

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2024

99. Jahrgang



Inhalt

Drache am Go-Brett (Adobe Firefly)	Titel
Inhalt, Vorwort	2
Nachrichten & Berichte	2–6
Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (3.3)....	7–18
Impressum	11
Das Fundstück	15
Fata Morgana	18–19
Yoon Young Sun kommentiert (69)	20–25
Leseprobe „Erster Kyu“	26–27
Probleme für Einsteiger	28
Probleme für Fortgeschrittene	29
Tsume-Go-Kurs (3)	30–35
Endspiel (10).....	36–41
Kinderseiten	42–43
Pokale.....	44–45
Fernost-Nachrichten.....	46–49
Go-Probleme.....	50–52
Migliedsbeiträge	52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Adressen	54
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Jetzt sind 20 Jahre voll!

2004 habe ich die DGoZ-Redaktion übernommen und seitdem 120 Hefte mehr oder minder pünktlich abgeliefert. Das hätte ich natürlich nicht ohne die zahlreichen Helfer geschafft, die über die Jahre Artikel, Berichte, Partiekommentare, Serien, Übersetzungen, Cartoons oder Fotos beigesteuert, die Korrektur gelesen oder die beim Layouten unterstützt haben. Ihnen allen herzlichen Dank für die teilweise langjährige Unterstützung! Besonders hervorheben möchte ich dabei Liu Yang, der als einziger seit 2004 redaktionell mit dabei ist und zuverlässig die China-Nachrichten betreut.

Tobias Berben

Horst Zein 3d

23.12.1962 – 2.2.2024

Zum ersten Mal habe ich von Horst Ende der 90er Jahre gehört. Nachdem er den Vorsitz des Go-Landesverbandes Rheinland-Pfalz/Saarland von Dr. Thomas Pfaff übernommen hatte, hatte er einen Brief aus Trier an alle Mitglieder geschrieben, um sich vorzustellen. Horst hat dann den Landesverband auch bis zu dessen Auflösung engagiert geleitet. Von Trier aus hat er 2004 zusammen mit einigen Mitstreitern den Anstoß zur Gründung der Go-Bundesliga gegeben. Über viele Jahre war er der Team-Captain der auch jetzt noch aktiven länderverbindenden Mannschaft Trier-Luxemburg und unser Repräsentant am ersten Brett.

Nachdem ich 2002 selbst nach Trier gezogen war, führte mich einer der ersten Wege in den Go-Club. Sehr gut kann ich mich an meine erste Partie mit Horst erinnern, die mir gleich zu Beginn zeigte, mit was für einem hohen Niveau ich im neuen Club zu rechnen hätte. Horsts Go zeichnete sich durch hohe Dynamik und permanenten Angriffsdruck aus, der auf solide Grundlagenkenntnisse und die Fähigkeit zu präziser Analyse gestützt war. Horst hatte als Student der Mathematik und Physik in Jena das Go-Spielen gelernt. Bereitwillig überzog er auch einmal Positionen,



Horst Zein war über viele Jahre hinweg der Vorsitzende des Go-Landesverbandes Rheinland-Pfalz

nur um sicher zu sein, dass es nicht langweilig wurde. Seine oft nach der Partie gestellte Frage „Warum hast Du nicht den normalen Zug gespielt?“ war immer eine Inspiration. Zeitweilig ist es ihm gelungen, mich auf zwei Vorgabesteine zu drücken; schon aus reinem Respekt habe ich auch später immer gegen Horst die schwarzen Steine genommen.

Unvergessen sind unsere gemeinsamen Go-Abende im Trierer „Haus Fetzenreich“, einem alten Stadtpalais in der Sichelstraße. Horst, Peter Fischer, Tobias Dietz und ich bildeten dort die Stammbesetzung, die sich über den Besuch immer wechselnder Gäste freute. Spannende Partien 1:1, Rengo, manchmal ein wenig Shogi im Kerzenlicht des Hauptraums und Auflockerungsrunden am Kickertisch im Nebenzimmer wechselten sich ab mit philosophischen Gesprächen, die wirklich alles zwischen Himmel und Erde betrafen. Wir, die dabei waren, denken oft sehnsüchtig an diese Abende zurück.

Horst war ein Mensch, mit dem man sehr gut reden konnte. Auf dem Brett war er mein Lieblingsgegner. Wir alle haben einen guten Freund verloren. Ich bin sicher, dass wir uns wiedersehen werden – und dass Horst alle Menschen, die er liebte, und alle seine Freunde mit offenen Armen auf der anderen Seite begrüßen wird. Bestimmt wird er für mich schon ein Brett aufgebaut haben. Ich werde Schwarz nehmen.

Christoph Klawe

Neu im FS Turniere

Als ich letztes Jahr zu dem Turnier in Dortmund fuhr, ahnte ich nicht, was auf mich zukommen würde. Kaum war ich allerdings angekommen und hatte mich registriert, traf ich Martin Langer. In meiner Erinnerung überraschte er mich direkt mit einer Frage: Ob ich mir vorstellen könne, das Fachsekretariat für Turniere zu übernehmen? Er mache das jetzt seit zehn Jahren und würde die Verantwortung gerne abgeben. Ich muss zugeben, dass ich bis zu dem Zeitpunkt nicht daran gedacht hatte, irgendwann eine offizielle Aufgabe im DGoB zu übernehmen. Ich wusste auch nicht wirklich, dass Martin diese Rolle hatte. Weil ich nach Turnieren mein Rating in der European Go Database überprüfte, hatte ich nur mitbekommen, dass Martin regelmäßig die Ergebnisse von Turnieren in Deutschland an die EGD meldete. Ich fühlte mich von seiner Frage etwas überrumpelt, aber auch geschmeichelt, weil er mir diese Aufgabe zutraute. Wie er denn auf mich gekommen sei? Ich würde auf vielen Turnieren spielen, viele Go-Spieler kennen und wäre gut in der Go-Szene vernetzt. Insofern zweifelte ich, ob mich das tatsächlich für die Aufgabe qualifiziert. Was wären denn meine

Aufgaben als Fachsekretärin? Im Wesentlichen den Turnierkalender auf der Webseite des DGoB pflegen, Turnierberichte auf die Webseite stellen und Ergebnisse an die EGD melden. Das hörte sich machbar und nach nicht allzu viel Arbeit an und irgendwie reizte mich die Aufgabe. Ich hätte ihm eigentlich direkt sagen können, dass ich die Aufgabe übernehme, erbat mir aber bis zum nächsten Tag Bedenkzeit. Und so wartete ich ab, ob mir über Nacht ein ver-

DGoB-Mitgliederstatistik

(Stand: Anfang 2024)

LV	V + F	Erm	Ehr	J + S	Z	Gesamt	%	DV
B	111	84	3	8	18	224	11,17	12
BST	153	33	1	6	12	205	10,22	11
BW	170	68	0	17	2	257	12,82	13
BY	146	43	1	5	16	211	10,52	11
HB	29	7	0	2	2	40	2,00	2
HE/RP/S	112	54	0	13	13	192	9,58	10
HH	82	25	0	6	3	116	5,79	6
MV	39	13	0	0	4	56	2,79	3
NDS/SAH	128	51	0	1	6	186	9,28	10
NRW	286	116	0	20	25	447	22,29	23
SH	58	8	0	0	5	71	3,54	4
Σ						2005		105

LV: Landesverband, V: Vollzahler, F: Fördermitglied, Erm: ermäßigtes Mitglied, Ehr: Ehrenmitglied, J: Jugendmitglied, S: Schülermitglied, DV: LV-Stimmen bei der Delegiertenversammlung



nünftiger Grund einfele, die Rolle doch nicht zu übernehmen. Weil das nicht passierte, sagte ich Martin am nächsten Morgen, dass ich ihn sehr gerne ablösen würde.

Das ist die kurze und vielleicht etwas naive Geschichte, wie ich die neue Fachsekretärin für Turniere wurde. Ich bin also die Neue. Ich heiße Sarah Tegtmeier, bin 55 Jahre alt, seit einem Unfall in der frühen Kindheit gehbehindert. Bis 2004 hatte ich einen männlichen Vornamen. 1989 zog ich von Niedersachsen für ein Studium der Mathematik nach Aachen, wo ich seitdem mit kurzen Unterbrechungen lebe. Ich arbeite als Softwareentwicklerin in der Tourismusbranche. Mit dem Go-Spielen habe ich 1993 angefangen und bin wohl so etwas wie ein ewiger 4-Kyu.

Bisher konzentriere ich mich auf die oben bereits erwähnten Aufgaben: Pflege des Turnierkalenders, Turnierberichte auf der DGoB-Homepage und Meldung von Turnierergebnissen an die EGD. Wie ich darüber hinaus meine neue Rolle ausfülle und was ich in ihr erreichen möchte, kann ich zurzeit noch nicht sagen. Man merkt ja immer erst nach einiger Zeit, was eine neue Aufgabe mit einem macht. Um eine Vorstellung davon zu bekommen, worum ich mich

kümmern sollte, würde ich gerne von Euch als Turnierveranstalter und Turnierteilnehmer wissen, welche Wünsche und Erwartungen Ihr an das Fachsekretariat habt. Wobei wünscht Ihr Euch Unterstützung? Was hat Euch bisher daran gehindert, ein Turnier zu organisieren oder an einem teilzunehmen? Wie sollte ein Turnier ablaufen? Wie viele Runden sollte es haben? Welchen Zeitmodus bevorzugt Ihr? Was macht ein Turnier für Euch im Allgemeinen attraktiv und was nicht? Welche Informationen benötigt Ihr als Veranstalter eines Turniers, welche als Teilnehmer? Wo seht Ihr in Bezug auf Turniere Handlungsbedarf? Was würdet Ihr ändern? Welche Ideen oder Vorschläge habt Ihr?

Ich möchte einfach ein Bild davon bekommen, wie es um die Turnierlandschaft in Deutschland steht. Schreibt einfach also gerne eine E-Mail an fs-turniere@dgoeb.de!

Sarah Tegtmeier

30. Saison der Jugendliga

Die 30. Saison der deutschen Jugendliga ist gespielt. Es gewann in der Hoshi-Liga, wie schon in der letzten Saison, Adam Dotta 1d. Zweite wurde Mariia Chernova 1d, knapp vor Litao Mei 3k. In der Drachen-Liga gab es zwei Sieger: Ole Wille 5k und Nico Xu 7k. Die Tiger-Liga wurde von Anton Zhang 10k gewonnen, die Zebra-Liga von Eva Leissen 10k, die Panda-Liga von Eason Cheng 12k. Die Pinguin-Liga schließlich hatte ebenfalls zwei Sieger: Emily Xu 17k und Kaiwen Wang 17k.

Nach 30 Saisons lohnt auch ein Blick zurück: Rekordsieger ist Arved Pittner mit 5 Siegen (davon zwei geteilte), dicht gefolgt von Feiyang Chen mit 4 Siegen. Die erste Jugendliga im Jahre 2013 hatte gleich zwei Sieger: Jonas Welticke und Oliver Wolf. Seitdem finden meist drei Saisons pro Jahr statt. Mitmachen dürfen alle Kinder und Jugendlichen, die in den Auswahlkader des DGoB aufgenommen wurden sowie Gäste. Wenn Du also Interesse hast, mitzumachen: Schreib einfach eine E-Mail an nachwuchs@dgoeb.de!

Marc Oliver Rieger

24. Erdinger Go Turnier

Mit etwas Bangen bereiteten wir das 24. Erdinger Go Turnier vor. Wer würde nach 3 Jahren Corona-Pause kommen? Es waren dann doch 80 Teilnehmende aus Deutschland, Österreich, Tschechien, Rumänien und Frankreich beim Hauptturnier und 11 beim 13×13-Turnier für Unter-18-jährige.

Sieger wurde Bojan Cjetkovic, 4d aus Innsbruck. Zweiter wurde Thomas Kettenring, 2d aus München, und dritter Jonas Fincke, 4d ebenfalls aus München. Nur Bojan schaffte ein 5:0, aber immerhin 10 SpielerInnen ein 4:1.

Zudem wurde wieder der Karl-Ernst-Paech-Preis für die besten jungen SpielerInnen vergeben. Die drei besten Teilnehmenden unter 14 kamen aus Wien: Lilly Hu 5 Kyu, Cherry Hu 8 Kyu, sowie Vera Neubauer 9 Kyu. Die besten SpielerInnen unter 18 waren Adam Dottan, 1 Dan aus Berlin, Simon Su, 17 Kyu aus München sowie Maria Widl 18 Kyu aus

Erding, die damit einen Ehrenpunkt für die Gastgeber erreichte.

Parallel zum Hauptturnier fand ein 13×13-Vorgabeturnier statt, das von Regina Pamp geleitet wurde. Es nahmen insgesamt 11 TeilnehmerInnen unter 10 kyu zwischen 4 und 17 Jahren teil. Es siegte Tarmo Donner, 17 Kyu aus München, der 29 von 38 gespielten Partien gewann. Mit 50 gespielten Partien bekam Oliver Schreiber, 22 Kyu aus Fulda den Preis für die meisten gespielten Partien. Jüngster Teilnehmender war mit 4 Jahren Taito Donner, 30 Kyu, aus München. Ihn mussten wir allerdings vor der „Hilfe“ seines 2 Jahre älteren Bruders beschützen.

Insgesamt war es dank des Familienclans des Turnierleiters Maxi Ruth, dem wir ein hervorragendes Catering verdanken, sowie der Organisation von Klaus Flügge (letztmalig, garantiert!) wieder ein Gofest. Im kommenden Jahr wird es das 25. Turnier. Wir hoffen auf zahlreichen Besuch zum Jubiläum.

Klaus Flügge



V.l.n.r.: Organisator Maxi Ruth, Jonas Fincke 4d, Bojan Cjetkovic 4d und Thomas Kettenring 2d

Turniernotizen

6. Winter-Go-Treffen Karlsruhe

Der Badische Go-Verein hat am 6. und 7. Januar zusammen mit der Akademischen Go-Gruppe zum 6. Mal das Winter-Go-Treffen in Karlsruhe ausgerichtet. Es bestand in diesem Jahr aus einem zweitägigen Hauptturnier und der Siegerehrung für den Deutschlandpokal 2023. Im nächsten Jahr ist wieder ein längeres Turnier geplant, da der regionale Feiertag am 6. Januar dann nicht auf das Wochenende fällt.

Nach der Pandemie hat der Deutschlandpokal letztes Jahr wieder stattgefunden, und DGoB-Fachsekretärin Silvia Hartig verlieh die Preise für den Deutschlandpokal 2023 zusammen mit DGoB-Präsident Tonny Claasen.

Das Turnier lockte 59 Spielerinnen und Spieler, fast ausschließlich Kyu-Spieler, nach Karlsruhe, so dass der Spielsaal nicht überfüllt war und es für die Anfänger viele Partien ohne Vorgabe gab.

Bei der Preisverleihung für den Turniersieg wurden nur Spieler berücksichtigt, die alle 4 Runden gespielt hatten. So gewann Ruizheng Huang (1k, Böblingen) vor Thomas Apelt (2k, Frankfurt/Main) und Florian Oesterle (3k, Karlsruhe) das Hauptturnier.

In der Jugendwertung ging der 1. Platz U11 an Minghao Artur Kleefeldt (13k, Frankfurt/Main), der 1. Platz U15 an Xingyi Zhang (3k, Karlsruhe) und der 1. Platz U19 an Cordelia Nitz (19k, Karlsruhe), alle konnten 3 Siege erringen.

Berliner Winterturnier

Zu unserem Winterturnier am 24. Februar im Jugendclub E-Lok kamen 32 Teilnehmer*innen und einige Zuschauende. Den 1. Platz belegte Adam Dottan 1d, der alle vier Runden für sich entschied. Zweite wurde Anastasia Sirotenko 8k, die ebenfalls alle vier Partien gewann. Dritter wurde Thomas Pantle 3d. Die drei teilten sich das Preisgeld in Höhe von 70 €. Auf den Plätzen 4 und 5 folgten Alexander Kurz 2d und Yavuz Mester 1d, beide gewannen drei Partien.

Bei herrlichem Sonnenschein konnten sogar einige der Partien im Garten stattfinden, wo sich schon einige Frühjahrsblüher blicken ließen. Nur der kalte Wind erinnerte daran, dass hier noch das Winterturnier stattfand.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, an Klaus Wohnig als „Mann für alles“, an Annette Wörner für die unermüdliche Küchenhilfe und den leckeren Kuchen sowie an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.



Siegerehrung Deutschlandpokal 2023 in Karlsruhe (v.l.n.r.): Ralf Schumann 13k, DGoB-Präsident Tonny Claasen, Iris Rabmacher 14k, Lu Yusheng 18k, Paul Koch 4k, FS-Pokal Silvia Hartig

Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (4) 瀬越憲作, 作戦辞典 (Lexikon der Strategie, 3. Teil)

von Ulrich Groh

定石問答 – Jōseki Mondō Drei weitere Beispiele

In meinem Beitrag in DGoZ 6/2023 „Lexikon der Strategie – Jōseki“ sind drei Beispiele aufgeführt, ohne jedoch die Lösungsvorschläge von Segoe für diese anzugeben – dies hole ich hier nach. Die drei Beispiele zeigen Stellungen aus der Anfangsphase von Gleichauf-Spielen. Im Gegensatz dazu waren die Beispiele im Beitrag mehr auf Vorgabespiele ausgerichtet.

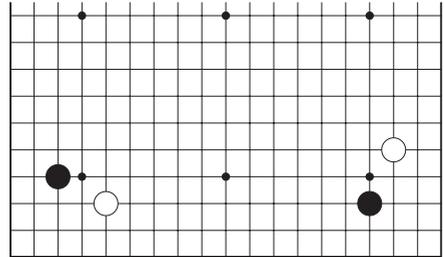
Die Vorschläge von Segoe berücksichtigen nicht Stellungen in der oberen Breithälfte, sondern sind lokale Antworten, die er als die besten ansieht und in denen er die grundlegenden Prinzipien des Go-Spiels nutzt. Zur Betrachtung der Beispiele in einer Gesamtsituation ist es notwendig, nach Spielen zu suchen, die diese oder ähnliche Stellungen enthalten. Man kann zum Beispiel SmartGo oder ähnliche Programme nutzen, um eine solche Suche durchzuführen.

Es ist durchaus denkbar, dass die Antworten unter dem Einfluss von KI heutzutage anders bewertet werden müssen. Aber Segoe bezieht sich auf allgemeine Prinzipien, die auch unter dem Einfluss von KI weiterhin gelten. Fragt man das KI-Programm KaTrain, so hat KaTrain Segoe im Wesentlichen recht gegeben.

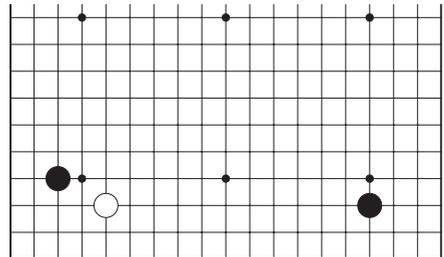
Auch diese drei Probleme starten wieder mit einem Aphorismus: *Sich nicht auf Angriff oder Verteidigung beschränken, sondern die Fähigkeit besitzen, sowohl Angriff als auch Verteidigung zu vereinen. Dies ist die beste Herangehensweise.*

Die drei Beispiele

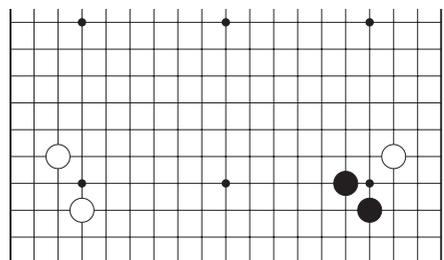
Beispiel 1 ist eine Stellung, die in Gleichaufspielen immer wieder vorkommt. Schwarz hat sich mit seinen zwei 3-4 Punkten (Komoku) für Gebiet entschieden, während Weiß mit den 5-3 Punkten (Mokuhazushi) auf Außeneinfluss Wert legt. Dies ist eine oft gewählte Strategie in der Eröffnungsphase. Was sollte nun das Konzept für Schwarz sein?



Beispiel 1: Schwarz am Zug



Beispiel 2: Schwarz am Zug



Beispiel 3: Schwarz am Zug

Es handelt sich bei Beispiel 2 wieder um eine Grundform in einer frühen Phase eines Spiels. Daher ist es gefährlich, sich ausschließlich auf diesen einen Zug zu beschränken. Sondern Schwarz muss, basierend auf der aktuellen Gesamtsituation, eine vernünftige Strategie entwickeln.

Meine Interpretation, was Segoe in seiner Anmerkung zum Problem meint: Bevor man zieht, muss man das ganze Brett betrachten.

Betrachtet man die Anordnung in der rechten unteren Ecke von Schwarz und der linken unteren Ecke von Weiß in Beispiel 3, so ist klar, dass der untere Rand ein wichtiger Bereich ist. Selbst wenn Schwarz mit dem ersten Zug am unteren Rand spielt, wäre dies ausreichend. Ideal wäre es jedoch zu drücken (Kake), um eine Stellung zu erreichen, mit der man den unteren Rand besser nutzen kann.

Die Lösungsvorschläge

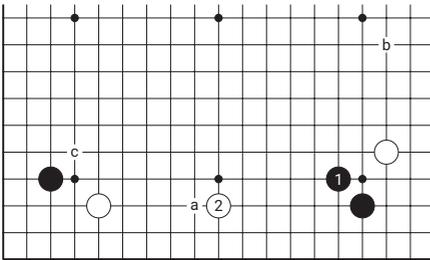


Abb. 1: Eine richtige Antwort

Beispiel 1:

Das Kosumi von Schwarz auf 1 in Abb. 1 ist das Shusaku-Kosumi, ein Zug, der [ewig und unveränderlich ist, auch wenn die Spieltheorie fortschreitet]. Dieser Zug hat einen Vorteil gegenüber dem 5-3-Punkte (Mokuhazushi) von Weiß und hat gute Fortsetzungen auf a oder b.

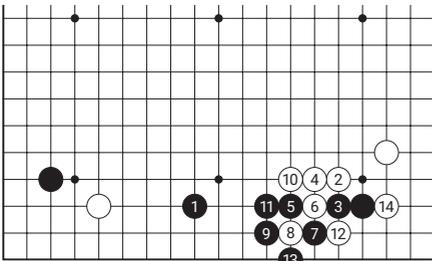


Abb. 2: Ein Fehler

Anmerkung: [...] ist ein Zitat aus dem Text von Segoe. Aber die KI liebt den Zug von Weiß auf 2 nicht so richtig und würde stattdessen auf c spielen.

Spielt Schwarz übereilt auf 1 in Abb. 2, so spielt Weiß auf 2 Kake, was ein guter Zug ist. Nach der möglichen Zugfolge bis Weiß 14 kann man sich davon überzeugen, dass Schwarz eine verkrampfte Form hat (Korigatachi).

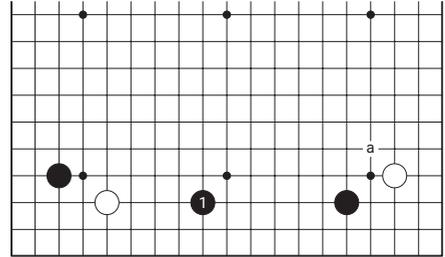


Abb. 3: Eine andere Grundstellung

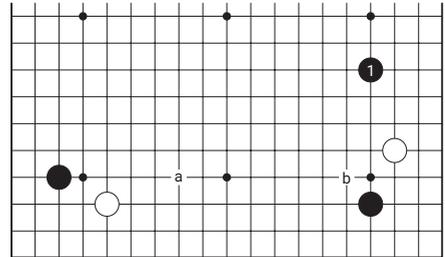


Abb. 4: Eine weitere richtige Antwort?

Wenn, wie in Abb. 3, in der rechten unteren Ecke Schwarz auf 5-3 (Mokuhazushi) und Weiß auf 3-4 (Komoku) gespielt hat, so wird Schwarz auf 1 zu einem guten Zug und Schwarz bekommt hier Einfluss. Auch ist ein Zug auf a möglich.

Anmerkung: In der Tat schlägt die KI vor, zunächst auf a zu spielen und dann auf Schwarz 1.

Segoe schlägt Schwarz 1 in Abb. 4 vor. Seine Begründung: Mit 1 Hasami zu spielen, ist bei Spielen mit Komi üblich geworden. Spielt Schwarz auf a, so spielt Weiß auf b Kake. Mit dem Zug auf b wie in Abb. 1 spielt Schwarz ruhig und wartet ab. In Spielen mit Komi ist aber Hasami eine gute Strategie. Allerdings ist die KI ist davon nicht so begeistert.

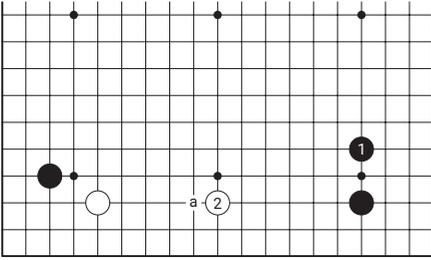


Abb. 1: Die richtige Antwort

Beispiel 2:

Der schwarze Zug 1 in Abb. 1 ist das übliche Vorgehen – erst die Ecke, dann die Seite und zuletzt die Mitte. Weiß kann es nicht erlauben, dass Schwarz auf a setzt und sollte daher auf 2 antworten. Schwarz erhält dadurch Vorhand (Sente).

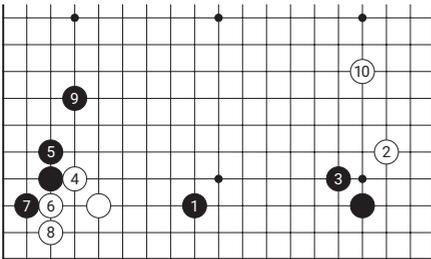


Abb. 2: Eine Erläuterung

Wenn Schwarz zuerst auf 1 in Abb. 2 spielt, so spielt Weiß auf 2 und bekommt Vorhand. Schwarz muss nun auf 3 antworten, da ein weißer Zug dort für Schwarz nicht gut ist (niedrige Stellung). Es ist dann die Zugfolge Weiß 4 bis Weiß 10 zu erwarten.

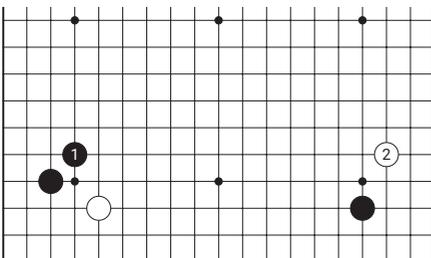


Abb. 3: Eine weitere Erläuterung

Anmerkung: Die KI empfiehlt hier das Pressen (Kake) einen Stein über Weiß 4.

Spielt Schwarz den Shusaku-Kosumi auf 1 in Abb. 3, so ist dieser Zug grundsätzlich nicht zu kritisieren. In dieser Stellung ist er aber wegen Weiß 2 bedenklich. Es ist für Schwarz besser, wie in Abb. 1 zu spielen.

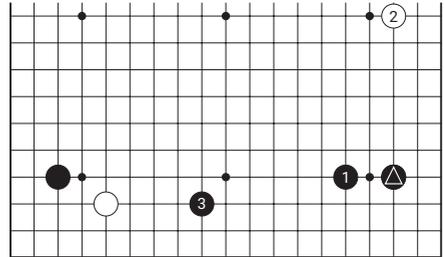


Abb. 4: Noch eine Anmerkung

Als Ergänzung zu der letzten Anmerkung (Abb. 3): Sind die Steine wie in Abb. 4 verteilt (Δ), so werden nach dem Shimari von Schwarz auf 1 die Punkte 3 Hasami und 2 Hiraki austauschbar (Miai).

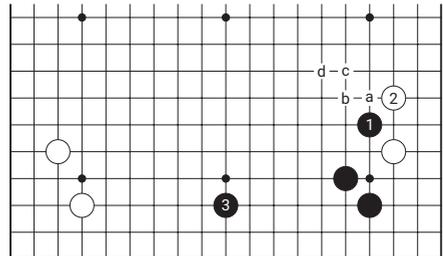


Abb. 1: Ideal

Beispiel 3:

Nach dem Pressen (Kake) von Schwarz auf 1 in Abb. 1 und der Antwort von Weiß auf 2, spielt Schwarz auf dem wertvollen Punkt 3. Spielt dann Weiß auf a, so ist nach Schwarz b, Weiß c, Schwarz d die Tendenz zu einer Gebietsanlage (Moyo) von Schwarz zu sehen. Dies ist der positive Effekt des Zuges Schwarz 1.

Weiß kann die Absicht von Schwarz vermeiden und gleich auf 2 in Abb. 2 spielen. Nach S3 be-

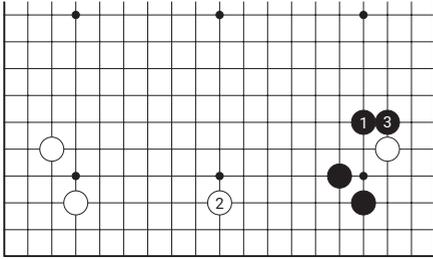


Abb. 2: Eine Erläuterung

kommt Schwarz Einfluss von der rechten unteren Ecke zur rechten Seite hin. Ob dieser groß oder klein ist, muss bei der Wahl von Schwarz 1 beurteilt werden.

Sollte der Zug von Schwarz auf 3 in Abb. 2 klein sein, so sollte Schwarz gleich auf 1 in Abb. 3 spielen. Nach Weiß auf 2 kann Weiß die untere Seite aufgeben, da hier keine große Gebietsanlage möglich ist.

In Abb. 4 ist der Zug Schwarz 1 falsch, da hier Weiß bestimmt auf 2 antworten wird. Richtig wäre es, auf a zu spielen und dadurch den weißen Stein anzugreifen.

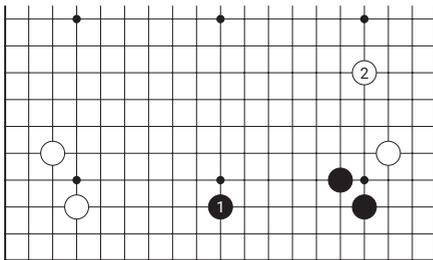


Abb. 3: Eine ergänzende Erläuterung

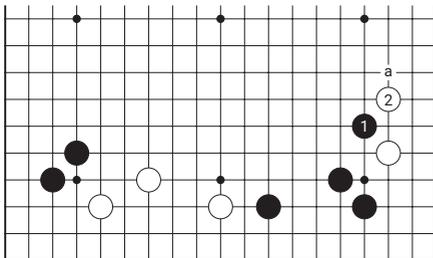


Abb. 4: Eine weitere Stellung

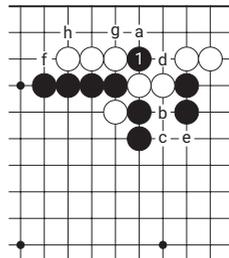
捨て石の怪 **Sute Ishi no Kai** **Die Kunst, Steine zu opfern**

Dies ist eine freie Übersetzung des Titels des Kapitels in Segoes Buch, in dem es um das Opfern von Steinen geht. Opfersteine sind eine Strategie des Go-Spiels, die Anfängern des Spiels schwer zu vermitteln ist. In dieser Phase des Lernens hat sicherlich jeder das Gefühl gehabt, dass der Verlust von Steinen gleichbedeutend mit dem Verlust des Spiels ist. Segoe schreibt dazu: *Die Opfersteine sind eine fortgeschrittene Technik, die in allen Aspekten des Go-Spiels, einschließlich der Eröffnungsphase und des Endspiels, verwendet werden kann.*

Auf YouTube findet man einen interessanten Beitrag von Michael Redmond, in dem er ein Spiel von Honinbo Dosaku bespricht: *Art of Sacrificing Stones of Honinbo Dosaku* – sehr zu empfehlen.

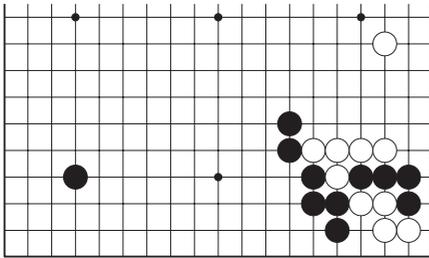
In dem Kapitel des Buches von Segoe finden sich 15 Beispiele, versehen mit einleitenden Sprüchen, die sich auf das Opfern von Steinen beziehen. Der einleitende Spruch für unsere drei Beispiele: *Warum nutzt man Opfersteine im Joseki – man opfert, um eine gute Form zu bekommen.*

Ein Beispiel: Nach Schwarz 1 muss Weiß im Beispiel auf a spielen und der schwarze Opferstein verhindert die Zugfolge Weiß b, Schwarz c und dann den Schnitt von Weiß auf e. Deckt Weiß nach Schwarz 1 auf d, so kann Schwarz später auf f spielen und dann, wenn Weiß nicht antwortet, auf a. Weiß muss dann auf g antworten und Schwarz kann danach auf h drohen (Kikashi) und bekommt so Vorhand.

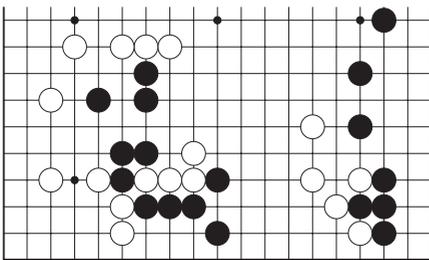


Die drei Beispiele

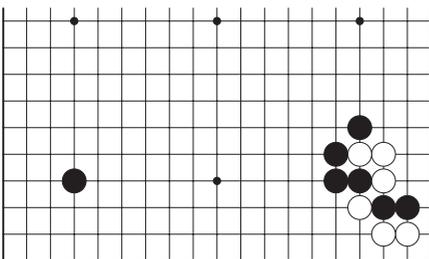
In Beispiel 1 ist es unmöglich, den schwarzen Steinen in der Ecke zu helfen. Daher ist es Zeit, darüber nachzudenken, ob es eine Möglichkeit gibt, diese mit Gewinn zu opfern.



Beispiel 1: Schwarz am Zug



Beispiel 2: Schwarz am Zug



Beispiel 3: Schwarz am Zug

Wenn Schwarz in Beispiel 2 die vier weißen Steine in der Mitte fangen kann, dann gibt es keine weiteren Probleme. Aber Schwarz muss dies erst einmal erreichen können. Auch hier ist gefragt, welche Steine man wie opfern kann, um einen Vorteil zu erzielen.

Beispiel 3 ist ein Problem, das in Spielen immer wieder vorkommt. Aber man muss sich konzentrieren, um in der rechten unteren Ecke den richtigen Zug zu finden. Wie immer – welchen Stein muss man wie opfern?

Impressum DGoZ 1/2024

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, Gunnar Dickfeld; Ausschreibungen: Wilhelm Bühler; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Sarah Tegtmeier

Beiträge: Klaus Flügge, Harald Germer, Ulrich Groh, Christoph Klawe, Marc Oliver Rieger, Sarah Tegtmeier,

Fotos: Tobias Berben, Wilhelm Bühler, Tonny Claasen, Klaus Flügge, 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 2/2024:

Sonntag, der 14.04.2024

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

Die Lösungsvorschläge

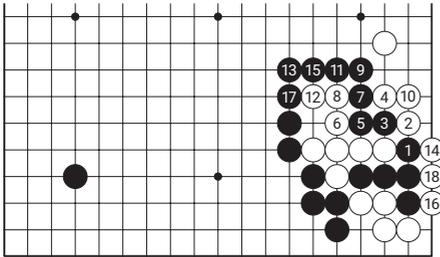


Abb. 1: Richtig von Schwarz

Beispiel 1:

Die richtige Spielweise ist es, die vier schwarzen Steine wie in Abb. 1 als Opfersteine zu nutzen. Wenn Weiß auf 2 Oseae spielt, so gibt es nach dem Schnitt von Schwarz 3 einen Kampf. Danach erzeugt Schwarz bis 18 Stärke nach außen.

Fazit: Das weiße Gebiet wird weniger und Schwarz bekommt Stärke nach außen.

Wenn Weiß die Abfolge wie in Abb. 1 nicht spielen will, so kann Weiß wie in Abb. 2 auch auf

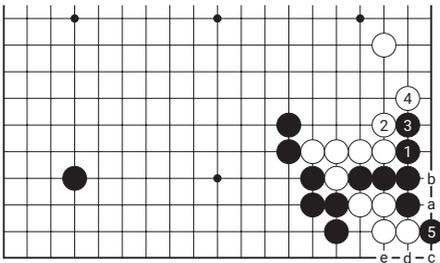


Abb. 2: Eine Variante

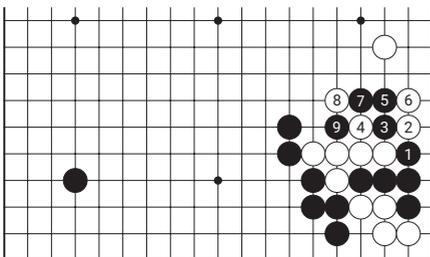


Abb. 3: Erster Fehler

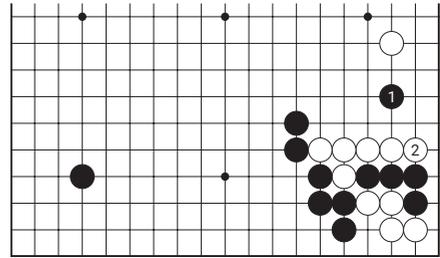


Abb. 4: Zweiter Fehler

2 setzen und Schwarz spielt 3 und 5 in der Ecke. Danach ergibt sich nach Weiß a, Schwarz b etc. ein Ko. Verglichen mit dem obigen Diagramm ist dies für Weiß schlecht.

Will Weiß mit 4 in Abb. 3 die Spielweise von Abb. 1, dem Lösungsdiagramm, vermeiden, so verliert Weiß die ganze Ecke. Dies zeigt, dass die Spielweise im Lösungsdiagramm die richtige ist.

Spielt Schwarz wie in Abb. 4 auf 1 so spielt Weiß auf 2 und die schwarzen Steine werden geopfert, ohne dass diese genutzt wurden.

Fazit: Wie man sieht, ist es vernünftiger, mit den Opfersteinen eine Außenstärke zu erzeugen, anstatt in ein starkes Gebiet einzudringen.

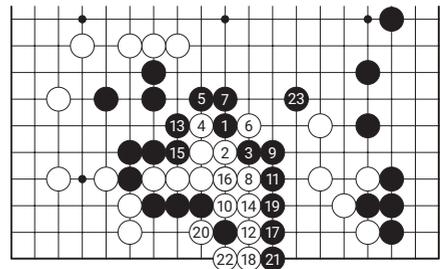


Abb. 1: Die richtige Spielweise

Beispiel 2:

Schwarz 1 in Abb. 1 ist der richtige Zug (Kake). Wenn Weiß mit 2 und 4 versucht, das Entkommen zu verhindern, so muss Schwarz seine fünf Steine opfern und stattdessen die fünf weißen Steine in der rechten unteren Ecke angreifen. Nach Schwarz 13 ist Weiß 14 notwendig und Weiß 18 ist der richtige Punkt.

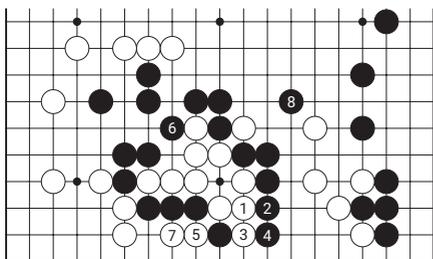


Abb. 2: Eine erste Alternative

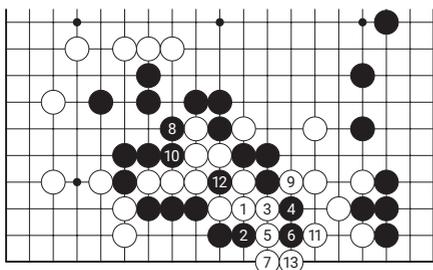


Abb. 3: Eine zweite Alternative

Spielt Weiß statt 12 in Abb. 1 auf 1 in Abb. 2, so spielt Schwarz mit 2 wie im Lösungsansatz – aber Schwarz kann auch wie in Abb. 3 spielen. Spielt jedoch Weiß in Abb. 2 statt auf 1 auf 2, so fängt Schwarz auf 6 die sechs weißen Steine.

Die alternative Spielweise von Schwarz auf Weiß 1 in Abb. 3 ist es, auf 2 zu spielen. Nach der Zugfolge bis 12 hat Schwarz die Vorhand und außerdem noch sechs weiße Steine gefangen.

Spielt jedoch Schwarz wie in Abb. 4 mit 8 auf 13 des vorherigen Diagramms (Abb. 3), so folgt Weiß 9 und nach Schwarz 14 sind auch jetzt die sechs

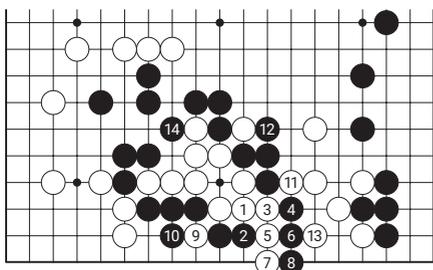


Abb. 4: Nicht gut für Schwarz

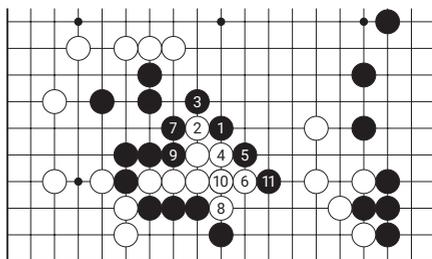


Abb. 5: Ein Fehler

weißen Steine gefangen – aber mit Verlustpunkten für Schwarz.

Schneidet Weiß im Lösungsdiagramm (Abb. 1) nach dem schwarzen Zug 5 auf 6, so ist dies ein großer Fehler und es ergibt sich eine Treppe (Abb. 5).

Fazit: Zu dem Zug Weiß 6 im Lösungsdiagramm gibt es keine Alternative.

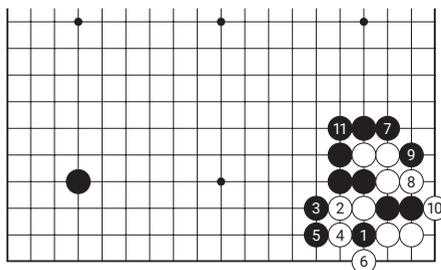


Abb. 1: Richtig

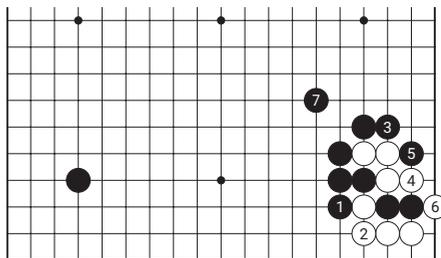


Abb. 2: Fehler

Beispiel 3:

Mit 1 wie in Abb. 1 zu schneiden ist der richtige Zug von Schwarz, um anschließend diesen Stein zu opfern. Es ergibt sich zwingend die Zugfolge

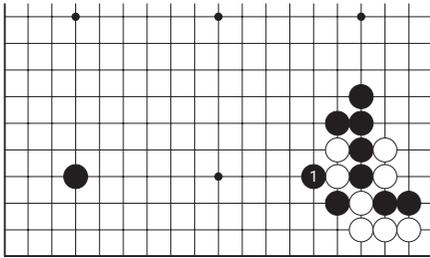


Abb. 3: Ein weiteres Beispiel

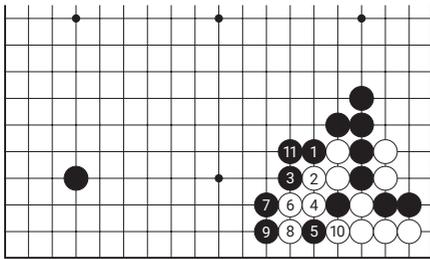


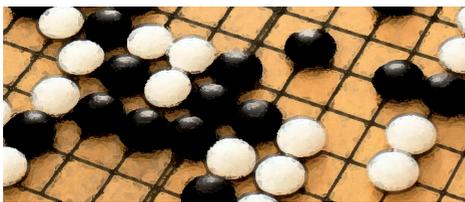
Abb. 4: Die Lösung

bis 11, und Schwarz hat eine grandiose Außenstärke.

Spielt Schwarz wie in Abb. 2 einfach auf 1, so entsteht nach 2 eine Situation, in der die untere Seite der schwarzen Gebietsanlage offen ist (Suso-aki). Schwarz wird sicherlich den Opferstein vermissen.

Die Abb. 3 zeigt ein zu Abb. 2 vergleichbares Beispiel: Geht die Treppe gut für Schwarz, so ist alles kein Problem – einfach auf 1 spielen. Aber was macht man, wenn die Treppe nicht geht?

In diesem Fall muss Schwarz, wie in Abb. 4 auf 1 Atari spielen und nach Weiß 4 bereit sein, zwei Steine zu opfern. Schwarz wird auch hier nach außen stark. Spielt jedoch Schwarz 5 auf 6, so kommt Weiß 5, Schwarz 11 und Schwarz hat eine Schwäche (Suso-aki).



タネ石 (種石)の取り方 **Taneishi no Tori Kata** **Wie fängt man blockierende Steine**

Bei dem fünften, letzten Kapitel habe ich mich mit dem dort verwendeten Begriff タネ石 – Taneishi – etwas schwergetan. タネ(種) Tane bedeutet Samen, aber was soll dies im Kontext eines Go-Steins sein? Als ich das Buch gekauft hatte, konnte ich mit diesem Begriff nichts anfangen. Und da dies zu einer Zeit war, wo es weder Internet noch andere Online-Varianten gab, habe ich es einfach hingegenommen und versucht, die Probleme im Buch zu lösen.

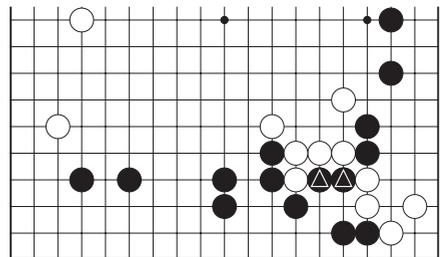
Mit Internet, der Möglichkeit der Suche dort und Michael Redmond kommt man weiter. Ein Taneishi ist ein Stein, der Gruppen gegnerischer Steine trennt (englisch: cutting stone), und mindestens eine dieser durch diese Steine getrennten Gruppen benötigt Unterstützung. Das Fangen dieses Steins muss einen Nutzen haben, um diesen als Taneishi bezeichnen zu können. In diesem Kapitel zeigt Segoe anhand von 30 Beispielen, wie man solche Steine oder auch Gruppen von Steinen beseitigt.

Wie auch in den anderen Kapiteln startet jede Seite der drei Beispiele mit einem Spruch, in diesem Fall mit einem humoristischen Gedicht über Go: 囲碁の狂歌 Igo no kyōka.

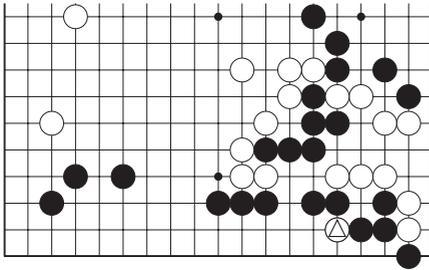
Bei unserem Beispiel ist es eine Empfehlung von Honinbo Sansa (1559–1623), dem Gründer des Hauses Honinbo: *Passe deine Eröffnung an die des Gegners an. Wenn du vorhast, ein Ko zu beginnen, versuche einen optimalen Zeitpunkt zu finden.*

Die drei Beispiele

Die weißen Steine in Beispiel 1 werden durch die zwei markierten schwarzen Steine getrennt und



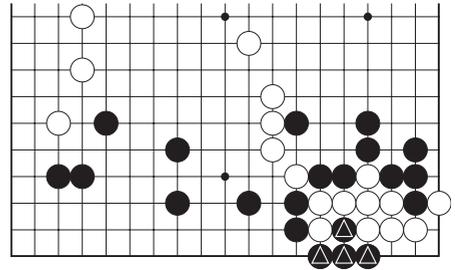
Beispiel 1: Weiß am Zug



Beispiel 2: Weiß am Zug

diese sind Taneishi, da man die weißen Steine nicht aufgeben kann. Weiß wird daher alles versuchen, diese trennenden Steine zu beseitigen. Kann man solche Steine fangen, so hat dies einen Einfluss auf Sieg oder Niederlage in einem Spiel.

Die weißen Steine in der unteren rechten Ecke in Beispiel 2 sind in einem Zustand kurz vor dem Tod. Um den weißen Steinen eine Lebensmöglichkeit zu geben, gibt es keine andere Option, als den weißen markierten Stein zu nutzen, um die trennenden



Beispiel 3: Weiß am Zug

schwarzen Steine zu beseitigen. Die Steine, die der Gegner nicht aufgeben möchte, können im weiteren Sinne als trennende Steine – Taneishi – betrachtet werden.

Die weißen Steine in Beispiel 3 in der unteren rechten Ecke haben keine Augen und müssen daher die vier schwarzen markierten Steine fangen, die in diesem Fall Taneishi sind. Die Frage, wie dieses Problem gelöst werden kann, ist jedoch schwierig.

Das Fundstück



Die Lösungsvorschläge

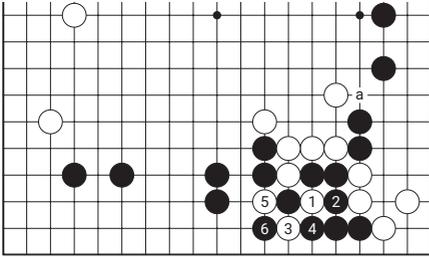


Abb. 1: Der Lösungszug (7 auf 1)

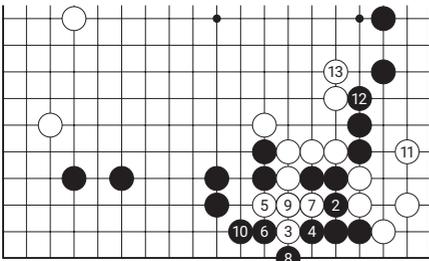


Abb. 2: Der alternative Weg (1 auf 7)

Beispiel 1:

Der Schnitt von Weiß auf 1 in Abb. 1 ist ein scharfer Zug. Notgedrungen muss Schwarz auf 2 verbinden und Weiß 3 ist ein Tesuji, das sich daraus ergibt. Spielt nun Schwarz mit seinem Zug 4 auf 5, so spielt Weiß auf 4 und die fünf schwarzen Steine sind gefangen. Es ergibt sich ein Ko und nach einem Zug auf a hat Weiß gute Ko-Drohungen.

Wenn Schwarz keine Ko-Drohungen hat, so spielt Schwarz wie in Abb. 2 auf 8, vermeidet so dieses Ko, aber erleidet einen großen Verlust an der unteren Brettseite. Mit 11 erreicht Weiß, dass seine Gruppe in der Ecke lebt und die andere Gruppe sich keine Sorgen machen muss.

Deckt Schwarz in Abb. 3 mit 6 das Ko, so spielt Weiß auf 7. Da dann Schwarz das Semeai mit einem Zug verliert, kann Schwarz auf das Ko im Lösungsdiagramm nicht verzichten. Spielt Schwarz nach Weiß 2 auf 4, so fängt Weiß mit 2 die Taneishi und kann zufrieden sein.

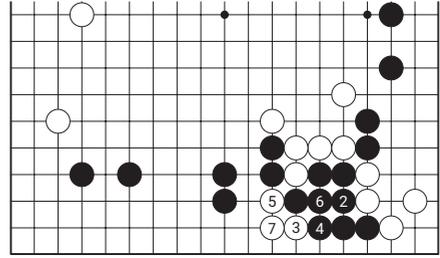


Abb. 3: Ein Fehler von Schwarz

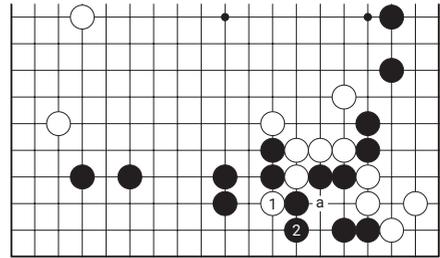


Abb. 4: Ein Fehler von Weiß

Schneidet Weiß in Abb. 4 auf 1, so spielt Schwarz mit 2 Sagari und nichts geht mehr. Auch mit Weiß auf 2 zu spielen bringt nichts: Schwarz deckt auf a.

Es ist wichtig zu erkennen, dass der Punkt a hier der wichtige Punkt ist (急所 Kyūsho – Killerpunkt).

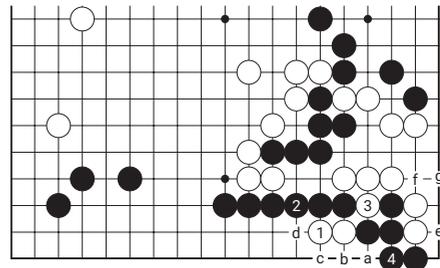


Abb. 1: Der Lösungszug

Beispiel 2:

Weiß 1 in Abb. 1 ist der richtige Anfang. Nach dem Decken von Schwarz auf 2 schneidet Weiß auf 3 und hat nun zwei Möglichkeiten. Die erste Möglichkeit ist es, mit Weiß 5 auf a zu

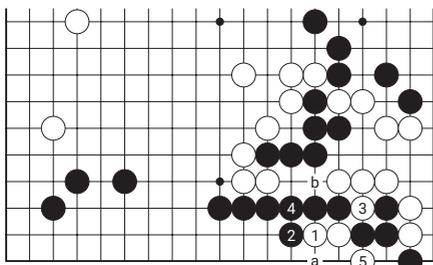


Abb. 2: Ein erster alternativer Zug

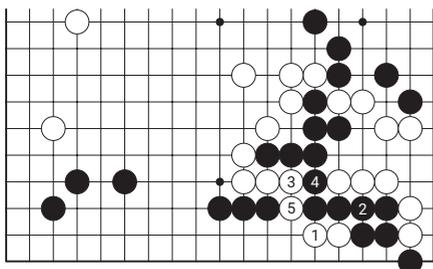


Abb. 3: Ein zweiter alternativer Zug

spielen – dann gibt es mit der Zugfolge b bis d ein Ko. Die Alternative ist es, mit 5 auf e zu spielen, dann spielt Schwarz auf f, Weiß auf g und Schwarz auf d – mit dieser Zugfolge lebt Weiß mit Vorhand.

Wenn Schwarz in Abb. 2 nach Weiß 1 auf 2 spielt, so schneidet Weiß auf 3 und fängt nach Weiß 5 die drei schwarzen Steine in der Ecke. Spielt Schwarz mit 4 auf a, so antwortet Weiß auf b und kann seine Ecksteine verbinden und gleichzeitig die sechs schwarzen Steine fangen. Diese Spielweise wäre ein großer Fehler von Schwarz.

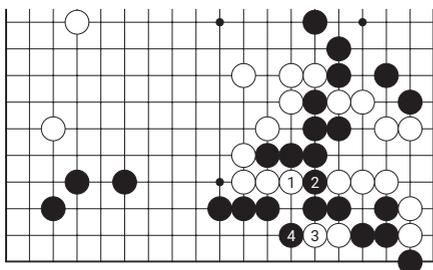


Abb. 4: Falsch

Nach Weiß 1 in Abb. 3 kann Schwarz nicht auf 2 decken, da mit der Zugfolge bis Weiß 5 die schwarzen Steine zerstört sind. Spielt Schwarz mit 4 auf 5, so verbindet Weiß auf 4 und hat einen großen Erfolg erreicht.

Die Zugfolge Weiß 1 und dann Weiß auf 3, wie in Abb. 4, ist falsch – Schwarz antwortet einmal auf 2, was die Verbindung verhindert und dann auf 4.

Dies alles zeigt, dass der weiße Zug auf 1 im Lösungsdiagramm der richtige ist und Weiß damit einen Erfolg erzielt, egal, wie Schwarz auch antwortet.

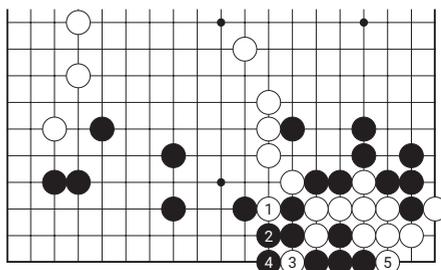


Abb. 1: Der Lösungszug

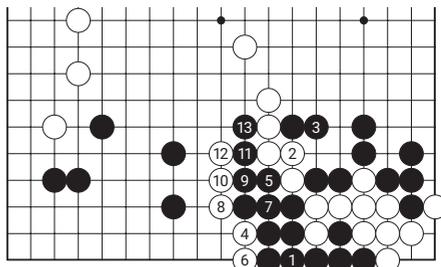


Abb. 2: Der Lösungszug (Fortsetzung)

Beispiel 3:

Mit dem Hanekomi auf 1 in Abb. 1 beginnt Weiß in der richtigen Reihenfolge – und nach Weiß 3 und 5 sind die vier Taneishi gefangen und Weiß kommt so zum Leben.

Ein Decken von Schwarz in Abb. 2 auf 6 ist unvernünftig. Weiß 7 ist Sente und nach Weiß 17 wird Schwarz mit einer Treppe gefangen.

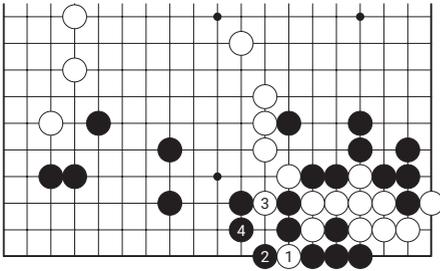


Abb. 3: Ein Fehler

Spielt Weiß wie in Abb. 3 zuerst auf 1, so antwortet Schwarz auf 2 und der Zug Weiß 3 wird auf Schwarz 4 beantwortet – danach geht für Weiß nichts mehr.

Spielt Weiß wie in Abb. 4 gleich auf 1, so zeigt die angegebene Zugfolge, dass Weiß nicht verbinden kann.

Auch in diesem Beispiel (Abb. 5) kann man das Tesuji Weiß 1 auf S10 anwenden und nach Weiß 15 werden die Taneishi in einer Treppe gefangen. Es ist also für die Lösung wichtig, dass die Treppe im Lösungsdiagramm und auch hier erfolgreich für Weiß verläuft.

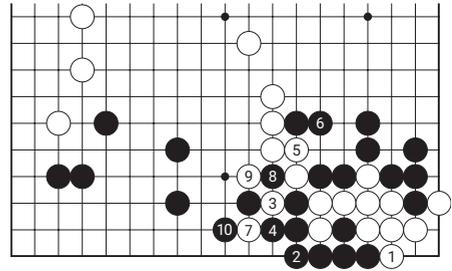


Abb. 4: Ein weiterer Fehler

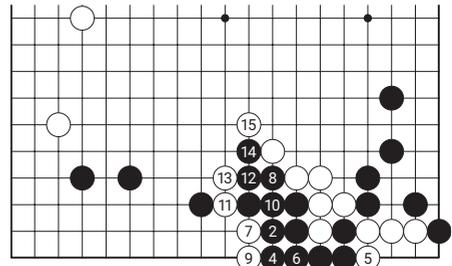


Abb. 5: Ein weiteres Beispiel

Fata Morgana von Harald Germer

In den letzten Wochen habe ich meine Sammlung von Go-Utensilien und asiatischer Kunst sortiert, um zu versuchen Teile davon zu verkaufen. Dabei fiel mir in einer mit Kunst gefüllten Schachtel ein Holzschnitt von Hokusai auf. Die Faszination, die mich vor etwa dreißig Jahren veranlasste ihn zu kaufen, war für mich nach wie vor spürbar.

Das Blatt war in der Mitte gefaltet, um als Buchillustration verwendet zu werden. Die Farben sind verblasst, vom Rot und Grün der ursprünglichen Kolorierung blieb nur eine Ahnung zurück. Nun ja, das Blatt ist ja 200 Jahre alt und wäre für mich sicher nicht bezahlbar gewesen, wenn die Farben frisch und leuchtend die Szene illuminierten. Zu sehen ist der Betrieb vor dem Eingang eines Hotels an der Tokaido, der vor Zeiten wichtigsten Verbindungsstraße

zwischen Edo (Tokyo) und Kyoto. Gerade steht eine Sänfte einer wichtigen Persönlichkeit vor dem Eingang, der von einem Bewaffneten gesichert ist. Weiter hinten entfernen sich Träger, die Lasten aufgebuckelt haben. Ein beladenes Pferd steht bereit. Vielleicht gehört es zur Person in der Sänfte? Und diese raucht eine Opiumpfeife oder spielt Flöte? Wer weiß! Auch auf dem Weg der linken Seite entfernen sich Träger und ein Reiter. Im Mittelgrund stehen Elemente, die wir Heutigen als Solarpaneele zu erkennen glauben, aber natürlich ist dies keine Sciencefiction, sondern es sind Gestelle zum Trocknen von Getreide oder Kräutern. Wenn man sich darauf einlässt, kann man beginnen, sich Geschichten auszudenken. Typisch für Hokusai, der gerne solch narrative Kunst gestaltete. Eigentlich lässt



er diese Geschichten immer in der Schwebе. Es bleibt offen, was gleich passieren wird. Man kann sich die verschiedensten Entwicklungen vorstellen.

Hier nun kommt aber eine Wahrnehmungsebene hinzu, die mich als Go-Spieler bis heute verblüfft. Einige Figuren des Bildes haben keine Köpfe. Diese verstecken sich hinter zu Kreisen und Ellipsen reduzierten Hüten. Diese Formen lassen die Assoziation zu, dass es Go-Steine sind. Im Zusammenhang mit dem Bildinhalt ist diese Assoziation natürlich unsinnig, aber durchaus wirkmächtig. Umberto Eco hat in seinen Büchern – nicht nur den Romanen, sondern auch in seinen kultursoziologischen Abhandlungen – immer wieder diesen Gedanken variiert. Wir Menschen sehen Zeichen, wir deuten diese Zeichen und, wenn die Deutung sinnvoll erscheint, glauben wir daran, sie richtig interpretiert zu haben. Dabei sind wir bereit über Widersprüche hinwegzusehen, sie auszublenden. In Wirklichkeit haben die Zeichen vielleicht eine andere Bedeutung oder, was uns Menschen völlig verwirren

kann, gar keine. Wenn ein Go-Spieler Go-Steine zu erkennen glaubt, sucht er hartnäckig nach dem Go-Sinn, der in diesem Fall ja nicht vorhanden sein dürfte. Ich erinnere mich, dass ich wochenlang immer wieder dieses Blatt betrachtet habe, um eine geheime Botschaft eines fiktiven Go-spielenden Hokusai zu entschlüsseln. Und selbst heute, wo der Go-Virus sich in meinem Leben nicht mehr so stark bemerkbar macht, habe ich bei der Wiederentdeckung des gut zehn Jahre versteckten Blattes ein paar Minuten lang nach Hokusais Geheimbotschaft gesucht. Mit einer anders strukturierten Wahrnehmung überlegt man vielleicht eher, was die hochgestellte Person raucht, und ob die Träger Marihuanapakete geschultert haben. Da erscheint dann die Go-Brille doch liebenswerter.

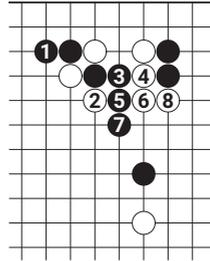
Er war ein sehr subtiler Geschichtenerzähler, dieser Hokusai!

- ✓ Go-Material – Go-Bücher – asiatische Kunst
- ✓ Einfach bis anspruchsvoll
- ✓ Bei Interesse bitte die Übersichtsliste bestellen bei attbuc-kalligrafie@gmx.de

Yoon Young Sun kommentiert (69)

Partie: European Grand Prix 2023, Finale
Weiß: Lukas Podpera 7d
Schwarz: Cornel Burzo 6d
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 291 Züge. Schwarz gewinnt mit 0,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p (awesomebaduk.com)

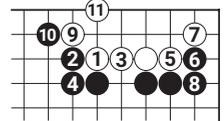
setzen, aber später kann er auf 1 in Dia. 3 starten, vorauf Schwarz mit 2 oder 1 in Dia.



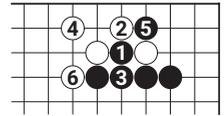
Dia. 4

3 antworten kann. In Dia. 2 kann Weiß problemlos leben. In Dia. 3 spielt Weiß nach dem Umbiegen mit 2 einen starken Kreuzschnitt. Nach 8 muss Schwarz noch auf 9 fangen und Weiß kann mit 10 die Vorhand nehmen

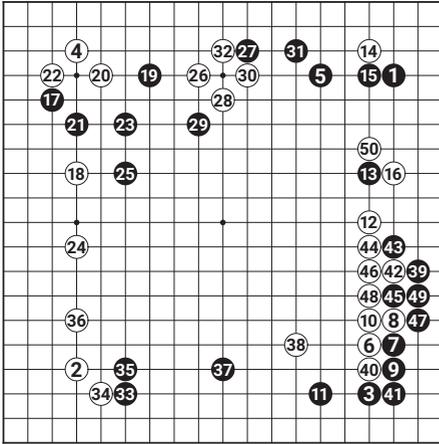
und ist zufrieden. Streckt Schwarz deshalb auf 1 in Dia. 4, dann kann Weiß mit 2, 4 und 6 eine schöne Tesuji-Kombination spielen, um mit 8 die schwarzen Ecksteine einzu-



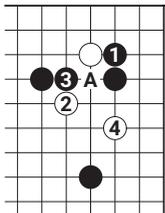
Dia. 5



Dia. 6



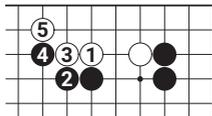
Figur 1 (1–50)



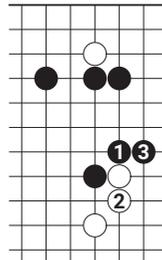
Dia. 1

14: Ein Testzug! 15 ist die richtige Antwort. Nach 1 in Dia. 1 kann Weiß auf 2 oder 1 in Dia. 2 fortsetzen. Mit 2 und 4 in Dia. 1 reduziert Weiß einfach den rechten Rand. Und Schwarz muss noch auf das Aji von A achten.

Nach 1 in Dia. 2 muss Weiß zunächst nicht fort-



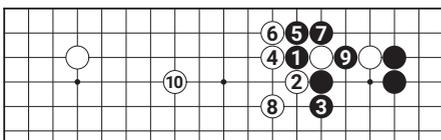
Dia. 2



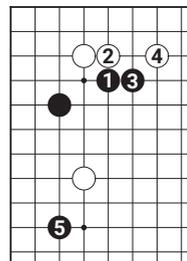
Dia. 7

schließen. Alternativ kann Weiß auch – wie in Dia. 5 gezeigt – nach dem Hane von Schwarz einfach leben. Und Dia. 6 zeigt, dass Weiß auch nach 1 keine Probleme hat, eine sinnvolle Stellung zu erreichen.

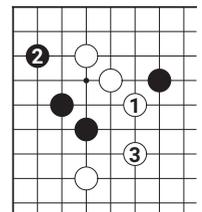
16: Diesen Zug hatte Weiß schon bei 14 geplant. Schwarz steht, wenn er wie in Dia. 7 antwortet, nach 3 etwas überkonzentriert.



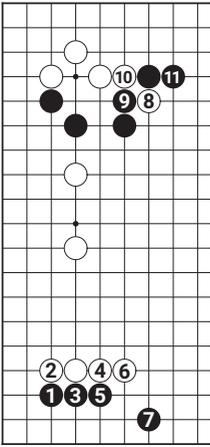
Dia. 3



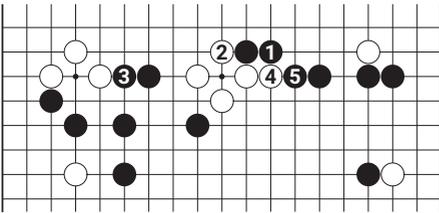
Dia. 8



Dia. 9

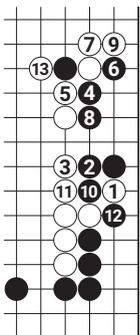


Dia. 10

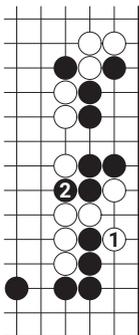


Dia. 11

- 26: Weiß hätte jetzt auf 50 ziehen sollen, denn am oberen Rand ist noch genug Platz für eine Invasion.
 31: Auch das ist zu nachgiebig von Schwarz. Das Ergebnis nach 1 in



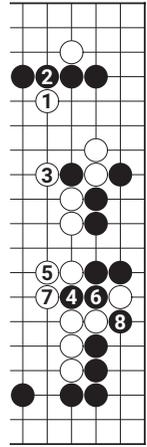
Dia. 12



Dia. 13

19: Ein ungewöhnlicher Zug! Normal wäre die Abfolge aus Dia. 8.
 22: Das ist mir zu passiv von Weiß gespielt. Weiß hätte Schwarz wie in Dia. 9 trennen sollen. Das hätte sehr gut zur Stellung auf der rechten Brethälfte gepasst.
 25: Das ist auch zu nett und zu langsam. Besser wäre es gewesen, mit 1 bis 7 in Dia. 10 die untere Ecke zu nehmen, um dann nach dem weißen Schnitt oben mit 8 und 10 zu kämpfen.

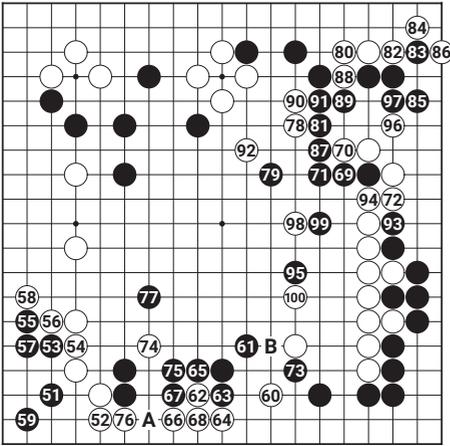
- 38: Der größte Zug wäre auch jetzt 50.
 39: Gutes Timing!
 42: Das war die richtige Entscheidung. Was passiert, wenn Weiß auf 1 in Dia. 12 trennt? Schwarz nutzt das Umbiegen auf 4 und hat nach 10 die beiden Züge auf 11 und 12 als *Miai*. Deckt Weiß auf 11, kann Schwarz auf 12 einfach anbinden und hat auch noch Vorhand, weil Weiß auf 13 sichern muss. Verhindert Weiß dagegen die Anbindung durch 1 in Dia. 13, dann kann Schwarz einfach mit 2 durchbrechen. Geschickt ist dagegen 1 in Dia. 14, denn dann kann Schwarz zwar auch mit 8 anbinden, aber Weiß hat Vorhand, da der Schnittstein schon gefangen ist. Dieses Ergebnis wäre ausgeglichen.
 50: Endlich hat Weiß diesen Zug bekommen. Er steht nun etwas besser.



Dia. 14



Cornel Burzo 6d gewinnt im Finale



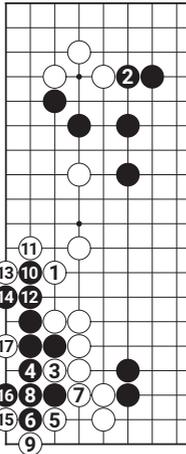
Figur 2 (51-100)

51-55: Das ist ein Joseki in der Ecke.

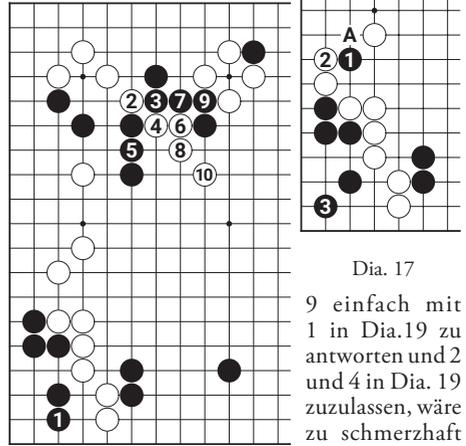
58: Besser wäre 1 in Dia. 15 gewesen, weil dieser Zug auch Vorhand ist und es danach kein Aji mehr am linken Rand gibt. Dass 2, also Tenuki, nach 1 ein Overplay wäre, zeigt die weitere Zugfolge des Diagramms, denn nach 17 ist Schwarz tot. Antwortet Schwarz also in der Ecke mit 1 in Dia. 16, kann Weiß die Stärke der eigenen Stellung nutzen und mit 2 und 4 einen Angriff starten. Der Kampf nach 10 bereitet nur Weiß Freude.

59: Jetzt wäre der richtige Zeitpunkt, zunächst an 1 in Dia. 17 anzufragen, wo Weiß antworten will, um erst danach zu leben. Antwortet Weiß auf 2, gibt es später noch Aji auf A.

60: Dieser Zug ist nicht eilig, da Weiß auch später noch einfach mit A oder 67 reduzieren kann. Es wäre dagegen jetzt an der Zeit, die Gruppe oben links zu attackieren. Dia. 18 zeigt exemplarisch, wie Weiß dazu die eigene Stärke in dieser Gegend nutzen kann. Auf



Dia. 15

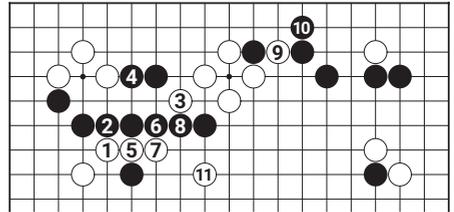


Dia. 16

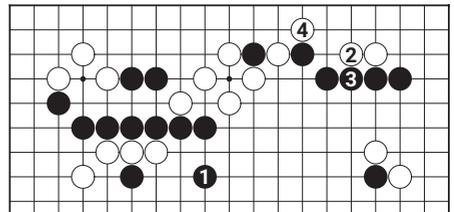
Dia. 17

9 einfach mit 1 in Dia.19 zu antworten und 2 und 4 in Dia. 19 zuzulassen, wäre zu schmerzhaft für Schwarz.

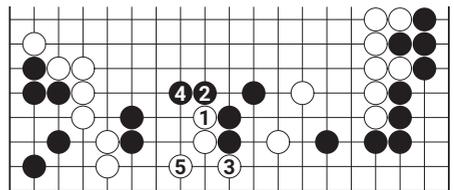
61: Ein Zug auf 62 wäre solider und der Stellung angemessener. Er hoffte



Dia. 18



Dia. 19



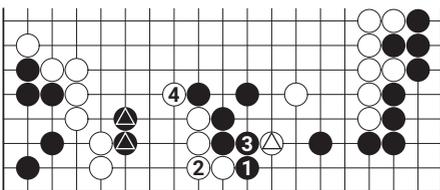
Dia. 20



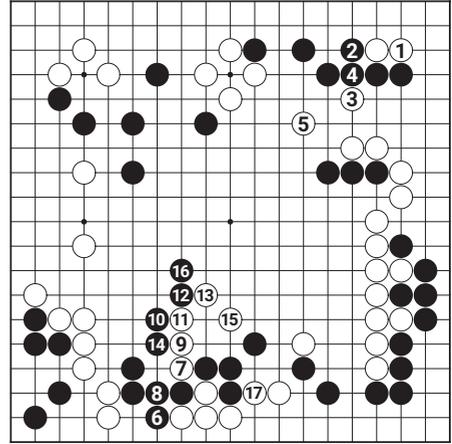
Lukas Podpera 7d scheiterte im Finale nur knapp

sicher auf eine weiße Antwort auf B, aber hier muss man nicht verteidigen.

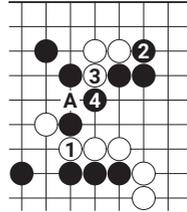
- 62: Ein sehr guter Zug!
- 64: 1 in Dia. 20 hätte jetzt zu einem noch besseren Ergebnis geführt als die Partie. Wenn Schwarz auf 3 in Dia. 20 mit 1 in Dia. 21 trennt, dann ist Weiß nach 4 mit dem vorteilhaften Tausch der markierten Steine recht glücklich.
- 74–75: Das war unnötig bzw. der Abtausch ist schlecht für Weiß. Er hätte mit 1 in Dia. 22 Tenuki spielen sollen. Er hatte wohl vor 6 Angst, aber Schwarz hat dann bei 7 auch eine Schwäche und das Ergebnis bis 17 ist ok für Weiß – insgesamt stünde Weiß dann deutlich besser.
- 77: Unnötig! Besser wäre jetzt ein Zug auf 87, der die eigene Gruppe stärkt und Weiß getrennt hält und potenziell schwächt.



Dia. 21

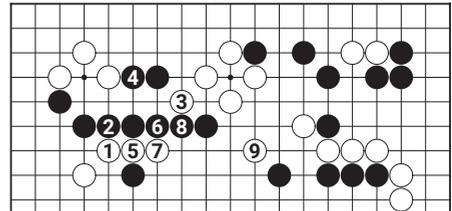


Dia. 22



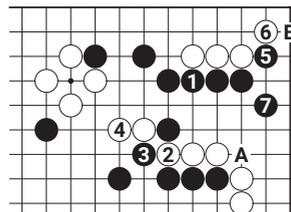
Dia. 23

- 78: Sehr gut!
- 81: Dieser Zug soll gegen den Schnitt A aus Dia. 23 verteidigen.
- 82: Weiß hätte aber trotzdem mit 1 in Dia. 23 schneiden und die Ecke durch 2 wieder opfern sollen. Es ist



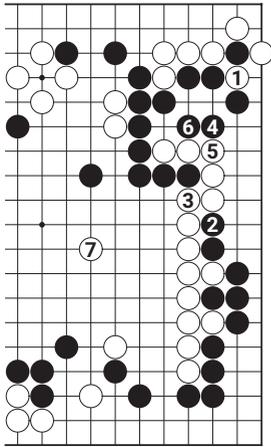
Dia. 24

verständlich, dass er Cash in der Ecke mitnehmen wollte, aber die Spielweise aus Dia. 24 ist



Dia. 25

- deutlich aktiver und besser als die Fortsetzung aus der Partie. 9 passt dann einfach perfekt!
- 83: Schwarz hätte jetzt auf 1 in Dia. 25 decken sollen. Wenn Weiß dann mit



Dia. 26

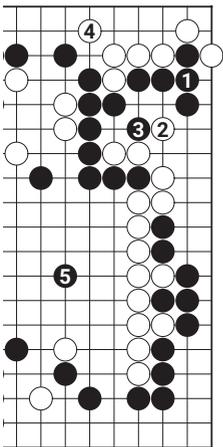
2 und 4 schneidet, dann hat Schwarz nach 5 und 7 die beiden Punkte A und B als *Miai*.

92: Das war übertrieben. Weiß hätte auf 1 in Dia. 26 schlagen sollen. Wenn Schwarz dann mit 6 die Trennung aufrechterhalten will, hat Weiß im Gegensatz zur Partie Vorhand, um seine Gruppe mit 7 zu stärken.

95: Schwarz hätte jetzt erst auf 1 in Dia. 27 decken

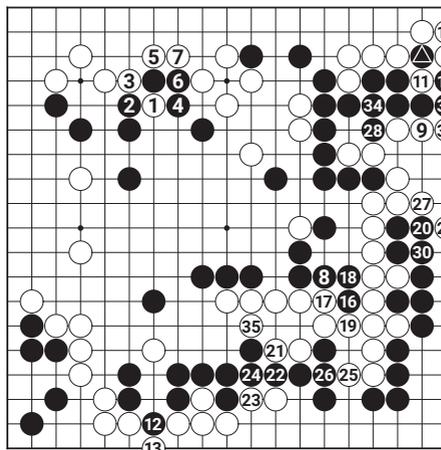
können, woraufhin Weiß nach dem Abtausch 2 für 3 zunächst in der Ecke leben muss. Dann kann Schwarz auf 5 immer noch angreifen.

110: Es wäre jetzt wichtig gewesen, oben links zu spielen. Die Frage ist dann, ob Schwarz

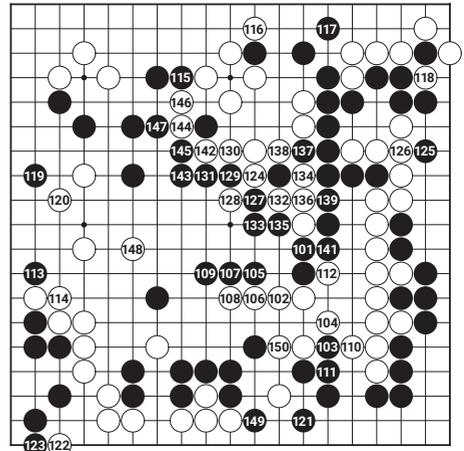


Dia. 27

die große weiße Gruppe nach 7 in Dia. 28 auf 8 töten kann. Aber die lange Zugfolge bis 35 zeigt, dass es zwar nicht ganz einfach für Weiß ist zu leben, aber dann im Ganzen doch relativ zwingend. Wenn



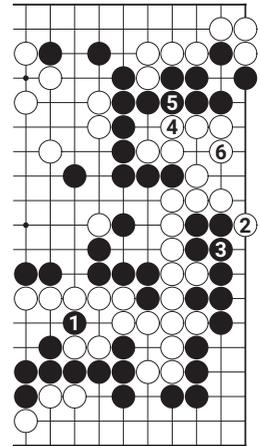
Dia. 28 (14 auf Δ ; 31 auf 11)



Figur 3 (101–150)
140 deckt

Schwarz statt 28 auf 1 in Dia. 29 das Auge nimmt, lebt Weiß nach dem *Atari* auf 2 mit 4 und 6.

111: Ein großer Fehler von Schwarz. Sehr interessant wäre jetzt ein Zug auf 1 in

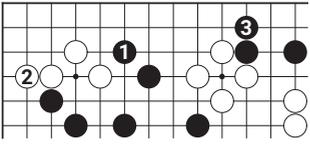


Dia. 29

Dia. 30 gewesen, um nach 2 mit 3 die weiße Gruppe anzugreifen.

112: Weiß sollte jetzt immer noch auf 1 in Dia. 28 spielen.

144: Das war ein großer Fehler! Wenn Weiß dagegen auf 1 in Dia. 31 spielt, muss Schwarz im Vergleich zur Partie eher komisch

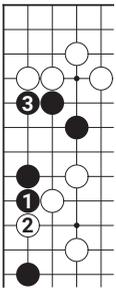


Dia. 30

verbinden und Weiß bekommt mit 5 einen Peep, mit dessen Hilfe Weiß in der wei-

teren Partie die Mitte besser reduzieren kann. So hätte Weiß leicht besser gestanden.

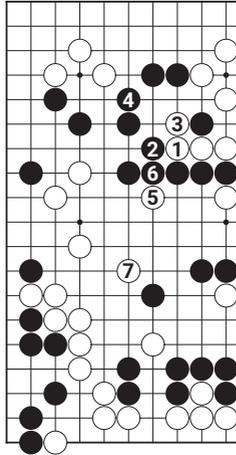
157: Das ist kein guter Zug. Besser wäre es gewesen, erst 1 für 2



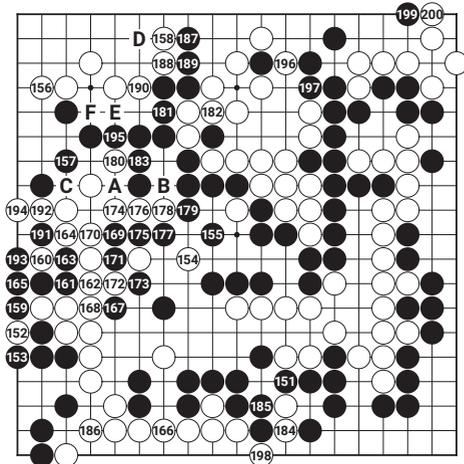
Dia. 32

in Dia. 32 abzutauschen, um dann auf 3 direkt zu blocken und viel effektivere Form zu haben.

183: Wegen des später möglichen



Dia. 31



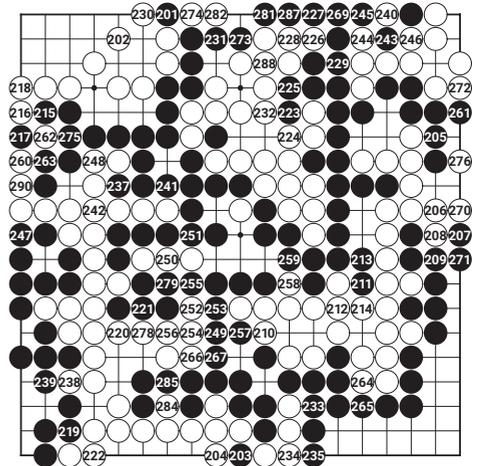
Figur 4 (151–200)

Ataris auf A wäre ein Decken auf B besser gewesen.

186: Weiß kann auf 192 spielen und mehr Punkte bekommen bzw. reduzieren, bevor er lebt. C ist Vorhand, daher ist die Gruppe schon lebendig, denn A und 193 sind Miai.

188: Ich denke, dies war der Verlustzug. Weiß bekommt, wenn er jetzt auf D zurückzieht, entweder auf den Schnitt auf 89 oder mit Weiß auf 195, Schwarz auf E und Weiß auf F ein Ko. In der Partie dagegen konnte Schwarz sich gegen beides verteidigen.

195: Nun hat Weiß keine Chance mehr zu gewinnen. Weiß hat mit 74, 110, 144, 186 und 188 die Partie für sich schwierig gemacht. Für Schwarz waren 25, 33, 73 und 77 zu langsam bzw. falsche Richtung.



Figur 5 (201–291)

236 auf 203; 268 auf 240;
277, 283, 289 auf 217; 280, 286, 291 auf 262



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. 11–15). Aus dem Buch wurden bereits Abschnitte in den DGoZ-Ausgaben 4–6/2023 abgedruckt.

Der alte Meister

An einem Winterabend in den frühen 1940er Jahren kamen alle hochkarätigen Go-Spieler Koreas im Gastraum des Anwesens von Prinz Cho zusammen, zur Feier eines Besuchs des japanischen Profi-Spielers Kitani Minoru 8-Dan, einem Go-Meister achten Grades. Obgleich es sich nur um einen Freundschaftsbesuch handelte, wurde die Atmosphäre im Raum während des Verlaufs der Partien immer mehr von der Rivalität erfüllt, die zwischen den beiden Ländern seit Tausenden von Jahren bestanden hatte. Ganz wie vom Rauch, mit dem jeder, der alt genug war, um zu paffen, sie ohne Unterlass verpestete.

Es dauerte jedoch nicht lange, bis jegliches Gefühl der Rivalität dem der Blamage gewichen war, denn die Kämpfe waren einseitig, Partie um Partie. Selbst bei einer Vorgabe von zwei Steinen konnte kein japanischer Spieler eine einzige Partie gegen den japanischen Profi gewinnen. Das war nur verständlich, wenn man sich die Geschichte ins Bewusstsein rief, wie mit dem Spiel in den beiden Ländern verfahren wurde. In Japan hatte die Regierung ab etwa dem siebzehnten Jahrhundert professionelle Go-Spieler gefördert und Schulen für das Go-Studium eingerichtet. Die Koreaner hatten Go lediglich als eines der Spiele betrachtet, mit dem sich Adlige die Zeit vertrieben – man hatte nie den Versuch gemacht, das Spiel außerhalb der privilegierten Klasse zu entwickeln oder zu verbreiten. Daher war nicht verwunderlich, dass die sogenannten Spitzenspieler Koreas einer nach dem anderen verloren, selbst in Partien mit zwei Steinen Vorgabe, gegen einen Spitzen-Profi, dessen Land das Spiel seit Jahrhunderten voranbrachte.

Noch wollten die Koreaner im Raum an ihrem realitätsfernen Glauben festhalten, wenigstens einem Spieler könnte irgendwie ein Sieg gegen den japanischen Meister gelingen. Nachdem jedoch von den vier besten Koreanern – No Sa-cho, Yun Ju-byeong, Min Jung-sik und Chae Geug-mun jeder seinen An-

teil Partien verloren hatte, bot sich auf koreanischer Seite niemand mehr für eine weitere Partie an. Als Prinz Cho, der Gastgeber, die Frage in die Runde stellte, „Wer würde gerne die nächste Partie spielen?“, antwortete ihm Totenstille. Vielleicht hatten für den Abend alle genug. Tja, und nun? Sollte man den Wein und die Mädchen hereinbringen lassen? Dafür war es wohl doch zu früh. Prinz Cho war ein wenig ratlos. Als den Koreanern ihr Schweigen zu einer weiteren Peinlichkeit zu werden drohte, erklang in der Ecke eine leise, aber feste Stimme.

„Meine Herren, dürfte ich die Ehre der nächsten Partie haben?“

Es war die von Kwon Byeong-uk. Meister Kwon war ein bekannter Go-Spieler in Korea. Heute war er jedoch nicht als Go-Spieler, sondern als Journalist anwesend. In seiner Jugend hatte man ihn als einen der besten Spieler des Landes erachtet, nach einigen bedeutenden Partien gegen Meister Ro, dem Top-Spieler jener Zeit. Nun, im Alter von Fünfundsechzig, nahm er jedoch nicht mehr aktiv an ernsthaftem Spielbetrieb teil. Er schrieb lediglich seine Go-Kolumne in einer Tageszeitung und war nur hier, um für die Zeitung über den Besuch des japanischen Profis im Hause von Prinz Cho zu berichten.

Aber einfach nur dasitzen und über dieses feige Schweigen schreiben, das konnte er nicht! Ja, es war schlicht feige, nicht spielen zu wollen aus Furcht zu verlieren. Wenn man sich bemühte, sich wirklich Mühe gab, dann sollte man diesen japanischen Spieler doch schlagen können. Man konnte nicht gewinnen, indem man nicht spielte. In diesem Spiel, Go, konnte man scheinbar Unmögliches erreichen, wenn man genug Hingabe und Disziplin aufbrachte. Meister Kwon konnte seinen Kampfgeist nicht im Zaum halten, jenen Geist, der ihm in seinen jüngeren Jahren viele Siege gegen scheinbar stärkere Gegner beschert hatte.

Prinz Cho, der Gastgeber, begrüßte das heldenhafte Angebot des alten Meisters, den Abend zu retten. Aber nicht hundertprozentig. Als Gastgeber lag ihm natürlich daran, dass der Abend gerettet würde, aber als Koreaner wurde ihm beim Gedanken an eine weitere sichere Niederlage unwohl.

Prinz Cho dachte einen Augenblick lang nach und äußerte dann, fast entschuldigend, eine schwierige Bitte.

„Nachdem die Partien mit zwei Steinen Vorgabe so einseitig verlaufen sind, wäre es möglich, dass Meister Kwon die Partie mit drei Steinen Vorgabe spielt?“

In seiner Stimme lag ein Hauch Verzweiflung. Er musste an diesem Punkt den Wunsch nach nur irgendeiner Art von Sieg gehabt haben. Ein derartiges Ansinnen ging jedoch eindeutig zu weit. Ehre und Stolz galten diesen Spielern mehr als alles andere. Eine Vorgabe von drei Steinen war eine Lehrpartie, kein Freundschaftsspiel zwischen Spitzenspielern zweier Länder!

Und was, wenn Kwon sogar mit dreien verlor? Er würde sich nie wieder Meister nennen können. Dazu die mögliche Schmach! Diesmal hatte Prinz Cho es übertrieben.

Aber er war Prinz Cho, einer der mächtigsten Männer des Landes. Niemand wagte es, eine ablehnende Meinung hinsichtlich seines Vorschlags kundzutun.

Nun lag es an Kwon, das Angebot anzunehmen oder abzulehnen. Alle Blicke richteten sich auf Kwon. Mit geschlossenen Augen hob Kwon langsam an zu sprechen: „Wie alle hier Anwesenden wissen, wäre es unangemessen, eine Partie mit drei Steinen Vorgabe zu spielen, denn sie würde eher als Lehrpartie erscheinen denn als internationale Freundschaftspartie. Ich kann jedoch Prinz Chos Wunsch nicht ablehnen, als einer der dankbaren Empfänger seiner großzügigen Unterstützung und Güte, sowohl materieller als auch geistiger Art...“

Ja – ich werde die Partie wie vorgeschlagen spielen. Aber ich werde auch Ihnen allen die Unangemessenheit der Vorgabe demonstrieren, indem ich die Partie klar und sicher gewinne.“ Und so begann die Partie.

Kwon verwendete kaum Zeit auf seine Züge. Er spielte nahezu jeden Zug, kaum dass Kitanis Stein das Brett berührt hatte. Der fünfundsechzigjährige Kwon war in der Tat kampfeslustig, und aufgebracht – aufgebracht über die Tatsache, dass er diese unzumutbar bemessene Vorgabepartie spielen musste, aufgebracht über die Koreaner, die keinen einzigen Sieg gegen diesen japanischen Spieler zustande bekamen.

Kitani Minoru 8-Dan spielte dagegen so professionell wie erwartet und nahm sich, wenn er am Zug war, gewissenhaft Zeit, den effizientesten zu finden. Die Partie dauerte über drei Stunden, wovon der japanische Spieler die meiste Zeit verbrauchte.

Eine Partie mit drei Steinen Vorgabe bedeutete einen beträchtlichen Vorteil für Kwon. Als sich die Partie ihrem Ende näherte, war die Position von Kwon klar überlegen. Der japanische Meister hatte jedoch noch nicht aufgegeben und tat sein Bestes, den Abstand Stück um Stück zu verringern – nicht ohne Erfolg.

Es schien jedoch sehr unwahrscheinlich, dass sich die Partie noch wenden würde, denn der Abstand war zu groß, um ihn in dieser späten Phase noch zu überwinden. Und dann geschah es.

Allzu selbstsicher ignorierte Kwon leichtfertig eine Drohung, die Kitani in einem eher unbedeutenden Ko-Kampf zum Einsatz gebracht hatte. „Ko“ ist ein buddhistischer Ausdruck, der Ewigkeit bedeutet, und im Go eine Art Kampfsituation, bei der jede Partei jeweils einen Zwischenzug spielen muss, bevor sie den Kampf fortsetzen kann, da sich sonst die Brettstellung ewig wiederholen würde. Das erfordert, dass der Ko-Kämpfer einen „drohenden“ Zug spielt, der eine Antwort verlangt, bevor er zum Ko zurückkehrt. Die ignorierte Drohung führte in diesem Fall zum Tod einer von Kwons großen Gruppen. Wie konnte dem Meister ein derartiger Fehler unterlaufen? Keiner der Anwesenden traute seinen Augen. Die Partie war nun entschieden: vielleicht nicht gerecht, aber eindeutig.

Der Blick des alten Meisters blieb auf die Ecke rechts unten geheftet, in der seine tote Gruppe lag, in der Hoffnung, es täte sich ein wundersamer Zug auf, der sie ins Leben zurückholte. Ein solcher Zug war nicht zu finden.

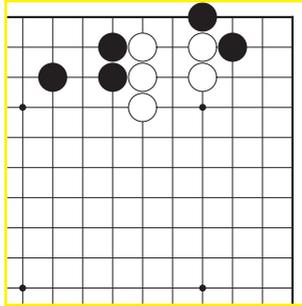
Nach fünf Minuten der Stille gab er auf. Die Formalien wie das Abräumen der Steine vom Brett und der Austausch der Verbeugungen nach dem Wettkampf folgten mechanisch. Er stand langsam auf und verließ ohne Begleitung das Anwesen von Prinz Cho.

Als er zuhause ankam, brach er auf der Türschwelle zusammen. Zorn, Verrat, Enttäuschung, Schmach und Reue bildeten in seinem Kopf einen Strudel, der für den Körper eines fünfundsechzigjährigen Mannes zu viel war. Von diesem Tag an lag er im Bett. Er kam nie wieder zu Kräften.

Drei Monate später verschied der alte Meister in Stille, sein Herz erfüllt von jeder Art von Kummer.

Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

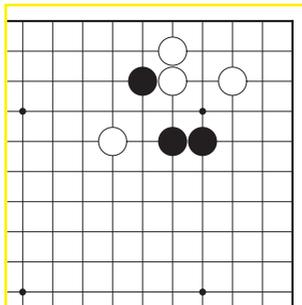
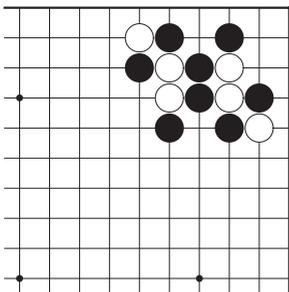
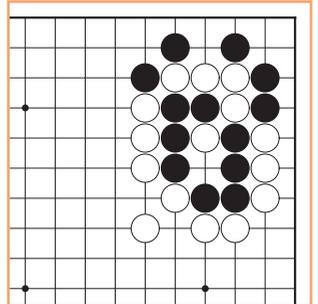
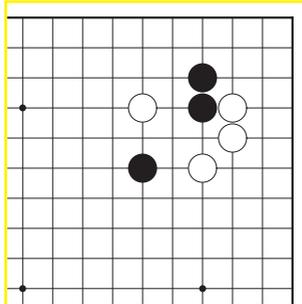
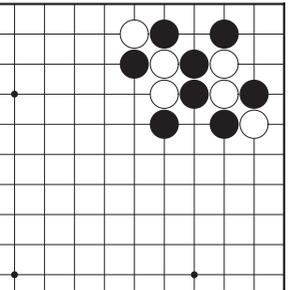
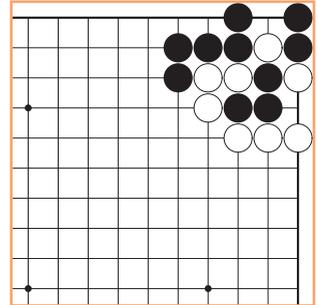
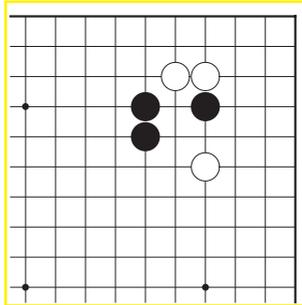
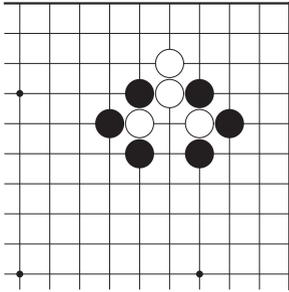
Die folgenden Probleme stammen aus der erfolgreichen Problem-Go-Serie „500 Go-Aufgaben“, die in insgesamt sechs Bänden im Verlag Brett und Stein erschienen ist. Der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags. Alle Lösungen findet ihr unter www.dgob.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Downloaddatei.



Weiß: Kreuze die weißen Steine an, die nur einen freien Nachbarn haben!

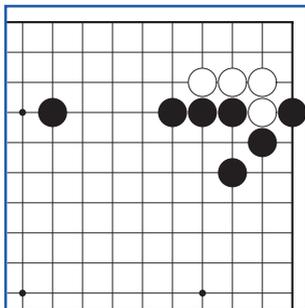
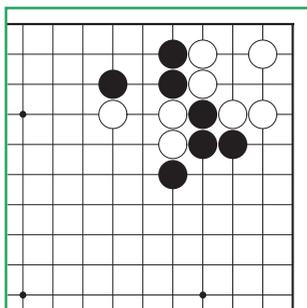
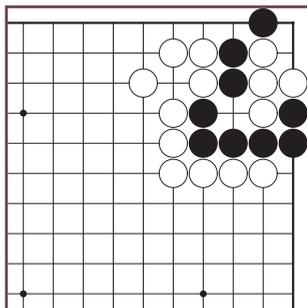
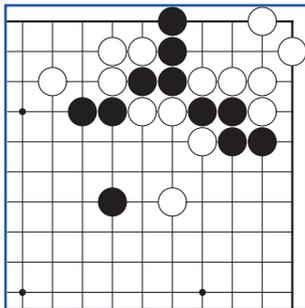
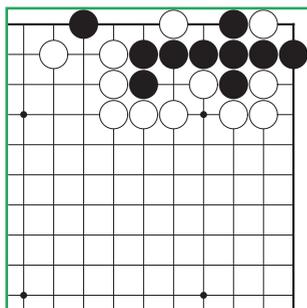
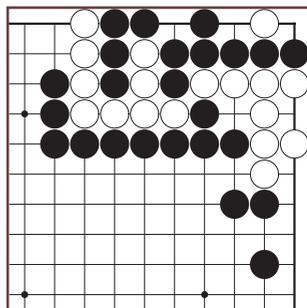
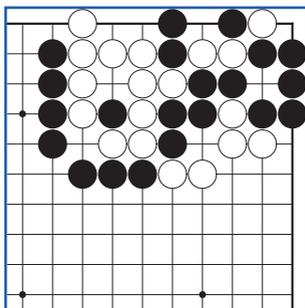
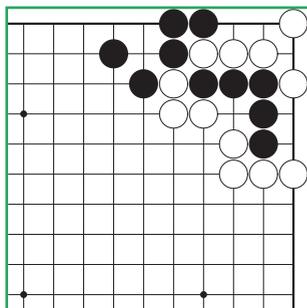
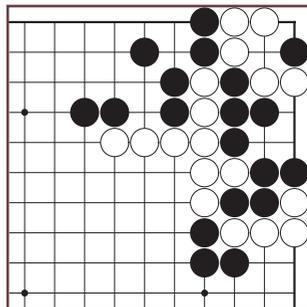
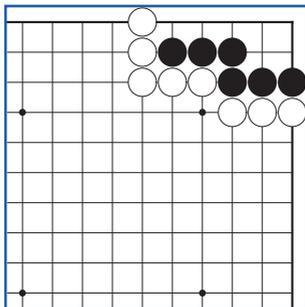
Gelb: Zeichne den Zug ein, der die schwarzen Steine verbindet!

Orange: Finde den besten Zug für Schwarz und zeichne ihn ein!



Go-Probleme für Grün-, Blau- und Braungurt

Grün bis Braun: Finde den besten Zug für Schwarz und zeichne ihn ein!



Schwierigkeitsgrade der Probleme

- Weißgurt: 30. bis 25. Kyu
- Gelbgurt: 24. bis 20. Kyu
- Orangegurt: 19. bis 15. Kyu
- Grüngurt: 14. bis 10. Kyu
- Blaugurt: 9. bis 4. Kyu
- Braungurt: 3. bis 1. Kyu

Tsume-Go-Kurs 3: Den Augenraum füllen

von Hartmut Kehmann

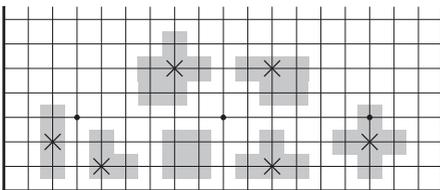
- Lektion 1: Das Denken ordnen
 Lektion 2: Den Augenraum formen

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

In dieser Lektion werden wir näher betrachten, auf welche Weise man den Augenraum sinnvoll füllen kann, wobei Angreifer und Verteidiger naturgemäß gegenteilige Interessen haben. Der Angreifer kann versuchen, den Augenraum so weit zu reduzieren, dass er nicht in zwei Augen unterteilt werden kann. Ein zweiter Ansatz besteht darin, den Augenraum selber zu füllen. Beide Methoden wirken oft in der Weise zusammen, dass zunächst reduziert wird, um anschließend von innen zu spielen.

Nakade

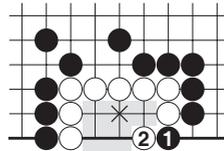
Die Basis solcher Füllvorgänge des Angreifers sind die bekannten Nakadeformen. Im Grundkurs Go (DGoZ 5/2019) gibt es bei Bedarf zum Nachlesen eine ganze Lektion zu diesem Thema.



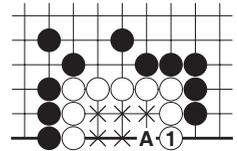
Dia. 1

Dia. 1: Das Diagramm zeigt zusammenfassend die typischen Flächen, wie sie entstehen können, nachdem dort Steine geschlagen wurden. Ein auf den vitalen Punkt gesetzter Stein des Angreifers verhindert, dass der Verteidiger zwei Augen bilden kann. Umgekehrt kann der Verteidiger bei eigenem Zugrecht am gleichen Punkt, diese Flächen in zwei

Augen unterteilen. Eine Ausnahme bildet der Klumpenvierer, der nicht einzigartig partitioniert werden kann. Eine weitere Ausnahme ist der gebogene Vierer in der Ecke (bent four in the corner), wir kommen darauf noch zurück. Diese Formen muss man im Kopf haben, sonst kann man Tsumego-Probleme kaum lösen.



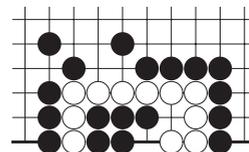
Dia. 2



Dia. 2a

Dia. 2: In diesem einfachen Beispiel kann Schwarz den weißen Augenraum auf eine Nakadeform reduzieren und anschließend auf den vitalen Punkt setzen. Weitere Überlegungen muss Schwarz nicht anstellen.

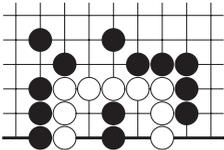
Dia. 2a: Weiß am Zug wird den gleichen Punkt für eine lebende Form besetzen. Theoretisch könnte Schwarz nun die markierten Punkte X nacheinander besetzen, woraufhin Weiß bei A die Nakadeform schlagen müsste, im Ergebnis wäre Weiß damit instabil. Weiß kann das in dieser konkreten Situation durch eigene Innenzüge natürlich verhindern, das Diagramm soll lediglich zeigen, dass der Angreifer den Augenraum nicht vollständig füllen muss, sondern nur bis auf eine Freiheit. Schlägt der Verteidiger



Dia. 3

auf dieser Freiheit die Nakadeform, so kann der Angreifer erfolgreich den vitalen Punkt der Form besetzen.

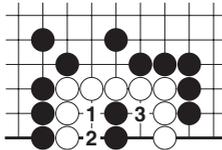
Dia. 3: Wenn zwei Augenfreihalten verbleiben, kann der Angreifer in diesem Beispiel nicht mehr mit einer Nakadeform füllen, das Ergebnis ist deshalb ein Seki. Das ist aber nicht immer so.



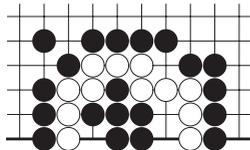
Dia. 4

Dia. 4: Hier gibt es sogar vier unbesetzte Augenfreiheiten, die weiße Form kann dennoch nicht leben.

Dia. 4a: Schwarz kann hier nacheinander füllen und dabei stets eine Nakadeform bewahren, das ist der Unterschied zu Dia. 3, wo Schwarz bei weiterem Füllen keine Nakadeform mehr hätte. Wichtig ist also nicht nur die Anzahl noch vorhandener unbesetzter Augenfreiheiten, sondern auch die Möglichkeit des Angreifers mit Nakadeformen fortlaufend zu füllen.

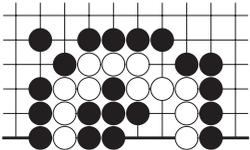


Dia. 4a



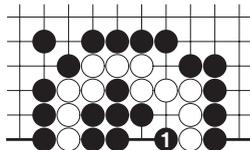
Dia. 5

Dia. 5: Das ist hier nicht der Fall, denn die schwarze Form hat bereits die maximale Anzahl von sechs Steinen, die eine Nakadeform ausmachen kann, die Folge ist ein Seki.



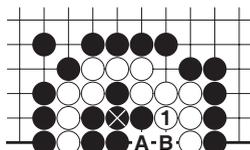
Dia. 6

Dia. 6: Aber auch hier ist die konkrete Situation zu beachten, ist die Form nur leicht verändert, kann das Ergebnis durchaus anders sein.



Dia. 6a

Dia. 6a: Schwarz gewinnt durch S1, weil Weiß sich aus Freiheitsnot innen nicht mehr nähern kann, die schwarze Form wird dadurch irrelevant.



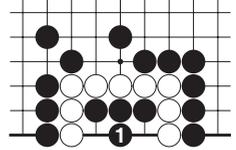
Dia. 6b

Dia. 6b: Weiß am Zug hingegen gewinnt ebenfalls, er kann zwar auf A nur eine Nakadeform schlagen, bekommt dadurch aber

auf B ein zweites Auge. Setzt Schwarz 2 auf A, so folgt W auf B und W× führt nicht zum Erfolg, da die geschlagenen schwarzen Steine keine Nakadeform hatten.

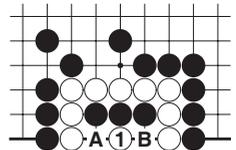
Wir sehen also, dass sowohl die Form der Füllsteine als auch Form und Zahl noch unbesetzter Augenfreiheiten und ggf. auch Außenfreiheiten den Kampf bestimmen. Wir schauen uns typische Beispiele an.

Dia. 7: Hier ist der weiße Augenraum bereits mit drei schwarzen Steinen gefüllt. Schwarz setzt auf 1 fort, dieser Punkt ist essenziell.



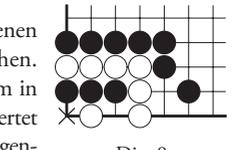
Dia. 7

Dia. 7a: Wenn Weiß am Zug ist, besetzt er den vitalen Punkt selber, wonach es nicht mehr möglich ist, den weißen Augenraum mit einer Nakadeform zu füllen. Die Stellung ist Seki, keine Seite wird hier zum eigenen Nachteil auf A oder B ziehen.



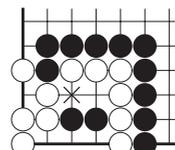
Dia. 7a

Dia. 8: Die gleiche Form in der Ecke muss anders bewertet werden, denn hier ist im Gegensatz zum letzten Diagramm der



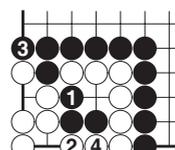
Dia. 8

markierte Punkt keine weiße Freiheit. Die weiße Kette kann deshalb durch Besetzung der Außenfreiheiten ins Atari gestellt werden und ist folglich instabil, Schwarz muss hier nicht mehr ziehen. Was geschieht, wenn Weiß zusätzliche Augenfreiheiten hat, werden wir später untersuchen.



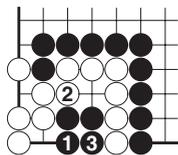
Dia. 9

Dia. 9: Diese weiße Form umschließt sieben Schnittpunkte, von denen zwei mit schwarzen Steinen besetzt sind. Da Weiß seine beiden Ketten aber irgendwann auf X verbinden muss, bleiben ihm nur sechs Schnittpunkte. Wie ist der Status der Stellung?

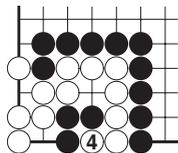


Dia. 9a

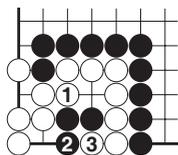
Dia. 9a: S1 ist keine gute Idee, Weiß lebt mit Gebiet.



Dia. 9b



Dia. 9c



Dia. 9d

Dia. 9e: Diese Möglichkeit kann man leicht übersehen. S2 nötigt den Weißen zu W3 und damit zu einem Ko. Unterlässt Weiß W3, so spielt Schwarz selber dort und gewinnt entsprechend Dia. 9b.

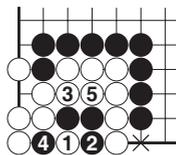
Dia. 9f: Nimmt Weiß aber initial den Schlüsselpunkt selber, so kommt es zum gleichen Ergebnis.

Dia. 9g: Weiß kann das alles vermeiden, wenn er richtig beginnt, nach W1 sind die Punkte 2 und 3 miai, Weiß erreicht ein Seki.

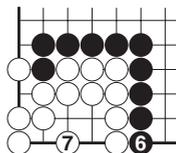
Die Diagramme zeigen beispielhaft die Versuche des Angreifers, seinen Füllsteinen eine Nakadeform zu geben und die Bemühungen des Verteidigers, genau das zu verhindern.

Oshitsubushi

Dia. 10: Hätte Weiß eine Außenfreiheit mehr, wie in diesem Diagramm, so bräuchte er nach einem Beginn entsprechend Dia. 9f kein Ko zu spielen, sondern könnte die schwarze Form spalten. Nach



Dia. 10



Dia. 10a

W5 kann Schwarz nicht regelkonform auf 1 verbinden, weil dies seine letzte Freiheit ist.

Dia. 10a: Weiß lebt komfortabel mit Einlage. Die Technik ist eine probate Verteidigungstaktik, sie heißt Oshitsubushi.

Dia. 11: Das vielleicht bekannteste Beispiel eines Oshitsubushi kann entstehen, wenn mit W1 an ein bestehendes Komoku-Kogeima-Shimari angelegt wird. Die weiße Tripod-Gruppe ist bekanntlich

stabil, muss aber auf schwarze Angriffe genau antworten.

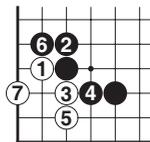
Dia. 11a: S8 ist ein Trickzug, wenn Weiß um das Auge zu erhalten auf S10 mit A antwortet, eröffnet SB einen Kokampf, das ist zu wenig für Weiß.

Dia. 11b: Das Tesuji ist der Einwurf auf 11, nach W15 kann Schwarz nicht auf 11 verbinden. Weiß lebt mit 3 Punkten (4 - 1).

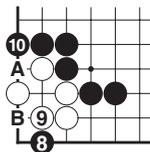
Dia. 11c: Bei korrektem Spiel kann Schwarz die weiße Gruppe zwar nicht töten, sie aber immerhin auf das absolute Minimum von zwei Gebietspunkten reduzieren.

Ob ein Oshitsubushi möglich ist, hängt von der Anzahl der Außenfreiheiten des Verteidigers ab. Er braucht für einen Zug wie W15 in Dia. 11b mindestens zwei Außenfreiheiten, sonst kommt er selber in Freiheitsnot. Auch andere Verteidigungstechniken sind ggf. von der Anzahl an Außenfreiheiten abhängig.

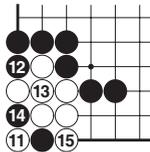
Dia. 12, 13: Wir vergleichen die beiden nächsten Diagramme hinsichtlich der Möglichkeiten des Schwarzen nach einem Zug W1.



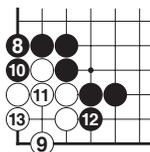
Dia. 11



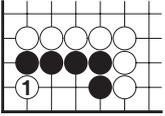
Dia. 11a



Dia. 11b

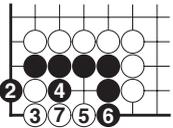


Dia. 11c

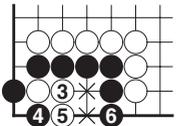


Dia. 12

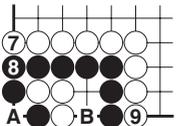
Dia. 12a: W3 scheint naheliegend, weil es ein schwarzes Auge in der Ecke verhindert, ist aber falsch. Nach W5 hat Weiß keine Möglichkeit mehr, mit einer Nakadeform zu füllen. Verbindet er seine Steine mit 7, so ist das Nachhand, denn auch damit lebt Schwarz mindestens in einem Seki.



Dia. 12a

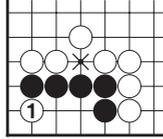


Dia. 12b

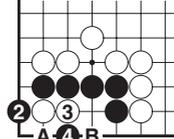


Dia. 12c

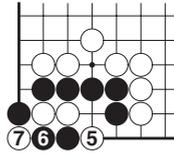
Die 12c: Stellen wir uns diese Fortsetzung vor, so ist Schwarz nach W9 lokal handlungsunfähig. Wenn er das Ko deckt, kann sein Augenraum mit einer Nakadeform gefüllt werden, ein Zug auf B wäre Selbsttari. Weiß hingegen hat die Möglichkeit, das Ko zu schlagen und es anschließend zu decken. Das Ergebnis wäre ein Seki, denn die beiden verbliebenen schwarzen Augenfreiheiten können nicht mehr mit einer Nakadeform reduziert werden. Weiß kann aber auch das Ko spielen, eine Drohung ignorieren und anschließend eine dieser Freiheiten z.B. auf B besetzen. Auf diese Weise entsteht ein für beide Seiten direktes Ko, welches Schwarz zuerst schlägt. Das ist für Weiß keine wirklich attraktive Alternative zu dem möglichen Seki aber prinzipiell natürlich möglich. In aller Regel wird Weiß sich für ein Seki entscheiden und gegen den für ihn eher nachteiligen Ko-Kampf. Die japanische Bezeichnung für diese Situation heißt „Mannen-Ko“, Mannen ist das japanische Zahlwort für 10.000,



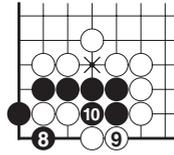
Dia. 13



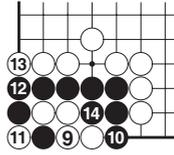
Dia. 13a



Dia. 13b



Dia. 13c



Dia. 13d

mit der Benennung soll zum Ausdruck gebracht werden, dass ein solches Ko in 10.000 Jahren nicht gespielt wird.

Dia. 13a: Hat Schwarz eine Außenfreiheit mehr, so verbessert das seine Möglichkeiten. S4 ist clever, nach der Antwort WA zieht Schwarz auf B und erreicht ein Seki.

Dia. 13b, 13c: Weiß kann schwarzes Leben nicht verhindern, mit S10 fängt Schwarz zwei Füllsteine, hier wird deutlich, dass er für S4 in Dia. 13a die Außenfreiheit X benötigt.

Dia. 13d: Spielt Weiß 9 auf der anderen Seite, so hat Schwarz genügend Freiheiten für ein Oshitsubushi.

Mannen-Ko

Die 12c: Stellen wir uns diese Fortsetzung vor, so ist Schwarz nach W9 lokal handlungsunfähig. Wenn er das Ko deckt, kann sein Augenraum mit einer Nakadeform gefüllt werden, ein Zug auf B wäre

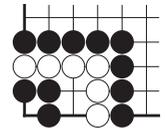
Ein Auge im Auge

Eine besondere Situation kann entstehen, wenn der Angreifer mit den Füllsteinen seinerseits ein Auge bildet, dafür gibt es drei Möglichkeiten.

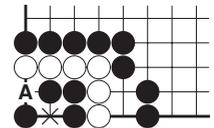
Dia. 14: Wenn die Steine des Angreifers eine Nakadeform haben, ist der Verteidiger

trivial verloren unabhängig von der Anzahl seiner Freiheiten, sofern er kein zweites Auge bilden kann, manchmal ist ein Ko möglich (Dia. 17a).

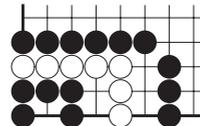
Dia. 15: Hier hat Schwarz zwar keine Nakadeform, kann mit SX aber eine bilden. Schwarz am Zug wird das nun tun, Weiß am Zug bekommt mit WA ein Oshi-



Dia. 14



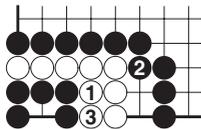
Dia. 15



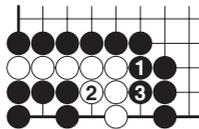
Dia. 16

tsubushi.

Dia. 16, 16a, 16b: Schwarz hat zwar ein Auge, kann aber keine Nakadeform bilden. In sol-



Dia. 16a



Dia. 16b

chen Situationen können prinzipiell beide Seiten erfolgreich sein oder verlieren. Die Stellung ist ein Semeai mit der Besonderheit, dass Weiß die schwarzen Steine vollständig umschließt. Beide Seiten haben hier drei Freiheiten, denn die beiden gemeinsamen Freiheiten zählen für den Augenbesitzer Schwarz, der Anziehende gewinnt das Semeai.

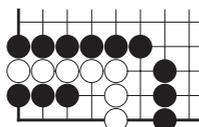
Dia. 17: Betrachten wir die Situation in einem etwas früheren Stadium, wenn Schwarz noch kein Auge gebildet hat. Was haben beide Seiten für Möglichkeiten? Vergleiche dazu Dia. 8.

Dia. 17a: Wenn Schwarz versucht, eine Nakadeform zu bilden, kommt er nicht zum Ziel. Dank seiner Außenfreiheiten kann Weiß ein Ko anzetteln, es ist indirekt für Schwarz und direkt für Weiß.

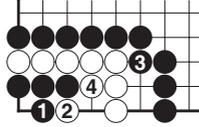
Dia. 17b: Schwarz sollte auf eine Nakadeform verzichten und stattdessen ein größeres Auge bilden. Nach S1 hat Schwarz eine Freiheit mehr als Weiß und gewinnt bedingungslos.

Dia. 17c: Wenn Weiß beginnt, hat Schwarz keine Gegenwehr, bildet er ein Auge, so hat Weiß zu viele Freiheiten.

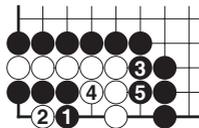
Dia. 17d: Bildet er keins, so bekommt Weiß zwei Augen. Der Besitzer der Füllsteine muss also gut überlegen, ob er selber ein Auge bildet, wenn er damit keine Nakadeform mehr bilden kann.



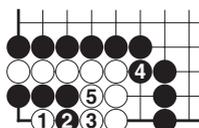
Dia. 17



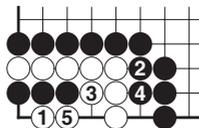
Dia. 17a



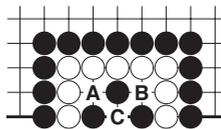
Dia. 17b



Dia. 17c



Dia. 17d



Dia. 18

Dia. 18: Das ist die Minimalform eines Angreifers am Rand. Weiß hat hier nur noch zwei Freiheiten A und B. Selbst wenn er noch

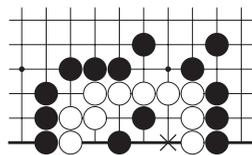
Außenfreiheiten hätte, um sich ohne Freiheitsnot innen nähern zu können, müsste Schwarz kein Ko spielen, sondern könnte auf C eine Nakadeform bilden.

Dia. 19: Die Füllsteine bilden hier ein Kosumi und drohen zu einem Auge zu ergänzen. X ist der Schlüsselpunkt für beide Seiten.

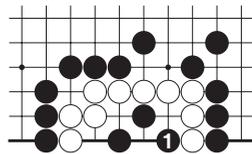
Dia. 19a: S1 bildet ein Auge, von dem aus er in Nakadeform füllen kann.

Dia. 19b: Nach W1 sind die Punkte 2 und 3 miai. Schwarz kann zwar eine Nakadeform bilden, es verbleiben Weiß aber zwei Augenfreiheiten, wodurch Schwarz nicht mit einer Nakadeform Atari geben kann.

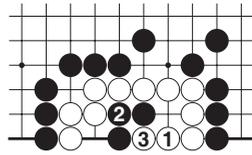
Das Leitthema bei allen Füllvorgängen sind die Nakadeformen, der Angreifer versucht sie zu bilden, der Verteidiger versucht das zu verhindern.



Dia. 19



Dia. 19a

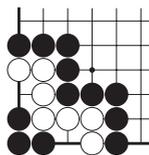


Dia. 19b

Sumi no magari shimoku (Bent Four in the Corner)

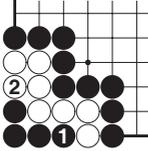
Zu dem Thema gibt es viel Material, deshalb hier nur eine kurze Zusammenfassung. Grundsätzlich müssen wir zwei Situationen unterscheiden:

Dia. 20: Nachdem beide Spieler gepasst haben, einigen sie sich über den Status aller Steine. Wenn Weiß nicht akzeptiert, dass in dieser oder einer vergleich-

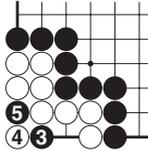


Dia. 20

baren Eckstellung seine Steine tot sind, wird die Partie mit schwarzem Zugrecht wieder aufgenommen.



Dia. 20a

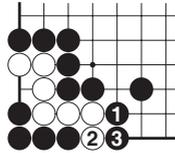


Dia. 20b

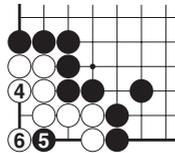
Dia. 20a, 20b: Nach japanischen Regeln muss Weiß für das entstehende Ko einmal passen, infolgedessen kann Schwarz dieses decken oder die weißen Steine schlagen, sofern sie keine Außenfreiheiten haben. In beiden Fällen ist die weiße Gruppe tot. Die Pass-Regel gilt nur für dieses spezielle Stadium des Spieles.

Dia. 21, 21a: Kann Weiß hingegen während des Spieles den gebogenen Vierer schlagen, so kommt es zu einem normalen Ko.

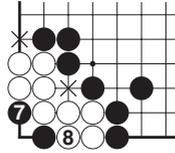
Dia. 22: Hat Weiß noch mindestens zwei Außenfreiheiten, so muss er das Ko nicht spielen, sondern überlebt mit einem Oshitsubushi.



Dia. 21



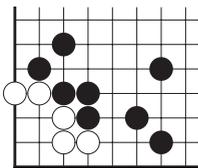
Dia. 21a



Dia. 22

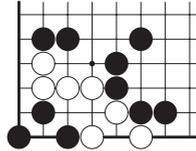
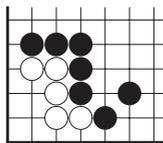
Probleme 21 - 30

In allen Problemen ist Schwarz am Zug.



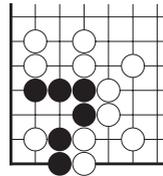
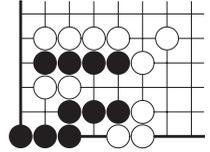
Problem 21: Den Formdefekt des Weißen gilt es auszunutzen.

Problem 22: Eine Grundform in der Ecke, die man auf klassische Weise am Leben hindern kann.



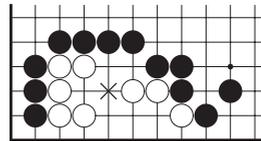
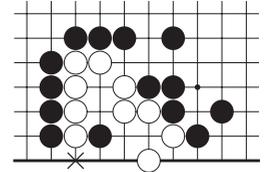
Problem 23: Der Anfang ist naheliegend ...

Problem 24: Wenn es denn sein muss, kann man auch ohne Gebiet leben.



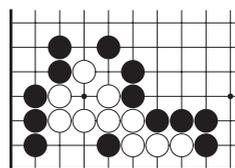
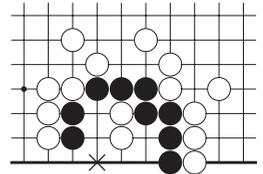
Problem 25: Des Gegners Punkt sei meiner ...

Problem 26: Natürlich kann Schwarz hier auf X anbinden, aber ist das genug?

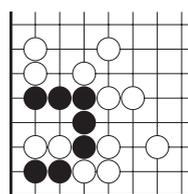


Problem 27: Der Schlüsselpunkt ist offensichtlich.

Problem 28: In solchen Stellungen denkt man als Schwarzer wahrscheinlich zuerst an das Kosumi SX.



Problem 29: Weiß hat ein Auge in Nachhand auf der vierten Reihe und der einzelne schwarze Stein auf der zweiten Reihe ist bereits verhaftet, das müsste doch reichen, oder?



Problem 30: Schwarz braucht ein zweites Auge.

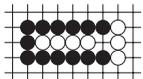
Endspiel (10)

von Robert Jasiek

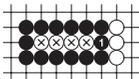
Wir beginnen bei der Endspielwerteberechnung noch einmal von vorne, damit jeder mitkommt. Zuvor habe ich Überblicke gegeben - nun praktizieren wir die Bestimmung von Endspielwerten und lernen auch eine sehr schnelle Methode. Diesmal betrachten wir nur die einfachsten lokalen Endspiele vom Typ lokale Nachhand ohne Follow-up. Wir erinnern uns an die beiden folgenden Endspielwerte und deren Berechnung.

Der Count ist der lokale Stellungwert. In einer lokalen Nachhand ohne Follow-up ist der initiale Count der Durchschnitt der Counts der schwarzen und weißen Nachfolgestellungen. In der Ausgangsstellung wird der initiale Count also berechnet als der Count der schwarzen Nachfolgestellung *plus* dem Count der weißen Nachfolgestellung, dann geteilt durch 2.

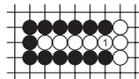
Der Zugwert ist der Wert eines möglichen nächsten Zugs. In einer lokalen Nachhand ohne Follow-up ist der Zugwert der halbe Differenzwert. Er wird also berechnet als der Count der schwarzen Nachfolgestellung *minus* dem Count der weißen Nachfolgestellung, dann geteilt durch 2.



Dia. 1
(Beispiel 1:
Count 4,
Zugwert 4)



Dia. 2
(Count 8)



Dia. 3 (Count 0)

Dia. 1 zeigt Beispiel 1. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 2 hat den Count 8, da jeder Schnittpunkt mit totem gegnerischem Stein zwei Punkte beisteuert. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 3 hat den Count 0. Für die Ausgangsstellung berechnen wir den initialen Count als den Durchschnitt beider Folgecounts: $(8 + 0) / 2 = 4$. Wir berechnen auch den Zugwert als den halben Differenzwert beider Folgecounts: $(8 - 0) / 2 = 4$.

Es ist erlaubt, dass beide Werte scheinbar zufällig gleich sind. Bei den meisten lokalen Endspielen sind sie allerdings verschieden. In den folgenden ersten Problemen sind allerdings immer beide

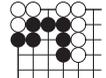
Werte gleich. Berechne jeweils den Count und den Zugwert!



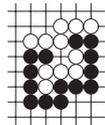
Dia. 4
(Problem 1)



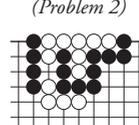
Dia. 5
(Problem 2)



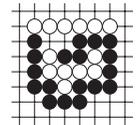
Dia. 6
(Problem 3)



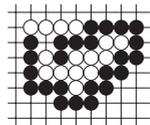
Dia. 7
(Problem 4)



Dia. 8
(Problem 5)



Dia. 9
(Problem 6)



Dia. 10
(Problem 7)

Antwort 1: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 11 hat den Count 2. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 12 hat den Count 0. Das lokale Endspiel in Problem 1 in Dia. 4 und 49 hat den Count $(2 + 0) / 2 = 1$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(2 - 0) / 2 = 1$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

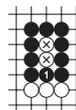


Dia. 11 (Antwort 1
Schwarz: Count 2)



Dia. 12 (Antwort 1
Weiß: Count 0)

Antwort 2: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 13 hat den Count 4. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 14 hat den Count 0. Das lokale Endspiel in Problem 2 in Dia. 5 und 50 hat den Count $(4 + 0) / 2 = 2$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(4 - 0) / 2 = 2$ berechnet als halber



Dia. 13 (Antwort 2
Schwarz: Count 4)

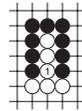
Differenzwert beider Folgecounts.

Antwort 3: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 15 hat den Count 6. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 16 hat den Count

0. Das lokale Endspiel in Problem 3 in Dia. 6 und 51 hat den Count $(6 + 0) / 2 = 3$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(6 - 0) / 2 = 3$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.



Dia. 15 (Antwort 3
Schwarz: Count 6)

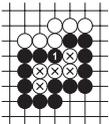


Dia. 14 (Antwort 2
Weiß: Count 0)

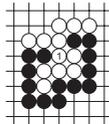


Dia. 16 (Antwort 3
Weiß: Count 0)

Antwort 4: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 17 hat den Count 10. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 18 hat den Count 0. Das lokale Endspiel in Problem 4 in Dia. 7 und 52 hat den Count $(10 + 0) / 2 = 5$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(10 - 0) / 2 = 5$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

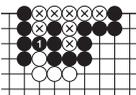


Dia. 17 (Antwort 4
Schwarz: Count 10)

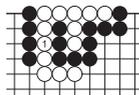


Dia. 18 (Antwort 4
Weiß: Count 0)

Antwort 5: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 19 hat den Count 16. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 20 hat den Count 0. Das lokale Endspiel in Problem 5 in Dia. 8 und 53 hat den Count $(16 + 0) / 2 = 8$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(16 - 0) / 2 = 8$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

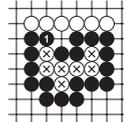


Dia. 19 (Antwort 5
Schwarz: Count 16)

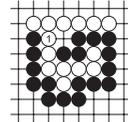


Dia. 20 (Antwort 5
Weiß: Count 0)

Antwort 6: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 21 hat den Count 14. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 22 hat den Count 0. Das lokale Endspiel in Problem 6 in Dia. 9 und 54 hat den Count $(14 + 0) / 2 = 7$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(14 - 0) / 2 = 7$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

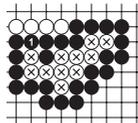


Dia. 21 (Antwort 6
Schwarz: Count 14)

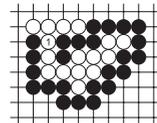


Dia. 22 (Antwort 6
Weiß: Count 0)

Antwort 7: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 23 hat den Count 22. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 24 hat den Count 0. Das lokale Endspiel in Problem 7 in Dia. 10 und 55 hat den Count $(22 + 0) / 2 = 11$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(22 - 0) / 2 = 11$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.



Dia. 23 (Antwort 7
Schwarz: Count 22)



Dia. 24
(Antwort 7 Weiß: Count 0)

Dia. 25 zeigt Beispiel 2. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 26 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 27 hat den Count -8 (minus 8), denn Schwarz hat in der Ecke 0 Punkte, von denen wir des Weißen 8 Punkte subtrahieren, um den Count -8 der gesetzten weißen Nachfolgestellung zu erhalten. Für die Ausgangsstellung berechnen wir den initialen Count als den Durchschnitt beider Folgecounts: $(0 + (-8)) / 2 = -4$. Hierbei umschließen wir die negative Zahl -8 in Klammern, um das Pluszeichen der Addition



Dia. 25 (Beispiel 2:
Count -4, Zugwert 4)



Dia. 26
(Count = 0)



Dia. 27
(Count = -8)

davor notieren zu können. Wir berechnen auch den Zugwert als den halben Differenzwert beider Folgecounts: $(0 - (-8)) / 2 = (0 + 8) / 2 = 4$. Hierbei ist der Zwischenschritt notiert, wo sich die doppelte Negation aufhebt und zur Addition wird.

Im Vergleich zu Beispiel 1 ist in Beispiel 2 der Count negiert, aber der Zugwert derselbe! Beidemale geht es um vier Steine. Wenn aber Weiß statt Schwarz Punkte machen kann, so ist aus der Berechnungssicht des Schwarzen der erwartete, mittlere Gebietswert negativ. In Beispiel 1 ist der positive Count 4 zugunsten von Schwarz. In Beispiel 2 ist der negative Count -4 zugunsten von Weiß. Wenn ungleich Null, ist jedoch ein Zugwert immer eine positive Zahl, denn ein jeder Spieler kann lokal zuerst spielen und etwas hinzugewinnen.

In den folgenden Problemen kann Weiß Gebiet machen oder Schwarz verhindert dies. Bestimme erneut die Counts und Zugwerte!



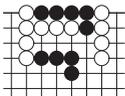
Dia. 28
(Problem 8)



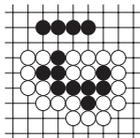
Dia. 29
(Problem 9)



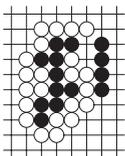
Dia. 30
(Problem 10)



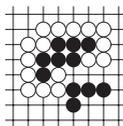
Dia. 31
(Problem 11)



Dia. 32
(Problem 12)



Dia. 33
(Problem 13)



Dia. 34
(Problem 14)

Antwort 8: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 35 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 35 hat den Count -2. Das lokale Endspiel in Problem 8 in Dia. 28 und 56 hat den

Count $(0 + (-2)) / 2 = -1$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(0 - (-2)) / 2 = 1$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

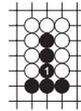


Dia. 35 (Antwort 8
Schwarz: Count 0)

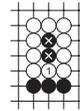


Dia. 36
(Antwort 8 Weiß: Count -2)

Antwort 9: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 37 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 38 hat den Count -4. Das lokale Endspiel in Problem 9 in Dia. 29 und 57 hat den Count $(0 + (-4)) / 2 = -2$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(0 - (-4)) / 2 = 2$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.



Dia. 37 (Antwort 9
Schwarz: Count 0)



Dia. 38 (Antwort 9
Weiß: Count -4)

Antwort 10: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 39 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 40 hat den Count -6. Das lokale Endspiel in Problem 10 in Dia. 30 und 58 hat den Count $(0 + (-6)) / 2 = -3$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(0 - (-6)) / 2 = 3$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

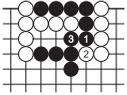


Dia. 39 (Antwort 10
Schwarz: Count 0)

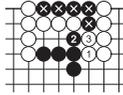


Dia. 40
(Antwort 10 Weiß: Count -6)

Antwort 11: Beide Zugsequenzen sind Nachhandsequenzen, also ist das lokale Endspiel eine lokale Nachhand. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 41 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 42 hat den Count -10. Das lokale Endspiel in Problem 11 in Dia. 31 und 59 hat den Count $(0 + (-10)) / 2 = -5$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(0 - (-10)) / 2 = 5$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

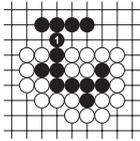


Dia. 41 (Antwort 11
Schwarz: Count 0)

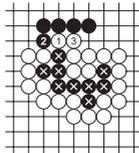


Dia. 42 (Antwort 11
Weiß: Count -10)

Antwort 12: Auch die repräsentative weiße Zugsequenz ist eine Nachhandsequenz, sodass das lokale Endspiel eine lokale Nachhand ist. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 43 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 44 hat den Count -18. Das lokale Endspiel in Problem 12 in Dia. 32 und 60 hat den Count $(0 + (-18)) / 2 = -9$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(0 - (-18)) / 2 = 9$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

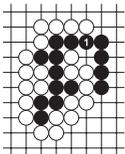


Dia. 43 (Antwort 12
Schwarz: Count 0)

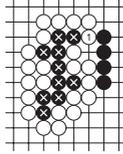


Dia. 44 (Antwort 12
Weiß: Count -18)

Antwort 13: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 45 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 46 hat den Count -20. Das lokale Endspiel in Problem 13 in Dia. 33 und 61 hat den Count $(0 + (-20)) / 2 = -10$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(0 - (-20)) / 2 = 10$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

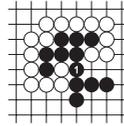


Dia. 45 (Antwort 13
Schwarz: Count 0)

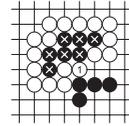


Dia. 46 (Antwort 13
Weiß: Count -20)

Antwort 14: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 47 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 48 hat den Count -14. Das lokale Endspiel in Problem 14 in Dia. 34 und 62 hat den Count $(0 + (-14)) / 2 = -7$ berechnet als Durch-



Dia. 47 (Antwort 14
Schwarz: Count 0)



Dia. 48 (Antwort 14
Weiß: Count -14)

schnitt und den Zugwert $(0 - (-14)) / 2 = 7$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

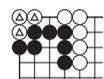
Traditionelle Endspieltheorie hielt auch Profispielern gedanklich gefangen, die uns daher Folgendes vorenthalten haben. Moderne Endspieltheorie hingegen ist wundervoll! Dank ihrer Konsistenz sind manche Sachen sehr einfach. Für eine lokale Nachhand ohne Follow-up habe ich folgende Vereinfachung erfunden und der kluge Leser wird sie sich sicherlich mittlerweile auch erarbeitet haben: Innerhalb der Region eines solchen lokalen Endspiels ohne Formkomplikationen trägt jeder Schnittpunkt mit Stein 1 Punkt zum Zugwert bei! Deshalb können wir in jedem der bisherigen Probleme den Zugwert einfach durch Zählen der Anzahl dieser Steine bestimmen. Bei kleinen Ketten geht das in einer Sekunde, bei großen Ketten in ein paar Sekunden. Dennoch hat uns die Praxis der Berechnung als halber Differenzwert geholfen, denn bei lokalen Endspielen mit Follow-ups wird uns diese Übung helfen, schneller zu berechnen. Jetzt aber gucken wir uns die Ausgangsstellungen der Probleme nochmals an, um Steine zu zählen.



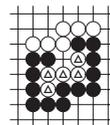
Dia. 49
(Antwort 1: 1
Stein, Count 1,
Zugwert 1)



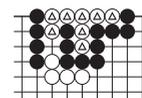
Dia. 50 (Antwort
2: 2 Steine, Count
2, Zugwert 2)



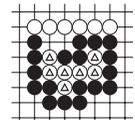
Dia. 51
(Antwort 3: 3
Steine, Count
3, Zugwert 3)



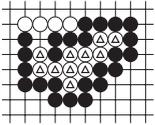
Dia. 52 (Antwort
4: 5 Steine, Count
5, Zugwert 5)



Dia. 53 (Antwort 5:
8 Steine, Count 8,
Zugwert 8)



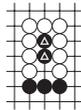
Dia. 54
(Antwort 6: 7
Steine, Count 7,
Zugwert 7)



Dia. 55 (Antwort 7: 11 Steine, Count 11, Zugwert 11)



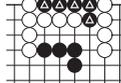
Dia. 56 (Antwort 8: 1 Stein, Count -1, Zugwert 1)



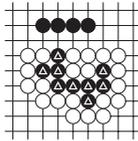
Dia. 57 (Antwort 9: 2 Steine, Count -2, Zugwert 2)



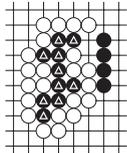
Dia. 58 (Antwort 10: 3 Steine, Count -3, Zugwert 3)



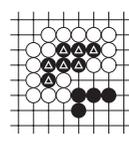
Dia. 59 (Antwort 11: 5 Steine, Count -5, Zugwert 5)



Dia. 60 (Antwort 12: 9 Steine, Count -9, Zugwert 9)



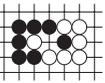
Dia. 61 (Antwort 13: 10 Steine, Count -10, Zugwert 10)



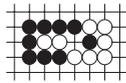
Dia. 62 (Antwort 14: 7 Steine, Count -7, Zugwert 7)

Bestimme in den folgenden Problemen den Count durch Berechnung sowie den Zugwert

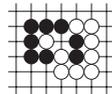
durch Steinzählung und Berechnung!



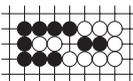
Dia. 63 (Problem 15)



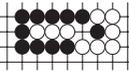
Dia. 64 (Problem 16)



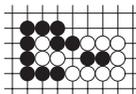
Dia. 65 (Problem 17)



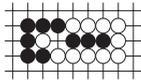
Dia. 66 (Problem 18)



Dia. 67 (Problem 19)



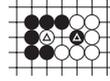
Dia. 68 (Problem 20)



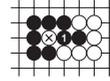
Dia. 69 (Problem 21)

Antwort 15: Im lokalen Endspiel in Dia. 70 sind 2 Steine, also ist der Zugwert 2. Dabei macht es nichts aus, dass es ein schwarzer und ein weißer Stein sind. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 71 hat den Count 2. Die weiße Nachfolgestellung in Dia.

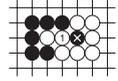
72 hat den Count -2. Das lokale Endspiel hat den Count $(2 + (-2)) / 2 = 0$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(2 - (-2)) / 2 = 2$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.



Dia. 70 (Antwort 15: 2 Steine, Count 0, Zugwert 2)

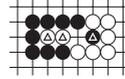


Dia. 71 (Antwort 15 Schwarz: Count 2)

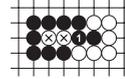


Dia. 72 (Antwort 15 Weiß: Count -2)

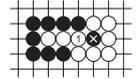
Antwort 16: Im lokalen Endspiel in Dia. 73 sind 3 Steine, also ist der Zugwert 3. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 74 hat den Count 4. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 75 hat den Count -2. Das lokale Endspiel hat den Count $(4 + (-2)) / 2 = 1$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(4 - (-2)) / 2 = 3$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.



Dia. 73 (Antwort 16: 3 Steine, Count 1, Zugwert 3)

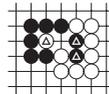


Dia. 74 (Antwort 16 Schwarz: Count 4)

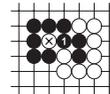


Dia. 75 (Antwort 16 Weiß: Count -2)

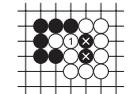
Antwort 17: Im lokalen Endspiel in Dia. 76 sind 3 Steine, also ist der Zugwert 3. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 77 hat den Count 2. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 78 hat den Count -4. Das lokale Endspiel hat den Count $(2 + (-4)) / 2 = -1$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(2 - (-4)) / 2 = 3$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.



Dia. 76 (Antwort 17: 3 Steine, Count -1, Zugwert 3)



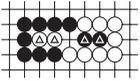
Dia. 77 (Antwort 17 Schwarz: Count 2)



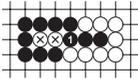
Dia. 78 (Antwort 17 Weiß: Count -4)

Antwort 18: Im lokalen Endspiel in Dia. 79 sind 4 Steine, also ist der Zugwert 4. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 80 hat den Count 4. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 81 hat den Count -4. Das lokale Endspiel hat den

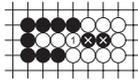
Count $(4 + (-4)) / 2 = 0$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(4 - (-4)) / 2 = 4$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.



Dia. 79
(Antwort 18: 4
Steine, Count 0,
Zugwert 4)

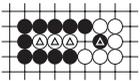


Dia. 80 (Antwort
18 Schwarz:
Count 4)

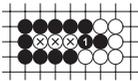


Dia. 81 (Antwort
18 Weiß:
Count -4)

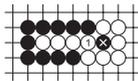
Antwort 19: Im lokalen Endspiel in Dia. 82 sind 4 Steine, also ist der Zugwert 4. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 83 hat den Count 6. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 84 hat den Count -2. Das lokale Endspiel hat den Count $(6 + (-2)) / 2 = 2$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(6 - (-2)) / 2 = 4$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.



Dia. 82 (Antwort
19: 4 Steine, Count
2, Zugwert 4)



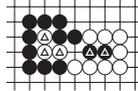
Dia. 83 (Antwort
19 Schwarz:
Count 6)



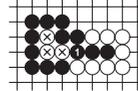
Dia. 84 (Antwort
19 Weiß:
Count -2)

Antwort 20: Im lokalen Endspiel in Dia. 85 sind 5 Steine, also ist der Zugwert 5. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 86 hat den Count 6. Die

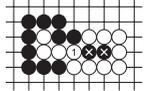
weiße Nachfolgestellung in Dia. 87 hat den Count -4. Das lokale Endspiel hat den Count $(6 + (-4)) / 2 = 1$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(6 - (-4)) / 2 = 5$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.



Dia. 85 (Antwort
20: 5 Steine, Count
1, Zugwert 5)

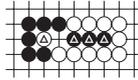


Dia. 86 (Antwort
20 Schwarz:
Count 6)

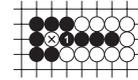


Dia. 87 (Antwort
20 Weiß:
Count -4)

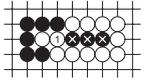
Antwort 21: Im lokalen Endspiel in Dia. 88 sind 4 Steine, also ist der Zugwert 4. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 89 hat den Count 2. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 90 hat den Count -6. Das lokale Endspiel hat den Count $(2 + (-6)) / 2 = -2$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(2 - (-6)) / 2 = 4$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.



Dia. 88 (Antwort
21: 4 Steine,
Count -2,
Zugwert 4)



Dia. 89 (Antwort
21 Schwarz:
Count 2)



Dia. 90 (Antwort
21 Weiß:
Count -6)



Hallo, liebe Kinder!

Heute haben wir mal wieder ein spannendes Interview mit einem Jugendspieler für Euch. Viel Spaß beim Lesen!

Euer 黒 Hej



Interview mit Yuze Xing

Yuze ist 15 Jahre, in der 9. Klasse, wohnt in Heidelberg und wurde gerade als bester Spieler mit der deutschen Jugendmannschaft Vize-Europameister. Er ist seit ein paar Monaten 5. Dan und damit einer der stärksten Jugendspieler in Europa.

Wann und wo hast Du denn Go gelernt?

Als ich 8 Jahre alt war, in einem 12-tägigen Go-Kurs in den Sommerferien in China. Zurück in Deutschland hatte ich dann aber erstmal keinen Go-Lehrer und habe nur ein paar Tsumego gemacht. Dann habe ich aber Cheng Ying kennengelernt, und er hat mich online unterrichtet.

Wie lange hat es gedauert, bis Du Dan-Spieler warst?
So etwa ein Jahr. Danach hatte ich dann verschiedene Lehrer.

Und wie bist Du so stark geworden?

Seit 2019, als ich 2 Dan war, nehme ich Unterricht bei Jeff Su. Da bin ich dann schnell 3 Dan geworden, dann 4 Dan, und 5 Dan war auch nicht schwer. Jetzt haben wir eine Lerngruppe mit Jeff und manchmal Antti Törmänen. Außerdem sind noch Vsevolod Ovsienko (5d) und Olesia Malko (3d) aus der Ukraine, Davide Bernardis (Italien, 6d), Lukáš Podpěra (Slowakei, 7d) und Viktor Lin (Österreich, 7d) dabei. Seit kurzem macht auch Shukai mit. (Shukai Kirby Zhang kommt aus Frankfurt und ist derzeit 4d.)

Wie viele Go-Partien spielst Du so pro Woche?

Also manchmal spiele ich auf Fox im Internet, wenn es gerade wenig Turniere gibt. Ansonsten bin ich bei vielen Turnieren, dann die Trainingspartien, Bundesliga, Jugendmannschaft – insgesamt so etwa 4 bis 5 Partien pro Woche.

Was sind denn Deine Ziele beim Go?

Ich möchte mindestens Europameister werden.

Und möchtest Du Profi werden?

Nicht in Europa. Hier kann man mit Go eigentlich nicht wirklich Geld verdienen. Ich könnte mir aber vorstellen, in Asien Pro zu werden.

Wo denn? In China oder Japan oder ...?

Am besten in Japan. In China ist es zu schwer und in Japan gibt es einen Bonus für europäische Spieler. Außerdem könnte mir dort Antti helfen. [Der Finne Antti Törmänen ist japanischer Profi und lebt dort.] Die Sprache wäre aber natürlich nicht so einfach.

Wann würdest Du das versuchen wollen?

Nach dem Abi oder noch etwas später.

Und wenn es mit dem Go nicht klappt, was würdest Du dann nach der Schule machen wollen?

Ich würde Informatik studieren.

Programmierst Du gern?

Ja, so Webseiten und auch kleine Programme in Python.

Und was hast Du sonst noch für Hobbys?

Ich spiele Klavier und bis vor kurzem bin ich auch viel geschwommen.

Und was ist Dein Lieblingsfach in der Schule?

Sport, aber wenn wir turnen, dann nicht. Dann ist es Mathematik.

Du warst ja bei der Jugendmannschafts-EM der beste deutsche Spieler. Wie waren denn Deine Partien?

Die erste Runde habe ich sehr schlecht gespielt und verloren. Da war ich nicht selbstbewusst genug. Danach hatte ich zwei leichtere Gegner, und die Partie in der letzten Runde gegen Olesia war definitiv eine der besten, die ich jemals gespielt habe. Olesia hat auch sehr gut gespielt. Ganz am Ende habe ich noch kleine Fehler gemacht. Da war es richtig knapp, aber es hat gereicht.

Du hast im Dezember auch schon beim Grand-Prix-Finale in London bei den Erwachsenen mitgespielt.

Wie kam das?

Mein Lehrer hat gemeint, ich sollte in Mannheim und in Ungarn bei den Bonusturnieren mitmachen. Da habe ich dann auch zwei Bonuspunkte gewonnen. Das Grand-Prix-Finale fand kurz nach Weihnachten in London statt, also kein so guter Termin. Für England brauchen die ukrainischen Spieler außerdem ein Visum. Er dachte, dass aus diesen Gründen nicht so viele kommen würden, und ich dadurch vielleicht eine Chance hätte, mitzumachen, und das hat ja geklappt.



Bei dem Bonusturnier in Ungarn hast Du einen 7-Dan besiegt, oder?

Na ja, ich habe gegen Csaba Mero gewonnen in der letzten Runde. Er ist aber schon etwas älter und war am Ende des Turniers wohl müde. Da hat er eigentlich nur die Steine auf das Brett gespielt und ich konnte gewinnen. Energie spielt schon eine große Rolle bei Turnieren.

Wie war das Turnier in London? Da hast Du sogar gegen Profis gespielt, richtig?

Bei der Ankunft hatte ich erstmal ein Problem: Meine Eltern hatten vergessen, mir eine Vollmacht zu schreiben, dass ich alleine reisen darf. Deshalb saß ich dann erst mal drei Stunden am Flughafen fest. Glücklicherweise hat dann aber noch alles geklappt.

Direkt in der ersten Runde habe ich dann gegen Mateusz Surma (3p, Polen) gespielt. Das fing gut für

mich an. Er war eigentlich schon tot auf dem Boden, aber er hat halt mehr Turnier Erfahrung, und am Ende war ich zu slack, weil ich dachte, ich habe gewonnen, und dann habe ich deswegen doch noch verloren.

Gegen Ashe Vazquez (7d, Spanien) war es 10.000 Jahre even, und Ashe hat dann halt besser gespielt.

Ho Yeung Woo (5d, UK) hat eigentlich nicht so gut gespielt. Ich war aber zu ungeduldig und deswegen bin ich da implodiert.

Gegen Stanislaw Frejlak (1p, Polen) habe ich anfangs geführt, dann habe ich die Führung aber komplett weggeschmissen. Danach hat er die Partie kontrolliert, und ich hatte nicht wirklich Chancen.

Das war also ein Turnier mit echt schweren Gegnern. Dein nächstes Turnier ist die Jugend-EM in Hamburg. Freust Du Dich da schon drauf?

Na ja, ich weiß leider noch nicht, ob Vsevolod und Olesia kommen können. Ohne die beiden wäre es vielleicht etwas langweilig. (Es sind sonst nur Spieler mit 3 Dan und schwächer für Yuze's Altersgruppe angemeldet.)

Wie hoch schätzt Du die Chance ein, dass Du Europameister wirst, wenn die beiden kommen?

Vsevolod ist aktuell ungefähr gleich stark wie ich. Olesia kann auch sehr gefährlich werden, aber eigentlich bin ich etwas besser als sie. Wenn beide da sind, sind meine Chancen vielleicht 40 zu 60.

Dann drücken wir Dir die Daumen! Viel Spaß in Hamburg!

Danke!

Deutschlandpokal 2024

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	Σ
1 Apelt, Thomas	2k 3	3
Jacob, Dominik	2k 3	3
3 Weber, Denis	1k 1	1
Huang, Ruizheng	1k 1	1
Ding, Zhuo	1k 1	1
6 Claasen, Tony	3d 0	0
Dickfeld, Gunnar	1d 0	0
He, Jinrui	1k 0	0
Xiang, Shuaibo	2k 0	0

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name	KA	Σ
1 Oesterle, Florian	3k 5	5
2 Madureira, Isaac	4k 4	4
3 Koch, Paul	3k 3	3
Zhang, Xingyi	3k 3	3
Holtermann, Birger	4k 3	3
6 Werner, Peter	5k 2	2
7 Yang, Eduard	9k 1	1
Paetzold, Sebastian	3k 1	1
Conradi, Heinz-Dieter	4k 1	1
Bartsch, Linus	8k 1	1
Oezdemir, Doruk	9k 1	1
Fritz, Lukas	9k 1	1
Bergmann, Frank	9k 0	0

Pokalgruppe C: 9. Kyu und schwächer

Pl. Name	KA	Σ
1 Cherchesov, Valentin	11k 5	5
2 Weber, Timo	10k 3	3
Kleefeldt, Minghao_Artur	13k 3	3
Ramacher, Iris	15k 3	3
Nitz, Cordelia	19k 3	3
Weippert, Annika	20k 3	3
7 Wenz, Kim	18k 2	2
8 Schumann, Ralf	12k 1	1
Mai, Sebastian	14k 1	1
Fraessdorf, Sandy	16k 1	1
Donner, Tarmo	17k 1	1
Nordt, Yvonne	19k 1	1
Nagel, Tanja	19k 1	1

Pokalturniere 2024

Januar

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

Februar

03.02. – 04.02.: 24. Erdinger Go Turnier

März

16.03. – 17.03.: Harburger Mausefalle

April

06.04. – 07.04.: 34. Dresdner Go-Turnier
27.04. – 28.04.: 64. Messturnier Hannover

Mai

04.05. – 05.05.: Frühlings-Fuseki Leipzig III
30.05. – 02.06.: Darmstädter Go-Tage 2024

September

14.09. – 15.09.: 7. Hallenser Doppel-Zack

Oktober

12.10. – 13.10.: Jena
26.10. – 27.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim

November

02.11. – 03.11.: 11. Herkulescup
23.11. – 24.11.: 44. Berliner Kranich

Die kompletten Ergebnislisten des Deutschlandpokals findet man unter www.dgob.de/wettbewerbe/deutschlandpokal/aktueller-zwischenstand/. In den angegebenen Listen können sich jeweils 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 2024

Das Turnierjahr 2024 ist noch jung, ihr habt bisher auf 5 unterschiedlichen Turnieren gespielt (drei davon im Ausland) und entsprechend kurz ist die aktuelle Tabelle. Trotzdem meinen Glückwunsch zur Etappenführung an Shukai 4d in der U18 und Tarmo 17k in der U12.

Wichtig: Bitte denkt daran, mir eure Adressdaten zukommen zu lassen, damit wir die Preise für letztes Jahr verschicken können. Jeweils die Top 20 je Kategorie des vergangenen Jahres erhalten einen Preis, die Top 3 je Kategorie erhalten zusätzlich noch einen Geldpreis. Einige von euch haben mir ihre Daten schon geschickt, vielen Dank dafür, es fehlen aber auch noch viele. Ihr könnt dafür entweder das Kontaktformular auf der Webseite nutzen oder mir eine Mail schicken an fs-ktpokal@dgob.de, auch auf der Webseite verlinkt.

Ich brauche euren Vor- und Nachnamen, Straße, Hausnummer, PLZ und Stadt.

Viel Spaß bei vielen weiteren Turnieren dieses Jahr :)

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

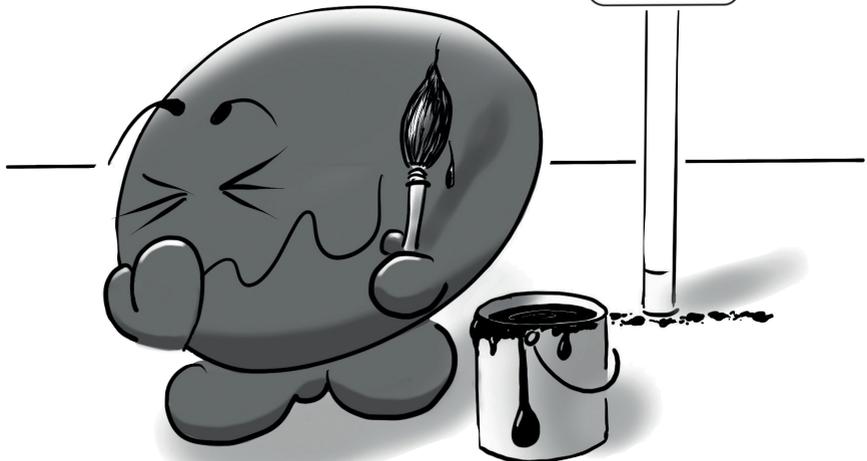
Martin Ruzicka

Tabelle U12

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Tarmo Donner	6	2	17k	17k
2 Minghao A. Kleefeldt	3	1	13k	13k
3 Miles Zhang	2	1	2k	2k
4 Eduard Yang	2	1	9k	9k
5 Litao Mei	1	1	3k	3k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Shukai K. Zhang	4	2	4d	4d
2 Jing-Xiang Qiao	3	1	2d	2d
3 Adam Dortan	3	1	1d	1d
4 Xingyi Zhang	3	1	3k	3k
5 Yuze Xing	2	1	5d	5d



International von Lars Gehrke

28. LG Cup

Am 31. Januar endete im zweiten Stock des koreanischen Go-Verbandes in Seongdonggu, Seoul, das Finale des 28. LG Pokals. Im zweiten Spiel der Best-of-Three-Serie besiegte Sin Jinseo, 9. Dan, Byun Sangil, 9. Dan, mit Schwarz nach 229 Zügen durch Aufgabe und sicherte sich damit den Gesamtsieg mit 2:0. Im ersten Spiel hatte Sin Jinseo bereits mit Weiß durch Aufgabe gewonnen.

Mit dem Sieg in diesem Turnier hat Sin Jinseo nun insgesamt sechsmal bei großen internationalen Go-Turnieren gewonnen, darunter drei Mal beim LG Pokal (24., 26., und 28. Ausgabe), und nähert sich damit dem Rekord von Lee Changho, 9. Dan, der viermal den LG Pokal gewonnen hat. Sin Jinseo hat auch das Image des Angstgegners von Byun Sangil gefestigt, mit einer

Gesamtbilanz von 37 Siegen und 7 Niederlagen, einschließlich 15 aufeinanderfolgenden Siegen.

Bislang haben Korea und China jeweils zwölf Siege beim LG Pokal erzielt, während Japan zwei und Taiwan einen Sieg verbuchen konnte.

Der 28. LG Pokal, gesponsert von der Zeitung Chosun Ilbo und unterstützt vom LG Konzern, bot ein Preisgeld von 300 Millionen Won (entspricht ca. 210.000 Euro) für den Sieger und 100 Millionen Won (entspricht ca. 70.000 Euro) für den Zweitplatzierten. Die Bedenkzeit betrug jeweils 3 Stunden pro Spieler, mit fünfmal 40 Sekunden Byoyomi.

Erste Runde am 29. Mai 2023:

Gewinner

Han Seungjoo 9p
Li Xuanhao 9p
Gu Zihao 9p
Yu Zhengqi 8p
Wang Xinghao 9p
An Sungjoon 9p
Mi Yuting 9p
Kim Junghyun 9p

Verlierer

Lai Junfu 8p
An Kukhyun 9p
Park Sangjin 7p
Sul Hyunjun 8p
Kim Myeonghoon 9p
Kyo Kagen 9p
Han Taehee 8p
Li Weiqing 9p



Zweite Runde am 31. Mai 2023:

Gewinner		Verlierer	
Han Seungjoo	W+R	Ding Hao	9p
Ke Jie	9p	B+R	Shin Minjun
Shin Jinseo	9p	W+R	Li Xuanhao
Gu Zihao	W+R	Shibano Toramaru	9p
Byun Sangil	B+R	Yu Zhengqi	
Wang Xinghao	W+R	Park Junghwan	9p
An Sungjoon	W+R	Yang Dingxin	9p
Mi Yuting	B+R	Kim Junghyun	

Viertelfinale am 11. Dezember 2023:

Gewinner		Verlierer	
Ke Jie	B+R	Han Seungjoo	
Shin Jinseo	W+R	Gu Zihao	
Byun Sangil	B+R	Wang Xinghao	
Mi Yuting	B+R	An Sungjoon	

Halbfinale am 13. Dezember 2023:

Gewinner		Verlierer	
Shin Jinseo	B+1.5	Ke Jie	
Byun Sangil	W+R	Mi Yuting	

Finale:

Gewinner		Verlierer	
Shin Jinseo	W+R	Byun Sangil	
Shin Jinseo	B+R	Byun Sangil	



Der Weltranglisten-Erste Shin Jinseo 9p

Japan

von James Brückl

Die Titel der Männer waren bereits zur letzten Ausgabe nahezu komplett ausgespielt, so dass uns nur eine Nachlese bleibt.

Kisei

Iyama Yuta fordert Ichiriki Ryo um den Titel heraus. Ichiriki Ryo setzt sich beginnend Mitte Januar in der ersten Partie durch und nachdem sich dann beide jeweils abwechselnd mit Siegen in den nachfolgenden Begegnungen durchsetzen, ist es Ichiriki Ryo, der Mitte Februar im fünften Spiel zuerst zu drei Siegen kommt und damit den Titel verteidigt.



Ichiriki Ryo 9p verteidigt seinen Kisei-Titel

Judan

Im Herausforderer-Turnier setzt sich Iyama Yuta im Finale gegen Kyo Kagen durch. Er ist nun Herausforderer von Shibano Toramaru, mit dem er sich beginnend Ende Februar über maximal fünf Runden um den Judan-Titel schlägt.

Resümee

Nachdem die großen Titelkämpfe (nahezu) zum Ruhen gekommen sind, ziehen wir einmal ein Resümee und schauen, wer derzeit die sieben großen Titel hält:

- Kisei, Tengen, Honinbo: Ichiriki Ryo
- Meijin, Judan: Shibano Toramaru
- Oza, Gosei: Iyama Yuta

Mit einem Erfolg im Judan-Titelkampf könnte Iyama Yuta bei der Zahl der Titel mit Ichiriki Ryo wieder gleichziehen. Die insgesamt weitaus prestigeträchtigeren Titel hält aber Ichiriki Ryo.

Auch bei den Frauen ist derzeit nur über zwei Titel zu berichten.

Meijin der Frauen

In der Meijin-Liga steht Fujisawa Rina vor dem letzten Spiel (von sechs Begegnungen) 5:0 und damit bereits als Herausforderin von Ueno Asami fest. Denn zwar steht Nakamura Sumire 4:1 und es könnten nach Abschluss der Liga am Ende beide noch 5:1 stehen. Da aber Nakamura Sumire im entscheidenden direkten Vergleich gegen Fujisawa Rina verloren hatte, käme es hierauf nicht mehr an. Der Titelkampf geht über drei Begegnungen.

Female Saikyou (Stärkste der Frauen)

Dieser Titel wird alleine durch den Ausgang eines Turniers entschieden. Bei 16 Teilnehmerinnen ist es am Ende Nyu Eiko, die sich nach vier Runden im Finale gegen Ueno Asami durchsetzt und das zweite Mal in Folge diesen Titel erringt. Kein Nachteil wird dabei gewesen sein, dass Ueno Asami zuvor Xie Yimin und Fujisawa Rina ausgeschaltet hat, der Weg von Nyu Eiko in das Finale insgesamt „einfacher“ erschien, was dem Erfolg aber natürlich keinen Abbruch tut. Nakamura Sumire unterlag bereits in der zweiten Runde Suzuki Ayumi.



Nyu Eiko 4p

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Am 03.02. wurde das letzte Vorrundenspiel absolviert. Trotz Niederlagen konnte die Mannschaft aus Shenzhen mit Ke Jie 9p die Führung in der Tabelle verteidigen. Der Titelverteidiger „Supor“ aus Hangzhou befand sich auf dem 2. Platz, obwohl er insgesamt 4 Partien mehr gewonnen hat.

Die K.o.-Runde startet am 17.02. Die erst acht Teams spielen um den Titel und die untere Hälfte muss dann um dem Klassenerhalt kämpfen.

Die Tabelle:

Team	Pkte	Siege	1.Brett
1 Shenzhen Lonhua	33	38	9
2 Supor Hangzhou	32	42	12
3 Zhejiang	28	34	8
4 Shenzhen Nie Dao	27	31	10
5 Rizhao	26	34	9
6 Hangzhou Longyuan	26	33	8
7 Quzhou	26	30	8
8 Jiangsu	25	34	8
9 Shanghai Jianqiao	25	34	6

10 Chengdu	25	33	7
11 Chongqing	24	31	9
12 Guizhou	19	23	9
13 Tianjin	17	24	7
14 Shanxi	12	20	4
15 Beijing Minsheng Bank	11	22	4
16 Shanghai Qingyi	4	17	2

Korea

von Tobias Berben

7. Crown Haitai Cup

Der Crown Haitai Cup besteht aus einem K.o.-Turnier mit 32 Spielern unter 25 Jahren und einem Best-of-Three-Finale der letzten beiden Spieler. Im Finale hat dieses Mal Park Geunho 8p mit 2:1 gegen Sul Hyunjun 8p gewonnen.

Bislang wurde dieses Turnier noch nie zweimal von demselben Spieler gewonnen, nur Lee Chang-seok 8p stand bereits zweimal im Finale.

2. Millennium Chunwon

Dieses Turnier für Spieler, die nach 2000 geboren wurden, gewann in der zweiten Ausgabe Mitte Februar Han Woojin 9p gegen Baek Hyeonwoo 5p. Han Wonjin hatte auch bereits die erste Ausgabe dieses Turniers gewonnen.

2. Hyorim Cup

Dieses Nachwuchsturnier für Frauen wurde in der zweiten Ausgabe von Park Soyul 3p gegen Kim Jooa 3p gewonnen. Die erste Ausgabe hatte Kim Eunji 9p gewonnen.

Siege und Niederlagen 2023

Pl. Name	Siege	Verluste	Rate
1 Kim Eunji 9p	106	45	70%
2 Shin Jinseo 9p	97	14	87%
3 Han Woojin 9p	84	34	71%
4 Kim Seungjin 4p	83	43	66%
5 Byun Sangil 9p	75	37	67%
An Sungjoon 9p	75	38	66%
7 Kim Jaeyoung 8p	74	44	63%
Park Jihyun 6p	74	45	62%
9 Kim Yuntae 4p	71	39	65%
10 Shin Minjun 9p	70	33	68%

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3885
2	Gu Zihao	♂		3679
3	Park Junghwan	♂		3674
4	Wang Xinghao	♂		3665
5	Ke Jie	♂		3663
6	Ding Hao	♂		3662
7	Byun Sangil	♂		3656
8	Li Xuanhao	♂		3653
9	Li Weiqing	♂		3640
10	Yang Dingxin	♂		3639
11	Li Qincheng	♂		3634
12	Zhao Chenyu	♂		3634
13	Dang Yifei	♂		3632
14	Lian Xiao	♂		3613
15	Fan Tingyu	♂		3600
16	Yang Kaiwen	♂		3598
17	Shin Minjun	♂		3597
18	Mi Yuting	♂		3596
19	Xu Jiayang	♂		3586
20	Iyama Yuta	♂		3579
21	Xie Erhao	♂		3576
22	Ichiriki Ryo	♂		3571
23	Shi Yue	♂		3570
24	Xie Ke	♂		3563
25	Xu Haohong	♂		3563
26	Tuo Jiayi	♂		3552
27	Liao Yuanhe	♂		3548
28	Zhang Tao	♂		3548
29	Tao Xinran	♂		3545
30	Jiang Weijie	♂		3537
31	Shibano Toramaru	♂		3536
32	Kim Myounghoon	♂		3534
33	Tan Xiao	♂		3528
34	Fan Yin	♂		3525
35	Seol Hyunjun	♂		3523
36	Han Seungjoo	♂		3520
37	Kim Jiseok	♂		3519
38	Liu Yuhang	♂		3515
39	Kang Dongyun	♂		3510

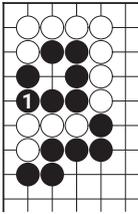
Quelle: goratings.org (23.12.2023)

Problemecke

von Antonius Clasen

Der Gewinner ist dieses Mal Rainer Herter, Gratulation!

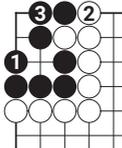
Lösungen zu 6/2023



Dia. 1-1

Antwort 1:

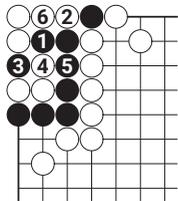
Diagramm 1-1. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und Weiß kann nichts mehr machen.



Dia. 2-1

Antwort 2:

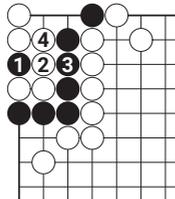
Diagramm 2-1. Auch hier startet Schwarz mit 1 richtig – der Zug, der zwei Augen macht. Startet Schwarz mit 1 auf Schwarz 3, dann tötet Weiß die schwarze Gruppe mit 1.



Dia. 3-1
(7 auf 3; 8 deckt;
9 unter 4)

Antwort 3:

Diagramm 3-1. Der Start mit Schwarz 1 ist korrekt und nach 9 lebt die schwarze Gruppe.



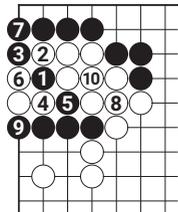
Dia. 3-2

Diagramm 3-2. Schwarz 1 ist ein Fehler und nach Weiß 4 ist die schwarze Gruppe tot.

Antwort 4:

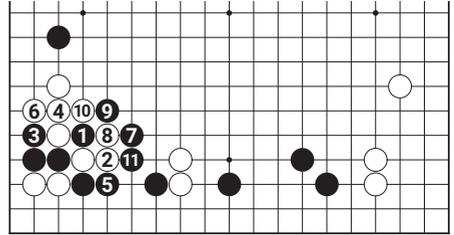
Diagramm 4-1. Schwarz startet korrekt mit 1 und Weiß liefert mit 2 und 4 den kräftigsten Widerstand, leider jedoch ohne Erfolg.

Spielt Weiß 4 auf Schwarz 5, kann Schwarz mit einem Zug auf 4 seine Steine retten,



Dia. 4-1
(11 auf 1)

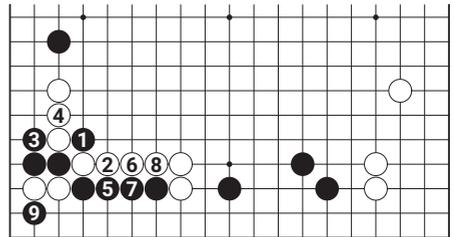
hier liefert Weiß jedoch nicht den kräftigsten Widerstand.



Dia. 5-1 (12 auf 1)

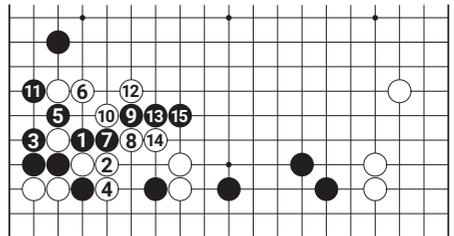
Antwort 5:

Diagramm 5-1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz 11 hat Schwarz das Maximale aus dieser Position geholt.



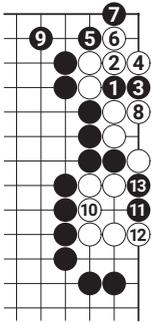
Dia. 5-2

Diagramm 5-2. Ist der Start gleich. Weicht Weiß jedoch mit 6 ab, hat Schwarz nach 9 die Ecke erobert.



Dia. 5-3

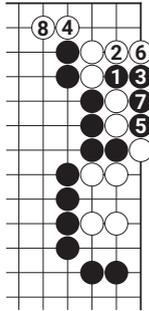
Diagramm 5-3. Antwortet Weiß nach Schwarz 3 mit 4 dann ist das Resultat für Schwarz nach 15 sehr gut.



Dia. 6-1

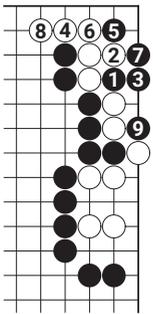
Antwort 6:

Diagramm 6-1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und Weiß bietet hier den maximalen Widerstand, jedoch ohne Erfolg.



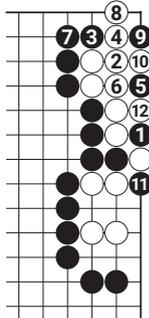
Dia. 6-2

Diagramm 6-2. Weiß 4 als Variante sieht gut aus und Weiß scheint hier ein gutes Resultat zu bekommen, mit Gebiet in der Ecke. Aber ...



Dia. 6-3

Diagramm 6-3. ... Schwarz hat mit 5 einen kleinen Trick auf Lager und Weiß bekommt eine neue schwache Gruppe.



Dia. 6-4

Diagramm 6-4. Startet Schwarz mit 1, antwortet Weiß nicht, wie von einigen vorgeschlagen, mit Weiß 12, sondern mit 2 und dann lebt Weiß.

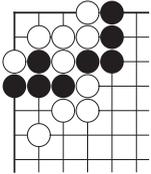
Aktuelle Problemliste

Herter, Rainer (5)	4k	6/23	27	428
Schröter, Georg	7k	6/23	20	424
Mertin, Stefan (2)	8k	6/23	15	386
Reimpell, Monika (10)	2d	6/23	26	375
Altmann, Hermann	5k	6/23	20	373
Busch, Rainer (1)	6k	6/23	20	356
Tolke, Christoph	2k	6/23	20	339
Scheibe, Rene (1)	9k	6/23	20	292
Hartmann, Kirsten (1)	1k	6/23	29	262
Millies, Oliver (1)	3d	2/23	-3	244
Schultze, Achim	5k	5/22	-3	243
Busch, Martin	1d	6/23	20	241
Reinicz, Thomas (2)	3k	5/23	-3	224
Pittner, Oliver	2d	6/23	26	221
Schreiber, Burkhard (5)	3k	6/23	27	221
Hauptmann, Holger	6k	6/23	20	217
Sattler, Gerd	1k	6/23	27	213
Heinisch, Jürgen	2k	6/23	27	210
Peters, Gerald	8k	6/23	15	182
Lorer, Andreas	3k	6/23	27	182
Lorenzen, Klaus (4)	2k	6/23	20	176
Schröder, Klaus	4k	6/23	33	174
Keller, Eckart	25k	6/23	11	163
Gawron, Christian (9)	2d	6/23	23	157
Lankoff, Alex	1k	6/23	33	133
Ewe, Thorwald (5)	8k	5/23	-3	121
Sun, Ryan	5k	6/23	16	117
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	6/23	20	93
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	81
Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	67
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	57
Kiechle, Hubert (1)	8k	6/23	16	52
Krajewski, Rafael	1d	1/23	-3	43
Wenske, Dieter	5k	6/23	20	40
Gabe, Axel (2)	5k	2/23	-3	34
Tawussi, Frank	5k	2/23	-3	28
Bazolu, Thorsten	1d	6/23	27	27
Jungbauer, Ralf	8k	6/22	-3	25
Kestler, Dirk	1d	6/23	16	16
Urmoneit, Regina (2)	13k	5/23	-3	12
Achilles, Rene	5/23	-3	12	12
Wolffgramm, Jens (1)	4k	4/23	-3	12
Aust, Sebastian	6/23	5	5	5
Hartmann, Christian (2)	4k	3/22	-3	0

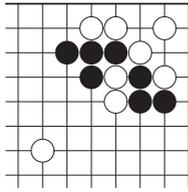


Probleme 1/2024

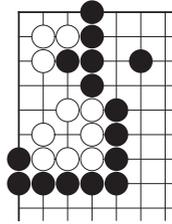
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung!



Problem 1 (3 Punkte)

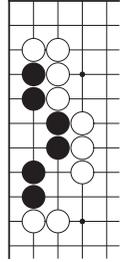


Problem 2 (3 Punkte)



Problem 4
(5 Punkte)

Problem 3
(4 Punkte)



Regeln

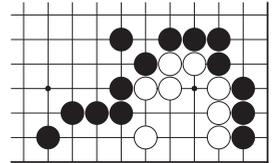
Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = –3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (14.04.2024) an:

Antonius Clasen, Lönstraße 14, 21077 HH

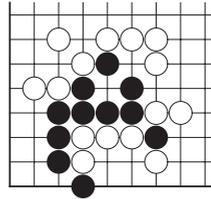
oder per Email als sgf-Datei(en) an:

problemecke@dgoz.de

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



Problem 5
(6 Punkte)



Problem 6 (7 Punkte)

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="radio"/> | V | Vollmitglied | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | E | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | J | Jugendmitglied | Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | F | Fördermitglied | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | 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 Erzhäuser, 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: Siegmund Steffens, Heidekampweg 47c, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, E-Mail: fs-archiv@dgob.de

Aus- und Fortbildung: Janine Böhme, Am Schwegelweiher 2, 91334 Hemhofen, Tel.: 0175 23 82 961

Bundesliga: Philipp Lindner, Str. der Deutschen Einheit 51, 17207 Röbel, Tel.: (0176) 81977177, E-Mail: fs-bundesliga@dgob.de

Conventions: Stefanie Binder, Ludwig-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 Tegtmeier, 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: Wasyl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605, E-Mail: fs-zmv@dgob.de

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Birger Holtermann, Schultheiß-Kiefer-Str. 28, 76229 Karlsruhe, 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, Holtenuauer 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.

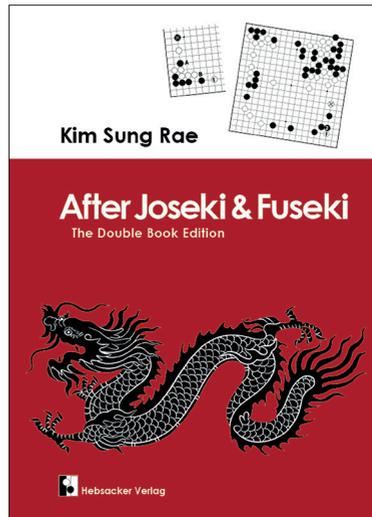
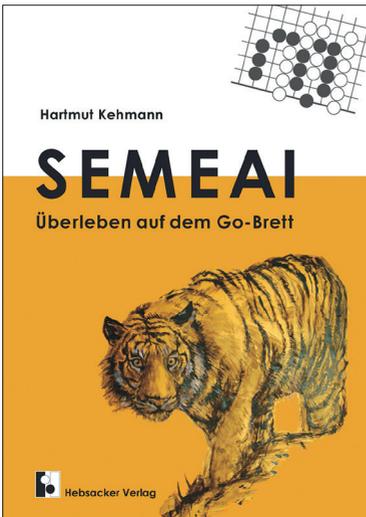
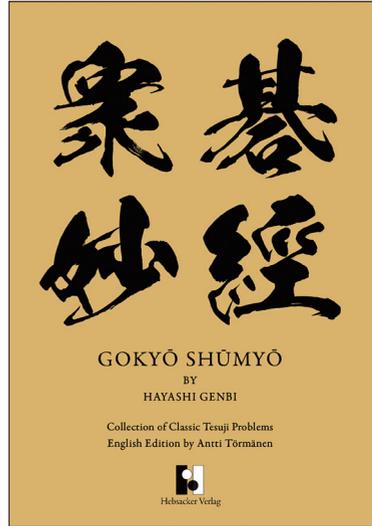
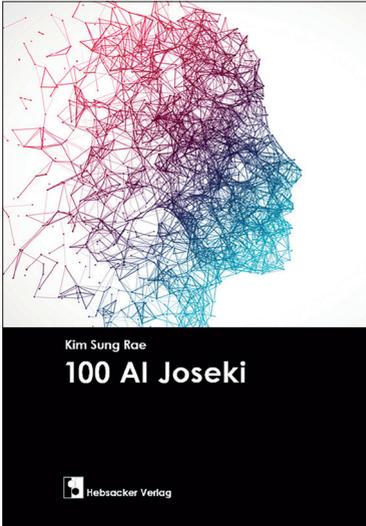
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Bücher aus unserem Verlagsprogramm



www.go-spiele.de • www.hebsacker-verlag.de

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

März 2024

- 16.03.–17.03.: Hamburger Mausefalle
16.03.–17.03.: Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2023 / Hamburg
16.03.–17.03.: 48e Keizer Karel Go Toernoï
18.03.–23.03.: Europäische Jugend-Go-Meisterschaft EYGC / Hamburg
23.03.–30.03.: JIGS-Go-Camp
30.03.–01.04.: 51ème Tournoi International de Paris

April 2024

- 06.04.: DGoB-Delegiertenversammlung 2024 / Paderborn
06.04.–07.04.: 33. Dresdner Go-Turnier
12.04.: Frühjahrs-Go-Treffen Heidelberg / Seminar
13.04.–14.04.: 2. Frühjahrs-Go-Treffen Heidelberg
20.04.–21.04.: Paderborner Ponnuki
20.04.–21.04.: 8. Luxemburger Go-Turnier
27.04.–28.04.: 64. Messeturnier Hannover

Mai 2024

- 04.05.–05.05.: Frühlings-Fuseki Leipzig III
09.05.–12.05.: Dutch Open
11.05.: 7. Süddeutsches Schüler Go Turnier
18.05.–20.05.: KidoCup / Affensprung / Hamburg
18.05.–19.05.: Wiesbadener Go Turnier
19.05.: 11. Trierer Tengen
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
08.06.–09.06.: Porfirion Cup 2024 in Wiselka

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

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
13.07.: SamschdigGo Karlsruhe Sommer 2024
26.07.–10.08.: 66th European Go Congress / Toulouse

September 2024

- 14.09.–15.09.: 7. Hallenser Doppel-Zack
14.09.–15.09.: Stuttgarter Turnier
21.09.–22.09.: 19. Schweriner Go-Turnier
28.09.–29.09.: 8. TipTap Frankfurt

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!

