jonas Welticke 7d, Wu Haohan 5d und Shukai Zhang 4d

Hwang Inseong 8d war da und hat Partien analysiert und die Spitzenbretter kommentiert. Die Highlights kann man sich auf Twitch im Kanal „BerlinerKranich“ anschauen. Neu war auch der Einsatz von elektronischen Go-Brettern für die ersten vier Bretter, so dass diese Partien direkt auf OGS übertragen werden konnten. Und es gab gleich zwei Buchstände, einen vom Berliner



Robert Jasiek und einen vom Hebsacker Verlag.

Wer in seinen Turnierpartien noch nicht genug Go-Steine gesehen hatte, konnte zwischen den Runden noch an einem Marathonblitzturnier teilnehmen. Gerade diese scheinbaren Nebenevents geben einem Turnier besonderes Flair, finde ich.

Nach fünf Runden gab es einen eindeutigen Gewinner: Jonas Welticke (7 Dan, Bonn) stand vor Wu Haoan (5 Dan, Düsseldorf) und Shukai Zhang (4 Dan, Frankfurt) auf dem imaginären Siegerpodest.

Die Humboldt-Universität ist ein wundervoller Spielort, voller Go-Geschichte. Vielen Dank an das Orgateam um Andreas Urban und Bernd Schilfert von der HumboldtInitiative, dass sie ihn mit einem so charaktvollen Turnier beleben.

Uwe Hadlich

Save the date! 50. Leipziger Bergmannsturnier



Nächstes Jahr möchten wir mit euch das 50. Leipziger Bergmannsturnier feiern. Der Termin steht schon fest. Am 6./7. Juli 2024 sehen wir uns, wie gewohnt, in „Die VILLA“ Leipzig.

Zur Verfügung stehen uns auch wieder das Café und der Grillplatz. Eine schöne Atmosphäre ist daher gesichert.

Im Sommer können wir dann auch sicher wieder draußen spielen.

Wir planen für euch ein ganz besonderes Turnier mit vielen Extras, unter anderem ein 9x9-Turnier für Kinder, Tsumego-Marathon, Profibetreuung und vieles mehr.

Besonders eingeladen sind alle bisherigen Sieger der letzten Bergmannsturniere. Diese dürfen ohne Teilnahmegebühr starten!

Organisiert wird das Turnier vom EGC-geschulten Personal unter der Leitung von René Scheibe und Hans Zörtzschke. Das genaue Turnierformat werden wir bis Ende Januar 2024 veröffentlichen. Anmeldungen sind auf go-leipzig.de/save-the-date-50-leipziger-bergmannsturnier möglich.

Noch ein Tipp, wer bis dahin nicht warten möchte, der kann uns natürlich gern schon am 4. und 5. Mai beim Frühlings-Fuseki Leipzig III besuchen.

Réne Scheibe

Internationales Kinder-Amateur-Weiqi-Einladungsturnier und World Youth Weiqi Forum in Quzhou

von Tony Claasen und der Leissen-Familie

Dieser Artikel ist das gemeinsame Werk des deutschen Teams, genauer gesagt von Susanne, Eva und Bastian Leissen und mir.

Tony Claasen: „Nach wochenlangen Vorbereitungen, um ein Visum und Flugtickets von Frankfurt nach Shanghai zu bekommen, kam ich schließlich am 28. November 2023 an und begann meinen Tag um 5 Uhr morgens. Und ein paar Wochen vor dieser Reise begann ich mit den Vorbereitungen, um die Zeitverschiebung zu überwinden und die Zeit zu maximieren, um Quzhou, das Turnier und alle Nebenveranstaltungen zu genießen.“

Die Reise mit dem Zug war trotz einer Verspätung von fast einer Stunde keine große Sache und ich kam rechtzeitig am Flughafen in Frankfurt an, wo ich drei glückliche und aufgeregte Kinder mit ihren Eltern traf. Nun beginnt die Reise!

Der Flug war ziemlich entspannt, mit sogar ein wenig Zeit zum Schlafen, und wir kamen mehr oder weniger ausgeruht in Shanghai an, wo wir unsere

beiden Freiwilligen Esther und Chemmy trafen. Die beiden waren mit einem Minivan angereist, um uns mit dem Auto nach Quzhou zu fahren.

Nach einem Treffen mit Frau Zhang Wei und der Klärung letzter Details für die Woche hatten wir ein gutes Abendessen und abends Freizeit, die ich nutzte, um auszupacken, ein Bad zu nehmen und früh ins Bett zu gehen, um mich ausgiebig zu erholen.

Nach dem frühen Aufwachen und einem guten Frühstück machten wir eine kleine Besichtigungstour durch den Konfuziusbezirk. Dort besuchten wir den Turm des Heiligen Königs und das chinesische Weiqi-Kulturzentrum sowie ein kleines Museum, in dem wir sehen konnten, wie der G20-Tisch aussah, als der Gipfel in China abgehalten wurde.

Der Nachmittag stand uns mehr oder weniger zur freien Verfügung, mit Ausnahme eines kleinen Interviews mit einer lokalen Zeitung. Das Team erhielt einige kleine Geschenke und da wir das erste Team waren, das in Quzhou ankam, wurden



Das deutsche Team Adam, Tony, Bastian, Susanne und Eva sind in China angekommen



Go-Halle in der neuen Bibliothek von Quzhou

wir um ein kurzes Interview und ein Foto gebeten.

Am Abend trafen wir die meisten der anderen Teams und hatten ein perfektes Abendessen mit vielen lokalen Spezialitäten, die wir probieren mussten. Nach diesem großartigen Abendessen war das Teamleader-Meeting geplant und Susanne Leissen, die zur Teamleaderin befördert worden war, begleitete mich und konnte so mehr darüber erfahren, was von einem Teamleader erwartet wurde. Nachdem die üblichen Informationen gegeben waren, war Susanne Teil der Paarung für die erste Runde und sie nahm an der Auslosung des deutschen Teams teil, das uns mit dem mexikanischen Team zusammenbrachte.



Tisch-Dekoration beim Abendessen



Tony Claasen bei seinem Vortrag auf dem Welt-Jugend-Weiqi-Forum

Am nächsten Tag, dem 1. Dezember, fand das Welt-Jugend-Weiqi-Forum statt und als einer der Referenten war dies ein aufregendes Ereignis für mich. Nach einigen anderen Referenten wurde ich gebeten, eine kurze Rede darüber zu halten, wie und wem man die Go-Regeln beibringen kann, um so einen konstanten Strom von Nachwuchs für diesen wunderbaren Sport und dieses Denkspiel zu schaffen.

Nach dem Mittagessen begann das Turnier und die Spieler standen nun im Mittelpunkt des Interesses ...“

Die Leissens: „Nach dem Frühstück um 9:00 Uhr begann am folgenden Tag die große Eröffnungszeremonie. Sie dauerte drei Stunden und jeder Special Guest hielt eine Rede: der Bürgermeister der Stadt Quzhou, der Präsident der Chinese Weiqi Association sowie die Präsidenten der wichtigen Go-Verbände und weitere wichtige Gäste. Tony Claasen hat für den Deutschen Go-Bund gesprochen und Martin Stiassny für die European Go Federation. Außerdem waren noch starke 9p-Spieler anwesend, die auch Reden hielten. Die Halle, in der die Veranstaltung stattfand, war riesig und es gab viele weiße Stühle, die mit den Flaggen der verschiedenen Länder

gekennzeichnet waren. Die ganze Veranstaltung wurde simultan übersetzt.

Nach dem Mittagessen hatten wir unser erstes Spiel gegen Mexiko. Wir alle drei haben unser Spiel gewonnen und somit ein 6:0 erzielt. Während wir unser Spiel gespielt haben, haben Tony und Susanne eine örtliche Go-Schule besucht, in der die Kinder den ganzen Tag im Go unterrichtet werden.

Zum Abendessen gab es Krebse, aber nur Tony hatte einen probiert. Nach dem Abendessen durften wir als einzige Kinder mit zum Ausflug der Team-Leader. Das hatten unsere beiden netten chinesischen Begleiterinnen organisiert. Wir machten eine Bootstour über einen Fluss in Quzhou, die von einer beeindruckenden Lichter-show begleitet wurde. Nach der Bootstour gingen wir zum Weiqi-Zentrum. Am Abend waren die Gebäude in bunten Farben angeleuchtet. Im Weiqi-Zentrum war es so eindrucksvoll und atemberaubend ruhig.

Auf dem Rückweg zum Bus kamen wir an einem Laden vorbei, an dem es eine Vorführung mit Mohnkeksen gab. Nach der Show bekam jeder einen Keks und wir fuhren zurück zum Hotel. Danach gingen wir schlafen.



Der Turniersaal in Quzhou

Nach dem Frühstück am folgenden, nun schon vierten Tag hatten wir auch schon unser erstes Spiel des Tages. Um 9:00 Uhr mussten wir da sein und wir spielten gegen China. Wir haben alle drei unsere Spiele hoch verloren, weil China mit ziemlich starken Spielern angetreten ist. Nach dem Spiel gab es Mittagessen und danach gingen wir auf unser Zimmer, um uns zu besprechen und danach auszuruhen, weil wir nicht im Spielraum bleiben durften, während andere noch ihr Spiel spielen.

Um 14:00 Uhr hatten wir dann unser zweites Spiel des Tages gegen Macao-China. Susanne und Tonny sind um 13:00 Uhr gegangen, weil sie mit den anderen Teamleitern die Umgebung besichtigt haben. Gegen Macao-China wurde das Spiel schon knapper. Adam hat gewonnen und Eva und ich haben unsere Spiele ziemlich knapp verloren. Somit verloren wir mit einem 2:1. Nach dem Abendessen fand nicht mehr viel statt. Jeder ging

auf sein Zimmer und ging schlafen oder löste noch ein paar Tsumegos.

Am fünften Tag standen wir morgens um viertel vor acht auf und gingen frühstücken. Danach hatten wir ein Spiel gegen Neuseeland und verloren 3:0. Nach dem Spiel gab es Mittagessen. Am Nachmittag fanden Teaching-

Games statt. Ich spielte mit einem 4p-Spieler, der gegen 10 Spieler simultan spielte. Nach den Teaching-Games gab es Abendessen und danach gingen wir mit den Spielern aus Amerika, Kroatien und Mexiko in den Turnier-Raum und spielten noch ein bisschen Go. Wir spielten immer 3 gegen 3 auf einem Brett und die Verlierer bekamen eine Strafe. Nach der ersten Runde mussten die Verlierer z.B. wie ein Frosch durch den Raum hüpfen.

Am Tag 6 fand kein Spiel statt, sondern wir hatten ein Ausflugsprogramm und mussten deswegen früher aufstehen. Nach dem Frühstück um 8:20 Uhr stiegen wir alle in einen Bus und fuh-



Die Simultanveranstaltung am Nachmittag des fünften Tages



erreichten den 9. Platz. Abends machten wir dann noch mit den Teilnehmern aus Kroatien, Mexiko und Amerika einen Spieleabend, bei dem wir das Spiel „Spy“ spielten. So um halb zehn gingen wir dann alle schlafen, weil wir am nächsten Tag früh aufstehen mussten, da die meisten abreisten.

Am letzten Tag standen wir morgens um 7 Uhr auf und konnten nicht mehr frühstücken, da der Bus eine halbe Stunde früher losfuhr als gedacht. Dann starteten wir um halb acht und fuhren gemeinsam mit dem mexikanischen Team fünf Stunden nach Shanghai. In Shanghai schauten wir uns dann zusammen den Bund, die Yuan-Gärten, das Tee-Haus

Adam und Eva beim Go-Spielen ...

ren zur Quzhou Experimental School Education Group Yuexi Campus. Wir erfuhren, dass Go in Quzhou ein eigenes Schulfach geworden ist, weil man möchte, dass alle Kinder Go lernen. Wir schauten uns dort noch eine Vorführung der Schulkinder an. Danach haben wir die neu errichtete Bibliothek von Quzhou (Quzhou Library) besichtigt. Sie war hell, freundlich, sehr modern und riesengroß. Dort gab es hohe Wände voller Bücherregale und auch eine Abteilung für Go mit Go-Brettern und Robotern, die stark Go spielen konnten. Im Anschluss besuchten wir noch den Confucius Nanzong Family Temple.

Ab 14:50 Uhr fand dann das Symposium „Friendly Exchange between Chinese and foreign Children“ statt, bei dem auch Susanne eine Rede hielt.

Am folgenden Tag fanden dann wieder zwei Spiele statt und es war unser letzter Spieltag. Wir spielten gegen Kroatien um 9:00 Uhr und gegen USA um 14:30 Uhr. Wir verloren leider beide Spiele. Danach gab es die Siegerehrung. Wir



sowie die riesigen Wolkenkratzer an. Wir gingen noch ein letztes Mal in einem Restaurant chinesisch essen. Danach besuchten wir noch eine Aussichtsplattform auf dem zweithöchsten Turm der Welt,

dem Shanghai Tower. Um den Ausichtsbereich zu erreichen, fuhr man mit einem Highspeed-Aufzug, der 18 Meter pro Sekunde zurücklegt. Es war eine atemberaubende Aussicht auf die Stadt – viele hohe Gebäude leuchteten in bunten Farben.

Als wir wieder unten waren, nahmen wir ein Taxi, um zu einem Flughafenhotel zu fahren und dort eine Nacht zu schlafen. Am nächsten Tag stand der Rückflug nach Deutschland an.“

Tonny Claasen: „Es war klar, dass alle Spieler viele neue Freunde gefunden hatten, und der Austausch von E-Mail-Adressen und mehr war ein gutes Zeichen für die neu entstandenen Freundschaften.

Die Abschlusszeremonie war eine großartige Show, die zeigte, wie junge Spieler für den Sport, den sie lieben, begeistert werden können. Jedes Team wurde aufgerufen und jeder Spieler erhielt ein Diplom.

Susanne Leissen, die diese Reise als Elternteil in Begleitung ihrer Kinder begann, wurde in Quzhou unerwartet zur Teamleiterin befördert. Sie hat ihre Sache als neu gewählte Teamleiterin großartig gemacht – und jetzt haben wir einen begeisterten Elternteil, der daran interessiert ist, mehr für Go zu tun. Da wir beide an den zusätzlichen Aktivitäten teilnehmen konnten, die für die Ehrengäste und Teamleiter angeboten wurden, hatten auch die Erwachsenen



Blick über Shanghai ...

eine großartige Zeit, während die Kinder im Turnier spielten. Alles in allem kann ich sagen, dass wir als Team nicht nur eine großartige Zeit hatten, sondern alle von uns einmalige Erfahrungen gesammelt haben – eine Woche voller neuer Eindrücke, Gefühle und neuer Freunde. Ich habe gelernt, dass es keine Sprachbarriere gibt, wenn alle bereit sind, zu kommunizieren und Weiqi zu spielen.“

Pl	Team name	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	TP	B	D	W	S	O	S	T	B1	U	B2	U
1	China	2+(2)	9+(3)	4+(3)	3+(3)	7+(3)	6+(3)	12	17	38	6	11	17						
2	Korea	1-(1)	8+(3)	3+(3)	5+(3)	4+(3)	7+(3)	10	16	42	5	11	16						
3	Quzhou China	7+(3)	6+(3)	2-(0)	1-(0)	5+(3)	8+(3)	8	12	42	4	8	12						
4	Singapore	8+(3)	7+(3)	1-(0)	6+(2)	2-(0)	10+(3)	8	11	36	4	7	11						
5	USA	6-(1)	10+(3)	8+(3)	2-(0)	3-(0)	9+(3)	6	10	30	4	7	10						
6	Macao China	5+(2)	3-(0)	9+(2)	4-(1)	10+(2)	1-(0)	6	7	36	0	4	7						
7	New Zealand	3-(0)	4-(0)	10+(3)	9+(3)	1-(0)	2-(0)	4	6	40	2	4	6						
8	Croatia	4-(0)	2-(0)	5-(0)	10+(3)	9+(3)	3-(0)	4	6	34	2	4	6						
9	Germany	10+(3)	1-(0)	6-(1)	7-(0)	8-(0)	5-(0)	2	4	32	2	3	4						
10	Mexico	9-(0)	5-(0)	7-(0)	8-(0)	6-(1)	4-(0)	0	1	30	1	1	1						

Japanischer Botschaftercup

Nach dreijähriger Pause konnten wir den 12. Jugendpokal und den 15. Pokal des Botschafters von Japan im Go vom 6. bis 8. Oktober 2023 in Berlin ausrichten.

Am Freitag (6.10.) spielten 33 begeisterte Kinder und Jugendliche an kleinen und großen Brettern. In Gruppe 1 gewann Riko Kobayashi (2k, 12 Jahre) vor Adam Dottan (1d, 13 Jahre) und Viktor Stalinski (12k, 10 Jahre).



Am Samstag und Sonntag kämpften, nach der Eröffnung durch Seine Exzellenz, Herrn Botschafter Yanagi, 58 Go-Spielerinnen und -Spieler um den Wanderpokal. Nach 5 Runden lag Haohan Wu (5d aus Duisburg) auf dem 1. Platz. Die Plätze 2 und 3 gingen an Lukas Wandelt (3d, Oldenburg) und Thomas Pantle (3d, Karlsruhe). Wir hatten zusätzlich noch einen 5-Pünkter, Alexander Kube (3k), und sechs 4-Pünkter, Markus Penner (1k), Jan Schröder (2k), Axel Limbach (3k), Vitali Henne (4k), Nikolaus Dittrich (7k) und Simon Hubert (9k).

Die Turnierleitung des Go-Verbands Berlin bedankt sich für die Unterstützung durch die Botschaft von Japan, den Verein go4school e.V., die HumboldtInitiative und Karin Jarchow-Redecker.

Uwe Hadlich

Turniernotizen

Austrian Open

Am Wochenende vom 07. bis 08.10. fand das Austrian Open Turnier des österreichischen Go-Sports in der VHS Erlaa statt. Veranstalter war der Denk- und E-Sport Klub Hungry Hippos im Auftrag des österreichischen GO-Verbandes. Nach einigen turnierschwachen Jahren durfte man viele internationale Spielerinnen und Spieler aus insgesamt 14 Nationen begrüßen.

Die Top-Gruppe, welche um den Turniersieg

kämpft, bestand aus 11 Spielern, von denen sich folgende fünf Teilnehmer die Preise sicherten:

1. Viktor Lin 6d (AT)
2. Lothar Spiegel 5d (AT)
3. Schayan Hamrah 5d (AT)
4. Bojan Cvjetkovic 4d (AT)
5. Koen Pomstra 5d (NL)

Auch Spielerinnen und Spieler, die nicht um den Turniersieg mitspielten, konnten Preise erspielen. Die ELMi GO SCHOOL, welche im Wiener Go-Klub Go7 ansässig ist, sponserte hierfür personalisierte Trainings.

5 Siege erreichten Christian Engelbrecht (AT) und Richard Fousek (CZ) und 4 Siege Jannis Adamek (AT), Valentin Hauer (AT), Zihao Huang (CN), Heorhii Semenov (UA), Peijin Jiang (CN), Alessandro Pan (IT), Yueling Xu (AT), Matous Babka (CZ) sowie Kevin Größl (AT).

Dango Dortmund

David Ulbricht (4d, Münster) hat mit einem SOSOS-Punkt Vorsprung vor Yuze Xing (5d, Heidelberg) das Dortmunder Turnier gewonnen. Auf Platz 3 und 4 folgen Rudi Verhagen (4d, Enschede) und FJ Dickhut (6d, Lippstadt), der eine Runde aussetzte.

Das Turnier war aus Platzgründen auf 50 Teilnehmer/innen begrenzt, diese Zahl wurde dann auch voll ausgenutzt.

Einzig in 5 Runden ungeschlagene Teilnehmerin war Anna-Lena Schulte (bisher 7k, Recklinghausen).

3. Castle-Games Schloss Hundisburg

Seit 2009 wird auf Schloss Hundisburg jeden Donnerstag ab 17.00 Uhr ein Spieleabend durch die Go-Gruppe des KULTUR-Landschaft Haldensleben-Hundisburg e.V. angeboten. Die Gruppe hat anlässlich ihres zehnjährigen Bestehens 2019 begonnen, Turniere auszurichten, dieses Jahr zum dritten Mal.



Der wohl schönste Go-Spielort im Lande: Schloss Hundisburg

So haben sich vom 28. bis 29. Oktober 26 Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu den dritten „Castle Games“ versammelt, die im Akademieggebäude des Schlosses ausgetragen wurden. Das Turnier war mit Teilnehmern aus dem Bundesgebiet und den Niederlanden gut besucht und hat dieses Jahr auch zahlreiche junge Spieler angezogen. Die drei ersten Preise gingen an Victor Ruse, 3d aus Kassel, Alexander Kurz, 2d aus Berlin, und Eric Poelmann, 1k aus Hilversum.

Aufgrund des erfreulichen Zuspruchs ist für 2024 bereits eine Neuauflage des Turniers geplant.

Hamburger Schnell-Go-Turnier

Am Samstag, den 4.11.23, trafen sich bei erstaunlich schönem Wetter 15 Go-Spielende im Barmbek°Basch. Wir hatten wieder einen schönen Raum mit großer Fensterfront, bequemen Stühlen und großen Tischen. Wie immer gab es Kaffee, Tee und Knabbereien, weil die beim Spielen einfach irgendwie dazugehören. Mittags waren wir gemeinsam bei einem koreanischen Imbiss essen und haben durch das Hingehen dann immerhin nicht den ganzen Tag nur herumgessen. Und um

dem ungeschriebenen Gesetz, dass immer mindestens die Hälfte aller Mitspielenden auf dem Treppchen landet, Genüge zu tun, waren diesmal 10 auf dem selbigen. Auf- und abgebaut war dank der Mithilfe aller richtig schnell. Das ist wirklich immer schön beim Schnellgo! Niemand hatte alle Runden gewonnen, aber Timo Kreuzer 3d und Peter Spletstösser 2d immerhin vier.

Berliner Herbstturnier 2023

Zum Herbstturnier am 11.11.23 im Jugendclub E-Lok kamen 37 Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Den 1. Platz belegte Thomas Pantle 3d, der alle vier Runden für sich entschied. Zweiter wurde Sho Kobayashi 22k, er gewann ebenfalls alle vier Partien. Dritter wurde Yavuz Mester 1d. Sie teilten sich das Preisgeld in Höhe von 90 €. Auf Platz 4 und 5 folgten Heiko Schäfer 3k und Volker Stuhr 3k, die beide drei Partien gewannen. Zum Wetter sage ich lieber nichts, aber die heiße Sauer-Scharf-Suppe und das japanische Curry wärmten immerhin von innen.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig für die Hilfe beim Auf- und Thomas Hofmann beim Abbauen, an Annette Wörner für die unermüdliche Küchenhilfe und den leckeren Zitronenkuchen sowie an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

Münchener Bierseidel

Beim Münchner Bierseidel 2023 gewann Jonas Fincke (4d, München) sowohl den Turniersieg mit einem klaren 4:0 als auch die Landesmeisterschaft des Bayerischen Go-Vereins.

Beim diesjährigen Bierseidel-Turnier, das erstmals von Peter Werner (Ulm) und Wilhelm Bühler (Karlsruhe) organisiert wurde, wurde mit Fischer-Modus und langer Bedenkzeit gespielt. Das lockte 58 Spielerinnen und Spieler aus sechs Ländern an. Damit hatte das Turnier von der Spielerzahl her wieder die Größe wie vor der Pandemie erreicht.

Das von Lela Donner (München) initiierte und beworbene „Brezenturnier“ (9×9-Anfänger-Turnier) hat ein paar Kinder aus den umliegenden Schulen und einige Nachbarn am Sonntag an den Turnierort gelockt, um sich das Go-Spiel zeigen zu lassen – und es bot die Gelegenheit für Zuschauer, ein paar ernsthafte 9×9-Partien zu spielen. Gewonnen wurde das Brezenturnier ohne Überraschung von den turniererfahrenen U11-Spielern Litao Mei (4k, Böblingen) nach Siegen und Tarmo Donner (19k, München) nach Spielen.

Diese Mischung aus Begleitturnier und Go-Spiel-Infonachmittag ist eine ausbaubare Idee, die sicher im neuen Jahr an dem einen oder anderen Turnier kopiert werden wird. Hierfür war hilfreich, dass es dazu einen zusätzlichen, eigenen Raum gab.

Berliner Meisterschaft 2023

Arved Pittner 5d verteidigte seinen Berliner Meistertitel. Die Finalpartie gegen Robert Jasiek 5d wurde am 24.11. im Hedwig-Dohm-Haus ausgefochten. Hwang Inseong 8d erläuterte das Geschehen auf dem Brett dem interessierten Publikum vor Ort und online auf Twitch.

40. Braunschweiger Niko-Turnier

Die Sieger des Turniers am 9. und 10. Dezember waren unter 37 Teilnehmerinnen und Teilnehmern Lukas Wandelt 4d mit 5:0 vor David Ulbricht mit 4:1 und Gen Wang mit 3:2.

Deutschland ist Weltmeister!

Nein, nicht im Go, aber fast: das deutsche Team, größtenteils bestehend aus Go-Spielern, holte bei der „World Championship of Abstract Games“ den Weltmeistertitel – und das nun schon zum zweiten Mal.

Bei dem Turnier werden in jeder Runde verschiedene Spiele gespielt, die vorher bekanntgegeben werden. Die Spiele sind allesamt 2-Personen-Spiele mit vollständiger Information ohne Zufall. Sie sind verteilt über acht Kategorien (chess, territory, connection, mancala, alignment, checkers, goal, various). Die Spiele können dabei Klassiker sein (Go ist üblicherweise dabei und fällt in die Kategorie „territory“), aber auch wenig bekannte Spiele wie z.B. Connect6, bei dem auf einem Go-Brett gespielt wird, der erste Spieler einen Zug hat, danach die Spieler abwechselnd je zwei Züge spielen und der Spieler gewinnt, der zuerst sechs Steine in eine Reihe bringt (horizontal, vertikal oder diagonal).

Das deutsche Team bestehend aus Bernd Radmacher, Sebastian Berghoff, Niels Schomburg, Alexandra Echsel, Jan Schomburg, Michael Budahn, Jonas Welticke und Benno Fischer erreichte mit vier Siegen und einer Niederlage das Viertelfinale. Nach Siegen gegen Estland und eine international gemischte Mannschaft traf das Team dann im Finale auf Kolumbien. Die Spiele im Finale waren Gonnect (wird nach den Go-Regeln gespielt, aber mit dem Ziel, zwei gegenüberliegende Brettseiten zu verbinden), Toguzkumalak (ein Mancala-Spiel), Dvonn (ein Spiel des Gipf-Projekts) und das oben erwähnte Connect6. Nachdem Kolumbien zuerst in Führung gegangen war, konnte das deutsche Team (im Finale spielten Bernd, Niels, Sebastian und Jan) im Schlussspurt doch noch gewinnen. Einzig bei Toguzkumalak waren die Kolumbianer am Ende besser als die Deutschen. Bester Spieler des Gesamtturniers wurde übrigens Bernd Radmacher.

Go wurde auch gespielt: in Runde 3, gegen Frankreich. Nicht gänzlich unerwartet hatten die Deutschen (zusammen 16 Dan) dabei alle vier Partien gewonnen, auch wenn das gesamte Match knapp verloren ging.

Mehr Informationen gibt es auf www.abstrakta.info/mochalunt-2023.html

Marc Oliver Rieger

Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (3.2) 瀬越憲作, 作戦辞典 (Lexikon der Strategie, 2. Teil)

von Ulrich Groh

定石問答 Jōseki Mondō

Jōseki – Fragen und Antworten

In diesem Abschnitt werden 51 Eröffnungssituationen vorgestellt und besprochen, wobei manches davon eventuell durch die KI-Einflüsse neu bewertet werden muss. Segoe diskutiert diese Regeln aber immer unter dem Gesichtspunkt der allgemeinen Prinzipien des Go-Spiels, die sicherlich weiterhin gültig sind. Viele Stellungen sind aus Vorgabespiele, d.h. für alle, die neu beim Go sind, weiterhin aktuell.

Den Auftakt macht ein kleines Vorwort, in dem er u.a. Folgendes schreibt:

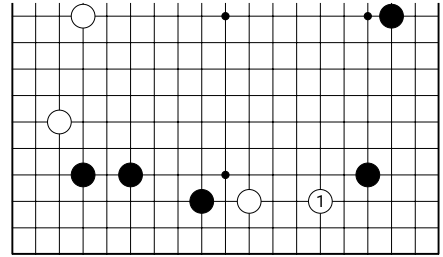
„Es gibt die etwas spöttische Aussage: ‚Wenn du die Spielzüge eines Jōseki nicht kennst, wirst du gegen deinen Gegner verlieren.‘ Obwohl es eine ironische Aussage ist, zeigt sie eine Wahrheit: Wenn man die Spielzüge nicht korrekt versteht und nur oberflächlich auswendig lernt, wird man scheitern, wenn der Gegner einen Zug außerhalb der Standardzüge macht, da man dann nicht die Fähigkeit hat, diesen zu widerlegen.“

In diesem Kapitel geht es darum, diese Fähigkeit anhand der Beispiele zu erlernen. Die ersten drei Probleme auf einer Seite werden durch seine Anmerkungen zu allgemeinen Grundsätzen für Go, wie sie in diesem Abschnitt bezeichnet werden, eingeleitet (囲碁心得 – Igo Kokoro). Diese sind auch in seinem Lehrbuch des Go-Spiels enthalten, das ich in der Einleitung erwähnt habe. Er verzichtet auch auf seine übliche Kategorisierung der Probleme – offensichtlich sind dies für ihn grundlegende Dinge, die jeder Spieler kennen sollte.

Die Regel, die er hier den Problemen voranstellt, lernt jeder zu Beginn seiner Go-Karriere: Zuerst müssen die Ecken, dann die Seiten und schließlich das Zentrum berücksichtigt werden.

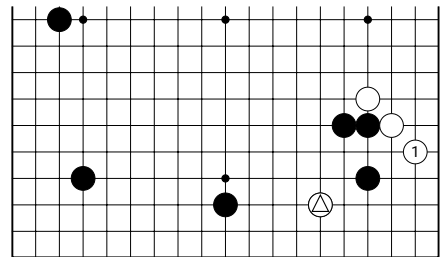
Die drei Beispiele

Weiß spielt in Beispiel 1 nach dem Keima von Schwarz einen Zwei-Punkte-Sprung in der schwarzen Stellung und greift so den schwarzen Stein auf dem Hoshi-Punkt mit einem Kakari an.



Beispiel 1: Schwarz am Zug

Insbesondere in der Eröffnung gibt es aufgrund von Vorlieben oder dem Spielstil unterschiedliche Spielweisen. Dies ist, im Gegensatz zum Tsume-Go, unvermeidlich. Dennoch gibt es eine vernünftige und etablierte Spielweise für die Antwort von Schwarz.

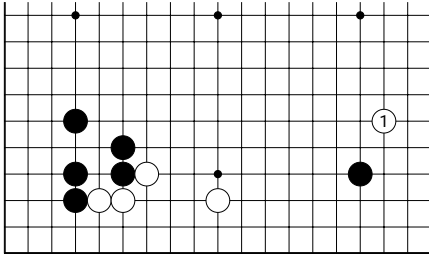


Beispiel 2: Schwarz am Zug

Der weiße Kosumi (Schrägzug) bei 1 ist eine von den üblichen Eröffnungen (Jōseki), die nach dem Angriff von Weiß auf den schwarzen Stein auf dem Hoshi-Punkt gespielt wird. Doch in der Situation mit dem markierten weißen Stein ist dies schlechte Form. Überlege, wie Schwarz reagieren kann, um den Fehler von Weiß zu bestrafen.

Fazit: Die Wahl eines Jōseki sollte nicht leichtfertig getroffen werden.

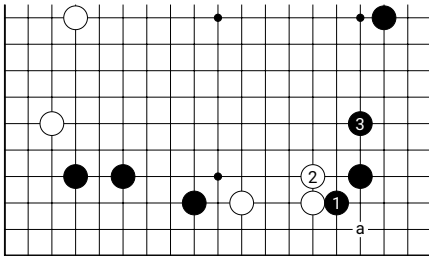
Bei Beispiel 3 handelt sich um eine Form, die in Go-Spielen mit mindestens vier Steinen Vorgabe



Beispiel 3: Schwarz am Zug

häufig vorkommt. Wie muss eine aktive Eröffnungsstrategie für Schwarz aussehen, um auf den weißen Zug 1 energisch zu antworten? Wenn man es aus einer anderen Perspektive betrachtet, kann dies zu einer situationsgerechten Nutzung eines bekannten Jōseki führen.

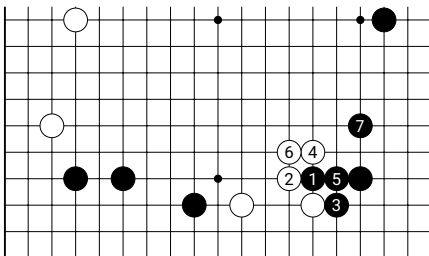
Die Lösungsvorschläge



Antwort 1: Kosumi-Tsuke

Beispiel 1:

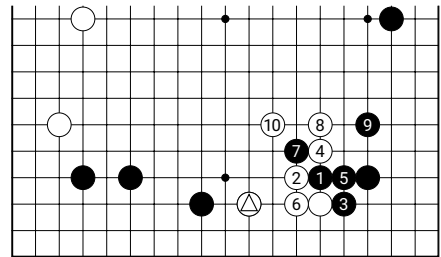
Nach dem Anlegen auf 1 (Kosumi-Tsuke) und dem Sprung auf 3 in Antwort 1 hat Weiß mit seinem Zwei-Punkte-Sprung eine enge und verkrampfte



Antwort 2: Auch korrekt ist das Tsukeosae

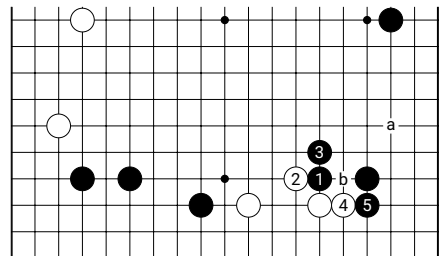
Stellung. Der schwarze Zug auf 1 ist in dieser Situation der beste von Schwarz. Spielt stattdessen Schwarz mit 1 unmittelbar auf 3, so kann sich Weiß auf a in die Ecke ausdehnen und bekommt eine ausgewogene Stellung.

Das Anlegen von Schwarz auf 1 und dann auf 3 in Antwort 2 ist auch korrekt – auch hier bekommt Weiß eine verkrampfte Stellung (Korigatachi). Dies ist auch eine richtige Spielweise von Schwarz. Vergleicht man das Ergebnis mit dem obigen Ergebnis, so ist Schwarz in der Ecke sicher, aber auch die Weiße Stellung ist fest. Diese Spielweise hat somit ihre Vor- und Nachteile.



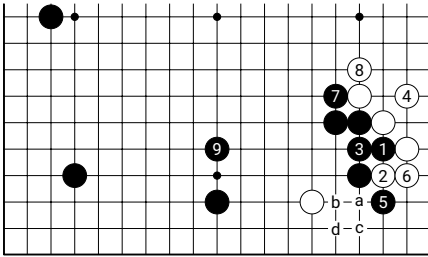
Eine Alternative

Verbindet Weiß nach der Zugfolge 1 bis 5 auf 6, so steht der markierte weiße Stein zu eng und Schwarz bekommt mit dieser Spielweise Vorhand (Sente). Spielt stattdessen Schwarz mit Zug 7 auf 9 und später auf 7, so kann Weiß den Stein auf 4 als nicht mehr wichtig betrachten und ihn aufgeben.



Ein Fehler

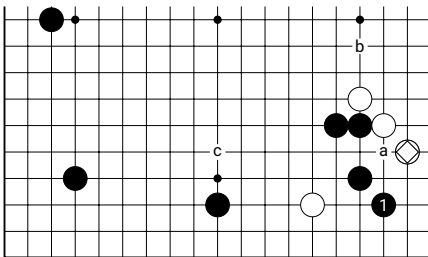
In dieser Situation ist das Tsukenobi-Jōseki (anlegen und strecken) falsch, da es mit a oder b Möglichkeiten für Weiß gibt, in die schwarze Stellung einzudringen.



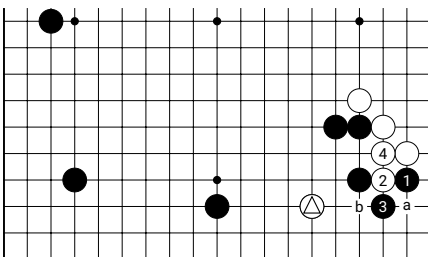
Richtig

Beispiel 2:

Das Ate Komi von Schwarz auf 1 ist eine einfache und komplikationslose Antwort. Die Züge bis Weiß 8 sind ein Jōseki und nach dieser Zugfolge springt Schwarz auf 9 (Tobi). Später hat Weiß die Möglichkeit, auf a zu spielen und mit Schwarz b, Weiß c und Schwarz auf d bekommt Schwarz die Vorhand, indem er den Stein 5 opfert.



Alternative

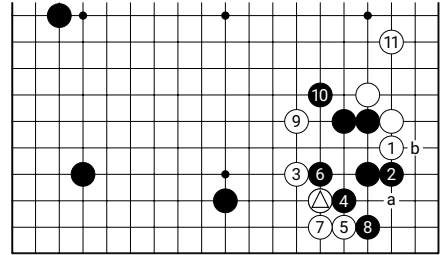


Falsch

Der Schwarze Zug 1 Kosumi auf den 3-3-Punkt ist ein ruhiger Zug, der später b oder c ermöglicht. Dies ist auch die KI-Empfehlung. Beherzigt man als Weiß das Sprichwort „des Gegners Schlüssel-

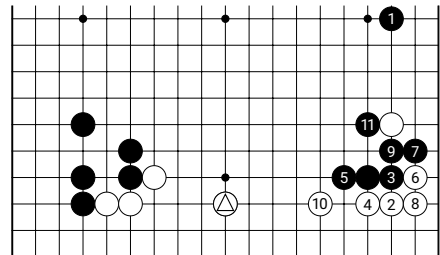
punkt ist mein Schlüsselpunkt“, so hätte Weiß den markierten Stein auf 1 oder auf a spielen müssen.

Das direkte Anlegen von Schwarz ist zwar auch möglich, aber hier ein Fehler. Schwarz kann zwar auf b decken, aber nach dem Schnitt von Weiß auf a kommt der markierte weiße Stein zum Leben und der schwarze Plan geht nicht auf.



Jōseki

Wenn Weiß mit dem markierten Stein auf beiden Seiten ein kakari gespielt hat, so ist die Spielweise auf Weiß 1 üblich, wobei der Zug auf a auch Jōseki ist. Auf jeden Fall ist aber der weiße Zug auf b in dieser Situation nicht angebracht.

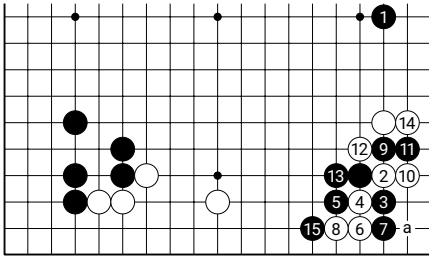


Richtig von Schwarz 1

Beispiel 3:

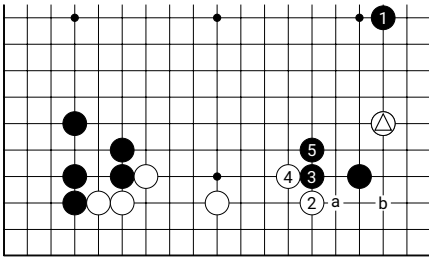
Das Hasami auf 1 ist die richtige Antwort von Schwarz. Wenn Weiß auf den 3-3-Punkt setzt, so ergibt sich die Zugfolge bis 11. Das Ergebnis ist, dass dann der weiße markierte Stein niedrig und eng steht, was ein Fehler ist.

Weiß 2 und 4 im nächsten Diagramm sind Züge, um das Ergebnis des vorherigen zu vermeiden. Es ist eigentlich ein schlechter Zug, der aber hier eine gewisse Wirkung erzeugt. Was Schwarz betrifft,



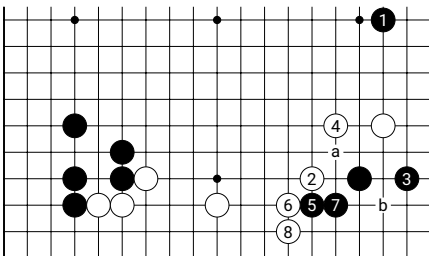
Erste Alternative von Weiß

so ist die Spielweise bis 5 die einfachste Antwort. Auch wenn es zu einem Gebietstausch kommt (Furikawari), so ist dies kein schlechtes Ergebnis für Schwarz. Spielt aber Schwarz mit 9 auf 13, so spielt Weiß auf a.



Zweite Alternative von Weiß

Spielt Weiß nach Schwarz 1 auf 2, d.h. Kakari auf beiden Seiten, so legt Schwarz auf 3 an, da dies die stärkere Seite von Weiß ist und setzt Weiß unter Druck. Es ergibt sich das Tsukenobi-Jōseki, was die richtige Spielweise ist, um den weißen markierten Stein anzugreifen. Egal, ob nun Weiß auf a oder b spielt – der schwarze Stein 1 sitzt auf dem richtigen Punkt.



Dritte Alternative von Weiß

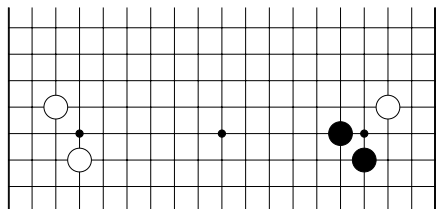
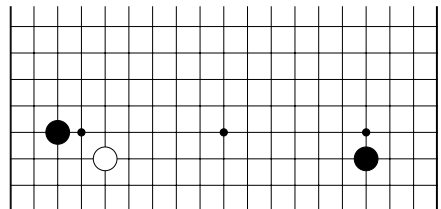
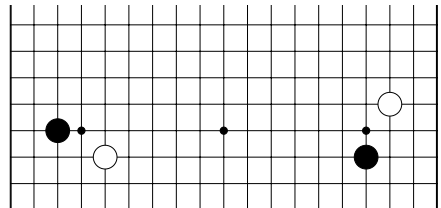
Es ist eine vielversprechende Strategie für Weiß, auf Schwarz 1 mit einem hohen Zug auf Weiß 2 zu antworten – vor allem in einem Vorgabespiel. In diesem Fall muss es eine klare Strategie von Schwarz sein, durch 3 und 5 schnell Vorteile in der Ecke zu erzielen und so die Situation zu stabilisieren. Spielt Schwarz mit 3 auf a, so spielt Weiß unmittelbar auf b und gewinnt die Ecke.

Drei weitere Beispiele

Hier noch drei weitere Beispiele, ohne die Lösungsvorschläge von Segoe anzugeben – ich werde diese später nachreichen. Jeder kann sich überlegen, wie die Antwort unter dem Einfluss von KI wohl aussehen würde. Die Stellung im oberen Teil des Brettes kann man hier außer Acht lassen.

Seine Regel lautet hier: Sich nicht auf Angriff oder Verteidigung beschränken, sondern die Fähigkeit haben, sowohl Angriff als auch Verteidigung zu vereinen, ist die beste Herangehensweise.

Es ist jeweils Schwarz am Zug ...



打ち込み – uchikomi

Das Eindringen in gegnerisches Gebiet

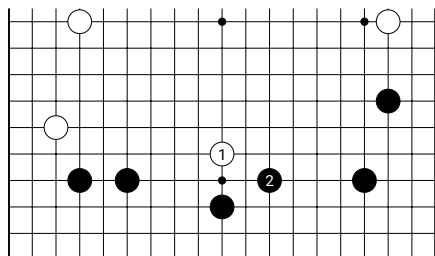
Wie Segoe in der Einleitung zu diesem Kapitel schreibt: Das Eindringen ist am effektivsten, wenn man den Moment erfasst, in dem der Gegner das Gebiet vollständig abgrenzen will, um dann mit einem kräftigen Zug die empfindliche Stelle zu treffen und dadurch die Gebietsanlage des Gegners zu zerstören. Jedoch wird es äußerst schwierig sein, den genauen Zeitpunkt dieses Moments in der tatsächlichen Spielsituation zu bestimmen. Mit anderen Worten hängt der Erfolg oder Misserfolg des Eindringens von der Wahl des richtigen Moments ab. Dies wiederum erfordert praktische Kampferfahrung und eine scharfe Beobachtungsgabe.

Uchikomi ist daher eine der Techniken des Go-Spiels, die man nur durch viel Üben lernen kann. Dazu eignet sich bestens das Buch *Get Strong at Invading* von Richard Bozulich, das 1995 bei Kiseido als Buch und 2015 bei SmartGo als interaktives Buch erschienen ist. Die Übungen sind unterteilt in die Kapitel Eindringen in der Seite, Eindringen in eine Ecke und Eindringen in eine große Gebietsanlage.

So systematisch wie in diesem Buch macht es Segoe nicht. Er stellt insgesamt 45 Beispiele in den gewohnten Dreiergruppen vor, wobei diese durch Regeln für das Mittelspiel eingeleitet werden.

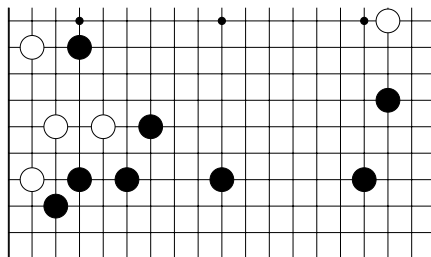
Die Regel für unsere drei Beispiele lautet: Greift man an einer Seite an, so kann man dieses mit Gelassenheit tun, wenn man sich nach links oder rechts mit einem 2-Punkte-Sprung ausdehnen kann, was hier zwar nicht ganz passt, aber dennoch wichtig ist.

Die drei Beispiele



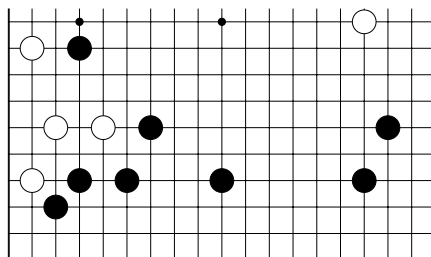
Beispiel 1: Weiß am Zug

Diese Stellung findet sich immer wieder in Vorgabe. Nach dem Bōshi von Weiß antwortet Schwarz getreu des Sprichworts „Bōshi beantwortet man mit dem Keima“ auf 2. Und nun muss Weiß mit seinem nächsten Zug die richtige Antwort darauf finden.



Beispiel 2: Weiß am Zug

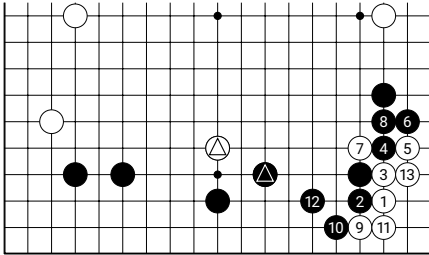
Auch dies ist wieder eine Stellung, wie man sie in Spielen mit Vorgabe findet. Hier hat Schwarz eine gute Gebietsanlage, die vor deren Vervollständigung steht – also muss Weiß handeln. Es ist aber die Spielsituation verschieden zu der des ersten Problems, also muss auch die Methode des Eindringens verschieden sein.



Beispiel 3: Weiß am Zug

Dies ist eine ähnliche Situation wie im Beispiel 2, nur wurde in der rechten unteren Ecke ein kleines Shimari gespielt hat und kein großes. Dies muss man daher für die Auswahl der Züge berücksichtigen.

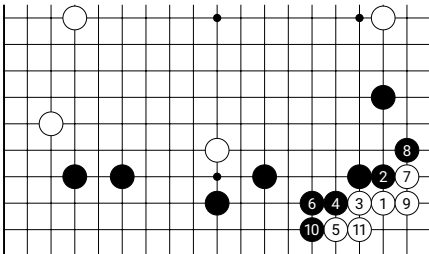
Die Lösungsvorschläge



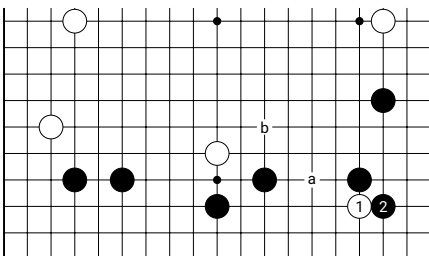
Richtige Spielweise

Beispiel 1:

Der Zug Weiß 1 auf den 3-3-Punkt in der schwarzen Ecke ist der richtige Zug und ein Muss. Der Schwarze Zug 2 ist die richtige Antwort, da der schwarze markierte Stein einen Abstand von drei Punkten hat. Die Zugfolge bis 12 ist dann ein bekanntes Jöseki. Was man aber auch sehen muss: Der schwarze markierte Stein ist überflüssig und von Weiß erzwungen (Kikashi).



Eine Alternative

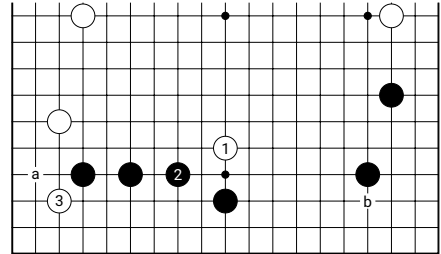


Fehler von Schwarz

Schwarz kann auch von der anderen Seite her Osae spielen und damit sperren. Spielt Weiß mit

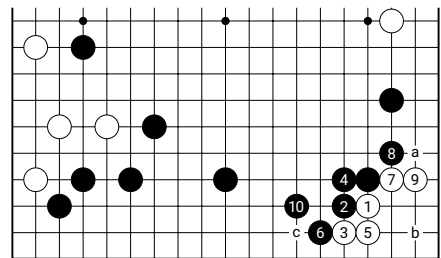
7 auf 10, so ist Schwarz auf 7 ein guter Zug. Aber auch hier sieht man: Nach dem Böshi von Weiß mit dem Keima zu antworten ist gut für Weiß.

Spielt Weiß nach dem Austausch auf 1 im „Fehler-Diagramm“, so ist Schwarz 2 die richtige Antwort und es entsteht ein schwieriger Kampf. Das Eindringen von Weiß auf a ist alternativ nicht möglich, da Schwarz auf 1 oder auf b antworten kann.



Richtige Spielweise von Schwarz

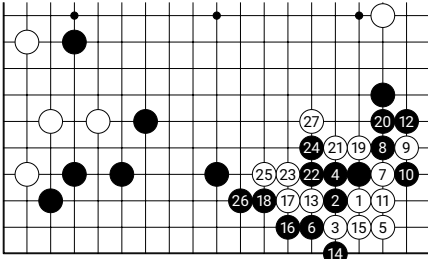
Schwarz kann auch mit dem Keima auf 2 antworten. Dann spielt aber Weiß auf 3 und es ergibt sich eine Semeai analog zu oben. Die richtige Spielweise von Schwarz als Antwort auf die weiße Spielweise im zweiten Beispiel ist es, nach dem Böshi entweder auf a oder auf b zu spielen, um so seine Ecke abzusichern.



Richtige Spielweise

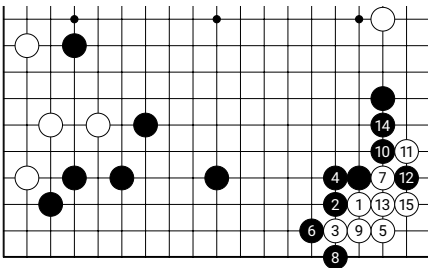
Beispiel 2:

Das Anlegen von Weiß auf 1 ist in dieser Situation der richtige Zug, ebenso das Osae von außen von Schwarz. Nach dem Hane von Weiß auf 3 muss Schwarz auf 4 decken und nach Schwarz 10 ist ein Zug auf a möglich. Spielt Schwarz mit 10 auf a, so antwortet Weiß mit b und hat später die Möglichkeit, auf c anzugreifen.



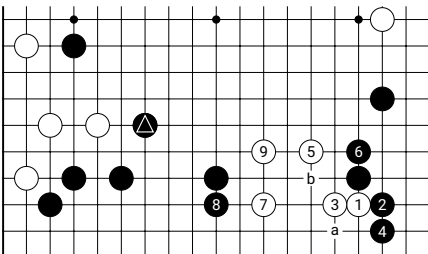
Eine Treppe

Anstelle von 5 im vorherigen Diagramm kann Weiß auch diesen Zug wie hier als Kosumi spielen. Antwortet Schwarz wie im Diagramm gezeigt, so ergibt sich eine Treppe. Ist diese gut für Weiß, so muss Schwarz anders spielen (siehe das nächste Diagramm).



Richtige Spielweise

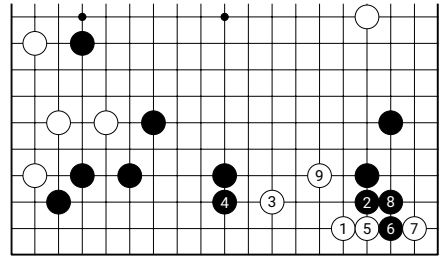
Ist die oben gezeigte Treppe gut für Weiß, so muss Schwarz wie hier gezeigt spielen. Ein weißer Ausgangszug auf 13 (3-3-Punkt) ist nicht gut, da dann Schwarz auf 1 spielt, Weiß in der Ecke eingeschlossen wird und Schwarz eine große Gebietszahl erhält.



Eine Erläuterung

Wenn Schwarz den weißen Zug 1 auf 2 beantwortet, so ergibt sich mit Weiß 9 ein Ergebnis, in dem der markierte schwarze Stein schlecht positioniert ist.

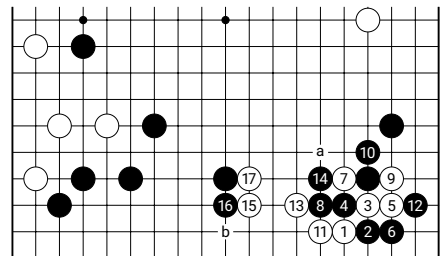
Spielt etwa Weiß gleich auf a und beantwortet Schwarz diesen Zug auf 1, so folgt Weiß 7, Schwarz 8 und Weiß b – auch ein möglicher Plan von Weiß (siehe hierzu das nächste Beispiel).



Richtige Spielweise

Beispiel 3:

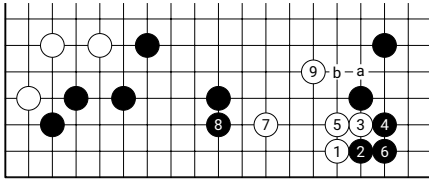
In diesem Beispiel hat Schwarz die Ecke mit dem kleinen Shimari abgesichert, daher ist das niedrige Keima von Weiß auf 1 richtig (submarine attack). Nach dem Sagari von Schwarz auf 2 ergibt sich die Zugfolge bis Weiß 9. Dieses ist dann die richtige Antwort von Schwarz auf die Spielweise von Weiß in dieser Spielsituation.



Alternative 1

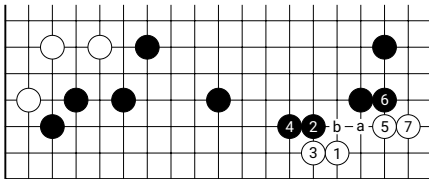
Wenn Schwarz auf 2 Tobitsuke spielt, so spielt Weiß auf 3 Hane und es ergibt sich die im Diagramm gezeigte Form. Später hat Weiß mit a oder b die Möglichkeit, eine gute Form (Sabaki) zu bekommen.

Spielt Schwarz wie in Alternative 2 gezeigt, so ist Weiß nach dem Anlegen auf a sicher. Spielt aber Weiß seinen Zug 3 unmittelbar auf a, so antwortet Schwarz am besten gleich auf b Hane – und dann?



Alternative 2

Was aber die letzten beiden Ergebnisse gezeigt haben: Für Schwarz ist es besser, wie im ersten Diagramm zu spielen.



Eine weitere Möglichkeit

Der schwarze Zug 2 (Kake) ist hier keine gute Antwort, da Schwarz in der Mitte kein großes Gebiet erzeugen kann.

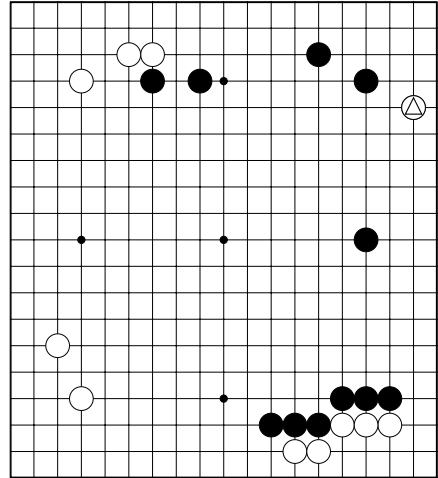
Spielt Weiß gleich auf a, so legt Schwarz auf b an und es ergibt sich die Zugfolge, die wir im zweiten Beispiel gesehen hatten. Diesmal wird es aber für Weiß in der Ecke eng, was schlecht für Weiß ist. Ebenso ist ein Auftaktzug auf 5 schlecht für Weiß, da dann Schwarz auf a antwortet. Was aber die letzten drei Ergebnisse gezeigt haben: Für Schwarz ist es in dieser Konstellation besser, wie im ersten Diagramm zu spielen.

Es ist aber zu beachten, dass dies alles von der Situation des Spiels abhängig ist. Zunächst ist die Spielweise in Dia. 2 ein Jōseki, welches im Detail in dem Jōseki-Lexikon, Band 3 von Ishida ab Seite 231 diskutiert wird.

Ein weiteres Beispiel

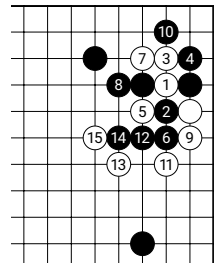
Von Michael Redmond findet man unter dem Stichwort „How to Deal with the Submarine Attack“ auf YouTube eine Diskussion zu dem hier gezeigten Keima von Weiß. In seinem Beispiel (nächste Spalte oben) ist aber die Ausgangssituation auf dem Go-Brett anders als in unserem Beispiel.

Die richtige Spielweise von Weiß in dieser Situation ist es, auf 13 zu springen.

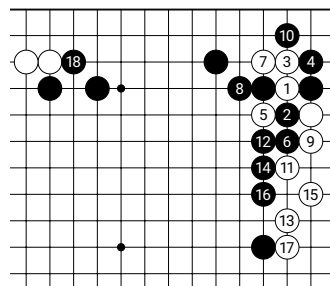


Die Ausgangssituation

Würde Weiß mit 13 so spielen wie in der Alternative 1 des Beispiels von Segoe, so spielt Schwarz auf 14 und bekommt nach Schwarz 18 eine große Gebietsanlage. In dem Beispiel von Segoe wird dies durch den weißen Stein rechts oben verhindert.



Die richtige Spielweise von Weiß



Die falsche Spielweise von Weiß

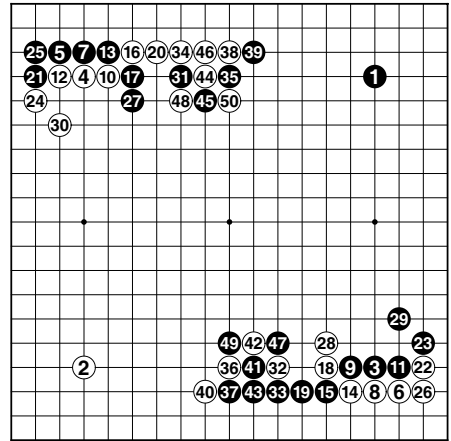
Fazit:
Man muss immer sehen, wie die Stellung auf dem Go-Brett ist und darauf basierend seine Strategie aufbauen. Ich

bedanke mich bei Michael Redmond für den Hinweis auf diese Spielweise.

AI Sensei kommentiert (2)

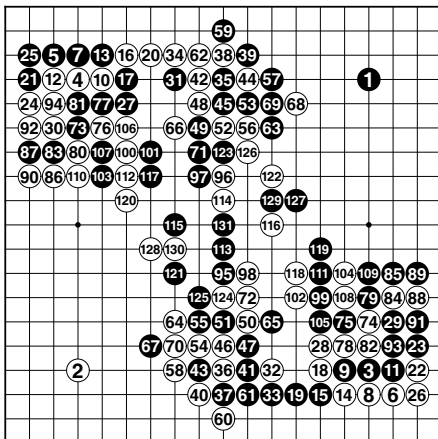
Partie: Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2023, 5. Runde
Weiß: Jonas Welticke 7d
Schwarz: Benjamin Teuber 6d
Komi: 7 Komi
Ergebnis: 290 Züge. Schwarz gewinnt mit 12 Punkten.
Kommentar: KataGo auf *ai-sensei.com* und Benjamin Teuber 6d

Nachdem ich letztes Jahr mal wieder an Jonas' Manego-Strategie gescheitert war, habe ich mir vorgenommen, dieses Mal besser vorbereitet zu sein. Also programmierte ich mir eine spezielle Version von AI Sensei, die automatisch Spiegel-Go gegen KataGo spielt und die Partie abspeichert. Dann erzeugte ich einige Partien und suchte mir eine aus, in der Schwarz möglichst früh möglichst gut stand und die halbwegs natürlich aussah. Ich entschied mich für die in Dia. 1 gezeigte Partie. Dann wartete ich die Lösung zu DM-Beginn ab, die mir tatsächlich Schwarz gab. Auswendig habe ich die Partie erst am Abend vorher gelernt. Dabei entdeckte ich aber noch ein Problem: Wenn Weiß gegen Ende, z.B. mit Zug 116, vom Spiegeln abweicht, sollte ich laut Particianaalyse ca. 3 Punkte vorne sein. Ein tieferes Analysieren zeigte aber, dass das Spiel in einigen Varianten aber weiterhin auf des Messers Schneide stehen würde. Aber das musste für dieses Mal reichen ...

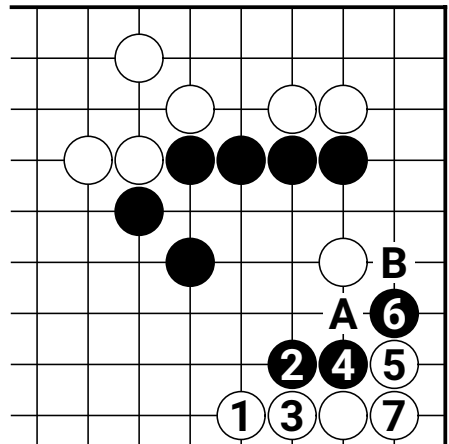


Figur 1 (1–50)

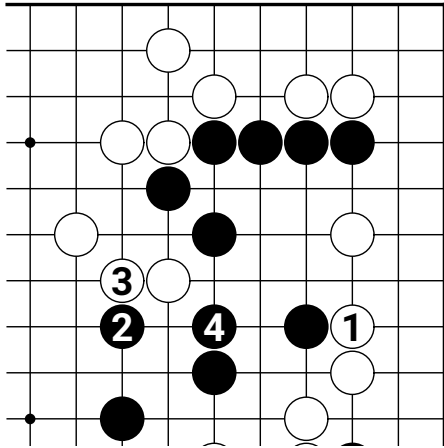
- 17: Dieser überraschende Zug war auch ein Grund, weshalb ich mir gerade diese Partie zum auswendig lernen ausgesucht habe. Normalerweise schneidet man hier nur, wenn man in der Gegend stark ist und deshalb kämpfen will. Aber hier möchte man vor allem die Vorhand bekommen, um zuerst unten rechts spielen zu können.
- 18: Jonas dachte sehr lange nach, ob er meinen komischen Zug irgendwie bestrafen kann, blieb dann aber beim Spiegeln. Probiert er



Dia. 1



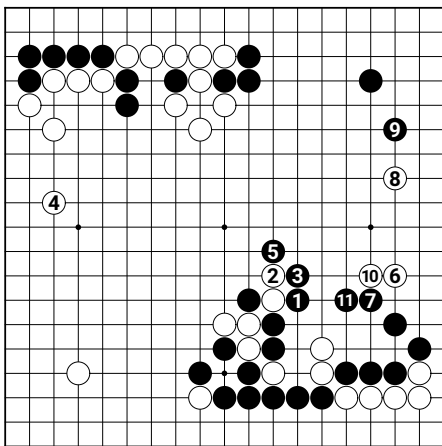
Dia. 2



Dia. 3

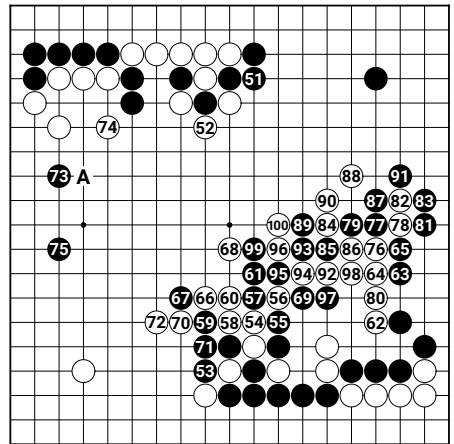
stattdessen Dia. 2, kann Schwarz zuerst mit 6 decken und trotzdem oben links weiter kämpfen, was für Schwarz nicht schlecht aussieht. KataGo hätte Dia. 3 bevorzugt, was zu einer ausgeglichenen Stellung führt.

- 41: Bis hier folgten wir genau meiner vorbereiteten Variante. Jonas hatte schon einen Großteil seiner Zeit und eine Menge Energie verbraucht, ich praktisch gar keine – dabei ist Manego normalerweise immer vor allem stressig für Schwarz. So konnte es doch weiter gehen!



Dia. 4

- 42: Das tat es aber leider nicht! Durch den Einschub dieses harmlosen Ataris war ich aus meiner Variante raus und fand mich nach 46 in einer symmetrischen Stellung wieder, von der ich nicht die geringste Ahnung hatte! Ein klarer Fehler bei der Vorbereitung.
- 50: Bis hier war alles in Ordnung. Wie aber geht man nun am besten mit dieser merkwürdigen Stellung um, in der beide Seiten im Doppelatari stehen? Und welcher der Steine im Atari ist eigentlich wichtiger?



Figur 2 (51–100)

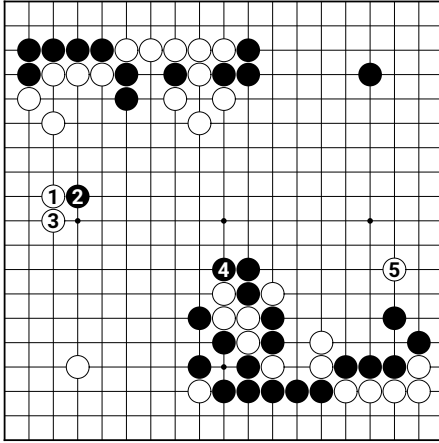
- 51: (-2,4 Punkte) So auf jeden Fall nicht! Tatsächlich sind die beiden Steine im Atari fast gleichgroß und daher einfach *Miai*. Der beste Zug wäre *Tenuki* auf A.
- 53: (-2,4 Punkte) Auch hier sollte man *Tenuki* auf A oder 73 spielen. Weiß führt nun mit knapp 5 Punkten – war also die ganze Vorbereitung für die Katz?



Zur Partieanalyse bei AI Sensei ...

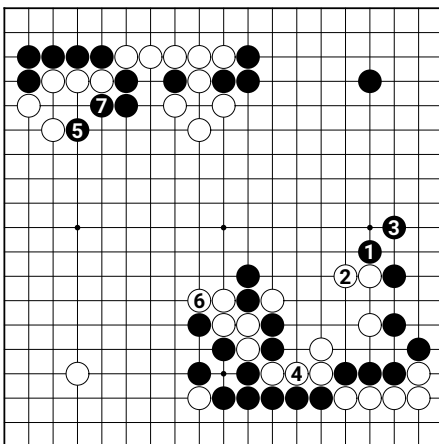
54: (-3,9) Jonas macht aber den selben Denkfehler und rettet einen unwichtigen Stein. Mit 55 bis 58 hätten wir ebenfalls beide wegbleiben sollen.

59: (-1,8) Etwas besser wäre Dia. 4, wo Schwarz am rechten Rand Druck aufbauen kann.

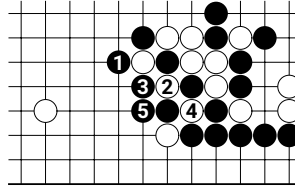


Dia. 5

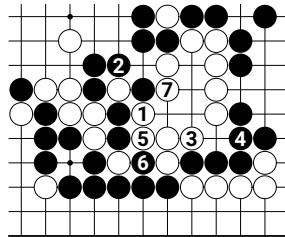
- 62: (-1,8) Weiß sollte die ganzen Steine nach wie vor leicht behandeln und erst einmal 1 in Dia. 5 spielen. Selbst den Treppenbrecher auf 2 kann man entspannt beantworten, um anschließend rechts auf 5 den Rest zu verkaufen, während man sich am rechten Rand einnistet.
- 64: (-3,4) Stärkt Schwarz unnötig, besser auf 95 hochstrecken.
- 65: (-2,6) Der ist aber auch zu feige. Ich hatte Angst vor dem Abtausch S1 für W2 in Dia. 6, da Weiß nun 4 spielen kann und die Treppe nicht mehr für mich läuft. Tatsächlich sind die Schnittsteine aber noch immer erstaun-



Dia. 6

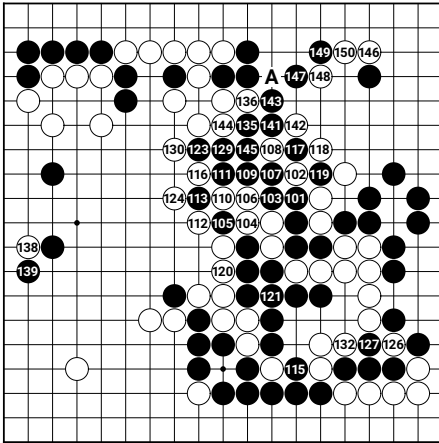


Dia. 7



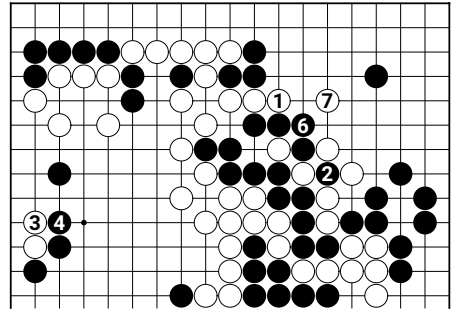
Dia. 8

- lich klein, und Schwarz könnte danach noch 5 als Treppenbrecher bekommen und anschließend mit 7 drei wichtige Steine verhaften. Danach wäre Schwarz etwa 5 Punkte vorne.
- 66: (-2,2) Sollte noch immer auf 95, denn diese Treppe läuft für Schwarz.
- 71: (-2,9) Besser wie in Dia. 7 von außen spielen.
- 72: (-3,1) Das ist aber auch zu viel des Guten. Besser wäre Keima auf 79, was gleichzeitig reduziert und die Treppe bricht.
- 76: (-1,8) Sieht aus wie der schwere kleine Bruder von 79 – welcher noch immer der richtige war.
- 78: (-2,5) Die Overplays gehen weiter.
- 84: (-3) Der Zug sieht fancy aus, geht aber auch nicht richtig. Zu diesem Zeitpunkt war Jonas glaube ich schon im Byoyomi, während ich den schwierigen Kampf fast beliebig lange analysieren konnte. Weiß ist nun fast 7 Punkte hinten.
- 88: (-4,6) Der Kampf wird immer schlimmer für Weiß. Besser wäre mit 91 noch Druck auf die schwarzen Randsteine aufzubauen. Bei korrektem Spiel wäre Weiß aber dennoch 10 Punkte hinten – so sind es sogar 15.
- 94: (-1,4) Hier könnte Weiß noch mit Dia. 8 leben, reichen würde das aber auch nicht.
- 96: (-5,6) Auf 97 hätte man wohl auch noch gerade leben können. Jetzt ist Weiß objektiv sogar über 20 Punkte hinten, auch wenn Schwarz bei dem Kampf weiterhin sehr aufpassen muss. Gut, dass ich noch viel Zeit übrig hatte...
- 115: (-8,8) Hier habe ich mich total verrechnet. Korrekt ist 1 in Dia. 9. Ich dachte, Weiß könnte dann bis 6 in Vorhand ein Seki bauen und mich anschließend weiter jagen. Aber 6 war gar nicht Vorhand, so dass Schwarz mit 7 etc. trotz Seki

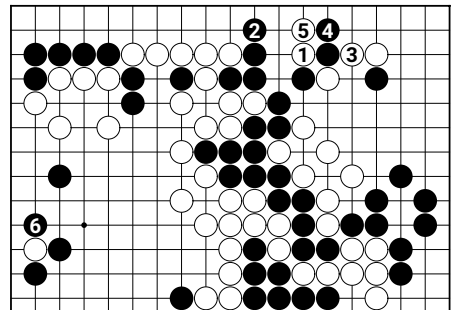


Figur 3 (101–150)

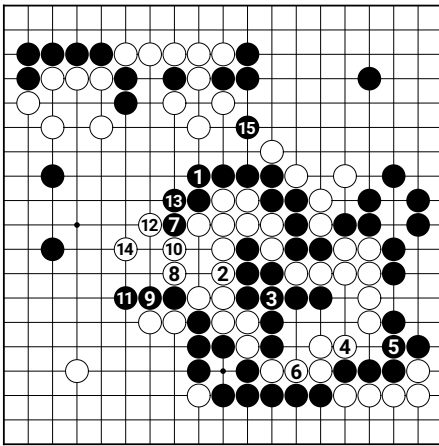
114 auf 105; 122, 128, 134, 140 auf 102;
125, 131, 137 auf 119; 133 auf 126



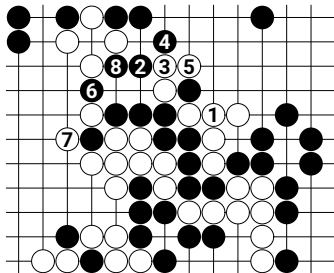
Dia. 11



Dia. 12



Dia. 9



Dia. 10

die Oberhand behält. Aber auch so geht noch alles für Schwarz.

118: Ein eher verzweifeltes Ko. Mit 1

in Dia. 10 decken funktioniert aber auch nicht, und in der Sequenz bis 8 kann Schwarz verbinden. Man darf nur nicht das Atari auf 6 vergessen, sonst entsteht eine Freiheitnot. Diese Variante kann Schwarz nach 118 übrigens genauso spielen.

129: (-12,2) Sich diese Freiheit wegzuspielen ist enorm teuer! Besser einfach auf 135 weitermachen.

138: (KI-Zug) Super Drohung, hätte KataGo genauso gemacht!

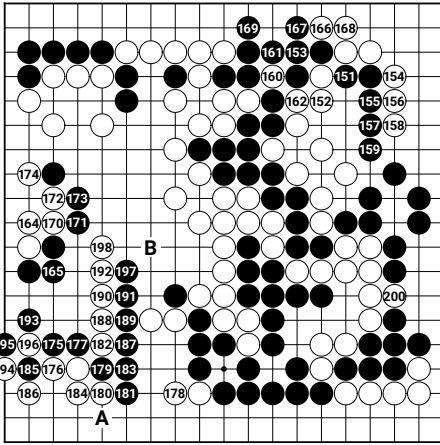
139: (-5,9) Besser auf 143 zumachen, auch wenn der Kampf links anschließend enorm kompliziert geworden wäre.

142: (-11,2) Macht es Schwarz viel zu einfach! Nach 1 in Dia. 11 bleibt das Ganze ein Ko, während Weiß den oberen Rand zerstört. Schwarz wäre aber noch immer 9 Punkte vorne, wenn er korrekt weiterspielt.

147: (-3,4) Es bleibt so eine gefährliche Freiheitnot, darum wäre A solider gewesen.

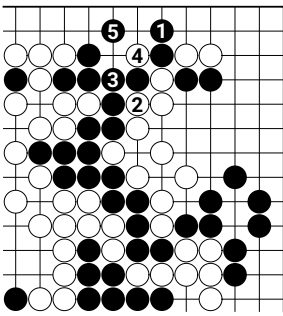
148: Gutes Tesuji!

150: (-8,3) Aber leider falsch fortgesetzt. Der Kreuzschnitt auf 1 in Dia. 12 macht



Figur 4 (151–200)

163 auf 160; 199 auf 185



Dia. 13

Schwarz mehr Kopfschmerzen, auch wenn man es z.B. mit 2 noch ganz gut in den Griff bekommt.

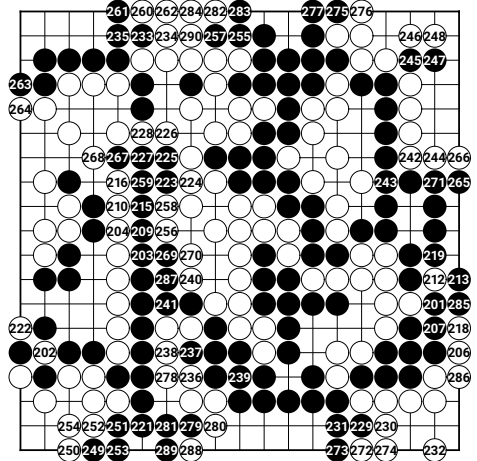
153: (-6,8) Nun kann Schwarz aber durchaus mit 1 in Dia. 13 strecken. Diesmal kann der fiese Schnitt auf 4 mit 5 beantwortet werden, so dass Schwarz keine Probleme, aber ein deutlich besseres Endspiel hat.

164: (KI-Zug) Der Kampf rechts ist vorbei, Schwarz führt mit 18 Punkten. Also muss Weiß jetzt links etwas töten.

165: (KI-Zug) Gut, denn Schwarz muss nicht alles behalten. Bis 177 spielen beide fehlerfrei.

178: (-3,8) Irgendwas muss Weiß versuchen, warum also nicht gleich alles maximal groß töten? KataGo durchschaut diesen Zug aber natürlich.

181: (KI-Zug) Das Doppelhane von 179 und 181 war genau richtig, um die Partie einfach nach Hause zu fahren, denn so macht man unten genug Gebiet, um den gesamten linken Rand wieder herzugeben.



Figur 5 (201–290)

205, 211, 217 unter 202; 208, 214, 220 auf 202

184: (-6,2) Zu schlechtes Endspiel. Runterstrecken auf A ist besser.

193: (-5,6) Hier ein Ko anfangen wäre gar nicht nötig gewesen. Einfach mit B in die Mitte springen ist optimal.

221: (-11,4) Das Ko einfach so aufzugeben war ziemlich unnötig, aber Schwarz führt noch immer mit ca. 12 Punkten.

Danach ist nichts besonderes mehr passiert. Zusammenfassend würde ich sagen, dass die Manego-Vorbereitung ein voller Erfolg war: Während normalerweise Schwarz brüten muss und Weiß einfach kopieren kann, war es diesmal komplett andersherum. Auch wenn das Zwischenatari W42 mich aus dem Konzept und gleich kurz in einen Rückstand brachte, waren der Zeit- und Energievorteil enorm, und der anschließende Kampf entglitt Jonas komplett.

Inzwischen hat Jonas öffentlich seine Zweifel an der Manego-Strategie geäußert und sie meines Wissens auch nicht mehr benutzt. Falls ihr also das nächste Mal mit Schwarz nicht mehr gegen Jonas' Spiegel, sondern wieder abgefahrene Zentrumszüge spielen dürft: Gern geschehen!

Natürlich ist die Manego-Strategie hiermit noch lange nicht widerlegt. Es ist nur so viel unangenehmer, wenn man selbst auf einmal derjenige ist, der denken muss, ob sich Treppen oder andere Fallen anbahnen, während die Gegner einfach etwas auswendig herunterspielen ...

Meine ersten Erfahrungen mit dem IZIS AI Board

von Ulrich Groh

Ich habe mir anlässlich meines runden Geburtstags das IZIS AI-Board gekauft, wohl wissend, dass es ein hochpreisiges Produkt ist. Hier habe ich zusammengefasst, was mir bei meinen ersten Gehversuchen aufgefallen ist. Weitere Details werde ich auf meiner GitHub-Website veröffentlichen, auf der auch meine sonstigen Beiträge für die DGoZ zu finden sind.

Auf YouTube gibt es Videos zu diesem Go-Brett. Zu empfehlen sind die Beiträge von Tobias Berben, die man auf der Webseite des Hebsacker-Verlages findet. Oder man gibt im Suchfeld von YouTube IZIS AI ein und erhält so eine große Anzahl an Videos. Der Großteil ist auf Chinesisch, aber trotzdem nützlich, um Tipps zu bekommen.

Ein weiterer Tipp: Benutzen Sie unbedingt den Apple Übersetzer für iOS oder den Google-Übersetzer. Ohne diese geht es nicht, auch wenn deren Übersetzungen manchmal fragwürdig sind. Es ist bedauerlich, dass viele Dinge nur auf Chinesisch und nicht auf Englisch verfügbar sind, was man bei dem Preis eigentlich erwarten kann. Es gibt ein Handbuch auf Englisch, mit dem man die ersten Schritte gut meistern kann. Nur ist dieses auch mit Mängeln behaftet und es ist ratsam, sich nicht blind darauf zu verlassen. Dies ist auch meine größte Enttäuschung, da der Hersteller sich nicht bemüht hat, mehr aus dem Chinesischen ins Englische zu übersetzen.

Und manches ist fragwürdig, wie etwa die Übersetzung von 棋板 als Chess Board

– diese macht aber dieser Translator und es sollte eigentlich ein Go Board sein. Also sich nicht unbedingt auf die Apps verlassen. Im Zweifel hilft die einschlägige Seite der chinesischen Go-Begriffe auf

Sensei's Library – wie sie mir auch bei dem obigen Beispiel geholfen hat.

Das Brett kam schnell innerhalb von vier Werktagen als ein großes Paket an. Die Verpackung ist gut und alles, was man benötigt, ist enthalten. Sogar ein USB-Stecker, der heute meist fehlt. Die Dosen für die Go-Steine sind aus Plastik – die kann man akzeptieren. Die Steine sind aus Plastik und abgeflacht, d.h. nicht in der üblichen Form eines Go Steins, was o.k. ist. Aber dies ist der verwendeten Technik geschuldet. Am Anfang hatte ich Probleme beim Herausnehmen geschlagener Steine, aber mit der Zeit gewöhnt man sich daran. Bedauerlich ist, dass man immer eine Steckdose benötigt, wenn man spielen möchte. Das Brett verfügt nicht über einen eingebauten Akku, was ich aufgrund der Werbebilder angenommen hatte. Um unabhängiger zu werden, habe ich mir eine Powerbank zugelegt, die unheimlich lange nutzbar ist (Anker 335 Powerbank).

Ausgepackt, die beiliegende DIN-A4-Seite „Erste Schritte“ genutzt und das Gerät war innerhalb einiger Minuten angeschlossen, mit mei-





nem WLAN verbunden und somit startklar. Auf dem Startbildschirm finden sich dann drei Icons:

- Game Center
- OGS GO
- System Tools

Mittels Game-Center kommt man zu den Icons der Tools, die in den o. g. Videos bzw. im Handbuch beschrieben werden. Entgegen der Installationsanweisung war es bei mir so, dass es auf Chinesisch war und nicht auf Englisch. Was also tun? Irgendwie fand ich heraus, dass man das Zahnrad rechts oben nutzen kann, um u. a. die Sprache zu wechseln – jetzt konnte ich loslegen.

Unter Game Center findet man die Rubriken für Spiele Mensch–Mensch, Spiele Mensch–AI, Game Record, Match, AI-Opening, Exercises und Kifu Library. Dies ist im Handbuch beschrieben und man muss es ausprobieren.

Der OGS-Client auf dem Gerät ist gut implementiert und man ist automatisch auf OGS registriert als User „Izis23xxxxxx“, wobei 23xxxxxx die Seriennummer des Gerätes ist, mit Passwort xxxxxx – und man kann gleich loslegen zu spielen. Die Spiele selbst werden unter Game Record separat gespeichert, man kann diese nachspielen und sich vom AI-Geist Verbesserungen zeigen lassen. Besitzt man bereits einen Account auf OGS, kann man über die zugehörigen Settings diesen einstellen und nutzen.

System Tools beinhaltet die Möglichkeit, dem Brett einen Aliasnamen zu geben oder den Fox-Client bzw. den Tygem-Client zu installieren. Dies ist von Tobias in seinem Video #5 im Detail beschrieben. Nur beim Fox-Client muss man etwas aufpassen, da das Login die chinesische Variante ist. Man kann aber auf das englische Login umschalten. In beiden Fällen ist es nur sinnvoll, diese Clients zu nutzen, wenn man mit diesen bereits Erfahrungen gesammelt hat.

Ich habe in den vergangenen Wochen einiges ausprobiert und bin sehr zufrieden damit. Es macht einfach mehr Spaß, Steine zu setzen, anstatt mit der Maus zu klicken, auch wenn manches, sprachbedingt, noch Trial-and-Error ist. Ein Beispiel dazu, was nirgends dokumentiert ist: Bei einer Variante eines Zuges, die vom AI-Geist vorgeschlagen wurde, muss man die Steine in umgekehrter Reihenfolge entfernen, um so das System nicht ins Schleudern zu bringen. Ich bin mir nicht sicher, ob dies absichtlich so gemacht wurde, denke aber, dass man dadurch die Züge besser kennenlernen kann. Auch habe ich den Eindruck, dass durch das Setzen der Steine alles bei mir besser haften bleibt.

Wenn ich ein erstes Fazit ziehen soll: Ich würde den Kauf beim ersten Mal wieder machen. Ob ich dieses auch ein zweites Mal kaufen würde, kann ich abschließend bisher nicht sagen. Denke aber, dass es in diese Richtung gehen wird – es macht Spaß und ich habe den Eindruck, dass es mir hilft, besser zu werden.

Im Folgenden ist ein weiterer Abschnitt aus dem Buch Erster Kyu von Sung-Hwa Hong abgedruckt (Sung-Hwa Hong, Erster Kyu, dt., 215 S., Verlag Brett und Stein, Frankfurt/Main 2023, 19,90 €, S. 61–64). Das Buch wurde bereits in der vorletzten Ausgabe der DGoZ vorgestellt und auch schon ein Ausschnitt abgedruckt (S. 24f).

„Du hast eben gesagt, es gibt drei Dinge, die man brauche, um Profi zu werden. Wenn das erste starke Gegner sind, was sind dann die anderen zwei?“
„Bücher und ein Lehrer ... ich glaube, du hattest bislang keines von den dreien.“

„Ich hab schon ein paar Bücher gelesen ... die Go-Magazine vom Verband, Leben-und-Tod-Aufgaben, Josekibücher, und noch ein paar andere.“
Yeong-uk fühlte sich gekränkt, als falscher erster Kyu betrachtet zu werden, der noch nicht einmal die notwendige Literatur gelesen hatte. Nak-yun quittierte Yeong-uks Protest mit einem Grinsen.
„Das sind nicht die Bücher für einen, der Profi werden will. Die sind geeignet für Leute, die Go-Bücher zum Zeitvertreib oder zum Spaß lesen. Ich zeige dir ein paar richtige Bücher.“

Nak-yun schob die zusammengelegte Decke in der Zimmerecke zur Seite, unter der eine kleine Holzkiste zum Vorschein kam. Nak-yun kramte eine Zeitlang durch den Inhalt der Kiste und zog schließlich ein paar Bücher heraus. Recht vorsichtig reichte er eines davon Yeong-uk. Es handelte sich um ein dickes Buch mit dem Titel *Partieaufzeichnungen von Wu*. Das Buch war in Fadenheftung gebunden, woraus sich schließen ließ, dass seine Veröffentlichung lange zurücklag. Yeong-uk schlug das Buch auf und entdeckte, dass es auf Japanisch geschrieben war.

„Auf Japanisch! Ich kann kein Japanisch lesen.“
„Ich auch nicht. Du brauchst den Kommentar nicht zu lesen – oder besser, du solltest nie den Kommentar in Partiensammlungen lesen. Wenn du das tust, wirst du bestenfalls zu einem Roboter desjenigen, der den Kommentar geschrieben hat. Du spielst einfach die Partien nach und kommst zu deinen eigenen Schlüssen. Darum ist es egal, ob es auf Japanisch geschrieben ist oder auf Spanisch. Hast du von Meister Wu schon mal gehört? Er

ist ein Go-Gott, genau wie Meister Dosaku. Die Japaner nennen auch Shusaku einen Go-Gott. Aber für mich gibt es nur zwei Go-Götter: Wu und Dosaku. Wenn du ihre Partien nachspielst, läuft es dir oft kalt den Rücken herunter, der Beweis dafür, dass sie Go-Götter sind. Beim Nachspielen von Shusakus Partien habe ich dergleichen nicht empfunden... Wenn ich aber Shusaku mehr verehrt hätte als Dosaku, wäre ich vielleicht schon Profi geworden...“

Nak-yun sprach von Leuten, von denen Yeong-uk noch nie gehört hatte. Yeong-uk hatte ohnehin das Gefühl, dass das Buch, das er in der Hand hielt, etwas Geheimnisvolles umgab. Es war allerdings nur natürlich, dass Yeong-uk die Namen dieser Leute fremd waren, denn japanische Bücher waren Koreanern damals so gut wie unbekannt. Nak-yun fuhr fort: „Dieses Buch ist einer der wenigen Schätze, die ich besitze. Ich glaube nicht, dass in Korea irgendwo noch ein Exemplar davon zu finden ist. Das will ich dir geben. Weißt du, warum? Weil ich das Gefühl habe, dass du derjenige bist, der mir im Go am ähnlichsten ist. Das habe ich während unserer Partie heute gespürt. Ich hoffe, dass wenigstens einer von uns Profi werden kann, wenn nicht ich. Darum möchte ich, dass du das Buch hast, und viel stärker wirst, als du es jetzt bist.“

Yeong-uk wusste nicht, was er sagen sollte.
„Wenn ich dir nicht begegnet wäre, wäre das Buch nach meinem Gang zur Armee wohl im Müll gelandet. Im Buch sind rund dreihundert Partien von Meister Wu. Die hab ich alle neunmal nachgespielt. Wenn du die also alle zehnmal nachspielst, kannst du mich schlagen, denke ich, hahahaha ...“

Nak-yun lachte, aber er sah traurig aus. Er hatte jede Partie neunmal nachgespielt! Insgesamt über zweitausendsiebenhundert Partien! Und trotzdem war er dabei, alles aufzugeben, und den Stab an Yeong-uk weiterzureichen. Yeong-uk konnte den Zwiespalt in den Ausdrücken verstehen, die in Nak-yuns Gesicht miteinander rangen.

„Du brauchst KEINE anderen Bücher! Jetzt zur dritten Notwendigkeit, um Profi zu werden, dem Lehrer. Einen Lehrer zu haben, ist nicht so

wichtig wie die zwei anderen. Einen Lehrer zu haben kann dich daran hindern, einen eigenen, unverkennbaren Stil zu entwickeln, wenn es dazu führt, dass du den Stil deines Lehrers kopierst... Nun denn, wenn du trotzdem meinst, du brauchst alle drei, dann werde ich dein Lehrer sein.“ Yeong-uk war nach Nak-yuns Worten aufgeregt. Heute hatte er zwei der drei notwendigen Dinge

„Das ist kein Go-Buch. Trotzdem wird es dir bei deinen Partien helfen. Es ist eine Sammlung von Gedichten und Kurzgeschichten, die ein Freund von mir geschrieben hat, der Dichter war. Er war außerdem ein guter Go-Spieler, etwa einen Stein schwächer als ich. Auch er hat ein paar Mal versucht, das Qualifikationsturnier zu gewinnen, wenn auch ohne Erfolg. Er hat es sogar einmal

ins Hauptrundenturnier geschafft. Naja, letztes Jahr sind seine Eltern nach Kanada ausgewandert und haben ihn mitgenommen. Einen Burschen, der nur weiß, wie man Go spielt und in koreanischer Sprache Gedichte schreibt... Was wird er jetzt dort wohl machen? Der arme Kerl. Er tut mir wirklich leid. Er war außergewöhnlich gut in Vorgabepartien gegen schwächere Gegner. Er konnte Leuten mindestens zwei Steine mehr vorgeben als ich. Die Leute nannten ihn einen ‘Hypnotiseur am Brett’, weil gegen ihn jeder wie hypnotisiert spielte. Das Buch ist unveröffentlicht. Er hat einfach Gedichte und Kurzgeschichten für sich selbst zusammengestellt. Da sind ein oder zwei Texte über Go dabei, die einzigen, die ich gelesen habe. Mit Gedichten kann ich nichts anfangen... Einer davon ist eine Kurzgeschichte mit dem Titel ‘Die Partie mit dem Bluthusten’, die Geschichte von einem unglückseligen Go-Spieler in Japan, Mitte des neunzehnten Jahrhunderts. Ich glaube, er hat hinter der Geschichte sogar die Partiaufzeichnung angehängt,

schauen wir mal... Da ist sie. Bitte lies zuerst die Geschichte und spiel dann die Partie nach. Du wirst dabei etwas über Kampfgeist lernen. Du musst nicht nur stark sein, sondern auch Kampfgeist besitzen, um Profi zu werden.“

Yeong-uks Hände zitterten ein wenig, während er in ihnen die beiden Bücher hielt, die ihm soeben überlassen worden waren. Ein starkes Verlangen, in die Bücher einzusteigen, ließ sein Herz heftig schlagen.



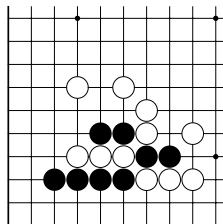
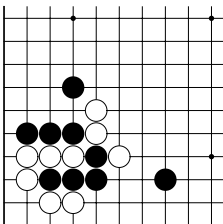
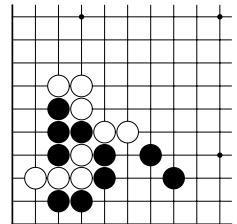
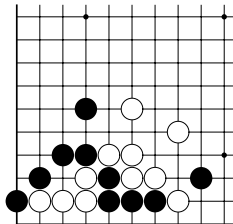
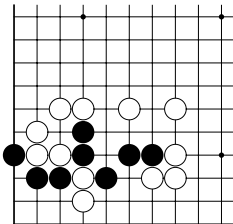
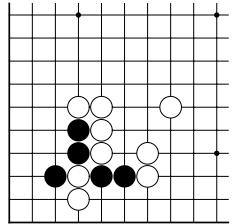
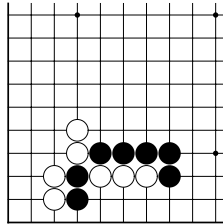
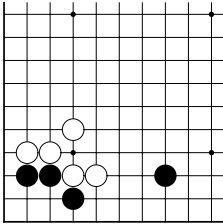
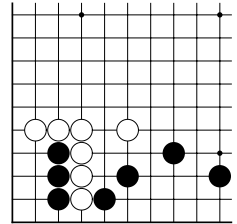
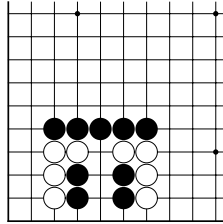
erworben, um Profi zu werden. Es schien kein Ding der Unmöglichkeit, die Partien zehnmal nachzuspielen. Yeong-uk konnte nun so stark werden wie Nak-yun. Yeong-uk, der entmutigt war ob seiner Unfähigkeit, um einen Stein stärker zu werden, hatte die Chance erhalten, um vier Steine stärker zu werden!

Nak-yun griff zu dem anderen Buch. Es war viel dünner als das erste.

Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ab ca. 30k)

Eure Steine drohen abgeschnitten zu werden. Findet einen Weg, sie wieder zu verbinden.

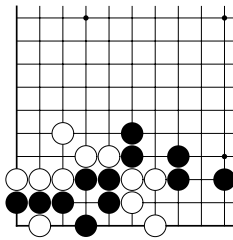
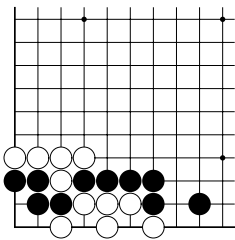
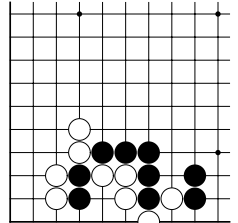
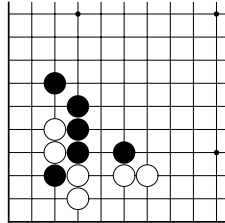
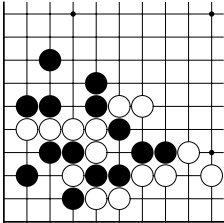
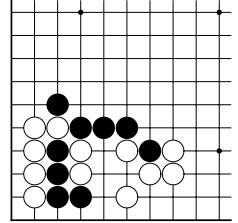
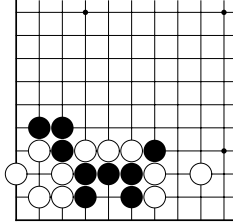
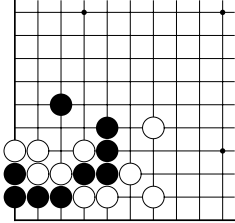
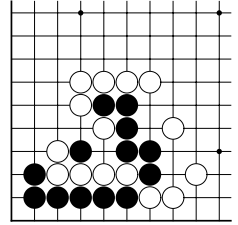
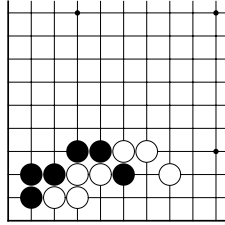


Alle Lösungen zu den Go-Problemen auf dieser Doppelseite findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitgestellten DGoZ-Downloaddatei.

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ab ca. 20k)

Fangt weiße Steine, um eure eigene Gruppe zu retten.



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!

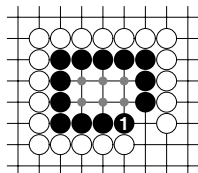
Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Shende Tao

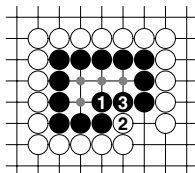
Tsume-Go-Kurs 2: Den Augenraum formen

von Hartmut Kehmann

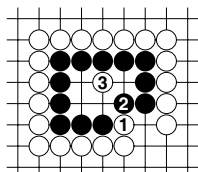
Die Form einer Gruppe wird charakterisiert durch Größe und Struktur. Je größer der umschlossene Raum ist, desto besser sind prinzipiell die Möglichkeiten, ihn in zwei Augen zu unterteilen. Manchmal allerdings ist es besser, den vorhandenen Raum augenfähig zu strukturieren, statt ihn zu vergrößern. Eine in gegnerischem Einflussgebiet schwimmende Gruppe wird zunächst versuchen, einen möglichst großen Raum einzunehmen, damit werden eigene Innenzüge eventuell sogar überflüssig. Umgekehrt begrenzt der Angreifer den Raum einer schwachen Gruppe und setzt nur dann innen, wenn er damit töten kann oder für einen anderen Vorteil. Im Spielkontext können lokale Leben verhindernde Innenzüge des Angreifers sinnvoll sein, um von einer Flucht der Gruppe zu profitieren. In der lokalen Sichtweise des Tsume-Go spielt das keine Rolle.



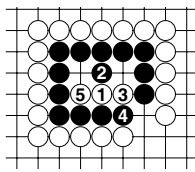
Dia. 1



Dia. 1a



Dia. 1b



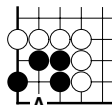
Dia. 1c

Dia. 1: Wenn man prüft, wie man eine isolierte Gruppe zum Leben bringen kann, sollte der erste Gedanke immer sein, den Augenraum möglichst groß zu gestalten. Das ist zwar nicht immer der richtige Weg, aber der, welcher im Erfolgsfall den meisten Profit verspricht. S1 sichert einen stabilen Augenraum von sechs Punkten.

Dia. 1a: Zieht Schwarz stattdessen primär innen, so muss er nach W2 nochmals antworten und verliert unnötig zwei Punkte.

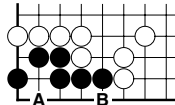
Dia. 1b: In gleicher Weise ist der erste Gedanke des Angreifers, den Augenraum zu reduzieren. Wenn das erfolgreich ist wie hier und es keine besseren Antwortzüge gibt, ist die Analyse damit abgeschlossen.

Dia. 1c: Weiß muss nicht weiter prüfen, ob primäre Züge auf vitale Punkte auch erfolgreich wären, es sei denn das Ergebnis von Dia. 1b hätte irgendwelche Nachteile für ihn. Das ist hier offensichtlich nicht der Fall, überdies führt W1 innen gespielt nur zu einem Seki.



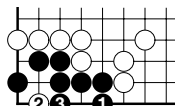
Dia. 2

Dia. 2: Hier hingegen müssen beide Seiten innen auf A ziehen, um zum Erfolg zu kommen. Das ist so offensichtlich, dass man darüber nicht wirklich nachdenken muss.

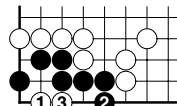


Dia. 3

Dia. 3: In diesem einfachen Beispiel ist der beste Anfangszug für beide Seiten unterschiedlich.



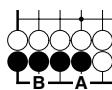
Dia. 3a



Dia. 3b

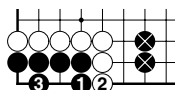
Dia. 3a, 3b: Schwarz kann durchaus seinen Augenraum maximieren, während Weiß beginnend den vitalen Punkt nehmen sollte.

Die initiale Wahl zwischen einem Grenzzug und einem Formzug ist ein guter Ausgangspunkt für die systematische Analyse.



Dia. 4

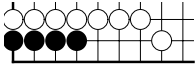
Dia. 4: Schwarz kann weder durch einen Zug auf A noch durch B leben, er müsste beide bekommen.



Dia. 5

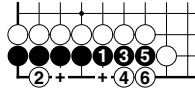
Dia. 5: Bei Anwesenheit von Hilfssteinen x droht der Grenzzug S1 an die markierten Steine anzubinden, er ist sozusagen Vorhand auf die Verbindung.

S1 ist damit ein Anfangszug, der schwarzes Leben ermöglicht.



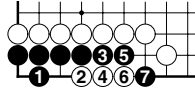
Dia. 6

Dia. 6: Die schwarze Form ist unverändert, kann er leben?



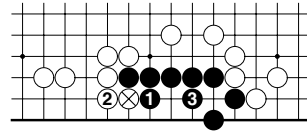
Dia. 6a

Dia. 6a: Wenn Schwarz seinen Augenraum maximiert, reicht das nicht. Nach W6 sind zwei markierte Punkte miai.

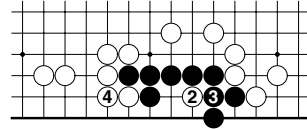


Dia. 6b

Dia. 6b: Der Formzug hingegen führt zum Erfolg. Schwarz kann drei Steine am Rand schlagen und das sichert in diesem Fall das zweite Auge.



Dia. 7b



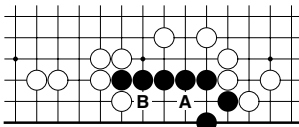
Dia. 7c

Dia. 7b: S1 als den Augenraum maximierender Zug droht zugleich auf 2 zu fangen. Wir können sagen, S1 ist Vorhand für das Fangen von WX, damit gewinnt Schwarz ausreichend Raum, um den Formzug erfolgreich werden zu lassen.

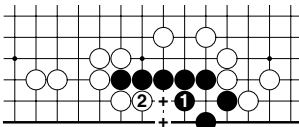
Dia. 7c: Aber selbst in solchen einfachen Stellungen kann man Überraschungen erleben. Wenn Weiß nicht deckt, sondern selber den vitalen Punkt nimmt (des Gegners Punkt sei meiner...), droht er zugleich auf 3 zu schneiden. In der Folge bis W4 bleibt Schwarz einäugig. Züge wie W2 übersehen wir oft, weil unser Denkschema „Weiß wird decken, damit ich innen noch einmal ziehen muss“ uns dazu verleitet, über alternative weiße Züge nicht nachzudenken. Gibt es eine Rettung für Schwarz?

Wenn man mit Vorhand einen instabilen Augenraum bekommt, kann man anschließend den vitalen Punkt besetzen.
Wenn man einen solchen Augenraum nur in Nachhand erzeugen könnte, ist es besser, den vitalen Punkt selber zu nehmen.

Der erste Satz entspricht Dia. 5, der zweite Dia. 6b.



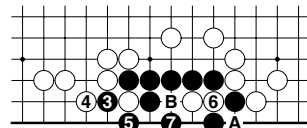
Dia. 7



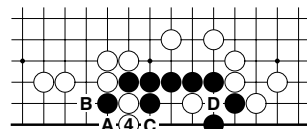
Dia. 7a

Dia. 7: Schwarz am Zug, was ist besser: A oder B?

Dia. 7a: Der Formzug reicht offensichtlich nicht zum Leben, nach W2 braucht Schwarz beide markierten Punkte zur Sicherung des zweiten Auges.



Dia. 7d

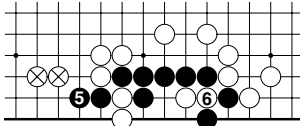


Dia. 7e

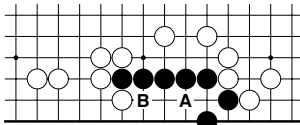
Dia. 7d: Schwarz kann W2 ignorieren und den anderen Stein fangen. Nach S7 könnte Weiß wegen Freiheitsnot erst nach dem Schlagen bei A mit B fortsetzen, Schwarz ist stabil.

Dia. 7e: Die nächste Überraschung, langsam wird die Hartnäckigkeit des weißen Widerstandes schweißtreibend. Nach der Folge SA/WB, SC/WD hat Schwarz nur ein Auge, ebenso nach S5 auf D, Weiß auf B.

Dia. 7f: Auch der Versuch, mit S5 zu strecken, ist aussichtslos, denn Schwarz kann wegen der markierten Steine kein zweites Auge bilden. An dieser Stelle ist man leicht geneigt, die Analyse zu beenden. Schwarz hat offenbar keine Möglichkeit zu leben, aber ist das wirklich so? In der ersten Lektion haben wir erarbeitet, in solchen Situationen im Zugbaum zurückzugehen, bis es eine sinnvolle Alternative gibt. Das ist in diesem Fall der Anfangszug S1.



Dia. 7f

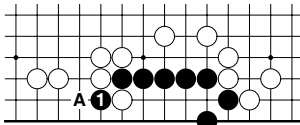


Dia. 7g

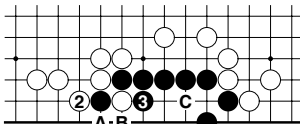
Dia. 7g: Wir haben SA und SB geprüft, hat Schwarz noch eine andere Möglichkeit?

Dia. 7h: Ups... sofern wir überhaupt an einen solchen Zug denken, verwerfen wir ihn eher sofort wieder, weil WA diesen Stein schließlich unmittelbar fängt, was soll der Zug also bringen?

Dia. 7i: Wenn Weiß auf A oder B fortsetzt, lebt Schwarz mit SC

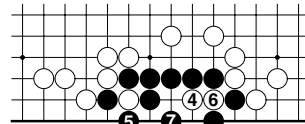


Dia. 7h

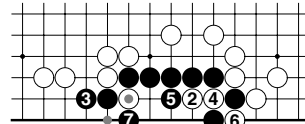


Dia. 7i

Dia. 7j: Nimmt Weiß hingegen mit W4 selber den vitalen Punkt, so bekommen wir mit Zugumstellung Dia. 7d, Schwarz ist stabil. Weiß müsste deshalb bereits W2 anders setzen.



Dia. 7j



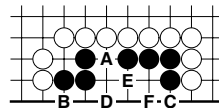
Dia. 7k

Dia. 7k: Doch auch damit hat Weiß keinen Erfolg, nach S7 hat Schwarz zwei sichere Augen. Beachte den Unterschied zu Diagramm 7f, wo Schwarz keine Möglichkeit hat, am linken Rand ein zweites Auge zu bilden.

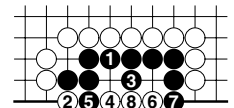
Was können wir aus diesem Beispiel lernen? Zunächst haben wir uns darauf verlassen, dass Weiß seinen Stein wie in Dia. 7b decken wird, das hat sich als Trugschluss erwiesen. Dann haben wir W4 in Dia. 7d erwartet, auch da hat Weiß eine bessere Antwort gefunden. Schließlich ist es uns schwergefallen, einen Anfangszug wie S1 in Dia. 7h ernsthaft zu prüfen, weil er nicht in unser gewohntes Denkschema passt. „Was wäre wenn ... da schon ein eigener Stein steht“, diese Frage aus der ersten Lektion kann helfen, dass uns solche Züge einfallen.

Denkmuster sind nützlich, sie verkürzen die Wege, sie können aber auch blinde Flecken erzeugen.

Auch im nächsten Beispiel geht es um die Alternative von Grenz- und Formzügen.



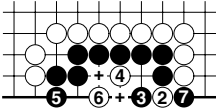
Dia. 8



Dia. 8a

Dia. 8: A, B und C sind abgrenzende Züge, während D, E und F die potenzielle Augenstruktur fördern sollen.

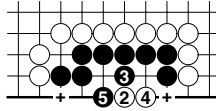
Dia. 8a: Wenn Weiß seinerseits die Größe des Augenraumes bespielt, endet das in einem Seki mit Nachhand für Weiß.



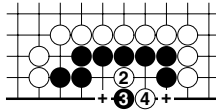
Dia. 8b

Dia. 8b: Die Abgrenzung von der anderen Seite führt ebenfalls zu einem Seki, die Punkte + sind miai. Wenn Weiß mehr erreichen will, muss er Innenzüge als Antwort auf S1 prüfen.

Dia. 8c: Schwarz lebt bedingungslos mit zwei Augen



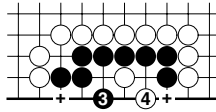
Dia. 8c



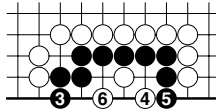
Dia. 8d

Dia. 8d: Nach W2 ist es schwieriger für Schwarz, eine ausreichende Antwort zu finden, S3 ist es nicht, Schwarz bleibt instabil.

Dia. 8e: Das sieht auch nicht besser aus.

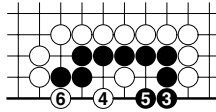


Dia. 8e

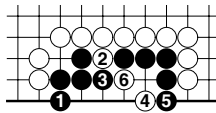


Dia. 8f

Dia. 8f, 8g: Die beiden schwarzen Grenzzüge nach W2 bleiben auch erfolglos. Wir können jetzt hinreichend sicher sein, dass W2 als Antwort auf S1 schwarzes Leben verhindern kann.



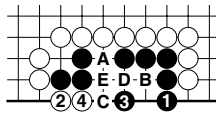
Dia. 8g



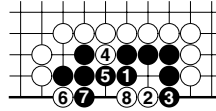
Dia. 8h

Dia. 8h: Grenzt Schwarz links ab, so reicht das auch nicht.

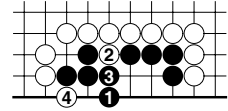
Dia. 8i: Ebenso wenig reicht S1 rechts zum Leben. SA wird mit WB beantwortet, wonach C und D miai sind. Zieht Schwarz primär auf B, so bringt ihn WE zur Strecke. Die bisherige Analyse hat ergeben, dass primäre Grenzzüge von Schwarz erfolglos sind, was ist also mit Zügen innerhalb der Augenform?



Dia. 8i



Dia. 8j

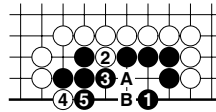


Dia. 8k

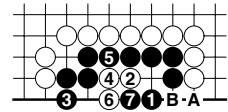
Dia. 8j, 8k: Diese beiden Formzüge des Schwarzen sind leicht zu widerlegen.

Dia. 8l: Das sieht schon besser aus, die Minimierung führt zu einem stabilen Vierer. W4 auf A kann mit S5 auf 4 beantwortet werden.

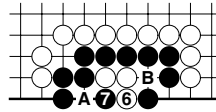
Dia. 8m: W2 „geht aufs Auge“, führt aber auch nur zu einem Seki, Schwarz muss allerdings darauf achten, WA mit SB zu beantworten.



Dia. 8l



Dia. 8m

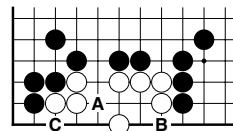


Dia. 8n

Dia. 8n: W6 droht mit W8 auf 7 eine Nakadeform an, aber Schwarz antwortet cool mit einem Tesuji. Schlägt Weiß auf A so antwortet

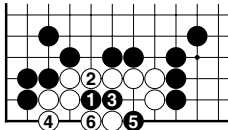
Schwarz auf B, wodurch Weiß nicht regelkonform auf 7 zu einer Nakadeform verbinden kann. Anschließend kann Schwarz selber auf A schlagen und erhält damit zwei Augen. Diese Technik ist ein Standardmuster, die japanische Bezeichnung Oshitsubushi bedeutet in etwa „zusammenschieben und kollabieren“.

Voilà, das war's, Schwarz lebt mit dem Formzug S1 in Dia. 8l, primär abgrenzende Züge führen zum Verlust.

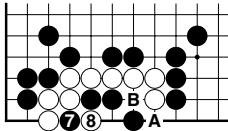


Dia. 9

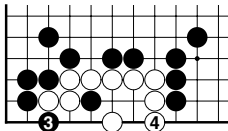
Dia. 9: Schwarz am Zug wird prüfen, ob er durch A mit einer Nakadeform füllen kann, oder ob SB bzw. SC den weißen Augenraum ausreichend reduzieren.



Dia. 9a



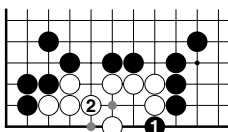
Dia. 9b



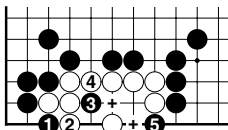
Dia. 9c

Dia. 9a, 9b: S1 als Formzug sieht verlockend aus, denn W2 ist erzwungen. Danach aber hat Schwarz keine erfolgreiche Fortsetzung. Setzt er weiter innen, kann er Weiß nicht töten. Nach W8, SA/WB hat Weiß zwei Augen. Beachte, dass Schwarz durch das Schlagen mit S7 keine Nakadeform mehr bilden kann. Schwarz kann allenfalls S5 auf 6 spielen, wonach Weiß auf 5 antwortet. Diese beiden Punkte sind miai, das Ergebnis wäre ein Seki.

Dia. 9c: Setzt Schwarz nach W2 außen fort, so lebt Weiß mit Gebiet, die Punkte 3 und 4 sind miai.



Dia. 9d



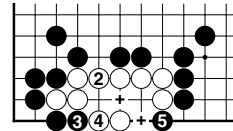
Dia. 9e

Dia. 9d: S1 von dieser Seite ist leicht zu kontern, W2 unterteilt den Augenraum in zwei augenfähige Kompartimente, wir werden dieses Prinzip in der vierten Lektion noch eingehend untersuchen.

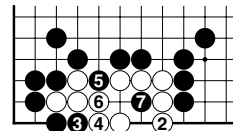
Dia. 9e: Bleibt die Reduktion von der anderen Seite. Blockt Weiß auf 2, so ist er nach S5 verloren.

Dia. 9f: Auch in dieser Variante kann Weiß nicht leben.

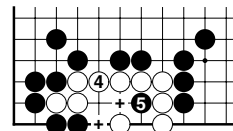
Dia. 9g, 9h: Nach S1 als begrenzendem Zug von dieser Seite hat Weiß keine Verteidigung.



Dia. 9f



Dia. 9g



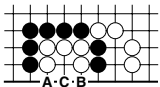
Dia. 9h

Aus Platzgründen möchte ich darauf verzichten, weitere Beispiele zu untersuchen. Du hast aber bei den Problemen genügend Gelegenheit für eigene Anstrengungen. Wichtig war mir ergänzend zur ersten Lektion zu zeigen, auf welche Weise man relativ einfach eine Struktur in die Denkabläufe bekommen kann. Wenn man bewusst Grenz- und Formzüge abarbeitet, ist das manchmal mühsam und auch nicht immer notwendig, sofern man schnell fündig wird oder die Form den richtigen Einstieg nahelegt, aber allein diese Systematik im Kopf zu haben, kann helfen, einen Zugang in die Problemlösung zu finden. Ein Hindernis können auch unsere aus Erfahrung gewonnenen Denkmuster sein. Sie sind meistens sehr hilfreich, weil sie die Denkwege abkürzen. Wenn ich die Nakadeformen kenne, muss ich nicht darüber nachdenken, in welcher Zugfolge sie final das Leben des Verteidigers verhindern. Wenn ich aber einen Zug wie S1 in Dia. 7b in Erwägung ziehe, kann ich durchaus nicht sicher sein, dass der bedrohte Stein unmittelbar gedeckt wird. Wir neigen jedoch dazu, dies anzunehm-

men, und das kann zu fehlerhaften Beurteilungen führen. Des Weiteren sollten wir nach ausreichend gründlicher Analyse ohne befriedigendes Ergebnis immer auch unkonventionelle Züge wie S1 in Dia. 7h in Betracht ziehen, es könnte sich lohnen.

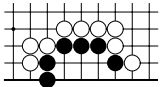
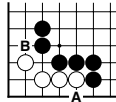
In den anschließenden Problemen geht es um das Thema der Lektion, der Wahl zwischen einem initialen Grenz- oder Formzug. In allen Problemen ist Schwarz am Zug.

Probleme 11 - 20

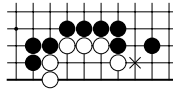


Problem 11: Schwarz hat die Wahl.

Problem 12: Weiß könnte durch einen Zug auf A oder B leben, aber hier ist Schwarz am Zug.

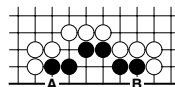
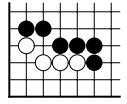


Problem 13: Schwarz hat nur einen Zug, um bedingungslos zu leben.



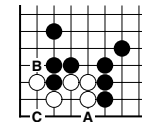
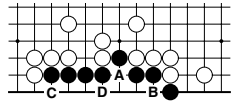
Problem 14: Nach S× kann Weiß leben. Es könnte aber der angemessene Zug sein, falls Schwarz nicht töten kann.

Problem 15: Erneut ist die Frage, ob es besser ist, von außen einzugrenzen oder einen vitalen Punkt zu nehmen. Das ist ein äußerst interessantes Problem, bei dem es viel zu lernen gibt.

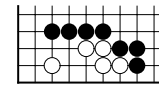


Problem 16: Eine klassische Randstellung, reicht A oder B für zwei Augen?

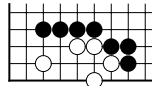
Problem 17: Defekte beseitigen, Augenraum maximieren, oder auf D?



Problem 18: A, B oder C?



Problem 19, 20: Das sieht fast identisch aus, die Lösung hingegen ...



Endspiel (9)

von Robert Jasiek

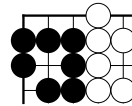
Diesmal betrachten wir die wichtigsten der grundlegenden Entdeckungen, welche im Buch *Endgame 5 – Mathematics* als Theoreme und deren Beweise vorkommen. Das meiste davon ist so grundlegend, dass es als selbstverständlich angenommen wurde, aber erst durch meine mathematische Forschung wissen wir nun, dass, bzw. wann genau es tatsächlich gilt.

Eines der grundlegenden Themen ist die Wahl der Perspektive durch entweder den schwarzen oder den weißen Spieler. Punkte kann man aus der Sicht eines bestimmten Spielers angeben. Eine Führung von Schwarz mit 5 Punkten entspricht einem Rückstand von Weiß mit 5 Punkten. Man könnte auch sagen, des Weißen Führung sei -5 , sprich minus 5, Punkte. Wie schon erläutert ist aus der Sicht des Schwarzen der Count einer gesetzten Stellung die schwarzen minus die weißen Punkte, aber aus der Sicht des Weißen ist der Weiß-Count einer gesetzten Stellung die weißen minus die schwarzen Punkte. So weit war es klar. Was aber gilt bei einem Größenvergleich zweier verschiedener Counts, wenn man nämlich Nachhandcount und Vorhandcount miteinander vergleicht?

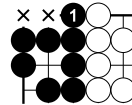
Zwei Theoreme (für ein lokales Endspiel mit a) einfachem Follow-up oder b) einfachen Nach-versus Vorhandoptionen eines Spielers) besagen nun, dass ein solcher Vergleich zweier Counts aus der Sicht des Schwarzen äquivalent ist zum größen-umgekehrten Vergleich der beiden betreffenden Weiß-Counts aus der Sicht des Weißen. Wenn etwa ein Nachhandcount kleiner als ein Vorhandcount ist, so ist der Vorhand-Weiß-count kleiner als der Nachhand-Weiß-Count. Wenn hingegen ein Nachhandcount größer als ein Vorhandcount ist, so ist der Vorhand-Weiß-Count größer als der Nachhand-Weiß-Count.

Ein jeder Beweis macht davon Gebrauch, dass Multiplikation mit -1 ein Ungleichheitszeichen umkehrt in einer Äquivalenztransformation. Mit einer effizienten Notation ist so ein Theorem dann mit zwei Zeilen Schulmathematik bewiesen. Das hätte praktisch jeder tun können, aber in der Mathematik

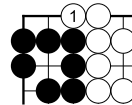
ist oft der Gedanke, etwas bestimmtes Grundlegendes überhaupt tun zu wollen, das Schwierigste. Mir kam dabei zugute, dass in meinem Mathestudium immer wieder ganz besonderer Wert auf die Grundlagen der Grundlagen der Grundlagen gelegt wurde.



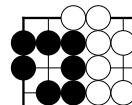
Dia. 1 (Ausgangsstellung)



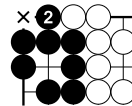
Dia. 2 (Count 2)



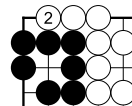
Dia. 3



Dia. 4 (Follow-up, Count 1/2)



Dia. 5 (Count 1)



Dia. 6 (Count 0)

Zuerst untersuchen wir die Stellungen aus schwarzer Sicht. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 2 hat den Count 2. Weiß 1 in Dia. 3 erzeugt das Follow-up in Dia. 4, dessen Nachhandcount $(1 + 0) / 2 = \frac{1}{2}$ sich als Durchschnitt der Counts in Dia. 5 und 6 ergibt.

Für die Ausgangsstellung in Dia. 1 können wir nun zwei Testwerte berechnen. Ihr mutmaßlicher Nachhandcount $(2 + \frac{1}{2}) / 2 = 1 \frac{1}{4}$ ist der Durchschnitt der Counts in Dia. 2 und 4. Die Zugsequenz in Dia. 3 und 5 ergibt die Vorhand-nachfolgestellung in Dia. 5 mit dem Count 1. Also erbt die Ausgangsstellung in Dia. 1 diesen mutmaßlichen Vorhandcount 1.

Beide Testwerte des lokalen Endspiels in Dia. 1 lassen sich vergleichen. Der Nachhandcount $1 \frac{1}{4}$ ist größer als der Vorhandcount 1, also $1 \frac{1}{4} > 1$. Bei einem einfachen lokalen Endspiel mit weißem(!) Follow-up gilt Folgendes. Dass der Nachhandcount größer als der Vorhandcount ist, ist eine mögliche Bedingung, welche ein solches lokales Endspiel als lokale Nachhand bestimmt. Die eigentlichen Werte der Ausgangsstellung sind daher der Nachhandcount und der Nachhandzugwert.

Jetzt untersuchen wir die Stellungen aus weißer Sicht. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 2 hat den Weiß-Count -2. Das Follow-up in Dia. 4 hat den Nachhand-Weiß-Count $(0 + (-1)) / 2 = -\frac{1}{2}$. Die Ausgangsstellung in Dia. 1 hat den mutmaßlichen Nachhand-Weiß-Count $((-\frac{1}{2}) + (-2)) / 2 = -1 \frac{1}{4}$ und den mutmaßlichen Vorhand-Weiß-Count -1. Nun ist der Vorhand-Weiß-Count -1 größer als der Nachhand-Weiß-Count $-1 \frac{1}{4}$ also $-1 > -1 \frac{1}{4}$.

Das Theorem hat für ein beliebiges lokales Endspiel mit einfachem Follow-up gesagt, dass ein Vergleich zweier Counts aus der Sicht des Schwarzen äquivalent ist zum größtenumgekehrten Vergleich der beiden betreffenden Weiß-Counts aus der Sicht des Weißen, im Besonderen wenn ein Nachhandcount größer als ein Vorhandcount ist, so ist der Vorhand-Weiß-Count größer als der Nachhand-Weiß-Count. So wie es laut Theorem sein muss, ist es im Beispiel: Der Nachhandcount $1 \frac{1}{4}$ ist größer als der Vorhandcount 1; dementsprechend ist der Vorhand-Weiß-

Count -1 größer als der Nachhand-Weiß-Count $-1 \frac{1}{4}$. Wir haben die Äquivalenz $1 \frac{1}{4} > 1 \Leftrightarrow -1 > -1 \frac{1}{4}$. Wir dürfen also aus der Sicht des Schwarzen zwei Counts miteinander vergleichen oder aus der Sicht des Weißen zwei Weiß-Counts miteinander vergleichen.

Nun wenden wir uns Zugwerten zu. Auch dafür habe ich zwei Theoreme erstellt. Das Theorem für ein lokales Endspiel mit einfachem Follow-up besagt, dass ein sukzessiver Vergleich von Vorhand-, Nachhand- und Folgezugwerten aus der Sicht des Schwarzen äquivalent ist zu diesem sukzessiven Vergleich der drei Zugwerte aus der Sicht des Weißen. Wenn etwa bei Berechnung jeweils aus der Sicht des Schwarzen ein Vorhandzugwert kleiner als ein Nachhandzugwert und wiederum kleiner als ein Folgezugwert ist, so ist bei Berechnung jeweils aus der Sicht des Weißen ebenfalls der Vorhandzugwert kleiner als der Nachhandzugwert und wiederum kleiner als der Folgezugwert. Wenn hingegen bei Berechnung jeweils aus der Sicht des Schwarzen ein Vorhandzugwert größer als ein Nachhandzugwert und wiederum größer als ein Folgezugwert ist, so ist bei Berechnung jeweils aus der Sicht des Weißen ebenfalls der Vorhandzugwert größer als der Nachhandzugwert und wiederum größer als der Folgezugwert. Für ein lokales Endspiel mit einfachen Nach- versus Vorhandoptionen eines Spielers gilt ein ähnliches Theorem. Während bei den Theoremen für Counts das Vorzeichen umgekehrt wird, bleiben bei den Theoremen für Zugwerte deren Vorzeichen unverändert.

Aus schwarzer Sicht ist jeder Differenzwert ein Count einer schwarzen Nachfolgestellung minus einem Count einer weißen Nachfolgestellung. Der Nachhandfolgezugwert des Follow-ups in Dia. 4 ist als halber Differenzwert $(1 - 0) / 2 = \frac{1}{2}$. Die Ausgangsstellung in Dia. 1 hat den mutmaßlichen Vorhandzugwert $2 - 1 = 1$, welches der Differenzwert der Counts in Dia. 2 und 5 ist. Sie hat den mutmaßlichen Nachhandzugwert $(2 - \frac{1}{2}) / 2 = \frac{3}{4}$, welches der halbe Differenzwert der Counts in Dia. 2 und 4 ist.

Vergleichen wir nun diese Werte miteinander. Der Vorhandzugwert 1 ist größer als der Nachhandzugwert $\frac{3}{4}$, welcher wiederum größer ist als

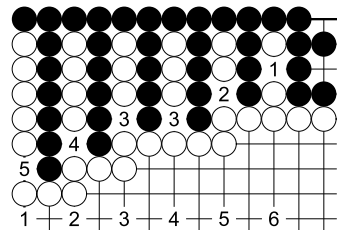
der Folgezugwert $\frac{1}{2}$, also $1 > \frac{3}{4} > \frac{1}{2}$. Dass ein Vorhandzugwert größer ist als ein Nachhandzugwert und wiederum größer als ein Folgezugwert ist, ermöglicht in Form eines Vergleichs jeweils zweier Zugwerte drei weitere paarweise Bedingungen, welche ein lokales Endspiel als lokale Nachhand bestimmen.

Aus weißer Sicht ist jeder Differenzwert ein Weiß-Count einer weißen Nachfolgestellung minus einem Weiß-Count einer schwarzen Nachfolgestellung. Der Nachhandfolgezugwert des Follow-ups in Dia. 4 ist als halber Differenzwert der Weiß-Counts $(0 - (-1)) / 2 = \frac{1}{2}$. Die Ausgangsstellung in Dia. 1 hat den mutmaßlichen Vorhandzugwert $(-1) - (-2) = 1$, welches der Differenzwert der Weiß-Counts in Dia. 5 und 2 ist. Sie hat den mutmaßlichen Nachhandzugwert $((-\frac{1}{2}) - (-2)) / 2 = \frac{3}{4}$, welches der halbe Differenzwert der Weiß-Counts in Dia. 4 und 2 ist. Erneut ist nun der Vorhandzugwert 1 größer als der Nachhandzugwert $\frac{3}{4}$, welcher wiederum größer ist als der Folgezugwert $\frac{1}{2}$, also $1 > \frac{3}{4} > \frac{1}{2}$.

Das Theorem für Zugwerte hat gesagt, dass ein sukzessiver Vergleich von Vorhand-, Nachhand- und Folgezugwerten aus der Sicht des Schwarzen äquivalent ist zu diesem sukzessiven Vergleich der drei Zugwerte aus der Sicht des Weißen. Bei Berechnung aus schwarzer oder weißer Sicht sind die Vergleiche auch im Beispiel äquivalent: $1 > \frac{3}{4} > \frac{1}{2} \Leftrightarrow 1 > \frac{3}{4} > \frac{1}{2}$. Wir dürfen also auch bei Zugwerten aus schwarzer oder weißer Sicht berechnen, um sie miteinander zu vergleichen.

Nun wenden wir uns dem einfachsten, grundlegendsten und wichtigsten Ergebnis meiner Endspielforschung zu. Wir haben es schon früher angesprochen, jeder kennt es und jeder wendet es an, aber erst das betreffende Theorem bestätigt die Vermutung der allgemeinen Gültigkeit. Man spiele einfache lokale Endspiele ohne Follow-up in Reihenfolge ihrer abnehmenden-oder-konstanten Zugwerte. Man wählt also jeweils die größte noch verfügbare Zahl. Wie jemand witzelte, man nehme das größte Tortenstück zuerst. Der Geburtstagspartytrick ist aber kein Beweis. Unter den Mathematikern gibt es auch solche, welche ausschließlich alternierende Summen berechnen und dazu Theoreme schreiben. Ich

hatte gehofft, dort einen betreffenden Beweis zu finden, aber das ist so grundlegend, dass es viel leichter ist, durch Suche fortgeschrittene Erkenntnisse aufzufinden. Es gilt wohl auch eher als Übungsaufgabe für Studenten. Da ich selbst viel Anderes zur Endspieltheorie zu beweisen hatte, schob ich diesen Beweis bis zuletzt auf und rätselte, ob ich wohl vollständige Induktion benötigte. Als ich mich letztlich ans Beweisen machte, stellte sich heraus, dass ich den Beweis in 20 Minuten aufschreiben konnte. Es ist mein einziger Beweis, in welchem ich das Wort trivial verwendet habe, nämlich für den Sonderfall nur eines Zugwerts. Man kann es beweisen, indem man zweistufig indiziert und eine Fallunterscheidung gerade/ungerade trifft für den Index des zweiten Tauscherts. Die Grundidee des Beweises ist nämlich zu gucken, was passiert, wenn man den größten Zugwert mit Index 1 tauscht, um ihn alternativ erst später zu wählen. Ein Vergleich beider Tauscherte ergibt – Überraschung –, dass Tauschen nachteilig ist. Wer sich unsicher ist, ob er ein Mathematikstudium aufnehmen will, kann sich am erneuten Schreiben eines solchen Beweises versuchen. Wer weit mehr als eine Stunde benötigt, sollte sich fragen, ob nicht vielleicht doch ein anderes Studium geeignet ist.



Dia. 7 (einfache lokale Endspiele)

In Dia. 7 sind die oberen Zahlen die Zugwerte und die unteren Zahlen die Indizes in abnehmender-oder-konstanter Reihenfolge der Zugwerte. Was passiert, wenn wir das erste und zum Beispiel das zweite lokale Endspiel betrachten? Das zweite hat einen geraden Index. Wenn die Spieler anhand der Indizes abwechselnd auswählen, bekommen der erste Spieler das erste Endspiel mit dem Zugwert 5 und der zweite

Spieler das zweite Endspiel mit dem Zugwert 4. Aus der Sicht des ersten Spielers addieren wir 5 und subtrahieren 4, also ergibt sich netto $5 - 4 = 1$, was zu seinen Gunsten positiv ist. Wenn wir aber die ersten beiden tauschen, addieren wir 4 und subtrahieren 5, also ergibt sich netto $4 - 5 = -1$, was zu seinen Ungunsten negativ ist. Es ist also für ihn besser, zuerst den größten Zugwert mit dem Index 1 zu nehmen.

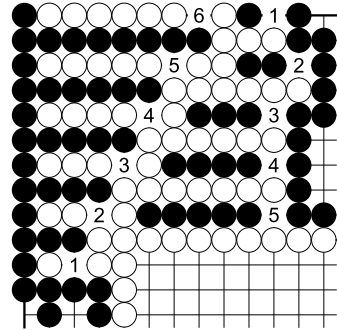
Was passiert, wenn wir das erste und zum Beispiel das fünfte lokale Endspiel betrachten? Das fünfte hat einen ungeraden Index. Wenn die Spieler wiederum anhand der Indizes abwechselnd auswählen, bekommt der erste Spieler sowohl das erste als auch das fünfte lokale Endspiel, egal ob der erste Spieler die beiden bestimmten lokalen Endspiele tauscht oder nicht. Es ist also mindestens so gut für ihn, mit dem größten Zugwert mit dem Index 1 zu beginnen, wie mit dem kleineren Zugwert des Tauschkandidaten.

Das Argument gilt für eine beliebige Anzahl von mindestens zwei Zugwerten für jeweils jede beliebige, aber bestimmte Reihenfolge aller anderen, aktuell nicht in den Tausch involvierten Zugwerte. Also wählt man von einfachen lokalen Endspielen ohne Follow-up immer eines mit größtem Zugwert.

Wenn die Temperatur T (der größte Zugwert der Umgebung) ist, so nennt ein anderes wichtiges, grundlegendes Theorem den angenäherten, erwarteten Wert $T/2$, zuerst in einer Umgebung von einfachen lokalen Endspielen ohne Follow-up zu spielen. Wenn Dia. 7 nur ein kleiner Ausschnitt einer Ganzbrettstellung mit vielen weiteren kleinen lokalen Endspielen ist, haben wir $T = 5$ und erwarten, dass der Nettoprofit der Umgebung für den Anziehenden etwa $T/2 = 5/2 = 2\frac{1}{2}$ ist. Das ist bedeutsam bei Entscheidungen, ob man lokal Vor- oder Nachhand nehmen soll, um als Erster in der Umgebung zu spielen.

Ein kleiner mathematischer Satz bestimmt außerdem den Extremfall: Der Nettoprofit für den Anziehenden ist maximal T . Das kommt nicht nur bei genau einem verbleibenden einfachen lokalen Endspiel vor, sondern außerdem ausnahmsweise in Stellungen wie Dia. 8. Die Stellung hat den Count 6 und die Temperatur

$T = 6$. Wenn Schwarz startet, sind der Nettoprofit 6 und das Ergebnis 12; wenn Weiß startet, sind der Nettoprofit -6 und das Ergebnis 0. Der Unterschied beider Ergebnisse ist $2T = 2*6 = 12$. Wenn aber die Ausgangsstellung ein weiteres lokales Endspiel mit dem Zugwert 6 hat, spielt es schon keine Rolle mehr, wer anzieht.



Dia. 8 (Extremfall)

Wir erinnern uns daran, dass der Nettoprofit einer Zugsequenz als deren schwarze Zuggewinne minus deren weiße Zuggewinne definiert ist. Ein weiteres grundlegendes Theorem von mir besagt, dass der Nettoprofit P einer Zugsequenz den Count A der Ausgangsstellung in den Count Z der durch die Sequenz erzeugten Stellung überführt, also $A + P = Z$. Deswegen kann man sagen, dass die Definition von Nettoprofit sinnvoll ist. Die lokale Zugsequenz kann beliebig sein: Sie darf alternierend oder nicht-alternierend sein, sodass im globalen Kontext Passen oder Tenukis erlaubt sind.

Der Beweis betrachtet den Zugewinn eines jeden Zugs der Sequenz. Wenn H der Count der Stellung vor dem Zug und I der Count der Stellung nach dem Zug sind, ist der Zugewinn eines schwarzen Zugs $+(I - H)$. Aus der Sicht des schwarzen Spielers ist der Zugewinn eines weißen Zugs $-(H - I) = +(I - H)$. Jeder Zug trägt also auf die gleiche Weise zum Nettoprofit bei. Mit Indizierung der Counts und Aufsummierung über alle Züge stellt man fest, dass sich mittig

alles aufhebt und der Nettoprofit schlicht $P = -A + Z$ ist. Damit ist das Theorem dann flugs durch Einsetzen bewiesen. Bis ich diese Einfachheit verstanden hatte, ging ich aber erst lange Um- und Irrwege über Fallunterscheidungen für die verschiedenen Endspieltypen Nachhand, Vorhand, Ko, Kodrohung usw. Die Schwierigkeit in der Formulierung des Theorems und seines Beweises lag also wie so oft in der Mathematik im Erkennen der fundamentalen Einfachheit. Eine Erklärung der scheinbar einfachsten Dinge kann am schwierigsten sein, weil man deren Struktur erst einmal überhaupt wahrnehmen muss.

In der vorherigen Folge haben wir die Anwendung des Theorems bei einem lokalen Vorhandenspiel gesehen, wo der Nettoprofit 0 ist und die Counts der Ausgangs- und Vorhandnachfolgestellungen gleich sind. Betrachten wir nun im lokalen Nachhandenspiel in Dia. 1 die lokale Zugsequenz W1 - S2 in Dia. 3 und 5. Die Ausgangsstellung hat den Count $A = 1 \frac{1}{4}$, das Follow-up hat den Count $\frac{1}{2}$ und die Endstellung hat den Count $Z = 1$. Der Zugewinn des weißen Zugs ist $1 \frac{1}{4} - \frac{1}{2} = \frac{3}{4}$. Der Zugewinn des schwarzen Zugs ist $1 - \frac{1}{2} = \frac{1}{2}$. Daher hat die Zugsequenz den Nettoprofit $P = \frac{1}{2} - \frac{3}{4} = -\frac{1}{4}$, was negativ und daher zu Gunsten des Weißen ist. Laut Theorem überführt der Nettoprofit P der Zugsequenz den Count A der Ausgangsstellung in den Count Z der Endstellung. Es muss also gelten: $A + P = Z \Leftrightarrow 1 \frac{1}{4} + (-\frac{1}{4}) = 1 \Leftrightarrow 1 = 1$. Das stimmt natürlich, denn das Theorem gilt ja für jedes Beispiel.

Unser letztes grundlegendes Thema untersucht ein lokales Endspiel mit ein oder zwei Follow-ups in einer Ganzbrettumgebung beliebig vieler einfacher lokaler Endspiele ohne Follow-up. Die entscheidende Frage ist, wann man in dem einen lokalen Endspiel mit ein oder zwei Follow-ups spielen muss. Auch wenn wir hier noch nicht ins Detail der Beantwortung dieser Frage gehen, ist doch ein Aspekt von besonderer Bedeutung: Benötigen wir den Nachhand- oder Vorhandzugwert des lokalen Endspiels? Jahrzehntlang dachte man naiv, dass man für ein Nachhandenspiel selbstverständlich den Nachhandzugwert und

für ein Vorhandenspiel den Vorhandzugwert verwenden müsse, aber das ist oft genug falsch.

Als Erster hat Bill Spight herausgefunden, dass man im späten Endspiel für ein lokales Endspiel mit einem Follow-up den Vorhandzugwert benötigt. Das ist so, ob es nun ein lokales Vorhandenspiel, *ambiguous* oder ein lokales Nachhandenspiel ist. Ich habe dann weitere Theoreme für weitere solche Fälle aufgestellt. Mittels der $T/2$ -Annäherung fürs Anziehen in der Umgebung habe ich dann fürs frühe Endspiel je nach Fall die Verwendung des Nach- oder Vorhandzugwerts attestiert. Um jedoch allgemein für ein lokales Nachhandspiel im frühen Endspiel die Verwendung des Nachhandzugwerts als bestmöglich auszuweisen, musste ich einen neuen Ansatz wählen und 100-mal aufwändiger weitere Theoreme beweisen. Zuerst bedurfte es der Fallunterscheidung: ein oder zwei Follow-ups, der lokale Zugwert gleich einem Zugwert der Umgebung oder ungleich allen Zugwerten der Umgebung.

An der Universität wurden wir in Linearer Algebra, Zahlentheorie und dergleichen auch mit langen Beweisen konfrontiert, in denen algebraisch gezählt wurde, wenn es an bestimmten Stellen Übergänge gibt. An diese Beweistechnik erinnerte ich mich nun, auch wenn ich nun pragmatisch Zählindizes als Zahlwerte umwidme. Zählen geht in Vielfachen von D so: $D, 2D, 3D, \dots, VD, \dots$. Damit kann man die Zugwerte einer idealen Umgebung als Modell für eine beliebige Umgebung beschreiben. Ein verfügbar werdender und somit zwischendrin auftretender lokaler Folgezugwert aber verursacht einen Übergang. Das Zählen geht nun mit einem zusätzlichen Parameter weiter: $\dots, (V+1)D, (V+2)D, \dots, (V+K)D, \dots$. Ein zweiter verfügbar werdender und ebenfalls zwischendrin auftretender lokaler Folgezugwert verursacht einen zweiten Übergang, sodass man außerdem mit einem zweiten zusätzlichen Parameter weiterzählen muss: $\dots, (V+K+1)D, (V+K+2)D, \dots, (V+K+L)D, \dots$. Dann geht der Spaß erst richtig los. Man betrachte alle Fälle, je Fall bilde man aus solchen Zahlen und den lokalen Zugwerten M, E und F die alternierende Summe einer Zugsequenz, vergleiche solche

alternierenden Summen paarweise miteinander und führe Min-Max-Entscheidungen durch, um je Spieler die gerade vorteilhafte nächste Zugentscheidung zu repräsentieren. Während Bill Spight für einfachere ähnliche Untersuchungen $\min \{ \max \}$ iterativ notierte, mache ich mir mein Leben als Hobbymathematiker einfacher, indem ich stattdessen mit Null vergleiche und gucke, ob etwas zugunsten von Schwarz größer oder zugunsten von Weiß kleiner als Null ist.

Als Ergebnis der ganzen Mühe habe ich nicht nur die Bestätigung erhalten, dass man im frühen Endspiel ein lokales Nachhandenspiel vor allem mittels des Nachhandzugwerts entscheiden darf. Außerdem hat sich nämlich eine neue Fehlerabschätzung ergeben. Elwyn Berlekamps Strategie „Sentestrat“ beinhaltet den Fehler $T/2$, was von Spielfang bis zum frühen Endspiel ein großer Wert sein kann, da die Temperatur T der Umgebung groß sein kann, z. B. 5 oder zu Spielfang 14. Meine Theoreme hingegen enthalten den viel kleineren Fehler $2D$, wobei D die typische Schrittweite benachbarter Zugwerte auf dem Brett ist, also typischerweise 1 oder $\frac{1}{2}$ oder sogar kleiner. Was bedeutet dies für uns Spieler? Es lohnt sich, Zugwerte zu berechnen, denn dann werden Entscheidungen, die sich nicht mit taktischem Rechnen lösen lassen, möglichst genau!



Impressum DGoZ 6/2023

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

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

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

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

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

Beiträge: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Tonny Claasen, Ulrich Groh, Uwe Hadlich, Bastian Leissen, Eva Leissen, Susanne Leissen, Marc Oliver Rieger, Réne Scheibe

Fotos: Tobias Berben, Tonny Claasen, Gunnar Dickfeld, Andreas Hauenstein, Mira Medak, Marc Oliver Rieger, 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 1/2024: Mittwoch, der 14.02.2024

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

Hallo, liebe Kinder!

Heute haben wir wieder eine neue Folge von den „See-Tigern“. Viel Spaß!

Euer 黑 Hej



Die Seetiger: Das packende Finale

Eine mysteriöse Frau hat Herrn Altentropfels magische Katze und ein ebenso magisches Buch in ihren Besitz gebracht. Will sie damit bei der Go-Jugend-EM in Hamburg Unheil anrichten?

Es war März. Karina, Meilin, Tim, Herr Mieskopp und Herr Altentropfel saßen im Auto. – Sie waren auf dem Weg zur Jugend-EM ans Friedrich-Ebert-Gymnasium in Hamburg-Harburg.

„Geben Sie doch Gas!“ Meilin trommelte ungeduldig mit den Fingern auf den Sitz vor sich.

„Es gibt hier kein Gas. Das ist ein E-Auto“, erwiderte Herr Mieskopp mürrisch.

„Dann geben sie Strom, Hauptsache wir kommen voran“, Meilin wurde langsam ungeduldig mit ihrem Fahrer.

„Wenn ihr mit meinem Fahrstil unzufrieden seid, dann nehmt die S-Bahn.“

„Das können wir nicht, weil die Bahn heute mal wieder streikt.“

Meilin war der Überzeugung, dass Herr Mieskopp eine Erfindung einer höheren Macht war, um ihre Seele auf Großmut und Geduld zu prüfen. Heute war endlich das große Jugendturnier, und genau heute dieser Streik, und dann hatte Herr Altentropfel auch noch wegen zu langsamem Fahren auf der Autobahn eine Führerscheinsperre von 2 Monaten! Sie und die anderen Kids durften noch nicht fahren, und die beiden Jungs hatten auch keine andere Idee gehabt, als ausgerechnet Herrn Mieskopp zu fragen, ob er sie nicht hinbringen könne. Schließlich sei der Verlust von Katze und Buch sein Verschulden. Lukas, ganz Sportsmann, war mit dem Fahrrad unterwegs zum Turnier,

weil im Auto nicht genug Platz für alle war. Warum er überhaupt mitmachen wollte, war Meilin allerdings schleierhaft – angesichts seines immer noch unterirdisch schlechten Go-Levels.

Das Auto blieb stehen.

„Was ist denn jetzt schon wieder?“

„Das weiß ich auch nicht. Manchmal macht es das – in letzter Zeit. Da sind irgendwelche Energieströme.“

„Wenn Sie nicht hinnemachen, dann spüren Sie gleich meine Energieströme“, drohte Meilin.

Herrn Altentropfel war das alles nur peinlich. Karina schaute gelangweilt aus dem Fenster, als Lukas sie links überholte. Der Wagen sprang wieder an, blieb wieder stehen, fuhr weiter. 200 Meter vor der Schule blieb er dann endgültig stehen. „Das ist mir jetzt zu blöd, ich geh zu Fuß!“

„Bitte nicht ...“ einfach aussteigen, wollte Herr Mieskopp sagen, aber Meilin hatte die Tür geöffnet und stand schon auf der Straße.

Karinas Tür klemmte, Herr Altentropfel war mit seiner Krawatte wegen einer ungeschickten Bewegung im Scharnier der Sitzschiene hängen geblieben und konnte ebenfalls nicht aussteigen. „Meilin, komm zurück. Das Auto ... es ist komisch ... wie gesagt, erst in letzter Zeit ...“, Herr Mieskopp stieg nun ebenfalls aus. Meilin kam etwa 30 Meter weit, bis sie abrupt stehenblieb: Ihre Füße waren auf einmal wie festgeklebt!

Ein böses Lachen erklang, und vor ihnen stand eine ihnen leider wohlbekanntere Frau. Sie hielt Shiro und das Buch unter dem Arm: „Ihr werdet zu spät kommen. Bis ihr beim Turnier seid, ist der letzte Stein gelegt, die letzte Partie gespielt, und ich habe die mentale Energie aller Go-Spieler für mich eingefangen.“ Sie hielt eine lange Leuchtstoffröhre am gestreckten Arm über ihren Kopf. „Es wird aussehen wie eine ganz neue Art von Lichtschwert.“ Sie grinste zufrieden über ihren originellen Witz.

Meilin schrie verzweifelt auf: „Was zum Geier haben Sie vor?! Sie können mich doch nicht hier auf der Straße kleben lassen!“

„Och, andere kleben sich da sogar selbst hin.“ Sie lachte hämisch, drehte sich um und verschwand. Einen Moment schien es Meilin, als würde Shiro ihr zuzwinkern ...

„Soll ich dir helfen?“, fragte Herr Mieskopp. Er hatte sein Auto stehenlassen und war zu Meilin gekommen.

„Was? Sie können gehen?“ fragte Meilin verwirrt.

„Seit ich ein Jahr alt bin, ja.“ erwiderte Herr Mieskopp überrascht.

Meilin blickte zurück und sah, dass Karina, Tim und Herr Altentropfel inzwischen auch angerannt kamen. Vorsichtig hob sie einen Fuß. Es ging wieder! „Oh! Das muss Shiro gemacht haben! Dann nichts wie los!“

Die Kids rannten so schnell sie konnten los. Herr Mieskopp und Herr Dr. Altentropfel taten ihr bestes, um ihnen keuchend zu folgen. An der Schule angekommen, ging es sofort in den Turniersaal. Dort sollten gleich die ersten Partien beginnen, aber es herrschte ein unbeschreibliches Chaos: Alle rannten wild gestikulierend durcheinander und schienen hochgradig verstört zu sein.

Tim entdeckte in dem Gewimmel Honghong. „Was ist denn los?“, fragte er.

„Ja, habt Ihr das noch nicht gemerkt? Alle scheinen auf einmal vergessen zu haben, wie die Go-Regeln gehen: Die Spieler aus Halle bestehen darauf, dass man immer zwei Steine gleichzeitig legt.“

„Genau, deswegen heißt unser Turnier ja auch Doppelzack!“, rief einer von ihnen.

„Die Trierer wollen dauernd Tore aus schwarzen Steinen legen“, fuhr Honghong fort, „die Berliner sagen, dass Steine keine Freiheiten haben, sondern Luft. – Berliner Luft, um genau zu sein. Die Jenaer haben die Regeln komplett vergessen, behaupten aber, dass sie trotzdem schon gewonnen haben, der kleine Tobias aus Hamburg meint, es wird mit Pokerkarten gespielt, und die Münchner legen die ganze Zeit Brezeln auf die Bretter statt Steine. Und das waren jetzt nur ein paar der deutschen Spieler. Die Franzosen wollen mit Baguette statt Steinen spielen, die Italiener mit einem Pizza-förmigen

Go-Brett, die Engländer mit Spiel-Chips und Fisch und die Dänen mit Legosteinen. Und bei Ukrainern und Polen und Rumänen und wer noch alles da ist, ist es mindestens genauso crazy! Ich habe sogar schon welche gesehen, die meinten, man gewinnt, wenn man einige Steine in einer Reihe hat. Ob vier, fünf oder sechs, da waren sie uneins.“

„Da muss diese Frau dahinterstecken!“, mischte sich Karina ein.

Und tatsächlich: Die seltsame Frau stand vorne am ersten Brett. Sie hatte Shiro auf dem Arm und hielt ihre Leuchtstoffröhre in die Luft, die inzwischen hell strahlte. Sie lachte laut. Inzwischen waren auch Herr Dr. Altentropfel und Herr Mieskopp angekommen. Sie keuchten um die Wette.

„Wir müssen Shiro befreien!“, verkündete Meilin.

„Und ihr dieses Lichtschwert-Dings und das Buch wegnehmen!“, ergänzte Tim.

Sie rannten nach vorne, aber in diesem Moment senkte die Frau die leuchtende Röhre und richtete sie auf die Kinder. „Bei der Magie des Buches vom Nichts: Ich gebiete Eurem Geist, steht still!“ Plötzlich herrschte Stille im eben noch so lauten Turniersaal. Alle Spieler waren wie festgefroren. Auch Meilin, Karina, Tim und Honghong konnten sich keinen Millimeter mehr bewegen.

Die Frau lachte ein helles Lachen. „Es sieht so aus, als hätte ich nun die Kontrolle über alle denkenden Wesen erlangt. Das ist mein erster Schritt zu ... zu was eigentlich? Ich habe noch gar nicht so genau darüber nachgedacht, was ich mit dieser Macht anfangen will. Vielleicht die Weltherrschaft? Klingt langweilig, aber egal, mir fällt schon noch was besseres ein.“

Zwischen all den eingefrorenen Gestalten kam plötzlich Herr Mieskopp nach vorne gelaufen. „Das können Sie doch nicht machen! Sie, sie ...“

„Was? Wie kann es sein, dass mein Zauber Sie nicht gestoppt hat? Ach so ...“ Sie lachte laut. „Ich kann nur über alle *denkenden* Wesen gebieten. Da gehören Sie wohl nicht dazu ...“

Herr Mieskopp rannte nach vorne. „Was erlauben Sie sich!“ rief er empört. Er sprang auf sie zu, um ihr die Röhre (oder das Buch oder Shiro, am besten alles) zu entreißen, aber sie wich ihm geschickt aus, so dass er polternd zu Boden fiel. Hinter ihm ertönte ein schallendes Lachen. „So einfach geht das nicht. Ich habe den schwarzen Gürtel in Karate *und* in Kung Fu. Da hat auch jemand ohne nennenswerten Verstand keine Chance gegen mich.“

Herr Mieskopp versuchte fluchend, sich aufzurichten. Doch bevor er wieder auf die Beine kam, sprang ein Junge nach vorne. Es war Lukas.

„Oh, was machst Du denn hier? Noch ein neuer Spieler? Hast Du meine Macht noch nicht gespürt?“ Sie richtete die Röhre auf ihn, aber Lukas spurtete einfach weiter auf sie zu. „Oh, noch ein leerer Kopf, der mir nicht gehorchen will? Na, dann eben nicht.“ Sie legte Shiro und das Buch auf ein Go-Brett und nahm eine Kampfpose ein. Milde grinsend wartete sie auf Lukas.

Lukas stürmte wild voraus, hob im letzten Moment sein Bein mit einer eleganten Drehung und – die Frau ging sang- und klanglos zu Boden. Dabei fiel die Röhre aus ihrer Hand. Sie flackerte noch kurz, dann ging das Licht aus und einen Moment lang zuckten helle Blitze durch den Raum, hin zu jedem der Go-Spieler. Aus ihrer Erstarrung befreit, rannten einige Spieler weg, andere zu der Frau, die nach wenigen Momenten von einer ganzen Traube von Kindern am Boden gehalten wurde..

„Wie ... wie ... hat er das gemacht? Ich habe doch ... den schwarzen Gürtel ...“, wimmerte sie.

Lukas grinste nur: „Ich auch, aber in Taekwondo.“ Dann schaute er lächelnd zu Meilin: „Ist ja nicht so, dass ich nur Fußball spiele, den ganzen Tag. Ich habe eben viele Talente, Meilin.“

Meilin verdrehte die Augen. „Viele Talente, aber ein ziemlich leeres Ding auf Deinen Schultern, wie wir gerade gesehen haben.“

„Hey, ich hab’ Dich gerettet!“, wandte Lukas enttäuscht ein.



Hier ein Foto von einer früheren Jugend-EM

Herr Dr. Altentropfel, der inzwischen wieder Shiro auf dem Arm trug, trat zu den Kindern: „Das war toll von Dir, Lukas, aber ich denke, Shiro hätte zur Not die Sache beendet, nicht wahr?“ Wie zur Antwort schnurrte Shiro glücklich.

„Und was machen wir jetzt mit der Frau? Und dem Buch?“, fragte Tim.

„Guter Punkt. Mit der Frau soll sich die Polizei herumschlagen. Ich fürchte, wegen angewandter Magie kann man niemanden belangen, aber sie hat sicher auch ein paar nicht-magische Gesetze gebrochen. Und das Buch? Hmm ... Das sollten wir wohl am besten der Buchhändlerin zurückgeben. Ich hoffe, sie passt da aber ein bisschen besser drauf auf in Zukunft. Jetzt solltet Ihr aber erst einmal Euer Turnier spielen. Vielleicht wird ja einer von Euch Europameister!“ Herr Altentropfel zwinkerte Honghong zu.

„Hmpf.“ Meilin hatte das offenbar gesehen und war gar nicht erfreut, dass sie für Herrn Altentropfel nicht als Europameisteranwärter galt.

Und dann begann die EM. Wie das Turnier ausgegangen ist? Nun, vielleicht erzählen wir Euch das ein andermal – oder Ihr spielt einfach selbst mit: vom 21. bis 23. März in Hamburg. Übernachten kann man direkt in der Schule!

Vorher haben wir aber noch eine Aufgabe für Euch:

Wenn jeder Spieler immer zwei Steine setzt (nur der erste Spieler im ersten Zug nur einen), und das Ziel ist es, ein paar Steine in einer Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) zu bilden, wie muss man die Regel designen, so dass das Spiel am meisten Spaß macht: Wie viele Steine in einer Reihe sollen zum Gewinn nötig sein? Die Lösung ist auf den Kopf gestellt ...

Lösung:
6 Steine ist das Optimum. Das Spiel gibt es tatsächlich. Es heißt Connect6. Mehr Steine ist zu schwierig. Da kann das Spiel ewig dauern. Mit weniger Steinen als sechs ist es dagegen zu einfach. Probier es mal aus! Kannst Du für vier Steine einen garantierten Gewinnweg für den zweiten Spieler finden?



Mach mit bei der Jugend-EM in Hamburg!

Es gibt ein tolles Programm, das schon vor der EM beginnt:

- 16.–17. März 2024:
Hamburger Go-Turnier „Mausefalle“ (offen für Erwachsene, Kinder und Jugendspieler)
- 18.–20. März 2024:
Europäisches Jugend-Go-Camp mit Profis und vielen Aktivitäten
- 21.–23. März 2024:
Jugendeuropameisterschaft im Go mit jeder Menge Events. Die Teilnahmegebühr beträgt 20 €/Person.

Alle Veranstaltungen werden im Friedrich-Ebert-Gymnasium stattfinden, das eine sehr günstige Übernachtungsmöglichkeit anbietet. Für 5 €/Person und Nacht könnt ihr dort schlafen, vorausgesetzt ihr bringt eure eigene Isomatte und einen Schlafsack mit!

Adresse: Alter Postweg 30-38,
21075 Hamburg

Mehr Infos: www.eygc2024.eu



Deutschlandpokal 2023

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name		KA	BN	L	OL	K	KS	H	F	SN	J	MA	M	B	Σ
1 Wandelt, Lukas	3d	-	3	0	-	-	-	4	-	4	-	1	-	2	14
2 Sun, Ryan	2k	-	3	2	-	2	-	-	0	-	-	3	-	-	10
3 Ries, Thomas	1k	-	1	-	0	-	2	2	4	-	-	0	-	-	9
4 Ruse, Victor	3d	-	-	-	0	-	2	-	4	-	3	-	-	-	9
5 Papachristopoulos, Alexis	3k	-	3	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	-	9
6 Quathamier, Casjen	2d	-	-	2	6	-	0	-	-	-	-	-	-	-	8
Ding, Zhuo	1k	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3	2	8
8 Dottan, Adam	1d	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	4	8
9 Qiao, Jing-Xiang	1d	-	0	2	2	0	-	-	-	-	-	-	-	2	6
10 Arba, Alexandru	2d	-	-	2	-	-	-	0	-	4	-	-	-	0	6

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name		KA	BN	L	OL	K	KS	H	F	SN	J	MA	M	B	Σ
1 Wille, Ole	8k	-	1	-	4	-	4	1	6	-	-	-	-	-	16
2 Zhang, Miles	7k	1	5	-	-	4	0#	2	0	-	-	0	-	-	12
3 Koch, Paul	4k	1	0	2	-	-	2	-	-	-	-	4	-	-	9
4 Zhang, Xingyi	7k	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	9
5 Röder, Nicole	8k	-	-	-	4	-	-	-	-	-	4	-	-	-	8
6 Tibke, Jonas	3k	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	5	-	-	7
Dietrich, Nikolaus	7k	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	5	-	-	7
8 Kullik, Bettina	9k	-	-	-	2	-	-	-	-	2	0	-	-	2	6
9 Kern, Franziska	7k	-	1	-	4	-	-	1	-	-	-	-	-	-	6
Mei, Litao	5k	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	0	3	-	6

Pokalgruppe C: 9. Kyu und schwächer

Pl. Name		KA	BN	L	OL	K	KS	H	F	SN	J	MA	M	B	Σ
1 Lu, Yuheng	18k	5	0#	2	-	2	2	-	-	-	0#	1	-	-	12
2 Ramacher, Iris	14k	-	1	2	0	0	0#	2	2	-	0	0	-	2	8
3 Schumann, Ralf	13k	0	-	-	-	4	2	-	0	-	-	1	-	-	7
4 Mazanek, Oliver	21k	-	-	2	-	-	-	-	-	-	5	-	-	-	7
Bauer, Camilo	10k	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	1	-	7
6 Mader, Peter	15k	-	-	2	-	-	-	-	3	-	-	1	-	-	6
Mueller, Konstantin	14k	1	1	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
Marz, Larissa	18k	-	-	4	-	-	-	-	-	-	0	2	-	-	6
Kleefeldt, Minghao Artur	17k	3	-	-	-	-	-	-	2	-	-	1	-	-	6
10 Glass, Paul	10k	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6

Die kompletten Ergebnislisten des Deutschlandpokals findet man unter www.dgob.de/wettbewerb/deutschlandpokal/aktueller-zwischenstand/. In den angegebenen Listen können sich noch Teilnehmer befinden, die keinem Landesverband angehören und die deshalb für die Wertung des Deutschlandpokals am Ende noch rausgefiltert werden.

Silvia Hartig

Kids- und Teenspokal 2023

Diesmal habe ich für euch die vorläufigen Endergebnisse des Pokaljahres 2023 und eine sehr wichtige Ankündigung!

In der U18 liegt Yuze Xing 5d weiterhin uneinholbar vor Shukai Zhang und Adam Dottan, die die Plätze 2 und 3 belegen. Adam hat dabei von 6k auf 1d eine der größten Verbesserungen von allen hingelegt, nur getoppt von Tarmo Donner (27k→19k) und Eason Cheng (20k→12k).

In der U12 ist es zum Ende etwas deutlicher als zwischendurch, Jing-Xiang Qiao liegt 5 Punkte vor Miles Zhang, der wiederum 3 Punkte vor Eduard Yang liegt.

Herzliche Glückwünsche an alle Platzierten und auch an alle anderen Teilnehmenden, die fleißig gespielt haben und dabei hoffentlich viel Spaß hatten. Ich freue mich auf das nächste Jahr mit euch!

Und jetzt die Ankündigung:

Wir werden die Preisverteilung dieses Jahr anders gestalten als in den letzten Jahren!

Ihr habt zunächst bis zum 15. Februar Zeit, die Ergebnisse auf ihre Richtigkeit zu überprüfen und mir bitte eine Mail an fs-ktpokal@dgo.de zu schicken, wenn Turniere von euch fehlen oder ihr sogar fälschlicherweise überhaupt nicht auftaucht. Auf der Webseite (www.dgo.de/wettbewerb/jugendturniere/kids-und-teenspokal/) findet ihr eine Tabelle mit eventuellen letzten Änderungen, hier abgedruckt ist die Version von Mitte Dezember.

Danach werden wir auf der Webseite ein Formular freischalten, wo die Top20 je Alterskategorie bitte ihren Namen und ihre Adresse

mitteilen. Sobald wir dann jeweils die Adresse von Euch haben, erfolgt der Versand von Urkunde und Preis. Diese Daten werden selbstverständlich für nichts anderes als diesen Versand verwendet.

Und zum Schluss noch ein paar Beobachtungen: Die Zahl der Teilnehmenden in der U12 ist leider im Vergleich zu 2022 zurückgegangen, von 30 auf 20. Dafür haben wir in der U18-Gruppe 23 Teilnehmende statt vorher nur 12. Insgesamt wart ihr auf 68 Turnieren vertreten, 13 mehr als letztes Jahr, sehr schön! Die Punktzahlen in der Spitze sind auch deutlich gestiegen, Jing-Xiang hat 7 Siege mehr geholt als bei seinem Triumph letztes Jahr, was ja auch notwendig war.

Yuze hat auf seine unglaublichen 75 Siege auf 25 Turnieren von letztem Jahr noch einen draufgelegt und 82 Siege bei 26 Turnieren gesammelt. Wahnsinn!

Ich hoffe, ihr seid gut ins neue Jahr gekommen und ihr habt weiterhin viel Spaß auf Turnieren!

Martin Ruzicka



Tabelle U12

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Jing-Xiang Qiao	51	17	1d	2d
2 Miles Zhang	46	16	7k	2k
3 Eduard Yang	43	15	14k	9k
4 Ryan Sun	39	15	2k	1k
5 Litao Mei	34	14	5k	4k
6 Leopold Marz	24	9	13k	12k
7 Minghao A. Kleefeldt	23	9	17k	13k
8 Ole Wille	23	9	8k	4k
9 Sho Kobayashi	23	8	25k	22k
10 Tarmo Donner	19	9	27k	19k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Yuze Xing	82	26	3d	5d
2 Shukai K. Zhang	48	16	3d	4d
3 Adam Dottan	41	16	6k	1d
4 Ferdinand Marz	33	11	1k	1d
5 Riku Kobayashi	28	9	5k	2k
6 Xingyi Zhang	28	9	7k	4k
7 Shizhao Li	22	9	1d	2d
8 Hannah Hebsacker	22	9	5k	4k
9 Angelika Rieger	21	9	7k	6k
10 Daniel Tchoudovski	16	5	3k	2k

International

von Lars Gehrke

28. Samsung Pokal

Der 28. Samsung Pokal wurde vom 11. bis zum 28. November 2023 in Kyeonggi, Korea, ausgetragen. Für Europa ist Andrii Kravets 1p angetreten. Er verlor in der ersten Runde gegen Park Junghwan 9p aus Korea.

Ding Hao (23) 9p besiegte Xie Erhao (25) 9p 2:1 im Finale des Samsung Pokals und gewann damit zum ersten Mal den Samsung Pokal. Dies ist bereits der zweite große Sieg in diesem Jahr für Ding Hao, der schon im Februar den 27. LG Pokal gewonnen hat.

Ding Hao erhielt ein Preisgeld von 300 Millionen Won (ca. 240.000 Euro) und der Zweitplatzierte Xie Erhao bekam ein Preisgeld von 100 Millionen Won (ca. 80.000 Euro). Insgesamt hat bis jetzt Korea 14 Mal, China zwölf Mal und Japan zwei Mal dieses vom Versicherungsunternehmen Samsung Fire & Marine Insurance gesponserte Turnier gewonnen. Die Bedenkzeit für das Turnier betrug zwei Stunden gefolgt von fünf Mal 60 Sekunden Byoyomi.

Sechzehntelfinale am 16. bis 17. November 2023:

Gewinner		Verlierer
Shin Jinseo 9p	W+R	Wang Xinghao 9p
Xu Haohong 9p	B+R	An Jungki 7p
Xie Erhao 9p	B+R	Choi Jung 9p
Han Wonggyu 9d	W+2.5	Yoda Norimoto 9p
Shin Minjun 9p	W+0.5	Lee Changho 9p
Gu Zihao	B+0.5	Byun Sangil 9p
Kang Dongyun	B+R	Zhou Hongyu 7p
Xu Jiayang 9p	B+R	Kim Junghyun 9p
Kim Seungjin 4p	B+R	Kyo Kagen 9p
Ding Hao 9p	W+R	Hong Sungji 9p
Kim Myeonghoon 9p	W+R	Iyama Yuta 9p
Huang Yunsong 9p	B+R	Kim Eunji 8p
Park Junghwan 9p	W+R	Andrii Kravets 1p
Tan Xiao 9p	B+R	An Sungjoon 9p
Kim Nuri 4p	B+R	Motoki Katsuya 8p
Lian Xiao 9p	W+R	Kang Woohyuk 7p



Ding Hao gewinnt den 28. Samsung Pokal

Achtelfinale am 19. und 20. November 2023:

Gewinner		Verlierer
Shin Jinseo	W+R	Xu Haohong
Xie Erhao	W+R	Han Wonggyu
Gu Zihao	W+R	Shin Minjun
Xu Jiayang	W+R	Kang Dongyun
Ding Hao	W+R	Kim Seungjin
Kim Myeonghoon	W+0.5	Huang Yunsong
Park Junghwan	B+R	Tan Xiao
Lian Xiao	W+R	Kim Nuri

Viertelfinale am 21. und 22. November 2023:

Xie Erhao	W+R	Shin Jinseo
Xu Jiayang	W+R	Gu Zihao
Ding Hao	B+R	Kim Myeonghoon
Park Junghwan	B+T	Lian Xiao

Halbfinale am 23. und 24. November 2023:

Xie Erhao	B+R	Xu Jiayang
Ding Hao	B+R	Park Junghwan

Finale:

Ding Hao	B+R	Xie Erhao	(25.11.)
Xie Erhao	B+R	Ding Hao	(27.11.)
Ding Hao	B+R	Xie Erhao	(28.11.)

Japan

von James Brückl

Meijin

Nach einem 3:1 gelingt es Iyama Yuta, die fünfte Partie für sich zu entscheiden. Mit einem Sieg in der sechsten Begegnung aber verteidigt Shibano Toramaru zum 48. Meijin-Titel.

Tengen

Für Seki Kotaro stand es in diesem Titelkampf 1:0. Mit einer Energieleistung und drei Siegen in Folge gelingt es aber Ichiriki Ryo, zu Anfang November den Titel an sich zu nehmen.

Oza

Iyama Yuta setzt sich mit 3:2 gegen Yu Zhengqi 8p durch und verteidigt den Oza-Titel.

Kisei

Kyo Kagen 9p besiegt in der Qualifikation Yu Zhengqi 8p, unterliegt sodann aber Iyama Yuta. Dieser ist nun also Herausforderer von Ichiriki



Ueno Risa 2p

Ryo. Der Titelkampf wird in maximal sieben Begegnungen bis zum August 2024 entschieden.

Honinbo der Frauen

Zu Beginn dieses Titelkampfes stand es 1:0 für die Herausforderin Ueno Risa. Nach einem kurzen Hin und Her verteidigt Fujisawa Rina jedoch ihren Titel mit 3:2.

Kisei der Frauen

Ueno Risa 2p gewinnt das Qualifikationsturnier und wird Herausforderin von Nakamura Sumire 3p. Die Entscheidung fällt in maximal drei Begegnungen zu Anfang des kommenden Jahres.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Bis 06.12. wurden acht Runden absolviert. Der Titelverteidiger Supor Hangzhou war danach erwartungsgemäß Erster mit komfortablem Vorsprung. Die Tabelle der Vorrunde:

Team	Punkte	Siege
Supor Hangzhou	19	23
Hangzhou Longyuan	17	19
Jiangsu	16	21
Shenzhen Nie Dao	16	16
Shenzhen Lonhua	15	18
Quzhou	15	17
Chongqing	14	18
Rizhao	13	17
Zhejiang	12	16
Shanghai Jianqiao	10	15
Tianjin	10	15
Chengdu	9	15
Lhasa	9	12
Beijing Minsheng Bank	8	12
Shanxi	7	12
Shanghai Qingyi	2	10

1. Frauen-Go-Liga

Am 17.12. fand die letzte Runde dieser Liga im Ski-Gebiet Chongli statt. Vor der Runde hatten die

ersten drei Mannschaften die gleiche Punktzahl. Am Ende war es ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Shanxi und Jiangsu. Beide Mannschaften hatten gleichviele Punkte und Siege. Am Brett 1 konnte Shanxi 12 Siege erzielen und Jiangsu nur 11. So konnte Shanxi glücklich die Liga gewinnen.

Team	Punkte	Siege
Shanxi Shuhai	24	34
Jiangsu	24	34
Chengdu	22	33
Shanghai Xingxiaomu	22	32
Hangzhou Yunlin	20	32
Hangzhou Zhiyun	18	27
Zhejiang	18	23
Shanghai Qingyi	14	21
Shanxi Zhangbi	12	20
Fujian	6	14

33. Meijing

Vom 08. bis 11.11. fand das Finale des Meijing Titels in Shenzhen statt. Für den Herausforderer Ke Jie ist es die erste Finalteilnahme. Im Meijing-Turnier ist es traditionell so, dass der Titelverteidiger deutlich größere Chance im Finale hat.

Passend zur Tradition befand sich Ke nicht in bester Form. Trotz großer Bemühung verlor er am Ende mit 1:2 gegen den amtierenden Meijing Mi Yuting. Es war

der dritte Sieg bei diesem Titelkampf für Mi hintereinander.

18. Changqi Cup (Ing Cup)

Zwischen dem 20. und 22.10. fand das Ing-Cup-Finale in Chengdu statt. Der 19-jährige Wang Xinghao 9p wird seit 3 bis 4 Jahren als Führungsspieler seiner Generation betrachtet, obwohl er noch kein großes Turnier gewonnen hat.

In beiden Partien spielte Wang deutlich besser als der Gegner Mi Yuting 9p. Normalerweise kann eine Ing-Cup-Finalpartie bis zu sieben Stunden dauern. Wang konnte beide Spiele in ca. vier Stunden durch Aufgabe seines Gegners für sich entscheiden und damit den Titel gewinnen.



Wang (l.) gegen Mi Yuting beim 18. Changqi Cup



Ke Jie (r.) gegen Mi Yuting beim 33. Meijing

Korea von Tobias Berben

46. Myeongin

Im Finale traten Byun Sangil 9p und Shin Jinseo 9p gegeneinander an. Bereits beim 44. Myeongin waren beide im Finale gegeneinander angetreten. Damals wie dieses Mal hat Shin Jinseo gewonnen, beim letzten Mal 2:1, dieses Mal sogar ohne Verlustpartie 2:0.

28. Frauen Kuksu

Im Halbfinale setzten sich Choi Jung 9p gegen Cho Hyecheon 9p und Kim Jaeyoung 8p gegen O Yujin 9p jeweils mit Aufgabe durch.

Im Finale dann schlug Choi Jung ihre Gegnerin Kim Jaeyoung mit 2:1 und verteidigte dann ihren Titel vom letzten Jahr.



Choi Jung gewann im Kuksu- und verlor im Kisung-Finale

7. Frauen Kisung

Auch bei diesem Titelkampf spielte Choi Jung 9p im Finale. Im Halbfinale hat sie ihre Kuksu-Finalgegnerin Kim Jaeyoung 8p besiegt und traf im Finale auf Kim Eunji 8p, die sich im zweiten Halbfinale gegen Kim Hyeoimin 9p durchgesetzt hatte.

Zunächst lief es auch gut für Choi Jung in diesem Finale und sie gewann die erste Partie, um dann aber zwei Partien in Folge und damit auch den Titelkampf zu verlieren. Kim Eunji ist damit die neue Titelträgerin. Im vergangenen Jahr hatte sie noch gegen Choi Jung im Finale 0:2 verloren.

Internationales Go-Rating

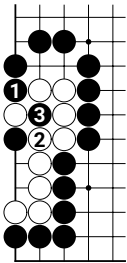
Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂	🇰🇷	3871
2	Gu Zihao	♂	🇨🇳	3691
3	Ding Hao	♂	🇨🇳	3681
4	Wang Xinghao	♂	🇨🇳	3676
5	Park Junghwan	♂	🇰🇷	3668
6	Ke Jie	♂	🇨🇳	3666
7	Zhao Chenyu	♂	🇨🇳	3662
8	Yang Dingxin	♂	🇨🇳	3657
9	Byun Sangil	♂	🇰🇷	3651
10	Li Xuanhao	♂	🇨🇳	3636
11	Li Qincheng	♂	🇨🇳	3635
12	Dang Yifei	♂	🇨🇳	3630
13	Yang Kaiwen	♂	🇨🇳	3629
14	Li Weiqing	♂	🇨🇳	3625
15	Shin Minjun	♂	🇰🇷	3608
16	Mi Yuting	♂	🇨🇳	3607
17	Xu Jiayang	♂	🇨🇳	3601
18	Fan Tingyu	♂	🇨🇳	3600
19	Xie Erhao	♂	🇨🇳	3592
20	Lian Xiao	♂	🇨🇳	3591
21	Tuo Jiayi	♂	🇨🇳	3590
22	Iyama Yuta	♂	●	3576
23	Shi Yue	♂	🇨🇳	3566
24	Xu Haohong	♂	🇨🇳	3565
25	Jiang Weijie	♂	🇨🇳	3562
26	Kim Myounghoon	♂	🇰🇷	3562
27	Tan Xiao	♂	🇨🇳	3559
28	Liao Yuanhe	♂	🇨🇳	3547
29	Kang Dongyun	♂	🇰🇷	3546
30	Ichiriki Ryo	♂	●	3546
31	Xie Ke	♂	🇨🇳	3543
32	Tao Xinran	♂	🇨🇳	3540
33	Zhang Tao	♂	🇨🇳	3534
34	Chen Xian	♂	🇨🇳	3527
35	Kim Jiseok	♂	🇰🇷	3524
36	Shibano Toramaru	♂	●	3514
37	Liu Yuhang	♂	🇨🇳	3511
38	Han Yizhou	♂	🇨🇳	3506
39	Fan Yin	♂	🇨🇳	3502
40	Chen Yaoye	♂	🇨🇳	3502
41	Weon Seongjin	♂	🇰🇷	3500

Quelle: goratings.org (23.12.2023)

Problemecke von Antonius Clasen

Der Gewinner ist dieses Mal Dirk Kestler, Gratulation an ihn. Ich wünsche allen ein frohes und lösungsreiches neues Jahr!

Lösungen zu 5/2023

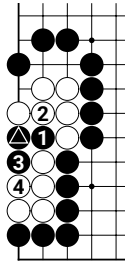


Dia. 1-1

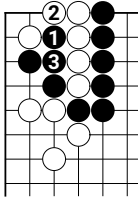
Antwort 1

Schwarz 1 in Diagramm 1-1 ist der falsche Start, denn mit 2 bekommt Weiß ein Ko.

In Diagramm 1-2 startet Schwarz richtig und Weiß stirbt.



Dia. 1-1
(5 auf Δ)



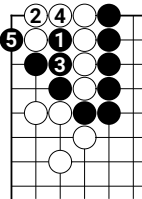
Dia. 2-1

Antwort 2

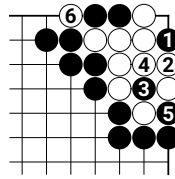
In Diagramm 2-1 startet Schwarz mit 1 richtig und gewinnt das Semei.

Eine alternative Lösung wie W2 in Diagramm 2-2

hilft nicht. Es gab noch einige andere Alternativen für W2, die aber alle erfolglos sind.



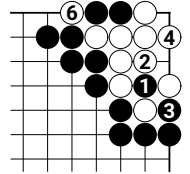
Dia. 2-2



Dia. 3-1
(7 wirft ein)

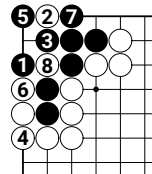
Antwort 3

Starten mit 1 in Diagramm 3-1 ist korrekt. Weiß kann sich nicht retten und hat nach Schwarz 7 nur ein Auge.



Dia. 3-2
(5 auf 1; 7 wirft ein;
8 schlägt 1)

In Diagramm 3-2 startet Schwarz mit 1 falsch und nach W8 entsteht ein Ko.

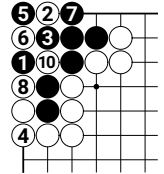


Dia. 4-1
(9 schlägt zurück)

Antwort 4

In Diagramm 4-1 startet Schwarz korrekt mit 1 und Weiß liefert mit 2 den kräftigsten Widerstand, jedoch ohne Erfolg.

Diagramm 4-2 zeigt eine Variante. Startet Schwarz nicht mit 1, führt das zum Tod der schwarzen Gruppe.



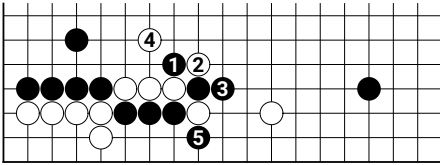
Dia. 4-2
(9 auf 5; 11
schlägt zurück)

Antwort 5

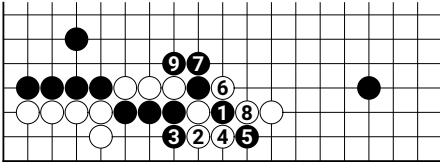
In Diagramm 5-1 startet Schwarz mit 1 richtig und erreicht das maximal Mögliche in dieser Stellung.

In Diagramm 5-2 fängt Schwarz zwar drei Steine, um jedoch dadurch Weiß eine sehr starke Gruppe am unteren Rand zu schenken.





Dia. 5-1

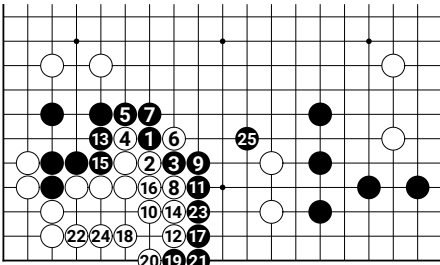


Dia. 5-2

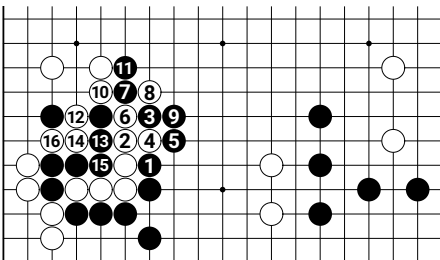
Antwort 6

In Diagramm 6-1 ist der Start von Schwarz mit 1 richtig und Schwarz opfert einen Teil seiner Gruppe, bekommt dafür entsprechende Kraft ins Zentrum und Gebiet am unteren Rand.

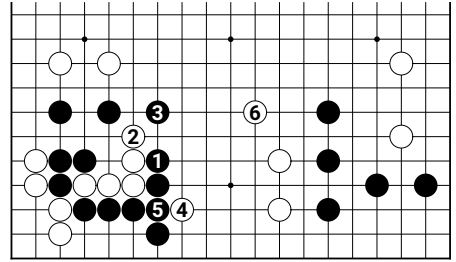
In Diagramm 6-2 startet Schwarz mit 1 falsch, denn entgegen den eingereichten Lösungen, die eine Variante wie in diesem Diagramm ausgespielt haben, kann Weiß auch wie in Diagramm 6-3 spielen.



Dia. 6-1



Dia. 6-2



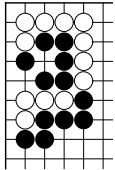
Dia. 6-3

Aktuelle Problemliste

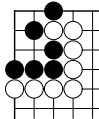
Kestler, Dirk	1d	5/23	26	440
Schröter, Georg	7k	5/23	20	404
Herter, Rainer (4)	4k	5/23	20	401
Mertin, Stefan (2)	8k	5/23	15	371
Altmann, Hermann	5k	5/23	38	353
Reimpell, Monika (10)	2d	4/23	-3	349
Busch, Rainer (1)	6k	5/23	20	336
Tolke, Christoph	2k	5/23	20	319
Scheibe, Rene (1)	9k	5/23	20	272
Millies, Oliver (1)	3d	2/23	-3	247
Schultze, Achim	5k	5/22	-3	246
Hartmann, Kirsten (1)	1k	5/23	26	233
Reinicz, Thomas (2)	3k	5/23	45	227
Busch, Martin	1d	5/23	20	221
Hauptmann, Holger	6k	5/23	15	197
Pittner, Oliver	2d	3/23	53	195
Schreiber, Burkhard (5)	3k	5/23	15	194
Sattler, Gerd	1k	5/23	20	186
Heinisch, Jürgen	2k	5/23	20	183
Peters, Gerald	8k	1/23	-3	167
Lorenzen, Klaus (4)	2k	5/23	20	156
Lorer, Andreas	3k	5/23	20	155
Keller, Eckart	25k	5/23	8	152
Schröder, Klaus	4k	5/23	20	141
Gawron, Christian (9)	2d	4/23	-3	134
Ewe, Thorwald (5)	8k	5/23	13	124
Sun, Ryan	5k	5/23	26	101
Lankoff, Alex	1k	5/23	20	100
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	84
Gaismaier, Bernhard (6)	1d	4/23	-3	73
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	70
Tsigradski, Nikola	10k	2/22	-3	60
Krajewski, Rafael	1d	1/23	-3	46
Gabe, Axel (2)	5k	2/23	-3	37
Kiechle, Hubert (1)	8k	5/23	15	36
Tawussi, Frank	5k	2/23	-3	31
Jungbauer, Ralf	8k	6/22	-3	28
Wenske, Dieter	5k	5/23	20	20
Urmoneit, Regina (2)	13k	5/23	15	15
Achilles, Rene		5/23	15	15
Wolffgramm, Jens (1)	4k	4/23	-3	12
Hartmann, Christian (2)	4k	3/22	-3	0

Probleme 6/2023

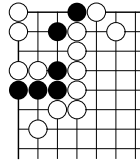
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung.



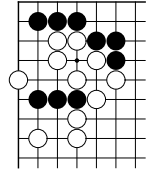
Problem 1
(3 Punkte)



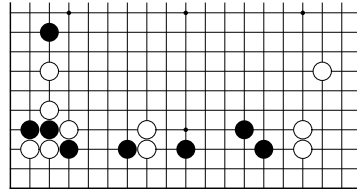
Problem 2
(3 Punkte)



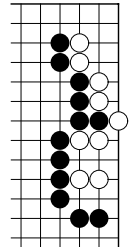
Problem 3
(4 Punkte)



Problem 4
(5 Punkte)



Problem 5 (6 Punkte)



Problem 6 (7 Punkte)

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 (14.02.2024) 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.

Mitgliedsbeiträge der Go-Landesverbände*

Bei Beantragung der Mitgliedschaft in einem Landesverband des Deutschen Go-Bundes e. V. (mit nebenstehendem Mitgliedsantrag) werden folgende Jahresbeiträge fällig:

Landesverband	Vollmitglied	Erm. Mitglied	Jugendliche	Zweitmitglied
Baden-Württemberg	48 Euro	33 Euro	10 Euro	18 Euro
Bayern	60 Euro	36 Euro	12 Euro	12 Euro
Berlin	78 Euro	39 Euro	15 Euro	21 Euro
Brandenburg, Sachsen, Thüringen	49 Euro	30 Euro	15 Euro	15 Euro
Bremen	40 Euro	28 Euro	16 Euro	8 Euro
Hamburg	56 Euro	35 Euro	15 Euro	17 Euro
Hessen (mit Rheinland-Pfalz, Saarland)	46 Euro	32 Euro	15 Euro	15 Euro
Mecklenburg-Vorpommern	45 Euro	30 Euro	20 Euro	15 Euro
Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt)	44 Euro	32 Euro	20 Euro	10 Euro
Nordrhein-Westfalen	50 Euro	30 Euro	10 Euro	12 Euro
Schleswig-Holstein	42 Euro	28 Euro	14 Euro	12 Euro

*Angaben ohne Gewähr, bitte ggf. beim jeweiligen Landesverband erkundigen

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: Benjamin Wirthmann, Hauptstr. 66, 64390 Erzhausen, E-Mail: vorstand@dgob.de; Vanessa Thörner, Kleemensweg 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

Ehrenpräsidenten: Martin Stiassny und Karl-Ernst Paech († 2013)

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmар 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-Quide-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: Pascal Müller, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, 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, Schenkendorfst. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721 E-Mail: fs-profi@dgob.de

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

Soziale Medien: Martin Thaumiller, Appeldornstraße 5, 29410 Salzwedel, Telefon: 039038/744024 E-Mail: fs-socialmedia@dgob.de

Spitzensport: Kasim Cinar, Bromberger Str. 81, 28237 Bremen

Turniere: Sarah Tegtmeyer, Goethestr. 15, 52064 Aachen, Tel.: (0241) 4759651, E-Mail: fs-turniere@dgob.de

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

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

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

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Uhlandstrasse 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, Holtenuer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, E-Mail: lv-sh@dgob.de

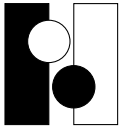
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Seminar im Sommer 2024



Mit Rabatten für
Frühbucher (29.02.24),
DGoB-Mitglieder
und Jugendliche



Unser 17. Go-Seminar vom 6. bis 13. Juli 2024 in Dörverden bietet:

- freundliche Atmosphäre für konzentriertes Lernen und entspanntes Erholen
- täglichen Profi-Go-Unterricht bei Yoon Young Sun 8p (in deutscher Sprache)
- optional bis zu zehn Turnierpartien (entspannte Konzentration ohne EGF-Wertung)
- Analysen und Hilfe von stärkeren Spielern in freien Lerngruppen
- 4 Mahlzeiten pro Tag und 7 Übernachtungen
- ganztags Kaffee- und Tee-Flatrate
- gesellige Abende mit Go und vielen anderen Spielen
- Hunderte von Gesellschaftsspielen im Haus
- viel Natur mit Weser, Wald, Wolfspark u. v. m.



Alle Infos und Anmeldung unter: seminar.go-turniere.de

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

- Förderung des Go-Spiels (Spielabendunterstützung, Jugendförderung u.v.m.)
- Bezug der Deutschen Go-Zeitung
- reduziertes Startgeld bei Turnieren
- Teilnahme am Deutschlandpokal
- Teilnahme beim Deutschen Internet Go-Pokal
- kostenlose Bundesliga-Teilnahme
- Startberechtigung bei nationalen Meisterschaften
- und einiges mehr ...

Turniere und Veranstaltungen*

Februar 2024

03.02.–04.02.: 24. Erdinger Go Turnier
03.02.–04.02.: 2. Internationales Sokolov-Go-Turnier

März 2024

01.03.–03.03.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde) / Frankfurt
16.03.–17.03.: Hamburger Mausefalle
18.03.–23.03.: Europäische Jugend-Go-Meisterschaft EYGC / Hamburg
23.03.–30.03.: JIGS-Go-Camp
23.03.: DGoB-Delegiertenversammlung 2024 / Paderborn
29.03.–01.04.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Vorrunde) (Ostern)
30.03.–01.04.: 51ème Tournoi International de Paris

April 2024

06.04.–07.04.: 33. Dresdner Go-Turnier
20.04.–21.04.: Paderborner Ponnuki
20.04.–21.04.: 8. Luxemburger Go-Turnier

Mai 2024

04.05.–05.05.: Frühlings-Fuseki Leipzig III
09.05.–12.05.: Dutch Open
18.05.–20.05.: KidoCup / Affensprung / Hamburg
25.05.–26.05.: 12th Strasbourg International Tournament
19.05.: Trierer Tengen (Kinder- und Jugendturnier)
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.–13.07.: Go-Seminar des Hebsacker Verlags in Dörverden
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

September 2024

14.09.–15.09.: 7. Hallenser Doppel-Zack
28.09.–29.09.: 8. TipTap Frankfurt

Oktober 2024

03.10.–06.10.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde) / irgendwo
19.10.–20.10.: Münchner Bierseidel-Go-Turnier
26.10.–27.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim

November 2024

21.11.–24.11.: Spielemesse Stuttgart mit Go-Stand

* 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!

