

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2024

99. Jahrgang



Inhalt

Hund am Go-Brett	Titel
Inhalt, Vorwort	2
Nachrichten & Berichte	2–11
Das „Fundstück“ 1	11
Impressum	9
Andrii Kravets kommentiert (1)	12–16
Leseprobe „Erster Kyu“	17
Probleme für Einsteiger	18
Probleme für Fortgeschrittene	19
Tsume-Go-Kurs (4)	20–24
Endspiel (11)	25–28
Das Fundstück 2	28
Kinderseiten	29–31
Pokale	31–33
Fernost-Nachrichten	34–37
Go-Probleme	38–40
Mitgliedsbeiträge	40
Mitgliedsantrag	41
DGoB-Adressen	42
Anzeige: Hebsacker Verlag	43
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Leider kommt diese Ausgabe der DGoZ aus privaten Gründen etwas sehr verspätet bei den Lesern an. Tut mir leid!

Neben einem neuen DGoB-Präsidenten, der sich hier gleich rechts in einem Grußwort vorstellt, haben wir mit Europameister Andrii Kravets 1p einen neuen Kommentator für die DGoZ gewinnen können.

Wer im Sommer noch nichts vor hat, dem sei übrigens der Go-Kongress in Toulouse empfohlen, für den sich schon über 1.000 Go-Spielerinnen und Spieler angemeldet haben!

Tobias Berben

Ankündigung Go-Bundesliga

Liebe Go-Begeisterte,

die aktuelle Bundesligasaison neigt sich dem Ende zu und geht wieder in eine kurze Sommerpause vom Juni bis September. Ab Mitte Oktober sollte dann wieder planmäßig die nächste Saison 2024/2025 mit dem ersten Spieltag beginnen.

Für die kommende Spielzeit sind wir weiterhin auf der Suche nach neuen Teams und Spielern, die sich der Herausforderung, sich als Team gegen andere Teams zu messen, stellen möchten! Für jene, die mit der Bundesliga noch nicht vertraut sind, eine kurze Einführung:

Die Go-Bundesliga ist mit rund 380 Teilnehmern eines der größten Turniere, das der DGoB jährlich ausrichtet. Die Spiele finden hauptsächlich virtuell im Internet statt, bieten jedoch auch die Möglichkeit, sich persönlich am Brett zu messen, sofern die Teams räumlich nahe beieinander sind.

Gespielt wird einmal im Monat an einem Donnerstag um 20:00 Uhr. Doch hierbei tritt man nicht allein an, sondern in Teams, an jeweils vier Brettern gleichzeitig. Die Bundesliga gliedert sich derzeit in fünf Ligen mit jeweils zehn verschiedenen Teams. Die Teams mit den meisten Siegen am Ende der Saison steigen in die nächsthöhere Liga auf, während neue Teams stets in der 5. Liga beginnen.

Die Teilnahmevoraussetzungen für die Bundesliga sind überschaubar: Spieler müssen einen räumlichen Bezug zum Team haben, das sie repräsentieren (die Teams stehen für Städte, Regionen oder Bundesländer) sowie eine Mitgliedschaft in einem Go-Landesverband besitzen. Ein Team darf höchstens 2 Nicht-Mitglieder einsetzen, für die eine Startgebühr von jeweils 20,00 Euro pro Saison fällig wird. Die Teilnahmegebühren entfallen für Mitglieder eines Landesverbands vollständig.

Wenn ihr also Interesse habt, an der Bundesliga teilzunehmen oder gar ein eigenes Team gründen möchtet, zögert nicht, mir unter fs-bundesliga@dgo.de zu schreiben. Falls ihr als Einzelspieler auf der Suche nach einem Team seid, kann ich euch gerne weitervermitteln.

Bitte beachtet, dass der Anmeldeschluss für Teams zur nächsten Saison bereits der 01.08.2024 ist. Ich freue mich auf viele neue und vielleicht auch bekannte Gesichter!

Philipp Lindner

Liebe Freundinnen und Freunde des Go-Spiels,

es ist mir eine Freude und Ehre, mich als neuer Präsident des Deutschen Go-Bunds vorzustellen. Mein Name ist Kai Meemken und meine Begeisterung für das Go-Spiel begann in meiner Schulzeit mit einem unscheinbaren Ravensburger Set. Seit diesem Moment hat mich das Spiel in seinen Bann gezogen und nicht mehr losgelassen.

Habe ich danach Chinesisch gelernt, um mehr Go zu spielen, oder habe ich Go studiert, um auf vielen Turnieren in China zu spielen? Wahrscheinlich beides.

Was ich sagen kann ist, dass ich die Atmosphäre von Turnieren genieße und mich bis zu einem Rating von 2317 hocharbeiten konnte. Doch Go ist mehr als nur ein Spiel für mich. Es ist eine Leidenschaft, die mich auch bewogen hat, auch in der Organisation mitzuarbeiten. Als Helfer beim Bayreuther Tenuki Turnier, als Organisator des Yan & Huang Cups 2012 und als Übersetzer/Betreuer auf diversen EGCs konnte ich wertvolle Erfahrungen und Kontakte sammeln, die ich nun in meine Arbeit als Präsident einbringen möchte.

Der Deutsche Go-Bund ist ein Ort der Zusammenkunft für alle, die das Go-Spiel lieben und pflegen. Ob andächtig vor einem alten Tisch kniend mit einer eleganten Tasse Tee, im wilden Blitzduell im Biergarten, vor dem Bildschirm mit Freunden oder anonymen Gegnern aus der ganzen Welt oder im sportlich fairen Wettkampf auf einem Turnier – wir alle teilen die Liebe zu diesem Spiel.

Und diese Liebe geht über das Spielbrett hinaus. Sie zeigt sich in den Zeitungen, Zeitschriften und Büchern, die uns die Zeit vertreiben, seit Twitch,

YouTube und allen anderen Streaming-Plattformen in den Communities, und in den Freundschaften, die wir in Deutschland und aller Welt knüpfen.

Unsere Satzung sagt uns, wir sollen das Go-Spiel pflegen und als Präsident will ich mich dieser Aufgabe in allen seinen Aspekten, vom Spitzensport bis zu den Turnieren, Seminaren und Spielabenden widmen. Aus dem bisherigen Vorstand bringen weiterhin Philipp Lindner als Schatzmeister, Bernhard Herwig als Schriftführer, Vanessa Thörner als Vizepräsidentin und Benjamin Wirthmann als Vizepräsident ihre Erfahrung und ihre Arbeitskraft ein. Dafür bin ich dankbar!



Kai Meemken 3d beim Yan Huang Cup 2011 in Taiwan

Neben meiner Leidenschaft für Go bin ich auch beruflich aktiv. Im Jahr 1999 gründete ich die Firma seyes, die IT-Dienstleistungen anbietet. Heute berate ich Unternehmen zu Themen wie Hyperscaler- und Cloud-Architektur und werde daran arbeiten weder Ehrenamt noch Broterwerb zu vernachlässigen.

Ich freue mich auf die kommenden Jahre mit Euch und bin gespannt, was wir gemeinsam erreichen können. Lasst uns das Spiel, das wir alle lieben, weiter voranbringen und die Kontakte zu Go-Spielern und -Organisationen in aller Welt pflegen.

Auf ein gepflegtes Go-Spiel mit einer guten Tasse Tee.

Herzlichst, *Kai Meemken*

Frankfurter Frühlingsbanger

Anfang März ist aus der Not heraus (die Vorrunde der Deutschen Meisterschaft sollte in den Räumlichkeiten stattfinden, fiel aber aus) der erste und super spontane Frankfurter Frühlingsbanger entstanden, ausgetragen am 2. und 3. März.

Ursprünglich habe ich nicht mit mehr als 25 Leuten gerechnet, wenn überhaupt. Dass es am Ende aber über 60 Teilnehmer wurden, hat mich regelrecht aus den Socken gehauen!

Der Banger fand in einem sehr großen, schönen und lichtdurchfluteten Saal inklusive Empore, auf der die ersten 5 Bretter spielten, statt. Der 1. Frühlingsbanger war nicht nur gut besucht, sondern auch stark! Die ersten 3 Plätze waren wie folgt besetzt: Jonas Welticke 6d, Yuze Xing 5d, Shukai Zhang 4d.

Bei der Siegerehrung war Shukai allerdings nicht mehr anwesend, weil er der Meinung war, dass er den 3. Platz sowieso nicht belegt. Die Chance hat sein kleiner Bruder Miles genutzt und an seiner statt die Siegpriämie eingesackt.

Weil der Frühlingsbanger entgegen allen meinen Erwartungen (die Ankündigung gab es erst 2 Wochen vor dem eigentlichen Turnier) angekommen ist, habe ich direkt den 2. für nächstes Jahr geplant. Er wird am 15. und 16.03.2025 am gleichen Ort stattfinden. Nächstes Jahr allerdings mit noch mehr Platz!

Vielen Dank an alle, die derart spontan die Zeit und Lust gefunden haben dabei zu sein und hoffentlich bis nächstes Jahr!

Benjamin Wirthmann



Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Frankfurt

Eine Go-Woche in Hamburg

20. Harburger Mausefalle

Den Start in eine Woche voller Go-Leben in Hamburg bildete die 20. Mausefalle in Hamburg-Harburg mit 95 Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Gewonnen hat Christopher Kacwin 5d.



*Christopher Kacwin hat die
20. Harburger Mausefalle gewonnen*

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2023

Die DDGM 2023 wurde nachgeholt und fand parallel zur Mausefalle 2024 statt. Mit leider nur fünf Teilnehmerinnen waren weniger Spielerinnen



Go-Seminare

Am 18. März, also am Montag nach der Mausefalle und der Damen-Meisterschaft, begann eine Reihe von Seminaren mit Young Sun Yoon 8p, Andrii Kravets 1p und Lukas Podpera 7d. 30 zumeist junge Spielerinnen und Spieler trafen sich zu einem dreitägigen Training und sogar Einheimische kamen extra zu Besuch, um mehr über Go zu erfahren.

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2023 – vorne Manja Marz 4d (L.) gegen Christina Kacwin 2k, hinten Jenny Dittmann 2k (L.) gegen Vanessa Thörner 3k

als erwartet am Start. Deutsche Meisterin 2023 ist Manja Marz 4d, Vize-Meisterin wurde Maike Wilms 3d und Platz 3 hat Jenny Dittmann 2k belegt.

Europäische Profi-Go-Meisterschaft 2024 (EPGC)

Dieses Turnier wurde ab Mittwoch nach der Mausefalle auch in Hamburg-Harburg ausgetragen und durch Mateusz Surma 3p aus Polen gewonnen, Vizemeister ist Andrii Kravets 1p und Platz 3 hat Artem Kachanovskyi 2p erreicht. Die Finalpartie ist in diesem Heft mit einem Kommentar von Andrii Kravets 1p abgedruckt.

Die Spieler auf den Plätzen 1 bis 3 haben dadurch auch einen Platz im euro-



Finale der Europäischen Profi-Go-Meisterschaft zwischen Mateusz Surma 3p (Polen) und Andrii Kravets 1p (Ukraine), Zuschauer ist Ali Jabarin 2p (Israel)

päischen Team ergattert, das diesen Sommer in der Chinese C-Liga spielen wird.

Europäische Jugend-Go-Meisterschaft 2024 (EYGC)

Am Mittwochabend begann die große Party mit der Ankunft der meisten Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die viel Lärm machten und mich zum Lächeln brachten, da ich die Freude in ihren Gesichtern sah, als sie ihre Freunde trafen. Dass sie nicht dieselbe Sprache sprechen, scheint für sie keine Herausforderung zu sein, wenn sie kommunizieren, indem sie einfach anfangen zu spielen.

Wir haben uns gefreut, dass der Generalkonsul von Japan in Hamburg, Shinsuke Toda, bei der Eröffnungsfeier ein paar Worte zur Begrüßung der Jugendspieler sprechen konnte.

In der Gruppe U12 wurde Bartik Dach 2d aus Tschechien ungeschlagen Europameister. Platz 2 konnte Bende Barcza 2d aus Ungarn für sich

entscheiden und wurde somit Vizemeister in der Gruppe U12. Den 3. Platz hat Ryan Zhang 3d aus Großbritannien erobert.

In der Gruppe U18 wurde Yuze Xing 5d aus Deutschland ungeschlagen Europameister. Platz 2 hat Stjepan Medak 3d aus Kroatien erobert. Jan Komin 2d aus Tschechien wurde 3.

Die Gruppe U21 war keine offizielle Europameisterschaft. Durch die veränderte Maßgabe aus Fernost gab es dieses Jahr nur zwei Gruppen, die U12 und U18. Durch meinen Einsatz und in Absprache mit der EGF konnte ein inoffizielles Turnier ohne EM-Titel



Eine Lehrpartie von Tanguy Le Calvé 1p mit einer Jugendspielerin



Gruppenfoto der Europäischen Jugend-Go-Europameisterschaft



Frau Lan Zou vom Hamburger Konfuzius-Institut vergibt Preise an Spielerinnen mit 5 oder 6 Punkten



Der große Turnierraum der EYGC 2023

chon 3d aus Frankreich landete am Ende knapp vor Arved Pittner 5d aus Deutschland und Denis Dobranis 5d aus Rumänien. Damit hat Benoit auch die Wildcard für die EM in Toulouse 2024 gewonnen.



Sponsor

trotzdem stattfinden und der Sieger hat als Hauptpreis eine Wildcard für die Go-EM in Toulouse gewonnen. Mit drei Spielern, die am Ende 4 Partien gewinnen konnten, war das Resultat denkbar knapp: Benoit Robi-

Ich möchte mich abschließend noch ganz herzlich für eine großzügige Spende unseres Sponsors, der CK-Holding, für die EYGC und die EPGC bedanken!

Antonius Claasen

34. Dresdner Go-Turnier

Vom 6. bis 7. April läuft das 34. Go-Turnier in Dresden. Insgesamt sind genau 52 Teilnehmer dabei. Alles findet im Ruderbootshaus vom „USV TU Dresden“ statt. Es gibt Snacks und Getränke und am Abend wird gegrillt. Übernachten kann man im Übungsraum mit Trainingsmatten und Schlafsack. Am Sonntagmorgen frühstücken wir alle an einer langen Tafel.

Es wird auf großen Bretter gespielt, am Tag gibt es 2 bis 3 Partien. Außerdem gibt es eine tolle Aussicht auf die Elbe. Es ist sehr schönes Wetter und man kann drinnen oder draußen spielen.

Als zweite Herausforderung findet auch ein Marathon-Turnier statt. Das ist aber freiwillig. Man kann auf 9×9- oder 13×13-Brettern spielen. Ein süßer Hund zum Knuddeln ist natürlich auch dabei, er heißt Toni.

Am Ende gewinnt Zhang Shilong 3d, der gerade als chinesischer Gaststudent in Dresden lebt. Arved Pittner 5d aus Berlin folgt knapp dahinter auf dem zweiten Platz. Die Plätze 3 und 4 belegen der Berliner Alexander Kurz 2d und der Piseker Petr Cipra 4d. Das Marathonturnier gewinnt Oliver Mazanak 14k.



Horst Hübner (l.) gegen Hans Zötsche – in Dresden konnte man auch draußen spielen ...

Es hat allen viel Spaß gemacht, wir freuen uns auf das 35. Turnier im nächsten Jahr!

Evelyn (11 Jahre) und Uwe (52 Jahre)

Turniernotizen

24. Erdinger Go-Turnier

Nach drei Jahren Pause hat am 3. und 4. Februar 2024 wieder das Erdinger Go-Turnier stattgefunden. Am Hauptturnier nahmen 80 Spielerinnen und Spieler aus Deutschland, Österreich, Tschechien und Frankreich teil. Sieger wurde Bojan Cjetkovic, 4d aus Innsbruck. Zweiter wurde Thomas Kettenring 2d und dritter Jonas Fincke 4d, beide aus München.

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

Parallel zum Hauptturnier fand ein 13×13-Vorabendturnier statt, bei dem insgesamt 11 Teilnehmer:innen zwischen 4 und 17 Jahren

mitspielten. Es siegte Tarmo Donner 17k aus München, der 29 von 38 gespielten Partien gewann. Mit 50 gespielten Partien bekam Oliver Schreiber 22k aus Fulda den Preis für die meisten gespielten Partien. Jüngster Teilnehmender war mit 4 Jahren Taito Donner 30k aus München.

Hamburger Schnell-Go-Turnier

An einem fast schon frühlingshaften Samstag, dem 6.

April, trafen sich im Barmbek°Basch 21 Go-Spielende. Es waren Spielstärken von 3d bis 30k anwesend, und zwar so, dass alle auch Gleichaufpartien hatten. Der Altersschnitt wurde drastisch durch die Anwesenheit vieler Go-spielender Kinder gesenkt. Wir spielten dementsprechend an 10 Brettern. Es ging sich knapp mit den Uhren aus, denn wir hatten auf Risiko gespielt und nur 10 Uhren dabei. Wie immer gab es Tee und Kaffee für alle. Mittags haben wir uns aufgeteilt, viele waren beim koreanischen Buffet und die anderen beim neuen italienischen Restaurant direkt im Barmbek°Basch. Gewonnen hat Hannah Hebsacker 3k mit 5:0.

Heidelberger Go-Treffen 2024

Das Heidelberger Go-Treffen am 13. und 14. April umfasste dieses Jahr ein Hauptturnier mit über 80 Spielern, 2 Go-Seminare und einen (chinesischen) Kalligrafie-Workshop. Ehrengäste bei der Siegerehrung waren Konsul Tang und Konsul Qi vom chinesischen Generalkonsulat aus Frankfurt/Main.

Gewonnen wurde das McMahon-Turnier mit vier Runden von David Ulbricht (4d, Münster) vor Niels Schomberg (4d, Darmstadt) und Uwe Ramlow (2d, Frankfurt/Main). Veranstaltet wurde es vom Badischen Go-Verein.

Zentraler Beitragseinzug

Vielleicht ist euch aufgefallen, dass eure vergangenen Jahresbeiträge teilweise sehr verspätet oder noch gar nicht eingezogen wurden. Der Jahresbeitrag von Mitgliedern vieler Landesverbände wird vom Zentralen Beitragseinzug (ZBE) eingezogen. Hier gab es erzwungenmaßen einen Wechsel der Bank, der sich leider über mehr als ein Jahr hingezogen hat. Das hatte auch damit zu tun, dass es in der fraglichen Zeit zwei Präsidenten/Präsidentinnen-Wechsel gegeben hat. Aus diesen Gründen konnte im Jahr 2022 gar kein Beitrag eingezogen werden. Noch immer ist der zeitliche Rückstand nicht aufgeholt, aber es läuft wieder und bis zum Jahresende 2024 sollte alles wieder im grünen Bereich sein.

Bernhard Herwig

Impressum DGoZ 2/2024

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

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

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

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

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

Beiträge: Antonius Claasen, Evelyn, Uwe Hadlich, Bernhard Herwig, Philipp Lindner, Kai Meemken, Rainer Rosenthal, Benjamin Wirthmann, Jennifer Zey

Fotos: Tobias Berben, Tonny Claasen, Sheldon Cooper, Uwe Hadlich, Harry van de Krogt, 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 3/2024:

Mittwoch, der 19.06.2024

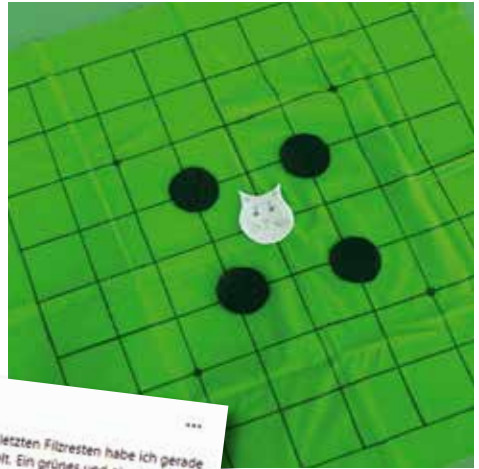
Adressänderungen sowie Ein- und Austritte bitte an den zuständigen Go-Landesverband (Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Filz-Go

Im November 2023 hatte Steffi Hebsacker auf Facebook ein oranges und ein grünes Filz-Go zum Verkauf angeboten – und das grüne habe ich mir sofort bestellt. Ich bin begeistert und kann es sehr empfehlen, so etwas selbst anzufertigen oder sich von kunstfertigen Freunden zum Geburtstag schenken zu lassen.

Gleich, als ich das vorgezogene Weihnachtspaket ausgepackt hatte, habe ich es mit in den Go-Unterricht zum Sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentrum Salem mitgenommen, wo ich im Nachmittagsunterricht Go anbieten darf.

In der 1. Klasse durfte ich den acht Kids das Spiel zeigen. Zuerst habe ich die Katze (süß!) in die Mitte des Tuchs gelegt und die Kinder gebeten, ihr eine Straße zu bauen. Dabei haben sie gelernt, die Steine mittig auf die Kreuze zu legen, was bei so



zappeligen Zwergen schon mal ein guter Start ist. Zum Lied „A-B-C, die Katze lief im Schnee“ haben wir die Katze dann herumlaufen lassen auf der Straße. Aber dann haben wir ihr Hindernisse in den Weg gestellt ... Und schließlich haben sie vier Partien gespielt, vier gegen vier. Sehr erstaunlich, und natürlich auch sehr schön! Die Lehrerin war auch sehr angetan von der Atmosphäre. Natürlich haben sich die Kids nach jedem Spiel bedankt – das ist mir bei meinem Go-Lehren so mit das Wichtigste. Zum Schluss stand es unentschieden.

In den folgenden Wochen habe ich den handlichen Leinenbeutel mit dem grünen Tuch und den schwarzen und weißen Filz-Go-Steinen immer und immer wieder im Einsatz gehabt. Das auf dem Boden ausgebreitete Spiel animiert zum Mitspielen und Zuschauen in ganz besonderer Weise.

Rainer Rosenthal



Frühjahrsputz

Es ist schon eine kleine Tradition, dass sich die Kölner Go Gruppe zum Frühjahrsputz trifft. Mit Hilfe von Ultraschall-Reinigungsgeräten (eigentlich für Brillen) lassen sich auch Go-Steine ganz wunderbar reinigen. In einer Gemeinschaftsaktion



werden sie dann einzeln abgetrocknet und wieder in den Dosen verstaut.

So halten wir unsere Steine frisch und sauber und wertschätzen unser Spielmaterial!

Jennifer Zey

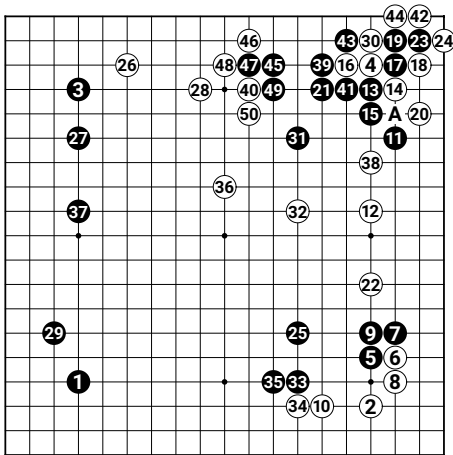
Das „Fundstück“ 1



Andrii Kravets kommentiert (1)

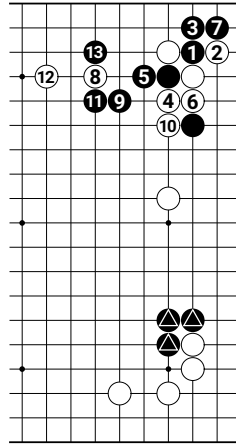
Partie: European Professional Go Championship 2024, Finale
Weiß: Mateusz Surma 3p
Schwarz: Andrii Kravets 1p
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 166 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgaben.
Kommentar: Andrii Kravets 1p

Während der Rundenphase dieses Turniers war in allen Partien mein Plan, einfach zu spielen und die Partien am Ende durch das Zählen von Punkten zu entscheiden. Das hat ziemlich gut funktioniert, aber der einzige Spieler, dem ich im Endspiel unterlag, war Mateusz. Also entschied ich mich für diese Final-Partie, etwas anderes zu tun. Diesmal versuchte ich, eine Gruppe zu vernachlässigen, um stattdessen anderswo zu spielen – und viele große Punkte auf dem Brett zu bekommen.



Figur 1 (1–50)

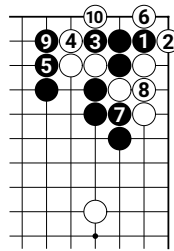
- 11: In der letzten Partie drei Tage zuvor hatten wir dieselbe Eröffnung, also entschied ich mich für einen fernen Ansatz. Auf diese Weise dachte ich, dass meine Form auf der rechten Seite ausgewogener wird.
- 12: Ich habe nicht erwartet, dass Mateusz hier einen Klemmzug spielt. In den letzten Partien hat er zuerst versucht, eine Ecke



Dia. 1

zu verteidigen, also vermutete ich, dass er hier ein spezielles Joseki spielen möchte. 15: Der Schnitt in Dia. 1 ist das beliebteste Joseki in dieser Position, aber nach 10 ist die weiße Gruppe auf der rechten Seite stark und die drei schwarzen Steine wirken einsam. Außerdem war es ja Mateusz Entscheidung, diesen Klemmzug zu spielen. Daher

nahm ich an, dass er eine Variante wie diese haben möchte. Deshalb entschied ich mich im Spiel für eine weniger verbreitete Abfolge,



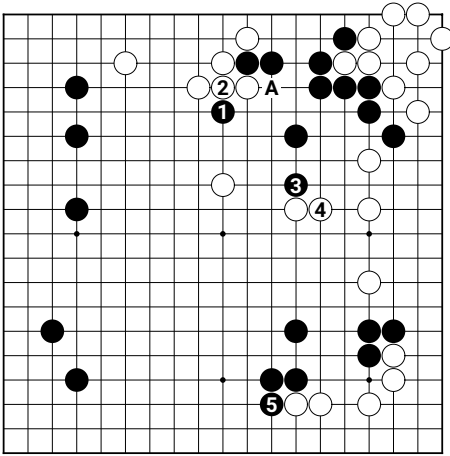
Dia. 2

die höchstwahrscheinlich von keinem von uns zuvor gespielt wurde.

23: Ich wusste, dass Weiß sich nach 3 verteidigen muss, bevor er anderswo spielen kann, aber im Spiel habe ich diese Vorhandsequenz bis 10 nicht gesehen. Ich dachte, dass Weiß anstelle von 6 auch 9 spielen könne, aber dann fehlt

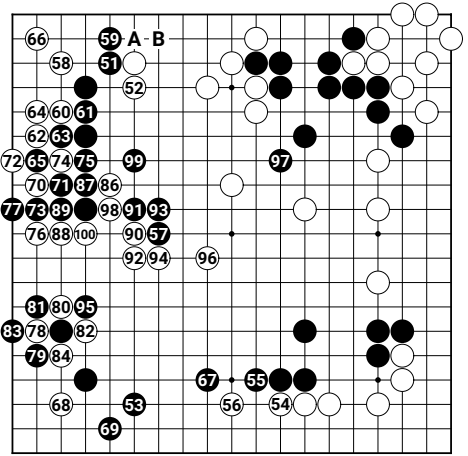
es ihm bei der Annäherung an die schwarzen Ecksteine auf beiden Seiten an Freiheiten. Also muss Weiß 5 auf 6 beantworten – und auf diese Weise bekommt Schwarz eine schöne Mauer in Sente.

- 27: An diesem Punkt wäre normal für mich gewesen, einen Klemmzug zu spielen und die Ecke aufzugeben. Aber ich habe in diesem Moment ja nicht die schöne Sequenz wie in Dia. 2 gesehen und entschied mich deshalb, mit 27 die linke Seite aufzubauen.



Dia. 3

- 49: Die KI sagte mir später, dass Dia. 3 die beste Variante für mich sei. Aber ich hatte nicht einmal im Sinn, auf 1 zu peepen. In meinen Augen war Zug A die einzige Option, um in Sente zu leben. Aber der Computer meint wohl, dass Weiß auf diese Weise nach A eine zu gute Form bekommt.
- 53: Bevor ich 53 spielte, sollte ich A für B abtauschen, denn dann ist es für Weiß schwieriger, in der Ecke zu leben. Zu diesem Zeitpunkt

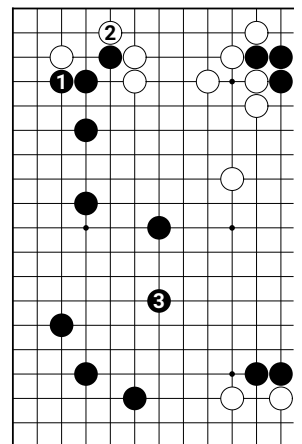


Figur 2 (51–100)
85 auf 78

- führt Weiß mit mehr als Komi, was ich nicht wusste – in meinen Augen stand ich leicht besser.
- 59: 1 in Dia. 4 wäre hier die richtige Entscheidung gewesen. Lokal gesehen ist die Ecke aufzugeben ein großer Nachteil. Aber Sente ist im Moment enorm wichtig und mit 3 ist die schwarze Stellung in Ordnung. Auf diese Weise liegt Weiß immer noch vorne, aber das führt zu einer langen Partie.



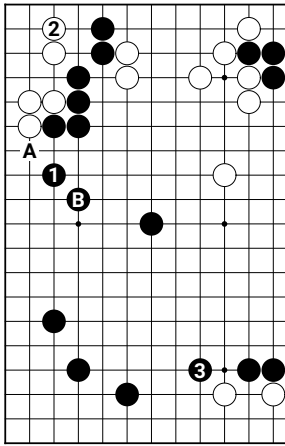
Andrii Kravets 1p



Dia. 4

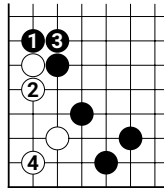
Kommentierte Partie

65: Schwarz 1 in Dia. 5 die korrekte Form. Auch wenn es so aussieht, als würde man der weißen Gruppe in der Ecke mehr Möglichkeiten zum Überleben geben, aber Weiß ist in diesem Moment nicht daran interessiert, etwas in der



Dia. 5

Umgebung von A auszutauschen. Außerdem hilft so der schwarze Stein bei B. In der Partie war ich besorgt, dass die obere linke Ecke



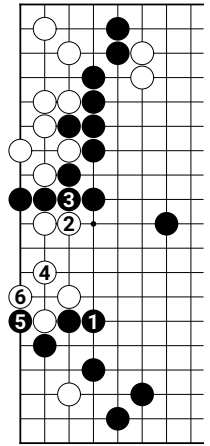
Dia. 6

mein einziges Territorium bleibt, also habe ich versucht, maximal bei A abzuschließen, außerdem habe ich nicht erwartet, dass es später so einfach sein würde, diesen ganzen Bereich zu zerstören.

68: Das ist ein schöner Sondierungszug. Ich muss ihn töten, sonst habe ich sicher nicht genug Punkte.

69: Das ist der einzige Zug, der den weißen Stein in der Ecke tötet, aber Weiß hat danach noch eine Menge Aji.

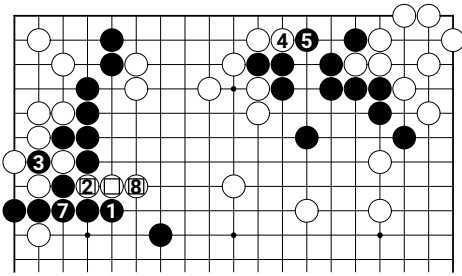
76: Ich habe diesen Zug von Weiß nicht erwartet. Ich hatte erwartet, dass Mateusz versuchen würde, mein Gebiet von außen zu reduzieren,



Dia. 7



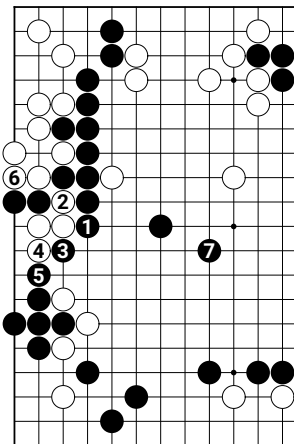
Die Teilnehmer der Profi-EM in Hamburg (v.l.n.r.): Andrii Kravets 1p, Artem Kachanovskiy 2p, Mateusz Surma 3p, Stanislaw Frejlak 1p, Tanguy Le Calvé 1p and Ali Jabarin 2p



Dia. 8 (6 schlägt 3; 9 auf 3)

aber meine Formen waren nicht so gut und er schaffte es daher leicht zu leben.

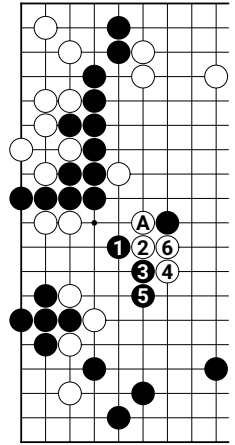
- 79: Wenn Schwarz wie in Dia. 6 von der anderen Seite blockt, kann die weiße Ecke leben.
- 81: Normalerweise ist 1 in Dia. 7 die richtige Antwort, aber im Spiel mochte ich diese Variante nicht. Weiß kann leicht ein Ko erreichen und hat viele Ko-Drohungen in der oberen rechten Ecke, also habe ich versucht, etwas schärfer zu spielen.
- 87: Während des Spiels fand ich das Ko in Dia. 8 zu riskant, aber Schwarz hat viele Ko-Bedrohungen um die markierten drei Steine herum. Dieser Kampf scheint ausgeglichen zu sein.
- 89: Im Spiel habe ich über die Variante aus Dia. 9 nachgedacht, aber ich hatte das Gefühl, dass ich Weiß, da er führt, keine Punkte geben darf. Diese Variante ist sicherlich besser als die Partie. Hier führt Weiß ungefähr mit Komí, aber es gibt immer noch viele Züge zu spielen.



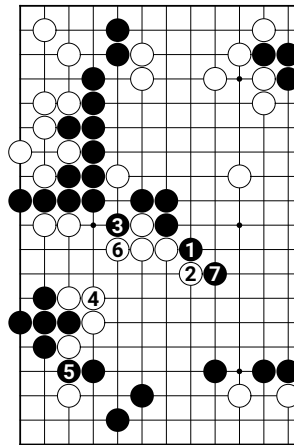
Dia. 9

91: 90 (A in Dia. 10) war ein sehr guter Zug und ich habe viel Zeit damit verbracht, eine Antwort zu finden. Nachher hat mir die KI die Variante aus Dia. 10 als Antwort gezeigt, aber es ist im Spiel sehr schwer zu entscheiden, ob diese Variante spielbar ist.

95: Jetzt war wahrscheinlich die letzte Chance, wie in Dia. 11 Weiß unter Druck zu halten, aber die Chance, ihn noch zu töten, ist wirklich gering. Also habe ich mich in der Partie mit 95 entschieden, noch das mitzunehmen, was von meiner linken Seite übrig geblieben ist. Aber wahrscheinlich hätte der Versuch, die Gruppe noch zu töten, mehr Chancen



Dia. 10

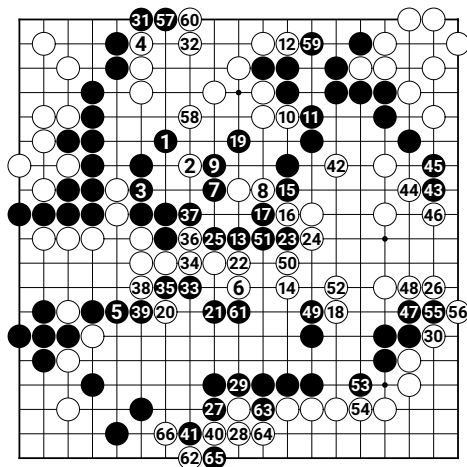


Dia. 11

auf einen Sieg gehabt als einfach nur das Endspiel zu spielen.

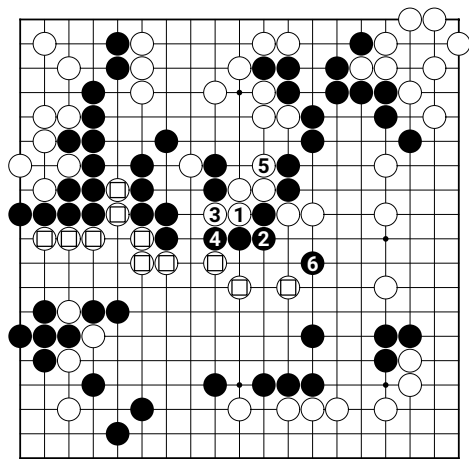
96: Die linke Seite ist für Schwarz zerstört. Jetzt beträgt der Unterschied etwa 15 Punkte und es ist sehr schwer für mich, in der Partie noch irgendwie zurückzukommen.





Figur 3 (101–166)

108: Ein sehr ruhiger Zug. Vielleicht gibt Weiß mir ein paar Punkte, aber der Unterschied ist immer noch groß.



Dia. 12

114: Mateusz macht einen weiteren recht simplen Zug, um einen Kampf zu vermeiden.

118/120: Dies sind Züge, die den Kampf komplett ignorieren. Ich hoffte, dass Mateusz versuchen würde, mich wie in Dia. 12 zu schneiden und einen Kampf zu beginnen. Dieser Kampf ist vorteilhaft für Weiß und es ist schwer, den markierten Drachen zu töten, aber es ist ein Kampf, in dem Weiß einen Fehler machen kann. Darauf aber wollte Mateusz sich nicht einlassen. Nachdem er Steine im Zentrum gegeben hatte, wurde der Abstand zwar kleiner, aber er beträgt immer noch etwa 8 bis 10 Punkte. In diesem Stadium des Spiels ist es leider unmöglich, so viele Punkte zurückzuerobern.

166: Ich habe versucht, noch ein paar Züge im Endspiel zu machen, aber Mateusz hat keine großen Fehler gemacht. Nach dem schönen Tesuji 166 habe ich aufgegeben. Aus meinem Gefühl heraus war der Grund, warum ich das Spiel verloren habe, die obere rechte Ecke. Ich dachte im Spiel, dass ich ein gutes Ergebnis erzielt habe, indem ich so viele Züge anderswo gemacht habe, aber wegen der schlechten Formen war es gut für Weiß. Mit dem falschen Gefühl habe ich etwas zu vorsichtig gespielt und Mateusz hat mein Gebiet fast ideal reduziert und all meine Punkte zerstört – und danach ruhig seine Führung verteidigt.



Mateusz Surma 3p hat seinen Profi-EM-Titel aus dem Vorjahr erfolgreich verteidigt

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, übersetzt von Peter Gebert, Frankfurt/Main 2023, 19,90 €, S. 106–108). Aus dem Buch wurden bereits Abschnitte in den DGoZ-Ausgaben 4/2023 bis 1/2024 abgedruckt.

Es klopfte an der Tür. Es war Yeong-bu. Er hatte eine Flasche Wein dabei.

„Noch wach? Dacht ich mir.“

„Hattest du nicht gesagt, du musst morgen früh aufstehen?“

„Ja, aber so spät ist es noch nicht. Ich geh sowieso selten vor eins ins Bett. Trinken wir was. Sag mir nicht, ein erster Kyu hätte noch nie was getrunken.“

Die Brüder leerten gemeinsam ihre Gläser. Yeong-uk wollte sich bei seinem Bruder dafür bedanken, dass er so fürsorglich war. Er wollte Yeong-bu alles erzählen. Sollte er ihm von In-ae erzählen? Er würde einfach nur 'Bengell' sagen und schmunzeln. Yeong-bu brachte jedoch etwas anderes zur Sprache.

„Weißt du etwas über den Go-Tisch, der heute zerschlagen worden ist?“

„Nein ... ist an dem was Besonderes?“

Den Tisch gab es schon immer im Haus, solange Yeong-uk denken konnte. Oft hatte er darauf Hausaufgaben gemacht. Manchmal wurde der Tisch dazu benutzt, um Dinge darauf abzustellen, wie Teller mit Obst oder mit Keksen. Yeong-uk war jedoch der Erste, der den Tisch dazu verwendete, um auf ihm Go zu spielen. Sogar Yeong-bu, der sagte, er sei sechster Kyu, hatte zuhause nie gespielt.

„Der Tisch gehörte ursprünglich deinem Urgroßvater.“

„Urgroßvater? Du meinst, er konnte spielen?“

„Er konnte nicht nur spielen, er war sogar einer der besten Spieler im Land.“

Yeong-uk erfährt, dass sein Urgroßvater wegen Go gestorben ist. Als aufmerksame Leser der DGoZ, oder vielleicht auch des Buches, wisst ihr natürlich schon, wie der Urgroßvater gestorben ist. Wer möchte einen kurzen Brief an Yeong-uk schreiben und ihm die Geschichte erklären?

Der beste Brief wird in der nächsten DGoZ abgedruckt und der Gewinner erhält ein kleines Bücherpaket vom Brett und Stein Verlag. Den Brief bitte bis zum 16.06.2024 an info@brett-und-stein.de senden!

„Wie schreibt man seinen Namen?“ Aus Gründen des Respekts vermeidet man es, den Namen des Vaters auszusprechen, erst recht den des Großvaters. Darum fragt man, wie man ihn schreibt, anstatt wie er heißt.

„Er verwendete die Zeichen 'Byeong' und 'Uk'. Der Name ist also der gleiche wie deiner, vom Generationennamen abgesehen. In der Tat hat Großvater, als er bei deiner Geburt deinen Namen bestimmt hat, dir den Namen Uk nach deinem Urgroßvater gegeben.“

„...“

„Ich war gerade dabei, einzuschlafen, als mir plötzlich dieser Gedanke kam. Der Gedanke, dass es vielleicht Urgroßvaters Wunsch war, dass du Go-Spieler werden willst, anstatt zur Universität zu gehen.“

„Ooh ...“

„Großvater hatte eine wirklich schwere Kindheit aufgrund der Gewohnheit seines Vaters, Go zu spielen. Darum hielt er das Spiel auf Abstand. Vater hat natürlich auch nicht gelernt zu spielen, Großvaters Einfluss vermutlich.“

„Jetzt kann ich Vaters Abneigung gegenüber Go ein bisschen besser verstehen ...“

„Kannst du das? Hahaha. Na, wie dem auch sei, ist das nicht eine aufregende Geschichte? Liebe zu Go, die nach drei Generationen wieder aufflammt ... und dazu völlig spontan.“

„...“

„Großmutter hat mir einmal erzählt, dass Urgroßvater wegen Go gestorben ist. Weil sie mir nicht mehr erzählen wollte, weiß ich die genaue Ursache nicht. Dass Großmutter inzwischen tot ist, ist auch keine Hilfe. Falls du im Verlauf deiner Go-Karriere auf eine Geschichte über ihn stößt, dann finde so viel wie möglich heraus. Ich will jetzt unbedingt mehr über ihn wissen.“

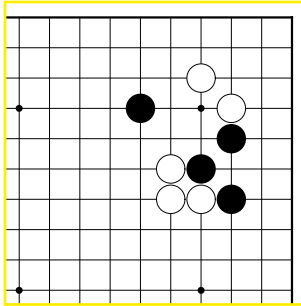
Nachdem Yeong-bu sich in sein Zimmer zurückgezogen hatte, lag Yeong-uk auf dem Bett und dachte nach. So manches ergab nun einen Sinn. Das sonderbare Gefühl, das er empfunden hatte, als er Go im Cheongjin-Club zum ersten Mal begegnete, ließ sich nun erklären. Yeong-uk war sich sicher, das war er, Urgroßvater, der auf Yeong-uk herablickte.

Yeong-uk wollte mehr über Urgroßvater erfahren. Vielleicht ließ sich in der Nationalbibliothek etwas finden.

Yeong-uk erinnerte sich plötzlich an Intetsu aus der ‚Partie mit dem Bluthusten‘. War es möglich, dass auch Urgroßvater am Go-Brett gestorben war, und wie Intetsu Blut gehustet hatte?

Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

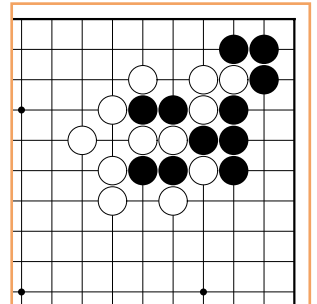
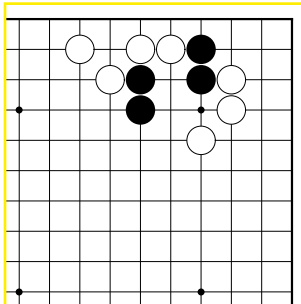
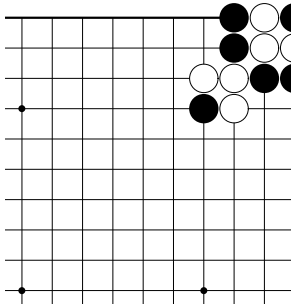
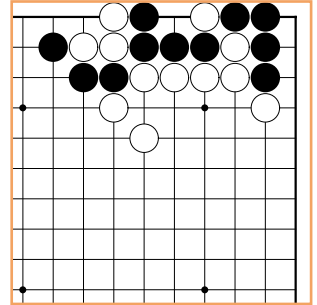
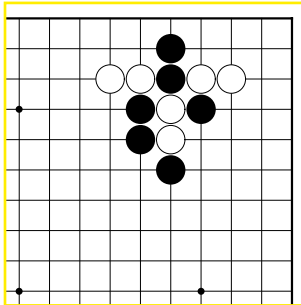
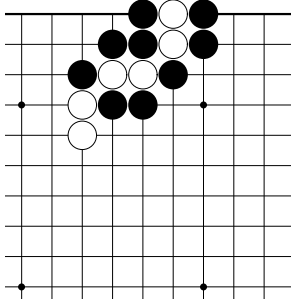
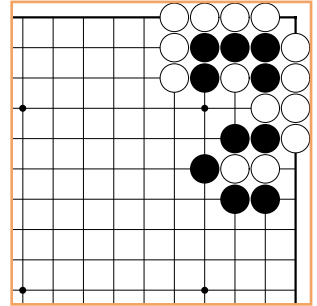
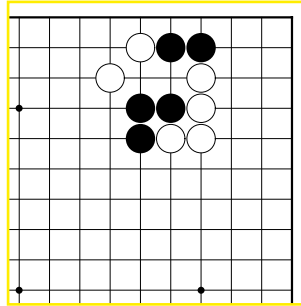
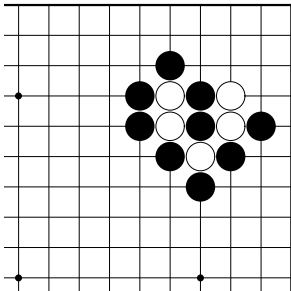
Die folgenden Probleme stammen aus der erfolgreichen Problem-Go-Serie „500 Go-Aufgaben“, die in insgesamt sechs Bänden im Verlag Brett und Stein erschienen ist. Der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags. Alle Lösungen findet ihr unter www.dgoz.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Downloaddatei.



Weiß: Kreuze die weißen Steine, die vom Brett entfernt werden müssen, an!

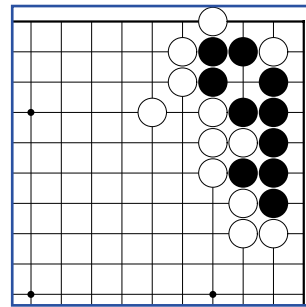
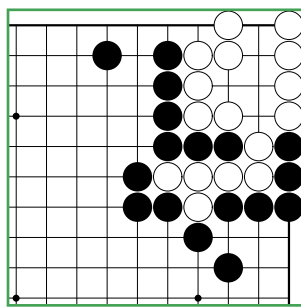
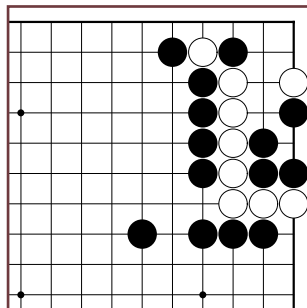
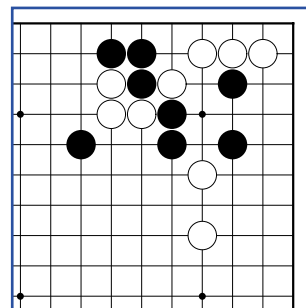
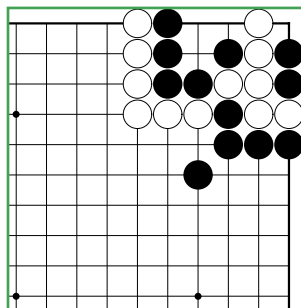
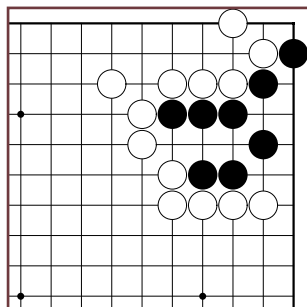
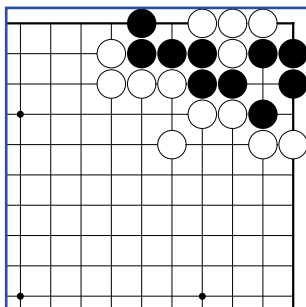
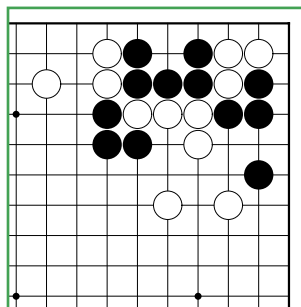
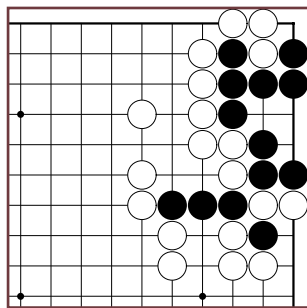
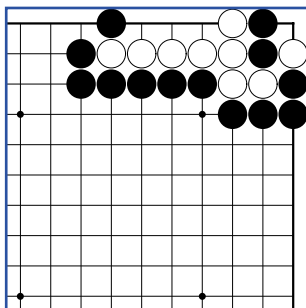
Gelb: Finde den besten Zug für Schwarz und zeichne ihn ein!

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 4: Den Augenraum teilen

von Hartmut Kehmann

- Lektion 1: Das Denken ordnen
- Lektion 2: Den Augenraum formen
- Lektion 3: Den Augenraum füllen

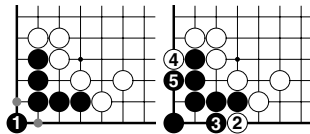
Am Ende jeder Lektion gibt es zehn Probleme, deren Lösungen auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de/dgoz veröffentlicht werden. Das Material kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne benutzt werden, die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung durch den Verfasser. Alle Bezeichnungen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

Wir haben bereits Beispiele gesehen, in denen es für den Verteidiger nicht ausreicht, seinen Augenraum zu maximieren. Eine alternative Überlebensstrategie besteht darin, den Augenraum durch einen Formzug zu optimieren. Gibt es allgemeine Grundsätze für solche Formzüge, wie findet man den richtigen Punkt? Mit solchen Fragen beschäftigen wir uns in dieser Lektion. Die einfachste Strategie besteht darin, den Augenraum so zu unterteilen, dass auf beiden Seiten des gesetzten Steines jeweils ein Auge gesichert werden kann oder wenn dies nicht möglich ist ggf. auf einer Seite ein Auge und auf der anderen ein Ko.

Dia. 1: In dieser sehr einfachen Stellung sichert der zentrale Punkt jeweils ein Auge auf den benachbarten Punkten.

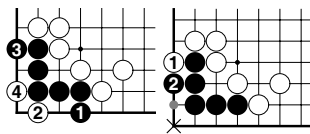
Dia. 1a: Selbst wenn der Angreifer von beiden Seiten reduziert, können die Augen richtig beantwortet nicht zerstört werden.

Nach S1 ist die schwarze Form stabil.

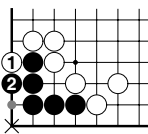


Dia. 1

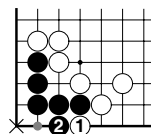
Dia. 1a



Dia. 1b



Dia. 1c



Dia. 1d

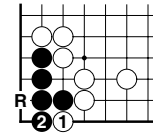
Dia. 1b: Beginnt Schwarz stattdessen mit einem Grenzzug, so überlebt seine Gruppe nicht.

Wie prüft man als Verteidiger, ob es einen solchen vitalen Punkt gibt und wie kann man ihn in komplexeren Stellungen finden?

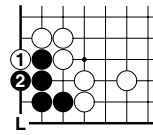
Dia. 1c, 1d: Dafür stellen wir uns reduzierende Züge des Angreifers vor und überlegen, wo sich in dieser Situation bereits ein eigener Stein befinden müsste, um auf der reduzierten Seite ein Auge zu sichern. Das ist offensichtlich der Punkt X, in beiden Diagrammen ist zwischen X und S2 ein Auge. Da es sich um den gleichen Punkt X handelt und es keine Defekte in der schwarzen Struktur gibt, können wir damit sicher sein, dass S1 die schwarze Form stabil in zwei augenfähige Kompartimente unterteilt.

Dia. 2: Hier ist die schwarze Form um einen Stein kürzer, womit sich der vitale Punkt (hier R genannt) bei einer Reduktion von rechts verschiebt.

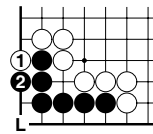
Dia. 2a: Der vitale Punkt L bei einer Reduktion von links bleibt unverändert. In der Zusammenschau beider Diagramme ist aber zu sehen, dass die beiden Punkte R und L sich überschneiden. In der konkreten Stellung ist damit klar, dass es einen gemeinsamen augensichernden Punkt nicht gibt, die schwarze Form ist nicht lebensfähig.



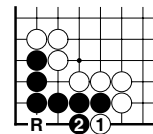
Dia. 2



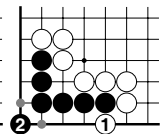
Dia. 2a



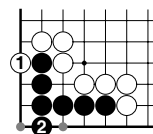
Dia. 3



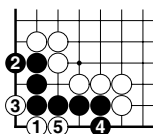
Dia. 3a



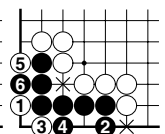
Dia. 3b



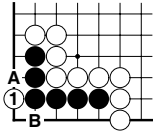
Dia. 3c



Dia. 3d



Dia. 3e



Dia. 3f

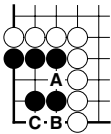
Dia. 3, Dia.3a: Ist die schwarze Kette länger, so rücken die vitalen Punkte auseinander. Sofern keine Defekte bestehen, folgt daraus, dass der Verteidiger initial lokal nicht ziehen muss. Die folgenden Diagramme zeigen das.

Dia. 3b, Dia. 3c: Reduziert Weiß von außen, so bleibt genügend Platz für zwei Augen.

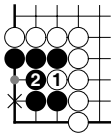
Dia. 3d, Dia.3e: Beginnt Weiß mit einem Formzug, so maximiert Schwarz den Augenraum und erreicht wenigstens ein Vorhand-Seki wie in Dia 3d. Schwarz kann nach W1 in Dia. 3d auch mit Gebiet leben, wenn er z.B. S2 auf 5 setzt, endet dann aber ggf. in Nachhand. In Dia. 3e ist erkennbar, dass S6 bei bereits besetzten Außenfreiheiten X wegen Freiheitsnot nicht möglich wäre. Muss Schwarz in diesem Fall das Ko in der Ecke spielen?

Dia. 3f: Das ist nicht nötig, Schwarz kann W1 auf A oder B beantworten, bekommt dann allerdings etwas weniger Gebiet als in Dia. 3e.

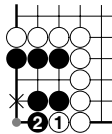
Diese einfachen Grundregeln können modifiziert werden durch lokale Besonderheiten wie Defekte, Vorhände auf einer Seite, Drohung nach außen anzubinden etc. Im Prinzip aber ist der Gedankengang zum Finden eines vitalen Punktes dieser Art so einfach wie beschrieben. Wir schauen uns einige Beispiele an.



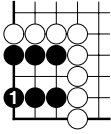
Dia. 4



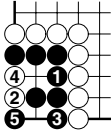
Dia. 4a



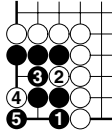
Dia. 4b



Dia. 4c



Dia. 4d



Dia. 4e

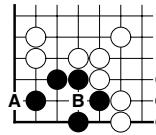
Dia. 4: Weiß könnte mit A und B oder C reduzieren.

Dia. 4a, 4b, 4c: Der Punkt X, hier S1, sichert für beide Seiten ein Auge.

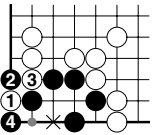
Dia. 4d, 4e: Beginnt Schwarz mit einem Grenz zug, so bekommt er nur ein Ko.

Dia. 5: A und B sind die maximalen Reduktionsmöglichkeiten für Weiß.

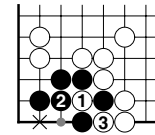
Dia. 5a, 5b, 5c: S4 deckt auf 1 in Dia. 5b. In dieser Formation sind die beiden vitalen Punkte nicht identisch, sie überschneiden sich. In vergleichbarer Situation in Dia. 2 hatten wir daraus geschlossen, dass Schwarz nicht leben kann, was auch korrekt war. Hier aber gibt es formbedingt eine Möglichkeit für Schwarz.



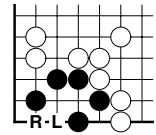
Dia. 5



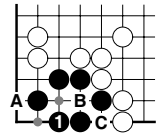
Dia. 5a



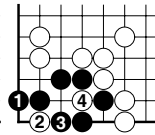
Dia. 5b



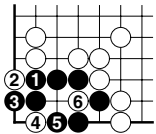
Dia. 5c



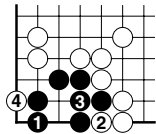
Dia. 5d



Dia. 5e



Dia. 5f



Dia. 5g

Dia. 5d: S1 ist der vitale Punkt für die weiße Reduktion auf A. Damit verbessert sich jedoch

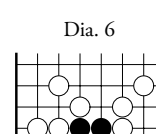
gleichzeitig die Situation für Schwarz auf der anderen Seite, denn Weiß kann nun nicht mehr sinnvoll auf B ziehen, sondern maximal auf C. S1 sichert also ein Auge auf jeder Seite.

Dia. 5e, 5f, 5g: Die Diagramme zeigen drei erfolgreiche Versuche des Schwarzen durch Grenzzüge zum Leben zu kommen.

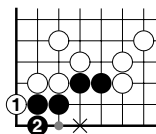
Im nächsten Diagramm sehen wir den gleichen Zusammenhang, dass ein vitaler Punkt zugleich auf beide Seiten wirkt.

Dia. 6: Weiß kann auf A und B reduzieren.

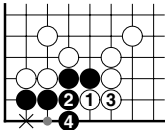
Dia. 6a, 6b: Die beiden vitalen Punkte überschneiden



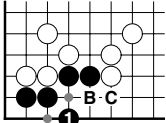
Dia. 6



Dia. 6a



Dia. 6b

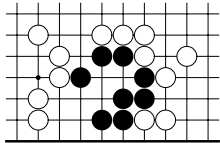


Dia. 6c

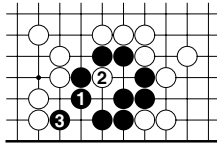
sich nicht nur, sondern ermöglichen überdies auch nur das eine Auge am gleichen Punkt.

Dia. 6c: Nimmt Schwarz aber den vitalen Punkt für die Reduktion von links, so verbessern sich damit auch seine Möglichkeiten rechts, denn Weiß kann wegen der Antwort SC nun nicht mehr auf B spielen, sondern muss sich mit C begnügen. Damit sichert S1 ein Auge auf jeder Seite.

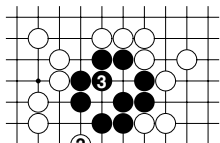
Eine zweite Verteidigungsstrategie besteht darin, einen vitalen Punkt derart zu besetzen, dass entweder wie gesehen ein Auge auf jeder Seite entsteht oder alternativ zwei Augen auf einer Seite. Die nächsten Diagramme zeigen solche Beispiele.



Dia. 7



Dia. 7a

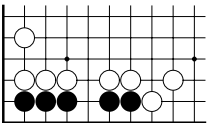


Dia. 7b

Dia. 7: Wo ist der Punkt für diese Strategie?
Dia. 7a: S1 droht mit einem Zug auf 2 zwei Augen an. Verhindert Weiß das, so sichert S3 ein Auge am Rand.

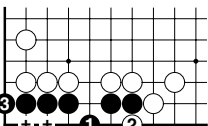
Dia.7b: Alternativ unterteilt S3 trivial in zwei Augen.

Dia. 8: Wenn man mit dieser Idee gezielt sucht, ist der Punkt leicht zu finden.

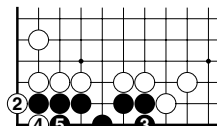


Dia. 8

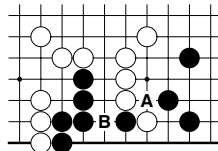
Dia. 8a, 8b: S1 sichert zwei Augen am linken Rand oder ein Auge auf jeder Seite.



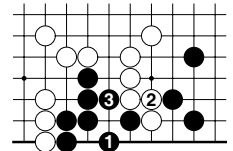
Dia. 8a



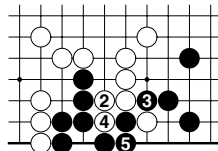
Dia. 8b



Dia. 9



Dia. 9a



Dia. 9b

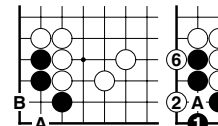
Dia. 9: Der Schnitt SA ist wegen WB nicht erfolgreich.

Dia. 9a: Aber die Drohung ermöglicht entweder zwei Augen links oder ...

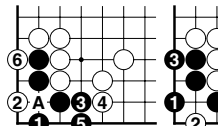
Dia. 9b: ...Anbindung an die Steine rechts.

Dia. 10: Die Punkte A und B bieten sich an, aber nur einer ist richtig.

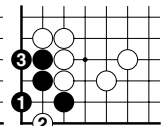
Dia. 10a: So wie es steht, ist S1 falsch, denn nach W6 kann Schwarz wegen Freiheitsnot nicht trennen, W6 kann auch auf A gespielt werden.



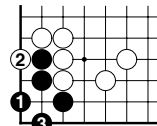
Dia. 10



Dia. 10a



Dia. 10b



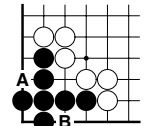
Dia. 10c

Dia. 10b: S1 ermöglicht jeweils ein Auge auf beiden Seiten ...

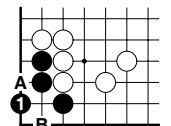
Dia. 10c: ... oder zwei Augen am unteren Rand.

Man kann den Gedanken-gang auch gut mit dem Konzept von ganzen und halben Augen beschreiben. Jeder Go-Spieler weiß, dass eine isolierte Gruppe zwei Augen zum Überleben braucht, aber man kann auch mit einem ganzen und zwei halben Augen leben, was ist damit gemeint?

Dia. 11: Die schwarze Gruppe ist stabil, denn sie hat ein (ganzes) Auge in der Ecke und ein weiteres (zwei halbe) alternativ bei A oder B. In diesem gedank-



Dia. 11

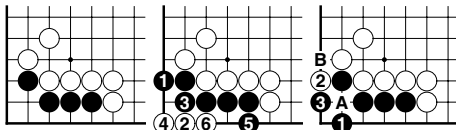


Dia. 10d

lichen Konzept kann ein ganzes Auge nicht zerstört werden, ein halbes hingegen erfordert einen weiteren Zug des Verteidigers, um daraus ein ganzes zu machen. Wenn man also wie hier zwei solche halben Augen hat, wird daraus mindestens ein ganzes entstehen. Ein halbes Auge wird Hangan genannt, ein ganzes Ichigan und zwei Augen Nigan, den japanischen Zahlwörtern für eins und zwei entsprechend.

Dia. 10d: Wenn wir dieses Modell auf Dia. 10 übertragen, erzeugt S1 ein halbes Auge bei A und eins oder zwei am unteren Rand, je nachdem wer auf B zieht. Für diese Alternative eins oder zwei berechnen wir eineinhalb Augen. Schwarz hat also insgesamt zwei Augen (0,5 + 1,5) und ist damit stabil.

Besondere Bedingungen bestehen, wenn ein oder gar mehrere Augen nur im Verlauf eines lokal gewonnenen Ko gebildet werden können.



Dia. 12

Dia. 12a

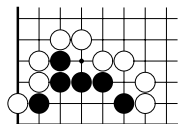
Dia. 12b

Dia. 12: Diese Standardform ist nicht ausreichend für bedingungsloses Leben.

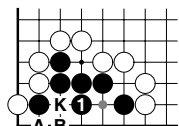
Dia. 12a: Die Maximierung des Augenraumes führt nicht zum erwünschten Ziel.

Dia. 12b: S1 unterteilt in zwei Kompartimente zur Augenbildung, wobei das in der Ecke ein für

Schwarz gewonnenes Ko erfordert. Weiß wird nun das Ko auf A schlagen, beachte, dass Schwarz durch einen Zug auf A bedingungslos lebt, wenn Weiß mit W4 auf B das Ko verweigert.



Dia. 13



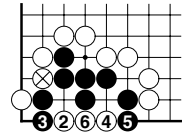
Dia. 13a

Dia. 13: Auch hier braucht Schwarz ein Ko.

Dia. 13a: Man könnte von der Form her meinen, S1 sei der dafür erforderliche Zug, weil er rechts davon ein Auge sichert und eins auf der anderen Seite bei K Ko-abhängig nach WA/SB, aber das ist nicht der Fall.

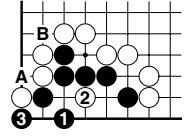
Dia. 13b: Weiß muss kein Ko spielen, das Ergebnis ist auch kein Seki, weil Schwarz

wegen Wx innen über 2 noch einmal ziehen müsste, wonach sein Augenraum mit einer Nakadeform gefüllt werden könnte. Schwarz muss anders unterteilen, um nicht bedingungslos zu sterben.



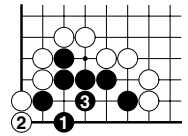
Dia. 13b

Dia. 13c: Dieser Zug unterteilt auf die andere beschriebene Weise. Er sichert ein oder zwei Augen auf der rechten Seite, je nachdem, wer dort zuerst zieht und eines Ko-abhängig in der Ecke zwischen 1 und 3. Wegen des Defektes bei B kann Weiß nicht einfach auf A decken.

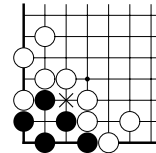


Dia. 13c

Dia. 13d: Wenn Weiß in der Ecke zieht, sichert S3 zwei Augen rechts.



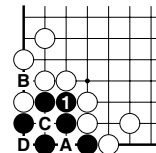
Dia. 13d



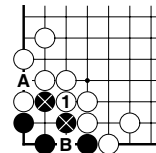
Dia. 14

Dia. 14: In dieser Stellung gibt es gleich zwei Kos, die an der Augenbildung beteiligt sind. Der Ausgang hängt davon ab, wer zu dem Zug x kommt.

Dia. 14a: Das Schlagen oder Decken der Ko bei A und B ist miai, damit gerät das Auge bei C nie in Freiheitsnot, wodurch auch das zweite Auge bei D erhalten bleibt. Schwarz lebt im Doppel-Ko.



Dia. 14a



Dia. 14b

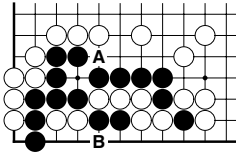
Dia. 14b: Hier ist die Situation anders, denn einer der beiden Steine Sx steht immer im Atari, schlägt Schwarz bei A, so Weiß bei B. Schwarz stirbt im Doppel-Ko.

Wenn der Raum nicht ausreichend groß ist, um ihn bedingungslos lebensfähig zu unterteilen, kann es sich lohnen, gezielt

nach Möglichkeiten eines Ko zu suchen. Das ist definitiv besser, als kompensationslos zu sterben. In dieser Lektion haben wir den Augenraum unterteilende Züge ausschließlich aus der Sicht des Verteidigers untersucht. In der nächsten Lektion betrachten wir entsprechende Möglichkeiten des Angreifers.

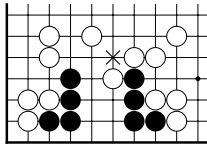
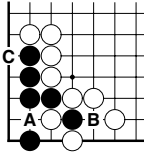
Probleme 31–40

In allen Problemen ist Schwarz am Zug.



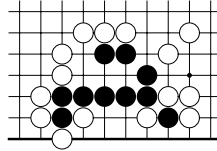
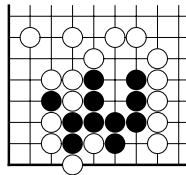
Problem 31: Dem schwarzen Auge fehlt ein Zug bei A, setzt Schwarz aber dort, so spielt W auf B. Was kann Schwarz tun?

Problem 32: Mit der Abfolge SA/WB, SC würde Schwarz leben, aber das wäre wunscherfülltes Lesen (kattayomi).



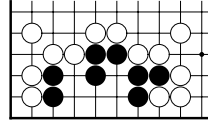
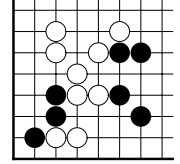
Problem 33: Wenn der Defekt bei × nicht wär, wär schwarzes Leben keines mehr.

Problem 34: Ein Problem, welches in Varianten immer wieder vorkommt. Wenn du etwas ähnliches schon einmal gesehen hast, wirst du es sicher erinnern.

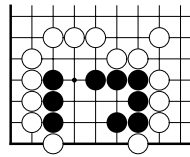


Problem 35: Hier kann nur eine Doppeldrohung helfen.

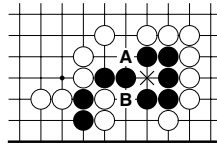
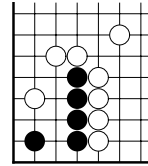
Problem 36: Eigentlich ist in der Ecke nicht genügend Raum für zwei schwarze Augen.



Problem 37: Nur ein Punkt sichert Schwarz das Leben.



Problem 38+39: Auch hier muss Schwarz genau spielen.



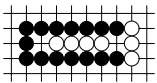
Problem 40: Da die beiden Punkte A und B miao sind, ist das Auge bei × sicher, aber wo soll das zweite herkommen? Vielleicht bringt Problem 35 dich auf eine Idee?



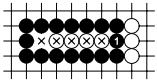
Endspiel (11)

von Robert Jasiek

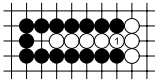
Wir fahren fort mit Endspielen vom Typ lokale Nachhand ohne Follow-up und erinnern uns an den Count, welcher als der lokale Stellungswert berechnet wird als Durchschnitt der Counts der schwarzen und weißen Nachfolgestellungen, und den Zugwert, welcher als halber Differenzwert berechnet wird. Diesmal können auch Brüche auftreten, weil wir durch 2 dividieren. Wir rufen uns auch in Erinnerung, dass für die schnelle Bestimmung des Zugwerts im lokalen Endspiel jeder mit gegnerischem Stein besetzte Schnittpunkt 1 Punkt beiträgt. Nun lernen wir neu, dass jeder leere Schnittpunkt $\frac{1}{2}$ Punkt beiträgt. Davon ausgenommen ist derjenige leere Schnittpunkt, den ein Spieler beim Setteln zusetzt.



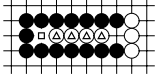
Dia. 1
(Beispiel 1: Count 4
 $1/2$, Zugwert 4 $1/2$)



Dia. 2 (Count 9)



Dia. 3 (Count 0)



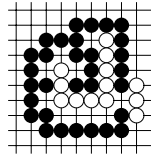
Dia. 4 (schnell)

Dia. 1 zeigt Beispiel 1. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 2 hat den Count 9, denn jeder Schnittpunkt mit totem gegnerischem Stein steuert zwei Punkte bei. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 3 hat den Count 0. Für die Ausgangsstellung berechnen wir den initialen Count als den Durchschnitt beider Folgecounts: $(9 + 0) / 2 = 4\frac{1}{2}$.

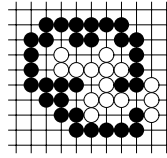
Wir berechnen den Zugwert als den halben Differenzwert beider Folgecounts: $(9 - 0) / 2 = 4\frac{1}{2}$. Alternativ bestimmen wir anhand von Dia. 4 den Zugwert schneller: 4 für die vier markierten besetzten Schnittpunkte plus $\frac{1}{2}$ für den einen markierten leeren Schnittpunkt ergibt den Zugwert $4\frac{1}{2}$.

Bestimme bei allen Problemen den Count und Zugwert!

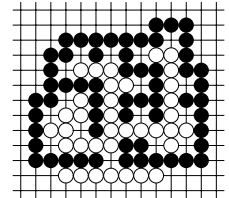
Antwort 1: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 8 hat den Count 29. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 9 hat den Count 0. Das lokale Endspiel in Problem 1 in Dia. 5 hat den Count $(29 + 0) / 2 = 14\frac{1}{2}$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(29 - 0) / 2 = 14\frac{1}{2}$ berechnet



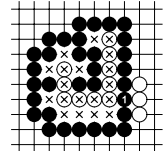
Dia. 5 (Problem 1)



Dia. 7 (Problem 3)

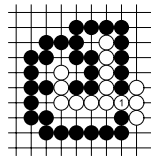


Dia. 6 (Problem 2)

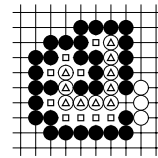


Dia. 8 (Antwort 1
Schwarz: Count 29)

als halber Differenzwert beider Folgecounts. Alternativ tragen in Dia. 10 die zehn markierten besetzten Schnittpunkte 10 und die neun markierten leeren Schnittpunkte $9 * \frac{1}{2}$ bei, sodass der Zugwert $14\frac{1}{2}$ ist.

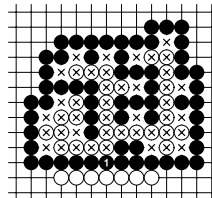


Dia. 9
(Antwort 1
Weiß: Count 0)

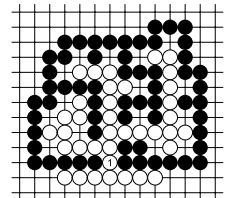


Dia. 10
(Antwort 1 schnell)

Antwort 2: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 11 hat den Count 73. Die weiße Nachfolgestellung in

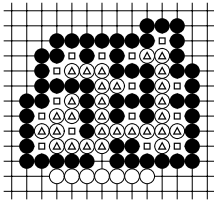


Dia. 11 (Antwort 2
Schwarz: Count 73)



Dia. 12 (Antwort 2
Weiß: Count 0)

Dia. 12 hat den Count 0. Das lokale Endspiel in Problem 2 in Dia. 6 hat den Count $(73 + 0) / 2 = 36\frac{1}{2}$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert

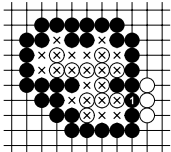


Dia. 13
(Antwort 2 schnell)

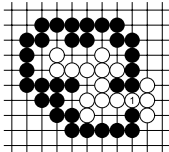
$(73 - 0) / 2 = 36\frac{1}{2}$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts. Alternativ tragen in Dia. 13 die neunundzwanzig markierten besetzten Schnittpunkte 29 und die fünfzehn markierten leeren Schnittpunkte 15

$* \frac{1}{2}$ bei, sodass der Zugwert $36\frac{1}{2}$ ist.

Antwort 3: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 14



Dia. 14 (Antwort 3 Schwarz: Count)



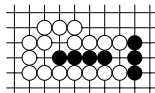
Dia. 15 (Antwort 3 Weiß: Count 0)

hat den Count 35. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 15 hat den Count 0. Das lokale Endspiel in Problem 3 in Dia. 7 hat den Count $(35 + 0) / 2 = 17\frac{1}{2}$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(35 - 0) / 2 = 17\frac{1}{2}$ berechnet als halber Differenz-

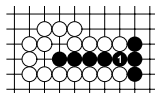
wert beider Folgecounts. Alternativ tragen in Dia. 16 die zwölf markierten besetzten Schnittpunkte 12 und die elf markierten leeren Schnittpunkte $11 * \frac{1}{2}$ bei, sodass der Zugwert $17\frac{1}{2}$ ist.

Dia. 17 zeigt Beispiel 2. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 18 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 19 hat den Count -10 . Für die Ausgangsstellung berechnen wir den initialen Count als den Durchschnitt beider Folgecounts: $(0 + (-10)) / 2 = -5$.

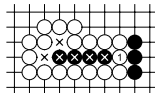
Wir berechnen den Zugwert als den halben Differenzwert beider Folgecounts: $(0 - (-10)) / 2 = 5$. Alternativ bestimmen wir anhand von Dia. 20 den Zug-



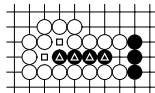
Dia. 17 (Beispiel 2: Count -5, Zugwert 5)



Dia. 18 (Count 0)



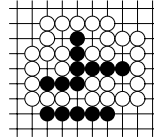
Dia. 19 (Count -10)



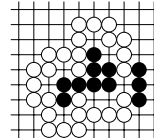
Dia. 20 (schnell)

wert schneller: 4 für die vier markierten besetzten Schnittpunkte plus $2 * \frac{1}{2}$ für die zwei markierten leeren Schnittpunkte ergibt den Zugwert 5.

Antwort 4: Die schwarze Nachfolgestellung in



Dia. 21
(Problem 4)



Dia. 22
(Problem 5)

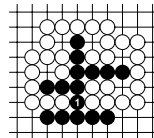
Dia. 24 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 25 hat den Count -23 . Das lokale Endspiel

in Problem 4 in Dia. 21 hat den Count $(0 + (-23)) / 2 = -11\frac{1}{2}$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(0 - (-23)) / 2 = 11\frac{1}{2}$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

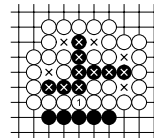
Dia. 23 (Problem 6)

Alternativ tragen in Dia. 26 die neun markierten besetzten Schnittpunkte 9 und die fünf markierten leeren Schnittpunkte $5 * \frac{1}{2}$ bei, sodass der Zugwert $11\frac{1}{2}$ ist.

Antwort 5: Die schwarze Nachfolgestellung in



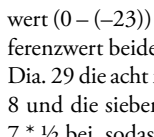
Dia. 24 (Antwort 4 Schwarz: Count 0)



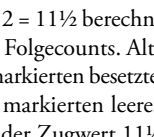
Dia. 25 (Antwort 4 Weiß: Count -23)

Dia. 27 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 28 hat den Count -23 . Das lokale Endspiel

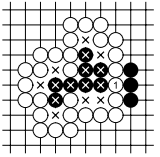
in Problem 5 in Dia. 22 hat den Count $(0 + (-23)) / 2 = -11\frac{1}{2}$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(0 - (-23)) / 2 = 11\frac{1}{2}$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts. Alternativ tragen in Dia. 29 die acht markierten besetzten Schnittpunkte 8 und die sieben markierten leeren Schnittpunkte $7 * \frac{1}{2}$ bei, sodass der Zugwert $11\frac{1}{2}$ ist.



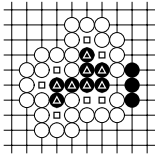
Dia. 26
(Antwort 4 schnell)



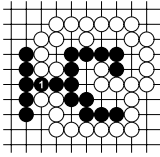
Dia. 27 (Antwort 5 Schwarz: Count 0)



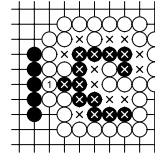
Dia. 28 (Antwort 5 Weiß: Count -23)



Dia. 29 (Antwort 5 schnell)

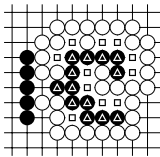


Dia. 30 (Antwort 6 Schwarz: Count 0)

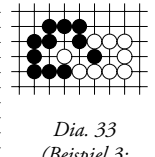


Dia. 31 (Antwort 6 Weiß: Count -37)

in Problem 6 in Dia. 23 hat den Count $(0 + (-37)) / 2 = -18\frac{1}{2}$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(0 - (-37)) / 2 = 18\frac{1}{2}$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts. Alternativ tragen in Dia. 32 die dreizehn markierten besetzten Schnittpunkte 13 und die elf markierten leeren Schnittpunkte $11 * \frac{1}{2}$ bei, sodass der Zugwert $18\frac{1}{2}$ ist.

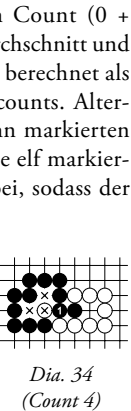


Dia. 32 (Antwort 6 schnell)



Dia. 33 (Beispiel 3: Count 1/2, Zugwert 3 1/2)

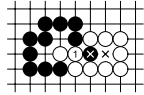
Antwort 6: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 30 hat den Count 0. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 31 hat den Count -37. Das lokale Endspiel



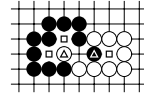
Dia. 34 (Count 4)

Dia. 33 zeigt Beispiel 3. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 34 hat den Count 4. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 35 hat den Count -3. Für die Ausgangsstellung berechnen wir den initialen Count als den Durchschnitt beider Folgecounts: $(4 + (-3)) / 2 = \frac{1}{2}$.

Wir berechnen den Zugwert als den halben Differenzwert beider Folgecounts: $(4 - (-3)) / 2 = 3\frac{1}{2}$. Alternativ bestimmen wir anhand von Dia. 36 den Zugwert schneller: 2 für die zwei markierten besetzten Schnittpunkte plus $3 * \frac{1}{2}$ für die drei markierten leeren Schnittpunkte ergibt den Zugwert $3\frac{1}{2}$.

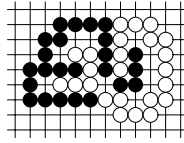


Dia. 35 (Count -3)

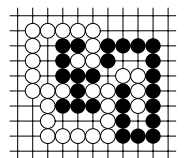


Dia. 36 (schnell)

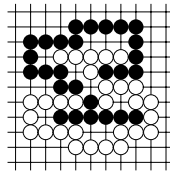
Das lokale Endspiel in Problem 7 in Dia. 37 hat den Count $(16 + (-13)) / 2 = 1\frac{1}{2}$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(16 - (-13)) / 2 = 14\frac{1}{2}$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts. Alternativ tragen in Dia. 42 die zehn



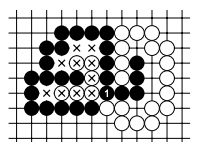
Dia. 37 (Problem 7)



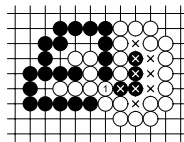
Dia. 38 (Problem 8)



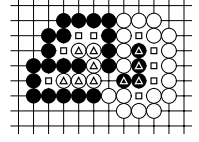
Dia. 39 (Problem 9)



Dia. 40 (Antwort 7 Schwarz: Count 16)



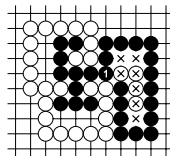
Dia. 41 (Antwort 7 Weiß: Count -13)



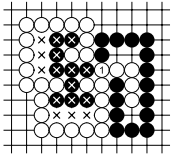
Dia. 42 (Antwort 7 schnell)

markierten besetzten Schnittpunkte 10 und die neun markierten leeren Schnittpunkte $9 * \frac{1}{2}$ bei, sodass der Zugwert $14\frac{1}{2}$ ist.

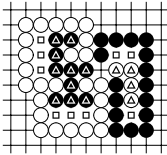
Antwort 8: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 43 hat den Count 11. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 44 hat den Count -26. Das lokale Endspiel in Problem 8 in Dia. 38 hat den Count $(11 + (-26)) / 2 = -7\frac{1}{2}$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert (11



Dia. 43 (Antwort 8 Schwarz: Count 11)



Dia. 44 (Antwort 8
Weiß: Count -26)

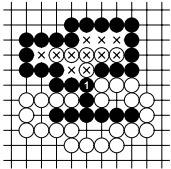


Dia. 45
(Antwort 8 schnell)

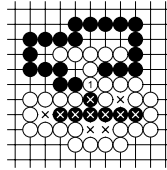
$-(-26) / 2 = 18\frac{1}{2}$
berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts.

Alternativ tragen in Dia. 45 die vierzehn markierten besetzten Schnittpunkte 14 und die neun markierten leeren Schnittpunkte $9 * \frac{1}{2}$ bei, sodass der Zugwert $18\frac{1}{2}$ ist.

Antwort 9: Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 46

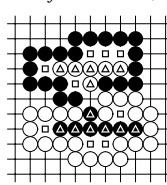


Dia. 46 (Antwort 9
Schwarz: Count 17)



Dia. 47 (Antwort 9
Weiß: Count -18)

hat den Count 17. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 47 hat den Count -18. Das lokale Endspiel in Problem 9 in Dia. 39 hat den Count $(17 + (-18)) / 2 = -\frac{1}{2}$ berechnet als Durchschnitt und den Zugwert $(17 - (-18)) / 2 = 17\frac{1}{2}$ berechnet als halber Differenzwert beider Folgecounts. Alternativ tragen in Dia. 48 die dreizehn markierten besetzten Schnittpunkte 13 und die neun markierten leeren Schnittpunkte $9 * \frac{1}{2}$ bei, sodass der Zugwert $17\frac{1}{2}$ ist.



Dia. 48
(Antwort 9 schnell)

Das Fundstück 2



Hallo, liebe Kinder!

Habt ihr schon mal bei einem Go-Turnier gespielt? Ich meine, so einem, an dem auch Erwachsene teilnehmen? Hier haben fünf Kids und eine Mutter von ihren Erlebnissen beim ersten Turnier geschrieben. Und? Wann spielt ihr euer erstes Turnier? – Und falls ihr schon Turniere gespielt habt: erinnert ihr euch noch an euer erstes?

Kai (9 Jahre) hatte gerade sein erstes „richtiges“ Turnier in Heidelberg:



Kai



Felix

„Ich war schrecklich aufgeregt und freute mich so sehr auf das Turnier. Die Nacht vorher schlief ich gar nicht gut, und bei der ersten Partie war ich total nervös. Ich konnte aber die Partie gewinnen. Danach war ich dann ruhiger. Am Ende habe ich 3-1 gespielt. Da bin ich richtig stolz drauf. Und der eine Gegner, gegen den ich verloren habe, hat alle vier Runden gewonnen. Der war also wirklich stark!“

Felix (9 Jahre) spielte sein erstes Turnier in Luxemburg: „Ich dachte mir: Wenn ich nicht Letzter werde, dann bin ich glücklich! Nach den ersten zwei Runden blieb mein Papa noch mit uns zu einer Lichtshow. Das wur-

de sehr spät, so dass ich am nächsten Tag sehr müde war. Ich wollte aber den zweiten Tag des Turniers auch nicht verpassen. Am Ende habe ich 2-2 gespielt.“

Für Yang Yan (Mutter von Felix) war es ebenfalls das erste Turnier:

„Das Turnier fand in der Universitätsbibliothek statt. Das war ein sehr elegantes Gebäude mit sehr hübschem Design. Zwischen den Partien habe ich auch einige nette Leute kennengelernt. Gewinnen oder verlieren war für mich nicht so wichtig, auch wenn ich am Ende den letzten Platz ge-



Kessy



Yixuan

macht habe. – Hauptsache, den Kindern hat es Spaß gemacht und sie hatten eine bereichernde Erfahrung. Go zu spielen ist für mich und die Kinder auch sehr beruhigend.“

Yixuan (11 Jahre) war auch das erste Mal in Luxemburg dabei: „Ich wollte unbedingt einen Preis gewinnen. Deshalb wollte ich alle Spiele gewinnen. Das hat zwar nicht geklappt, aber es war trotzdem okay.“

Kessy (9 Jahre) berichtet über ihr erstes Turnier: „Als ich gegen meine Freunde gespielt habe, war ich gar nicht nervös, aber dann musste ich ge-

gen einen Erwachsenen aus Luxemburg spielen. Da war ich sehr nervös. Aber als ich gesehen habe, dass Kai auch gegen Erwachsene spielte, war ich nicht mehr so nervös. Ich habe zwar gegen den Erwachsenen verloren, aber ich habe gelernt, dass ich langsamer spielen und mehr nachdenken sollte. Ich habe jedenfalls gerne bei dem Turnier mitgespielt. Go macht echt Spaß.“

Gabriel war 14 Jahre, als er mit einem Freund, der schon länger Go spielte,



Gabriel

und seinem Go-Lehrer zu seinem ersten Turnier nach Köln fuhr:

„Mein Freund und mein Go-Lehrer schienen irgendwie fast alle Anwesenden zu kennen ... Etwas verlegen und verunsichert machte ich einfach immer das, was mein Freund machte. Dann begann die erste Partie. Sofort in der ersten Ecke baute ich ziemlichen Mist. So ging es auch die ganze Partie über: Ich dachte überall, alles falsch zu machen, doch irgendwie gewann ich die Partie am Ende doch noch mit ca. 15 Punkten! Die zweite Partie gewann ich leicht. Die dritte verlor ich.

Am Abend hatte dann die Familie, wo wir schliefen, noch tolles Essen für uns vorbereitet. Danach wurden noch lange die am Tag gespielten Partien besprochen, und mein Freund sagte mir, dass ich natürlich alles falsch gemacht hatte. Ich hatte doch 2 von 3 Partien gewonnen? Alles wird doch nicht falsch gewesen sein, oder?

Für mich eigentlich am besten waren natürlich die Partien selbst. Ganz einfach weil die fünf Partien in Köln im Prinzip die ersten Partien waren, bei denen ich mir wirklich viele Variationen überlegt habe. Die waren sicherlich nicht immer sinnvoll, aber das ganze hat mir für mein Stärker-Werden sehr viel geholfen.“

Euer 黑 Hej



Deutschlandpokal 2024

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	Σ	
1 Dottan, Adam	1d	–	2	4	0	6
2 Kurz, Alexander	2d	–	–	2	2	2
Drewitz, Michael	2k	–	–	4	0	4
4 Lewerenz, Bernd	2d	–	–	4	–	4
Boeger, Helge	1k	–	–	4	–	4
Kettenring, Thomas	2d	–	4	–	–	4
Henkel, Marco	2k	–	–	–	4	4
8 Konert, Thomas	2k	–	3	–	–	3
Apelt, Thomas	2k	3	–	–	–	3
Jacob, Dominik	2k	3	–	–	–	3

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	Σ	
1 Schafroth, Gideon	9k	–	4	–	5	9
2 Oesterle, Florian	3k	5	–	–	–	5
3 Waschbichler, Florian	4k	–	4	–	–	4
Waschkau, Eric	7k	–	4	–	–	4
Koch, Stefan	8k	–	–	–	4	4
Madureira, Isaac	4k	4	–	–	–	4
Tawussi, Frank	4k	–	–	4	–	4
Kuehn, Nerdy	9k	–	–	4	–	4
Kaetker, Florian	5k	–	–	4	–	4
10 Hartig, Silvia	6k	0	2	1	–	3

Pokalgruppe C: 9. Kyu und schwächer

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	Σ	
1 Ramacher, Iris	15k	3	–	4	0	7
Donner, Tarmo	17k	1	4	2	–	7
3 Behn, Dietmar	10k	–	–	6	–	6
Graf v. Westarp, V.	20k	–	–	6	–	6
5 Cherchesov, Valentin	11k	5	–	–	–	5
6 Schreiber, Simon	17k	–	4	0	–	4
7 Pisani, Gabriel	13k	–	4	–	–	4
Schlienz, Fabian	15k	–	4	–	–	4
Raudin, Vladislav	13k	–	–	4	–	4
Gruenler, Paul	10k	–	–	–	4	4
Sobecki, Jacob	10k	–	–	–	4	4
Mazanek, Oliver	14k	–	–	–	4	4
Zietek, Maria	18k	–	–	–	4	4
Liebert, Andre	18k	–	–	–	4	4

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. Messe-tournier 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

21.09. – 22.09.: 19. Schweri-ner Go-Turnier

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/wettbewerb/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

Der Versand der Preise für 2023 läuft jetzt an, wenn ihr mir noch nicht eure Adresse mitgeteilt habt, aber letztes Jahr in den Top 20 wart, dann macht das bitte so schnell wie möglich! Hier nochmal das Verfahren dafür:

Jeweils die Top 20 je Kategorie des vergangenen Jahres erhalten einen Preis, die Top 3 je Kategorie erhalten zusätzlich noch einen Geldpreis. Einige (11) von euch haben mir ihre Daten schon geschickt, vielen Dank dafür, es fehlen aber auch noch viele (29!). Ihr könnt dafür entweder das Kontaktformular auf der Webseite nutzen oder mir eine Mail schicken an fs-ktpokal@dgb.de, auch auf der Webseite verlinkt.

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

In der U12 führt weiterhin Tarmo Donner, vor Eduard Yang und Litao Mei, die bisher alle schon mindestens 1 Turnier pro Monat gespielt haben. Glückwunsch und weiter so!

In der U18 haben die ersten Drei sogar schon mindestens 4 Turniere gespielt und es führt Adam Dottan vor Yuze Xing und dem etwas abgeschlagenen Shukai Zhang. Beide Kategorien versprechen ein spannendes Jahr zu werden!

Martin Ruzicka

Nochmal der Hinweis:

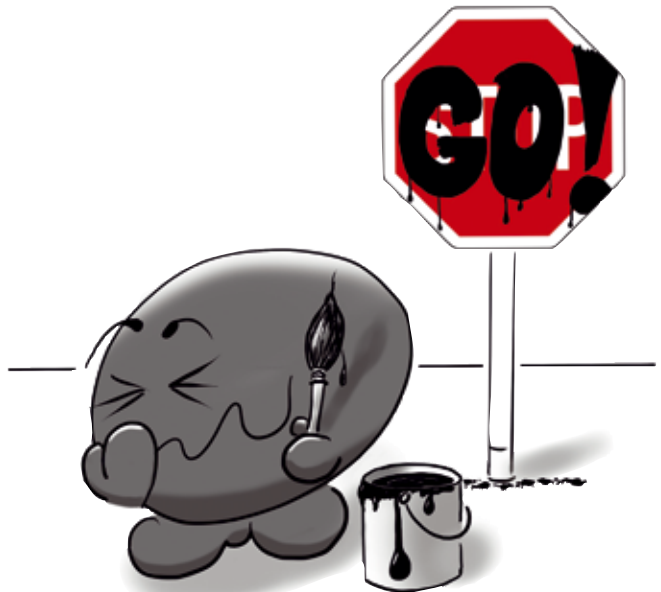
Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war, also höchstens Jahrgang 2005. Hoffentlich solltet ihr dann einfach auf der Webseite auftauchen. Wenn ihr ein Turnier gespielt habt, aber nicht in der entsprechenden Tabelle steht, schreibt mir gerne eine Mail an fs-ktpokal@dgb.de. Pro Sieg in einer in der EGD gewerteten Partie gibt es einen Punkt, wer pro Kategorie am Ende des Jahres die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Tabelle U12

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Tarmo Donner	12	4	17k	15k
2 Eduard Yang	9	3	9k	5k
3 Litao Mei	8	3	3k	3k
4 Minghao_A. Kleefeldt	6	2	13k	12k
5 Ole Wille	5	2	4k	4k
6 Miles Zhang	5	2	2k	2k
7 Liang Zhong	3	1	10k	10k
8 Larissa Marz	3	1	18k	18k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Adam Dottan	16	5	1d	2d
2 Yuze Xing	14	4	5d	5d
3 Shukai Kirby Zhang	9	4	4d	4d
4 Jing-Xiang Qiao	9	3	2d	2d
5 Angelika Rieger	7	2	5k	5k
6 Ferdinand Marz	6	2	1d	1d
7 Bastian Leissen	5	2	6k	5k
8 Xingyi Zhang	3	1	3k	3k
9 Eva Leissen	3	2	8k	8k
10 Leopold Marz	3	1	12k	12k



International

von Lars Gehrke

6. Senko-Pokal

Die koreanische Go-Spielerin Choi Jeong hat zum zweiten Mal in Folge den Senko-Pokal gewonnen. Choi Jeong sicherte sich den Titel am 10. März im East Side Hotel Kai in Tokio während des Finales des „Senko Cup World Women’s Baduk Championship 2024“. Im Finale besiegte sie die japanische Spielerin Suzuki Ayumi 7p nach 135 Zügen mit einem Sieg für Schwarz durch Aufgabe und verteidigte damit erfolgreich ihren Titel.

Suzuki Ayumi, die im Alter von 41 Jahren 13 Jahre älter als Choi Jeong ist, ist eine erfahrene Spielerin, die nicht nur in Weltmeisterschaften erfolgreich war, sondern auch umfangreiche Erfahrung in Hauptwettbewerben hat. Dennoch wurde ein einfacher Sieg für Choi Jeong erwartet. Suzuki Ayumi, die zum ersten Mal ein Weltmeisterschaftsfinale erreichte, hatte sich jedoch gründlich vorbereitet und hielt das Spiel bis

in die mittleren Züge hinein eng, wobei sie zeitweise sogar eine höhere Gewinnwahrscheinlichkeit hatte.

Im späteren Verlauf des Spiels konnte Choi Jeong jedoch die Führung ausbauen, und es kam zu einem fatalen Fehler von Suzuki Ayumi am Ende ihrer Bedenkzeit. Choi Jeong ließ sich diese Gelegenheit nicht entgehen.

Nach dem Finale äußerte Choi Jeong: „Dieses Turnier war in jeder Runde schwierig. Besonders das Halbfinale gegen Spielerin Yu Ying war schwer und ich habe viel darüber reflektiert.“ Sie fügte hinzu: „Ich bin sehr glücklich über das Ergebnis und danke allen Fans, die mich unterstützt haben. Ich werde auch dieses Jahr mein Bestes geben, um eine gute Leistung zu zeigen.“

Choi Jeong gewann ein Preisgeld von 10 Millionen Yen (ca. 61.000 Euro) für ihren Sieg im Senko Pokal.

Viertelfinale am 8. März 2024

Gewinnerin	Ergebnis	Verliererin
Suzuki Ayumi 7p (JP)	W+R	Lu Yuhua 4p (TW)
Nyu Eiko 4p (JP)	W+R	Amy Song (EU)
Yu Zhiying 8p (CN)	B+R	Ueno Asami 5p (JP)
Choi Jeong 9p (KR)	B+R	Xie Yimin 7p (JP)

Halbfinale am 9. März 2024



Yu Zhiying beim 6. Senko-Pokal



Choi Jeong gewinnt den 6. Senko-Pokal

Gewinnerin	Ergebnis	Verliererin
Suzuki Ayumi	W+0.5	Nyu Eiko
Choi Jeong	B+5.5	Yu Zhiying

Finale am 10. März 2024

Gewinnerin	Ergebnis	Verliererin
Choi Jeong	B+R	Suzuki Ayumi

Japan

von James Brückl

Judan

Wie zuletzt berichtet, war Iyama Yuta Herausforderer von Kyo Kagen geworden. Im nun begonnenen Titelkampf steht es 2:1 für den Titelträger, der es nun in der Hand hat, bis Ende April in diesem Best-of-five den noch nötigen einen Sieg zur Titelverteidigung zu erreichen. Iyama Yuta aber müsste noch einmal seine ganze Stärke aufbieten, um das Ruder herumzureißen und den Judan-Titel zu erringen. Denn ...

Meijin

... der Judan-Titel wird in unmittelbarer nächster Zeit wohl die einzige Möglichkeit für Iyama Yuta bleiben, seine Titelbilanz aufzubessern (derzeit hält Iyama Yuta „nur“ noch zwei der großen Titel, zumal auch nur die kleineren: Oza und Gosei). In der Meijin-Liga jedenfalls erscheint Iyama Yuta bereits abgeschlagen. Bei insgesamt acht Spielen steht Iyama Yuta nach vier gespielten Begegnungen nur 2:2. Die besten Aussichten, Herausforderer von Shibano Toramaru zu werden hat Ichiriki Ryo, der zwar auch schon ein Spiel mehr absolviert hat, aber in der Liga mit 5:0 ungeschlagen ist. Als Rivale innerhalb der Liga kommt sodann, mit einem 4:0, wohl nur noch Yu Zhengqi in Frage.

Honinbo

Herausforderer von Ichiriki Ryo um den Honinbo-Titel zu werden, ist Iyama Yuta hier schon

nicht mehr möglich. Die Qualifikation findet hier in einem mehrstufigen Turniersystem statt. In diesem musste Iyama Yuta zwar überhaupt erst im Hauptturnier in die laufende Qualifikation eintreten. Hier besiegte er in der ersten Runde auch Ueno Asami, die sich als einzige Frau bis in das Hauptturnier vorkämpfen konnte. Auch in der zweiten Runde konnte Iyama Yuta noch gegen Seki Kotaro bestehen. Im Halbfinale aber musste er sich Yu Zhengqi geschlagen geben, der nun im Finale mit Shibano Toramaru den Herausforderer bestimmt.

Gosei

Im anstehenden Gosei-Titelkampf aber steht Iyama Yuta nunmehr auch selber unter Druck, seinen Titel verteidigen zu müssen. Sollte er diesen verlieren, würde er nur noch einen der großen Titel halten und das wäre für einen solchen Exponenten des Japanischen Go dann wohl doch etwas wenig. Ohne einen Titelverlust an die Wand malen zu wollen, ist diese Gefahr aber natürlich grundsätzlich gegeben. Dabei sollte jeder, der sich im Herausforderer-Turnier qualifiziert, stark genug sein, um auch Chancen zu haben, Iyama Yuta zu besiegen. Aber vielleicht spielt ja der Turnierverlauf einer Titelverteidigung entgegen. Denn neben seinem vielleicht größten Konkurrenten, Ichiriki Ryo, der in der dritten Runde das Nachsehen hatte, sind bereits auch andere große Kandidaten ausgeschieden. So nämlich Yu Zhengqi, Yamashita Keigo und Murakawa Daisuke. Verblieben ist aber noch Shibano Toramaru, dem gegen Iyama Yuta große Chancen zuzurechnen wären. Dieser steht im Halbfinale gegen Sakai Yuki. Das andere Halbfinale wird von Adachi Tohimasa und entweder Fukuoka Kotaro oder aber Seki Kotaro ausgetragen werden, wobei wir davon ausgehen wollen, dass sich im Halbfinale Seki Kotaro durchsetzen wird, der ebenso noch zu den größeren Konkurrenten von Iyama Yuta zu zählen wäre.

Meijin der Frauen

Wie bereits zur letzten Ausgabe feststand, war Fujisawa Rina gegen Nakamura Sumire Heraus-

forderin von Ueno Risa geworden. Aufgrund des direkten Vergleiches mit Nakamura Sumire war ihr der vorzeitige Erfolg in der Meijin-Liga bereits nicht mehr zu nehmen. Gleichwohl soll erwähnt sein, dass Fujisawa Rina die Liga aber nun auch unbesiegt mit einem 6:0 abschloss. Dies sind beste Voraussetzungen, um den Titelkampf zu beginnen. Dieser wird zum Erscheinen dieser Ausgabe bereits abgeschlossen sein (in maximal drei Begegnungen ab Mitte April). Wir berichten dann in der nächsten Ausgabe.

China

von Liu Yang

Rating

Am 31.03. wurde das aktuelle Rating bekannt gegeben. Durch gute Leistung in der Go-Liga und im LG-Cup konnte Ke Jie 9p die Tabellenführung nach acht Monaten zurückerobern. Die Tabelle:

Pl.	Spieler	Punkte	+/-	+/-
1	Ke Jie	2690,7	4↑	+12,3
2	Yang Dingxin	2689,3	1↑	+4,9
3	Li Xuanhao	2681,9	1↑	-5,3
4	Ding Hao	2680,8		+0,4
5	Gu Zihao	2661,6	4↓	-14,1
6	Dang Yifei	2660	1↑	-2,4
7	Zhao Chenyu	2649,7	4↑	+17,9
8	Li Weiqing	2646,8		-2,6
9	Fan Tingyu	2643,1	6↑	+19,8
10	Xu Jiayang	2642,4	1↓	-4,9

1. Go-Liga

Die Mannschaft aus Shenzhen mit Hauptspieler Ke Jie 9p konnte sich zum ersten Mal fürs Finale qualifizieren. Der Gegner Hangzhou Longyuan gewann im Halbfinale überraschend gegen den Titelverteidiger Supor Hangzhou. Für sie war es die dritte Finalteilnahme nach 2019 und 2021.

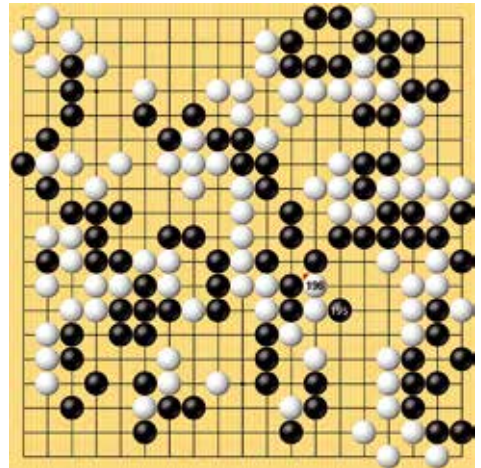
Am 23.03. im Hinspiel in Hangzhou spielten die Teams ein 2:2-Unentschieden.

Zwei Tage später fand das Rückspiel in Shenzhen statt. Zuerst gewann Jin Yucheng

aus Hangzhou in einer Blitz-Partie gegen Shi Yue. Damit hat der 19-jährige alle 8 Partien in der K.o.-Runde gewonnen. Später konnte Park Junghwan den Spielstand für Shenzhen ausgleichen.

Das Finale wurde am ersten Brett zwischen Ke Jie und Ding Hao entschieden. Obwohl beide Spieler schon mehrfach Weltmeisterschaften gewonnen haben, war die allgemeine Nervosität deutlich zu spüren.

Ke machte den ersten großen Fehler und die KI-Analyse gab ihm nur noch 5% Siegchance. Danach fing Ke an, Overplay zu spielen. Durch Fehler von Ding hat er es tatsächlich geschafft, seine Quote auf 55% zu verbessern. Ke glaubte aber, dass er immer noch hinten liegen würde, und spielte weiter übertrieben. Dann ging die Quote wieder nach unten in den einstelligen Bereich. Kurz vor dem Endspiel blieb Ke nur noch die Möglichkeit, die Gruppe in der Mitte mit über 20 Steinen zu fangen. Es gab mehrere



Fehlzug 195

Möglichkeit für Ding, den Kampf zu gewinnen, stattdessen aber machte er den entscheidenden Fehlzug und die Gruppe war, mit einer Freiheit weniger, gestorben. Am Ende gewann Shenzhen beim Stand 4:4 durch den Sieg am Haupttisch.

38. Tengen Cup

Am 17.04. fand das letzte Finalspiel in Tongli Suzhou statt. Lian Xiao 9p gewann mit 2:1 gegen Titelverteidiger Mi Yuting 9p. Es war sein vierter Titel in diesem Turnier nach 2017–2019.

Korea

von Tobias Berben

25. Maxim Cup

Shin Jinseo 9p hat den Maxim Cup im Finale mit 2:0 gegen Kim Myeonghoon 9p gewonnen. Er konnte damit seinen Titel aus dem Vorjahr verteidigen, obwohl dies kein Titelkampf ist, bei dem der Titelträger herausgefordert wird, sondern bei dem 32 Spielerinnen und Spieler im K.O.-Modus gegeneinander antreten. Auf seinem Weg zum Finale musste Shin Jinseo so namhafte Spieler wie Choi Cheolhan 9p und Kim Jiseok 9p aus dem Weg räumen.

Koreanische Baduk-Liga

Das Team Wonik mit Park Junghwan 9p, Lee Jihyun 9p, Gu Zihao 9p und Park Yeonghun 9p hat die Koreanische Baduk-Liga 2023/2024 gewonnen. Nachdem das Team die Hinrunde ungeschlagen mit 7:0 absolviert hatte, mussten die Spieler in der Rückrunde mit 3:4 doch noch einige Federn lassen und haben am Ende mit 10:4 nur knapp vor dem Team Korea Zinc (Lee Changseok 9p, Shin Minjun 9p, Liao Yuanhe 9p, Han Sangjoo 6p) mit 9:5 gelegen.

Siege und Niederlagen 2023

Pl.	Name	Siege	Verluste	Rate
1	Shin Jinseo 9p	35	4	90%
2	Park Junghwan 9p	31	10	76%
3	Nakamura Sumire 3p	30	16	65%
4	Kim Seungjin 5p	27	14	66%
	Kang Dongyun 9p	27	15	64%
	Byun Sangil 9p	27	17	61%
7	Sul Hyunjun 9p	25	16	61%
8	Moon Minjong 8p	24	17	59%
9	Kim Seonggu 3p	22	9	71%
10	Kim Jinhwi 7p	21	8	72%
	Park Mingyu 9p	21	5	58%

Internationales Go-Rating

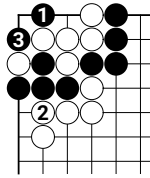
Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3877
2	Ke Jie	♂		3694
3	Park Junghwan	♂		3672
4	Wang Xinghao	♂		3671
5	Gu Zihao	♂		3660
6	Li Qincheng	♂		3660
7	Ding Hao	♂		3658
8	Li Xuanhao	♂		3655
9	Yang Dingxin	♂		3652
10	Byun Sangil	♂		3651
11	Zhao Chenyu	♂		3637
12	Fan Tingyu	♂		3620
13	Yang Kaiwen	♂		3617
14	Dang Yifei	♂		3612
15	Li Weiqing	♂		3608
16	Lian Xiao	♂		3608
17	Mi Yuting	♂		3594
18	Iyama Yuta	♂		3585
19	Xu Jiayang	♂		3584
20	Shin Minjun	♂		3583
21	Ichiriki Ryo	♂		3582
22	Liao Yuanhe	♂		3581
23	Xu Haohong	♂		3579
24	Xie Erhao	♂		3563
25	Xie Ke	♂		3562
26	Shi Yue	♂		3560
27	Jiang Weijie	♂		3556
28	Kang Dongyun	♂		3555
29	Shibano Toramaru	♂		3551
30	Tan Xiao	♂		3548
31	Tuo Jiayi	♂		3541
32	Kim Myeonghoon	♂		3537
33	Liu Yuhang	♂		3536
34	Jin Yucheng	♂		3531
35	Tao Xinran	♂		3530
36	Zhang Tao	♂		3524
37	Seol Hyunjun	♂		3521
38	Tu Xiaoyu	♂		3514
39	Fan Yin	♂		3508

Quelle: goratings.org (09.05.2024)

Problemecke von Antonius Clasen

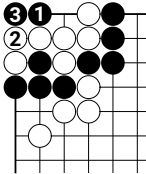
Der Gewinner ist dieses Mal Georg Schröter. Ihm sei herzlich gratuliert!

Lösungen zu 1/2024

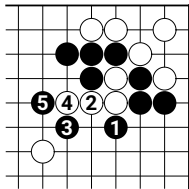


Dia. 1-1

Antwort 1:
Diagramm 1-1. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und Schwarz gewinnt dieses Semeai.
Diagramm 1-2. Auch so schafft Weiß es nicht seine Steine zu retten.



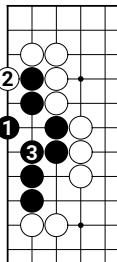
Dia. 1-2



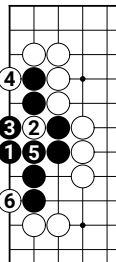
Dia. 2-1

Antwort 2:
Diagramm 2-1. Hier startet Schwarz mit 1 richtig und 3 ist der Zug, der die weißen Steine in einem Netz (Geta) fängt.

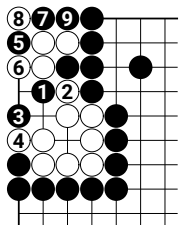
Antwort 3:
Diagramm 3-1. Der Start mit Schwarz 1 ist korrekt und nach 3 lebt Schwarz.
Diagramm 3-2. Und so startet Schwarz falsch und stirbt deshalb dann auch.



Dia. 3-1



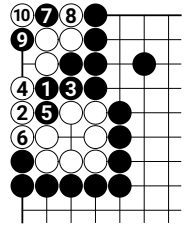
Dia. 3-2



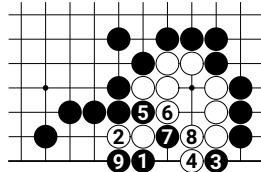
Dia. 4-1

Antwort 4:
Diagramm 4-1 Schwarz startet korrekt mit 1. Weiß 2 bringt nicht den erwarteten Erfolg für Weiß. Schwarz 5 ist das Tesuji, das dann die weiße Gruppe tötet.

Diagramm 4-2. Dieses Mal antwortet Weiß mit 2 korrekt auf Schwarz 1 und das Resultat ist deshalb ein Ko, was ja zumindest besser ist, als einfach zu sterben.



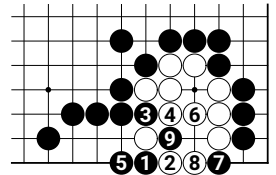
Dia. 4-2



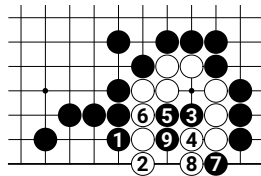
Dia. 5-1

Antwort 5:
Diagramm 5-1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und auch mit stärkstem Widerstand auf 2 stirbt Weiß am Ende.

Diagramm 5-2. Dies ist eine Variante, die auch nichts bringt für Weiß.



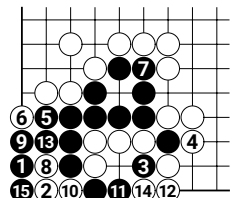
Dia. 5-2



Dia. 5-3

Diagramm 5-3. Schwarz 1 ist nicht korrekt, denn Weiß erreicht am Ende ein Seki.

Antwort 6:
Diagramm 6-1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und Weiß bietet hier den maximalen Widerstand, jedoch ohne Erfolg. Nach Schwarz 17 lebt die schwarze Gruppe.



Dia. 6-1
(16 auf 10; 17 auf 2)

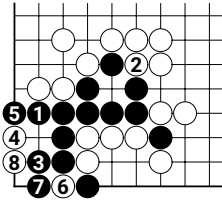
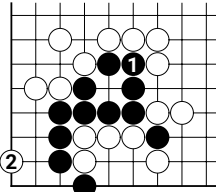


Diagramm 6-2. So geht es schief für Schwarz.

Dia. 6-2

Diagramm 6-3. Und auch so stirbt die schwarze Gruppe.



Dia. 6-3

Aktuelle Problemliste

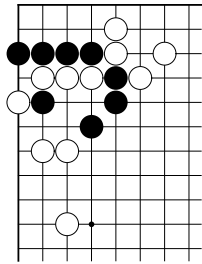
Schröter, Georg (1)	7k	1/24	20	444	Heinisch, Jürgen	2k	1/24	15	225
Hartmann, Kirsten (1)	1k	1/24	27	399	Lorenzen, Klaus (4)	2k	1/24	33	209
Mertin, Stefan (2)	8k	6/23	-3	383	Lorer, Andreas	3k	1/24	15	197
Reimpell, Monika (10)	2d	6/23	-3	372	Schröder, Klaus	4k	1/24	15	189
Tolke, Christoph	2k	1/24	20	359	Peters, Gerald	8k	6/23	-3	179
Scheibe, Rene (1)	9k	1/24	27	319	Busch, Rainer (1)	6k	1/24	11	167
Altmann, Hermann	5k	1/24	16	289	Keller, Eckart	25k	1/24	11	163
Reinicz, Thomas (2)	3k	1/24	45	269	Gawron, Christian (9)	2d	6/23	-3	154
Pittner, Oliver	2d	1/24	28	249	Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	1/24	53	146
Millies, Oliver (1)	3d	2/23	-3	241	Lankoff, Alex	1k	1/24	28	133
Schultze, Achim	5k	5/22	-3	240	Ewe, Thorwald (5)	8k	1/24	33	121
Hauptmann, Holger	6k	1/24	15	232	Sun, Ryan	5k	6/23	-3	114
Sattler, Gerd	1k	1/24	15	228	Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	78
Schreiber, Burkhard (5)	3k	1/24	5	226	Kiechle, Hubert (1)	8k	1/24	15	67
					Weickert, Thomas	4k	6/21	-3	64
					Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	54
					Kestler, Dirk	1d	1/24	28	44
					Krajewski, Rafael	1d	1/23	-3	40
					Wenske, Dieter	5k	6/23	-3	37
					Gabe, Axel (2)	5k	2/23	-3	31
					Tawussi, Frank	5k	2/23	-3	25
					Bazolu, Thorsten	1d	6/23	-3	24
					Jungbauer, Ralf	8k	6/22	-3	22
					Hartmann, Christian (2)	4k	1/24	21	21
					Herter, Rainer (5)	4k	1/24	20	20
					Wenske, Dieter	5k	1/24	20	20
					Urmoneit, Regina (2)	13k	5/23	-3	9
					Achilles, Rene		5/23	-3	9
					Wolfgramm, Jens (1)	4k	4/23	-3	9
					Aust, Sebastian		6/23	-3	2



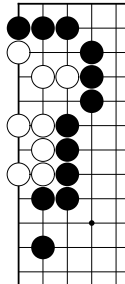
Probleme 1/2024

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

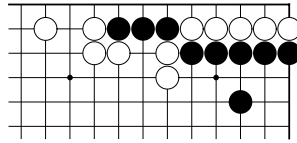
Lösung!



Problem 1 (3 Punkte)



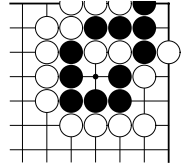
Problem 2 (3 Punkte)



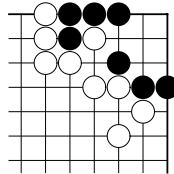
Problem 3

(4 Punkte)

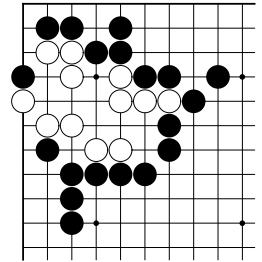
Problem 4
(5 Punkte)



Problem 5
(6 Punkte)



Problem 6
(7 Punkte)



Regeln für die Problemecke

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 Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

oder per E-Mail als sgf-Datei(en) an:

problemecke@dgo.de

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

Mitgliedsbeiträge der Go-Landesverbände*

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

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

*Angaben ohne Gewähr, bitte ggf. beim jeweiligen Landesverband erkundigen (E-Mail-Adresse auf S. 42)

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 Kai Meemken, Kochelseestr. 10, 95445 Bayreuth

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: Kai Meemken, Kochelseestr. 10, 95445 Bayreuth, E-Mail: vorstand@dgob.de

Vizepräsidenten: Benjamin Wirthmann, Hauptstr. 66, 64390 Erzhäusen, E-Mail: vorstand@dgob.de; Vanessa Thörner, Klemensweg 9, 33335 Gütersloh, Tel.: (0176) 5771 38 58, E-Mail: vthoerner@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 Stiasny 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-Quidde-Str. 21B 13127 Berlin, E-Mail: fs-conventions@dgob.de

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

Deutschlandpokal: Silvia Hartig, E-Mail: fs-pokal@dgob.de

DGoB-Meisterschaften: 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, Schenkendorfstr. 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 Tegmeier, 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-zbe@dgob.de

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

DGoB-Landesverbände

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

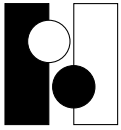
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

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

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Unser neues Buch!

John Power

**Bis Ende Juni
nur 22 Euro!**

HONORARY KISEI
THE GAMES OF FUJISAWA SHUKO

 Hebsacker Verlag

Fujisawa Shuko (1925–2009) war in den 1960er Jahren einer der besten Spieler Japans. Er rangiert wegen seiner Kreativität und seines tiefen Verständnisses von Go auf einer Stufe mit Go Seigen und Sakata Eio und hat die ersten sechs Kisei-Titel von 1977 bis 1982 gewonnen. Shuko war ein Spieler von großer Originalität, mit einem unübertroffenen intuitiven Verständnis für die Essenz des Go. Er war der Spieler, den andere Profis zu Rate zogen, wenn ein Fuseki- oder Mittelspielproblem für sie zu schwierig war. Er war ein großartiger Vertreter von Dicke und verblüffte andere Profis mit der Kühnheit seiner Ideen, besonders beim Übergang vom Fuseki zum Mittelspiel.

Wer die 40 in diesem Buch vorgestellten Partien studiert und durchspielt und dabei die dazugehörigen Kommentare liest, der wird sowohl die Tiefe des Go als auch das Genie von Fujisawa Shuko zu schätzen lernen.

John Power, Honorary Kisei. The Games of Fujisawa Shuko, engl., 263 S., 26,00 Euro.

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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

Mai 2024

- 18.05.: Wiesbadener Go Turnier
18.05.–20.05.: Hamburger Affensprung
19.05.: 11. Trierer Tengen
25.05.–26.05.: 12th Strasbourg International Tournament
25.05.–26.05.: 4. Go-Turnier in Bečov
30.05.: 3. SamschdigGo Wendlingen (Fronleichnam)
30.05.–02.06.: Darmstädter Go-Tage 2024

Juni 2024

- 01.06.–02.06.: Go-Spiel auf YumeKai Memmingen
08.06.–09.06.: 2. Sommer-Go-Treffen Augsburg
08.06.–09.06.: Porfirion Cup 2024 in Wiselka
15.06.–16.06.: Kölner Go Turnier
15.06.: 1. Schul-Go-Turnier Karlsruhe 2024
20.06.–23.06.: Issyk-Kul Cup 2024
22.06.–23.06.: 3. Osnabrücker OZnA
23.06.: 5. Düsseldorf Mingren (Meijin) Kinder- und Jugendturnier
29.06.–30.06.: 6. Alpirsbacher Chosei
29.06.–30.06.: 42. Kieler Go-Turnier mit offener Landesmeisterschaft Schleswig-Holstein

Juli 2024

- 06.07.–07.07.: 50. Leipziger Bergmannsturnier
06.07.–13.07.: 17. Go-Seminar des Hebsacker Verlags
06.07.–07.07.: Go-Turnier in Utrecht
13.07.: SamschdigGo Karlsruhe Sommer 2024
13.07.–20.07.: 30. Go und Bergwandern in Ischgl/Tirol
26.07.–10.08.: 66th European Go Congress / Toulouse

August 2024

- 12.08.–19.08.: Dutch Summergo Camp

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

Oktober 2024

- 03.10.–06.10.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde) / irgendwo
12.10.–13.10.: Jena
19.10.–20.10.: 6. Dango Dortmund
26.10.–27.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim 2024
28.10.–29.10.: Nakamura Honinbo Go-Camp (Karlsruhe)

November 2024

- 02.11.–03.11.: 11. Herkulescup
02.11.–03.11.: Deutsche Jugendmeisterschaft 2024
21.11.–24.11.: Spielmesse Stuttgart mit Go-Stand
23.11.–24.11.: 44. Berliner Kranich

Dezember 2024

- 6.12.: 13. Jugendpokal des Botschafters von Japan im Go (U18)
07.12.–08.12.: 16. Pokal des Botschafters von Japan

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

Ausschreibungen von Turnieren sowie deren Ergebnisse mit Kurzbericht und Foto bitte immer an turniere@dgob.de senden. Etwas später dann gerne einen ausführlichen Bericht an dgoz@dgob.de. Danke!

