

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2024

99. Jahrgang



Inhalt

Go im Mittelalter	Titel
Inhalt, Vorwort	2
Nachrichten & Berichte	2–17
Impressum	15
DM-Ausschreibungen	18–19
Jonas in Prag	20–23
Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (5.1)	24–28
Kinderseiten	29–31
Probleme für Einsteiger	32
Probleme für Fortgeschrittene	33
Tsume-Go-Kurs (5)	34–38
Endspiel (12)	39–42
Abschluss Vorstellung „First Kyu“	43
Pokale	44–45
Fernost-Nachrichten	46–49
Go-Probleme	50–52
Mitgliedsbeiträge	52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Adressen	54
Anzeige: Hebsacker Verlag	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Ich möchte dieses Vorwort „kapern“, um mich beim Chefredakteur der DGoZ, Tobias Berben, zu bedanken. Bedanken für die Kraft, die er trotz des Tods seiner Frau Steffi Hebsacker aufbringt für das Go-Leben in Deutschland. Bedanken für die Verlässlichkeit, mit der er trotz allem die vorangegangene(n) und auch diese DGoZ erstellt hat.

Der viel zu frühe Tod von Steffi hat mich und sicher auch viele von Euch tief getroffen. Ich muss oft an Steffi denken ... an viele kleine gemeinsame Erlebnisse, gerade in den Zeiten, als unsere Kinder Hannah und Thomas noch klein waren, und daran, wie viel sie fürs Go getan hat!

Ich wünsche Tobias die Kraft, für die gemeinsamen Kinder der beiden – Hannah und den Hebsacker Verlag – so da zu sein, wie er es sich wünscht!

Der Go-Gemeinde in Deutschland wünsche ich die Kraft, Steffis Wirken positiv fortzusetzen!

Monika Reimpell

Liebe Go-Freunde,

mir war es vergönnt, zur Beerdigung ein paar persönliche Worte an die Trauergäste zu richten, die ich hier in Auszügen wiedergeben möchte. Ich bin mir sicher, dass jeder, der Steffi gekannt hat, sie in dem einen oder anderen Satz wiedererkennt.

Im März 2024 habe ich Steffi zuletzt gesehen. Sie wirkte auf mich überraschend stark und verströmte, trotz kritischem Zustand, eine heitere Gelassenheit, die ich bewundernswert fand. Ich wünschte ihr von ganzem Herzen, dass die neue Therapie anschlägt und ihr mehr Zeit geschenkt wird. Das Schicksal hat es sich leider anders überlegt.

Als Steffi vor über 30 Jahren das erste Mal in den Hamburger Go-Club kam, machte sie noch aktiv Karate und hatte ganz lange Haare. Eigentlich war Karate ihre große Leidenschaft, aber immer wiederkehrende Verletzungen haben sie schließlich dazu veranlasst, sich mehr dem Go zu widmen, wenzgleich Karate nie ganz aus ihrem Leben verschwunden ist.

Steffi war ganz gewiss eine Kämpferin, die nicht vorhatte, sich die Butter vom Brot nehmen zu lassen. Aber ihre Kämpfe hat sie mehr in der Herausforderung gesehen, ein Ziel zu erreichen, als jemand zu besiegen. Das war jedenfalls mein Eindruck.

Und dann kamen all die anderen Facetten ihrer Persönlichkeit ins Spiel. Sie hatte immer eine offene Tür und ein offenes Ohr, war interessiert, engagiert und voller Freude mit den Dingen, die ihr wichtig waren. Ich habe oft ihre unbändige Energie bewundert, die einem manchmal grenzenlos vorkam. Und doch schien sie, auf wundersame Weise, für sich selbst eine Disziplin und Urteilskraft zu haben, die ihr halfen, sich nicht zu überfordern. Das ist mir, in all den Jahren unserer Go-Kameradschaft, immer wieder aufgefallen. Bei allen Begegnungen freute ich mich über ihre ungezwungene und herzliche Art. Immer hilfsbereit, offen, großzügig, enthusiastisch, lebensfroh und leidenschaftlich. Irgendwie einfach liebenswert.

Für die Go-Welt war es ein Segen und für mich persönlich ganz besonders, denn wir haben viele Jahre für den Verein und den Landesverband gearbeitet, uns ergänzt, unterstützt und gemeinsam Projekte geplant und durchgeführt. Dabei hat mir Steffis Zielstrebigkeit und gute Einschätzung der Möglichkeiten

imponiert. Sie wusste ziemlich genau, was machbar ist und was nicht.

Und was hat sie nicht alles gemacht: Als Vorsitzende den Hamburger Landesverband geführt, zahlreiche Turniere organisiert (u. a. Affensprung, Kido-Cup, Mausefalle), Go-Seminare geplant und durchgeführt, Unterricht an Schulen gegeben, ganz oft bei Turnieren und jedes Jahr auf der Spielemesse in Essen einen Materialstand aufgebaut und eifrig Go-Material verkauft.

Steffi war eine Frau der Tat und man konnte sich immer auf sie verlassen. Wenn Not am Mann war, lief sie zur Höchstform auf und hatte alles im Blick. Sie war irgendwie ein Anker, verlässlich und beständig in ihrem Tun und versprühte mit ihrem geselligen Charakter ganz viel positive Energie.

Mit dem Verlag, den sie zusammen mit ihrem Ehemann Tobias gegründet hat, wurde sie für das Go-Leben zu einer Ikone. Wer Steffi nicht persönlich kannte, der kannte sie durch den Verlag, in den

sie ihr ganzes Herzblut reingelegt hat. Wir konnten uns alle glücklich schätzen, dass sie uns mit Material und Lektüre versorgt hat und keine Mühen scheute, auch mal ausgefallene Wünsche zu erfüllen. Für neue Ideen war sie immer aufgeschlossen und wenn sie erst mal von etwas begeistert war, konnte sie keiner mehr bremsen, wenn wir Tobias mal kurz ausblenden.

All die Jahre hat sie mich, vor allem in meiner Funktion als Jugendwart, tatkräftig unterstützt, wofür ich ihr sehr dankbar war und bin. Rabatte und Geschenke waren dabei häufig eine uneigennützig Begleiterscheinung, die ihr Licht, natürlich gänzlich unbeabsichtigt, noch ein bisschen heller erstrahlen ließ. Einer der häufigsten Satzanfänge war übrigens: "Brauchst du noch ...?" Und ja, irgendetwas brauchte man noch, und meistens das, wonach Steffi gefragt hat. Komisch, ne? Sie hatte irgendwie den sogenannten „Riecher“.

Wir haben im Laufe der Jahre zahllose Turniere besucht, wobei wir die Reisezeit aufgrund unserer angeregten Unterhaltungen oft nicht mitbekommen haben, und wir haben unsere Spielleidenschaft gepflegt, denn außer Go haben wir Spiele aller Art, oft bis zum Abwinken, gespielt, wobei wir danach noch über die verpasssten Möglichkeiten sinnierten, die bei unserem nächsten Wiedersehen noch erörtert werden mussten. Ich erinnere mich noch an einen Morgen, an dem Steffi mit folgenden Worten auf mich zukam: „Ich hab noch mal über die letzte Karte nachgedacht, die Du gestern zum Schluss gespielt hast, ...“ Jaja, da ging das Spiel dann wieder von vorne los, und sicher fällt mir im Laufe der Zeit noch so manches, mit einem freudigen und wehmütigen Lächeln, ein, das wir zwei gemeinsam erlebt haben.

Es steht außer Zweifel, dass ich Steffi vermissen werde, so wie sicherlich viele von uns.

Tschüss, liebe Steffi! Falls wir uns irgendwo, irgendwann einmal wiedersehen sollten, bringe ich dir eine Mausefalle mit.

Stefan Budig



Steffi Hebsacker
19.10.1967 - 11.05.2024

Abschied von Steffi Hebsacker

Kennen gelernt habe ich Steffi Hebsacker auf dem Europäischen Go-Kongress 1997 am wunderschönen Felsenstrand in den Calanques. Die Frau mit dem langen Zopf und dem „Go-Car“, dem komplett mit Go-Motiven bemalten Auto, mit dem sie von Hamburg nach Marseille gefahren war. Das war allerdings noch vor meiner aktiven Zeit im DGoB. Die begann



als Vizepräsident nach dem Europäischen Go-Kongress 2000 in Strausberg, den Steffi als eine der Hauptorganisatoren mitgestaltet hat.

Steffi war jahrelang Vorsitzende des Hamburger Go-Landesverbands. Aber auch für das Go in ganz Deutschland und für den DGoB

insbesondere war sie mit ihrer Kreativität, Zielstrebigkeit, Energie und Zuverlässigkeit mit ihren zahlreichen Projekten ein Segen. Nur ein paar Beispiele: Nach dem Verschwinden der Spielekiste Unna gründete sie gleich einen eigenen Verlag. Sie gestaltete und vertrieb ihr eigenes Go-Set und sorgte zusammen mit ihrem Ehemann Tobias Berben dafür, dass die deutschen Go-Spieler sich nicht nur online, sondern auch auf zahlreichen Turnieren direkt mit Go-Materialien versorgen konnten. Nach Hans Pietschs Tod hatte Steffi großen Anteil an der

Gestaltung des ersten Hans-Pietsch-Memorials durch den DGoB, welches später der dann gegründete Verein go4school e. V. übernahm. Und hinter den Kulissen sorgte Steffi dafür, dass stets genügend Werbe- und Lehrmaterialien verfügbar und zur rechten Zeit am rechten Ort waren und kümmerte sich immer frühzeitig um die Nachschubproduktion. Und wenn ich gerade so die E-Mails aus meiner Zeit als DGoB-Präsident durchgehe, finde ich da noch so viele, viele weitere Themen, zu denen Steffi mit Rat und noch viel öfter Tat bereit stand.

Die vielen Go-Spieler, die zu Steffis Beerdigung gekommen sind, zeigen, wie beliebt und geschätzt Steffi in Go-Deutschland war. Mit ihr hat uns nicht nur ein sehr besonderer Mensch verlassen, sondern auch eine unermüdliche Go-Aktivistin. Mein tiefstes Beileid für Tobias und Hannah!

Michael Marz

Präsident des DGoB von 2007 bis 2021



Steffi

... es tut so weh, es ist so traurig!

Wenn ich an Steffi denke, dann sehe ich einen Blumenstrauß. Sicher, jede einzelne Blume ist schön, aber die volle Pracht entwickelt sich eben erst durch die Mischung der einzelnen Blumen. Steffi hatte so viele unterschiedliche Talente, Facetten, Eigenschaften, eben eine wundervolle Mischung.

Ich kenne Steffi nun seit 25 Jahren – und es begann im September 1999, als Hamburger Go-Enthusiasten die Kontrolle über den Europa-Kongress in Strausberg übernahmen. Steffi und Tobias waren im Team, wie selbstverständlich, da gab es nichts zum Nachdenken, das musste nun einfach mal gemacht werden. Ich habe in Erinnerung: Das Logo für den EGC 2000 stammt von den beiden, aber auch einige Add-ons, die wir in Strausberg hatten, wie z. B. das Plakat für das „Saijo-Castle“. Steffi als Designerin, eine ihrer herausragenden Eigenschaften. Fast täglich denke ich an Steffi, beim Kaffeetrinken aus dem wunderbaren Tassen-Set, das sie für den Kongress in Bonn 2012 entworfen hat.

Ja, Steffi war immer kreativ. Das Herausragende war aber auch, dass sie nicht nur die entsprechenden Ideen hatte, sondern auch die Durchführung organisierte und bis zum Schluss durchhielt. Design, schön und gut, aber wie realisieren? Welche Firmen können produzieren? Wie kann ich meine Arbeitsstelle (Druckerei) einbinden? Wie ist es mit den Lieferterminen? Alles das hatte Steffi „im Griff“, wenn sie sagte „ich kümmerge mich darum“, im Gegensatz zu „man sollte mal“.

EGC 2000 – Steffi war da natürlich auch aktiv – ich meine mich an den Infostand zu erinnern, der, man glaubt es kaum, 15 Tage 24/7 besetzt war, mit den entsprechenden Plänen für die Nacht. Auf Steffi konnte man sich immer verlassen, sie war da, wenn sie das zusagte. Zum Glück konnte sie auch „nein“ sagen, wenn auch eher selten.

Anderer Aspekt: Go-Material. Klar, jetzt kennt jeder den Hebsacker Verlag, und ich behaupte mal, dass jeder engagierte Go-Spieler in Deutschland auch Material

aus dem Hebsacker-Verlag zu Hause hat. Aber das ist ja nicht alles. Ich habe die Diskussion über die 10.000 Anfängerbretter 9x9 in Erinnerung – und dass Steffi (sicher zusammen mit Tobias) diesen Part der Öffentlichkeitsarbeit für das Go in Deutschland über viele Jahre übernommen hat – wohlgerne ehrenamtlich. Lagerplatz in der Wohnung oder im Keller – von einer Rechnung habe ich nie etwas gehört oder gesehen.

Das war typisch für Steffi, denn die Verbreitung des Go auf allen Ebenen, das ist das Thema. Wusstet ihr, dass Steffi über Jahre als Go-Lehrerin an einem renommierten Gymnasium in Hamburg-Winterhude Go unterrichtet hat?



Steffi Hebsacker beim 1. Hans Pietsch Memorial 2004

Überhaupt Öffentlichkeitsarbeit: Selbstverständlich war Steffi regelmäßig bei der Spielmesse in Essen zu finden, die es seit 1983 gibt und erstmals vom LV NRW damals „bestückt“ worden war. Der Oktober in Essen war einfach ein Pflichttermin! Für die Messe braucht man natürlich auch Banner, besser Infowände, und – nicht verwunderlich – auch da war Steffi kreativ. Man kann Teile ihrer Arbeit auch bei Fotos vom Kidocup sehen oder, wie zuletzt, bei der Jugend-EM in Harburg.

Nächster Aspekt: Steffi und Go-Turniere. Ja, sie spielte gern im Turnier mit, aber viel mehr engagierte sie sich beim „Wohlergehen“ für die Teilnehmer. Ob es Kido-Cup, Mausefalle, Affensprung oder Schul-Go-Meisterschaft war, Steffi organisierte, plante, und vor allem auch motivierte sie Helferinnen und Helfer,

mitzumachen. Ich habe Steffi in Erinnerung, dass sie eigentlich nie im Mittelpunkt stehen wollte, es aber trotzdem war, einfach mit Präsenz, Leistung, Verlässlichkeit und auch immer in Stresssituation kontrolliert und fair.

Besonders in Erinnerung ist mir das Jahr 2003, als ich am 16. Januar per Telefon die fürchterliche Nachricht über den Tod von Hans Pietsch erhielt. Nach längeren Verhandlungen mit Chizu Kobayashi hatten wir das okay für ein Schulteam-Turnier, was im Sinne von Hans gewesen wäre. Steffi war sofort Feuer und Flamme, mit Schulkindern kannte sie sich aus, aber auch damit, wie man Lehrer anspricht, was man bei Schülern im Gegensatz zu Erwachsenen zu beachten hat, usw. Das erste Turnier fand in Bremen statt, mit Hr. Koschnick als Schirmherr, und Steffi hatte ganz wesentlichen Anteil daran, dass dieses Turnier ein Riesenerfolg wurde.

Ein weiterer Aspekt – Steffis soziales Engagement. Das brachte sie beispielsweise beim Kido-Cup ein, indem sie sich um die Gast-Profis kümmerte oder die Geschenktüten vorbereitete oder ein schönes Lokal für das abendliche Beisammensein aussuchte. Nicht zuletzt kümmerte sich Steffi auch immer um Yoon Young-sun, unsere Profispielerin, der wir die Verbindung zu Herrn Park und damit den Kidocup



zu verdanken haben. Was kann man für Young-sun tun, damit sie bei uns bleibt und zufrieden ist? Eines Tages entstand das Seminar, Young-sun als Lehrerin, aber organisiert von Steffi und Tobias – auch einmalig in Deutschland! Letztlich lief es immer darauf hinaus, dass Steffi ein Fixpunkt bei diesem Turnier war – und Herr Park mir noch im September 2023 in Seoul gesagt hat, dass der Kidocup weitergehen wird, aber dass er darauf besteht, dass Steffi und Tobias weiter eine wesentliche Rolle in der Organisation spielen sollten.

Steffi und Organisation, ja, das konnte sie auch. Fast 20 Jahre war Steffi Vorsitzende des Go-Landesverbands Hamburg. Sie nahm diese Aufgabe sehr ernst, und hat das auch immer prima gemacht. „Es wollte ja sonst keiner, na gut, dann mach' ich es halt noch weiter ...“ Diese Verwaltungsarbeit –



Hannah Hebsacker, Kobayashi Chizu 6p, Tobias Berben und Steffi Hebsacker

letztlich auch für den DGoB – macht ja nicht unbedingt Spaß, aber das war für Steffi kein Problem. Sie nahm die Aufgabe ernst und diskutierte zum Beispiel vor jeder Delegiertenversammlung mit dem Vorstand des Landesverbands, wie sich Hamburg zu DV-Anträgen verhalten sollte. Ich glaube kaum, dass das in allen Landesverbänden des DGoB ähnlich demokratisch praktiziert wurde.

Steffi und Paar-Go. Ja, auch das liebe sie, auch wenn Tobias seit einiger Zeit mit Tochter Hannah in den Turnieren spielt. Ich kann mich noch sehr gut an den Auftritt von Steffi und Tobias – natürlich in deutscher Tracht – in Tokyo erinnern. Pair-Go, das war für Steffi einfach nur logisch, das musste man unterstützen, wenn man Go verbreiten wollte. Klar, Steffi spielte sehr gern Turniere, aber, wie ich schon am Anfang geschrieben habe, es ging ihr eben primär nicht um das Go-Spiel, sondern um die Atmosphäre beim Turnier. Das war zumindest mein Eindruck, vielleicht liege ich da aber auch falsch. Nur ein kleine Anmerkung: Wem gelingt es, seine Mutter dazu zu bewegen, für Go-Spieler über mehrere Tage Brötchen zu schmieren und stundenlang hinter einer Theke zu stehen und zu bedienen?

Natürlich weiß ich, dass Steffi auch einen großen Anteil an der DGoZ hatte. Es ging über Jahre um die Produktion – in der Druckerei, in der Steffi angestellt war, und ich möchte nicht wissen, wie viel Ärger sie da abgefedert hat, wenn Artikel mal wieder auf den letzten Drücker kamen (wie dieser) und in der Druckerei einiges neu justiert werden musste. Davon hat sie uns nie erzählt – sie hat es hinbekommen. Oder der regelmäßige Ärger mit den Postvertriebsstücken und den Rückläufern – alles Dinge, die man eigentlich nicht braucht, die einem Zeit klauen, Ärger machen – und für deren Problemlösungen niemand danke sagt. Auch jetzt, nachdem der Habesacker Verlag die DGoZ nun schon seit vielen Jahren verlegt, war Steffi „im Boot“ – ich kann über die Arbeitsteilung zwischen Steffi und Tobias nichts sagen, außer dass es aus meiner Sicht seit sehr vielen Jahren hervorragend funktioniert und Steffi dabei eben auch einen wesentlichen Anteil hat.

Über den Hebsacker Verlag kann und will ich hier nichts weiter schreiben. Ganz Europa – und auch Fernost – kennt den Hebsacker Verlag. Und ich werde beim Kongress in Toulouse auch an Steffi in meiner Eingangsrede erinnern. Nicht zuletzt mit den IZIS-Brettern ist es dem Verlag gelungen, einen weiteren Meilenstein in der Go-Materialversorgung in Europa zu setzen.



Steffi Hebsacker und Tobias Berben zusammen mit Takemiya Masaki 9p

Wenn ich auf den Blumenstrauß zurückkomme, so muss ich nochmal deutlich schreiben, dass Steffi eine überaus liebenswürdige und liebenswerte Frau war, mit der jeder gern zusammenarbeitete und auch gern zusammen sein wollte. Steffi, das war Engagement, Begeisterungsfähigkeit, aber auch Nachdenklichkeit, Innehalten, Abwägen, Ausgleichen, Mut für neue Aktionen, Risikoabschätzung und so weiter. Ich kenne niemanden, der mit Steffi jemals ein Problem hatte und gerade deshalb hinterlässt Steffi eine so große Lücke. Jeder mochte sie, jeder hat sie akzeptiert und viele von uns haben von Ihrer Arbeit und Ihrer Persönlichkeit profitiert. Steffi wird uns immer fehlen, die letzten 25 Jahre des Go in Deutschland sind mit Steffi auf immer verbunden!

Liebe Steffi, danke.

*Martin Stiassny
Präsident der European Go Federation*

Polgote.com

Die Go-Community hat jetzt eine eigene Plattform für die Buchung von Go-Unterricht! Der Marktplatz für Online-Go-Unterricht, oder anders gesagt, die Buchungsplattform, die Schüler mit Lehrern für Online-Go-Unterricht zusammenbringt, wurde unter *polgote.com* ins Leben gerufen.

Für wen ist diese Plattform gedacht?

- Für jeden Spieler, der sich im Go so gut wie möglich verbessern und dabei seine Zeit so effizient wie möglich investieren möchte.
- Für jeden Spieler, der daran interessiert ist, mit Online-Go-Unterricht Geld zu verdienen.

Was für Funktionen bietet die Plattform?

Die Schüler können zum Beispiel Go-Lehrer filtern, sortieren und finden, Lektionen direkt in den Kalendern der Lehrer buchen, die Zahlungen vornehmen, aufgezeichnete Videos ihrer vergangenen Lektionen ansehen und nach jeder Lektion Bewertungen über die Lehrer abgeben.

Welche Arten von Unterricht gibt es?

Auf der Plattform sind zwei Arten von Unterricht verfügbar: Einzelunterricht und Gruppenunterricht.

Beim Einzelunterricht kann jeder Lehrer seine Verfügbarkeit wählen (Tage, Uhrzeit, Preise, Sprachen, Pausen zwischen den Lektionen, Mindestfrist, bevorzugte Go-Server, Kommunikationsmittel usw.).

Auf der Grundlage der von einem Lehrer gewählten Optionen können die Schüler je nach Verfügbarkeit Stunden bei einem Lehrer buchen.

Bei Gruppenunterricht kann jeder Lehrer alle Details zum Unterricht festlegen. Dann kann jeder Schüler entscheiden, ob er sich anmelden möchte oder nicht.

Was ist mit dem Inhalt des Unterrichts?

Das ist ganz den Schülern überlassen – Sie können dem Lehrer sagen, was sie lernen möchten!

Mateusz Surma

Wie heißt das Spiel?

„Wie heißt das Spiel?“ „Go!“ „Und wie geht das?“ „Das zeig‘ ich Dir. Bei dem Spiel muss man zählen können – kannst Du schon zählen?“ „Ja klar, ich kann schon bis 100 zählen!“ „Oh – dann kommst Du bestimmt schon bald in die Schule!“ „He – ich bin schon in der 1. Klasse!“

So begann der Dialog mit Marta, die mal schauen wollte, was es beim Stadtfest in Dortmund so alles zu sehen gibt und unseren Stand nahe der Hüpfburg entdeckte.

Das Stadtfest „DORTBUNT“ begann Do., 2. Mai 2024 und dauerte bis Sonntag. Wir vom Dortmunder Go-Club „Dango“ haben am Freitag und Samstag zwischen 15 Uhr und 18 Uhr unseren Stand aufgestellt. Er bestand aus zwei großen und einigen 9x9-Go-Spielen, einer Pinnwand mit Werbung und Infos und einigem Werbematerial zum Verteilen. Leider war das Wetter nicht so einladend wie im Vorjahr, etwas Regen gelegentlich und zudem sog das BVB-Spiel am Samstag gegen Augsburg viele potenzielle Dortmunder Go-Interessenten ins Stadion. So war der Besucheransturm nicht so gewaltig wie erhofft.

Wir gaben Marta und ihrer Mama ein 9x9-Brett und Steine, erklärten, worum es geht und los ging’s.



Gelegentliche Tipps von mir nahm Marta gerne entgegen.

Das erste Spiel gewann Marta. Das zweite auch. Das gefiel Marta, aber dann mussten sie gehen. Ein 9x9-Brett, Infomaterial und die Anregung, auch mal Schokolinsen als Spielsteine zu verwenden, nahmen sie gerne mit.

Klaus Wacker und ich vertrieben uns die weitere Zeit mit Go-Training. Gelegentlich hielten Passanten an und fragten nach, was das sei und wie das geht. Selber spielen wollte keiner, aber zuschauen und Info-Material mitnehmen ging schon.

Zwei Stunden später überraschten uns Marta und ihre Mama, diesmal mit Mia und Jakob im Schlepptau. Die wollten auch mal spielen und zusehen. Diesmal durfte Marta gegen den „Go-Profi“ Klaus Wacker spielen (wieder mit kleineren Tipps) und schaffte ein super Ergebnis: Marta zählte in beiden Gebieten 19 Punkte: Gleichstand! Sie war glücklich.

Es hat Spaß gemacht, auch mal draußen und vor interessiertem Publikum zu spielen. Der Aufwand hielt sich in Grenzen, weil wir Tisch und Bank (überdacht) von der Gaststätte „Schönes Leben“ gestellt bekamen und nur unser Spiel- und Werbematerial bereitstellen mussten. Mitgemacht haben Klaus Wacker, Malte Weiß, Jens Schulze, Christoph Bonk und ich.

Mathias Helms

Denksport trifft Go

Im Februar gab es für unsere Denksportgruppe ein besonderes Projekt. Während einer Doppelstunde stellte Gunnar Dickfeld den Kindern das asiatische Strategiespiel Go mithilfe

des Bilderbuchs „Ata und Ri im Reich der Steine“ vor. Die Kinder lernten so im Rahmen einer spannenden Geschichte die Grundregeln des Spiels kennen und durften auch gleich spielen und ausprobieren.

Nachdem die Kinder die Regeln und erste Tipps zu Strategie und Taktik kennengelernt hatten, bekamen alle Kinder auch noch ein Exemplar des Buches sowie einen Spielplan von Gunnar geschenkt. Mit alltäglichen Gegenständen wie Muggelsteinen oder Steckwürfeln konnten sie so nachmittags zur regulären Denksportzeit bereits weiterspielen und sich im Spiel gegeneinander messen.

Die Kinder hatten einen tollen Tag und konnten viel lernen. Wer weiß, vielleicht wurde so auch der Grundstein für eine zukünftige Go-Meisterin oder einen Meister gelegt ...

Gunnar Dickfeld



12. China-Cup

In diesem Jahr fand am 04. und 05. Mai der China-Cup zum 12. Mal in den Räumen des Chinesischen Kulturzentrums in der Klingelhöferstraße in Berlin-Tiergarten statt. Erstmals im Jahr 2010 ausgetragen, ist der China-Cup zu einer festen Größe in der Berliner Go-Baduk-Weiqi-Szene geworden. Bedingt durch Corona fiel das Turnier von 2020 bis 2022 leider aus.

Die Organisation von Seiten des Chinesischen Kulturzentrums war perfekt. Die Eröffnungs-Zeremonie begann am Samstag planmäßig um 11:00 Uhr. Die chinesische Delegation begrüßte ihre Gäste und eröffnete zusammen mit dem GoVB, vertreten durch Andreas Urban und Bernhard Runge, das diesjährige Turnier. Eine Attraktion war, dass für die drei 202454231rtien IZIS-Bretter zur Verfügung gestellt wurden, mit denen es möglich ist, die Partien in Echtzeit online verfolgen zu können. Gegen 11:40 Uhr wurde vorzeitig die erste Runde eröffnet.

Insgesamt nahmen 44 Spielerinnen und Spieler am Turnier teil, davon

15 Dan-Spieler. Gespielt wurde weitestgehend in Gleichauf-Partien mit einer Bedenkzeit von 45 Minuten pro Spiel und Spieler (zuzüglich Byoyomi). Die einzelnen Runden konnten pünktlich (bis überpünktlich) gestartet und rechtzeitig abgeschlossen



Sun Qinhang, Direktorin des Chinesischen Kulturzentrums, und Andreas Urban vom Go-Landesverband Berlin





werden, so dass ein (fast) reibungsloser Turnierablauf realisiert werden konnte. Danke an Bernhard Runge für die Leitung des Turniers!

Es gab viele spannende Partien. Und für SpielerInnen, die eine Runde ausgesetzt haben, sprangen Bernhard Runge und Sonja Zaruba vom Organisations-Team als Ersatzgegner ein.

Den diesjährigen Turniersieg machte eine Gruppe von sechs Hoch-Dan-Spielern unter sich aus, davon drei Chinesen, zwei Deutsche und ein Koreaner. Und wie so oft in einer Gruppe von hochkarätigen Spielern gab es in diesem Turnier einen Spieler, der die anderen Spitzenspieler deutlich beherrschte:

Der Koreaner Dohyup Kim (7-Dan) gewann alle 5 Partien und damit das Turnier. Von einzelnen seiner Gegner war zu hören, dass schon nach wenigen Zügen das Gefühl aufkam, gegen Kim ohne jede Chance zu sein ... Herzlichen Glückwunsch an Kim!

Den zweiten Platz erkämpfte sich Jonas Welticke (6-Dan), der sich nur Kim geschlagen geben musste, aber seine anderen vier Partien gewinnen konnte. Herzlichen Glückwunsch an Jonas!

Den dritten Platz teilten sich drei Spieler: Xu Li (China, 5-Dan), Xing Yuze (China, 5-Dan) und Liu Chang (China, 4-Dan). Herzlichen Glückwunsch an das chinesische Trio!

Folgende TeilnehmerInnen mit vier Siegen erhielten Buchpreise bzw. einen Gutschein hierfür, um

sich das Buch selbst aussuchen zu können: Gregorio Ussardi (Italien, 6-Kyu), David Koenig (Deutschland, 11-Kyu) und Marcel Thach (Deutschland, 12-Kyu). Herzlichen Glückwunsch und bitte beim nächsten Turnier die nominelle Spielstärke nach oben korrigieren!

Darüber hinaus sollte der beste Ü-50-Spieler ausgezeichnet werden. Nach und nach stellte sich heraus, dass insgesamt vier Spieler, denen das Alter nicht anzusehen war, bereits über 50 Jahre alt waren und diese jeweils drei Partien gewinnen konnten. Herzliche Glückwünsche an Alexander Kurz (Berlin, 2-Dan), Jan van Loenen (NL, 1-Dan), Hendrik Reinke (Berlin, 2-Kyu) und an Thorsten Bartelt (Berlin, 5-Kyu)!

Im Vorfeld der Siegerehrung hielt die Direktorin des Kulturzentrums, Frau Sun, eine Festrede und betonte dabei die lange Tradition des Go-Baduk-Weiqi-Spiels, dessen Wiege das alte China war. Bei der Siegerehrung, die vom Chinesischen Kulturzentrum zusammen mit dem Go-Verband Berlin durchgeführt wurde, vertrat Stefan Jakoby den Berliner Verband.

Im Anschluss an die Siegerehrung hat die chinesische Delegation noch zu einem Empfang geladen, bei dem sich etwa 40 Personen über ein phänomenales chinesisches Büffet freuen konnten. Damit ging der 12. China-Cup auf angenehme Weise am Sonntag Nachmittag zu Ende.

Stefan Jakoby

Hamburger Affensprung

Nach vier Jahren ohne Kido-Cup/Affensprung in Hamburg fand dieses Jahr vom 18. bis 20. Mai endlich wieder der Affensprung zu Pfingsten statt.

Normalerweise ist das sicher Anlass zur Freude, dieses Mal jedoch nicht, denn kurz zuvor ist Steffi Hebsacker verstorben und konnte somit diesen Neustart am Friedrich Ebert Gymnasium in Hamburg-Harburg nicht mehr erleben. Nach einer eindrucksvollen Schweigeminute wurde der Affensprung gestartet. Die Spieler und das Orga-Team hatten drei Tage lang Spaß und konnte schönes Wetter und viel Go genießen.

Im neuen Turnierort konnten wir ein gemütliches Turnier durchführen und vielen Teilnehmern auch einen kostengünstigen Schlafplatz anbieten.

Nach vier turnierlosen Jahren haben wir jetzt einen Ort, wo wir in den nächsten Jahren wieder Turniere in Hamburg ausragen können.

Die Aufteilung in einen Großen und Kleinen Affensprung (Grenze: 2300er-Rating) ist beim Orga-Team und auch den Teilnehmern sehr gut angekommen. Und mit Hilfe unseres Sponsors CK-Holding waren wir in der Lage, bei diesem Neustart auch attraktive Preise zu vergeben. Beim Großen Affensprung konnte sich am Ende Kim Seong Jin 7d aus Korea durchsetzen und das Turnier



vor Valerii Krushelnytskyi 6d aus der Ukraine auf Platz 2 und Kim Dohyup 7d aus Korea auf Platz 3 gewinnen.

Beim Kleinen Affensprung gewann Victor Ruse 3d aus Kassel gefolgt von Adam Dottan 2d aus Berlin und dem Finnen Peka Lajunen 2d.

Tonny Claasen

Tonny Claasen (m.) mit den beiden Siegern des Kleinen Affensprungs: Victor Ruse 3d (r.) und Adam Dottan 2d



Die Sieger des Großen Affensprungs (u.l.n.r.): Kim Seong Jin 7d, Valerii Krushelnytskyi 6d, Kim Dohyup 7d, Arved Pittner 5d, Wu Haohan 5d

Düsseldorfer Mingren

In Düsseldorf fand am 23.06.2024 zum fünften Mal ein großes Go-Fest für Kinder und Jugendliche aus nah und fern statt. Ähnlich wie in den letzten Jahren waren die meisten Teilnehmer des von mir organisierten Turniers aus chinesischen Familien. Einen herzlichen Dank an Herrn Du Chunguo, den Generalkonsul der VR China in Düsseldorf, an Frau Martina Henschel, Vorsitzende der Gesellschaft für Deutsch-Chinesische Freundschaft Düsseldorf. Die beiden Ehrengäste hielten jeweils eine Rede bei der Eröffnungsfeier des Turniers. Herr Generalkonsul Du verlieh auch Preise der Top (Mingren) Gruppe. Auch vielen Dank an Herrn Li Ang 3p und Frau Yu Xiaodan 2p, die aus China Grüße per Video schickten.

Shizhao Li (17 Jahre, 2d, Wuppertal) gewann im Finale gegen Bende Barcza (10 Jahre, 2d, Budapest) und wurde somit der erste Spieler, der den Pokal zum zweiten Mal gewann. Auf

die Plätze 3 bis 8 kamen Ryan Sun (12J, 1d, Wuppertal), Violeta Gorbulska (11J, 5k, Krefeld/Odessa, die auch bestes Mädchen wurde), Anton Zhang (11J, 7k, Neuss), Cedric Freudenberg (17J, 7k, Ratingen), Luoan Cheng (10J, 8k, Haan) und Li Weide (12J, 7k, Kaarst).

36 Teilnehmer zwischen 8k und ca. 25k spielten auf dem 13×13-Brett. In den Gruppen U19, U15, U12 und U10 gewannen jeweils: Ranhao Zhang (8k, Korschenbroich, der auch Sieger des gesamten 13×13 Turniers war), Jia Yuechen (10k, Neuss), Noah Chen (9k, Langenfeld) und Thomas Lücking (9k, Köln). 25 Anfänger spielten auf dem 9×9 Brett. In den Gruppen U14, U9 und U7 siegten dabei Tianze Liu, Zhuoling Liu und Lanzhou Chen, alle aus Düsseldorf.

Ein großes Dankeschön an die Hanyuan Chinesische Schule Düsseldorf, an den Landesverband NRW, an alle Go-Lehrer der Düsseldorf wEIQi Talent SCHoo, und alle Eltern, an das TuRU Clubhaus und an alle Go-Freunde für die hervorragende Unterstützung.

Ying Cheng



Kölner Go-Turnier

Klein, aber oho – das werden sich die Spielpartnerinnen der vielen Kinder gedacht haben, die ordentlich aufgespielt und die Atmosphäre des diesjährigen Kölner Turniers am 15. und 16. Juni geprägt haben. Meine chinesische Nachbarin freut sich immer, wenn sie Landsleute trifft – hier hätte sie sich mit etlichen „Chinese people“ jeden Alters austauschen können.

Nach Dortmund und Heerlen war es für mich erst das dritte Go-Turnier und ich war wirklich gespannt, was mich erwarten würde. Gemeinsam mit drei Freunden vom Düsseldorfer Go-Treff ging es auf in das schöne Bürgerhaus Stollwerck.

Schon im Voraus wusste ich, dass ich einige hochrangige Dan-Spieler und die amtierende deutsche Meisterin und den deutschen Meister antreffen würde; ein wirklich aufregender Gedanke! Beruhigend, dass auch diese Cracks sich als ganz normale Menschen entpuppt haben.

Drei meiner fünf GegnerInnen dagegen kamen aus den Reihen der oben genannten Kinder. In der ersten Runde zitterten meine Hände so sehr, dass ich anfangs kaum mitschreiben konnte, aber am Ende stand ein Auftaktsieg. Runde zwei bescherte mir ein Mädchen, das mich von Beginn an auseinanderschraubte und am Ende so deutlich mehr Gebiet hatte, dass wir uns das Zählen gleich gespart haben. Danach konnte ich einen jungen Mann besiegen, auch wenn mein Vorsprung nicht groß war. Am nächsten Tag setzte ich auf doppelte Verstärkung, da zwei meiner drei Freunde vom Vortag aus zeitlichen Gründen nicht mehr antraten.

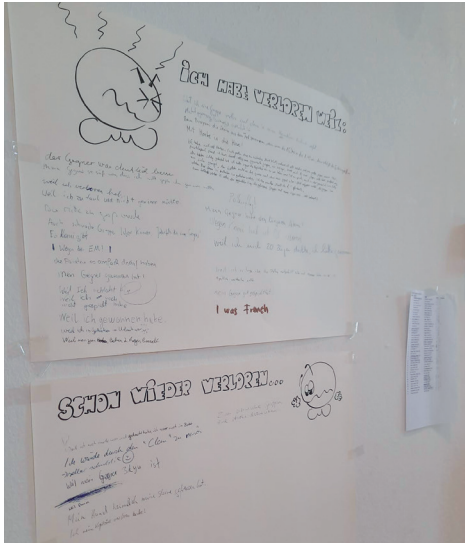
Zum einen begleitete mich nun meine Hündin Raya, die wirklich überall am Spielort total nett aufgenommen und umfangreich gekraut wurde. Sie hat sich später sehr positiv über die Knackwurst aus der Küche geäußert.

Helfer Nummer zwei war ein entfernter Verwandter von Yoda, der heutigen Kindern als Grogu aus Mandalorian bekannt ist. Mein Exemplar nennt sich jedoch Igo und trägt nun auch einen kleinen Go-Pin am Gewand.

Rayas Aufregung war so groß, dass ich am Brett doch einiges zu tun hatte, um sie ruhig zu halten und in die Partie starten zu können. Lieben Dank an meine Gegnerin Amelie, die das alles geduldig und mit Humor mitgetragen hat. Dafür hat sie am Ende auch verdient gewonnen und später einen Preis für ihr starkes Turnier bekommen.

In der letzten Runde spielte ich nochmal gegen ein kleines Mädchen in Begleitung seiner Mutter. Von Beginn an wurde ich an die Wand gespielt, meine erste Gruppe ging auch gleich flöten und sie sicherte sich ein riesiges Gebiet im Zentrum. Dass sich das Blatt noch wendete, lag bloß daran, dass sie nun ein paar Mal Gruppen zu spät schützte und ich so zurück ins Spiel kam. Ich bin mir aber sicher, beim nächsten Aufeinandertreffen sehe ich da kein Land mehr.





Apropos „kein Land sehen“: auf aushängenden Listen konnte man die eigenen Niederlagen begründen. Die beiden schönsten Begründungen „Mein Gegner hat gut gespielt“ und „Mein Gegner war so süß, dass ich einfach nicht gewinnen wollte“ wurden mit Buchpreisen belohnt.

Ebenso erhielten folgende Spielerinnen und Spieler mit 4:1-Erfolgen Buchpreise:

Torsten Knauf 2d, Lukas Misof 1k, Michael Drezwitz 2k, Cedric Freudenberg 7k, Luke Liu 18k und Amelie Mascher 20k (eigentlich müsste sie mir ein paar Seiten abgeben ☺).

Den raschen Aufstieg in die Sphären der Dan-Spieler hat sich Ryan Sun 1k mit 5:0 sicher redlich verdient.

Das Turnier gewonnen haben Yuze Xing 5d und Valerii Krushelnyskyi 7d auf einem geteilten ersten Platz vor Jonas Welticke 6d.

Insgesamt ein rundum gelungenes Turnier, das mit 99 Teilnehmern und einem Vierbeiner auch richtig gut besucht war. Herrlich waren die tolle Versorgung durch das Küchenteam und eine schön entspannte und fröhliche Atmosphäre, die nicht zuletzt dem Turnierleitungs- und Organisationsgpann Pierre-Alain und Markus zu verdanken war. Raya, Igo und ich kommen wieder und freuen uns schon!

Kai Hombrecher

Impressum DGoZ 3/2024

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

Herausgeber: DGoB e.V., c/o Kai Meemken, Kochelsestr. 10, 95445 Bayreuth

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

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

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Robert Jasiak, Hartmut Kehmann, Andrii Kravets, 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: Pascal Müller, Benjamin Wirtmann; Adressen: Wast Sommer; Turnierkalender: Sarah Tegtmeier
Beiträge: Stefan Budig, Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld, Ulrich Groh, Uwe Hadlich, Mathias Helms, Kai Hombrecher, Stefan Jakoby, Michael Marz, Martin Stiassny, Mateusz Surma, Ying Cheng

Fotos: Tobias Berben, Steffi Hebsacker, Kai Hombrecher, 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 4/2024:

Mittwoch, der 21.08.2024

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

Turniernotizen

8. Luxemburger Go-Turnier

Am 20. und 21. April erlebte der Uni-Campus in Belval, Luxemburg, nach einer längeren Pause das mit Spannung erwartete 8. Luxemburger Go-Turnier. Spieler von insgesamt zwölf Clubs aus sechs verschiedenen Ländern kamen zusammen, um im wunderschönen Learning Center der Universität Luxemburg an vier Runden intensiven Go-Wettbewerbs teilzunehmen.

Die Veranstaltung wurde in Zusammenarbeit zwischen dem Konfuzius-Institut Luxemburg, dem Luxemburger Go-Verein (Association de Go du Luxembourg) und dem Badischen Go-Verein aus Karlsruhe organisiert, was die internationale Reichweite und Zusammenarbeit innerhalb der Go-Community unterstreicht.

Nach vier Runden konnte sich Jonas Welticke aus Köln mit einer eindrucksvollen Leistung den Sieg sichern und den Titel des Gewinners nach Hause nehmen. Auf dem zweiten Platz folgte Andreas Götzfried aus Luxemburg, der ebenfalls eine starke Leistung zeigte und die Konkurrenz herausforderte.

Besonders erwähnenswert ist die starke Präsenz von Spielern aus Trier, die mit zwölf von insgesamt 32 Teilnehmern die meisten Spieler stellten, darunter auch viele Anfänger, die ihre ersten Schritte in der faszinierenden Welt des Go-Spiels machten.

Die Organisation des Turniers verlief reibungslos. Dafür sorgten engagierte Persönlichkeiten wie Laurent Heiser und Haojiang Zou, beide ehemalige Spieler aus Karlsruhe, die als Schiedsrichter fungierten und den Spielern wertvolle Partielanalysen zur Verfügung stellten. Wilhelm Bühler aus Karlsruhe kümmerte sich um die reibungslose Durchführung der Auslosung, was zu einem fairen und spannenden Turnierverlauf beitrug.

21. Paderborner Ponnuki

Nach 5 Jahren Pause fand in Paderborn wieder ein Go-Turnier statt. Beim 21. Paderborner Ponnuki kamen 49 Teilnehmerinnen und Teilnehmer zusammen, um ihre Fähigkeiten im Go zu erproben. Nach 5 Runden stand Franz-Josef Dickhut 6d mit fünf Siegen als Gewinner fest. Dahinter gab es gleich vier Spieler mit jeweils drei Siegen. Die Lotterie um die Gegnerpunkte konnte Theo Kenter 2d auf Platz 2 vor Thomas Derz

2d auf Platz 3 für sich entscheiden. Im Feld erreichten folgende Spieler vier Siege und damit einen Preis: Peter Wirth 4k, Arthur Mascher 7k, Thomas Lücking 10k, Finnegan Volkamer 13k und Tobias Ölscher 20k. Als beste Frau konnte Amelie Mascher 20k drei Siege erreichen.

64. Messturnier Hannover

Wir sind wieder zurück auf dem Traditionstermin rund um die Hannover-Messe – meist im April. Das war der ein Wunsch sowohl der Organisation als auch von den Teilnehmern. Und mit 50 Teilnehmern ist auch prompt ein guter Zuwachs gegenüber 2023 zu verzeichnen (da noch 33 Teilnehmer).

Etwas Verwirrung gab es um die Frage, ob das Messturnier im Deutschlandpokal gewertet wird. Das hatten wir als Turnier angemeldet, aber die Rückmeldung vom DGoB fehlte. Kurzfristig konnte aber noch geklärt werden: Ja, das Messturnier wird wieder im Deutschlandpokal gewertet!

Im Hauptturnier gewann Chang Liu (4 Dan, Göttingen) ungeschlagen vor Victor Ruse (3 Dan, Kassel) mit 4:1 und Lukas Wandelt (4 Dan, Oldenburg) mit 3:2.

Außerdem erhielten Tarmo Donner (13 Kyu, München) und Stefan Heine (14 Kyu, Braunschweig) mit jeweils 4:1 noch einen Preis.

Wie gewohnt gab es am Sonntag noch ein Marathonturnier auf dem 9x9- bzw. 13x13-Brett, mit immerhin auch 26 Teilnehmern. Dort gab es für Gunnar Bertram (Hannover) den Preis für die meisten Siegpunkte, für Patrick (Hannover) den Preis für die meisten Spielpunkte und für Burghard Probst (Hannover) den Preis für die beste Siegpunkt-Quote. Außerdem gab es einen Sonderpreis an Taito Donner als jüngstem Teilnehmer.

34. Dresdner Go-Turnier

Nach drei Jahren Pause konnte am 6. und 7. April das Dresdner Go-Turnier erfolgreich im Bootshaus des Universitätssportvereins Dresden reanimiert werden. Das Wetter meinte es gut mit den 52 Teilnehmern. Viele Partien wurden unter freiem Himmel vor der idyllischen Kulisse des Elbhanges ausgetragen. Der in Dresden studierende Zhang Shilang 3d konnte sich nach fünf Runden vor Arved Pittner 5d aus Berlin platzieren, die Plätze 3 und 4

belegten der Berliner Alexander Kurz 2d und der Piseker Petr Cipra 4d.

Frühlings-Fuseki Leipzig III

Das Frühlings-Fuseki Leipzig III fand dieses Jahr am 4. und 5. Mai im neugegründeten Denksportzentrum statt. Die Tatsache, dass es überhaupt ein Denksportzentrum gibt, hat für viele schon als Grund zur Turnierteilnahme gereicht. Bei 59 Teilnehmern fanden sich für jeden spannende Partien.

Das Hauptturnier kommt Valerii Krushelnyskiy 6d ungeschlagen für sich entscheiden. Dahinter platzieren sich Benjamin Teuber 6d und Shilong Zhang 3d. Dieses Jahr kamen unerwartet viele Teilnehmer nur für für einen Tag. Sie sagten mir, dass sie eigentlich keine Zeit hätten, aber unbedingt vorbeikommen wollten. Das freut uns als Turnierorganisatoren natürlich sehr. Das 9x9 Marathonturnier gewann Eduard Yang 6k mit 18 Siegen. Von unseren Sponsoren Awesome Baduk, GoMAGIC und JIGS gab es Gutscheine für die Sieger.

7. Süddeutsches Schul-Go-Turnier Ulm

Am 11. Mai 2024 zog es bei sonnigen 23°C trotz Brückentag 23 Kinder und Jugendliche zum nun siebten mal in das Schubart Gymnasium nach Ulm zum Süddeutschen Schul-Go-Turnier. Spieler zwischen 4k und 30k spielten im parallelen Marathon-Turnier auf 9x9-, 13x13- und 19x19- Brettern. Die acht besten Spieler durften sich in der Süddeutschen Schüler-Go-Meisterschaft messen.

Die Schüler des Schubart-Gymnasiums versorgten auch dieses Jahr wieder die Teilnehmer mit Essen und

Getränken. Highlight neben Butterbrezeln und selbst gebackenen Kuchen war dieses Jahr definitiv die frisch zubereitete Zuckerwatte.

Die Süddeutsche Schulmeisterschaft wurde in einem dreirundigen K.O.-System ausgetragen. Sieger der Meisterschaft wurde – auf seinem ersten Turnier – Daniel Heinemann 4k aus Karlsruhe, auf den folgenden Plätzen Martin He 16k aus Stuttgart und Leonhard Schulze 18k aus Erding.

Beim Marathon-Turnier wurden Preise für die meisten gewonnenen Partien für jede Brettgröße und für die meisten gespielten Partien vergeben an Simon Schreiber und Tarmo Donner für die Brettgröße 19x19, an Martin Ma, Emily Weiß und Yujie Li auf 13x13 sowie an Oliver Schreiber und Levent Yildirin auf 9x9.

11. Trierer Tengen

Das 11. Trierer Kinder- und Jugend-Go-Turnier fand am Pfingstsonntag, den 19.05, wieder am Balthasar-Neumann-Technikum Trier statt. 42 Kinder aus Trier, Düsseldorf, Köln, Frankfurt, Meerbusch und einigen weiteren Orten kamen zusammen und maßen sich im alten chinesischen Brettspiel. Die Veranstaltung wurde vom Konfuzius-Institut Trier und dem deutschem Go Bund e.V. unterstützt.

Nach sieben turbulenten Runden auf dem 9x9-Brett und einem Renn-Go war es Zeit für die Siegerehrung: Beste Schule wurde die International School on the Rhine (Yuechen Jia und Isabella Zhou). Platz 2 schaffte das Mataré-Gymnasium Meerbusch. Das Humboldt-Gymnasium Trier landete auf dem dritten Platz (Yinuo und Yiming Zuo). Beste Grundschule wurde die

STEINZEIT



Brehm-Schule Düsseldorf (Yawei und Yuchen Bai), die sich im Stichtkampf gegen die Freie Montessori Schule Trier, Team Wölfe (Elijah Meisenburg und Levi Schilde) durchsetzte. Bestes gemischtes Team wurde das „Middle Earth Team“ der Düsseldorfer Go-Schule (Luthien Chen und Lorien Cheng), das im Stichtkampf das Team „Badminton“ bezwang. Dritter wurden die Magic Rabbits, beide Teams kamen ebenfalls von der Düsseldorfer Go-Schule.

Ein herzlicher Dank geht an die Sponsoren, aber auch besonders an Eberhard Hüster vom BNT, der wieder für wunderbare Rahmenbedingungen sorgte, sowie an alle Helfer vor Ort.

Wiesbadener Go-Turnier 2024

Am Pfingstsonntag, den 18.05.2024, spielten 37 Go-Spieler*innen aus dem Rhein-Main-Gebiet beim Wiesbadener Go-Turnier im Bürgerhaus des Stadtteils Mainz-Kastel. Wir konnten Teilnehmer*innen aller Altersklassen und Spielstärken (25 Kyu bis 6 Dan) begrüßen.

Nach drei Runden hatte Keiji Kamegawa 6d nach drei Siegen vor Martin Ruzicka 5d und Anton Grzeschniok 2d den Turniersieg für sich entschieden. Zudem erreichte Konstantin Clausen als einziger Spieler aus dem restlichen Teilnehmerfeld drei Siege.

Berliner Frühlingsturnier

Zu unserem Frühlingsturnier am 26. Mai im Jugendclub E-Lok kamen 40 Teilnehmer*innen und einige Zuschauende. Adam Dottan 2d verteidigte den ersten Platz, er gewann erneut alle vier Runden und wurde Turniersieger. Zweiter mit ebenfalls vier Siegen wurde Huang Tzuhsu 25kyu. Dritter wurde Martin Ruzicka 5d. Sie teilten sich das Preisgeld in Höhe von 85 €. Auf Platz 4 und 5 folgten Daniel Krause 3d und Alexander Kurz 2d mit drei Siegen. Das Wetter hielt sich, so konnten einige der Partien im Garten stattfinden. Beim Sommerturnier im Juli werden wir dann wohl wieder über die Hitze klagen. Vielen Dank an Daniel Krause, Klaus Wohnig sowie an den Jugendclub E-Lok!

Ausschreibung

zur Deutschen Damen-Go-Meisterschaft 2024 am 9. und 10. November

Ort: Saalbau Titus Forum, Walter-Möller-Platz 2, 60439 Frankfurt
Kontakt: Pascal Müller, fs-meisterschaften@dgoB.de, Benjamin Wirthmann, bi_ba_benni@hotmail.de

Anmeldeschluss: Samstag, 9. November, 9:30 Uhr

Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

09.11.: 10:00 Uhr Begrüßung, 10:30 Uhr 1. Runde, 14:00 Uhr 2. Runde,
17:30 Uhr 3. Runde

10.11.: 10:00 Uhr 4. Runde, 14:00 Uhr 5. Runde, 17:00 Uhr Preisverleihung

Die Teilnahme ist kostenlos. An der Deutschen Damen-Go-Meisterschaft kann jede Go-Spielerin teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des Deutschen Go-Bunds.
- Spielstärke mindestens 5-Kyu.
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Wohnsitz in Deutschland.

Bei sechs oder weniger Teilnehmerinnen wird „Jede gegen Jede“ gespielt. Bei sieben oder mehr Teilnehmerinnen werden fünf Runden „McMahon“ gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten Byoyomi. Weiß erhält 7 Komi. Jede Teilnehmerin muss alle Runden mitspielen.

Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 300/200/100 Euro aus. Jede Teilnehmerin hat Anspruch auf einen Fahrtkostenzuschuss/Aufwandsentschädigung in Höhe von 50 Euro. Zusätzlich sammeln die Teilnehmerinnen Punkte für die Kandidatenliste für internationale Damen-Wettbewerbe.

Ausschreibung

zur Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2024 vom 30. August bis 1. September

Ort: Saalbau Gutleut Forum, Rottweiler Str. 32, 60327 Frankfurt am Main
Anmeldung/Kontakt: Pascal Müller, E-Mail: fs-meisterschaften@dgob.de
Anmeldeschluss: Freitag, 30. August, 11:30 Uhr

An der Vorrunde zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft können folgende Go-Spieler teilnehmen, sofern sie Mitglied in einem Landesverband des DGoB sind und die deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren ihren Hauptwohnsitz in Deutschland haben:

1. 2796 Kim Seong-Jin, 2. 2627 Welticke Jonas (bereits qualifiziert), 3. 2605 Kraemer Lukas (bereits qualifiziert), 4. 2591 Teuber Benjamin (bereits qualifiziert), 5. 2575 Pankoke Matias, 6. 2553 Dickhut Franz-Josef, 7. 2541 Obenaus Johannes, 8. 2522 Pittner Arved, 9. 2503 Kacwin Christopher, 10. 2499 Xing Yuze, 11. 2482 Ruzicka Martin, 12. 2482 Lu Ji, 13. 2457 Wu Haoan, 14. 2457 Volk-Lu Chu, 15. 2456 Zhou Li, 16. 2455 Schuetze Bernd, 17. 2441 Zhang Shukai Kirby, 18. 2427 Ulbricht David, 19. 2424 Fincke Jonas, 20. 2417 Holle Cedric, 21. 2410 Schomberg Niels, 22. 2410 Radmacher Bernd, 23. 2409 Jasiek Robert, 24. 2397 Wandelt Lukas, 25. 2396 Marz Manja, 26. 2373 Terwey Matthias, 27. 2373 Stauder Leon, 28. 2373 Dieterich Martin, 29. 2372 Chen Feiyang, 30. 2361 Pantle Thomas, 31. 2344 Gast Johannes, 32. 2320 Wagner Gabriel, 33. 2315 Budahn Michael, 34. 2309 Blarr Nils, 35. 2306 Zhang Chen, 36. 2296 Arba Alexandru, 37. 2295 Bernhauer Felix, 38. 2294 Koller Sebastian, 39. 2291 Claasen Tony, 40. 2291 Berben Tobias, 41. 2288 Knauf Barbara, 42. 2288 Kannengiesser Per, 43. 2286 Krause Daniel, 44. 2284 Perkkio Ari-Pekka, 45. 2282 Müller Pascal, 46. 2282 Ente Lisa, 47. 2265 Ruse Victor, 48. 2265 Luo Hong, 49. 2265 Jipp Thomas, 50. 2264 Cech Tim, 51. 2262 Weber Helmut, 52. 2256 Erichsen Thore von, 53. 2250 Preiß Vincent, 54. 2248 Kühner Christian, 55. 2245 Kettenring Thomas, 56. 2244 Lewerenz Bernd, 57. 2241 Vygen Jens, 58. 2241 Lindner Philipp, 59. 2237 Cinal Tarik, 60. 2234 Weigert Erik

Sowie Li Shizhao als Juniorenmeister und Qiao Jing-Xiang als Jugendmeister. Spieler, die das Schwellenrating von 2234 am 1.12.2023 und die anderen Kriterien erfüllen sind ebenfalls zugelassen. Das FS Meisterschaften kann außerdem Spielern eine Teilnahme auf Antrag genehmigen. Hierzu bitte an obenstehende E-Mail eine Anfrage richten.

Die Vorrunde wird in sechs Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten plus jeweils 15 Steine in 5 Minuten kanadisches Byoyomi. Weiß erhält 7 Komi.

Folgender Zeitplan ist vorgesehen:

Freitag, 30.08.

12:00 Begrüßung und Wahl des Schiedsgerichts

12:30 Runde 1, 18:00 Runde 2

Samstag, 31.08.

8:30 Runde 3, 13:30 Runde 4, 18:00 Runde 5

Sonntag, 01.09.

9:00 Runde 6, 13:30 Siegerehrung

Ein Startgeld wird nicht erhoben.

Jonas Welticke in Prag

Partie: Old Hunt's Cup Prag, 2. Runde, 26.04.24
Weiß: Mateusz Surma 3p
Schwarz: Jonas Welticke 6d
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 229 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe
Kommentar: Jonas Welticke 6d

Diese Partie war das Matchup der zweiten Runde im Internationalen Prager Turnier. In der ersten Runde hatte ich ein schönes Spiel gegen Jan Simara 1p, das relativ schnell endete, nachdem ich ihm mit einer Invasion eine Frage stellte und er meine Herausforderung annahm, indem er versuchte zu töten. Das hat für ihn leider nicht geklappt und somit gab er nach nur 104 Zügen auf. Eine Woche vor dieser Partie hätte es bereits dieses Matchup geben sollen, in der pandanet Euroliga-Partie Polen gegen Deutschland. Jedoch wurde mir vorgeworfen, ein Match in Pandanet unsportlich durch eine E-Mail beeinflusst zu haben, in der ich mich dafür aussprach, dass russische Spieler wieder bei EGF-Turnieren mitspielen dürfen sollen und das in meinen Augen der jetzige Angriffskrieg Israels und die stumme Reaktion der EGF bestätigt, was ich bereits vor zwei Jahren behauptet habe, nämlich dass das Ausgrenzen von Spielern anhand der

Aktionen ihrer Regierung in einer sehr arbiträren Art eingesetzt wird. Ich finde es sehr unsportlich, einigen der stärksten Spieler in unserem Sport die Teilnahme an Meisterschaften zu verwehren und als Sportverein politische gewichtige Entscheidungen zu fällen. Zu entscheiden, welches Land in der Welt unmoralisch agiert und wie man dessen Bevölkerung dafür bestrafen sollte, um andere Menschen zu schützen, sollte in meinen Augen nicht Teil der Aktionen unseres Sportvereins sein.

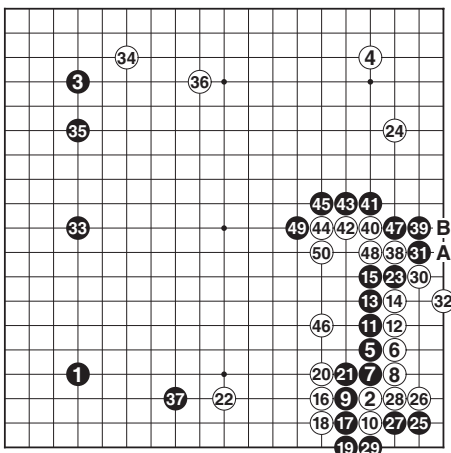
7: Etwas „old school“, hier zu pushen, und ich glaube, die KI stimmt diesem Zug nicht zu, aber ich mag eine frühe Mauer, also denke ich mir: „Warum nicht?“

14: Hier noch weiter zu pushen wirkte auf mich ungewöhnlich. Ich hatte Dia. 1 erwartet.

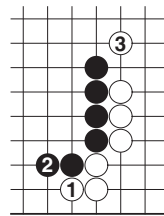
16: Ein spannender Klemmzug! Ich dachte hier, dass es sehr professionell aussehen würde, jetzt Tenuki zu spielen und das Aji zu hinterlassen, auch da der nächste Zug für Weiß nicht so klar ist. Aber ich bin ja Gott sei Dank noch kein Profi, also darf ich hier auch etwas schwerfälliger spielen, ohne mich schlecht zu fühlen.

24: Ich hatte erwartet, dass Weiß auf 25 seine Gruppe verteidigen würde. Es macht jedoch Sinn, dies nicht zu tun.

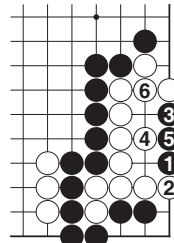
33: Ich habe über alle möglichen Tötungsvarianten – z.B. Dia. 2 bis 4 – bestimmt 5 bis 10 Minuten nachgedacht. Dia. 3 wirkt erstmal super cool, aber dann hab ich ge-



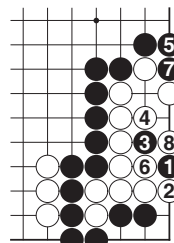
Figur 1 (1–50)



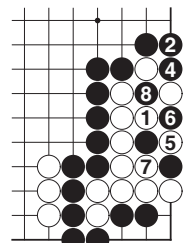
Dia. 1



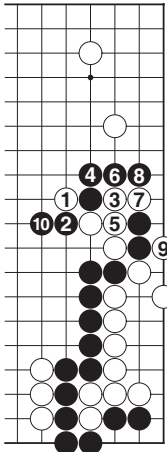
Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5

merkt, dass Weiß wegbleiben darf wie in Dia. 4, was doof ist. Im Endeffekt wirkte es so, als wären zumindest A und B Sente und als sollte ich damit zufrieden sein.

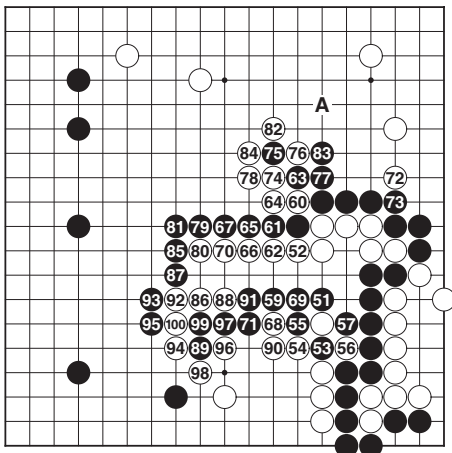
38: Wenn Mateusz jedoch so früh schneidet, ist es schwer, A und B in Sente auszunutzen. Mateusz hat diesen Schnitt mit 34 und 36 vorbereitet und ich hätte wohl vor 37 noch mal schnell A in Sente abtauschen sollen.

42: Mit diesem Zug wirkte es so, als würde sich Mateusz etwas verpflichten, meine Steine getrennt zu halten, was wiederum nicht wie die wichtigste Aufgabe auf diesem Brett wirkt. Dementsprechend hätte

ich eigentlich das Hane in Dia. 5 erwartet. Ich kann dann zwar meine große Gruppe stärken, aber es bleiben einige Schwächen zurück und ich opfere zwei Steine in Gote.

48: Das hat mich wieder überrascht, da es in meinen Augen mehr Sinn gemacht hätte, diesen Stein loszulassen und selber 49 zu spielen. Meine gesamte Gruppe kann dann immer noch angegriffen werden und weiß baut Stärke in der Mitte auf.

53–58: Mit dieser Kombination wollte ich die Frei-



Figur 2 (51–100)
58 auf 53

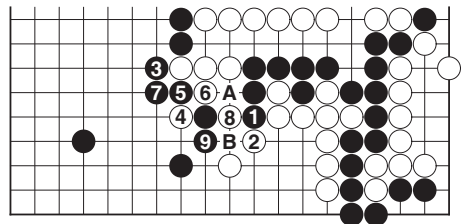
heiten der weißen Gruppe reduzieren, da ich die niedrigen Freiheiten vielleicht später ausnutzen kann. Es ist jedoch so, dass ich natürlich auch meiner Gruppe Freiheiten nehme und es besser gewesen wäre, dies für später zu zurückzulassen und mit 53 sofort 55 zu spielen, woraufhin Weiß trotzdem mit dem Tigerrachen 54 antwortet und ich wiederum den Tigerrachen auf 59 spielen kann.

60: Dies wirkte auf mich wiederum wie der erste klare Fehler und einfach übertrieben. Mateusz' Gruppe steht zwischen zwei Gruppen, die aus meiner Sicht nicht sehr schwach wirken, und dies macht diesen Schnitt, der eine schwerfällige Mittelgruppe von Weiß weiter isoliert, zu einem Overplay.

71: Man will nicht mit Steinen aus dem Glashaus werfen, also ist es wichtig, ein robustes Haus zu bauen, bevor der Kampf beginnt.

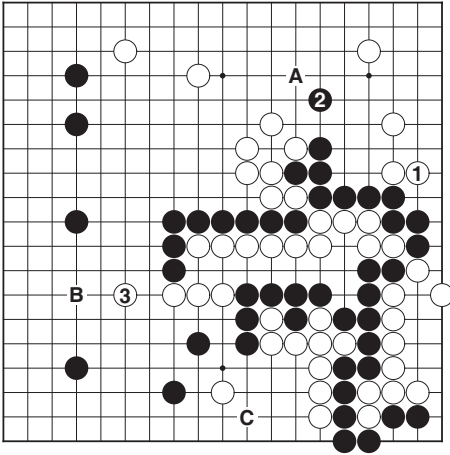
85: Und jetzt fangen wir an, mit Steinen zu werfen!

89: Nachdem ich diesen Stein und die Varianten etwas länger betrachtete, hatte ich das Gefühl, dies ist ein Overplay und ich hätte mit 85 bereits auf A spielen sollen, um einfach in Mateusz' Gebiet zu gehen. Doch diese Spielweisen sind beide legitim. Schwarz steht sehr gut, da Weiß einen zu schwerfälligen Kampf begonnen hat, jedoch kann in so einer Partie ein Fehler leicht das Blatt wieder wenden und Vorsicht ist geboten.

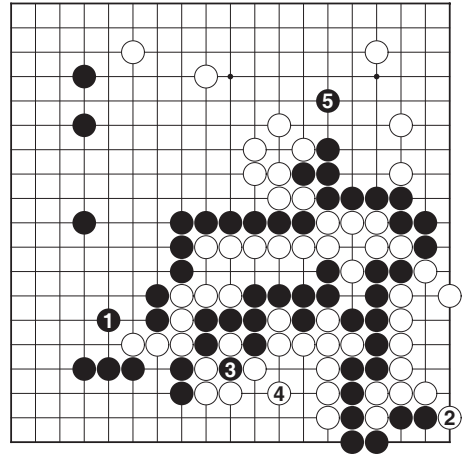


Dia. 6

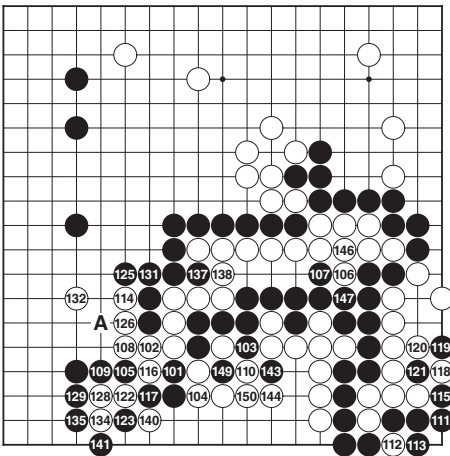
93: Mit diesem Hane verpflichte ich mich plötzlich zu einem sehr harten Kampf. Stattdessen ist strecken auf 1 in Dia. 6 und damit mich selber erstmal zu stärken eine gute Idee. Wenn Weiß antwortet, kann ich gut 3 spielen und nach 9 sind A und B Miai. Also folgt eher Dia. 7 und ich kann das Aji auf C hinterlassen. In der Folge ist für Schwarz auf A sich Platz zu verschaffen und für Weiß auf B wohl vergleichbar anspruchsvoll – aber Schwarz sollte dann insgesamt ganz gut stehen. Auf diesen vorbereitenden Zug kam ich



Dia. 7



Dia. 8



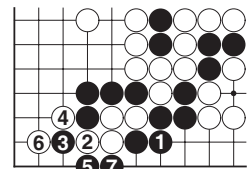
Figur 3 (101–150)

124, 130, 136, 142, 148 auf 118;
127, 133, 139, 145 auf 121

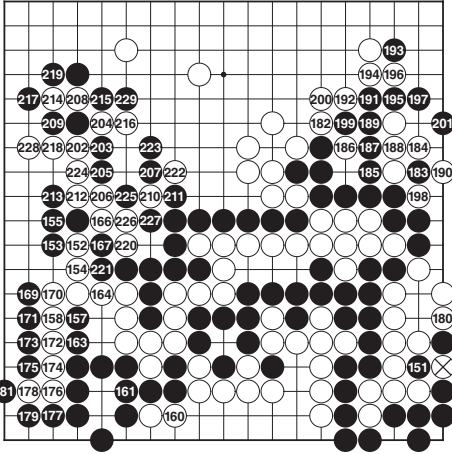
während der Partie jedoch leider nicht und sah nur die Variante, der wir im Spiel gefolgt sind.

- 103: Mit diesem Zug frage ich nach, wie Weiß seine Schwächen verteidigen möchte. Wenn ich sofort auf 105 spiele, ist es leicht für Weiß, bald mit 103 selbst seine Gruppe super solide zu machen.
- 111: Ein ziemlich gieriger Zug. Mit 1 in Dia. 8 hätte ich ein Seki realisieren können, um danach mit der oberen Gruppe in sein Gebiet einzubrechen. Dies sollte besser für mich sein, da mein Gebiet links sehr viel größer ist.

- 115: Nachdem es nun also ein Auge gegen kein Auge ist, muss Weiß ausbrechen und ich darf dafür ein Ko gegen seine Gruppe anfangen.
- 116: Wahrscheinlich war sich Mateusz nicht sicher, ob dieser Zug als Ko-Drohung groß genug gewesen wäre, also hat er hier vor dem Ko abgetauscht. In meinen Augen hätte er das nicht zu tun brauchen.
- 125: Ein sehr kompliziertes Ko, da zu jedem Zeitpunkt Weiß auch wieder das Ko abgeben kann, um in der Mitte weiterzuspielen. Wenn ich zum Beispiel 126 gespielt hätte und Mateusz mit Atari auf A reagiert, sollte ich wahrscheinlich auch decken, weil sonst Weiß das Schlagen der drei Steine als nächste Ko-Drohung spielen kann. Das würde mich nicht freuen. Die KI stimmt zu, dass die Partie damit sofort wieder ausgeglichen gewesen wäre. Also bin ich ganz froh mit diesem Spiel.
- 131: Weiß die zwei Steine auf 131 fangen zu lassen wäre in Ordnung gewesen – und ich hätte das Ko beendet. Dies dachte sich Mateusz wohl auch, aber somit durfte ich nun auch noch diesen Zug als Ko-Drohung spielen. Ach, ich liebe Ko ...
- 135: Anstatt hier zu spielen, hätte ich auch auf 1 in Dia. 9 spielen können, aber dann hätte Mateusz dort mindestens eine Ko-Drohung extra im Vergleich zur Partie gehabt.
- 140: Währenddessen durfte Mateusz



Dia. 9

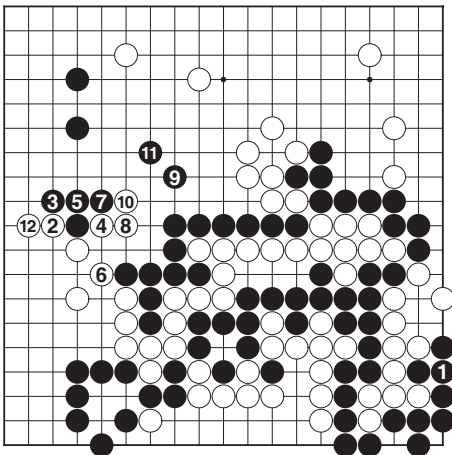


Figur 4 (151–229)

156, 162, 168 auf x; 159, 165 auf 151

hier nicht nur Ko-Drohungen, sondern quasi gleichzeitig ein Endspiel-Tesuji spielen. Wobei dieses Tesuji das Aji in der Ecke wiederum zerstört hat.

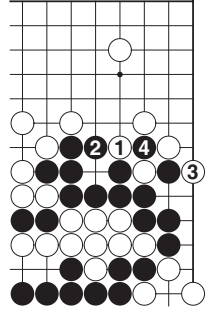
- 153: Der Winning Move aus meiner Perspektive – ich habe hier lange über alle möglichen Optionen nachgedacht, inklusive das Ko zu beenden, wie in Dia. 10. Dies wäre wahrscheinlich auch recht gut für Schwarz, aber ich hatte das Gefühl, dass ich hier die Partie beenden könnte.
- 154: Mateusz hat meine Idee durchschaut, dass,



Dia. 10

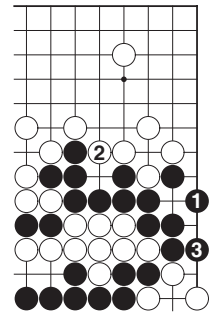
falls er das Ko zurückgeschlagen hätte, ich diesen Zug als Ko-Drohung hätte spielen dürfen.

- 155: Mit diesem Zug wiederum konnte ich mich nun sehr stark machen.
- 169: Nachdem Mateusz 166 und 167 abgetauscht hatte, hatte ich endlich genug Selbstvertrauen gesammelt, dass ich dieses Freiheitenrennen gewinnen kann.



Dia. 11

- 182: Auch wenn das Spiel nun sehr gut steht, ist es wichtig, aufzupassen und nicht zu gierig zu werden oder sich zu sicher zu sein. Ich habe zu diesem Zeitpunkt nochmal ganz genau gelesen, wie ich hier überlebe.



Dia. 12

- 186: Hier habe ich 1 in Dia. 11 erwartet und war mir noch nicht sicher, ob ich dann gierig sein würde mit dem Ko – oder wie in Dia. 12 akzeptiere, dass Weiß die gesamte Außenmauer bekommt. Scheinbar bin ich in der zweiten Variante über 30 Punkte vorne, das war mir aber während der Partie nicht so klar ...
- 193: Ein Fragezug: In welche Richtung möchtest du mich drücken?
- 197: Er drückte mich in die Richtung, in der ich seine kleine Gruppe isoliere.
- 202: Sein letzter Angriff. Da ich ganz wenig Zeit hatte, war dies nicht so einfach zu spielen, wie man hoffen sollte – und Mateusz setzte ganz schön viel Druck ein, auch wenn er auf wackligen Beinen stand.
- 229: Im Endeffekt gab es hier jedoch nichts zu holen. Schwarz ist überall zu stark. Nicht oft, dass man ein Spiel mit +100 in der KI-Einschätzung beendet. Fühlt sich gut an!

Nach dieser Partie stand ich 2:0, verlor danach jedoch gegen Andrii Kravets 1p und Yang Yaoling 7d. Mit insgesamt einem 4:2-Ergebnis konnte ich noch die Top8 erreichen in einem sehr kompetitiven Turnier, womit ich ziemlich zufrieden bin!

Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (5) 瀬越憲作, 瀬越憲作-詰碁辞典 – Tsume Go Jiten (1. Teil)

von Ulrich Groh

Eine kleine Einleitung

Eines der interessantesten Go-Bücher ist für mich das Tsume-Go Lexikon von Segoe Kensaku, das ich vor vielen Jahren durch Zufall in einem Bücherantiquariat in Sapporo entdeckt hatte. Das Buch erschien in der ersten Auflage 1952. Mein Exemplar ist von 1971 und die siebte und damit wohl die letzte japanische Auflage. Die erste Auflage hatte den Titel 常用隅の死活 – etwas frei übersetzt: Leben und Tod in der genutzten Ecke. Eine Kurzinformation zum Buch findet sich u.a. auf Sensei's Library.

Für die Besitzer eines IZIS Go-Boards ein Hinweis: In der Rubrik *Exercises–Course Mode* findet sich ganz am Ende unten links der Kurs *Dictionary of Go Grinders*, in der der Inhalt dieses Buches, bis auf wenige Ausnahmen, eins zu eins wiedergegeben ist – eine großartige Gelegenheit, sich mit den Ideen von Segoe auseinanderzusetzen.

Was aber waren die Beweggründe von Segoe, dieses Buch anzufertigen? Dazu schreibt er in seinem Vorwort: [...] Die Verbesserung der eigenen Go-Fä-

higkeiten wird nur dann erreicht, wenn die beiden Aspekte des Go gleichermaßen entwickelt werden: das breite Studium der Regeln, wie beim Joseki und Fuseki, und das tiefe lokale Lesen der Züge, wie beim Tsume-Go. Eines der Grundprinzipien des Go-Spiels ist, dass ein Spieler, der von einem Meister lernt, Fortschritte beim Studium der Spielprinzipien machen kann. Aber wenn er nicht die Fähigkeit besitzt, die Probleme von Leben und Tod der Steine zu lösen, wird er nie stark werden können.

Er schreibt dann weiter, dass er viele der Klassiker zu Tsume-Go studiert hat und macht dann die folgende Aussage: [...] mehr als die Hälfte der dort enthaltenen Probleme sind von der gleichen Form, sodass, wenn man diese aussortiert, die Zahl der verschiedenen Tsume-Go-Probleme überraschend gering wird. Auch sind diese nur in die Kategorien tot, lebendig, Ko und eventuell Semeai eingeteilt, gehen aber nicht auf eine Klassifizierung der Züge ein.

Er begründet dann seine Einteilung der Züge in 30 Gruppen, die er in 1.000 Tsume-Go-Diagrammen darstellt. Sein Ziel ist: „[...] durch die Gruppierung der Tsume-Go-Diagramme nach denselben Zügen ermöglicht dieses Buch eine schnelle Entwicklung einer Intuition, um diese Züge schnell in den dazu passenden Stellungen zu erkennen.“ Und dieses kann auch als Index dienen, um Tsume-Go-Probleme zu lösen, die in Zeitungen und Zeitschriften veröffentlicht werden.

Zu der ersten Aussage passen zwei Bemerkungen von bekannten japanischen Go-Spielern. Einmal ein Beitrag von Kobayashi Koichi in der *Go World* 37, 1984, S. 37. Er sagt dort, dass er das Buch von Segoe mindestens 20-mal bearbeitet hat und immer wieder auf Neues gestoßen ist, das ihn längere Zeit beschäftigt hat.

Die andere Aussage stammt von Takemiya Masaki (Meijin 1995) und passt bestens zu der Absicht von Segoe. In der *Go World* 77 findet sich ein Artikel, in dem es um die Top Ten Life-and-Death Problems geht, die von Pro-Go-Spielern genannt



wurden. In diesem Artikel empfiehlt Takemiya, leichte Probleme zu bearbeiten und nicht zu lange nachzudenken, sondern die Lösung nachzuschlagen. [...] the important thing is not to moan and groan but to make you familiar with the shapes. In other words, develop your intuition rather than your reading. Aber ganz ohne das Nachdenken geht es dann auch nicht weiter.

Ob die Aussage von Segoe wirklich wörtlich zu verstehen ist? Lassen wir es mal so stehen. Jedenfalls lernt man »Intuition« und auch »Reading«, wenn man das Buch durcharbeitet. Dies ist aber nicht so einfach, da man dafür genügend Zeit mitbringen muss.

Basis von Segoe waren u.a. die Klassiker der Tsume-Go-Literatur:

- 碁経衆妙 – GokyōShumyō
- 官子譜 – KanZuFu
- 発陽論 – HatsuYoRon
- 玄玄棋經 – GengenGyoko
- 死活妙機 – ShikatsuMyoki

Insbesondere der erstgenannte Titel wird immer wieder allen Kyu-Spielern empfohlen. Dieses Buch findet man u.a. über den Hebsacker-Verlag oder mit japanischen Erläuterungen auf YouTube. Wer wissen will, wie die Originalausgabe aussieht: Diese findet man digital etwa auf der Webseite der Deutschen Digitalen Bibliothek.

Beim weiteren Herumstöbern im Internet bin ich dann auf zwei Bücher gestoßen, die beim Nihon Kiin erschienen sind:

- 古典詰碁の世界 – Die Welt des klassischen Tsume-Go
- 古典詰碁の魅力 – Der Charme des klassischen Tsume-Go.

In beiden Büchern werden die o.g. Klassiker des Tsume-Go in ausgewählten Beispielen besprochen. Erwerben kann man beide über Amazon Kindle und vielleicht sind sie auch etwas für Übersetzer und Verleger von Go-Büchern.

Über die Klassifikation der Go-Züge

In einem ausführlichen Abschnitt erläutert Segoe seine Klassifikation und veranschaulicht sie mit einleitenden Beispielen. Wie bereits erwähnt, sind für ihn die traditionellen Bücher über Go lediglich in Kategorien wie Leben, Tod, Ko oder

Semeai unterteilt und seiner Meinung nach ist es schwierig, die Lösungsansätze zu verstehen und Ähnlichkeiten zu erkennen. Daher „habe er überlegt, ob es nicht sinnvoller wäre, die Probleme nach individuellen Merkmalen zu klassifizieren, um so ein besseres Verständnis für die Stellungen und für die Lösungsansätze zu entwickeln.“ Er ist überzeugt, dass jedes Problem einer seiner Kategorien zugeordnet werden kann. Selbstverständlich gilt: Je mehr dieser Kategorien in einem Problem enthalten sind, desto schwieriger ist es, dieses Problem zu lösen.

Sein Ziel beschreibt er dann am Ende dieser Einführung: „Die wichtigste Fähigkeit beim Lösen von Go-Aufgaben ist das Gespür dafür, welche Strategie angewendet werden sollte. Um dieses Gespür zu entwickeln, ist es wichtig, verschiedene Formen zu lernen und sich darauf vorzubereiten, sofort die richtige Handlung zu erkennen.“ Anschließend wird seine Klassifikation erläutert, die sich in 30 Unterkategorien unterteilt und die er mit 1.000 Beispielen in Form von Problemen unterschiedlicher Schwierigkeit veranschaulicht.

Eine Übersicht zu den ersten 28 Kategorien findet sich von John Fairbairn auf lifein19x19.com und wird dort von Robert Jasiek ergänzt, der diese in fünf übergeordnete Kategorien zusammenfasst. Dies ist meiner Meinung nach eine sinnvolle Zusammenfassung, da dadurch die Klassifizierung von Segoe noch deutlicher wird.

Robert Jasiek hat die Regeln von Segoe so zusammengefasst:

- *First Line Tesuji*: Dies sind die Punkte 3 und 13 bis 20 von Segoe,
- *Eye Shape Tesuji*: Dies sind die Punkte 1, 2 und 8 bis 10 von Segoe,
- *Shape Tesuji*: Dies sind die Punkte 6, 24A bis 24D und 26 von Segoe,
- *Sacrifice Tesuji*: Dies sind die Punkte 12, 21 und 22 von Segoe,
- *Verschiedenes*: Dies sind die Punkte 4, 5, 7, 11, 23, 25, 27 und 28 von Segoe.

Zu beachten ist, dass das Inhaltsverzeichnis von Segoe spaltenweise von links nach rechts gelesen werden muss. Ab der vierten Spalte steht dann als erstes die Nummer der Kategorisierung, darunter

目次

目次

1. 序言 1

2. 碁の歴史 1

3. 碁のルール 1

4. 碁の用語 1

5. 碁の基本的な考え方 1

6. 碁の基本的な考え方 1

7. 碁の基本的な考え方 1

8. 碁の基本的な考え方 1

9. 碁の基本的な考え方 1

10. 碁の基本的な考え方 1

11. 碁の基本的な考え方 1

12. 碁の基本的な考え方 1

13. 碁の基本的な考え方 1

14. 碁の基本的な考え方 1

15. 碁の基本的な考え方 1

16. 碁の基本的な考え方 1

17. 碁の基本的な考え方 1

18. 碁の基本的な考え方 1

19. 碁の基本的な考え方 1

20. 碁の基本的な考え方 1

21. 碁の基本的な考え方 1

22. 碁の基本的な考え方 1

23. 碁の基本的な考え方 1

24. 碁の基本的な考え方 1

25. 碁の基本的な考え方 1

26. 碁の基本的な考え方 1

27. 碁の基本的な考え方 1

28. 碁の基本的な考え方 1

29. 碁の基本的な考え方 1

30. 碁の基本的な考え方 1

31. 碁の基本的な考え方 1

32. 碁の基本的な考え方 1

33. 碁の基本的な考え方 1

34. 碁の基本的な考え方 1

35. 碁の基本的な考え方 1

36. 碁の基本的な考え方 1

37. 碁の基本的な考え方 1

38. 碁の基本的な考え方 1

39. 碁の基本的な考え方 1

40. 碁の基本的な考え方 1

41. 碁の基本的な考え方 1

42. 碁の基本的な考え方 1

43. 碁の基本的な考え方 1

44. 碁の基本的な考え方 1

45. 碁の基本的な考え方 1

46. 碁の基本的な考え方 1

47. 碁の基本的な考え方 1

48. 碁の基本的な考え方 1

49. 碁の基本的な考え方 1

50. 碁の基本的な考え方 1

51. 碁の基本的な考え方 1

52. 碁の基本的な考え方 1

53. 碁の基本的な考え方 1

54. 碁の基本的な考え方 1

55. 碁の基本的な考え方 1

56. 碁の基本的な考え方 1

57. 碁の基本的な考え方 1

58. 碁の基本的な考え方 1

59. 碁の基本的な考え方 1

60. 碁の基本的な考え方 1

61. 碁の基本的な考え方 1

62. 碁の基本的な考え方 1

63. 碁の基本的な考え方 1

64. 碁の基本的な考え方 1

65. 碁の基本的な考え方 1

66. 碁の基本的な考え方 1

67. 碁の基本的な考え方 1

68. 碁の基本的な考え方 1

69. 碁の基本的な考え方 1

70. 碁の基本的な考え方 1

71. 碁の基本的な考え方 1

72. 碁の基本的な考え方 1

73. 碁の基本的な考え方 1

74. 碁の基本的な考え方 1

75. 碁の基本的な考え方 1

76. 碁の基本的な考え方 1

77. 碁の基本的な考え方 1

78. 碁の基本的な考え方 1

79. 碁の基本的な考え方 1

80. 碁の基本的な考え方 1

81. 碁の基本的な考え方 1

82. 碁の基本的な考え方 1

83. 碁の基本的な考え方 1

84. 碁の基本的な考え方 1

85. 碁の基本的な考え方 1

86. 碁の基本的な考え方 1

87. 碁の基本的な考え方 1

88. 碁の基本的な考え方 1

89. 碁の基本的な考え方 1

90. 碁の基本的な考え方 1

91. 碁の基本的な考え方 1

92. 碁の基本的な考え方 1

93. 碁の基本的な考え方 1

94. 碁の基本的な考え方 1

95. 碁の基本的な考え方 1

96. 碁の基本的な考え方 1

97. 碁の基本的な考え方 1

98. 碁の基本的な考え方 1

99. 碁の基本的な考え方 1

100. 碁の基本的な考え方 1

Das Inhaltsverzeichnis des Buches

die Anzahl der Probleme und schließlich die Seitennummern, auf denen man die Probleme findet.

John und Robert erwähnen jedoch nicht die letzten beiden Abschnitte von Segoe.

- Abschnitt 29: In diesem Abschnitt geht es um das sog. »Carpenter's square« und ähnliche Stellungen in der Ecke. Kleine Anmerkung: Im Japanischen heißt diese Stellung 一合マス – ichigo masu –, wobei masu ein hölzernes, quadratisches Gefäß ist, mit dem man etwa Sake trinkt.
- Abschnitt 30: Hier nutzt Segoe die Gelegenheit, um mithilfe geeigneter Beispiele die 1949 erstmals schriftlich niedergelegten Go-Regeln zu erläutern. Eine Neufassung dieser Regeln erschien vierzig Jahre später. Eine Zusammenfassung dieser Regeln findet man z.B. unter de.wikipedia.org/wiki/Go-Regeln. Dieser Abschnitt fehlt dann auf dem IZIS Go-Board.

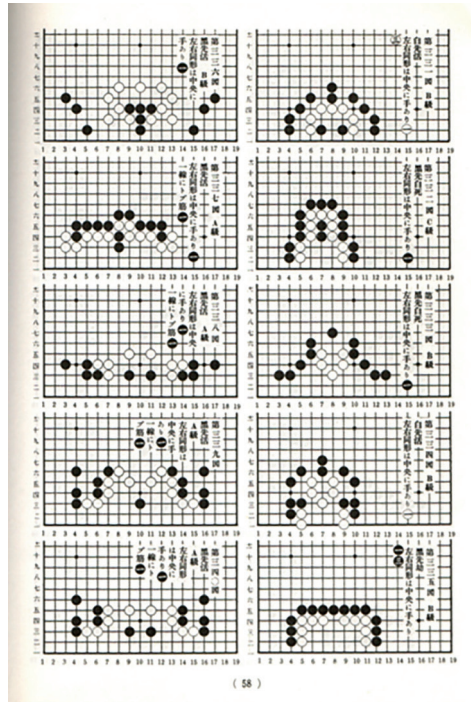
Um einen Eindruck von den Ideen von Segoe zu erhalten, habe ich Beispiele aus drei verschiedenen Rubriken zusammengestellt.

- Aus der Rubrik »Eye Shape Tesuji« den Unterabschnitt 1: Züge, die Augen stehlen. Dieser Abschnitt hat insgesamt 70 Beispiele, davon 11 der Schwierigkeit C, 34 der Schwierigkeit B und 25 der Schwierigkeit A.
- Aus der Rubrik »Sacrifice Tesuji« den Unterabschnitt 12: Unter die Steine. Hier sind es wieder 70 Beispiele mit einer Verteilung 1–20–49 auf C–B–A. Man sieht also, dass es sich um ein

etwas schwierigeres Gebiet handelt.

- Aus der Rubrik »Verschiedenes« den Unterabschnitt 28: Unkonventionelle Züge – 不筋の筋 FuSuji no Suji. Dieser Abschnitt mit seinen 15 Beispielen hat es in sich: 14 davon gehören zur Kategorie A und nur eins zur Kategorie B.

Auf dem bereits erwähnten IZIS Go-Board findet man diese drei Abschnitte dann in den zuvor erwähnten Übungen, d.h. man kann die drei Techniken üben, da die Reihenfolge auf dem IZIS Go-Brett denen von Segoe entspricht. Für die anderen Kategorien werde ich bei nächster Gelegenheit die Erläuterungen von Segoe in einer kleinen Anleitung zusammenfassen und seine Kategorien erläutern. Dann kann man alle auf dem IZIS Go-Board üben.



Eine Beispielseite aus der Kategorie »Symmetrische Stellungen«

Der Aufbau des Buches

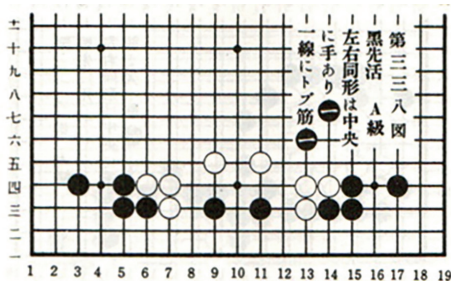
Es ist nicht leicht, dieses Buch ohne japanische Sprachkenntnisse zu lesen. Dies ist unter anderem auf die Art und Weise zurückzuführen, wie die Diagramme für die Probleme und Antworten zu diesen gestaltet sind.

Auf jeder Seite des Buches finden sich zehn Probleme, die unterschiedliche Schwierigkeitsgrade haben. Die Schwierigkeitsgrade sind

- C – ein einfacheres Problem,
- B – eine mittlere Schwierigkeit,
- A – eine hohe Schwierigkeit,

wobei diese denen in seinem Tesuji Jiten oder denen in seinen beiden Büchern zur Verbesserung der Stärke entsprechen. Wie im Tesuji Jiten werden die Probleme wild durcheinandergewürfelt – eine weitere Schwierigkeit beim Durcharbeiten des Buches. Jedes Problem ist mit einer Nummer versehen, mit einem Hinweis, wer den ersten Zug macht, was das Ziel ist und zu welcher Kategorie es gehört.

Etwas detaillierter das Problem 338 der obigen Seite:



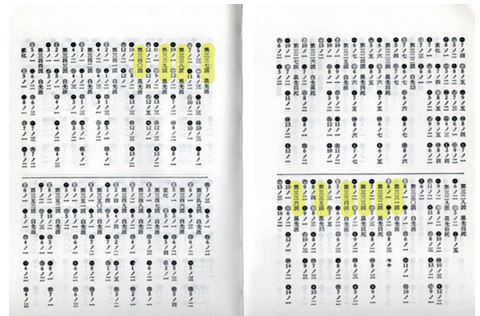
Problem 338: Schwarz spielt und lebt.

Dem japanischen Text kann man nun entnehmen, worum es geht, wobei die Spalten wieder von rechts nach links zu lesen sind.

- Erste Spalte: Es ist Problem 338,
- Zweite Spalte: Schwarz spielt und kommt zum Leben, Schwierigkeitsgrad A,
- Dritte und vierte Spalte: Es gehört zur Klassifikation: »Bei symmetrischen Stellungen spielt man in die Mitte« und der Anfangszug Schwarz 1 ist wichtig.
- Fünfte Spalte: Mit Zug 1 wird auch noch eine andere Klassifikation genutzt: der Sprung auf die erste Linie.

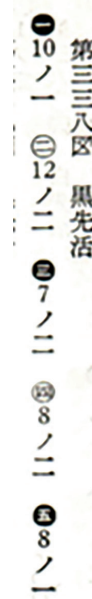
Die Lösungen wurden ursprünglich in einem separaten Band gesammelt. In meiner Auflage sind diese am Ende des Buches integriert. Daher muss man dann blättern und die zugehörige Lösung suchen. Diese Lösung ist nicht in einem weiteren Diagramm angegeben, sondern in einer eigenen Variante, die aber damals üblich war.

Für unsere Seite mit den zehn Problemen sieht dies dann so aus (gelbe Markierungen):

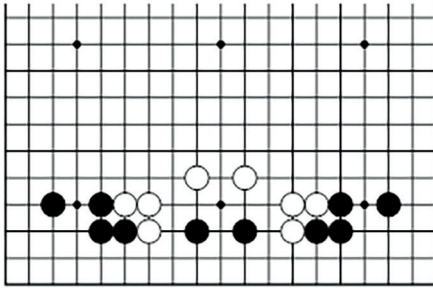


Die Lösungen (gelb markiert)

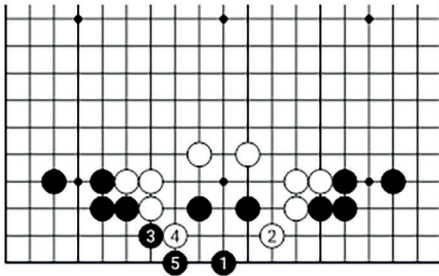
Die Lösung für das Problem 338 in der Notation von Segoe



... und in der üblichen Diagrammversion:



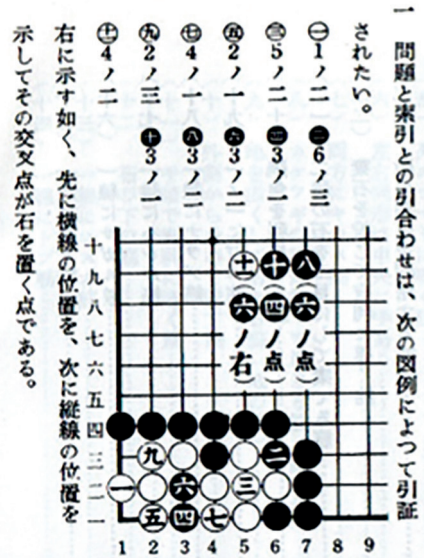
Problem 338: Schwarz spielt und lebt



Die Lösung zu Problem 338.

Für Segoe war es das richtige Vorgehen: Er will Papier sparen, um so den Preis für das Buch moderat zu halten. Man muss sich daran erinnern, dass die ersten Auflagen Mitte der 50er-Jahre des letzten Jahrhunderts erschienen, d.h. keine zehn Jahre nach dem Ende des 2. Weltkriegs.

Die Alternative, die er verworfen hat, beschreibt er mit einem Diagramm in der Einleitung des Buches [nächste Spalte oben]. Seine Entscheidung war sicherlich richtig, denn in dieser Darstellung wird das Lesen der Lösung nicht einfacher.



Eine mögliche Variante für die Darstellung einer Lösung.

Dieses Bild zeigt auch – zumindest teilweise – sein Koordinatensystem, mithilfe dessen er seine Probleme und Lösungen darstellte:

- Die x-Achse ist mit den Zahlen 1 bis 19 markiert (hier bis 9),
- Die y-Achse mit der japanischen Schreibweise der Zahlen 1 bis 19, etwa 五 für die Zahl 5 (hier bis zur Zahl 10 = 十)

Also fängt in der Notation von Segoe die Lösung mit 10ノ一 = (10,1) an.

Man sollte sich daher mit den Zeichen der japanischen Zahlen bis 19 und dem Kanji für Schwarz bzw. Weiß vertraut machen – näheres dazu auf Sensei's Library, Stichwort: Richard Hunter. Von ihm gibt es eine Reihe von Büchern, mit Hilfe derer man diese Hürden meistern kann.

– Fortsetzung folgt –



Hallo, liebe Kinder!

Hiermit verabschieden sich Heijko und Marc mit der Serie von den See-Tigern und beenden nach sechs Jahren die Geschichten rund um die Kinder und ihre Detektivaufgaben. Weitere Abenteuer gibt es im Computerspiel. Sie danken Euch dafür, dass Ihr sie begleitet habt.

Euer  Hej



Die Seetiger – Letzter Fall: Kauf dich selbst!

Ein paar Wochen später saßen Tim, Meilin und Lukas zusammen mit Karina auf Gartenstühlen vor ihrem Haus. Sommer in Hamburg ist eigentlich ein grün angestrichener Winter. Jedenfalls sagte das Napoleon über den Sommer in Deutschland, und in Hamburg ist es ja besonders kühl ... Seit der Fußball-EM aber hing ein Hitzeschild über der Hansestadt, so dass die Binnenalster auszutrocknen drohte und die Schulen geschlossen wurden, weil kleine Wasserdampfwölkchen aus den Ohren der Kinder qualmten. Wer sich länger im Freien aufhalten wollte, stellte seine Füße am besten in einen Wassereimer oder legte sich Eisbeutel auf den Kopf.

Die Kinder hatten die Füße gemeinsam in ein Planschbecken voll Eiswasser gestellt und nuckelten an gekühlten Getränken. Sie waren lieber draußen als drinnen. Denn drinnen war es nicht nur heiß, sondern es gab zudem Ratschläge von ihren Eltern, was sie tun könnten. Und da war ihnen dann doch lieber draußen langweilig.

Die Jugend-EM vor ein paar Monaten war spannend gewesen, nicht nur wegen der unheimlichen Frau, die sie besiegt hatten, sondern auch wegen der Go-Partien: Leider wurde Honghong nicht Europameister – und Meilin natürlich auch nicht, aber sie konnten immerhin vordere Platzierungen erreichen. Tim spielte 5:1 und konnte sich um zwei Spielstärken verbessern. Karina gewann zur

Überraschung aller das Phantom-Go-Turnier, und Lukas konnte sich in der letzten Runde gegen einen Vierjährigen austoben. Der Vierjährige war danach sehr zufrieden mit sich. Lukas trainierte nun regelmäßig Eröffnungen – wenn die Temperatur unter 30 Grad fiel, also bisher einmal. Tim dachte an sein Endspiel, und dass er es im Herbst, wenn es hoffentlich wieder regnen würde, verbessern könnte. Meilin und Karina dachten einfach gar nichts. Das war bei dem Wetter sowieso am besten.

Plötzlich unterbrach Meilin die Stille: „Unser Honorar... Das war sehr großzügig von der Buchhändlerin, dass sie das übernommen hat.“

Die unheimliche Frau hatte ihnen ja 1000 Euro für das magische Buch versprochen. Warum die Buchhändlerin ihnen am Ende dieses Geld gab, verwunderte sie immer noch, aber sie hatte darauf bestanden.

„Ist eigentlich noch was von dem Geld übrig?“, fragte Tim.

„Na klar, fünf Campingstühle und ein Gartentischchen sind doch nicht so teuer“, erwiderte Meilin.

„Wollen wir dann Eis essen gehen?“, schlug er vor.

„Waren wir heute doch schon.“

„Na, dann noch einmal.“

„Noch einmal haben wir auch schon gemacht: Wir waren heute sogar schon dreimal Eis essen!“

Tim insistierte: „Aber ich meine, wir können es uns doch leisten?“

Meilin schüttelte sachte den Kopf – aber nicht zu sehr, wegen der Hitze: „Also hör mal: Dreimal Eis essen reicht ja nun wirklich.“ Kleinlaut fügte sie hinzu: „Auch wenn man bei dem Wetter nicht viel anderes machen kann.“

Lukas mischte sich ein: „Was machen wir sonst? Hat jemand Lust auf Fußball?“

Er stand auf und knallte seinen Ball abwechselnd mit links und rechts gegen die Hauswand. „Ding dong, die Hexe ist tot oder zumindest unschädlich – durch mich!“

„Ist ja schon gut“, sagte Karina, „wissen wir. Wir waren ja dabei. Aber selbst wenn ich deinen Fussball wie meinen Tischtennisball schmettern

könnte. Heute nicht, morgen nicht, und in diesem Sommer sowieso nicht.“

In diesem Moment kam Honghong angeradelt. Er hatte einen Regenschirm aufgespannt und am Fahrrad montiert. Die Freunde wunderten sich schon nicht mehr: Er hatte ihnen ja erklärt, dass man in China Regenschirme im Sommer als Sonnenschutz verwendet – was eigentlich sogar ziemlich praktisch war.

„Ich habe etwas Gruseliges entdeckt!“, rief Honghong ihnen zu.

Tim bewegte seine Zehen im Wasser – er holte Luft zu einer Antwort, aber dann verließ ihn die Kraft wieder.

Lukas stoppte seinen Ball und setzte den Fuß drauf. Seit seinem Erfolg gegen die magische Frau war er außerordentlich motiviert, einen weiteren Detektivfall zu übernehmen: „Was ist denn los? Gibt es für uns Arbeit? Ich löse jeden Fall!“

Honghong stieg ab: „Also zuerst mal: Der Buchladen ist verschwunden! Weg! Von gestern auf heute, nicht einmal mehr ein Schaufenster gibt es. Ich komme da immer vorbei, wenn ich mit meiner Band probe. Gestern war er noch da, heute ist er weg.“

Die anderen nickten müde. Nach all den magischen Ereignissen der letzten Zeit kam ihnen ein

verschwindener Laden wie die natürlichste Sache der Welt vor.

Honghong fuhr fort: „Aber das ist nicht das Wichtigste: Kommt mit zum Euro-Laden von Tante Herta. Ich muss euch was zeigen!“

„Was denn? Ich brauche nichts“, entgegnete Tim müde.

„Da täusche dich nicht“, sagte Honghong: „Du kannst dich selbst kaufen.“

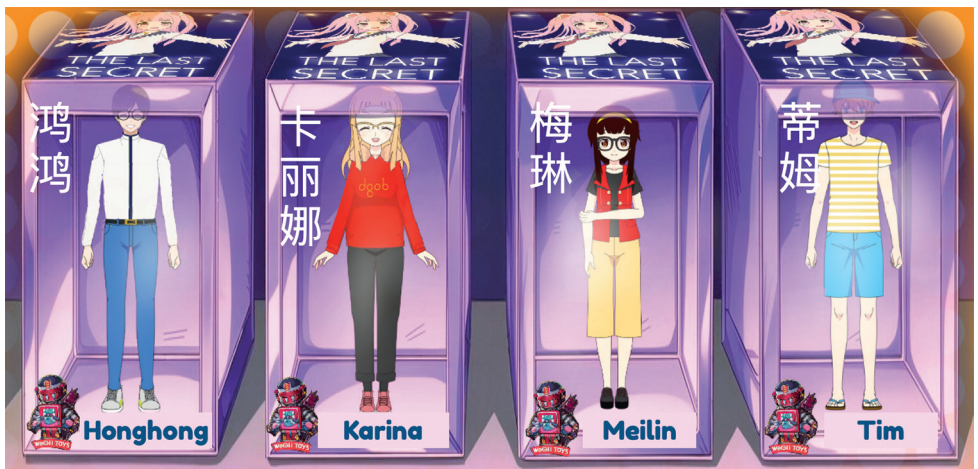
„Was???“, fragten die vier wie aus einem Mund – nach einer hitzebedingten Verzögerung von einigen Sekunden.

„Lasst euch überraschen!“ Honghong grinste breit.

Es half also nichts: Die Detektive mussten mitgehen. Sie wickelten sich nasse Handtücher um die Waden und folgten Honghong zum Euro-Laden. Drinnen war es erstaunlich kühl und frisch. Klimaanlage waren großartig! Honghong führte sie die schmalen Gänge entlang, vorbei an chinesischem Krimskrams – alles für 1 Euro (oder ein bisschen mehr) und blieb schließlich vor einem Regal mit Plastik-Puppen stehen.

Dort standen sie: Karina, Meilin, Honghong, Tim. Als Plastikfiguren! Etwas anders zwar, aber doch unverkennbar – auch weil ihre Namen auf den Packungen standen.

Meilin blieb der Mund offen stehen.



(erstellt mit Hilfe von Leonardo und Ideogramm)

„Mach ihn bloß wieder zu“, ermahnte Tim sie, „sonst bist du in 3 Minuten vertrocknet.“ Als Meilin nicht reagierte, klappte er ihre Kinnlade sanft wieder hoch.

Aber was um alles in der Welt war das?

„The Last Secret ... alle Charaktere“ verkündete ein Schild.

„Interessieren euch die Figuren von The Last Secret?“, fragte eine Verkäuferin die Kinder. „Ihr kennt doch das Computerspiel, oder? Es geht um ein paar verrückte Kinder, die Go spielen und ...“

„Wo kann man das Spiel kaufen?“, brachte Meilin heraus.

„Das gibt's kostenlos im Internet. Die Adresse findest du in den Socken von den Figuren.“

„Und was ist mit mir?“, fragte Lukas mit säuerlichem Gesicht, der sich vergeblich bei den Figuren suchte.

Die Verkäuferin schaute etwas verwundert.

„Vermutlich bist du nicht in dem Spiel“, antwortete Karina. „Vielleicht, weil du nicht von Anfang an dabei warst?“

Auch Tim war nicht glücklich mit den Figuren: „So sehe ich doch gar nicht aus: Wo sind meine blonden Haare?!“

Lukas grinste: „Künstlerische Freiheit.“

„Ich muss sehen, was das für ein Spiel ist“, rief Meilin und zog ihr Handy heraus. Wie wild tippte sie darauf herum. „Mist, das Spiel läuft nicht auf Handys, nur auf Computer! Wir müssen also schnell nach Hause!“

Karina tippte ebenfalls auf ihrem Handy: „Hier steht, dass da Mathe-rätsel drinnen sind. – Wie cool ist das denn!“

Meilin runzelte die Stirn: „Also ich finde es besser, dass es in dem Spiel um Go geht.“

Tim unterbrach die beiden: „Wir sollten jedenfalls dringend das Spiel ausprobieren. Und dazu müssen wir so eine Figur kaufen, um den Download-Link zu bekommen.“

Er nahm wie selbstverständlich die Box mit der Figur von Meilin.

„Warum nur nimmst du denn ausgerechnet die?“, fragte Karina zwinkernd.

Tim wurde rot wie eine Tomate. (Das musste die Hitze sein.) Er gab einige unverständlich gemurmelte Ausreden von sich, während er schnell zur Kasse ging.

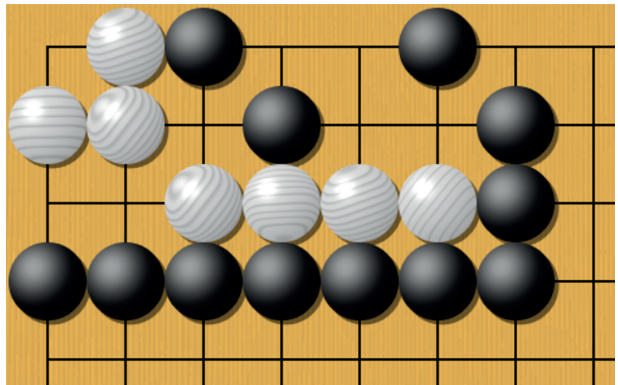
Lukas bemerkte zu seinem Verdruss wie Meilin ein Lächeln über das Gesicht huschte ...

Tja, und so endete die Geschichte der Seetiger-Detektive, denn von da an hatten die Fünf vor lauter Computerspielen und Go keine Zeit mehr für mysteriöse Geheimnisse. Schade eigentlich, aber vielleicht hast du ja selbst Ideen für weitere Geschichten mit den Go-spielenden Freunden? Wenn ja, dann schreib uns einfach: fs-nachwuchs@dgb. Und wenn nein, dann gibt es ja immerhin noch die Geschichten aus „The Last Secret“, denn das Spiel gibt es ja wirklich – wenn auch ohne Plastikfiguren dazu ...

Link zum Spiel: tinyurl.com/Seetiger

Spiele die verrückte Geschichte um Go, Mathe und das Universum... (FSK ab 12)

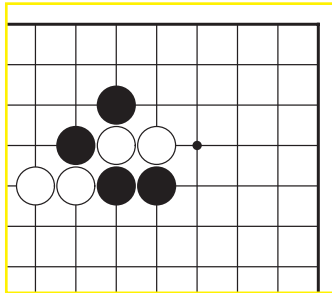
Und hier zum Abschluss noch ein schönes Sommerrätsel, damit eure Köpfe richtig heiß laufen können:



In der Hitze des Gefechts ist die weiße Gruppe gestorben. Oder ist sie das wirklich? Es gibt da eine coole Rettungsmöglichkeit ...

Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

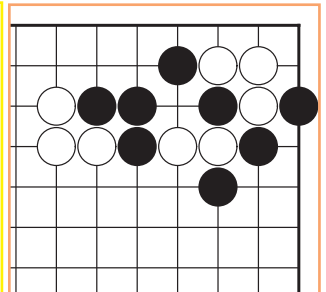
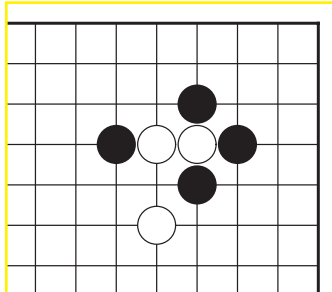
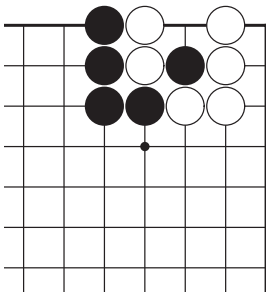
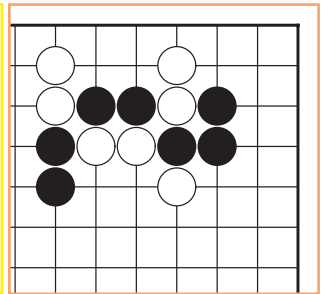
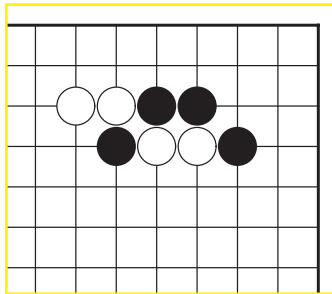
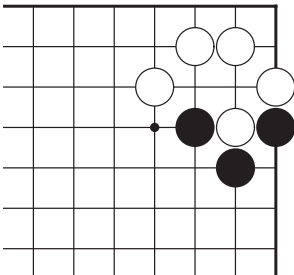
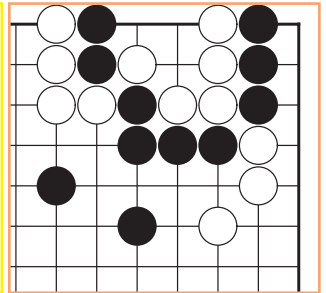
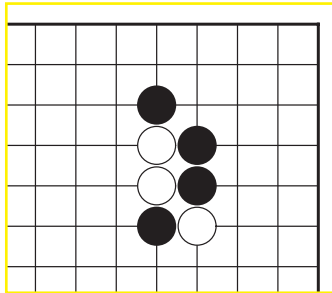
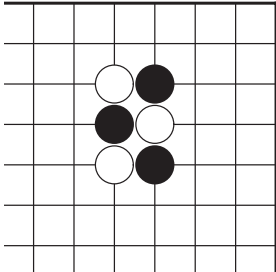
Die folgenden Probleme stammen aus der erfolgreichen Problem-Go-Serie „500 Go-Aufgaben“, die in insgesamt sechs Bänden im Verlag Brett und Stein erschienen ist. Der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags. Alle Lösungen findet ihr unter www.dgoz.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Downloaddatei.



Weiß: Zeichne einen Kreis für den Zug, der weiße Steine schlägt!

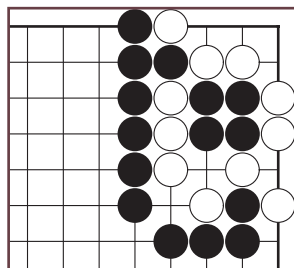
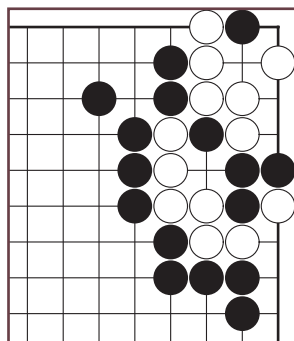
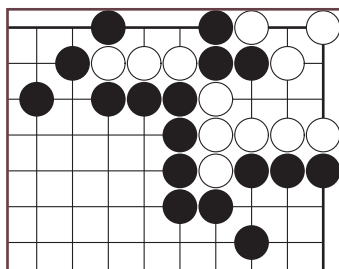
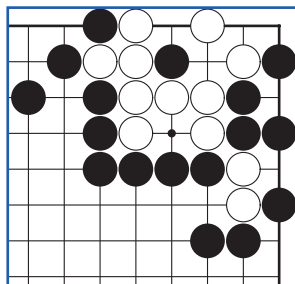
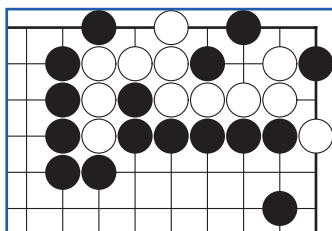
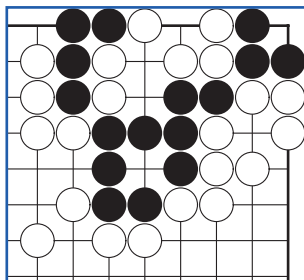
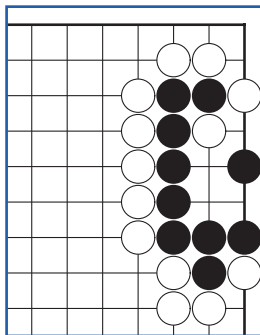
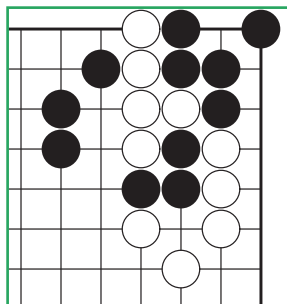
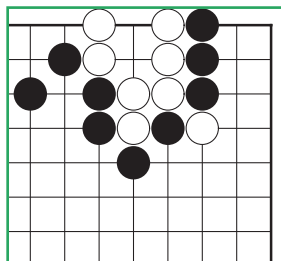
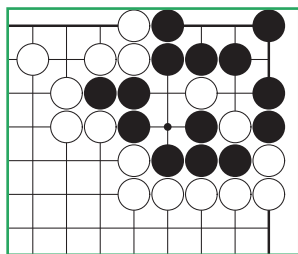
Gelb: Schwarz fängt Steine in einer Treppe! Zeichne drei Züge 1-2-3 ein!

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 5: Freiheitsnot bei Teilung von Hartmut Kehmann

- Lektion 1: Das Denken ordnen
- Lektion 2: Den Augenraum formen
- Lektion 3: Den Augenraum füllen
- Lektion 4: Den Augenraum teilen

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.

Freiheitsnot, japanisch Damezumari, ist sicher das grundlegendste Thema im Tsumego. Im weitesten Sinne geht es immer um ein Nährungsproblem, das sowohl den Kontakt mit gegnerischen als auch eigenen Steine betreffen kann. Da das Thema so umfangreich ist, werden wir fünf Lektionen darauf verwenden und selbst so werden wir es nur beispielhaft erörtern können.

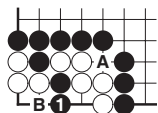
In der letzten Lektion hatten wir untersucht, auf welche Weise der Verteidiger den Augenraum sinnvoll unterteilen kann. Der Angreifer hat naturgemäß andere Intentionen. Neben der Reduktion von außen, sowie der Füllung mit einer Nakadeform von innen, ist die Trennung der Form des Verteidigers eine dritte Strategie des Angreifers. Dabei spielt Freiheitsnot fast immer eine wichtige Rolle. Im Prinzip gibt es zwei Grundmuster und eine Mischform, die in Variationen immer wieder vorkommen.

A: Die Trennsteine können nicht gefangen werden.

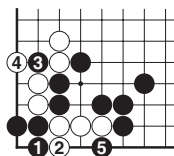
B: Die Trennsteine werden geopfert, erzeugen dabei aber Freiheitsnot.

C: Die Stellung führt zu Muster A oder B

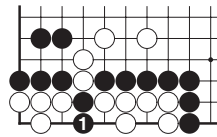
Muster A1: Der Verteidiger kann sich auf beiden Seiten nicht nähern. Der Angreifer kann mindestens eine



Muster A1



Muster A2



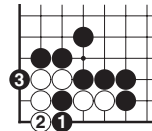
Muster A3

Seite fangen, hier ist das sowohl bei A als auch bei B der Fall. Die Trennsteine müssen keine Nakadeform haben. Durch den Tod einer Seite stirbt auch die andere.

Muster A2: Der Verteidiger kann sich (temporär) auf einer Seite nicht nähern, ändert er das oder kann er das nicht ändern, so fängt der Angreifer die andere Seite.

Muster A3: Der Verteidiger kann sich auf beiden Seiten nicht nähern. Im Unterschied zu den vorherigen Diagrammen kann der Angreifer aber auch auf keiner Seite fangen, das Ergebnis ist ein Seki.

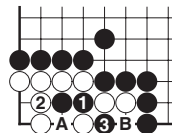
Muster B1: Der Verteidiger kann sich auf einer Seite nähern, hat aber wegen Freiheitsnot keine Möglichkeit, ein zweites Auge zu bilden. Da die Trennsteine gefangen werden, müssen sie eine Nakadeform haben.



Muster B1

Muster B2: S1 trennt die weiße Form, nach S3 kann Weiß wegen einer Mausefalle nicht auf B das

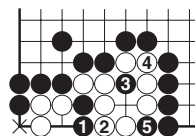
zweite Auge bilden, sondern muss auf A schlagen. Dieses Spiel wiederholt sich, indem Schwarz erneut ein Horikomi auf 1 spielt. Am Ende gibt SB Atari auf zwei Steine und Weiß bleibt einäugig. Wie im Muster



Muster B2

B1 gehen die Trennsteine verloren, der Unterschied besteht darin, dass dabei kein Auge entsteht. Das ist besonders effektiv, wenn der Verteidiger wie hier bereits ein Auge hat.

Muster C: Das ist eine Mischform, die nach Muster A oder Muster B enden kann. Der Verteidiger könnte sich auf

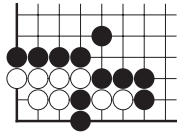


Muster C

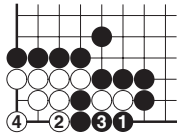
einer Seite nähern. Tut er dies aber, so verliert er nach Muster B durch die gezeigte Folge. Sichert er mit W2 auf 3 zunächst das Auge, so ist

Schwarz auf der anderen Seite mit SX schneller. Nur wenn die Trennsteine keine Nakadeform haben, ist der Verteidiger mit Zug 2 erfolgreich.

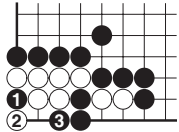
Natürlich gibt es Variationen z.B. durch Ko, Anbindungsdrohungen etc., aber dies sind die Grundmuster, die ich gefunden habe. Gemeinsam ist allen Mustern das Thema Freiheitsnot. Wir schauen uns einige Beispiele an.



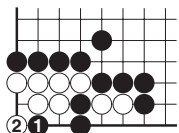
Dia. 1



Dia. 1a



Dia. 1b



Dia. 1c

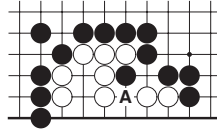
Dia. 1, Dia. 1a: Hier ist die Trennung bereits erfolgt, wenn Schwarz aber hastig die beiden weißen Steine nimmt, erreicht er weniger als möglich, Weiß gibt nur zwei Steine ab und lebt mit dem größeren Teil.

Dia. 1b: Der Einwurf verhindert wegen Freiheitsnot W2 auf 3, nimmt Weiß aber diesen Stein, so zerstört S3 nicht nur ein zweites weißes Auge, sondern sorgt überdies dafür, dass Weiß sich auch von dieser Seite nicht mehr nähern kann. Im Ergebnis gewinnt Schwarz entsprechend Muster A.

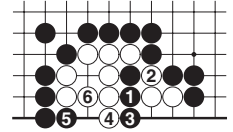
Dia. 1c: Mit diesem Beginn erreicht Schwarz nur ein Ko.

Dia. 2: Viele etwas komplexere Probleme sind so aufgebaut, dass eine naheliegende Abfolge nicht funktioniert. Man kann dann versuchen, die Randbedingungen zu verändern wie z.B. die Anzahl vorhandener Freiheiten und findet so ggf. den Lösungsweg. In der ersten Lektion hatte ich drei Fragen thematisiert, die helfen können, das Denken in bestimmte Richtungen zu lenken. Es ging dabei um evtl. Umstellung der Zugreihenfolge, Nutzung von vitalen Punkten, die dem Gegner helfen, (des Gegners Punkt sei meiner) und schließlich der Frage „was wäre wenn?“

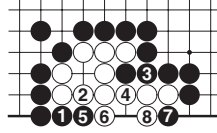
Dieses Diagramm ist ein schönes Beispiel dafür, dass alle „Drei Fragezeichen des Tsume-Go“ bedacht werden wollen. Natürlich möchte Schwarz hier mit einem Zug auf A die weiße Form trennen, aber wohin führt das?



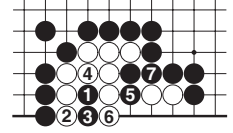
Dia. 2



Dia. 2a



Dia. 2b



Dia. 2c

Dia. 2a: Die Abfolge bis W6 ist naheliegend. Wenn Schwarz versucht, das zweite weiße Auge zu zerstören, scheitert er, Weiß hat links eine Freiheit zu viel.

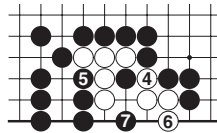
Dia. 2b: S1 nimmt vorab (ändert die Zugreihenfolge) eine Freiheit, aber auch hier löst W2 alle weißen Probleme.

Dia. 2c: Dieser Beginn (des Gegners Punkt sei meiner) nimmt ebenfalls eine weiße Freiheit und stellt den Weißen vor größere Probleme, denn Schwarz kann jetzt auf 5 mit Atari strecken.

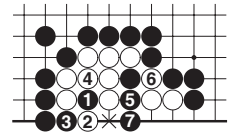
Dia. 2d: Versucht Weiß zu korrigieren, so ist es dafür zu spät. Wir hinterfragen W2.

Dia. 2e: Durch die Abfolge bis W4 reduziert Schwarz die weißen Freiheiten links (was wäre, wenn Weiß in Dia. 2a links eine Freiheit weniger hätte). In der Folge kann Weiß sich auf X nicht mehr nähern und verliert nach Muster A und erneuert W2

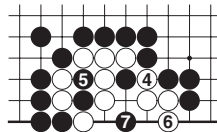
Dia. 2f, Dia. 2g: Wie schon in Dia. 2d bekommt Weiß keine zwei Augen, wenn er links ignoriert, um rechts zu fangen.



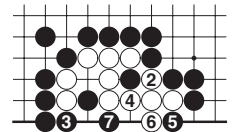
Dia. 2d



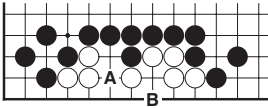
Dia. 2e



Dia. 2f

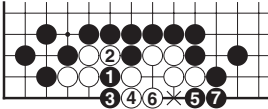


Dia. 2g



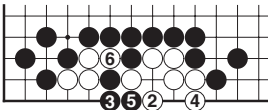
Dia. 3

Dia. 3: In Problemen dieser Art hat der Verteidiger oft zwei Schwächen in der Struktur, das ist auch in diesem Beispiel gut zu sehen.



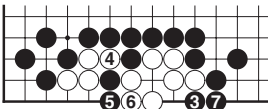
Dia. 3a

Dia. 3a: Nach W6 scheint Weiß zwei Augen zu haben, aber S7 offenbart die weiße Strukturschwäche, Weiß verliert entsprechend Muster B. Spielt Weiß W6 auf x, so S7 auf 4. Wir hinterfragen W2.



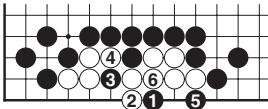
Dia. 3b

Dia. 3b: In dieser Variante bekommt Weiß immerhin ein Ko. Wir hinterfragen S3.



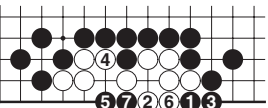
Dia. 3c

Dia. 3c: Mit etwas mehr Geduld kommt Schwarz zum Ziel.



Dia. 3d

Dia. 3d: Mit der Schwäche rechts zu beginnen ist auch möglich, aber nicht so, ...

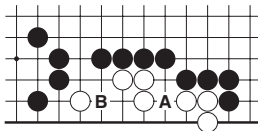


Dia. 3e

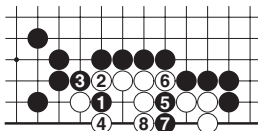
Dia. 3e: ... sondern besser so. Spielt Weiß W4 auf 6, so führt S5 unter 4 in die weiße Freiheitsnot.

Dia. 4: Die Schwäche bei A ist offensichtlich, die bei B muss sorgfältig ausgenutzt werden.

Dia. 4a: Der Kreuzschnitt führt hier nicht zum Erfolg.



Dia. 4

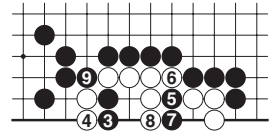


Dia. 4a

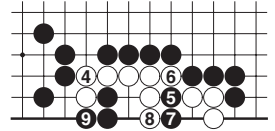
Dia. 4b: Um weiße Freiheitsnot zu erzeugen, muss Schwarz einen Stein mehr opfern. Weiß verliert entsprechend Muster C.

Dia. 4c: Variiert Weiß Zug 4, so bleibt er auch einäugig.

Dia. 5: Dieses Beispiel zeigt ein Grund-



Dia. 4b



Dia. 4c

muster, das in vielen Problemen auftaucht. Schwarz kann die weiße Form bei A trennen, wird aber nach WB selber abgeschnitten. Wenn Schwarz danach nicht überleben kann ist es besser, sofort auf C zu verbinden und WA zuzulassen.

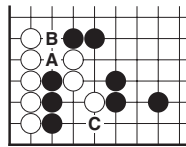
Dia. 5a: W2 besetzt eine schwarze Freiheit, deshalb ist S3 erforderlich.

Dia. 5b: Unterlässt Schwarz diesen Zug, so werden seine Steine gefangen, weil er wegen der durch W2 entstandenen Freiheitsnot S5 nicht auf 6 spielen kann.

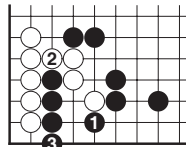
Dia. 5c: Eine vergleichbare Situation entsteht aber nach dem Abtausch S1/W2. Schwarz kann deshalb S1 nur spielen, wenn er für S3 eine bessere Lösung findet.

Dia. 5d: Das Kosumi S3 droht ebenso wie S5 die Anbindung. Wenn Weiß das verhindert, verliert er das Semeai, weil er den Näherungszug W10 braucht.

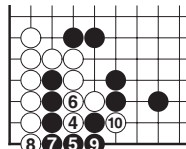
Dia. 5e: Versucht Weiß W4 hier, so muss



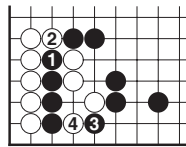
Dia. 5



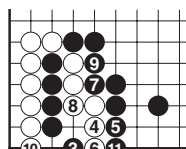
Dia. 5a



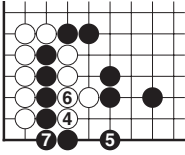
Dia. 5b



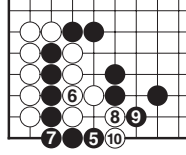
Dia. 5c



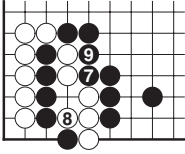
Dia. 5d



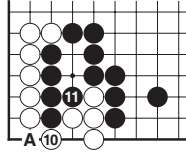
Dia. 5e



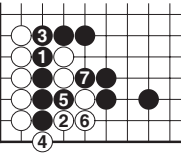
Dia. 5f



Dia. 5g



Dia. 5h



Dia. 5i

Schwarz richtig antworten. S5 ist das Tesuji, das die Verbindung aufrecht erhält.

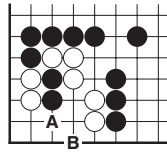
Dia. 5f: Das Nobi S5 ist dafür nicht ausreichend.

Dia. 5g, Dia. 5h: Wenn Weiß wenigstens einen Teil retten will, muss er die beiden Steine aufgeben (S7 wie Dia. 5d), endet dann allerdings ggf. in Nachhand mit WA.

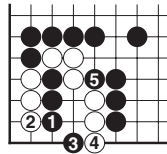
Dia. 5i: Die korrekte Abwicklung für beide Seiten sieht deshalb so aus.

Dia. 6: In dem Grundmuster gibt es zwei Schlüsselpunkte. Das Nobi A und das Kosumi B.

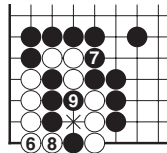
Dia. 6a, 6b: In der typischen Abfolge kann Weiß in Nachhand drei Steine retten, aber die wichtigen Schnittsteine sind verloren.



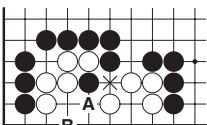
Dia. 6



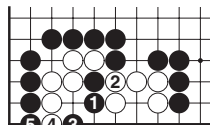
Dia. 6a



Dia. 6b



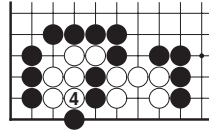
Dia. 7



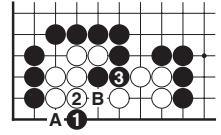
Dia. 7a

Dia. 7: Wenn Schwarz mit Sx seinen Stein anbindet, bekommt Weiß mit WA eine lebende Stellung. Deshalb sind Alternativen eine Überlegung wert, es bieten sich auch hier die Punkte A und B an.

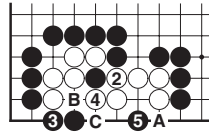
Dia. 7a: Wenn Weiß hier dem Muster folgt, verliert er in der Tat alles.



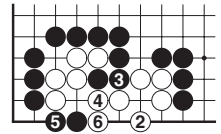
Dia. 7b



Dia. 7c



Dia. 7d



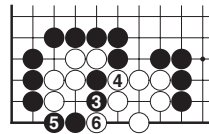
Dia. 7e

Dia. 7b: Aber er kann mit W4 erfolgreich kontern. An solchen Punkten angelangt, beenden wir häufig die Analyse, decken im Ausgangsdiagramm auf x in Vorhand, sind zufrieden und bemerken nicht einmal, was wir übersehen haben.

Dia. 7c: Schwarz sollte besser mit dem zweiten Schlüsselpunkt beginnen. W2 als Antwort ist nicht erfolgreich, nach S3 sind A und B miai. W2 auf A würde mit S3 auf B beantwortet, wonach mit Zugumstellung Dia. 7a entsteht.

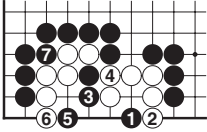
Dia. 7d: Auch W2 hier ist nicht erfolgreich. Um das Auge zu sichern, braucht Weiß einen weiteren Zug auf B oder C. Dann aber kommt Schwarz zu A.

Dia. 7e: Die beste weiße Antwort ist die sofortige Augenbildung am Rand. Wenn Schwarz daraufhin mit S3 deckt, lebt Weiß bedingungslos.

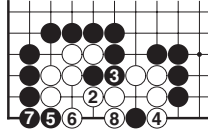


Dia. 7f

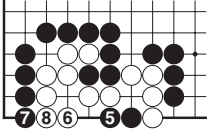
Dia. 7f: Besser ist das Nobi, wonach Weiß nur noch dieses Ko hat. Mit einem solchen Ergebnis lohnt es sich oft, zu prüfen, ob man mit einem vom Gegner besetzten Schlüsselpunkt ein noch besseres Ergebnis erzielen könnte.



Dia. 7g



Dia. 7h



Dia. 7i

Dia. 7g: Wenn Weiß S1 abtrennt, kommen wir in bekanntes Fahrwasser.

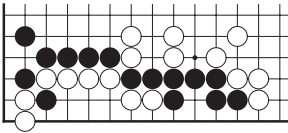
Dia. 7h: Aber W2 hier sichert zwei Augen.

Dia. 7i: Daran ändert auch die Alternative für

S5 nichts. Das beste Ergebnis für beide Seiten ist deshalb das Ko aus Dia. 7f.

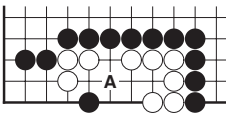
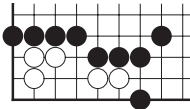
Probleme 41 - 50

In allen Problemen ist Schwarz am Zug. Das letzte Problem entstammt der klassischen Sammlung Gokyō Shumyō.



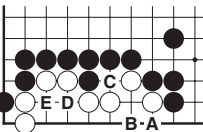
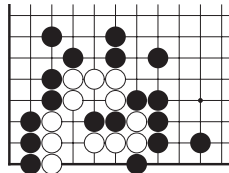
Problem 41: Kann Schwarz leben?

Problem 42: Wenn man trennen will, muss man Freiheitsnot erzeugen, geht das?



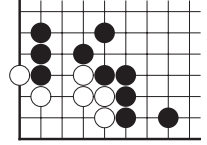
Problem 43: SA sieht verlockend aus, oder?

Problem 44: Auch hier könnte es sich lohnen, Freiheitsnot zu prüfen.

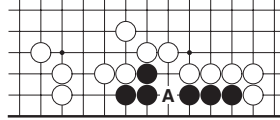


Problem 45: Weiß hat viele Defekte, wo fängt man an?

Problem 46: Reduzieren von außen oder hat Schwarz hier mehr?



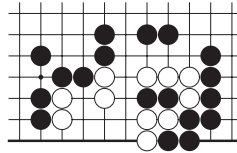
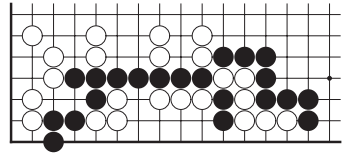
Problem 47: Weiß droht mit einem Zug auf A, die



schwarze Form zu spalten, kann Schwarz am Zug leben?

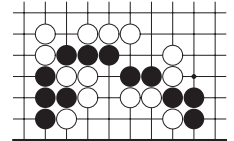
Problem 48:

Schwarz muss etwas fangen, sonst ist er verloren.



Problem 49: Geht das was?

Problem 50: Wenn hier noch was gehen soll, braucht Schwarz den Hyprdrive.



Endspiel (12)

von Robert Jasiek

Nachdem wir uns zuvor lokale Nachhände ohne Follow-up angesehen haben, studieren wir diesmal lokale Nachhände mit Follow-up eines Spielers. Durch seinen ersten Zug entsteht das Follow-up, von welchem entweder der Spieler oder sein Gegner fortsetzt und erst dann eine gesetzelte Nachfolgestellung erreicht. Wenn aber der Gegner in der Ausgangsstellung beginnt, ergibt sich sofort eine gesetzelte Nachfolgestellung.

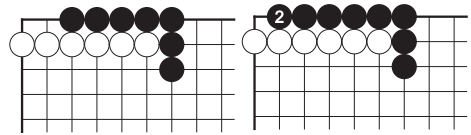
Es gibt auch lokale Endspiele mit iterativen Follow-ups oder Follow-ups beider Spieler. Wir beginnen aber mit dem grundlegenden, einfachen Fall genau eines Follow-ups nur eines Spielers.

Jede gesetzelte Nachfolgestellung hat einen Count, also einen Stellungswert, welcher schnell bestimmt ist. Die Ausgangsstellung hat einen Count und einen Zugwert. Die Stellung des Follow-ups hat ebenfalls einen Count und einen Zugwert, genannt der Folgezugwert.

Die beiden Werte der Ausgangsstellung bestimmen wir nicht sofort und direkt. Stattdessen müssen wir zuerst die beiden Werte des Follow-ups bestimmen. Unter anderem mit Hilfe des Counts des Follow-ups können wir die beiden Werte der Ausgangsstellung berechnen.

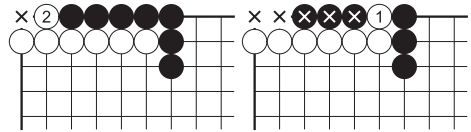
Den Folgezugwert verwenden wir zur Überprüfung, ob es sich bei der Ausgangsstellung tatsächlich um eine lokale Nachhand handelt und wir daher ihre richtigen Werte, nämlich die Nachhandwerte, berechnet haben. Sollte allerdings die Überprüfung eine lokale Vorhand indizieren, wüssten wir, dass wir die Werte der Ausgangsstellung anders berechnen müssten.

Beispiel 1 in Dia. 1 zeigt eine lokale Nachhand mit schwarzem Follow-up. Wenn Schwarz in Dia. 2 beginnt, entsteht das Follow-up in Dia. 3. Entweder Schwarz setzt in Dia. 4 fort und der Count ist 0 oder Weiß setzt in Dia. 5 fort und der Count ist -1 , denn



Dia. 3 (Follow-up, Count $-1/2$, Folgezugwert $1/2$)

Dia. 4 (Schwarz setzt fort, Count 0)



Dia. 5 (Weiß setzt fort, Count -1)

Dia. 6 (Weiß beginnt, Count -8)

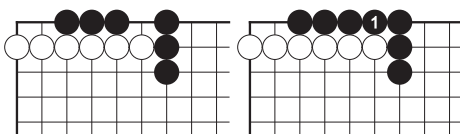
von 0 schwarzen Punkten subtrahieren wir 1 weißen Punkt.

Nun können wir die Werte des Follow-ups in Dia. 3 bestimmen, in dem Wissen, dass es sich um eine lokale Nachhand ohne Follow-up handelt. Der Count des Follow-ups ist der Durchschnitt der Nachfolgecounts in Dia. 4 und Dia. 5, also $(0 + (-1)) / 2 = -1/2$. Wenn wir den Folgezugwert des Follow-ups durch Berechnung bestimmen, ist es der halbe Differenzwert: $(0 - (-1)) / 2 = 1/2$.

Wenn Weiß in Dia. 6 beginnt, ist der Count -8 , denn jeder Schnittpunkt mit totem Stein wertet zwei Punkte für Weiß.

Nunmehr kennen wir den Count $-1/2$ des schwarzen Follow-ups in Dia. 3 und den Count -8 nach Beginn durch Weiß in Dia. 6. Aus diesen beiden Counts leiten wir die mutmaßlichen Nachhandwerte der Ausgangsstellung in Dia. 1 her. Der Count der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt dieser beiden Counts: $(-1/2 + (-8)) / 2 = (-8 1/2) / 2 = -4 1/4$. Der Zugwert der Ausgangsstellung ist ihr halber Differenzwert: $(-1/2 - (-8)) / 2 = (7 1/2) / 2 = 3 3/4$. Wie man sieht, können Viertel entstehen, wenn man zweimal durch 2 dividiert.

Nun sollten wir noch kontrollieren, dass das lokale Endspiel in Dia. 1 wirklich eine lokale Nachhand ist. Der Zugwert $3 3/4$ ist größer als der Folgezugwert $1/2$, also $3 3/4 > 1/2$. Fallende Zugwerte zeigen eine lokale Nachhand an. Deswegen haben wir die beiden Werte



Dia. 1 (Beispiel 1, Count $-4 1/4$, Zugwert $3 3/4$)

Dia. 2 (Schwarz beginnt)

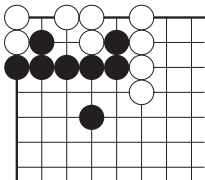
der Ausgangsstellung korrekt als Nachhandwerte berechnet.

Kommen die Werte jemandem komisch vor? Wir können sie interpretieren. In einer einfachen lokalen Nachhand sind der Zugwert, der Zugewinn des schwarzen Zugs und der Zugewinn des weißen Zugs gleich.

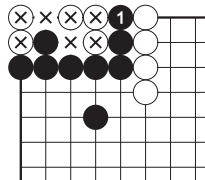
- Ausgehend von der Ausgangsstellung in Dia. 1 mit dem Count $-4 \frac{1}{4}$ hat Schwarz 1 in Dia. 2 den Zugewinn $3 \frac{3}{4}$, sodass sich $-4 \frac{1}{4} + 3 \frac{3}{4} = -\frac{1}{2}$ ergibt; das ist der Count des Follow-ups in Dia. 3.
- Vom Follow-up mit dem Count $-\frac{1}{2}$ fortsetzend hat Schwarz 2 in Dia. 4 den Zugewinn $\frac{1}{2}$, sodass sich $-\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 0$ ergibt; das ist der Count der in Dia. 4 erzeugten Nachfolgestellung.
- Vom Follow-up mit dem Count $-\frac{1}{2}$ fortsetzend hat Weiß 2 in Dia. 5 den Zugewinn $\frac{1}{2}$, welchen wir aus der Sicht des Schwarzen subtrahieren, sodass sich $-\frac{1}{2} - \frac{1}{2} = -1$ ergibt; das ist der Count der in Dia. 5 erzeugten Nachfolgestellung.
- Ausgehend von der Ausgangsstellung in Dia. 1 mit dem Count $-4 \frac{1}{4}$ hat Weiß 1 in Dia. 6 den Zugewinn $3 \frac{3}{4}$, welchen wir aus der Sicht des Schwarzen subtrahieren, sodass sich $-4 \frac{1}{4} - 3 \frac{3}{4} = -8$ ergibt; das ist der Count der in Dia. 6 erzeugten Nachfolgestellung.

Alle Werte sind konsistent!

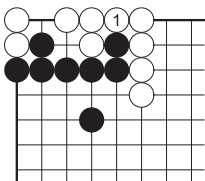
Für Beispiel 2 in Dia. 7 erwarten wir einen positiven Count, da Schwarz Gebiet machen



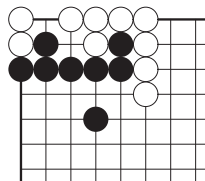
Dia. 7 (Beispiel 2, Count 7, Zugwert 5)



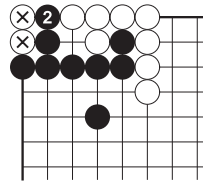
Dia. 8 (Schwarz beginnt, Count 12)



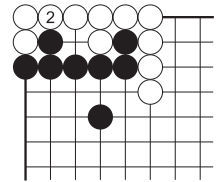
Dia. 9 (Weiß beginnt)



Dia. 10 (Follow-up, Count 2, Folgezugwert 2)



Dia. 11 (Schwarz setzt fort, Count 4)



Dia. 12 (Weiß setzt fort, Count 0)

kann, und einen größeren Zugwert als in Beispiel 1, da es mehr besetzte Schnittpunkte im lokalen Endspiel gibt. Beispiel 2 zeigt eine lokale Nachhand mit weißem Follow-up.

Wenn Schwarz in Dia. 8 beginnt, ist der Count 12, denn jeder Schnittpunkt mit totem Stein wertet zwei Punkte für Schwarz.

Wenn Weiß in Dia. 9 startet, entsteht das Follow-up in Dia. 10. Entweder Schwarz setzt in Dia. 11 fort und der Count ist 4 oder Weiß setzt in Dia. 12 fort und der Count ist 0.

Als Nächstes bestimmen wir die Werte des Follow-ups in Dia. 10, welches eine lokale Nachhand ohne Follow-up ist. Der Count des Follow-ups ist der Durchschnitt der Nachfolgecounts in Dia. 11 und Dia. 12, also $(4 + 0) / 2 = 2$. Der Folgezugwert 2 des Follow-ups in Dia. 10 ist schnell durch diese Anzahl der noch fangbaren Steine bestimmt.

Wir kennen jetzt den Count 12 nach Beginn durch Schwarz in Dia. 8 und den Count 2 des weißen Follow-ups in Dia. 10. Aus diesen beiden Counts leiten wir die Werte der Ausgangsstellung in Dia. 7 her. Der Count der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt dieser beiden Counts: $(12 + 2) / 2 = 7$. Der Zugwert der Ausgangsstellung ist ihr halber Differenzwert: $(12 - 2) / 2 = 5$.

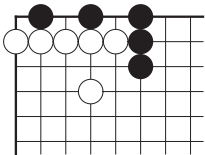
Sicherheitshalber kontrollieren wir, dass der Zugwert 5 größer als der Folgezugwert 2 ist, also $5 > 2$. Deshalb ist das lokale Endspiel in der Ausgangsstellung in Dia. 7 wie vermutet eine lokale Nachhand und wir haben deren richtigen Werte berechnet. Außerdem interpretieren wir die Werte:

- Ausgehend von der Ausgangsstellung in Dia. 7 mit dem Count 7 hat Schwarz 1 in Dia. 8 den Zugewinn 5, sodass sich der Count $7 + 5 = 12$ des Follow-ups in der in Dia. 8 erzeugten Nachfolgestellung ergibt.

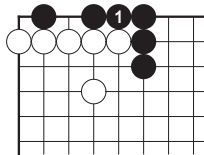
- Ausgehend von der Ausgangsstellung in Dia. 7 mit dem Count 7 hat Weiß 1 in Dia. 9 den Zugewinn 5, welchen wir aus der Sicht des Schwarzen subtrahieren, sodass sich der Count $7 - 5 = 2$ des Follow-ups in Dia. 10 ergibt.
- Vom Follow-up mit dem Count 2 fortsetzend hat Schwarz 2 in Dia. 11 den Zugewinn 2, sodass sich der Count $2 + 2 = 4$ der in Dia. 11 erzeugten Nachfolgestellung ergibt.
- Vom Follow-up mit dem Count 2 fortsetzend hat Weiß 2 in Dia. 12 den Zugewinn 2, welchen wir aus der Sicht des Schwarzen subtrahieren, sodass sich der Count $2 - 2 = 0$ der in Dia. 12 erzeugten Nachfolgestellung ergibt.

Vor dem Lesen der Analyse von Beispiel 3 in Dia. 13 möge der Leser den Zugwert und Folgezugwert bestimmen und das lokale Endspiel als lokale Nachhand verifizieren! Das Beispiel hat ein schwarzes Follow-up. Wenn Schwarz in Dia. 14 beginnt, entsteht das Follow-up in Dia. 15. Entweder Schwarz setzt in Dia. 16 fort und der Count ist 0 oder Weiß setzt in Dia. 17 fort und der Count ist -3 , denn von 0 schwarzen Punkten subtrahieren wir 3 weiße Punkte.

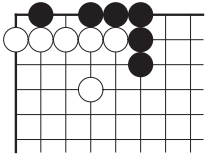
Als Nächstes bestimmen wir die Werte des Follow-ups in Dia. 15, welches wiederum eine lokale Nachhand ohne Follow-up ist. Der Count des Follow-ups ist der Durchschnitt der Nachfolgecounts in Dia. 16 und Dia. 17, also $(0 + (-3)) / 2 = -1 \frac{1}{2}$. Der Folgezugwert des Follow-ups wird berechnet als der halbe Differenzwert: $(0 - (-3)) / 2 = 1 \frac{1}{2}$.



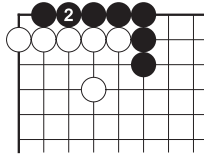
Dia. 13 (Beispiel 3, Count $-3 \frac{3}{4}$, Zugwert $2 \frac{1}{4}$)



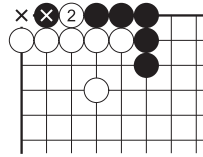
Dia. 14 (Schwarz beginnt)



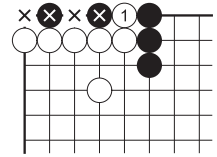
Dia. 15 (Follow-up, Count $-1 \frac{1}{2}$, Folgezugwert $1 \frac{1}{2}$)



Dia. 16 (Schwarz setzt fort, Count 0)



Dia. 17 (Weiß setzt fort, Count -3)



Dia. 18 (Weiß beginnt, Count -6)

Wenn Weiß in Dia. 18 startet, ist der Count -6 , denn jeder Schnittpunkt mit totem Stein wertet zwei Punkte für Weiß.

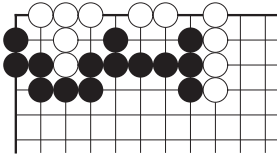
Jetzt kennen wir den Count $-1 \frac{1}{2}$ des schwarzen Follow-ups in Dia. 15 und den Count -6 nach Beginn durch Weiß in Dia. 18. Wir leiten aus diesen beiden Counts die mutmaßlichen Nachhandwerte der Ausgangsstellung in Dia. 13 her. Der Count der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt dieser beiden Counts: $(-1 \frac{1}{2} + (-6)) / 2 = (-7 \frac{1}{2}) / 2 = -3 \frac{3}{4}$. Der Zugwert der Ausgangsstellung ist ihr halber Differenzwert: $(-1 \frac{1}{2} - (-6)) / 2 = (4 \frac{1}{2}) / 2 = 2 \frac{1}{4}$.

Wir verifizieren, dass das lokale Endspiel in Dia. 13 tatsächlich eine lokale Nachhand ist. Der Zugwert $2 \frac{1}{4}$ ist größer als der Folgezugwert $1 \frac{1}{2}$, also $2 \frac{1}{4} > 1 \frac{1}{2}$. Es handelt sich um eine lokale Nachhand, weil die Zugwerte fallen. Deshalb haben wir auch für Beispiel 3 die beiden Werte der Ausgangsstellung korrekt als Nachhandwerte berechnet. Abschließend interpretieren wir die Werte wie folgt:

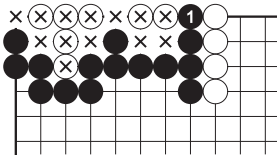
- Ausgehend von der Ausgangsstellung in Dia. 13 mit dem Count $-3 \frac{3}{4}$ hat Schwarz 1 in Dia. 14 den Zugewinn $2 \frac{1}{4}$, sodass sich der Count $-3 \frac{3}{4} + 2 \frac{1}{4} = -1 \frac{1}{2}$ des Follow-ups in Dia. 15 ergibt.
- Vom Follow-up mit dem Count $-1 \frac{1}{2}$ fortsetzend hat Schwarz 2 in Dia. 16 den Zugewinn $1 \frac{1}{2}$, sodass sich der Count $-1 \frac{1}{2} + 1 \frac{1}{2} = 0$ der in Dia. 16 erzeugten Nachfolgestellung ergibt.
- Vom Follow-up mit dem Count $-1 \frac{1}{2}$ fortsetzend hat Weiß 2 in Dia. 17 den Zugewinn $1 \frac{1}{2}$, welchen wir aus der Sicht des Schwarzen subtrahieren, sodass sich $-1 \frac{1}{2} - 1 \frac{1}{2} = -3$ ergibt, welches der Count der in Dia. 17 erzeugten Nachfolgestellung ist.
- Ausgehend von der Ausgangsstellung in Dia. 13 mit dem Count $-3 \frac{3}{4}$ hat Weiß 1 in Dia. 18 den Zugewinn $2 \frac{1}{4}$, welchen wir aus der Sicht des Schwarzen subtrahieren, sodass sich der Count $-3 \frac{3}{4} - 2 \frac{1}{4} = -6$ der in Dia. 18 erzeugten Nachfolgestellung ergibt.

Dem ersten visuellen Eindruck nach scheint Beispiel 4 in Dia. 19 eine lokale Vorhand zu zeigen. Wir werden allerdings feststellen, dass es sich um eine lokale Nachhand handelt! Das lokale Endspiel in Beispiel 4 hat ein weißes Follow-up. Wenn Schwarz in Dia. 20 beginnt, ist der Count 20, da die sieben markierten besetzten Schnittpunkte 14 Punkte und die sechs markierten leeren Schnittpunkte 6 Punkte beisteuern.

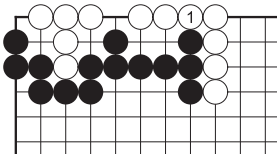
Wenn Weiß in Dia. 21 startet, entsteht das Follow-up in Dia. 22.



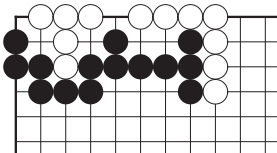
Dia. 19 (Beispiel 4, Count $13 \frac{1}{4}$, Zugwert $6 \frac{3}{4}$)



Dia. 20 (Schwarz beginnt, Count 20)



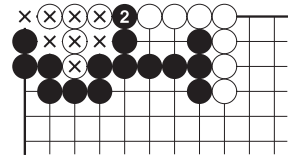
Dia. 21 (Weiß beginnt)



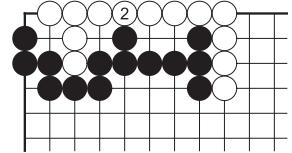
Dia. 22 (Follow-up, Count $6 \frac{1}{2}$, Folgezugwert $6 \frac{1}{2}$)

Bekannt sind uns nun der Count 20 nach Beginn durch Schwarz in Dia. 20 und der Count $6 \frac{1}{2}$ des weißen Follow-ups in Dia. 22. Aus diesen beiden Counts leiten wir die Werte der Ausgangsstellung in Dia. 19 her. Der Count der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt dieser

beiden Counts: $(20 + 6 \frac{1}{2}) / 2 = (26 \frac{1}{2}) / 2 = 13 \frac{1}{4}$. Der Zugwert der Ausgangsstellung ist ihr halber Differenzwert: $(20 - 6 \frac{1}{2}) / 2 = (13 \frac{1}{2}) / 2 = 6 \frac{3}{4}$.



Dia. 23 (Schwarz setzt fort, Count 13)



Dia. 24 (Weiß setzt fort, Count 0)

Wir prüfen noch, dass der Zugwert $6 \frac{3}{4}$ größer als der Folgezugwert $6 \frac{1}{2}$ ist, also $6 \frac{3}{4} > 6 \frac{1}{2}$.

Daher ist das lokale Endspiel in der Ausgangsstellung in Dia. 19 gerade so eine lokale Nachhand und wir haben dessen richtige Werte berechnet. Schließlich interpretieren wir die Werte:

- Ausgehend von der Ausgangsstellung in Dia. 19 mit dem Count $13 \frac{1}{4}$ hat Schwarz 1 in Dia. 20 den Zugewinn $6 \frac{3}{4}$, sodass sich der Count $13 \frac{1}{4} + 6 \frac{3}{4} = 20$ des Follow-ups in der in Dia. 20 erzeugten Nachfolgestellung ergibt.
- Ausgehend von der Ausgangsstellung in Dia. 19 mit dem Count $13 \frac{1}{4}$ hat Weiß 1 in Dia. 21 den Zugewinn $6 \frac{3}{4}$, welchen wir aus der Sicht des Schwarzen subtrahieren, sodass sich der Count $13 \frac{1}{4} - 6 \frac{3}{4} = 6 \frac{1}{2}$ des Follow-ups in Dia. 22 ergibt.
- Vom Follow-up mit dem Count $6 \frac{1}{2}$ fortsetzend hat Schwarz 2 in Dia. 23 den Zugewinn $6 \frac{1}{2}$, sodass sich der Count $6 \frac{1}{2} + 6 \frac{1}{2} = 13$ der in Dia. 23 erzeugten Nachfolgestellung ergibt.
- Vom Follow-up mit dem Count $6 \frac{1}{2}$ fortsetzend hat Weiß 2 in Dia. 24 den Zugewinn $6 \frac{1}{2}$, welchen wir aus der Sicht des Schwarzen subtrahieren, sodass sich der Count $6 \frac{1}{2} - 6 \frac{1}{2} = 0$ der in Dia. 24 erzeugten Nachfolgestellung ergibt.

Auch in diesem Beispiel passen alle Werte gut zusammen! Zeigte Beispiel 4 eine lokale Vorhand, müssten die Counts der Ausgangsstellung in Dia. 19 und des vermeintlichen Vorhandnachfolgers in Dia. 23 gleich sein. Sind sie aber nicht! In der lokalen Nachhand ist der Ausgangscount $13 \frac{1}{4}$ etwas größer als der resultierende Count 13. Das liegt daran, dass Zugewinn $6 \frac{3}{4}$ von Weiß 1 in Dia. 21 noch etwas größer als der Zugewinn $6 \frac{1}{2}$ von Schwarz 2 in Dia. 23 ist. Die Zugewinne nehmen ebenso wie die Zugewinne ab.

In den Ausgaben 4/2023 bis 2/2024 waren Abschnitte 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 Euro). Zum Abschluss der Serie stellten wir eine Preisfrage: Wie ist Yeong-uks Urgroßvater gestorben? Der Übersetzer liefert im folgenden Text die Lösung des Rätsels und einen Kommentar zu dessen Bedeutung.

„Ich würde nie jemanden gewinnen lassen“
An das unangenehme Gefühl bei meiner ersten Lektüre von „First Kyu“ (der englischen Fassung von „Erster Kyu“) vor rund zwanzig Jahren kann ich mich noch gut erinnern. Es dauert ja nicht lange, bis man im Buch mit einem durchaus befremdenden männlichen Chauvinismus konfrontiert wird. Nicht nur die im Buch beschriebene Gesellschaft (Südkorea in den späten 1960ern) ist von ihm durchdrungen, auch die Hauptfigur Yeong-uk und sogar der Erzähler sind davon nicht frei. An eine andere Sache erinnere ich mich dagegen nicht mehr: Ob mir damals die Antwort auf die Frage klar war, die Yeong-uk sich stellte (im Ausschnitt in DGoZ 2/2024), nämlich wie sein Urgroßvater gestorben war – eine Frage, die wir an die DGoZ-Leserschaft weitergereicht haben. In den Jahren dazwischen – und schließlich auch als sein Übersetzer ins Deutsche – hat mich das Buch aber immer wieder beschäftigt. Heute glaube ich, dass in diesem Rätsel ein Schlüssel zum Verständnis von Yeong-uks Charakter verborgen liegt – und zu den Intentionen des Autors, der sich dieser zweifelhaften und auch mysteriösen Erzählerfigur bedient, die Yeong-uk mit so viel Nachsicht begleitet.

Yeong-uk könnte die Antwort auf die Frage wissen. Sie steht im Buch des Dichters, das Nak-yun ihm überlassen hat (in DGoZ 6/2023): Die Geschichte des alten Meisters (DGoZ 1/2024) ist in der Tat die Geschichte seines Urgroßvaters. Die Übereinstimmung der Namen zu registrieren, was für uns im Westen eine kleine Herausforderung darstellt, wäre Yeong-uk kaum entgangen. Aber er hat, im Gegensatz zu uns, offenbar nur die andere Go-Geschichte im Buch des Dichters gelesen, über die Partie mit dem Bluthusten. Warum?

Nun, nur diese war mitsamt Partiediagramm abgedruckt – und nur dadurch wurde sie für ihn interessant. Yeong-uk konzentriert sich, um in dem gnadenlosen Konkurrenzkampf ums Profiwerden zu bestehen, ganz auf die Verbesserung seiner Spielstärke. Im Zuge dessen übersieht er ganz wesentliche Dinge, die schließlich auch sein Schicksal bestimmen werden.

Es sind die Frauen, denen Yeong-uk begegnet und die ihn lieben, die ihm die Wahrheit sagen, die ihm entscheidende Hinweise liefern, wenn er ihnen nur zuhören würde. Madame Kang, die ihm

sagt, dass er nicht nachdenkt, fast wie ein Kind. In-ae, die sich traut, ihm zu sagen, dass sie sein Verhalten dem Vater gegenüber feige findet – und womöglich noch so manches andere, wovon wir nie erfahren, weil Yeong-uk ihrem „Schwatzen“ wenig Bedeutung schenkt, da ihre Schulbildung nicht seinem Niveau entspricht. Allen voran die Chefin, die darüber klagt, als Frau in dieser Gesellschaft nicht für voll genommen zu werden. Und über diese drei hinaus schließlich auch Suk, die

Frau seines Freundes und Mitsreiters, die zu Yeong-uk sagt, dass sie auch für ihn bete. Für Yeong-uk kein Grund, innezuhalten und zu überlegen, wie diese Rechnung wohl aufgehen kann. Und so wird er vom Dilemma am Ende des Buchs überrumpelt, weil er glaubt, mit Jong-gyus eiserner Regel – „Ich würde nie jemanden gewinnen lassen“ – sei alles geklärt.

Man mag das Ende – wie auch andere Passagen im Buch – gerne als Lob der Freundschaft lesen. Die Freundschaften haben in dieser auf Wettbewerb fixierten Welt jedoch wieder und wieder tragische Konsequenzen, wobei auch die Beziehungen zu den Frauen auf der Strecke bleiben, welche in der Männergesellschaft ohnehin kaum den Stellenwert einer Freundschaft genießen. So offen das Ende sich gibt: Ich glaube, dass der heldenhafte Schein trügt, den es auf Yeong-uk wirft. Es ist genau dieses unangenehme Befremden, das uns beim Erzähler dieser Go-Entwicklungsgeschichte befällt, das uns den Hinweis darauf verschafft, dass seinem Urteil nicht zu trauen ist. Und dass aus dem, was der Autor uns durch seinen Erzähler vor Augen führt, wir uns ein eigenes Bild machen müssen – ein Bild, das weit über Go als Gegenstand des Buches hinausgeht.



Deutschlandpokal 2024

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	H	L	DA	Σ	
1 Dottan, Adam	1d	–	2	4	0	0	–	2	8
2 Henkel, Marco	2k	–	–	–	4	–	4	–	8
3 Ruse, Victor	3d	–	–	–	1	4	–	0	5
4 Drewitz, Michael	2k	–	–	4	0	0	0	–	4
5 Kettenring, Thomas	2d	–	4	–	–	–	–	0	4
Kurz, Alexander	2d	–	–	2	2	–	–	–	4
Huang, Ruizheng	1k	1	–	–	–	–	–	3	4
8 Böger, Helge	1k	–	–	4	–	–	–	–	4
Lewerenz, Bernd	2d	–	–	4	–	–	–	–	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	H	L	DA	Σ	
1 Schafroth, Gideon	9k	–	4	–	5	–	–	–	9
2 Schwartz, Manuel	5k	–	–	0	2	–	6	–	8
3 Koch, Paul	3k	3	–	0	–	3	–	–	6
4 Kaetker, Florian	5k	–	–	4	–	2	–	–	6
Wiese, Harald	9k	–	–	–	2	–	4	–	6
6 Wille, Ole	4k	–	–	0	–	2	–	3	5
7 Rachen, Jörg	8k	–	–	–	–	–	5	–	5
Oesterle, Florian	3k	5	–	–	–	–	–	–	5
9 Brunn, Jonathan	3k	–	–	–	2	–	2	–	4
Ruhnke, Steve	5k	–	–	2	–	–	2	–	4
Kraus, Markus	8k	–	–	–	2	–	2	–	4

Pokalgruppe C: 9. Kyu und schwächer

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	H	L	DA	Σ	
1 Donner, Tarmo	17k	1	4	2	–	4	–	0	11
2 Ramacher, Iris	15k	3	–	4	0	0	–	1	8
3 Behn, Dietmar	10k	–	–	6	–	–	–	–	6
Graf v. Westarp, V.	20k	–	–	6	–	–	–	–	6
Debernitz, A.	25k	–	–	–	–	–	6	–	6
6 Zietek, Maria	18k	–	–	–	4	–	1	–	5
7 Cheresov, Valentin	11k	5	–	–	–	–	–	–	5
8 Schumann, Ralf	12k	1	–	–	–	0	–	3	4
9 Schreiber, Simon	17k	–	4	0	–	–	–	–	4
Heine, Stefan	13k	–	–	0	–	4	–	–	4
Mazanek, Oliver	14k	–	–	–	4	–	0	–	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. Messturnier Hannover

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

September
14.09. – 15.09.:
7. Hallenser Doppel-Zack
21.09. – 22.09.:
19. Schweriner 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

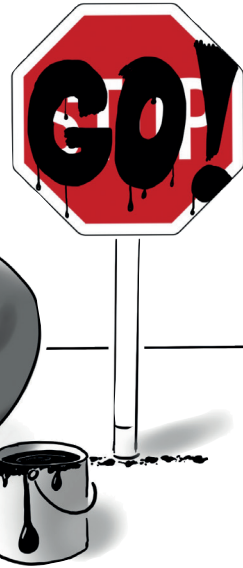
In der U12 hat sich Tarmo Donner mit 24 Punkten in-zwischen ein bisschen von den Verfolgern abgesetzt, auf Platz 2 und 3 folgen punktgleich Ole Wille und Eduard Yang. Bei Tarmo und Eduard zeigt sich der Fleiß auch in Form einer Verbesserung der Spielstärke (5 bzw 4 Steine), und das in einem halben Jahr. Beeindruckend!

In der U18 hat Dauerbrenner Yuze Xing zwischendurch die Führung übernommen, wurde jetzt aber wieder von Adam Dottan abgelöst, die beiden liefern sich bei 35 zu 31 Punkten ein Kopf-an-Kopf-Rennen auf höchstem Niveau. Platz 3 ist Shukai Kirby Zhang mit 20 Punkten. Insgesamt waren die Kids und Teens schon auf 36 Turnieren in der ersten Jahreshälfte, 3 von ihnen auf mehr als 10, was einem Turnier fast alle 2 Wochen entspricht. Ein Drittel dieser Turniere war im Ausland, auch das ist sehr schön, weiter so!

Martin Ruzicka

Wie immer 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@dgo.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	24	10	17k	12k
2 Ole Wille	15	5	4k	4k
3 Eduard Yang	15	8	9k	5k
4 Litao Mei	14	6	3k	2k
5 Minghao A. Kleefeldt	13	5	13k	11k
6 Milana Hildt	12	3	20k	20k
7 Miles Zhang	9	5	2k	2k
8 Yuheng Lu	6	5	8k	8k
9 Taito Donner	6	7	30k	28k
10 Liang Zhong	5	2	10k	9k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Adam Dottan	35	11	1d	2d
2 Yuze Xing	31	11	5d	5d
3 Shukai K. Zhang	20	8	4d	4d
4 Jing-Xiang Qiao	15	6	2d	3d
5 Ferdinand Marz	13	5	1d	1d
6 Angelika Rieger	12	4	5k	4k
7 Lukas P. Kulick	10	2	11k	10k
8 Xingyi Zhang	8	3	3k	3k
9 Bastian Leifsen	6	3	6k	5k
10 Vira Chernova	6	2	6k	6k

International von Lars Gehrke

LG Cup

Spannende Wendungen im Turnierverlauf

Der 29. LG Cup in Gwangju, Südkorea, hat in den bisherigen Runden für einige überraschende Ergebnisse gesorgt. Besonders bemerkenswert war das Ausscheiden des Titelverteidigers Shin Jinseo im Achtelfinale, der gegen den weniger bekannten Han Sangjo verlor.

Überraschende Ergebnisse im Achtelfinale

Im Achtelfinale setzte sich Han Sangjo gegen Shin Jinseo durch und sorgte damit für eine der größ-

ten Überraschungen des Turniers. Han, der auf Platz 18 der koreanischen Rangliste steht, besiegte Shin nach 225 Zügen. Dieser Sieg markiert Han Sangjos bisher größten Erfolg auf internationaler Bühne. Han trifft nun im Viertelfinale auf den chinesischen Topspieler Ke Jie.

Historie und Preisgelder

Der LG Cup, der von der Zeitung Chosun Ilbo organisiert und von LG gesponsert wird, bietet ein Preisgeld von 300 Millionen Won (ca. 202.000 Euro) für den Sieger und 100 Millionen Won (ca. 67.000 Euro) für den Zweitplatzierten. Bisher haben koreanische Spieler 13 Mal dieses Turnier gewonnen, während chinesische Spieler 12 Siege verbuchen konnten. Japan und Taiwan konnten jeweils zwei und einen Sieg feiern.

Ausblick auf das Viertelfinale

Das Viertelfinale wird am 30. September in Südkorea ausgetragen.

*Han Sangjo 9p (l.) hat
beim LG Cup gegen Shin Jinseo 9p gewonnen (u.)*



Gewinner

Han Sangjo (Korea)

Byun Sangil (Korea)

Ke Jie (China)

Ding Hao (China)

Park Jeonghwan (Korea)

Won Seongjin (Korea)

Shin Minjun (Korea)

Lee Jihyun (Korea)

Ergebnis

225 Züge (Schwarz)

330 Züge (Schwarz, 2,5 Pkte.)

236 Züge (Weiß)

240 Züge (Weiß)

176 Züge (Weiß)

304 Züge (Weiß)

165 Züge (Schwarz)

251 Züge (Schwarz)

Verlierer

Shin Jinseo (Korea)

Mi Yuting (China)

Lee Changseok (Korea)

Kim Jinwi (Korea)

Shibano Toramaru (Japan)

Xu Jiayuan (Japan)

Lai Junfu (Taiwan)

Xu Haohong (Taiwan)

Japan

von James Brückl

Judan

In diesem Titelkampf stand es 2:1 zwischen dem Titelträger Shibano Toramaru und seinem Herausforderer Iyama Yuta. Eine gute Voraussetzung also für eine Titelverteidigung, zumal Iyama Yuta zuletzt sehr unter Druck stand und nur selten überzeugen konnte. Iyama Yuta gleicht aber in der Folge nicht nur aus, sondern gewinnt auch das fünfte und entscheidende Spiel für sich und ist damit der neue Titelträger und der 62. Judan.

Meijin

Wir erinnern uns: Zur letzten Ausgabe stand Iyama Yuta eher abgeschlagen in der Liga 2:2. Ichiriki Ryo aber war mit 5:0 ungeschlagen, dicht gefolgt von Yu Zhengqi mit 4:0. Was Ichiriki Ryo betrifft, hat sich auch nur wenig geändert. Er steht nun 6:0. Zu ihm aufgeschlossen hat aber Yu Zhengqi, der ebenso mit einem

6:0 ungeschlagen bleibt. Beide, die auch noch gegeneinander antreten müssen, machen also in den letzten beiden Spielen den Herausforderer von Shibano Toramaru unter sich aus. Iyama Yuta gewann nach dem schlechten Start zwar alle Spiele und steht jetzt 5:2. Bei nur noch einem verbleibenden Spiel greift er in die Entscheidung aber nicht mehr ein, zumal er auch im direkten Vergleich mit den beiden anderen Kontrahenten bereits jeweils unterlag.

Honinbo

Yu Zhengqi war Herausforderer von Ichiriki Ryo. Im Titelkampf konnte Yu Zhengqi aber nichts ausrichten und musste sich in drei Spielen hintereinander Ichiriki Ryo geschlagen geben, der damit den Titel verteidigt.

Gosei

Unter den Konkurrenten im Herausfordererturnier setzte sich Shibano Toramaru im Finale gegen Adachi Toshimasa durch. Im folgenden Titelkampf konnte Iyama Yuta das erste Spiel (von maximal fünf) für sich entscheiden.



Tengen

Mittlerweile hat auch hier das Herausforderer-Turnier seinen Fortschritt genommen. Iyama Yuta scheidet erneut früh, bereits in der zweiten Runde, aus. Im Halbfinale stehen sich nun Kyo Kagen und Shida Tatsuya sowie Murakawa Daisuke und Shibano Toramaru gegenüber. Unter diesen wird der Herausforderer von Ichiriki Ryo ermittelt.

Meijin der Frauen

Fujisawa Rina fordert nach dem ersten Platz in der Herausforderer-Liga Ueno Asami um den Titel heraus. Sie gewann auch gleich die ersten beiden Spiele und ist damit bereits die neue Titelträgerin.

Honinbo der Frauen

In diesem Herausfordererturnier stehen sich im Halbfinale Ueno Risa und Xie Yimin sowie Nyu Eiko und Ueno Asami gegenüber, um die Herausforderin von Fujisawa Rina zu bestimmen.

Taichiao Cup

Unter nur sieben Teilnehmern des Herausfordererturniers setzt sich am Ende Mukai Chiaki durch. Sie ist die Herausforderin von Ueno Asami. Ueno Asami gewann aber in den ersten beiden Partien dieses Titelkampfes und verteidigt ihren Titel.

Frauen-Saikyo

In diesem Titelkampf, der ausschließlich im Rahmen eines Turniers ausgetragen wird, stehen sich im Halbfinale Ueno Asami und Ueno Risa sowie O Keii und Fujisawa Rina gegenüber.

China

von Liu Yang

10. Lanke Cup

Am 17.06. fand das Finale des 10. Lanke Cups in Quzhou zwischen Lian Xiao 9p und Dang Yifei 9p statt. Im Gegensatz zu Lian, der die meisten Inlandturniere gewonnen hat, blieb Dang bis jetzt erfolglos.

Es war eine Partie mit vielen Fehlern auf beiden Seiten. Dang gewann am Ende glücklich mit $\frac{1}{4}$ Punkt. Der Tag war auch sein 30. Geburtstag – es war das beste Geschenk, das er sich wünschen konnte.



Dang Yifei 9p

1. Go-Liga

Ohne Pause wurde die neue Go-Liga-Saison fortgesetzt. Bis 23.06. wurden sechs Runden absolviert. Die Favoriten befanden sich alle oben in der Tabelle:

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Chengdu	11	19
2	Supor Hangzhou	10	16
3	Chongqing	8	16
4	Shenzhen Lonhua	8	14

5	Jiangsu	8	13
6	Shandong	7	12
7	Shenzhen Nie Dao	6	12
8	Hangzhou Longyuan	6	12
9	Quzhou	6	10
10	Shanghai Jushen	5	11
11	Guizhou	5	11
12	Zhejiang	5	11
13	Beijing Minsheng Bank	4	10
14	Kaifeng	4	10
15	Shanxi	3	9
16	Shanghai Huizhi	0	6

Korea

von Tobias Berben

12. Kuksu Cup

Im Finale dieses Titelkampfes, dem kleinen Bruder bzw. Nachfolger des Kuksu-Titelkampfes, der seit 2016 nicht mehr ausgetragen wurde, konnte sich Cho Sangyeon 1p gegen Kim Eunji 9p durchsetzen.

29. GS Caltex Cup

Im Halbfinale stehen sich Mitte Juli Shin Jinseo 9p und Park Jinsol 9p sowie Shin Minjun 9p und Park Sangjin 7p gegenüber. Das Finale findet dann Ende Juli statt.

5. Supreme Player

Herausforderer von Shin Jinseo 9p, der diesen Titel bisher jedes Mal gewinnen konnte, ist Park Junghwan 9p, der sich in der Liga mit 6:1 durchgesetzt hat. Er ist damit vom vierten Mal der Herausforderer in diesem Titelkampf, nur bei der dritten Ausgabe hat Shin Minjun 9p das Recht des Herausforderers gesichtet.

2. YK Gyeonggi Cup

Auch in diesem Titelkampf setzte sich Shin Jinseo 9p im Finale mit 3:0 gegen Shin Minjun 9p durch.

Siege und Niederlagen 2024

Mit 46 Siegen führt aktuell die jetzt in Korea lebende Nakamura Sumire 3p die Tabelle an. Sie hat dabei aber „nur“ eine Siegsquote von 65%.

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3851
2	Park Junghwan	♂		3682
3	Wang Xinghao	♂		3673
4	Ding Hao	♂		3673
5	Ke Jie	♂		3670
6	Li Xuanhao	♂		3657
7	Yang Dingxin	♂		3646
8	Dang Yifei	♂		3639
9	Lian Xiao	♂		3633
10	Li Qincheng	♂		3633
11	Gu Zihao	♂		3628
12	Byun Sangil	♂		3628
13	Zhao Chenyu	♂		3617
14	Fan Tingyu	♂		3606
15	Ichiriki Ryo	♂		3602
16	Li Weiqing	♂		3600
17	Yang Kaiwen	♂		3597
18	Jin Yucheng	♂		3587
19	Liao Yuanhe	♂		3586
20	Iyama Yuta	♂		3583
21	Mi Yuting	♂		3581
22	Shin Minjun	♂		3577
23	Xu Jiayang	♂		3575
24	Xu Haohong	♂		3570
25	Xie Ke	♂		3569
26	Shi Yue	♂		3568
27	Shibano Toramaru	♂		3564
28	Xie Erhao	♂		3551
29	Tu Xiaoyu	♂		3551
30	Tan Xiao	♂		3548
31	Fan Yin	♂		3545
32	Liu Yuhang	♂		3534
33	Tuo Jiayi	♂		3532
34	Jiang Weijie	♂		3527
35	Kim Myounghoon	♂		3527
36	Chen Zijian	♂		3527
37	Kang Dongyun	♂		3524
38	Tao Xinran	♂		3513
39	Jiang Qirun	♂		3512
40	Seol Hyunjun	♂		3509
41	Lee Changseok	♂		3506
42	Chen Xian	♂		3505

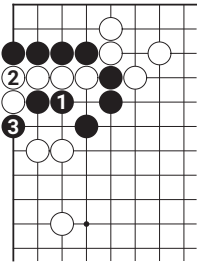
Quelle: goratings.org (09.07.2024)

Problemecke

von Antonius Clasen

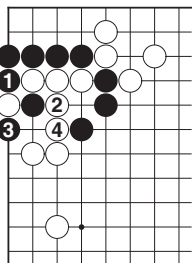
Die Gewinnerin ist dieses Mal Kirsten Hartmann. Gratulation an sie!

Lösungen zu 2/2024

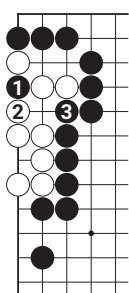


Dia. 1-1

Diagramm 1-2. Auch so schafft Weiß es nicht, seine Steine zu retten.



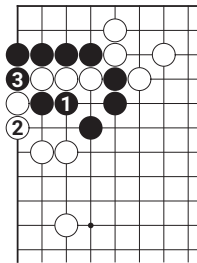
Dia. 1-3



Dia. 2-2

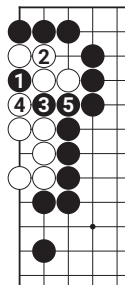
Antwort 1:

Diagramm 1-1. Mit S1 startet Schwarz richtig und Schwarz fängt die weißen Steine.



Dia. 1-2

Diagramm 1-3. So startet Schwarz falsch und Weiß rettet seine Steine.



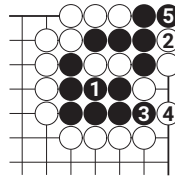
Dia. 2-1

Antwort 2:

Diagramm 2-1. S1 ist der korrekte Start und S3 ist dann der Zug, der Weiß tötet.

Diagramm 2-2. Die Antwort auf 1 mit W2 funktioniert auch nicht und Weiß stirbt nach S3.

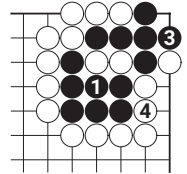
Antwort 3: Hier gibt es keine Lösung, da diese Problem nicht korrekt war.



Dia. 4-1

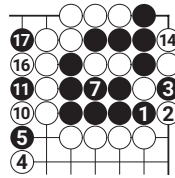
Antwort 4:

Diagramm 4-1. Schwarz startet korrekt mit 1. Nach S5 lebt Schwarz.



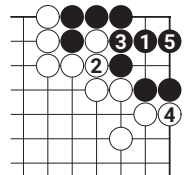
Dia. 4-2
(2 wirft ein, 5 schlägt)

Diagramm 4-2. Eine Variante, die für Schwarz auch zum Leben führt.



Dia. 4-2
(6 schlägt Ko, 8 wirft ein, 9 schlägt Ko, 12 schlägt Ko, 13 schlägt, 15 schlägt Ko, 18 schlägt Ko)

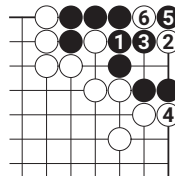
Diagramm 4-3. Und so startet Schwarz falsch und Weiß bekommt ein Ko.



Dia. 5-1

Antwort 5:

Diagramm 5-1. Der Start mit S1 ist richtig und Schwarz lebt.

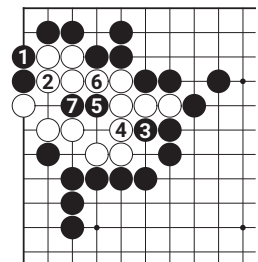


Dia. 5-2

Diagramm 5-2 S1 ist nicht korrekt, Weiß erreicht ein Ko.

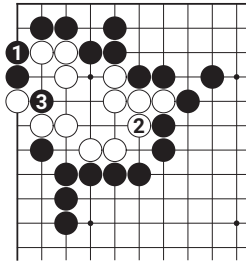
Antwort 6:

Diagramm 6-1. Der Start mit S1 und 3 ist richtig und Weiß stirbt.

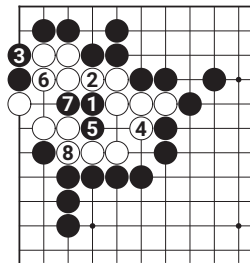


Dia. 6-1

Diagramm 6-2. Auf W2 antwortet Schwarz mit 3 und tötet so die weiße Gruppe.



Dia. 6-2



Dia. 6-3

Diagramm 6-3. Startet Schwarz mit 1 in diesem Diagramm, erreicht Weiß ein Seki und lebt.

Aktuelle Punkteliste

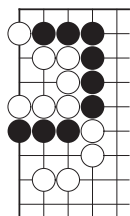
Hartmann, Kirsten (2)	1k	2/24	29	428
Altmann, Hermann	5k	2/24	22	411
Mertin, Stefan (2)	8k	2/24	11	394
Tolke, Christoph	2k	2/24	29	388
Busch, Rainer (1)	6k	2/24	16	383
Reimpell, Monika (10)	2d	6/23	-3	372
Millies, Oliver (1)	3d	1/24	27	371
Scheibe, Rene (1)	9k	2/24	29	348
Reinicz, Thomas (2)	3k	2/24	22	292
Pittner, Oliver	2d	2/24	29	278
Sattler, Gerd	1k	2/24	29	257
Heinisch, Jürgen	2k	2/24	29	254
Schreiber, Burkhard (5)	3k	2/24	24	250
Schultze, Achim	5k	5/22	-3	237
Hauptmann, Holger	6k	1/24	-3	229
Lorer, Andreas	3k	2/24	29	226
Lorenzen, Klaus (4)	2k	2/24	16	225
Schröder, Klaus	4k	2/24	29	218
Lankoff, Alex	1k	2/24	29	190
Keller, Eckart	25k	2/24	22	185
Peters, Gerald	8k	6/23	-3	176
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	2/24	29	175
Gawron, Christian (9)	2d	6/23	-3	151
Ewe, Thorwald (5)	8k	1/24	17	138
Sun, Ryan	5k	6/23	-3	111
Weickert, Thomas	4k	2/24	23	87
Kiechle, Hubert (1)	8k	2/24	17	84
Wenske, Dieter	5k	2/24	22	82
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	75
Kestler, Dirk	1d	2/24	29	73
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	51
Hartmann, Christian (2)	4k	2/24	29	50
Herter, Rainer (5)	4k	2/24	29	49
Krajewski, Rafael	1d	1/23	-3	37
Gabe, Axel (2)	5k	2/23	-3	28
Tawussi, Frank	5k	2/23	-3	22
Jungbauer, Ralf	8k	6/22	-3	19
Aust, Sebastian		1/24	14	14
Urmoneit, Regina (2)	13k	5/23	-3	6
Achilles, Rene		5/23	-3	6
Wolfgang, Jens (1)	4k	4/23	-3	6
Schröter, Georg (1)	7k	1/24	0	0

Das Fundstück

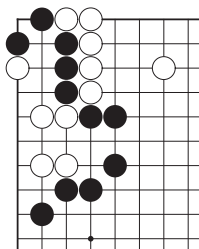


Probleme 3/2024

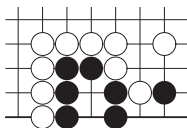
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung!



Problem 1 (3 Punkte)

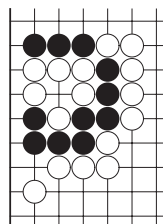
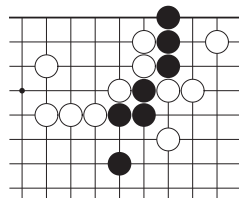


Problem 2 (3 Punkte)



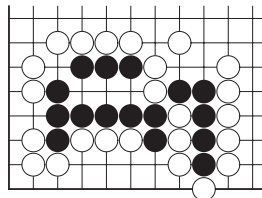
Problem 3
(4 Punkte)

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 (21.08.2024) 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.dgoz.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 der Verbandsseite).

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: Siegmар Steffens, Heidekampweg 47c, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, E-Mail: fs-archiv@dgob.de

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

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

Conventions: Stefanie Binder, Ludwig-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: vakant

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

Profikativitäten: Martin Bussas, Schenkendorfsr. 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: vakant

Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, siehe Schriftführer, E-Mail: fs-zbc@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 Kehmann, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, E-Mail: lv-bremen@dgob.de

Hamburg: Timo Kreuzer, Assorweg 3A, 22457 Hamburg, Tel.: (040) 55892374, E-Mail: lv-hamburg@dgob.de

Hessen (mit Rheinland-Pfalz und Saarland): Pascal Müller, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, E-Mail: lv-hessen@dgob.de

Mecklenburg-Vorpommern: Jörg Sonnenberger, Gewerbeallee 19, 18107 Elmhorst, 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, Holtener 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.

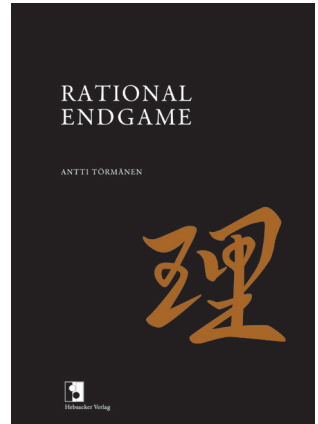
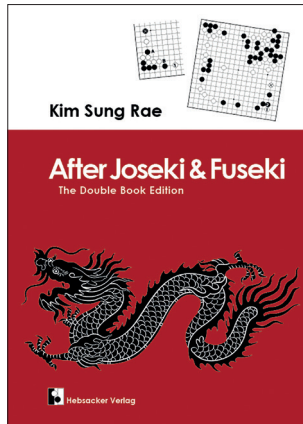
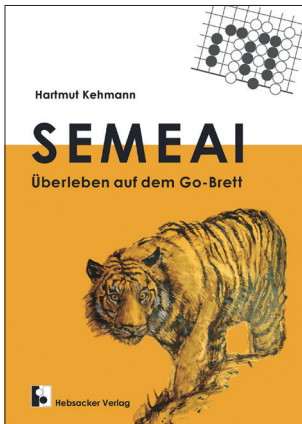
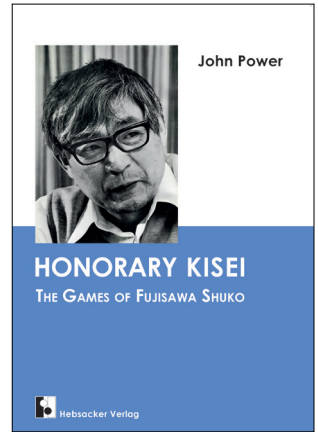
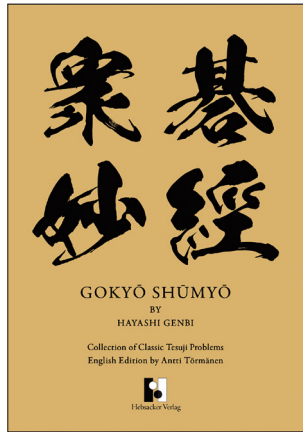
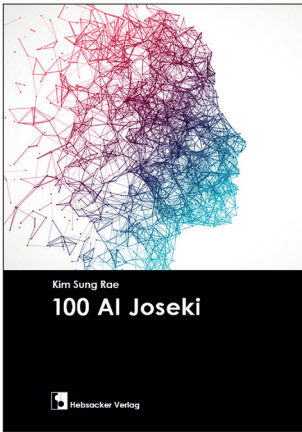
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Bücher aus unserem Verlag



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*

August 2024

12.08.–19.08.: Dutch Summergo Camp
30.08.–01.09.: Vorrunde zur Deutschen Go- Einzelmeisterschaft 2024

September 2024

14.09.–15.09.: 7. Hallenser Doppel-Zack
14.09.–15.09.: Stuttgarter Turnier
21.09.–22.09.: Deutsche Schul-Go-Meisterschaft – 20. Hans Pietsch Memorial
21.09.–22.09.: 19. Schweriner Go-Turnier – Drachenschlacht
28.09.–29.09.: 8. TipTap Frankfurt

Oktober 2024

03.10.–06.10.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde) / irgendwo
05.10.–11.10.: JIGS Autumn Camp
12.10.–13.10.: Jena
12.10.–13.10.: Go-Turnier Freiburg
19.10.–20.10.: 6. Dango Dortmund
19.10.–20.10.: 28. Münchener „Bierseidel“
26.10.–27.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim
28.10.–29.10.: Nakamura Honinbo Go-Camp (Karlsruhe)

November 2024

02.11.–03.11.: 11. Herkulescup
02.11.–03.11.: Deutsche Jugendmeisterschaft 2024
09.11.–10.11.: Damen-Go-Meisterschaft 2024
21.11.–24.11.: Spielemesse 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
28.12.–04.01.: JIGS Winter Camp

Januar 2025

03.01.–06.01.: 7. Winter-Go-Treffen Karlsruhe (mit European Grand Prix Finale)

März 2025

08.03.–09.03.: Frühjahrs-Go-Treffen Freiburg
15.03.–16.03.: 2. Frankfurter Frühlingsbanger

Mai 2025

31.05.–01.06.: 3. Sommer-Go-Treffen Augsburg

Juni 2025

19.06.: 4. SamschdigGo Wendlingen (Fronleichnam)

Juli 2025

19.07.–03.08.: Europäischer Go-Kongress Warschau/ Polen 2025

* 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!

