

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2024

99. Jahrgang



Inhalt

Goban (von Bertram Schilling).....	2
Nachrichten & Berichte.....	2–14
Das Go-Projekt	15–17
Jugend-DM-Ausschreibung.....	18–19
Yoon Young Sun kommentiert (70)	20–25
Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (5.2)	26–31
Kinderseiten.....	32–33
Probleme für Einsteiger.....	34
Probleme für Fortgeschrittene	35
Tsume-Go-Kurs (6).....	36–41
Karl-Friedrich Lenz „Die Semeai-Formel“ ..	42–43
Impressum	43
Endspiel (12).....	44–47
Pokale.....	48–49
Das Ziel nicht aus den Augen verlieren.....	50
Fernost-Nachrichten.....	51–53
Go-Probleme.....	54–56
Mitgliedsbeiträge.....	56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Adressen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	59
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Ich möchte dieses Vorwort dazu nutzen, mich bei Monika Reimpell zu bedanken, die mir nicht nur die Last des Vorworts der letzten DGoZ-Ausgabe abgenommen hat, sondern zugleich für die breite Würdigung meiner viel zu früh verstorbenen Frau Steffi Hebsacker in ebendieser Ausgabe gesorgt hat. Sie empfand den vergleichsweise kurzen Nachruf, den ich eigentlich nur eingeplant hatte, als zu wenig mit Blick auf die Verdienste Steffis für das Go in Deutschland in den letzten 25 Jahren und hat deshalb kurzfristig weitere Autoren gewinnen können.

Ebenso danke ich Stefan Budig, Michael Marz und Martin Stiassny für ihre einfühlsamen Nachrufe auf meine Frau, die mich wirklich sehr gerührt haben – und die mir gegenüber Steffi als Person und gegenüber ihrem Einsatz für das Go in Deutschland als sehr angemessen erscheinen.

Tobias Berben

Mensa und Go

Der Verein Mensa veranstaltet regelmäßig Camps für junge Hochbegabte, auf denen sie sich innerhalb einer Woche in der Gruppe mit viel Spaß vielseitigen, auch anspruchsvollen Programmpunkten zuwenden können. Ich war dieses Mal Betreuer auf dem zweiten Sommercamp in Kassel. Die Betreuenden bieten verschiedene Projekte an, mein Projekt war diesmal Go!

Das Projekt hatte eine hohe Nachfrage, so dass das Projekt mehr als voll besetzt war. Die zwölf Teilnehmenden und ich haben uns jeden Vormittag mit großer Freude dem Go-Spielen gewidmet, anfangs haben wir auf dem 9×9-Brett, später auf dem 13×13-Brett gespielt und verschiedene Strategien und Taktiken besprochen. Als Auflockerung gab es dazwischen einmal Staffel-Go, bei dem die Steine erst durch einen kurzen Lauf zum Brett gebracht werden mussten. Abschließend haben mir die Teilnehmenden ein selbst gemachtes, essbares Go-Brett geschenkt. Dabei haben sie versucht, möglichst viele der besprochenen Fehler beim Go-Spiel abzubilden. Die Teilnehmenden haben also einiges gelernt!



Der Kurs war auch insofern erfolgreich, als dass einige Teilnehmende weiterhin Go spielen (jetzt auch auf 19×19) und sich künftig auch mal bei Turnieren versuchen wollen!

Merlin Jonathan Fischer

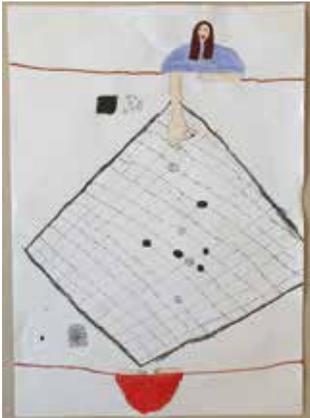
Go-Malwettbewerb

Knapp 100 Grundschülerinnen und -schüler der modernen Schule Hamburg haben eine ihrer Go-Stunden mit Malen verbracht. Und hier seht ihr die Gewinnerbilder. Eine Kinder-Jury hätte bestimmt andere Bilder prämiert, aber wir haben uns mit drei Erwachsenen das Recht der Auswahl vorbehalten. Die Idee, Kinder entscheiden zu lassen, ist aber auch nicht schlecht. Vielleicht beim nächsten Mal!

Stefan Budig



Platz 3 - Sarah, Klasse 3 – „Go / Wei Qi“



*Platz 1 - Lea, Klasse 4
„Das schiefe Brett“*



*Platz 2 - Alexander, Klasse 2
„Die Go-Stadt“*



*Platz 3 - Leo, Klasse 3
„Go ist cool“*

Einladung zur Mitgliederversammlung des Go-Verbandes Nordrhein-Westfalen e.V.

Der Vorstand des Go-Verbandes Nordrhein-Westfalen e.V. lädt herzlich zur Mitgliederversammlung 2024 ein. Wir treffen uns nach der dritten Runde beim Dortmunder Go Turnier.

Zeit: Samstag, den 19. Oktober 2024 ab ca. 20 Uhr.

Ort: Go-Turnier 6. Dango Dortmund, Gaststätte „Garten-Stuben“, Breierspfad 155, 44309 Dortmund.

Tagesordnung:

1. Begrüßung und Feststellung der Beschlussfähigkeit
2. Bericht des Vorstandes
3. Rechenschaftsbericht des Schatzmeisters
4. Bericht der Kassenprüfer
5. Entlastung des Vorstandes
6. Verschiedenes

50. Bergmannsturnier Leipzig

Vom 6. bis 7. Juli fand in Leipzig das 50. Bergmannsturnier statt. Zur Jubiläums-Ausgabe des zweitältesten durchgängigen Go-Turniers Deutschlands hatten sich 45 Teilnehmerinnen und Teilnehmer angemeldet. Nach alter Bergmanns-Tradition wurde in zwei Gruppen gespielt, wobei in Gruppe A fünf Spiele und in Gruppe B sieben (kürzere) Spiele gespielt wurden.

Die Villa mit ihren sonnigen Räumen und dem schönen Garten bot wieder allen Beteiligten eine entspannte Turnier-Atmosphäre, mit gemeinsamem Grillen am Samstagabend und einem Frühstück am Sonntag. Außerdem stand Andrii Kravets 1p das ganze Wochenende für Partieanalysen zur Verfügung und gab am Vorabend des Turniers ein Seminar.

Mit der 50. Ausgabe des Bergmannsturniers verabschieden wir uns von Mitorganisator Hans Zötzsche, der das Turnier über viele Jahre geleitet und die Leipziger Go-Landschaft geprägt und gefördert hat. Er gibt damit nun offiziell den Staffelstab an den Turnierorganisator René Scheibe weiter. Das Bergmannsturnier soll weiterhin erhalten bleiben, bekommt aber einen neuen Anstrich und einen neuen Termin: Ab 2025 soll es unter dem Namen „Bergfest“ vom 21. bis 22.6. im Denksportzentrum Leipzig stattfinden



und die beiden Turniere „Bergmannsturnier“ und „Frühlings-Fuseki“ an einem Termin vereinen. Gerne schon mal vormerken!

Ein großes Dankeschön geht an unsere Sponsoren JIGS, dem Landesverband BST, Go Magic, Awesome Baduk und AI Sensei. Außerdem natür-



lich an den unermüdlichen Turnier-Organisator René Scheibe und an das ganze Helferteam des USC Leipzig – mit ganz besonderem Dank an Peggy Scheibe.

Sieger Gruppe A:

1. Benjamin Teuber 6d
2. Arved Pittner 5d
3. Haohan Wu 5d

Sieger Gruppe B:

1. Arved Weigmann 2k
2. Hendrik Reinke 2k
3. Frank Heinicke 4k

Weitere Auszeichnungen mit Gutscheinen unserer Sponsoren Go Magic, Awesome Baduk und AI Sensei haben erhalten:

Gruppe A:

- 4 Siege: Marco Henkel 1k
SDK: Alexander Kube 1k
U16: Adam Dotta 3d
Ü50: Alexander Kurz 2d
Ü70: Rüdiger Stoll 1d

Gruppe B:

- 6 Siege: Paul Glass 8k
5 Siege: Tony Ritter 7k
Dame: Melanie Daffertshofer 8k
DDK: Carsten Igel 11k
Turnier-Neuling: Tina Rinek 25k
Tsumego: Anna Sterzik 10k, Niklas Merk 7k

Viktor Kümel

Turniernotizen

3. SamschdigGo Wendlingen

Bereits zum dritten Mal gab es am 30. Mai ein SamschdigGo-Turnier in Wendlingen am Neckar, also in der Region Stuttgart. Gewonnen wurde das McMahon-Turnier von Ari-Pekka Perkio (3d, München) vor Hu Rui (2k, Göppingen) und Sören Selbach (3k, Karlsruhe). Sachpreise gab es für alle Kinder und Jugendlichen. Das Turnier wurde vom Badischen Go-Verein zusammen mit den Eltern in und um Wendlingen, dem Keio Restaurant sowie mit finanzieller Unterstützung des LV Baden-Württemberg organisiert.

2. Sommer-Go-Treffen Augsburg

Gewonnen wurde das am 8. und 9. Juni gespielte Turnier von Jonas Fincke (4d, München) vor Kai Meemen (2d, Bayreuth, DGoB-Präsident) und Raymond Georg Snatzke (2d, München). Das Turnier wurde vom Badischen Go-Verein zusammen mit dem Augsburger Go-Abend und dem LV Bayern organisiert.

1. Schul-Go-Turnier Karlsruhe

Am 15. Juni gab es am Kant-Gymnasium das erste Schul-Go-Turnier in Karlsruhe. Das Turnier stand auch Schülern außerhalb Karlsruhes offen und so spielten Schüler aus Karlsruhe und der Region Stuttgart miteinander.

Da es zwei einstellige Kyu- und elf zweistellige Kyu-Spieler waren, die am Samstagmorgen kamen, entschied Turnierleiter Wilhelm Bühler in Absprache mit den beiden SDK-Spielern, dass diese ein Best-of-Three spielen, während die anderen bei freier Gegnerwahl spielen konnten. Alle Partien wurden ohne Vorgabe gespielt, insgesamt wurden in den vier Stunden 33 gewertete Partien gespielt. Den Sieg im Turnier sicherte sich Xingyi Zhang (3k, Kant-Gymnasium Karlsruhe) mit 2 Siegen in 2 Partien. Bei der Siegerehrung gab es für alle einen kleinen Sachpreis, wobei, wer mehr Siege hatte, zuerst auswählen durfte.

Die Schulleiterin hatte sich neben dem Turnier auch einen Einstiegsworkshop gewünscht, den dann Peter Werner aus Ulm durchgeführt hat. Das soll es künftig weiterhin geben, auch wenn die Teilnehmerzahl mit zwei sehr überschaubar war. Oberstufenschüler des Kant-Gymnasiums hatten Kuchen gebacken und verkauft, damit sich die Spieler zwischendurch stärken konnten.

5. Düsseldorfer Mingren

In Düsseldorf fand am 23. Juni zum fünften Mal ein großes Go-Fest für Kinder und Jugendliche aus nah und fern statt. Ähnlich wie in den letzten Jahren sind die meisten Teilnehmer des von Ying Cheng 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 geehrten Gäste hielten jeweils eine Rede bei der Eröffnungsfeier des Turniers. Auch vielen Dank

an Herrn Li Ang 3p und Frau Yu Xiaodan 2p, die aus China Grußvideos sendeten.

Li Shizhao (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), Anton Zhang (11J, 7k, Neuss), Cedric Freudenberg (17J, 7k, Ratingen), Luoan Cheng (10J, 8k, Haan) und Weide Li (12J, 7k, Kaarst).

36 Teilnehmer zwischen 8k und ca. 25k spielten auf dem 13×13-Brett. Preise gab es in vier Altersgruppen. In den Gruppen U19, U15, U12 und U10 des 13×13-Turniers gewannen Ranhao Zhang (2007, 8k, Korschenbroich, der auch Sieger des gesamten 13×13-Turniers war), Yuechen Jia (2011, 10k, Neuss), Noah Chen (2013, 9k, Langenfeld) und Thomas Lücking (2016, 9k, Köln). 25 Anfänger spielten auf dem 9×9-Brett, bei dem es Preise in drei Altersgruppen gab. In den Gruppen U14, U9 und U7 des 9×9-Turniers siegten Tianze Liu, Zhuoling Liu und Lanzhou Chen, alle aus Düsseldorf.

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

Kölner Go-Turnier

Beim traditionellen Kölner Go-Turnier am 15. und 16. Juni mit 99 Teilnehmern gab es diesmal zwei punktgleiche Sieger: Yuze Xing (5d, Heidelberg) und Valerii Krushelnyskyi (7d, Köln) gewannen beide 4 von 5 Spielen. Yuze hatte in der zweiten Runde Valerii geschlagen, unterlag aber in Runde 3 dem dreifachen deutschen Meister Jonas Welticke (6d, Bonn), der allerdings selbst am Ende nur auf 3 Siege kam und Platz 3 belegte. Einen Sonderpreis für 5 Siege erhielt der 12-jährige Ryan Sun (1k, Wuppertal).

6. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

Zum sechsten Mal luden am 29. und 30. Juni die Alpirsbacher Go-Spieler zum Chosei-Go-Turnier in den Schwarzwald ein. In kleiner Runde und ohne Dan-Spieler wurden 25 Partien gespielt und am Abend traditionell statt einer weiteren Runde Go zusammen

entspannt gegessen. Gewonnen haben das Turnier Peter Nübel (3. Kyu, Alpirsbach) und Michael Gräber (1. Kyu, Lörrach), die je ein Fass Bier vom lokalen Sponsor Alpirsbacher Klosterbräu erspielten, aber auch alle anderen Spieler bekamen Sachpreise (auch ohne Alkohol) von Alpirsbacher oder dem zweiten lokalen Sponsor Peterstaler Mineralquellen.

42. Kieler Goturnier

Am 29. und 30. Juni fand zur Kieler Woche das nun schon 42. Kieler Go-Turnier mit der offenen Landesmeisterschaft Schleswig-Holstein in den Räumlichkeiten der Universität Kiel statt. An beiden Tagen wurden jeweils zwei Runden gespielt. Die Organisatorin Heike Rotermund sorgte wie immer perfekt für das leibliche Wohl während des Turniers, der Sonntag begann zudem mit einem gemeinsamen Frühstück. Die Damen waren dieses Jahr besonders stark vertreten: ein Drittel Spielerinnen im Gesamtfeld ebenso wie ein Drittel Spielerinnen in den Dan-Rängen. Wir haben uns besonders über Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus Potsdam, Köln und Schweinfurt gefreut. Die ersten drei Plätze belegten Ji Lu 5d aus Hamburg, Tim Barz-Cech 2d aus Potsdam und Bernd Lewerenz 3d aus Kiel. Bernd Lewerenz wurde auch der neue Schleswig-Holsteinische Landesmeister. Neben diesen hochklassigen Gewinnern konnten sich sechs weitere Spielerinnen und Spieler mit drei gewonnenen Partien und eine Spielerin mit vier gewonnenen Partien über Geldpreise freuen.

3. SamschdigGo-Turnier Karlsruhe

Das 3. SamschdigGo-Turnier am 13. Juli in Karlsruhe wurde von Xin Shu (5. Dan, Löwen/Belgien) gewonnen und vom Badischen Go-Verein organisiert.

„Go und Bergwandern“

In diesem Jahr war beim „Go und Bergwandern“ in Ischgl in Tirol (13.-20. Juli) erstmals ein europäischer Go-Lehrer dabei: Alexander Eerbeek 5d aus den Niederlanden. Außerdem kamen 14 Go-Spieler und Go-Spielerinnen plus 7 Begleiter bzw. Begleiterinnen zur Go-Woche nach Ischgl. Im Hotel gab es täglich vor dem Abendessen eine Go-Lektion von Alexander und nach dem Abendessen einen Go-Spielabend, bei dem Alexander einzeln und simultan gegen die übrigen Go-Leute spielte. Alexanders Go-Lektionen und seine Lehrpartien mit Kommentar wurden von allen sehr gelobt.

EGC 2024 in Toulouse Dabeisein ist alles, Gewinnen ist besser

von Chen Yifei*

Es war 2018, und ich war 13, als ich mein letztes Go-Turnier gespielt hatte. Doch sechs Jahre später war es wieder soweit: Es lockte der Europäische Go-Kongress in Toulouse, von dem mir eine Freundin erzählt hatte. Der perfekte Neustart meiner Go-Karriere!

Nach jahrelanger Pause wieder Go-Steine in der Hand zu halten, war anfangs ungewohnt. Ich machte mich also darauf gefasst, sämtliche Partien zu verlieren, aber „Dabeisein ist alles“ heißt es nicht nur bei den olympischen Spielen (die ja zeitgleich in Paris stattfanden).

Es lief dann aber doch besser als befürchtet: Bereits in meiner ersten Partie gewann ich. – Glück gehabt!

Doch von Anfang an: Bei meiner Ankunft in Frankreich war ich sehr aufgeregt und gespannt auf die kommenden zwei Wochen. Dabei fiel mir aber auch die unerträgliche Hitze auf. Besonders in den Zimmern des Studentenwohnheims war die Hitze

* Mit EM-Splittern von Marc Oliver Rieger

kaum auszuhalten und führte zu einigen unruhigen Nächten. Den fehlenden Schlaf durfte ich dann tagsüber auf den kunstvoll geformten Steinskulpturen der Piazza nachholen.

Die ersten Tage des Kongresses, inklusive der Partien, fühlten sich wie ein Traum an. Ich musste mich an die neue Umgebung, die fremden Menschen (es war der zweitgrößte EGC, mit 869 Teilnehmern), ans Nachdenken während der Spiele und das von mir fast vergessene Französisch gewöhnen.

Der Campus wurde erkundet, neue Freunde kennengelernt und eine geniale Pizzasmaschine gefunden, die sogar von Italienern toleriert wurde, 24/7 funktionierte und jeden Mittwoch einen Rabatt anbot. Mittwochs war also Pizzatag. An anderen Tagen gab es die Option, in der Mensa zu essen (nicht empfohlen), food trucks (der koreanische war am beliebtesten) oder die EGC-Bar (mit leckeren Sandwiches, die



allerdings nicht mehr vorhanden waren, wenn man zu spät dran war)

Zurück zum Thema: Während des gesamten Kongresses lag natürlich der Fokus dann doch auf Go und den verschiedenen Events.

Bei meiner ersten Partie im Rapid (mit der etwas seltsamen Bedenkzeit Fischer Time 30 min + 1 s) verlor mein Gegner auf Zeit. Zum Teil, weil er tüchtig

jeden Zug notierte. Im Endeffekt war er so nett, mir trotzdem die Partie zu schicken.

Wenn man selbst die Partie notiert, wird man konstant nach der Telefonnummer gefragt. So habe ich dutzende neue Kontakte geknüpft. Auch die anderen Turniere waren sehr interessant: Beim „Chess and Go“ durfte ich neue Schachregeln lernen, und unser Team hat doch tatsächlich zwei von vier Schachpartien

Ein neuer KI-Go-Roboter aus China

EM-Splitter: Jugend vor, beim EGC!

Beim Hauptturnier des EGC schnitt der deutsche Nachwuchs beeindruckend ab: Shukai Zhang (5d, 17 Jahre, Frankfurt) wurde bester deutscher Spieler (Platz 14 im Turnier) und Yuze Xing (5d, 15 Jahre) zweitbeste (Platz 19). Die beiden ließen eben mal so die mehrfachen deutschen Meister Lukas Krämer (6d, Bonn, Platz 24) und Jonas Welticke (6d, Bonn, Platz 25) hinter sich.





gewonnen. Beim Blitzturnier wurde ich in der ersten Knock-Out-Runde von einem 4d komplett zerstört, beim 9x9 hingegen schaffte ich es, als einziger Kyu-Spieler ins Viertelfinale und traf dort auf meinen Albtraum, Yang Yaoling 7d, gegen den ich dann prompt trotz drei Steinen Vorgabe ver-

lor. Die Partie war irgendwie seltsam: Er war von einer sehr einschüchternden Aura umgeben. Trotzdem

EM-Splitter: Orga-Highs and Lows

Das Design des Kongresses war, Dank Camille Lévêque, bezaubernd und wirklich professionell. Leider schwächelte die Orga in anderen Bereichen ein wenig, z.B. bei Opening und Closing oder bei der Turnier-Orga, was dann aber nach ein paar Tagen besser lief.



Kind gegen Roboter

hatte ich eigentlich eine faire Chance zu gewinnen. Hätte ich klar denken können, und hätte er nicht so beeindruckenden psychologischen Druck ausgeübt, hätte ich den späteren Turniersieger vielleicht aus dem Turnier kégeln können.



Auch außerhalb der Turniere beschäftigte man sich die ganze Zeit mit Go. Jeden Tag gab es neue Tsumego-Rätsel zu lösen, in der einen Ecke fand man Go-Roboter aus China, die dich im Handumdrehen fertig machen und danach höflich mit-helfen, die Steine aufzusammeln, in einer anderen warteten Profis, die die Partien aller Spieler mit Begeisterung analysierten. Sie haben mir sehr viel

EM-Splitter:

Wenn ein 6 Dan vergessen wird ...

Beim Wochenendturnier wurde ein angemelderter 6-Dan-Spieler bei der Auslosung vergessen. Er bemerkte das eine Stunde vor Turnierbeginn, aber die Organisatoren waren leider unwillens, das noch zu ändern, so dass er die erste Runde aussetzen musste. Am Ende spielte er 4:0. Einen Preis gewann er damit nicht, denn den gab es nur für ein 5-0. Das hätte man vielleicht besser lösen können ...



Vier-Farben-Go

David gegen Goliath beim „Nations Cup“

Der Nations Cup war ein Nebenturnier für Mannschaften; in der Top-Gruppe sollten reine „Nationalmannschaften“ den Europamannschaftsmeister unter sich ausmachen, im offenen Turnier waren auch gemischte Mannschaften zugelassen.

Es versprach Spaßig zu werden, und ausgehend von einigen Spielern aus Köln und Aachen stellten wir eine Mannschaft zusammen. Die Auflagen waren leicht erfüllt: gleiche Staatsangehörigkeit, mindestens ein weibliches Mitglied (Iris) und mindestens ein Mitglied unter 20 Jahre (Bastian aus Mainz und Tarmo aus München); schon waren wir bereit für einige nette und harmlose Spiele.

Kurz vor Beginn des Turniers wurde uns klar: Wir sind die einzige angemeldete deutsche Mannschaft und werden daher in die Top-Gruppe als Vertreter von Deutschland eingeteilt. Das fühlte sich so an, als hätte man uns gebeten, mal eben bei Olympia mitzumachen, es hätte sich niemand sonst gefunden ...

In der ersten Runde wurden wir gegen Frankreich gelost, die als Gastgeber ihre Aufstellung sehr ernst genommen hatten. Und so entstand dieses Foto, David gegen Goliath:



Goliath gegen David (v.l.n.r.): Für Frankreich Remy 6d, Lucas 6d, Florent 6d, Milena 3d, Benoit 3d und für Deutschland Iris 14k, Bastian 5k, Moritz 4k, Nils 4k, Pierre-Alain 1k

Es war ein K.O.-Turnier ohne Handicap, also ist die Geschichte schnell zu Ende erzählt: Wir haben unser Bestes gegeben und schöne Spiele gegen sehr verständnisvolle Gegner ausgefochten, und nach der erwarteten 0:5-Niederlage schied Deutschland aus dem Nations Cup aus.

Die zwei restlichen Runden verbrachten wir im offenen Turnier, einmal gegen Österreich und einmal gegen das Team der freiwilligen Helfer.

Diese Spiele entsprachen eher unseren Erwartungen: Der Turniermodus mit Handicap erlaubte uns die eine oder andere Partie zu gewinnen, was aber leider für keinen Mannschaftssieg reichte. Unsere Schlussbilanz: 0:3 und jede Menge Spaß.

Pierre-Alain Chamot

EM-Splitter: Ein Jigo bei 6,5 Komi

Es begab sich im Rapid-Turnier, dass zwei Spieler in höchster Zeitnot die letzten Züge spielten. Ein Spieler musste dabei ein paar Steine vom Brett nehmen. Er suchte den Pausenknopf, doch bis er ihn gefunden hatte, war die Zeit abgelaufen. Pech gehabt, hätte der Gegner nun sagen können, aber stattdessen schlug er vor, die Partie fertig zu spielen und auszuführen. Dabei stellte sich heraus, dass er verloren hätte. Daraufhin bot er ein Jigo an. Ein Lob für die Spieler, die diese faire Lösung fanden, und die Organisatoren, die sie dann auch akzeptierten!

geholfen, meine Winning-Streak beizubehalten. Ein großes Dankeschön an Hisokah 1p, Xiaodan 2p und natürlich Hayashi Kozo 7p, der mich beim Beer and Go mit neun Steinen plattgemacht hat und mich eine wichtige Lektion gelehrt hat: Keep safety! (Achte darauf, dass deine Gruppen immer zu 100% leben!)

Gleichzeitig fand man auf dem ganzen Rest des Campus fleißig übende Go-Spieler, die alle möglichen Go-Varianten ausprobierten. Von den verrückteren 4-way Go (davon lass ich jetzt die Finger) und Einfarben-Go, bis hin zu den normalen 1vs1 Partien und Pairgo. Denn das Pairgo-Turnier

war natürlich auch ein Highlight. Vor allem für all die verzweifelten Männer, die nach einem weiblichen Partner suchen mussten.

Für mich war das Pairgo auch ein interessantes



Die Sieger beim Pair-Go: Milena Boclé 3d und Wonjin Choi 3p



Europameister 2023 und 2024: Andrii Kravets 1p

Erlebnis. Nachdem ich tatsächlich von einem Mann abgelehnt wurde, ließ mir ein Freund keine Wahl, sondern „paarte“ mich mit einem Italiener 4k. Er war ein lieber Kerl (abgesehen davon, dass er One Piece nicht mochte), doch auf dem Schlachtfeld nicht zu gebrauchen. Er brachte mir meine erste Niederlage auf dem 19×19-Brett ein und übersah bei unserer Übungspartie einen entscheidenden Zug und ließ mich verzweifeln. Daher ein Rat an alle Mädels: Seid vorsichtig, wen ihr als Partner auswählt, denn ihr habt die Qual der Wahl!

Abseits von all dem Go-Spielen war es natürlich erfrischend, einen abwechslungsreichen Alltag angeboten zu bekommen. Bereits zu Beginn des Kongresses wurde eine Games Night organisiert. Unter anderem wurden NekoJima, Rasende Roboter und That's not a hat (verbraucht sehr viele Gehirnzellen) gespielt. Es war eine großartige Gelegenheit, neue Menschen zu treffen, und sie durch einen Abend voll Spiel und Spaß kennenzulernen. Außerhalb des Campus fanden verschiedene Exkursionen statt und innerhalb wurde Sport (z.B. Tennis, Volleyball) und Handarbeit angeboten: Man durfte kleine Go-Brett-Schlüsselanhänger häkeln und Steine aufnähen. Je nachdem wie geschickt man mit den

Händen war, kam das Ergebnis zufriedenstellend oder als abgrundtiefe Katastrophe heraus.

Im Endeffekt ging der Kongress wie im Flug vorbei, und ich vermisse bereits alle alten und neuen Freunde, die ich dort wieder treffen oder neu kennenlernen durfte.

Das olympische Motto „Dabeisein ist alles“ traf dann am Ende bei mir nicht so ganz zu, denn im Hauptturnier lief es etwas besser als erwartet: Statt alles zu verlieren, gewann ich alle 10 Runden! Auch im Weekend und Rapid hatte ich am Ende alle Partien gewonnen. – Da muss also eindeutig



mein Partner schuld sein, dass wir es im Pair-Go „nur“ bis ins Halbfinale geschafft haben. An mir kann's ja nicht liegen, weil ich ja offenbar ein Genie sein muss, oder?

Jetzt aber im Ernst: Sorry, Pietro (mein Pairgo-Partner), Du hast Dein Bestes gegeben und ich habe auch schlechte Züge gespielt! Unsere Niederlage lag natürlich auch an mir!

Und hier zum Abschluss meine, natürlich total objektive Sternebewertung des EGC:

- Essen (Mensa): ★☆☆☆☆
 - Essen (Pizza-Automat): ★★★★★
 - Wetter: ★★★★★☆
 - Turnierort: ★★★★★☆
(vor allem wegen der gemütlichen Steinskulpturen)
 - Turniere: ★★★☆☆
 - Go-Lehrer: ★★★★★
 - Tiere: ★★★★★☆
(Prima: Igel, Heuschrecken, Hasen; nicht so gut: Mücken, Wespen, Ameisen)
 - Rahmenprogramm: ★★★★★☆
 - Menschen: ★★★★★
 - (Außer Pietro: ★★★★★★)
 - Gesamturteil: ★★★★★
- Wir sehen uns in Warschau!

EM-Splitter:

Fliegerhüte zu versteigern

Die knatschgelben Orga-Hüte des EGC im Flieger-Design mit ausklappbarer Sonnenbrille (und leichten Pikachu-Anklängen) waren bedauerlicherweise nicht zu kaufen. Drei Stück wurden dafür am Ende versteigert. Leider wurde der Preis nicht bekannt gegeben.

Go-Europameisterschaft

1	Andrii Kravets	1p	UA
2	Thomas Debarre	7d	FR
3	Fredrik Blomback	7d	SE
4	Denis Karadaban	6d	FR
5	Mateusz Surma	3p	PL
6	Ali Jabarin	2p	IL
7	Cornel Burzo	6d	RO
8	Lucas Neiryneck	6d	BE
9	Florent Labouret	5d	FR
10	Lukas Krämer	6d	DE

Offene Go-Europameisterschaft (=Hauptturnier)

1	Ji Tae Kim	8d	KR	9:1
2	Yang Yaoling	7d	GB	8:2
3	Seungmin Oh	7d	KR	7:3
4	Xiao Yicheng	7d	GB	7:3
5	Hyunwoo Kim	6d	KR	7:3
6	Bernardis Davide	6d	IT	7:3
7	Yuan Ziyin	6d	CN	6:4
8	Kim Taegyecom	7d	KR	7:3

Beste Deutsche im Hauptturnier

14	Zhang Shukai	5d	7:3
19	Xing Yuze	5d	5:5
21	Liu Chang	4d	5:5
24	Krämer Lukas	6d	5:5
25	Welticke Jonas	6d	5:5
27	Pittner Arved	5d	6:4
34	Schomberg Niels	4d	6:4
36	Ulbricht David	4d	4:6

Nebenturniere

Wochenend-Turnier	Guo Yuzheng	9d	CN
Rapid	Xiao Yicheng	7d	GB
SEYGO	Zhang Shukai	5d	DE
13x13-Turnier	Li Qiuchi	7d	DK
Kawabata (50+)	Habu Koichiro	5d	PL
Little Prince (U12)	Fan Avril	5d	FR
	Kim Taeyun	3d	KR
	Barcza Bende	2d	HU
Little Prince (U18)	Cobbold Scott	4d	GB
Chess and Go	Pittner Arved	5d	DE
	Chen Feiyang	4d	DE
Paar-Go	Milena Bolclé	3d	FR
	Wonjin Choi	3p	KR
Blitz	Guo Yuzheng	9p	CN
Shan Sa (Damen)	Kim Sooah	7d	KR
9x9-Turnier	Yang Yaoling	7d	GB
Beer and Go	He Zihao	4d	GB

Das Go-Projekt von Holger Neubart

Weil ich den Eindruck habe, dass meine folgenden Erfahrungen euren eigenen Projekten beispielhaft zugutekommen könnten, berichte ich hier etwas ausführlicher über meine ersten Schritte, der Go-Szene in meinem Umfeld wieder mehr Leben einzuhauchen.

Als vor einigen Monaten meine Familie an mich herantrat mit der Frage, ob ich nicht ein Go-Projekt am Gymnasium anbieten möchte, fiel das insofern auf fruchtbaren Boden, als ich kurz zuvor beschlossen hatte, dem Go-Spiel wieder einen Raum in meinem Zeitplan einzuräumen und ich im Zuge dessen feststellen musste, dass inzwischen (30 Jahre nach meinen aktiveren Zeiten) ein wenig Staub auf die hiesige Go-Landschaft gefallen war.

So gab es früher in der Nähe mindestens drei gute Möglichkeiten, Go zu spielen (Schaffhausen, die Uni Konstanz und die Konstanzer Spielgruppe), heute bleibt lediglich Konstanz und auch das nur sporadisch – wie ist das in eurem Umfeld?

Es reifte also der Entschluss, mich auf dreierlei Art und Weise der Reanimation des Spiels zu widmen (so es denn meine Zeit zulassen wird):

Zum einen, indem ich oben erwähntes Go-Projekt an der Schule durchführe und bei Interesse im neuen Schuljahr in eine Go-AG münden lasse, zum zweiten durch das Beantragen einer Wiederaufnahme in das Angebot des Hochschulsports in Konstanz und zum dritten über eine Annonce in der hiesigen Tageszeitung mit Werbung für einen Schnupperkurs für die Konstanzer Anwohner an unserem Spieleabend.

Während das Dritte noch aussteht, ist die Bewerbung als Übungsleiter an der Uni eingereicht und das Projekt an der Schule bereits durchgeführt – hiervon soll im Folgenden berichtet werden.

Das Nellenburg-Gymnasium in Stockach hatte für das Schuljahresende drei Projekttage mit je 6 Schulstunden geplant, bei denen vor allem LehrerInnen, aber auch SchülerInnen und Eltern aufgerufen waren, Projekte anzubieten, in die sich alle Klassenstufen einzutragen hatten. Angeboten

PROJEKTtage AM NBG

Titel <u>Go - das asiatische Brettspiel</u>	
Für die Klassenstufen <u>5</u> bis <u>12</u>	
Beschreibung	
Was ist Go? - ein wenig Geschichte und ein Anime.	
Go im Internet	
Wir lernen und spielen gemeinsam	
	nur drei Regeln ergeben das komplexeste Spiel der Welt
Go und KI	
Projektleitung	<u>Holger Neubart</u>
E-Mail	<u>go@holztoene.de</u>
Teilnehmerzahl	von <u>2</u> bis <u>24</u>
Mögliche Kosten	<u>keine, Erwerb von Spielmaterial und Büchern möglich</u>



wurden ca. 45 Projekte von Ausflügen, Schulpolitik, Sport, Malen, Tanzen, Nähen u. v. m. bis hin zu Strategiespielen und eben auch Go.

Vor dem Angebot zur Durchführung des Projekts habe ich zunächst Birger Holtermann vom Baden-Württembergischen Go-Verband, Wilhelm Bühler vom Badischen-Go-Verein und Tobias Berben vom Hebsacker Verlag kontaktiert, um zu klären, welche Unterstützung ich von offizieller bzw. professioneller Seite erwarten könnte bzw. welche Materialien mir in welcher Zeit zur Verfügung stünden.

An dieser Stelle möchte ich allen Dreien ausdrücklich für ihre großzügige und unkomplizierte Unterstützung danken. Es fühlt sich im Go immer noch an, als wären alle eine große Familie!

Als schließlich von der Schule die Zusage über das Zustandekommen meines Projekts bestätigt wurde und mir eine Liste mit 23 Fünft- bis Neuntklässlern zukam, gab es grünes Licht an allen Fronten.

Nachdem ich vom Hebsacker Verlag bereits Pappbretter, Infoposter und -flyer bekommen hatte, die ich an einem Infovormittag im Schulfoyer sitzend den SchülerInnen nebst Go-Brett mit Demopartie nahebringen konnte, wurden mir von Verbandsseite ein Schul-AG-Koffer (die Variante mit vier 9×9-Brettern, drei 13×13-Brettern mit 9×9-Rückseite und Glassteinen), Bücher (Speed-Baduk 1–6 nebst Antworten – gebraucht habe ich mit den Kleinen nur Bd. 1) und Demosteine (200 Stück Ø 3 cm) zugesichert, finanziert und zugeschickt. Da es derzeit keine passenden Demobretter gibt, habe ich als Schreiner kurzerhand welche in allen drei Größen angefertigt, eine Staffelei als Ständer besorgt und mit dem Beschriftungsgerät für Koordinaten gesorgt.

Ohne Helfer geht das mit so vielen jungen SchülerInnen natürlich nicht, ich hatte an allen drei Tagen je zwei Helfer – Yoshi, Uwe und im Besonderen Bernhard sei hier herzlich gedankt.

Außer dem erwähnten Schul-AG-Koffer, den Pappbrettern (10 Stück), einem 19×19-Brett in echt und in magnetisch hatte ich noch diverse Go-Bund-Infos, einen Satz aktuelle DGoZ zum Verschenken (wurde Preis an alle beim Turnier s.u.), ein paar Bücher, die Demobretter (für die Kleinen reicht zunächst das 9×9) und ein Notebook nebst Beamer im Klassenraum.

Ich hatte mir diverse Filme aus dem Netz heruntergeladen (nicht überall funktioniert ja das Internet) und so startete alles mit diesem tollen Go-Werbfilm: www.youtube.com/watch?v=lqeO2IYFTnw

Sammelruf und Aufmerksamkeit!

Es fing also an mit Kennenlernen, ein wenig Geschichte, Go-Material, der Schlageregel und gleich ein paar Runden Atari-Go – nicht ohne darauf aufmerksam zu machen, dass Schlagen keinesfalls der Sinn des Spiels sei.

Dann folgten Selbstmordregel, Ko-Regel, Spielziel und Zählen – hier benutze ich die Erklärungen von Tobias auf der DGoB-Seite (ausgedruckt und besprochen), kündigte bereits ein Jede-gegen-Jeden-Turnier an und ließ sie losspielen. Wir gingen derweil umher und betreuten.

An der Wand hing das Go-Plakat vom Hebsacker Verlag, eine 20×20-Turniertabelle, Janine Böhmes Go-Piktogramm und eine Preisliste für Anfänger-Go-Sets.

Auffällig war, dass die Jugendlichen vor allem spielen wollten, doch während Erklärungen und Übungen bei den Jüngeren in den ersten Stunden noch leicht aufgenommen zu werden scheinen, kommt später dann leicht Unruhe auf und sie neigen eher zu Albernheit und Konzentrationsschwäche.

Für das Spielerlebnis war vor allem das Turnier eine prima Motivation. Die SchülerInnen suchten sich selbstständig immer wechselnde PartnerInnen und füllten wie erwünscht so mit den Spielen die Zeit.

Ein besonderes Schmankehl war am zweiten Tag die Einladung an das nebenan laufende Strategie-spielprojekt, bei uns Go zu lernen. Viele dort spielen bereits Schach und so tauchten durchaus weitere Talente im Klassenraum auf. Meine Teilnehmer waren hoch motiviert, ihr bereits erworbenes Wissen an ihre MitschülerInnen



weiterzugeben und plötzlich hatte sich für einige Zeit die Teilnehmerzahl verdoppelt.

In kleinen Portionen gab es auf die Tage verteilt Leben und Tod, Nakade, Fangtechniken wie Treppe und Netz, Randabschlüsse und Zählen, Ko/Nicht-Ko und Seki und einfache Aufgaben für zuhause.

Hier war das Adyouki-Go-Material (www.adyouki-go.eu/material-go-lehrer) besonders lehrreich und kompakt – sehr gut, um zu wiederholen und diverse vertrackte Situationen erstmals bewusst zu machen. Haben wir natürlich ausführlich besprochen.

Dazu gab es Geschichten über Hikaru No Go, Manga, Anime und Filmstückchen, Profis, Spielergrade und Vorgabe, die DGoB-Webseite mit Erklärung wichtiger Links und schließlich das Turnierergebnis mit einer Deutschen Go-Zeitung als Preis für alle, Schokolinsen für die ersten Plätze und einem Manga für den Sieger. Jeder wurde mit Applaus verabschiedet und es haben sich bereits acht Schüler für die Go-AG im nächsten Schuljahr gemeldet – ich bin gespannt und werde zu gegebener Zeit berichten.

Ausgeblendet bzw. nur am Rande erwähnt habe ich in dieser Altersstufe übrigens KI und Alphago.

Sollten euch Infos über den detaillierten Ablauf der Tage interessieren oder ihr Fragen zu den Materialien haben, scheut euch nicht, ich bin über go@holztoene.de zu erreichen.

Ausschreibung

zur Deutschen Jugend-Go-Meisterschaft 2024 am 2. und 3. November

Ort: Kolping Hostel, Dietrichstraße 42, 54290 Trier
Anmeldung/Kontakt: Marc Oliver Rieger, fs-nachwuchs@dgoB.de
Anmeldeschluss: 31. Oktober 2024 unter <https://bit.ly/djgm2024>

Zeitplan

Samstag, 2. November 2024

12:00 Runde 1

15:00 Runde 2

18:00 Runde 3

Sonntag, 3. November 2024

10:00 Halbfinalspiele für die Qualifizierten

10:00 Stadtrallye für alle anderen

12:00 Runde 4; Runde 5 direkt im Anschluss

13:00 Finalspiele und Spiele um Platz drei

Im Anschluss Siegerehrung, spätestens 16:30 Uhr Ende der Veranstaltung

Teilnahmebedingungen

An der DJGM kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB (Mitgliedschaft kann vor Ort erworben werden, erfordert bei U18 die Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten.)
- Spielstärke mindestens 20. Kyu.
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens einem Jahr Hauptwohnsitz in Deutschland.
- Teilnehmer mit Geburtstag ab dem 1. Januar 2013, werden grundsätzlich in der Kategorie U11 gewertet.
- Teilnehmer mit Geburtstag ab dem 1. Januar 2010, werden grundsätzlich in der Kategorie U14 gewertet.
- Teilnehmer mit Geburtstag ab dem 1. Januar 2007, werden grundsätzlich in der Kategorie U17 gewertet.
- Teilnehmer mit Geburtstag ab dem 1. Januar 2004, werden grundsätzlich in der Kategorie U20 gewertet.

Turniersystem und Bedenkzeiten

- Um die Meisterschaften wird ohne Vorgabe gespielt.
- Bei sechs oder weniger Teilnehmern wird „Jeder gegen jeden“ gespielt.
- Bei sieben oder mehr Teilnehmern werden die ersten drei Runden im McMahon-System ausgetragen.
- Am Samstag werden dabei in jeder Altersgruppe die Teilnehmer der Halbfinalspiele bestimmt.
- Am Sonntag werden Halbfinale, Finale und Spiel um Platz drei durchgeführt. Alle anderen spielen weiter im MacMahon-System.
- Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 45 Minuten plus jeweils 15 Sekunden pro Zug (Fischerzeit).
- In den Halbfinals und Finals erhält Weiß 6,5 Komi, in allen anderen Partien ohne Vorgabe erhält Weiß 7 Komi.
- Weitere Details können der Turnierordnung entnommen werden.

Preise und internationale Turniere

Der DGoB setzt folgende Preise aus:

- Juniorenwertungen (U17 und U20): 1. Platz: 75 Euro, 2. Platz: 50 Euro, 3. Platz: 25 Euro
- Jugendwertung (U14): 1. Platz: 50 Euro, 2. Platz: 30 Euro, 3. Platz: 15 Euro
- Kinderwertung (U11): Sachpreise

Der DGoB fördert den besten Teilnehmern in den Wertungen U11, U17 und U20 die Teilnahme an der Jugendeuropameisterschaft 2025.

Kontaktpersonen

Für Anmeldung, Quartiere und Rückfragen bitte wenden an den Turnierausrichter und -leiter Marc Oliver Rieger, DGoB-Fachsekretariat Nachwuchsförderung, fs-nachwuchs@dgoeb.de

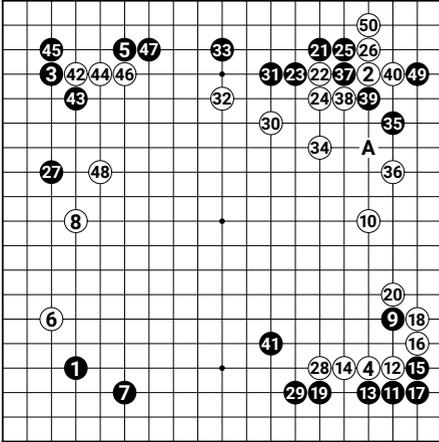
Weitere Informationen

- Ein Startgeld wird nicht erhoben.
- Unterkünfte müssen selbst gebucht werden. Wir empfehlen, direkt im Kolping Hostel zu wohnen. Alternativ gibt es in der Trierer Innenstadt viele Hotels.
- Es gilt die Turnierordnung der DJGM in der aktuellen Fassung.

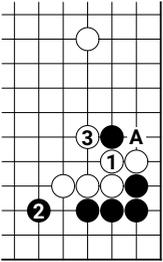


Yoon Young Sun kommentiert (70)

Partie: Go-Europameisterschaft 2024, Finale
 Weiß: Andrii Kravets 1p (Ukraine)
 Schwarz: Thomas Debarre 7d (Frankreich)
 Komi: 6,5 Komi
 Ergebnis: 285 Züge. Weiß gewinnt mit 4,5 Punkten
 Kommentar: YoonYoungSun8p(awesomebaduk.com)



Figur 1 (1–50)



Dia. 1

10: Dieser Klemmzug wird selten gespielt. Normal wären A oder B.

18: Dia. 1 zeigt ein altes Joseki. Wegen des Ajis auf A wird das Joseki praktisch nicht mehr gespielt.

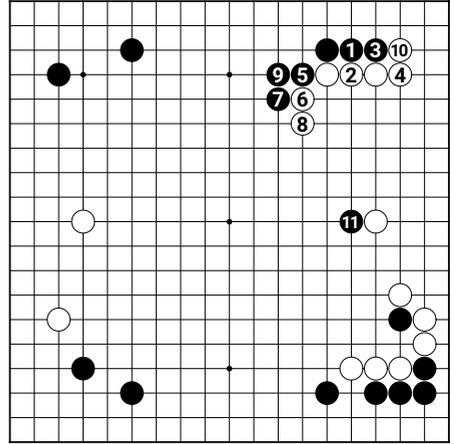
20: So sieht das neue KI-Joseki am Ende aus – mit 18 und 20 statt 1 und 3 aus Dia. 1.

22: Das ist der KI-Zug. Da Weiß am rechten Rand Einfluss

hat, sieht dieser Zug auch recht sinnvoll aus. Es gibt die beiden möglichen Antworten auf 23 und 25.

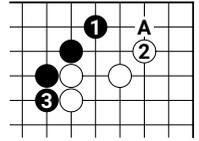
23: Das ist normal. 1 in Dia. 2 ist alternativ auch möglich und die Stellung nach 10 ist ausgeglichen. Danach kann Schwarz dann mit 11 den rechten Rand reduzieren.

25: Heutzutage wird häufiger 1 in Dia. 3 gespielt. Später kann Schwarz dann auf A die Ecke besser reduzieren.

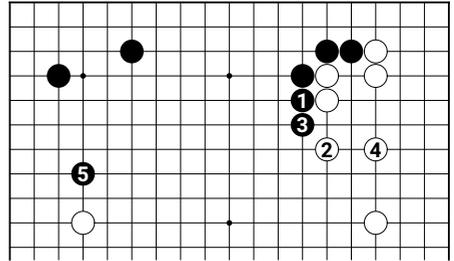


Dia. 2

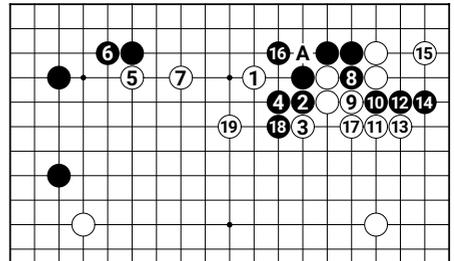
27: Diese Ausdehnung ist an sich groß, wird aber von Schwarz zu früh gespielt. Er sollte erst 1 und 3 in Dia. 4 spielen, um sich danach



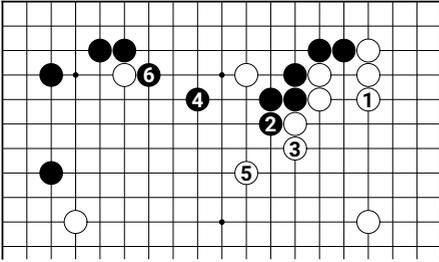
Dia. 3



Dia. 4



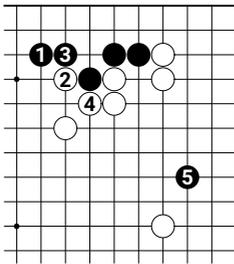
Dia. 5



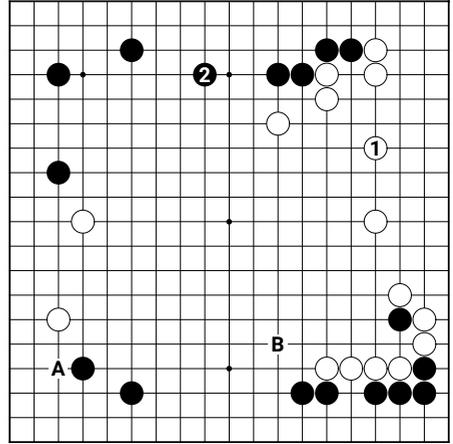
Dia. 6

am linken Rand mit 5 auf der vierten Linie auszudehnen.

- 28: Weiß sollte jetzt gleich auf 1 in Dia. 5 angreifen. Nach 5 kann er dann auf 7 oder 1 in Dia. 6 fortsetzen. Ich selbst würde 7 vorziehen, statt rechts zu verteidigen. Wenn Schwarz dann mit 8 und 10 schneidet, kann Weiß wegen des Schnittes auf A nach 14 auf 15 antworten. Schwarz muss dann auf 16 verteidigen und Weiß kann daraufhin die drei schwarzen Schnittsteine mit



Dia. 7

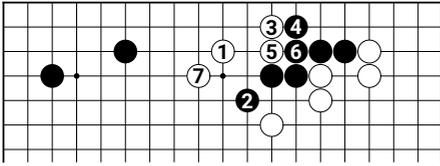


Dia. 8

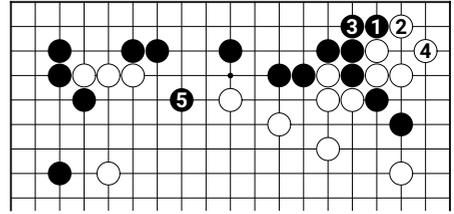
17 fangen. Die ganze Variante bis 19 sieht natürlich aus. Die KI würde dagegen wie in Dia. 6 spielen und beurteilt die Stellung nach 6 als spielbar.

- 30: Immer noch sollte Weiß auf 1 spielen.
 31: Das ist eine gute Form, um zu verteidigen – und früher wurde auch so gespielt. Die KI schlägt dagegen aber 1 in Dia. 7 vor. Dann kann Schwarz nach 2 und 4 auf 5 invadieren.
 32: Normal wäre 1 in Dia. 8, um nach 2 auf A oder B zu spielen. Die KI empfiehlt sogar die tiefe

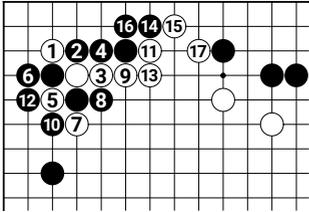




Dia. 9



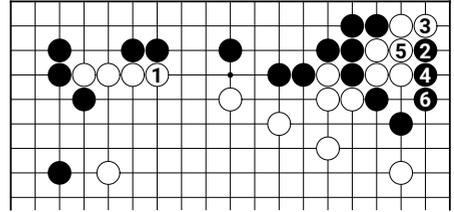
Dia. 11



Dia. 10

Invasion auf 1 in Dia. 9, da Weiß nach 2 mit 3 und 5 gut den schwarzen Augenraum reduzieren kann, um dann mit 7 zu flüchten. 34: Normal wäre immer noch A.

- 44: Dieser Zug wird selten gespielt, da die weißen Steine nach 45 schwer sind. Üblich ist stattdessen das Hane auf 1 in Dia. 10. In der Zugfolge bis 17 behält Schwarz zwar eine große Ecke, aber die Gruppe am oberen Rand wird schwer.
- 48: Weiß verfolgt eine Zentrumsstrategie ...

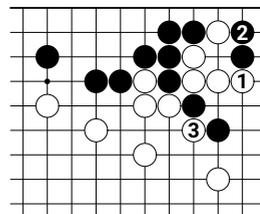


Dia. 12

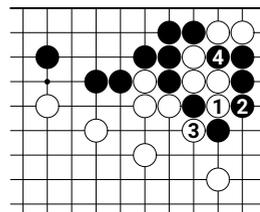
- 49: Das ist ein klarer Fehler! Schwarz wollte sein Aji ausnutzen, aber er hätte einfach mit 1 in Dia. 11 in Vorhand reduzieren sollen, um dann auf 5 anzugreifen. Die Partie wäre dann ausgeglichen. Wenn Weiß nicht auf 4 verteidigt, sondern mit 1 in Dia. 12 Tenuki spielt, dann ist nach 2 bis 6 die weiße Ecke tot. Natürlich kann Weiß auf 2 in Dia. 12 mit 1 in Dia. 13 antworten, aber dann hat Schwarz mit 2 die Ecke enorm reduziert – und das in Vorhand. Und auch,



Thomas Debarre 7d



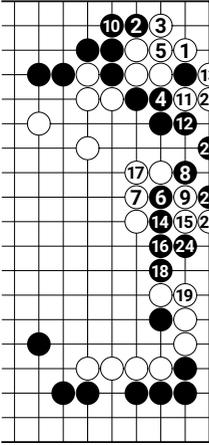
Dia. 13



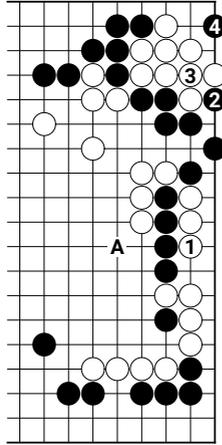
Dia. 14

wenn Weiß 5 in Dia. 12 auf 1 in Dia. 14 spielt, ist Schwarz mit dem Ergebnis nach 4 natürlich absolut zufrieden.

50: 1 in Dia. 15 wäre keine gute Antwort gewesen. Dann mit 2 und 4 zu squeeze war die Absicht von Schwarz. Danun ein Zug auf 12 quasi Vorhand gegen die Ecke ist, kann er Züge wie 6 spielen. 20



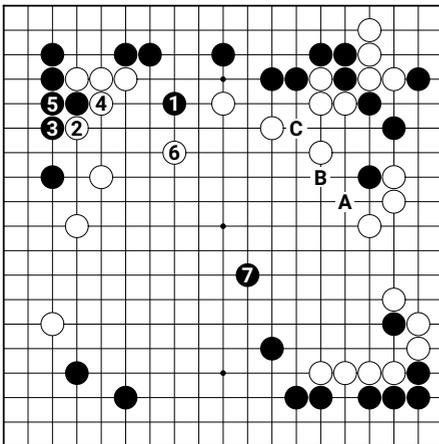
Dia. 15



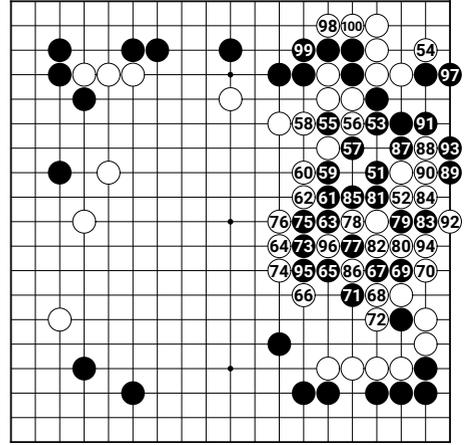
Dia. 16

ist dann ein sehr schöner Zug, weil er Miai aus einem Ko auf 21 oder mit 24 macht. Das Ergebnis in Dia. 15 wäre auf jeden Fall ein Erfolg für Schwarz. Verhindert Schwarz dieses Ko mit 1 in Dia. 16, dann entsteht halt das andere Ko. Schwarz kann aber das Ko-Aji auch für später aufheben und statt 4 auf A rausspringen.

- 53: Schwarz wollte seine Gruppe direkt zum Leben bringen, aber das war zu schwer und zudem Aji Keshi. Schwarz sollte besser wie in Dia. 17 spielen und mit einem Zug wie 7 auf das Aji bei A, B oder C schielen. 53 hat die Partie für Schwarz schwierig gemacht.

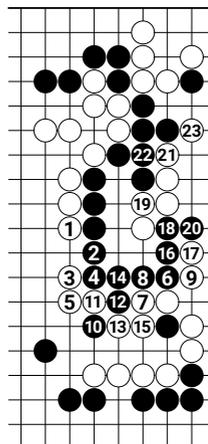


Dia. 17

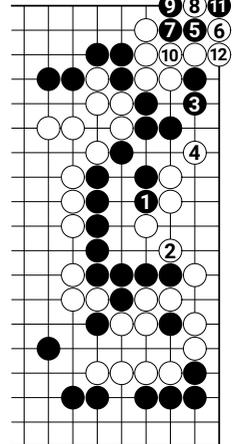


Figur 2 (51–100)

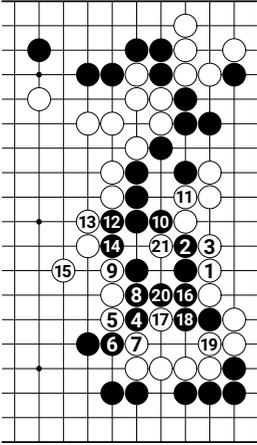
- 64: Mit 1 und 3 in Dia. 18 wäre die schwarze Gruppe in echter Gefahr gewesen, einfach zu versterben. Nach 19 sind 20 und 21 Miai – Weiß kann somit anbinden und Schwarz ist tot. Natürlich kann Schwarz mit 1 in Dia. 19 ein Auge machen, aber 3 ist keine Vorhand gegen die weiße Ecke, denn nach 12 lebt diese – und die große schwarze Gruppe ist wieder tot.
- 68: Dieser Zug war nicht nötig. Weiß kann auf 1 in Dia. 20 spielen. Bis 9 bleibt Schwarz eingeschlossen und 10 und 11 sind Miai, so dass er keine zwei Augen bekommt. Spielt Schwarz 10, kann Weiß alle Züge beant-



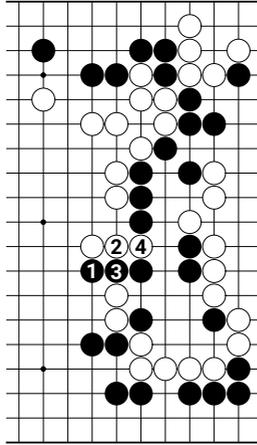
Dia. 18



Dia. 19



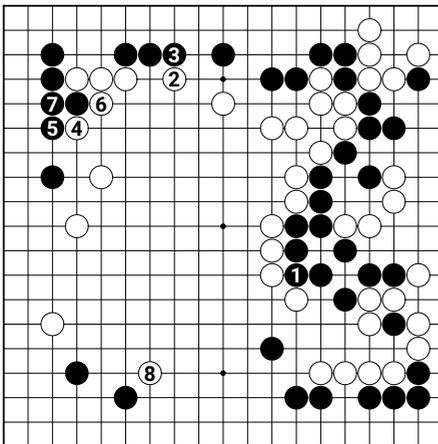
Dia. 20



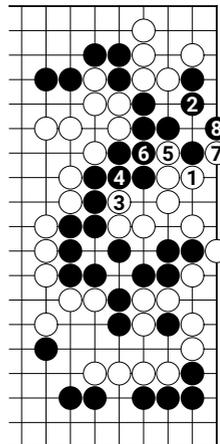
Dia. 21

worten und am Ende auf 21 töten. Statt 8 kann Schwarz zwar das schöne Tesuji auf 1 in Dia. 21 spielen, aber Weiß kontert dann mit 2 und 4, denn es reicht für ihn zum Sieg, einen Teil zu fangen. Spielt Schwarz 10 auf 11, dann bekommt er nach der Antwort auf 10 auch keine zwei Augen.

- 79: Schwarz wollte unbedingt leben, daher hat er diesen Stein investiert. Aber das war zu viel. Schwarz hätte erst auf 1 in Dia. 22 fragen sollen, ob Weiß auch wirklich weiter angreifen will oder nicht. Aber Weiß muss die Gruppe nicht weiter angreifen, sondern spielt einfach wie im Dia.,

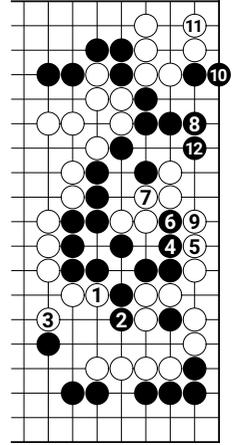


Dia. 22

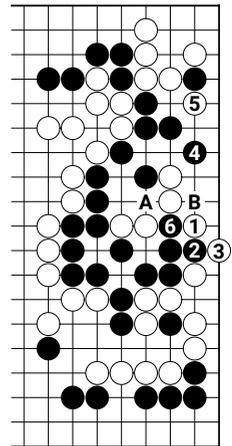


Dia. 23

denn er hat genug zum Gewinnen. Aber was passiert, wenn Weiß die schwarze Gruppe unbedingt fangen will und auf 1 in Dia. 23 spielt? Nach dem Tesuji auf 8 sind 9 und 10 Miai – nach 9 lebt Schwarz mit 10 und 12. Spielt Weiß mit 5 auf 1 in Dia. 24, dann gibt es nach 6 ein Miai mit A und B zum Leben. Deshalb sollte sich Weiß auf 1 in Dia. 25 gegen den Doppelschnitt verteidigen. Dann bekommt er bis 8 ein Ko um die große Gruppe – aber das hat, wie schon angemerkt, Weiß gar nicht nötig. Deshalb kann er einfach wie in Dia. 22 spielen und das Aji auf das Ko um die gesamte

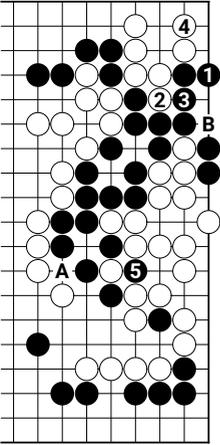


Dia. 23



Dia. 24

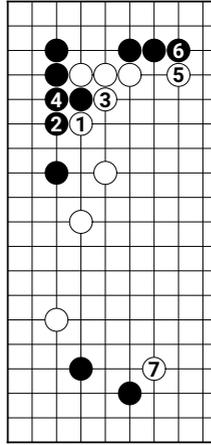
schwarze Gruppe als Drohung zurücklassen. 95: Diesen Zug verstehe ich nicht. Warum spielt Schwarz nicht einfach auf 1 in Dia. 26? Nach 2 muss Weiß seine Ecke zum Leben bringen und nach 5 sind dann A und B Miai zum Leben. 96: Dieser Zug ist ein großer Fehler! Weiß sollte



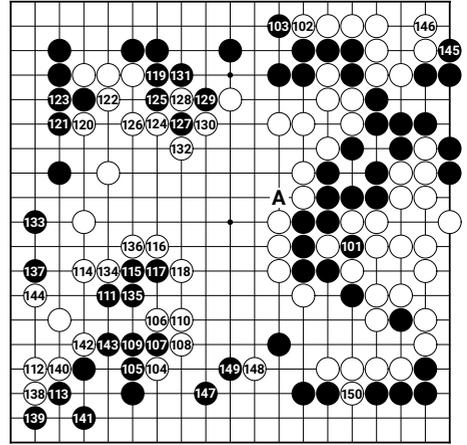
Dia. 26

hier gar nicht mehr spielen, um sich später erst zu 96 oder 97 zu entscheiden, denn eigentlich ist 97 größer als 96. Jetzt kann Weiß einfach mit der Zugfolge aus Dia. 27 seine Führung sichern.

104: Ein Fehler! Weiß hätte zunächst wie in Dia. 27



Dia. 27



Figur 3 (101–150)

die Züge oben abtauschen sollen, bevor er auf 7 bzw. 108 in der Partie spielt.

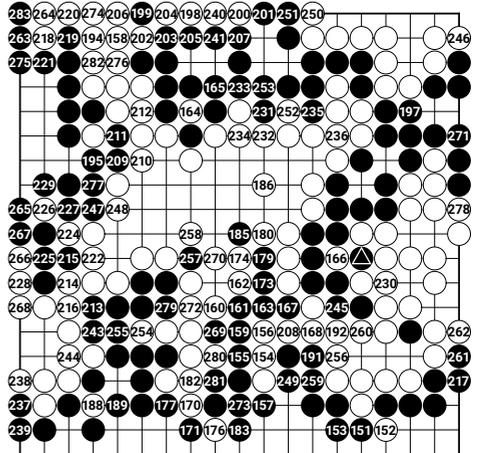
105: Weiß sollte die fehlenden Abtausche oben nutzen und auf 128 spielen, um das Zentrum zu reduzieren – dabei kann er auch das Aji auf A nutzen.

107: Immer noch wäre 128 jetzt besser.

136: Weiß hat die Mitte gut abgesichert, daher hat Schwarz keine Chance mehr. Die schwarzen Züge 49, 53 und 105 waren die Hauptfehler.



Andrii Kravets 1p



Figur 4 (151–285)

169, 175, 181, 189, 193, 223 auf △; 172, 178, 184, 190, 196 auf 166; 242 auf 199; 284 unter 164; 285 auf 166

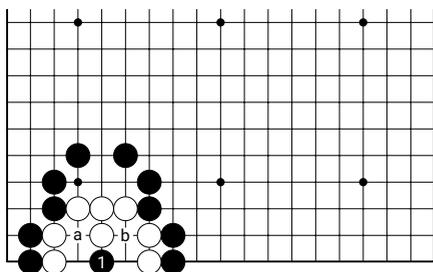
Über fünf Bücher von Segoe Kensaku (5) 瀬越憲作, 瀬越憲作-詰碁辞典 – Tsume Go Jiten (2. Teil)

von Ulrich Groh

Beispiel 1: 目お欠ぐ筋 – Augen zerstören –

Die Erläuterungen von Segoe

Wenn man versucht, Steine des Gegners zu fangen, ist es meistens erfolgreich, auf einen Punkt zu spielen, der verhindert, dass die gegnerische Stellung Augen zum Leben bekommt. Daher ist es wichtig, ein gutes Gespür für solche Züge zu entwickeln.



Ein Beispiel zu „Augen zerstören“

Im obigen Diagramm ist Schwarz 1 ein solcher Zug, da danach in der weißen Stellung ein Auge fehlt. Auch ein weißer Zug auf ‚a‘ oder ‚b‘ nützt dann nichts mehr. Spielt stattdessen Weiß auf 1, so hat die weiße Stellung zwei perfekte Augen und lebt somit.

Dieses Beispiel ist auch eines, das verschiedene Grundformen miteinander kombiniert: denn Weiß kann weder auf den Punkt links noch rechts von Schwarz 1 setzen – Widerstand gegen Berührung – und nach Weiß auf ‚a‘ etwa kann Schwarz, wenn erforderlich, auf ‚b‘ einwerfen und die weißen Steine fangen.

Beide Techniken werden in den Abschnitt 5 – ダメズマリに導く筋 Damezumari ni michibiku suji – Züge, die zu Widerstand gegen Berührung führen – und in Abschnitt 2 – ウチカギとウツテガエの筋 Uchikagi to uttega e no suji – Einwerfen und Snapback – intensiver besprochen.

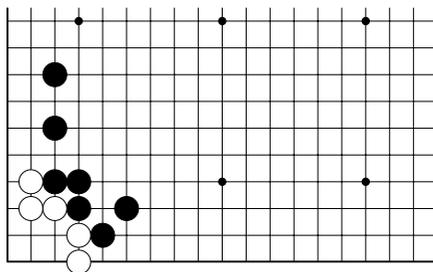
Kleine Anmerkung: „目お欠ぐ筋“ kann ins Deutsche etwa als „Züge, die leere Augen erzeugen“ übersetzt werden (hoffe, ich liege da nicht ganz daneben). Ich finde aber „zerstören“ einprägender.

Sechs Beispiele

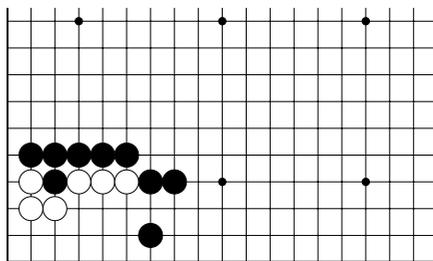
Zur Notation:

- Problem × ist die Nummer des Problems im Lexikon,
- das Kürzel (C) oder (B) oder (A) bezeichnet den Schwierigkeitsgrad und
- der restliche Text beschreibt, wer anfängt, was das Ergebnis ist und welcher Zug der Schlüsselzug ist.

Die Lösungen zu allen Beispielen folgen am Ende dieses Artikels.



Problem 6 (C): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 1.



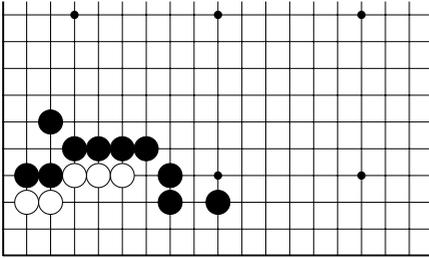
Problem 7 (C): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 1.

Beispiel 2: 石の下 Ishi no shita – Unter die Steine –

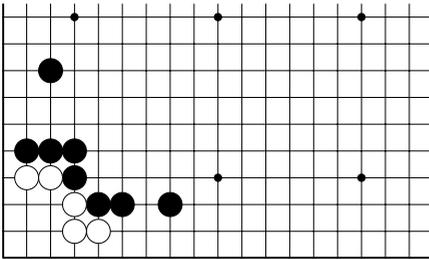
Die Erläuterungen von Segoe

Wie Segoe in seinen Erläuterungen dazu schreibt, [...] *gehört diese Technik zu den Blumen des Tsu-me-Go*. Für diese wichtige Technik, die aus seiner Sicht von Amateuren immer wieder übersehen wird, hat er 70 Beispiele zusammengestellt, wobei für ihn diese Technik in zwei Grundformen zerfällt.

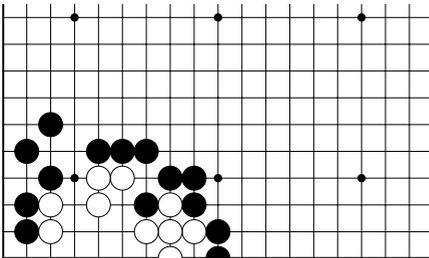
Einmal in die von ihm genannte *Gebogene Vier-Augen-Form* – 曲四目 (Kyokuyome) – wie man diese in dem folgenden Beispiel kennenlernt:



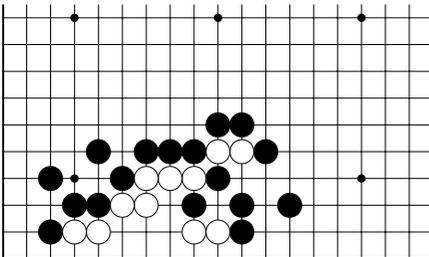
Problem 8 (B): Schwarz spielt, Weiß stirbt. Wichtig ist Zug 1.



Problem 9 (B): Schwarz spielt, Weiß stirbt. Wichtig ist Zug 1.



Problem 33 (A): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 5.



Problem 34 (A): Schwarz spielt, Ko. Wichtig ist Zug 1.

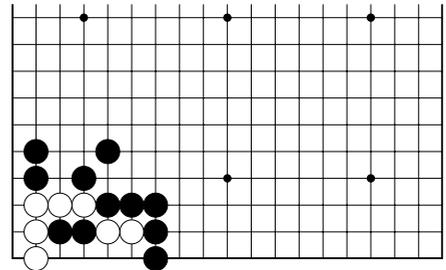


Abb. 1: Die Ausgangsstellung

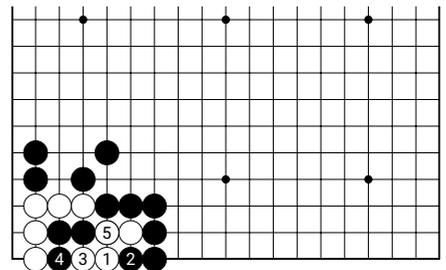


Abb. 2: Weiß mit 5 Unter-die-Steine

Mit dem Zug W3 in Abb. 2 erreicht Weiß die Gebogene Vier-Augen-Form und wenn dann Schwarz die weißen Steine schlägt, so spielt Weiß auf 5 und kommt so zum Leben.

Die andere Variante nennt Segoe „Gerade Vier-Augen-Form“ – 正四目 (Seiyome) –, hier in Abb. 3 ein Beispiel dazu.

Die Beispiele

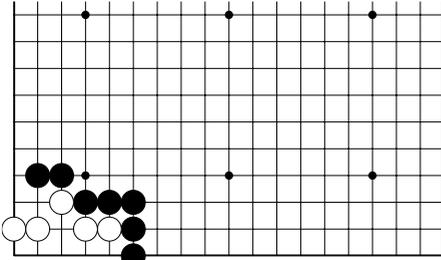
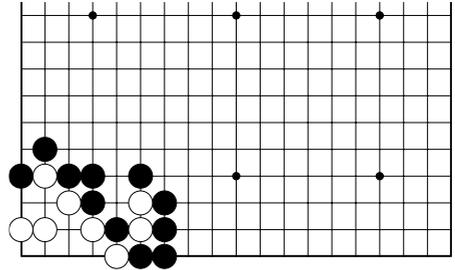


Abb. 3: Die Ausgangsstellung



Problem 511 (B): Weiß spielt und lebt

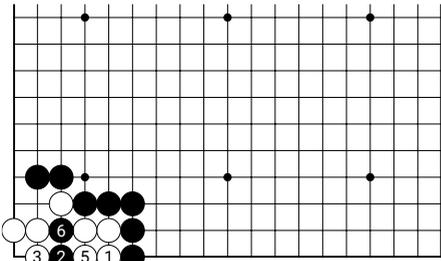
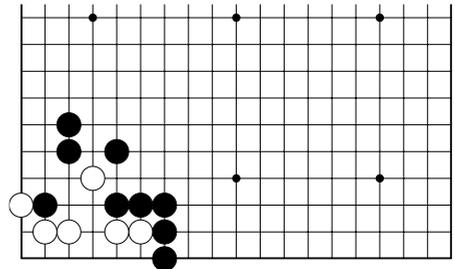


Abb. 4: Die Zugfolge startet (S4 auf 6) ...



Problem 512 (B): Weiß spielt und lebt

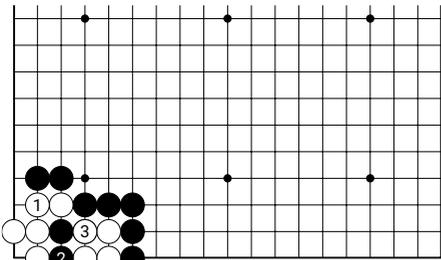
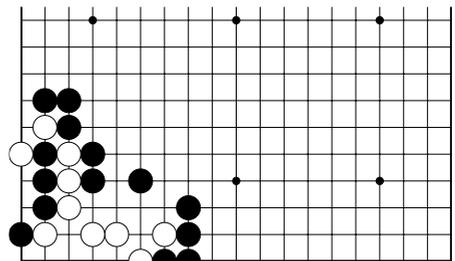
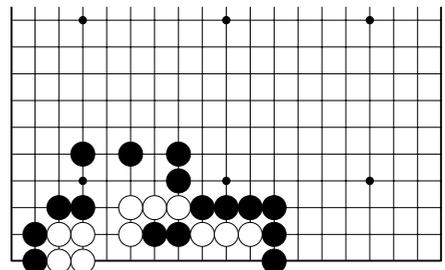


Abb.5: ... S2 fängt vier Steine, aber W3 ist dann
»Unter-die-Steine«

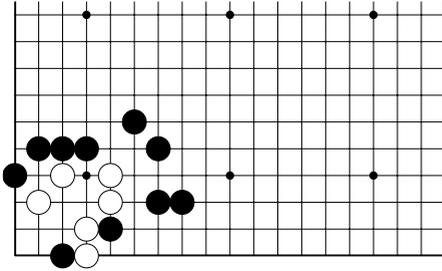


Problem 513 (A): Weiß spielt und lebt

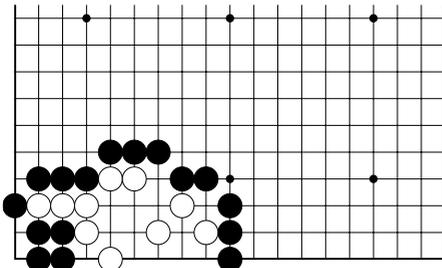
Von dieser Form behauptet er, dass diese bis auf ein zwei Ausnahmen stets zum Leben führt – zwei Beispiele dazu finden sich anschließend in den Problemen 566 und 567.



Problem 514 (A): Weiß spielt und lebt



Problem 566 (A): Schwarz spielt und Weiß stirbt



Problem 567 (A): Schwarz spielt und erreicht ein Ko. Hier ist noch ein Snapback (uttegaeshi) zu beachten.

Beispiel 3: ふ筋の筋 Fu suji no suji – Abweichende Züge –

Die Erläuterungen von Segoe

Zunächst wieder eine Erläuterung von Segoe: Der Begriff „Zug“ bezieht sich auf ein bestimmtes Muster, um Augen zu verhindern. Normalerweise werden jedoch abweichende Züge als fehlerhaft betrachtet, es sei denn, sie erweisen sich in bestimmten Situationen als erfolgreich. Diese unkonventionellen, aber effektiven Züge werden als „abweichende Züge“ bezeichnet. In Bezug auf Go-Probleme gelten sie oft als meine bevorzugten Strategien. In praktischen Spielsituationen kann es vorkommen, dass sogar Experten solche abweichenden Züge übersehen und dadurch unerwartete Erfolge erzielt werden können.

Kleine Anmerkung: ふ筋の筋 könnte man eventuell auch als „Züge, die keine sind“ übersetzen. John Fairbairn hat dieses als „Tesuji that go against common sense“ übersetzt – dies war mir zu lang.

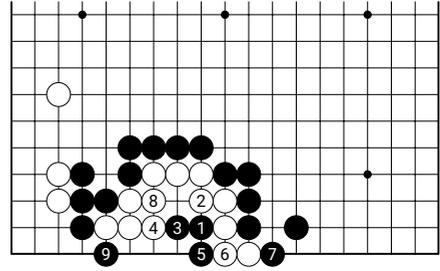
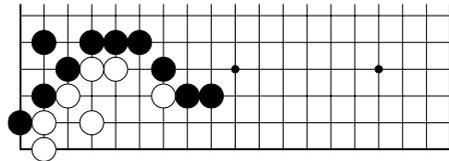


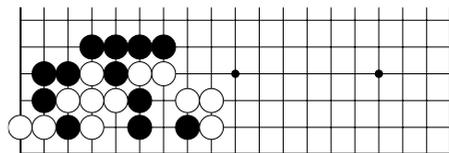
Abb. 1: Beispiel zu „Abweichende Züge“

Hier sein Beispiel in Abb. 1, das man parallel zu den obigen Erläuterungen findet. Schwarz 1 ist in diesem Beispiel ein abweichender Zug, da dieser normalerweise auf Schwarz 3 gesetzt wird, um ein Auge zu verhindern. Aber hier ist er der richtige Zug!

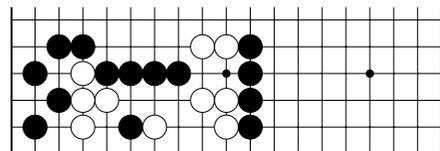
Die Beispiele



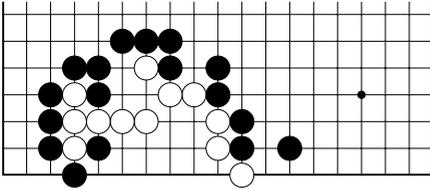
Problem 896 (B): Schwarz spielt, Weiß stirbt. Wichtig ist Zug 1.



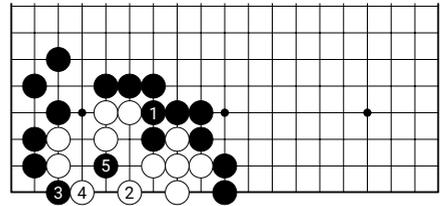
Problem 897 (A): Schwarz spielt, Weiß stirbt. Wichtig ist Zug 3.



Problem 898 (A): Weiß spielt und lebt. Wichtig sind die Züge 1 und 3.

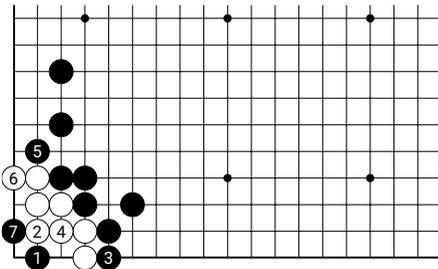


Problem 899 (A): Schwarz spielt, Weiß stirbt.
Wichtig ist Zug 1.

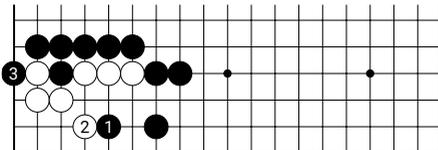


Lösung zu Problem 9: Schwarz spielt, Weiß stirbt

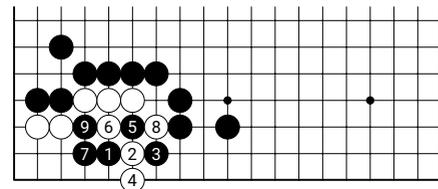
Lösungen für „Augen zerstören“



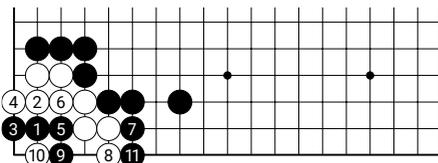
Lösung zu Problem 6: Schwarz spielt, Weiß stirbt



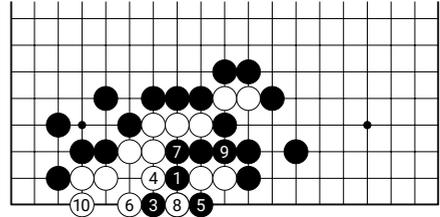
Lösung zu Problem 7: Schwarz spielt, Weiß stirbt



Lösung zu Problem 8: Schwarz spielt, Weiß stirbt



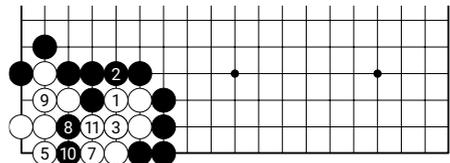
Lösung zu Problem 9: Schwarz spielt, Weiß stirbt



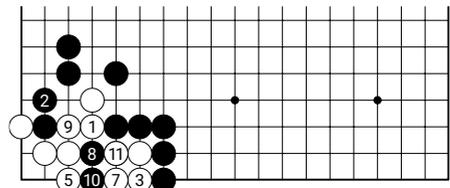
Lösung zu Problem 9: Schwarz spielt, Weiß stirbt

Wie man sieht, werden die Lösungen nicht im Detail besprochen. Vor allem wird nicht aufgezeigt, warum Abweichungen von diesen ein Fehler ist oder warum es keine alternativen Antworten gibt.

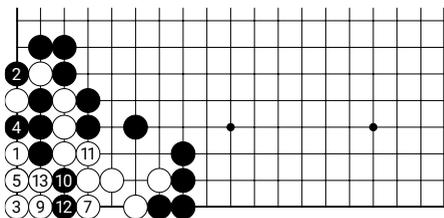
Lösungen zu „Unter die Steine“



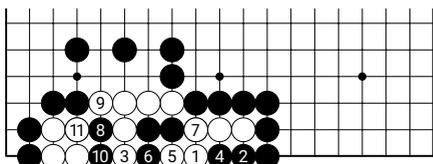
Lösung zu Problem 511: Weiß spielt und lebt.
S4 auf 10, S6 auf 8, S10 fängt sieben weiße Steine und dann fängt W11 zwei schwarze Steine.



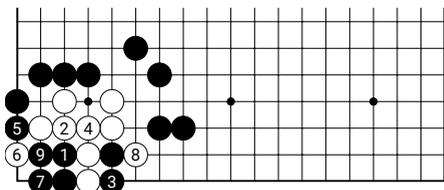
Lösung zu Problem 512: Weiß spielt und lebt.
S6 auf 8, S10 fängt sieben weiße Steine, und W11 fängt zwei schwarze Steine.



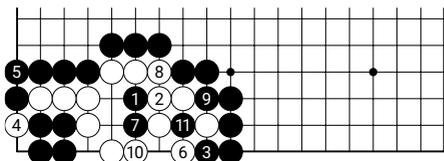
Lösung zu Problem 513: Weiß spielt und lebt.
S6 auf 12, S8 auf 10, S12 fängt fünf weiße Steine und
W13 fängt dann zwei schwarze Steine.



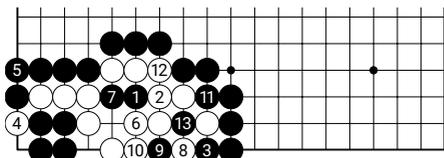
Lösung zu Problem 514: Weiß spielt und lebt.
S6 fängt fünf weiße Steine, S10 fängt drei weiße Steine.
Aber nach W11 lebt Weiß.



Lösung zu Problem 566: Schwarz spielt und Weiß stirbt:
Denn fängt Weiß die vier schwarzen Steine mit S6, so spielt
Schwarz einfach auf S9 und Weiß hat keine zwei Augen.

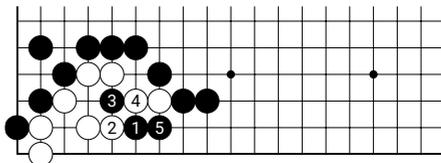


Lösung zu Problem 567: Erste mögliche Lösung – Ko.

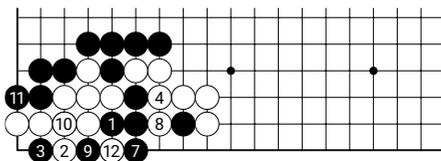


Lösung zu Problem 567: Eine alternative Lösung – auch Ko.

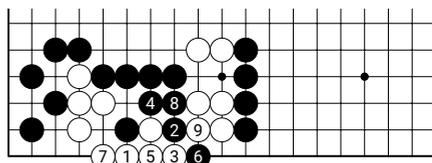
Lösungen zu „Abweichende Züge“



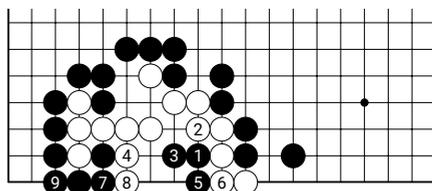
Lösung zu Problem 896: Schwarz spielt, Weiß stirbt.



Lösung zu Problem 897: Schwarz spielt und es gibt ein Ko.
S5 auf 9, W6 auf 12, S9 schlägt
und nach W12 gibt es das Ko.



Lösung zu Problem 898: Weiß spielt und verbindet



Lösung zu Problem 899: Schwarz spielt, Weiß stirbt.

Epilog

Mit diesem Beitrag ist die Reihe „Fünf Bücher von Segoe Kensaku“ beendet. Ich hoffe, dass ich einen kleinen Eindruck dieser großartigen Bücher vermitteln konnte. Danke auch an Tobias Berben, dass er Geduld mit mir hatte. Alle Artikel stehen im Format „SmartGo-Gobook“ und im EPUB-Format auf ugroh.github.io zur Verfügung. Diese Formate beinhalten alle Links und man kann interaktiv die Probleme bearbeiten. Viel Spaß damit!

Hallo, liebe Kinder!

Heute habe ich mit ein paar Kids gesprochen, die am Europäischen Go Kongress (EGC) in Toulouse teilgenommen haben. Vielleicht willst du ja auch mal zu so einem großen Turnier fahren? Das nächste findet im Sommer 2025 in Warschau statt. Mehr über den EGC findest du in den anderen Artikeln in diesem Heft.

Anja (9 Jahre, 25k) wohnt in Frankfurt. Es ist ihr erster EGC. Ihr Vater ist mit ihr nach Toulouse gefahren und auf dem Rückweg haben sie noch in Paris die Abschlussfeier der olympischen Spiele angeschaut.

Hej: Wie hat Dir der Go-Kongress gefallen?

Anja: Sehr gut.

Hej: Und was hat Dir am besten gefallen?

Anja: Go-Spielen! Ich habe beim 9×9, 13×13, Main Open, Rapid, Paar-Go, Little Prince [das Kinderturnier] mitgespielt. Am besten hat mir das 9×9 gefallen.

Hej: Was war das lustigste, was Dir passiert ist?



Anja (9) aus Frankfurt bei einer Pause vom Go-Spielen

Anja: In einer Partie hat mein Gegner einen Stein von mir geschlagen, und hat dann mit dem Stein seinen Zug gemacht, und ich musste ihm sagen, dass er die andere Farbe hat. Da haben wir beide gelacht.

Bastian (13 Jahre, 3k) und **Eva (13, 8k)** sind Zwillinge. Die beiden sind ohne ihre Eltern in Toulouse. Dafür kümmert sich Tony Claasen um sie.

Violeta (11 Jahre, 5k) stammt aus Odessa in der Ukraine. Wegen des Kriegs in ihrer Heimat kam sie vor zwei Jahren nach Deutschland, hat Deutsch gelernt und geht jetzt in die 6. Klasse in einem Gymnasium in Krefeld.

Hej: Was hat Dir denn besonders gut gefallen, Violeta?

Violeta: Die vielen verschiedenen Turniere, besonders auch das Damenturnier. Mein Lieblingsturnier war das Pair-Go. Da habe ich mit einem 5 Dan zusammengespielt.

Hej: Und was hat Euch am besten gefallen, Eva und Bastian?

Eva: Ich fand es cool, dass ich beim Blitzturnier mal gegen einen Danspieler spielen konnte. Ich blitze normalerweise nie, und im Main spiele ich immer so drei Stunden. Da war das lustig, mal einfach drauflos zu blitzen.

Bastian: Lustig war auch der Nations Cup: Da haben wir im deutschen Team gespielt gegen Frankreich, die gleich mit 6 Dans angetreten sind.

Violeta: Und ich habe auch mit dem Roboter gespielt.

Hej: Und würdet Ihr anderen Kindern empfehlen, zum EGC zu fahren?

Eva: Auf jeden Fall! Man hat sehr viele Spiele in ganz unterschiedlichen Turnieren. Abends kann man noch draußen zusammensitzen, und man lernt viele Leute kennen.

Hej: Was habt Ihr außer Go-Spielen noch so gemacht?

Eva: Gelesen, gegessen und geschlafen

Hej: Das klingt nach perfektem Urlaub.

Bastian: Und wir waren einen Tag bei Airbus zu einer Führung.

Lilly und Cherry (7 Jahre, 3-4k) sind auch Zwillinge. Ihre Mutter ist Profi-Go-Spielerin: Li Ting aus China, die eine Weile in Japan gelebt hat und nun in Österreich, wo die Zwillinge geboren sind. Lilly und Cherry waren schon in Rumänien und in Leipzig beim EGC.

Hej: Und hat es Euch hier Spaß gemacht?

Beide: Ja!

Hej: Und welches Turnier hat Euch am besten gefallen?

Lilly: Nations Cup.

Cherry: Ich glaube, Rapid.

(Die beiden haben im österreichischen Team gespielt, eine als Damenspielerin, eine als Jugendspielerin, denn jedes Team musste eine Frau und einen Jugendspieler haben.)

Hej: Was waren Eure lustigsten Partien?



Violeta (11), Eva (13) und Bastian (13) (v.r.n.l.) beim EGC

Cherry: Ich habe gegen einen Kanadier gespielt und seine Gruppe ganz schnell getötet. Das war lustig.

Lilly: Am lustigsten war es beim Nations Cup auf Brett 1 gegen Lukas [Krämer]. Da bin ich überall gestorben. So zehn Punkte waren noch übrig.

Hej: Habt Ihr auch Freunde gefunden?

Lilly: Ja, Anja.

Cherry: Und Aimo. Der war ja letztes Mal noch ein Baby. [Aimo feierte seinen zweiten Geburtstag in Toulouse.]

Hej: Und was habt Ihr noch lustiges gemacht?

Cherry: Wir haben Käfer gefangen.

(Beide rennen los, und versuchen noch mehr Käfer zu finden.)

Hej: Würdet Ihr anderen auch empfehlen, zum EGC zu kommen?

Beide: Ja – weil das macht Spaß!

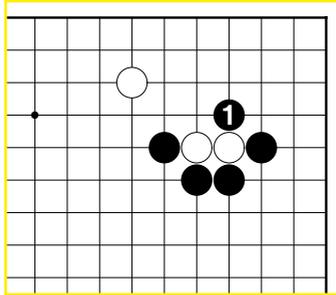
Euer 黑 Hej



Lilly (7, links) und Cherry (7) aus Wien beim Go-Becher-Stapeln

Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

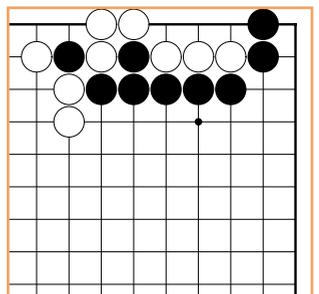
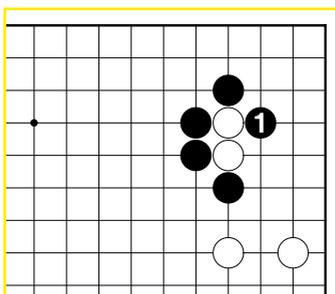
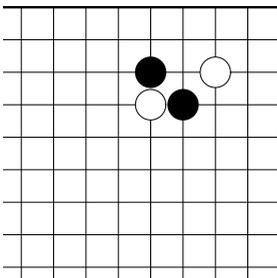
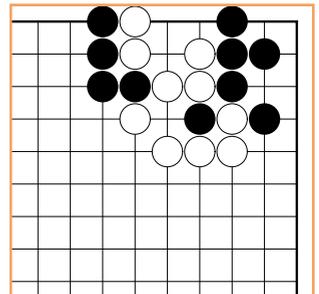
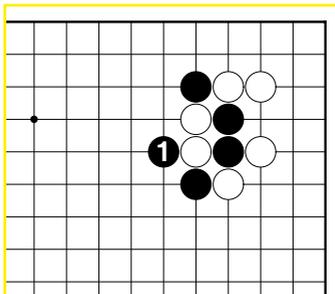
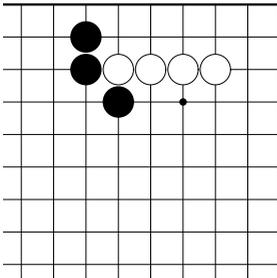
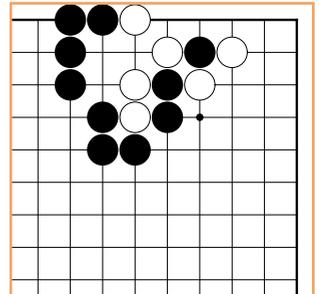
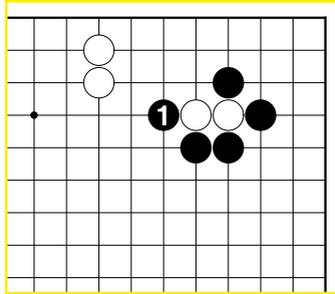
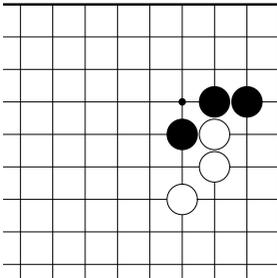
Die folgenden Probleme stammen aus der erfolgreichen Problem-Go-Serie „500 Go-Aufgaben“, die in insgesamt sechs Bänden im Verlag Brett und Stein erschienen ist. Der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags. Alle Lösungen findet ihr unter www.dgoz.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Downloaddatei.



Weiß: Zeichne einen Kreis für den Zug, mit dem Schwarz seine Steine verbindet!

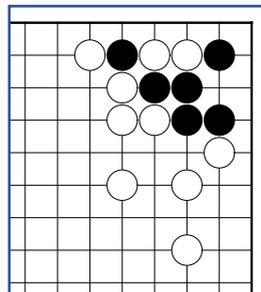
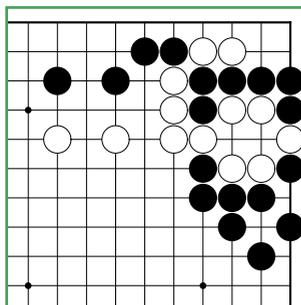
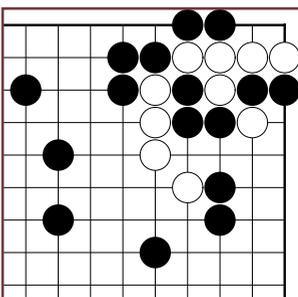
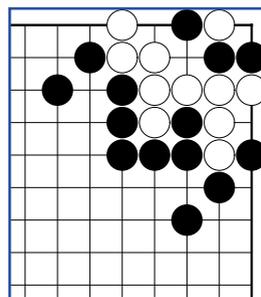
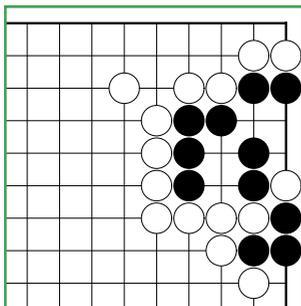
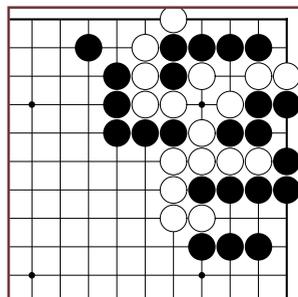
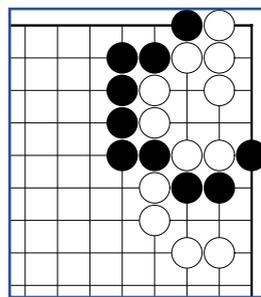
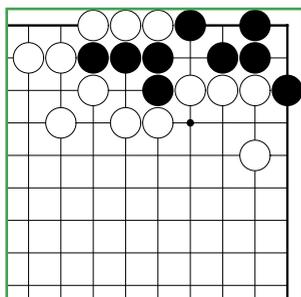
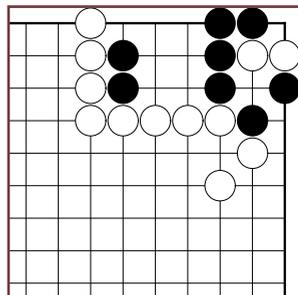
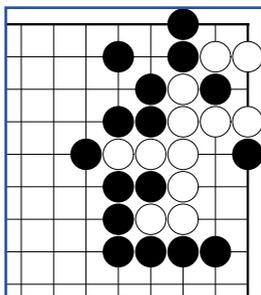
Gelb: Entscheide, ob Schwarz mit der Treppe erfolgreich ist!

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

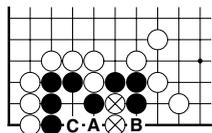
- Weißgurt: 30. bis 25. Kyu
- Gelbgurt: 24. bis 20. Kyu
- Orangegurt: 19. bis 15. Kyu
- Grüngurt: 14. bis 10. Kyu
- Blaugurt: 9. bis 4. Kyu
- Braungurt: 3. bis 1. Kyu

Tsume-Go-Kurs 6: Freiheitsnot bei innerer Näherung von Hartmut Kehmann

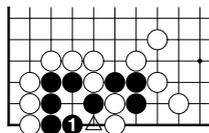
- Lektion 1: Das Denken ordnen
- Lektion 2: Den Augenraum formen
- Lektion 3: Den Augenraum füllen
- Lektion 4: Den Augenraum teilen
- Lektion 5: Freiheitsnot bei Teilung

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

In der letzten Lektion haben wir uns mit Freiheitsnot beschäftigt, die durch Fragmentierung der Form entstehen kann, das ist vordringlich eine Angriffstaktik. Freiheitsnot kann aber auch gut zur Verteidigung eingesetzt werden. Um das zu veranschaulichen, müssen wir etwas in die Go-Theorie einsteigen. Es geht dabei im Wesentlichen um die Bedingungen, unter denen Freiheitsnot bei der Besetzung gemeinsamer Freiheiten entstehen kann. Dafür kommt vor allem die Bildung eines Auges in Frage.



Dia. 1

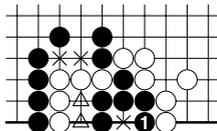


Dia. 1a

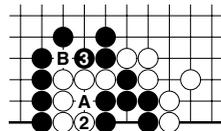
Dia. 1: Weiß hat die schwarze Form getrennt. Wenn Schwarz hier mit A oder B fortsetzt, folgt WC, wonach Schwarz zwar die Trennsteine fangen kann, Weiß aber die vier schwarzen Steine links. Damit wären gleichzeitig alle schwarzen Steine verloren.

Dia. 1a: Durch diesen Zug geraten die Trennsteine in Freiheitsnot, sie können sich auf Δ nicht nähern. Da sie auch nicht flüchten können, lebt Schwarz mit zwei Augen. Man kann solche Stellungen durchaus auch als Semeai begreifen. S1 bildet ein Auge, womit die gemeinsame Freiheit Δ

ausschließlich für Schwarz zählt. In der Folge hat Schwarz eine Freiheit mehr und gewinnt das Semeai.



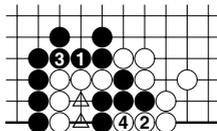
Dia. 2



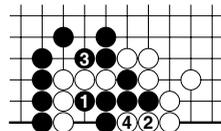
Dia. 2a

Dia. 2: S1 verfolgt das gleiche Prinzip, wonach bei Anwesenheit gemeinsamer Freiheiten, die Bildung eines Auges oft vorteilhaft ist (me ari me nashi). Hier hat Schwarz eine Augenfreiheit und die beiden gemeinsamen Freiheiten Δ, während Weiß nur zwei zählende Freiheiten X hat.

Dia. 2a: Der Grund, warum in solchen Stellungen gemeinsame Freiheiten ausschließlich für den Augenbesitzer zählen, ist hier zu sehen. Weiß kann sich wegen Freiheitsnot nicht auf A nähern, während Schwarz jederzeit B besetzen kann.



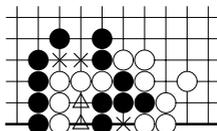
Dia. 2b



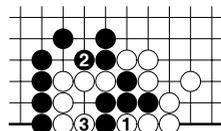
Dia. 2c

Dia. 2b: Nimmt Schwarz weiße Freiheiten, statt ein Auge zu bilden, so wird er nur ein Seki erreichen.

Dia. 2c: Noch schlechter wird es, wenn Schwarz initial eine gemeinsame Freiheit besetzt, auf diese Weise verliert er das Semeai.



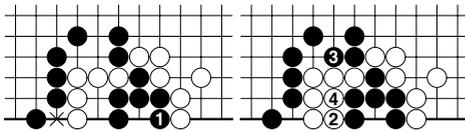
Dia. 3



Dia. 3a

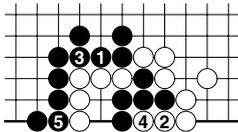
Dia. 3, Dia. 3a: Hier hat Schwarz zwar die gleiche Anzahl an physikalischen Freiheiten wie in Diagramm 2, aber kein Auge. Während er dort bei

weiß Zugrecht gewinnt, verliert er hier. Warum ist das so? Die letzte Freiheit eines Auges ist zumindest temporär unnahbar, denn sie kann allenfalls schlagend besetzt werden. Eventuell vorhandene gemeinsame Freiheiten müssen deshalb vorher besetzt werden. Dabei kann Freiheitsnot entstehen, auf diese Weise kann ein Auge also schützen. In Dia. 3 ist hingegen kein schwarzes Auge vorhanden, Weiß kann deshalb alle anderen schwarzen Freiheiten (hier W1) vor den gemeinsamen Freiheiten besetzen. Hätte Weiß allerdings eine eigene Freiheit weniger, so wäre W3 ein Selbst-Atari, Freiheitsnot kann also auch ohne gegnerisches Auge entstehen.



Dia. 4

Dia. 4a



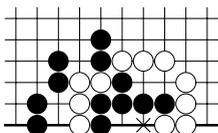
Dia. 4b

Dia. 4: Ebenso führt ein Auge nicht automatisch zu einer Freiheitsnot des Gegners, denn das ist eine Frage der Freiheitsbilanz insgesamt. Hier hat Weiß gegenüber Dia. 2 eine Freiheit mehr, S1 würde deshalb zu einem Gleichstand an Freiheiten führen, womit Weiß als Zugberechtigter gewinnt.

Dia. 4a: Das Diagramm zeigt die Abwicklung. Wegen der zusätzlichen Freiheit gerät Weiß nicht in Freiheitsnot und kann sich auf den gemeinsamen Freiheiten vollständig annähern.

Dia. 4b: In dieser Situation ist es besser für Schwarz, auf die Augenbildung zu verzichten, dann erreicht er wenigstens ein Seki.

Dia. 5: Die Schutzwirkung eines Auges kommt auch nur dann zur Geltung, wenn gemeinsame Freiheiten vorhanden sind. Ist das nicht der Fall, wie in diesem Diagramm, so kostet die Augenbil-

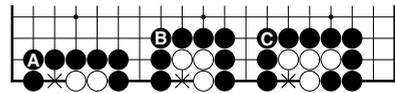


Dia. 5

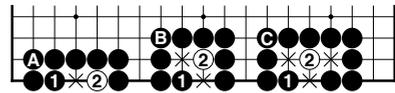
dung eventuell Freiheiten. Schwarz führt mit einer Freiheit, bildet er ein Auge bei X, so verliert er.

Man sollte sich also nicht blind auf die Empfehlung „me ari me nashi“ (ein Auge gewinnt gegen kein Auge) verlassen, sondern muss prüfen, ob die konkrete Stellung tatsächlich zu einer Freiheitsnot der anderen Seite führt, das ist wie gesehen durchaus nicht immer der Fall. Eine Schutzwirkung besteht auch bei Augen unterschiedlicher Qualität beider Seiten (o naka ko naka). Wir unterscheiden zwischen „kleinen Augen“ und „großen Augen“.

Ein kleines Auge begrenzt einen Augenraum von höchstens drei Punkten, ein großes Auge von mindestens vier Punkten. Der Qualitätsunterschied besteht im Benefit an physikalischen Freiheiten, der bei dem für große Augen mehrfach erforderlichen Füllvorgang entsteht.



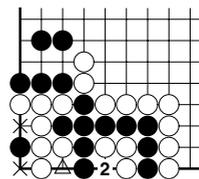
Dia. 6



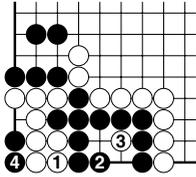
Dia. 6a

Dia. 6, Dia. 6a: Wir sehen bei A ein kleines Auge, bei B ein großes Vierpunktauge, sowie bei C ein großes Fünfpunktauge. Alle Augen haben nur noch eine physikalische Freiheit bei X. Wenn Schwarz nun dort schlägt und Weiß in den Augenraum zurückspielt, bleibt bei A unverändert eine Augenfreiheit, bei B entstehen zwei und bei C drei Augenfreiheiten. Das begründet den Qualitätsunterschied zwischen großen und kleinen Augen einerseits und andererseits auch zwischen großen Augen unterschiedlicher Größe. Je öfter ein großes Auge gefüllt werden muss, desto höher ist seine Qualität. Wir schauen uns Beispiele an, in denen deutlich wird, welche Auswirkungen das hat.

Dia. 7: Weiß hat ein kleines Auge mit zwei offensichtlichen Augenfreiheiten,



Dia. 7

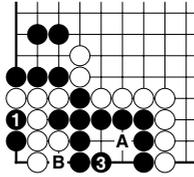


Dia. 7a

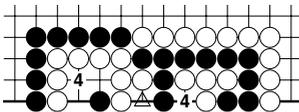
Schwarz ein großes mit ebenfalls zwei Augenfreiheiten, denn wenn er die drei Füllsteine schlägt und Weiß in den Augenraum zurückspielt, bleiben wie gesehen zwei Augenfreiheiten. Wem gehört die gemeinsame Freiheit Δ ?

Dia. 7a: Weiß kommt nur weiter, wenn er die letzte gemeinsame Freiheit besetzt. Das ist zwar Atari, aber da Schwarz ein großes Auge hat, ist das nach dem Abtausch S2/W3 nicht mehr der Fall. Diese Notwendigkeit für Weiß, die gemeinsame Freiheit zu besetzen, begründet, dass sie für Schwarz zählt.

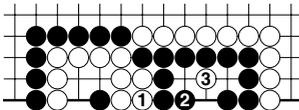
Dia. 7b: Besetzt Weiß die gemeinsame Freiheit nicht, so könnte Schwarz das weiße Auge weiter füllen. Nach S1 ist Weiß im Hinblick auf die gemeinsame Freiheit handlungsunfähig. Schwarz aber kann die Füllsteine in seinem Auge schlagen und käme selbst nach WA ohne Freiheitsnot zu SB. Selbstverständlich muss Schwarz diese Züge nicht ausführen, da es reicht, auf einen Zug W1 in Dia. 7a zu reagieren.



Dia. 7b



Dia. 8



Dia. 8a

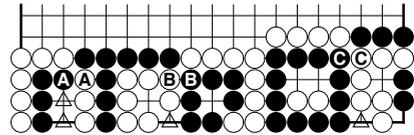
Dia. 8: Weiß hat ein Vierpunktauge, Schwarz ein Fünfpunktauge, beide haben vier Augenfreiheiten. Da große Augen mehrfach gefüllt werden müssen, haben sie mehr Frei-

heiten, als physikalisch vorhanden sind. Darüber gibt es genügend Literatur, z.B.: <https://senseis.xmp.net/?BigEyeLiberties>

Dia. 8a: Auch hier muss Weiß die gemeinsame Freiheit besetzen, wodurch sie für Schwarz als Be-

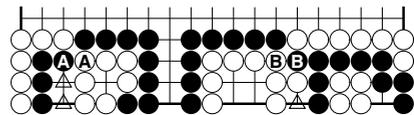
sitzer des überlegenen Auges zählt. Nach W3 ist die Bilanz ausgeglichen und Schwarz am Zug gewinnt.

Die Unnahbarkeit des letzten Augenpunktes ist regelbedingt, da dieser Punkt nur schlagend besetzt werden darf. Gemeinsame Freiheiten hingegen sind nur relativ unnahbar, weil ein Zug dort nachteilig sein kann. Das wiederum ist wie gesehen abhängig von der Gesamtbilanz der Stellung. Um ein Seki zu ermöglichen, müssen beide Seiten bei gleichem Augenstatus mindestens zwei solcher unnahbaren Freiheiten haben. Bei unterschiedlichem Augenstatus ist ein Seki grundsätzlich nicht möglich.



Dia. 9

Dia. 9: Das Diagramm zeigt drei voneinander unabhängige Stellungen mit jeweils gleichem Augenstatus. Bei A haben beide Seiten kein Auge, bei B beide ein kleines Auge und bei C ein qualitativ gleiches großes Auge. Es gibt immer mindestens zwei unnahbare Freiheiten als Voraussetzung für das Seki.



Dia. 10

Dia. 10: Hier gibt es zwar immer mindestens zwei unnahbare Freiheiten, sie sind aber wegen des unterschiedlichen Augenstatus nicht für beide Seiten unnahbar. Deshalb ist ein Seki nicht möglich. Bei A ist Schwarz handlungsunfähig tot, während Weiß ohne Freiheitsnot eine der gemeinsamen Freiheiten mit Atari besetzen kann. Bei B gewinnt der Anziehende.

Es gab schon früher Versuche, die Beziehung von eigenen und gemeinsamen Freiheiten im Kontext von Freiheitsnot mathematisch zu beschreiben. Der erste mir bekannte war ein Artikel von Karl-Friedrich Lenz mit dem Titel „Die Semeai-Formel“ in der DGoZ 4/1982. Im Rahmen dieser Lektion ist es nicht mög-

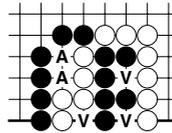
lich, den damaligen Artikel angemessen darzustellen, es gibt dazu deshalb einen ausgelagerten Beitrag in dieser Ausgabe der DGoZ (im Anschluss an diesen Artikel). Eine mathematische Beschreibung aller möglichen Semeai in einer Formel ist eher nicht möglich, weil man dafür zu viele Randbedingungen und Sonderfälle definieren müsste, was den allgemeingültigen Wert einer solchen Aussage relativiert. Es gibt aber eine begrenzte Fragestellung, die mathematisch gut fassbar ist. Uns interessiert, ob die vollständige nicht gleichzeitig schlagende Annäherung auf gemeinsamen Freiheiten ohne eigene Freiheitsnot möglich ist oder nicht. Dazu machen wir eine „Näherungsprobe“, und unterscheiden dabei einen Angreifer, um dessen Entscheidung es geht, und einen Verteidiger. Wir nennen EFA die eigenen Freiheiten des Angreifers, EFV die eigenen Freiheiten des Verteidigers und GF die physikalisch vorhandenen gemeinsamen Freiheiten.

$$\Sigma EFA - (\Sigma EFV + \Sigma GF)$$

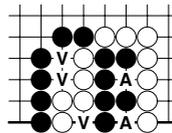
Ist das Ergebnis = 0, so kann der Angreifer bei eigenem Zugrecht ohne Freiheitsnot alle gemeinsamen Freiheiten auch nicht schlagend besetzen. Ist das Ergebnis negativ, so ist das nicht der Fall. Ist das Ergebnis +X, so hat der Angreifer X-1 Möglichkeiten eines Tenuki. Dabei sollte klar sein, dass die Besetzung gemeinsamer Freiheiten durch die Seite, für die sie zählen, kontraproduktiv ist. Der „Angreifer“, der prüfen will, ob er gemeinsame Freiheiten erfolgreich besetzen kann, ist also immer derjenige, für den sie gerade nicht zählen, es sei denn sie zählen für beide. Es gibt im Wesentlichen zwei Grundtypen von Semeai. Zum einen solche mit gleichem Augenstatus auf beiden Seiten (Typ 0), also ohne Augen oder mit Augen gleicher Qualität, zum anderen mit unterschiedlichem Augenstatus (Typ 1), also Auge gegen kein Auge oder Augen unterschiedlicher Qualität. Bei einem Semeai vom Typ 0 zählen alle gemeinsamen Freiheiten für die Seite, welche weniger eigene Freiheiten hat (Außenseiter). Haben beide Seiten kein Auge, so zählt genau eine gemeinsame Freiheit auch für den Favoriten. Bei einem Semeai vom Typ 1 definiert sich der Favorit nicht durch die Differenz eigener Freiheiten, sondern durch den Augenstatus. Dabei zählen alle gemeinsamen Freiheiten für den Favoriten als Besitzer des Auges (me ari me nashi) bzw. des überlegenen Auges (o naka ko naka). Die Frage, ob

gemeinsame Freiheiten ohne Freiheitsnot vollständig besetzt werden können, ist deshalb jeweils nur für die andere Seite überhaupt relevant. Wir schauen uns einige Beispiele an.

Dia. 11: A sind die für die Näherungsprobe zählenden Freiheiten des Angreifers, V entsprechend die des Verteidigers. Für Weiß als Angreifer ist die Näherungsprobe negativ (2-3).



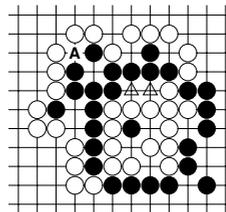
Dia. 11



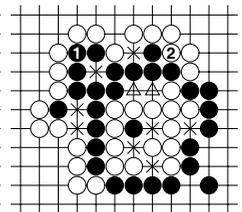
Dia. 11a

Verteidigers. Für Weiß als Angreifer ist die Näherungsprobe negativ (2-3).

Dia. 11a: Für Schwarz ebenso, beide Seiten können also die gemeinsame Freiheit erst schlagend besetzen. Der Anziehende wird gewinnen. Natürlich hätte man das in dieser einfachen Stellung auch ohne Näherungsprobe gesehen, aber im nächsten Diagramm ist das bereits nicht mehr so einfach.



Dia. 12



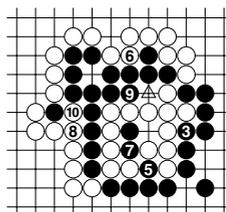
Dia. 12a

Dia. 12: In dieser Stellung hat nur Weiß ein Auge und es gibt zwei gemeinsame Freiheiten Δ. Wie lange brauchst du, um zu entscheiden, ob Schwarz am Zug bei A ein Auge machen sollte oder nicht? Mit der Näherungsprobe brauchst du dafür vielleicht fünfzehn Sekunden.

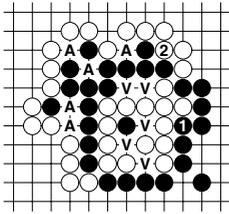
Dia. 12a: Bildet Schwarz ein Auge, so wird das Ergebnis bei gleicher Anzahl eigener Freiheiten X und zwei gemeinsamen Freiheiten Δ ein Seki sein. Weiß

muss aber nicht einmal unmittelbar antworten, er könnte einen schwarzen Zug ignorieren.

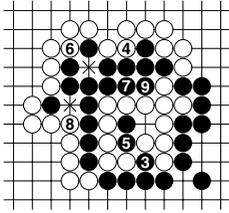
Dia. 12b: Weiß ignoriert S3 und erreicht trotzdem noch das Seki, weil Schwarz sich am Schluss auf Δ nicht nähern kann.



Dia. 12b

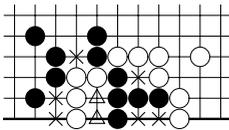


Dia. 12c

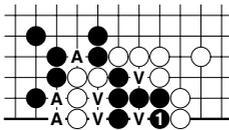


Dia. 12d

Dia. 12d: Das Diagramm zeigt die Abwicklung, Weiß steht im Atari, während Schwarz noch die beiden Freiheiten \times hat. Hätte Weiß eine eigene Freiheit mehr gehabt, so wäre die Näherungsprobe negativ gewesen und Schwarz hätte besser ein Auge gebildet. In dieser Situation musste Schwarz bei vorhandenem weißen Auge entscheiden, ob es besser ist auch eines zu bilden oder nicht.



Dia. 13

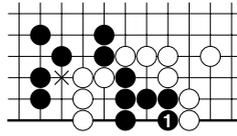


Dia. 13a

Dia. 13: Hier hat Weiß kein Auge, erneut stellt sich für Schwarz die Frage der Augenbildung. Beide Seiten haben gleich viele eigene Freiheiten \times , bei zwei vorhandenen gemeinsamen (unnahbaren) Freiheiten Δ wird das Ergebnis deshalb ein Seki sein, sofern abwechselnd Freiheiten der anderen Seite besetzt werden.

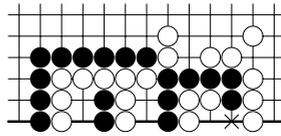
Dia. 13a: Wenn Schwarz ein Auge bildet, ist zum einen kein Seki mehr möglich, zum zweiten aber kann Weiß nur noch gewinnen, wenn er sich auf den gemeinsamen Freiheiten ohne Freiheitsnot nähern kann. Das ist exakt die Fragestellung der Näherungsprobe, sie ist hier negativ für Weiß, Schwarz gewinnt.

Dia. 12c: Verzichtet Schwarz auf das Auge, so zählen alle gemeinsamen Freiheiten für Weiß. Es ist also interessant zu prüfen, ob Schwarz sie ohne Freiheitsnot besetzen kann. Die Näherungsprobe ist bei eigenem Zugrecht ausgeglichen (5-5). Schwarz kann sich also ohne Freiheitsnot auf den gemeinsamen Freiheiten nähern und wird das Semeai deshalb gewinnen.



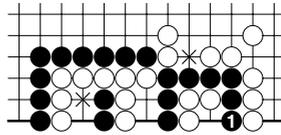
Dia. 14

wäre also besser beraten, dem Weißen eine Freiheit zu nehmen, statt der eigenen Augenbildung. Das Ergebnis wäre ein Seki mit Nachhand für Schwarz.



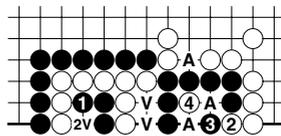
Dia. 15

Dia. 15: Weiß hat ein großes Vierpunktauge, Schwarz steht vor der Wahl, durch einen Zug $S \times$ ein ebenso großes Auge zu bilden, oder eine weiße Freiheit zu nehmen, was ist richtig?



Dia. 15a

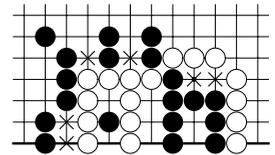
Dia. 15a: Nach S1 haben beide ein gleich großes Auge, die beiden markierten Freiheiten gleichen sich aus, das Ergebnis ist ein Seki.



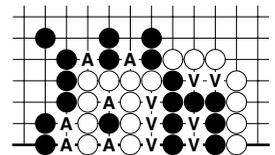
Dia. 15b

Dia. 15b: Verzichtet Schwarz auf das große Auge, so ist ein Seki nicht mehr möglich und die für Schwarz negative Näherungsprobe markiert seinen Verlust.

Dia. 16: Eine weitere Fragestellung zeigt dieses Diagramm. Weiß hat ein Übergewicht von zwei eigenen Freiheiten. Muss Schwarz ziehen, um das Seki zu erhalten oder wäre das ein nutzloser Zug, weil er auch dann tot wäre, oder lebt er auch ohne diesen Zug? Solche Situationen sind häufig.



Dia. 16

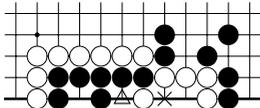


Dia. 16a

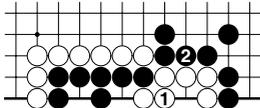
Dia. 16a: Die Nahrungsprobe zeigt, dass Wei sich auch ohne einen zustzlichen schwarzen Zug nicht vollstndig auf den gemeinsamen Freiheiten nhern kann, Tenuki ist also angesagt.

Praktisch an dem Verfahren ist, dass man die Zugfolgen nicht visualisieren muss. Man kann sogar Stellungen mit mehreren Ko, bei denen die Vorstellung der Zugfolge uns schnell berfordert, auf diese Weise einfach beurteilen. Wer sich damit nher beschftigen mchte, dem empfehle ich mein beim Hebsacker Verlag erschienenes Buch „Semeai“.

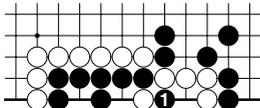
Zustzliche Freiheitsnot kann bestehen, wenn es fr die Besetzung einer gemeinsamen Freiheit vorbereitende Zge braucht. Das nchste Diagramm zeigt ein solches Beispiel.



Dia. 17



Dia. 17a



Dia. 17b

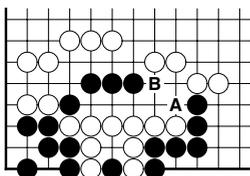
Dia. 17: Die gemeinsame Freiheit \triangle kann Wei sinnvoll erst besetzen, nachdem er auf \times gefllt hat.

Dia. 17a: Dieser Umstand wirkt wie eine zustzliche schwarze Freiheit, wir knnen von einer „(inneren) Nahrungs-freiheit“ fr Schwarz sprechen. Das Ergebnis ist ein Seki.

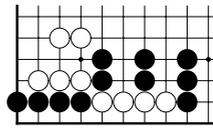
Dia. 17b: Der weie Fllzug ist notwendig, unterlsst er ihn, so spielt Schwarz dort und ttet damit, weil Wei durch Besetzung seiner ueren Freiheiten bereits ins Atari gert.

Nherungsprobleme dieser Art sind hufig, treten aber meistens eher bei der Nherung von auen auf. In der nchsten Lektion werden wir das untersuchen.

Probleme 51 - 60

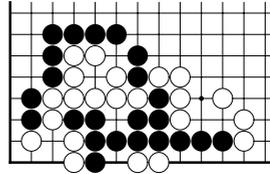
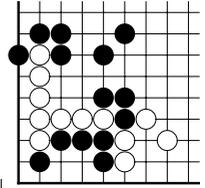


In allen Problemen ist Schwarz am Zug. **Problem 51:** SA oder SB, wie soll Wei antworten?



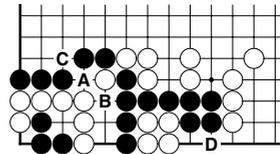
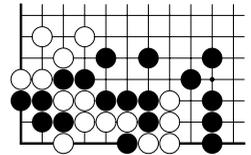
Problem 52: Freiheiten nehmen, Augenraum maximieren oder optimieren?

Problem 53: Same procedure....

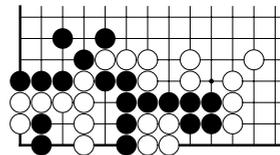


Problem 54: Leben und leben lassen?

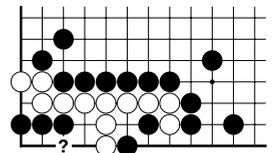
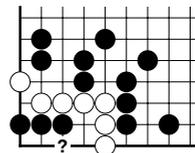
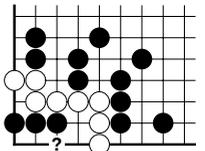
Problem 55: Hchste Eisenbahn ist angesagt, aber bitte keine Panikzge.



Problem 56, 57: Ein Zug auf A ist fr beide Seiten Vorhand, muss Schwarz sein Auge auf D maximieren?



Problem 48, 49, 50: Auge oder nicht Auge, das ist die Frage.



Karl-Friedrich Lenz „Die Semeai-Formel“

von Hartmut Kehm

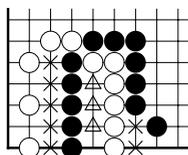
Karl-Friedrich Lenz schrieb in der DGoZ 4/1982 den Artikel „Die Semeai-Formel“. Diese Formel lautete in Worten:

Angreiferüberschuss – Zwangsfreiheiten = Null

Damit war gemeint, dass die Differenz zwischen der Anzahl eigener Freiheiten des Angreifers und des Verteidigers mindestens so groß sein muss, wie die Anzahl der notwendig zu besetzenden gemeinsamen Freiheiten, damit der Angreifer anziehend gewinnt. Vielleicht hat die etwas unhandliche Terminologie dazu geführt, dass dieser eigentlich wertvolle Analyseansatz weitgehend in Vergessenheit geraten ist. Ich möchte an dieser Stelle daran erinnern, weil es zumindest für den nichtasiatischen Raum nach meiner Kenntnis die erste Bemühung war, etwas Licht in die Semeai-Theorie zu tragen.

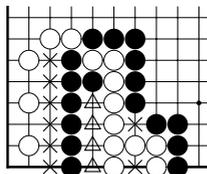
Lenz bezog die formelhafte Aussage lediglich auf Semeai, in denen ein Seki strukturell nicht möglich ist, also solche, in denen beide Seiten einen unterschiedlichen Augenstatus haben, zeigt dann aber andererseits Beispiele, in denen beide Seiten kein Auge haben, ein Seki also prinzipiell möglich ist, und nur durch die Freiheitsbilanz ggf. verhindert wird. Diese Unklarheit setzt sich fort in der fehlenden Definition des Angreifers und des Verteidigers. Im Grunde sind in einem Semeai beide Seiten sowohl Angreifer als auch Verteidiger, wenn man das spezifizieren möchte, sollte man das situationsabhängig tun.

Schauen wir uns zwei Originalbeispiele aus dem Artikel an:



Beispiel 1

Beispiel 1: Schwarz soll der Angreifer sein, er hat drei eigene Freiheiten \times mehr als Weiß, der „Angreiferüberschuss“ ist also drei. Nachdem Schwarz die beiden $W \times$ besetzt hat, benötigt er

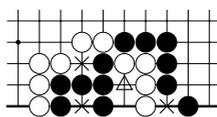


Beispiel 2

noch drei Züge Δ , um Weiß ins Atari zu bringen. Das sind die „Zwangsfreiheiten“. Angreiferüberschuss minus Zwangsfreiheiten gleich null, hier also $3-3=0$, Schwarz am Zug kann Weiß töten. Un erwähnt bleibt in dem Artikel, dass Weiß beginnend hier ein Seki erreicht, also einen Endzustand, auf den sich die Formel eigentlich nicht beziehen soll.

Beispiel 2: Weiß hat jetzt ein Auge. Schwarz soll wieder der Angreifer sein, sein Überschuss beträgt vier Freiheiten \times . Im Gegensatz zum letzten Beispiel muss Schwarz wegen der temporären Unnahbarkeit des weißen Auges aber alle vier Freiheiten Δ besetzen, bis Weiß im Atari steht. Die Rechnung hier ist also $4-4=0$, Schwarz am Zug gewinnt.

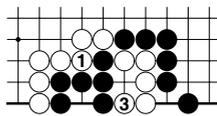
So weit, so gut, das Problem beginnt bei der Frage, wer eigentlich der Angreifer ist. In den Beispielen ist das vorgegeben, in einer Partie selbstverständlich nicht. Nun könnte man unterstellen, dass Lenz unausgesprochen als Angreifer immer die Seite sieht, die einen Überschuss an eigenen Freiheiten hat, weil andernfalls die Rechnung zwangsläufig negativ wird. Im Einzelfall ist das auch zutreffend, aber leider nicht immer.



Dia. 1

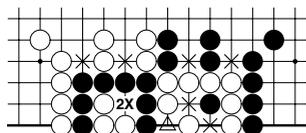
Dia. 1: Hier nun hat Schwarz einen Überschuss an eigenen Freiheiten, sollte also der Angreifer sein. Da Weiß kein Auge hat, muss außer seiner Freiheit X nur eine Freiheit Δ besetzt werden, damit Weiß im Atari steht.

Die Rechnung ist hier demnach $2-1-1=0$, Schwarz am Zug kann töten, so war die Interpretation in allen Beispielen des Artikels. Sie würde Schwarz hier aber zu einem Zug verleiten, der überflüssig ist.



Dia. 1a

Dia. 1a: Schwarz kann weiße Züge komplett ignorieren, ein weiterer Zug von Weiß wäre nun Selbst-Atari.



Dia. 2

Dia. 2: Hier hat keine Seite einen Überschuss an eigenen Freiheiten X, beide Seiten könnten also der

Angreifer sein, die Rechnung würde aber in beiden Fällen negativ, $4x - 4x - 1 \Delta = -1$. Die Formel gibt keine Auskunft über den Ausgang. Wenn man annehmen wollte, dass hier der Anziehende gewinnt, stünde das im Widerspruch zu der Formelaussage, dass dafür die Rechnung mindestens Null ergeben muss. Im Übrigen ist der Ausgang auch ein anderer, Weiß ist selbst bei eigenem Zugrecht tot, weil die gemeinsame Freiheit Δ ausschließlich für den Besitzer des qualitativ überlegenen „großen“ Auges zählt, der Leser mag das prüfen.

Wir sehen also, dass es Beispiele gibt, welche der Formelaussage widersprechen. Zumindest kann man damit nicht wie postuliert jedes Semeai einfach analysieren. Man könnte die Formel vielleicht retten, wenn man die Randbedingungen Angreifer / Verteidiger klarer definiert und nur für die Situationen zulässt, in denen die Besetzung gemeinsamer Freiheiten durch den Angreifer auch sinnvoll ist. In den Diagrammen 1 und 2 scheitert die Formel einfach daran, dass ein Angreifer Schwarz nicht sinnvolle Züge auf Freiheiten Δ machen wird, die ausschließlich für ihn zählen.

Für die Analyse von Semeai braucht man ein Regelwerk, welches klar definiert, in welcher typisierten Kampfsituation welche Freiheiten für wen zählen und was daraus folgt. Dafür reicht diese Formel nicht. Bei aller Begrenztheit finde ich den Ansatz dennoch wertvoll, weil er auszudrücken versucht, dass man in sehr vielen Fällen eine mindestens ausgeglichene Freiheitsbilanz braucht, um bei eigenem Zugrecht gewinnen zu können. Er ist überdies historisch bedeutsam. Die Entwicklung von Theorien ist immer inspiriert von den Ideen derer, die darüber schon einmal nachgedacht haben. Insofern vielen Dank auch unbekannterweise an Karl-Friedrich Lenz, seine Formel ist ein lohnender Ansatz, gerade aus der wohl unbemerkten Begrenztheit kann man viel lernen.

Impressum DGoZ 4/2024

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

Herausgeber: DGoB e.V., c/o Kai Meemken, Kochelseestr. 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 Jasiek, 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: Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld; Ausschreibungen: Pascal Müller, Benjamin Wirtmann; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Sarah Tegtmeyer

Beiträge: Stefan Budig, Pierre-Alain Chamot, Chen Yifei, Gunnar Dickfeld, Merlin Jonathan Fischer, Ulrich Groh, Hartmut Kehmann, Viktor Kümel, Holger Neubart, Marc Oliver Rieger
Fotos: Tobias Berben, 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 5/2024:

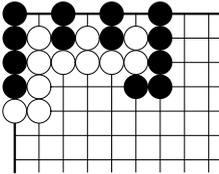
Mittwoch, der 16.10.2024

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

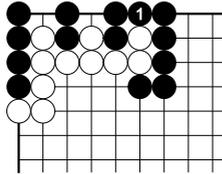
Endspiel (13)

von Robert Jasiek

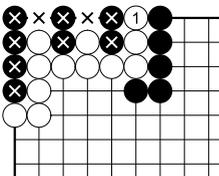
Diesmal bewerten wir lokale Nachhände mit iterativen Follow-ups eines Spielers. Wir analysieren dazu rückwärts, angefangen von den gesetzten Nachfolgestellungen des tiefsten Follow-ups hin zur Ausgangsstellung. Nur so können wir deren Zugwert und Count korrekt ermitteln. Raten oder Warten auf Eingebung helfen nicht. Ohne schrittweise, iterative Berechnung geht es nicht. Die Ausgangswerte hängen von den Werten der Follow-ups ab, sodass wir diese notwendigerweise vorher bestimmen müssen. Wir erinnern uns daran, dass negative Counts zugunsten von Weiß sind und Schnittpunkte mit toten Steinen zwei Punkte zum Gebiet beitragen.



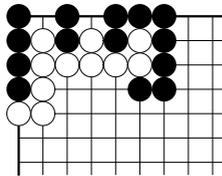
Dia. 1 (Beispiel 1, Count $-13 \frac{1}{4}$, Zugwert $4 \frac{3}{4}$)



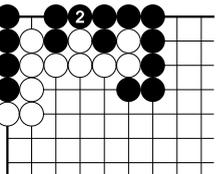
Dia. 2 (Schwarz beginnt)



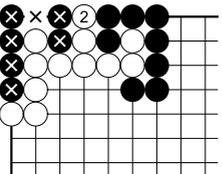
Dia. 3 (Weiß beginnt, Count -18)



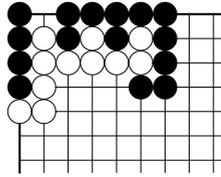
Dia. 4 (Erstes Follow-up, Count $-8 \frac{1}{2}$, Folgezugwert $4 \frac{1}{2}$)



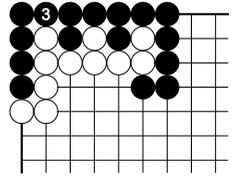
Dia. 5 (Schwarz setzt fort)



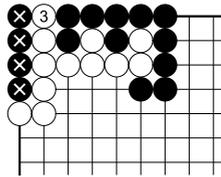
Dia. 6 (Weiß setzt fort, Count -13)



Dia. 7 (Zweites Follow-up, Count -4 , Folgezugwert 4)



Dia. 8 (Schwarz setzt fort, Count 0)



Dia. 9 (Weiß setzt fort, Count -8)

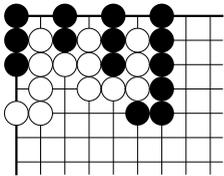
Wie sich erweisen wird, zeigt Beispiel 1 in Dia. 1 eine lokale Nachhand mit iterativen schwarzen Follow-ups. Schwarz 1 in Dia. 2 erzeugt das erste Follow-up in Dia. 4. Schwarz 2 in Dia. 5 erzeugt das zweite Follow-up in Dia. 7. Die anderen Züge in Dia. 3, 6, 8 oder 9 erzeugen gesetzelte Nachfolgestellungen mit unmittelbar ersichtlichen Counts, wie in den Bildunterschriften angegeben.

Da wir rückwärts analysieren, bestimmen wir zunächst die Werte des zweiten Follow-ups in Dia. 7, welches eine einfache lokale Nachhand zeigt und dessen Nachfolgestellungen in Dia. 8 und 9 die Counts 0 bzw. -8 haben. Der als Durchschnitt berechnete Nachhand-Count des zweiten Follow-ups ist $(0 + (-8)) / 2 = -4$ und der als halber Differenzwert berechnete Nachhand-Folgezugwert ist $(0 - (-8)) / 2 = 4$.

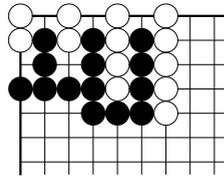
Danach bestimmen wir die Werte des ersten Follow-ups in Dia. 4. Wir nehmen an, es sei eine lokale Nachhand, und berechnen daher die mutmaßlichen Nachhandwerte. Wir leiten diese ab von den Counts -4 und -13 in Dia. 7 und 6. Das erste Follow-up hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(-4 + (-13)) / 2 = -8 \frac{1}{2}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(-4 - (-13)) / 2 = 4 \frac{1}{2}$. Außerdem verifizieren wir, dass es sich wirklich um eine lokale Nachhand handelt: Der Folgezugwert $4 \frac{1}{2}$ des ersten Follow-ups in

Dia. 4 ist größer als der Folgezugwert 4 des zweiten Follow-ups in Dia. 7, also $4\frac{1}{2} > 4$.

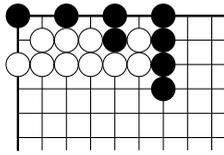
Schließlich können wir die Werte der Ausgangsstellung in Dia. 1 bestimmen. Erneut nehmen wir an, es handele sich um eine lokale Nachhand. Wir leiten die mutmaßlichen Nachhandwerte ab von den Counts $-8\frac{1}{2}$ und -18 in Dia. 4 und 3. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(-8\frac{1}{2} + (-18)) / 2 = -13\frac{1}{4}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(-8\frac{1}{2} - (-18)) / 2 = 4\frac{3}{4}$. Wir überprüfen wiederum, dass auch die Ausgangsstellung in Dia. 1 gerade so eine lokale Nachhand ist: Ihr Zugwert $4\frac{3}{4}$ ist größer als der Folgezugwert $4\frac{1}{2}$ des ersten Follow-ups in Dia. 4, also $4\frac{3}{4} > 4\frac{1}{2}$.



Dia. 10 (Problem 1)

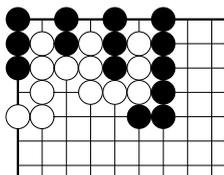


Dia. 11 (Problem 2)

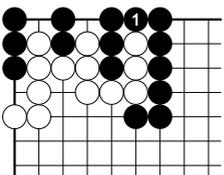


Dia. 12 (Problem 3)

In den Problemen bestimme jeweils den Count und den Zugwert! Verifiziere, dass es sich in der Ausgangsstellung und beim ersten Follow-up jeweils um eine lokale Nachhand handelt!

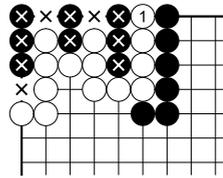


Dia. 13 (Antwort 1, Count $-13\frac{3}{8}$, Zugwert $5\frac{3}{8}$)

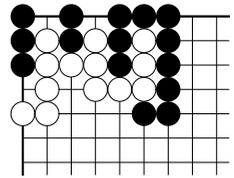


Dia. 14 (Schwarz beginnt)

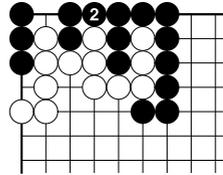
Antwort 1 in Dia. 13 ist eine lokale Nachhand mit iterativen schwarzen Follow-ups. Schwarz 1 in Dia. 14 erzeugt das erste Follow-up in Dia. 16. Schwarz 2 in Dia. 17 erzeugt das zweite Follow-up in Dia. 19.



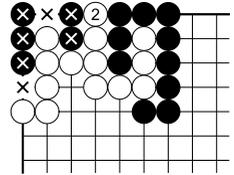
Dia. 15 (Weiß beginnt, Count -19)



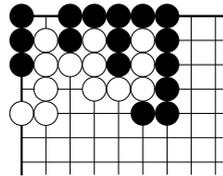
Dia. 16 (Erstes Follow-up, Count $-7\frac{3}{4}$, Folgezugwert $4\frac{1}{4}$)



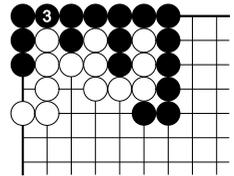
Dia. 17 (Schwarz setzt fort)



Dia. 18 (Weiß setzt fort, Count -12)



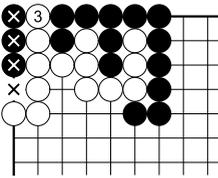
Dia. 19 (Zweites Follow-up, Count $-3\frac{1}{2}$, Folgezugwert $3\frac{1}{2}$)



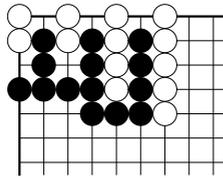
Dia. 20 (Schwarz setzt fort, Count 0)

Weil wir rückwärts analysieren, ermitteln wir zunächst die Werte des zweiten Follow-ups in Dia. 19, welches eine einfache lokale Nachhand zeigt und dessen Nachfolgestellungen in Dia. 20 und 21 die Counts 0 bzw. -7 haben. Der als Durchschnitt berechnete Nachhand-Count des zweiten Follow-ups ist $(0 + (-7)) / 2 = -3\frac{1}{2}$ und der als halber Differenzwert berechnete Nachhand-Folgezugwert ist $(0 - (-7)) / 2 = 3\frac{1}{2}$.

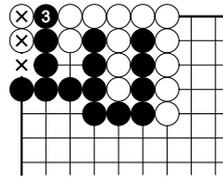
Als Nächstes bestimmen wir die Werte des ersten Follow-ups in Dia. 16. In der Annahme einer lokalen Nachhand berechnen wir die mutmaßlichen Nachhandwerte. Wir leiten sie ab von den Counts $-3\frac{1}{2}$ und -12 in Dia. 19 und 18. Das erste Follow-up hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(-3\frac{1}{2} + (-12)) / 2 = -7\frac{3}{4}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(-3\frac{1}{2} - (-12)) / 2 = 4\frac{1}{4}$. Außerdem prüfen wir, dass es sich tatsächlich um eine lokale Nachhand handelt: Der Folgezugwert $4\frac{1}{4}$ des ersten Follow-ups in Dia. 16 ist größer als der



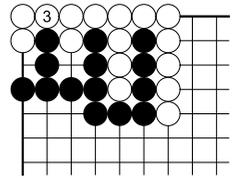
Dia. 21 (Weiß setzt fort, Count -7)



Dia. 22 (Antwort 2, Count $13 \frac{3}{8}$, Zugwert $6 \frac{5}{8}$)



Dia. 29 (Schwarz setzt fort, Count 5)



Dia. 30 (Weiß setzt fort, Count 0)

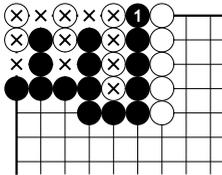
Folgezugwert $3 \frac{1}{2}$ des zweiten Follow-ups in Dia. 19, also $4 \frac{1}{4} > 3 \frac{1}{2}$.

Wir bestimmen nun die Werte der Ausgangsstellung in Dia. 13, wobei wir als Typ eine lokale Nachhand annehmen. Wir leiten die mutmaßlichen Nachhandwerte ab von den Counts $-7 \frac{3}{4}$ und -19 in Dia. 16 und 15. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(-7 \frac{3}{4} + (-19)) / 2 = (-26 \frac{3}{4}) / 2 = -13 \frac{3}{8}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(-7 \frac{3}{4} - (-19)) / 2 = (11 \frac{1}{4}) / 2 = 5 \frac{5}{8}$. Die Ausgangsstellung in Dia. 13 ist eine lokale Nachhand, da ihr Zugwert $5 \frac{5}{8}$ größer als

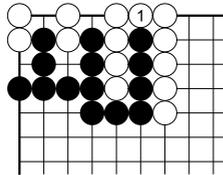
der Folgezugwert $4 \frac{1}{4}$ des ersten Follow-ups in Dia. 4 ist, also $5 \frac{5}{8} > 4 \frac{1}{4}$.

Antwort 2 in Dia. 22 ist eine lokale Nachhand mit iterativen weißen Follow-ups. Weiß 1 in Dia. 24 erzeugt das erste Follow-up in Dia. 25. Weiß 2 in Dia. 27 erzeugt das zweite Follow-up in Dia. 28.

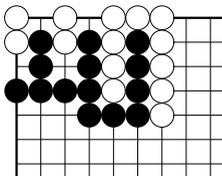
In der rückwärtigen Analyse ermitteln wir erst einmal die Werte des zweiten Follow-ups in Dia. 28, welches eine einfache lokale Nachhand zeigt und dessen Nachfolgestellungen in Dia. 29 und 30 die Counts 5 bzw. 0 haben. Der als Durchschnitt berechnete Nachhand-Count des zweiten Follow-ups ist $(5 + 0) / 2 = 2 \frac{1}{2}$ und der als halber Differenzwert berechnete Nachhand-Folgezugwert ist $(5 - 0) / 2 = 2 \frac{1}{2}$.



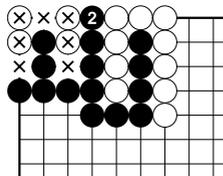
Dia. 23 (Schwarz beginnt, Count 20)



Dia. 24 (Weiß beginnt)



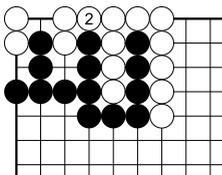
Dia. 25 (Erstes Follow-up, Count $6 \frac{3}{4}$, Folgezugwert $4 \frac{1}{4}$)



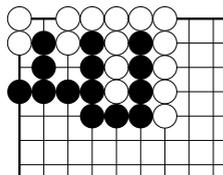
Dia. 26 (Schwarz setzt fort, Count 11)

Dann bestimmen wir die Werte des ersten Follow-ups in Dia. 25. Wir vermuten eine lokale Nachhand und berechnen die Nachhandwerte, welche wir von den Counts 11 und $2 \frac{1}{2}$ in Dia. 26 und 28 ableiten. Das erste Follow-up hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(11 + 2 \frac{1}{2}) / 2 = 6 \frac{3}{4}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(11 - 2 \frac{1}{2}) / 2 = 4 \frac{1}{4}$. Ferner verifizieren wir, dass es sich wirklich um eine lokale Nachhand handelt: Der Folgezugwert $4 \frac{1}{4}$ des ersten Follow-ups in Dia. 25 ist größer als der Folgezugwert $2 \frac{1}{2}$ des zweiten Follow-ups in Dia. 28, also $4 \frac{1}{4} > 2 \frac{1}{2}$.

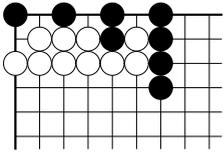
Schließlich bestimmen wir die Werte der Ausgangsstellung in Dia. 22. Wir nehmen dabei eine lokale Nachhand an. Wir leiten die mutmaßlichen Nachhandwerte ab von den Counts 20 und $6 \frac{3}{4}$ in Dia. 23 und 25. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(20 + 6 \frac{3}{4}) / 2 = 13 \frac{3}{8}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(20 - 6 \frac{3}{4}) / 2 = (13 \frac{1}{4}) / 2 = 6 \frac{5}{8}$. Die Ausgangsstellung in Dia. 22 ist eine lokale Nachhand, da ihr Zugwert $6 \frac{5}{8}$ größer als der Folgezugwert $4 \frac{1}{4}$ des ersten Follow-ups in Dia. 25 ist, also $6 \frac{5}{8} > 4 \frac{1}{4}$.



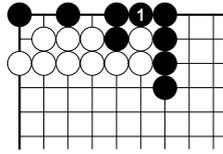
Dia. 27 (Weiß setzt fort)



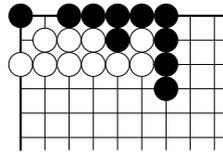
Dia. 28 (Zweites Follow-up, Count $2 \frac{1}{2}$, Folgezugwert $2 \frac{1}{2}$)



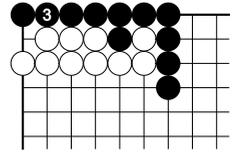
Dia. 31 (Antwort 3, Count -7 3/8, Zugwert 3 5/8)



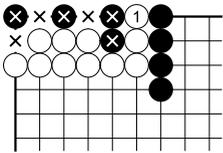
Dia. 32 (Schwarz beginnt)



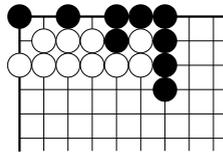
Dia. 37 (Zweites Follow-up, Count -1 1/2, Folgezugwert 1 1/2)



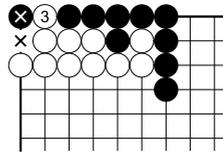
Dia. 38 (Schwarz setzt fort, Count 0)



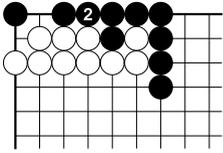
Dia. 33 (Weiß beginnt, Count -11)



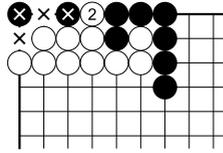
Dia. 34 (Erstes Follow-up, Count -3 3/4, Folgezugwert 2 1/4)



Dia. 39 (Weiß setzt fort, Count -3)



Dia. 35 (Schwarz setzt fort)



Dia. 36 (Weiß setzt fort, Count -6)

Antwort 3 in Dia. 31 ist eine lokale Nachhand mit iterativen schwarzen Follow-ups. Schwarz 1 in Dia. 32 erzeugt das erste Follow-up in Dia. 34. Schwarz 2 in Dia. 35 erzeugt das zweite Follow-up in Dia. 37.

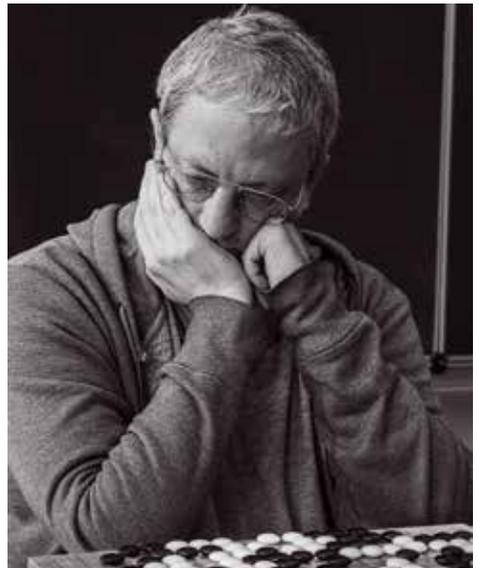
Da wir rückwärts analysieren, bestimmen wir anfangs die Werte des zweiten Follow-ups in Dia. 37, welches eine einfache lokale Nachhand zeigt und dessen Nachfolgestellungen in Dia. 38 und 39 die Counts 0 bzw. -3 haben. Der als Durchschnitt berechnete Nachhand-Count des zweiten Follow-ups ist $(0 + (-3)) / 2 = -1 \frac{1}{2}$ und der als halber Differenzwert berechnete Nachhand-Folgezugwert ist $(0 - (-3)) / 2 = 1 \frac{1}{2}$.

Danach berechnen wir die Werte des ersten Follow-ups in Dia. 34. Wir nehmen eine lokale Nachhand an und berechnen die mutmaßlichen Nachhandwerte. Wir leiten sie ab von den Counts $-1 \frac{1}{2}$ und -6 in Dia. 37 und 36. Das erste Follow-up hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(-1 \frac{1}{2} + (-6)) / 2 = -3 \frac{3}{4}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(-1 \frac{1}{2} - (-6)) / 2 = 2 \frac{1}{4}$. Wir vergewissern uns auch noch, dass es sich wirklich um eine lokale Nachhand handelt: Der

Folgezugwert $2 \frac{1}{4}$ des ersten Follow-ups in Dia. 34 ist größer als der Folgezugwert $1 \frac{1}{2}$ des zweiten Follow-ups in Dia. 37, also $2 \frac{1}{4} > 1 \frac{1}{2}$.

Abschließend bestimmen wir die Werte der Ausgangsstellung in Dia. 31 und nehmen dabei den

Typ lokale Nachhand an. Wir leiten die mutmaßlichen Nachhandwerte ab von den Counts $-3 \frac{3}{4}$ und -11 in Dia. 34 und 33. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(-3 \frac{3}{4} + (-11)) / 2 = -7 \frac{3}{8}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(-3 \frac{3}{4} - (-11)) / 2 = (7 \frac{1}{4}) / 2 = 3 \frac{5}{8}$. Die Ausgangsstellung in Dia. 31 ist eine lokale Nachhand, weil ihr Zugwert $3 \frac{5}{8}$ größer als



Robert Jasiek 5d

Deutschlandpokal 2024

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	H	L	D	K	Σ	
1 Dottan, Adam	1d	–	2	4	0	0	–	2	2	8
2 Drewitz, Michael	2k	–	–	4	0	0	0	–	4	8
3 Henkel, Marco	2k	–	–	–	4	–	4	–	–	8
4 Ruse, Victor	3d	–	–	–	1	4	–	0	0	5
5 Misof, Lukas	1k	–	–	–	–	–	–	1	4	5
6 Kettenring, Thomas	2d	–	4	–	–	–	–	0	–	4
Kurz, Alexander	2d	–	–	2	2	–	–	–	–	4
Huang, Ruizheng	1k	1	–	–	–	–	–	3	–	4
Zhang, Miles	2k	–	–	–	–	–	–	0	4	4
10 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	D	K	Σ	
1 Schaфроth, 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
Niederalt, Christoph	9k	–	–	2	–	–	–	–	2	4

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	H	L	D	K	Σ	
1 Donner, Tarmo	17k	1	4	2	–	4	–	0	–	11
2 Ramacher, Iris	15k	3	–	4	0	0	–	1	0	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 Cherchesov, Valentin	11k	5	–	–	–	–	–	–	–	5
8 Schumann, Ralf	12k	1	–	–	–	0	–	3	0	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

Der Zwischenstand in dieser Ausgabe ist noch ohne den EGC, der zum Redaktionsschluss noch nicht in der EGD eingetragen war. Das wird dann sicherlich bei der nächsten Ausgabe für eine Menge Änderungen sorgen.

Für den Moment hat sich an der Spitze nicht viel getan, in der U12 führt weiterhin Tarmo vor Miles und Eduard, der Vorsprung ist etwas kleiner geworden. Miles ist seit der letzten Ausgabe von Platz 7 auf 2 gesprungen, Glückwunsch dazu!

In der U18 hält Adam sich auf Platz 1 mit 43 Punkten, vor Shukai und Yuze die ihm mit je 41 Punkten dicht auf den Fersen sind. Die drei sind der Verfolgergruppe regelrecht davongerannt, mit 20 Punkten Abstand von Platz 3 auf 4. Es wird definitiv spannend, wer von den 3 sich am Ende durchsetzen kann.

Die gesamte Zahl der Teilnehmenden hat sich auch sehr erfreulich entwickelt, wir haben inzwischen 18 in der U12 und 27 in der U18!

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@dgob.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	26	11	17k	12k
2 Miles Zhang	20	9	2k	2k
3 Eduard Yang	19	10	9k	5k
4 Litao Mei	18	8	3k	2k
5 Ole Wille	15	5	4k	4k
6 Milana Hildt	14	4	20k	20k
7 Minghao_A. Kleefeldt	13	5	13k	11k
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	43	14	1d	3d
2 Shukai_K. Zhang	41	13	4d	5d
3 Yuze Xing	41	15	5d	5d
4 Jing-Xiang Qiao	21	8	2d	3d
5 Angelika Rieger	15	5	5k	4k
6 Ryan Sun	14	5	1k	1d
7 Ferdinand Marz	13	5	1d	1d
8 Xingyi Zhang	10	5	3k	2k
9 Lukas P. Kulick	10	2	11k	10k
10 Vira Chernova	9	3	6k	5k

Das Ziel nicht aus den Augen verlieren

von Gunnar Dickfeld

Ich bin Ohashi-sensei zum ersten Mal 2017 beim EGC in Oberhof begegnet. Schon damals entstand die Idee, eines seiner Bücher zu übersetzen und herauszugeben. Ich hatte ein Auge auf ein kleinformatiges Buch mit 400 kleinen, aber feinen 400 Tsumego geworfen. Leider ergab sich nie die Gelegenheit, die Rechte zu erwerben. Im Jahr 2021 erfuhr ich dann von der Veröffentlichung seines Best-of-Tsumego, „Banri Ikkū“, das die hundert besten Kreationen enthält. Antti Törmänen wollte damals schon das Buch übersetzen und als E-Book herausgeben. Auch Ohashi-sensei war von dieser Idee sehr angetan. Seit dieser Zeit stand ich mit Antti in Kontakt, um eventuell neben der E-Book-Ausgabe auch eine Printausgabe zu machen. Das Vorhaben verlief jedoch mit der Zeit im Sande, da der japanische Verleger die Rechte nicht freigeben wollte. Dieser hatte sich alle Nebenrechte gesichert, so dass Ohashi-sensei nicht einfach machen (lassen) konnte, was oder wie er und Antti es gern wollten.

2023 traf ich Ohashi-sensei wieder, diesmal auf dem EGC in Markkleeberg. Nun war es beschlossene Sache: Ich

werde mich um die Rechte für eine Übersetzung kümmern.

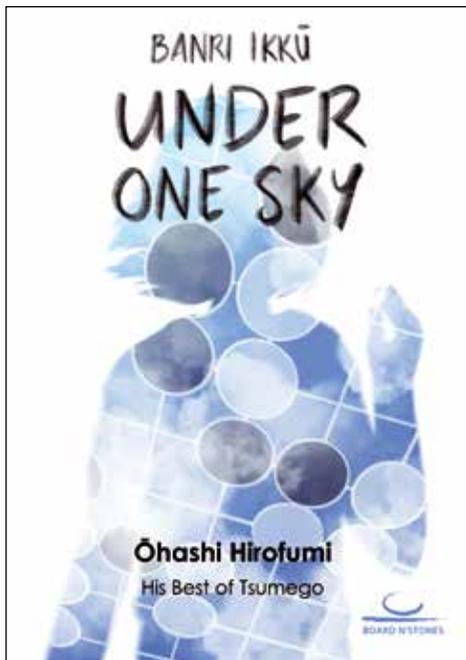
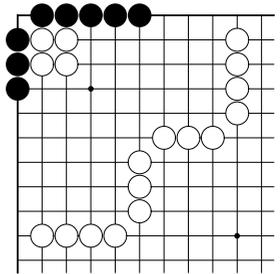
Tatsächlich konnte meine Agentur in Japan mit dem Verleger vertretbare Konditionen aushandeln. Antti erklärte sich trotz seines vollen Terminkalenders bereit, die

Übersetzung zu übernehmen. Was dann folgte, war die langweilige und mühsame Arbeit, Hunderte von Diagrammen, Zugnummern, Begleittexten usw. zu editieren.

Der Titel dieses Buches, 万里一空 oder Banri Ikkū, ist ein Ausdruck, der vom berühmten japanischen Schwertkämpfer Musashi Miyamoto (1584–1645) geprägt wurde. Die wörtliche Bedeutung „Zehntausend Meilen, ein Himmel“ ergibt für den westlichen Leser wenig Sinn, aber tatsächlich ist die Redewendung auch dem durchschnittlichen Japaner nicht geläufig. Eine gängige Deutung wäre etwa „Wohin du auch gehst, du bist unter demselben Himmel“ – daher auch der englische Untertitel dieses Buches. Was Musashi eigentlich vermitteln wollte, war die Idee, dass man sein Ziel nie aus den Augen verlieren sollte, egal, wo man ist.

Ich möchte hier nur eines der Tsumego vorstellen, das mich beeindruckt hat. Es ist das Problem Nr. 38, entnommen aus dem Kapitel „Japanische Schriftzeichen“. Es stellt das Hiragane „he“ dar. Das Problem hat „nur“ vier von sieben möglichen Sternen und rangiert damit im Bereich Insei-Niveau. Man muss das Problem nicht lösen können, um es zu genießen. So schreibt auch der Autor in seinem Vorwort: „Meiner Meinung nach besteht der Spaß an Go-Problemen nicht nur darin, sie zu lösen. Ich würde mich freuen, wenn der Leser die Probleme auch nur genießen könnte, indem er die Formen der Steine betrachtet oder nach kurzem Nachdenken feststellt, wie eine bestimmte Lösung eine Stellung völlig umkehren könnte – oder einfach mit interessanten und unkonventionellen Zugideen spielt, die ihm in den Sinn kommen.“

In diesem Sinne möge dieses Problem euer Auge und euer Herz erfreuen.



International

von Lars Gehrke

10. Ing Cup

Die Go-Welt blickt gespannt auf das Finale des 10. Ing Cups, einem der prestigeträchtigsten Turniere im internationalen Go. Der japanische Spitzenspieler Ichiriki Ryo 9p hat die ersten beiden Partien des Best-of-Five-Finales gegen den Chinesen Xie Ke 9p gewonnen und steht damit kurz davor, Japans erste große internationale Go-Meisterschaft seit fast zwei Jahrzehnten zu erringen. Dieser Erfolg könnte den lang ersehnten Durchbruch für Japan im internationalen Go-Sport bedeuten.

Die zweite Partie fand am 14. August in Chongqing, China, statt. Obwohl er im frühen Spielverlauf in Rückstand geriet und Xie Ke die Oberhand zu haben schien, gelang es Ichiriki, die Situation zu drehen. Er nutzte eine Ungenauigkeit seines Gegners aus und erlangte nach 259 Zügen einen Sieg mit 8,5 Punkten Vorsprung, trotz einer Zeitstrafe von vier Punkten. Ichiriki selbst zeigte sich in einem Interview nach dem Spiel kritisch gegenüber seiner Leistung und betonte, dass er sich in den kommenden Partien noch steigern müsse.

Xie Ke, der in der Vergangenheit bereits bei anderen großen Turnieren, darunter dem MLilly Cup und dem letzten Ing Cup, beeindruckende Leistungen gezeigt hat, wird in der nächsten Partie am 8. September in Shanghai alles daran setzen, das Blatt zu wenden.



Der japanische Top-Spieler Ichiriki Ryo ist derzeitiger Inhaber verschiedener Go-Titel in Japan, darunter der Kisei, Tengen, Honinbo, Agon Cup und NHK Cup



Xie Ke erreichte den zweiten Platz beim 4. MLilly Cup im Jahr 2021 und war auch ein starker Konkurrent im letzten Ing Cup, wo er im Finale gegen den koreanischen Spieler Shin Jinseo antrat und ebenfalls den zweiten Platz belegte.

Für Japan ist die Aussicht auf einen Sieg im Ing Cup von enormer Bedeutung. Der letzte große internationale Titelgewinn liegt 19 Jahre zurück, als Zhang Xu 2005 den LG Cup gewann. Ein Sieg von Ichiriki könnte das Ende einer langen Durststrecke für das japanische Go markieren und ein neues Kapitel in der Geschichte aufschlagen.

Das Finale des Ing Cups hat nicht nur sportliche, sondern auch finanzielle Dimensionen: Der Gewinner erhält ein Preisgeld von 400.000 US-Dollar, das höchste Preisgeld in einem Go-Turnier weltweit. Der Zweitplatzierte erhält 100.000 US-Dollar, was den immensen Druck und die Erwartungen auf beiden Seiten noch verstärkt. Der Ing Cup wird nur alle vier Jahre ausgetragen.

Es bleibt spannend, ob Ichiriki Ryo in der Lage sein wird, seinen Vorsprung zu nutzen und den Titel für Japan zu sichern. Die Go-Welt wird mit Spannung auf die Fortsetzung des Finales im September blicken ...

Korea

von Tobias Berben

5. Supreme Player

Shin Jinseo 9p hat diesen Titel im Finale – wie in der vorangegangenen Ausgabe – 3:0 gegen Park Junghwan 9p gewonnen. Damit hat er nicht nur seinen Titel verteidigt, sondern bisher alle fünf Ausgaben dieses

Titelkamps gewonnen, dabei viermal gegen Park Junghwan und einmal gegen Shin Minjun 9p.

18. GGAuction Cup

Dieses Mannschaftsturnier zwischen einem Frauenteam und einem Seniorenteam (männliche Spieler über 40) wird im Format „Win-and-Continue-Modus“ gespielt. Jedes Team besteht aus 12 Spielerinnen und Spielern, jeweils der Sieger einer Partie spielt gegen den nächsten Spieler des Gegnerteams und der Sieger des Turniers wird durch den Gewinner des letzten Spiels ermittelt. Es gibt Preise für das Siegerteam und für die Spieler mit den meisten Einzelsiegen.

Gewonnen hat diese Ausgabe das Seniorenteam in der letzten Partie der beiden Team-Captains Cho Hanseung 9p gegen Choi Jung 9p. Damit haben die Senioren das dritte Mal hintereinander gewonnen. Insgesamt haben damit sowohl die Senioren als auch die Frauen diesen Titelkampf neunmal gewonnen.

Senioren-Team:

Cho Hanseung 9p, Mok Jinseok 9p, Choi Myeonghoon 9p, Yoo Changhyuk 9p, Choi Kyubyeong 9p, Lee Changho 9p, Yang Koon 9p, Lee Jungwoo 9p, Choi Wonyong 9p, Park Seungcheol 8p, Joo Hyeongwuk 8p, Yue Liang 6p



Cho Hanseung 9p

Frauen-Team:

Choi Jung 9p, Kim Eunji 9p, Kim Jaeyoung 8p, Kim Minseo 3p, Cho Hyeeyeon 9p, Kim Hyeoimin 9p, O Yujin 9p, Cho Seunga 6p, Kim Sangin 3p, Nakamura Sumire 3p, Lee Nahyun 1p, Kim Minji 1p

3. Hyorim Cup

Dieses Turnier ist für Frauen in der Korean Baduk Association gedacht, die jünger als 22 Jahre sind. Die Zeitvorgaben sind streng, 20 Minuten Fischer-Zeit für jede Spielerin mit einer Zugabe von 20 Sekunden pro Zug. Das Preisgeld beträgt 10 Millionen Won (7.500 US\$) für die Siegerin und 4 Millionen Won (3.000 US\$) für die Zweitplatzierte.

Gewonnen hat in diesem Jahr Heo Suhhyun 4p im Finale gegen Yun Raeun 1p. Zuvor hatte Heo Suhhyun im Halbfinale Nakamura Sumire 3p ausgeschaltet, die bekanntlich jetzt in Korea spielt, da sie in Korea bessere Möglichkeiten sieht, ihr Go-Spiel zu entwickeln.

Japan

von James Brückl

Meijin

In der Liga standen Ichiriki Ryo 9p und Yu Zhengqi 8p jeweils 6:0. Yu Zhengqi gewinnt auch ein weiteres Spiel, unterliegt aber im direkten Aufeinandertreffen Ichiriki Ryo, welcher ungeschlagen mit einem 8:0 Herausforderer von Shibano Toramaru wird. Im bereits begonnenen Titelkampf (Best of Seven) führt Ichiriki Ryo 2:0.

Gosei

Nach einem 1:0 (zur letzten Ausgabe) verteidigt Iyama Yuta seinen Titel gegen Shibano Toramaru mit einem glatten 3:0.

Tengen

Im Turnier setzt sich Kyo Kagen gegen Shida Tatsuya sowie Shibano Toramaru gegen Murakawa Daisuke durch, im Finale siegt sodann Shibano Toramaru. Dieser ist nun Herausforderer von Ichiriki Ryo mit Spielen von Oktober bis maximal Dezember (Best of Five).

Oza

Das Oza-Turnier gewinnt Shibano Toramaru (im Finale gegen Ichiriki Ryo). Der Titelkampf gegen Iyama Yuta wird in maximal fünf Begegnungen von Oktober bis Dezember entschieden.

Honinbo der Frauen

Ueno Risa setzt sich gegen Xie Yimin durch und Nyu Eiko gegen Ueno Asami. Das Finale gewinnt aber Nyu Eiko, die nun Fujisawa Rina herausfordert, in maximal fünf Spielen bereits ab Mitte September.

Female Saikyo

Ueno Asami besiegt im ersten Halbfinale Ueno Risa. In der zweiten Begegnung setzt sich Fujisawa Rina gegen O Keii durch. Das Finale dieses Turniers gewinnt aber Fujisawa Rina, die sich nun die Stärkste der Frauen nennen darf.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Die meisten Turniere finden in der Sommerpause nicht statt. Da die Go-Liga in diesem Jahr zu spät gestartet ist, wurde sie trotzdem fortgesetzt. Bis Ende August wurden weitere vier Runden gespielt. In der Tabelle gibt es aber kaum Änderungen.

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Chengdu	17	30
2	Chongqing	14	26
3	Shenzhen Lonhua	14	24
4	Supor Hangzhou	14	24
5	Jiangsu	13	22
6	Shandong	11	20
7	Hangzhou Longyuan	11	20
8	Guizhou	10	21
9	Shenzhen Nie Dao	10	20
10	Shanghai Jushen	9	20
11	Zhejiang	9	19
12	Quzhou	9	17
13	Kaifeng	8	18
14	Beijing Minsheng Bank	5	14
15	Shanxi	4	13
16	Shanghai Huizhi	2	12

Internationales Go-Rating

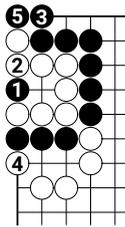
Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3859
2	Li Xuanhao	♂		3687
3	Wang Xinghao	♂		3677
4	Ke Jie	♂		3675
5	Park Junghwan	♂		3671
6	Yang Dingxin	♂		3671
7	Ding Hao	♂		3663
8	Ichiriki Ryo	♂		3652
9	Dang Yifei	♂		3644
10	Fan Tingyu	♂		3625
11	Byun Sangil	♂		3613
12	Li Qincheng	♂		3611
13	Lian Xiao	♂		3609
14	Gu Zihao	♂		3607
15	Mi Yuting	♂		3602
16	Zhao Chenyu	♂		3599
17	Shin Minjun	♂		3599
18	Xu Haohong	♂		3598
19	Jin Yucheng	♂		3596
20	Iyama Yuta	♂		3592
21	Shibano Toramaru	♂		3587
22	Liao Yuanhe	♂		3583
23	Li Weiqing	♂		3582
24	Xu Jiayang	♂		3571
25	Yang Kaiwen	♂		3567
26	Chen Zijian	♂		3553
27	Tu Xiaoyu	♂		3553
28	Xie Ke	♂		3552
29	Shi Yue	♂		3552
30	Tan Xiao	♂		3543
31	Xie Erhao	♂		3537
32	Fan Yin	♂		3537
33	Kim Myounghoon	♂		3537
34	Tuo Jiayi	♂		3532
35	Peng Liyao	♂		3530
36	Liu Yuhang	♂		3528
37	Jiang Weijie	♂		3525
38	Tao Xinran	♂		3519
39	Kang Dongyun	♂		3516
40	Chen Yaoye	♂		3514
41	Lee Changseok	♂		3513
42	Zhang Tao	♂		3499

Quelle: goratings.org (10.09.2024)

Problecke von Antonius Clasen

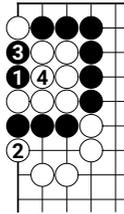
Der Gewinner ist dieses Mal Hermann Altmann. Gratulation! Nach einem heißen Sommer in Toulouse, wo Andrii Kravets seinen Titel als Europameister verteidigen konnte, jetzt wieder eine neue Gehirnmassage für euch.

Lösungen zu 3/2024

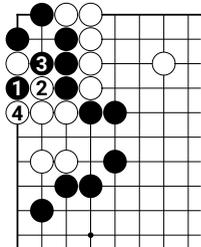


Dia. 1-1

Antwort 1:
Diagramm 1-1. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und Schwarz fängt die weißen Steine. Diagramm 1-2. Auch so schafft Weiß es nicht, seine Steine zu retten

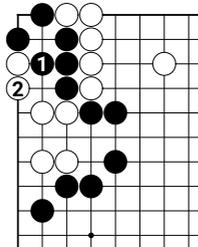


Dia. 1-2
(5 auf 3)

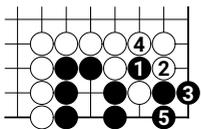


Dia. 2-1 (5 deckt)

Antwort 2:
Diagramm 2-1. Schwarz 1 ist richtig, also der korrekte Start, und nach 3 hat die schwarze Gruppe zwei Augen.

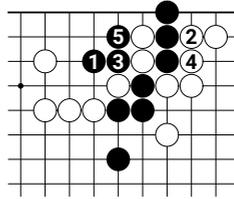


Dia. 2-2



Dia. 3-1

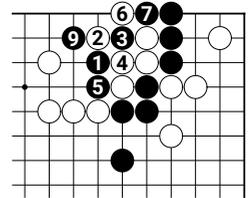
Antwort 3:
Diagramm 3-1. Mit 1 startet Schwarz richtig und nach 2 ist der Zug auf 3 wichtig, womit dann Schwarz lebt.



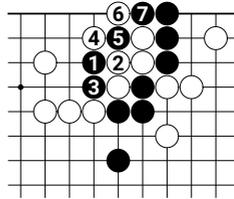
Dia. 4-1

Antwort 4:
Diagramm 4-1. Schwarz startet korrekt mit 1. Nach Schwarz 5 hat Schwarz seine Steine gerettet und das weiße Gebiet zerstört.

Diagramm 4-2 und Diagramm 4-3 zeigen Varianten, die beide auch gut laufen für Schwarz.

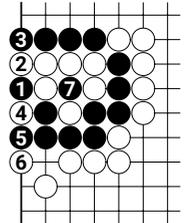


Dia. 4-2 (8 auf 3)

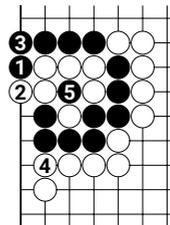


Dia. 4-3

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



Dia. 5-1



Dia. 5-2

Diagramm 5-2. Schwarz 1 ist nicht korrekt, denn Weiß erreicht ein Ko.

Antwort 6:
Leider wurde (für mich unerklärlich und ich kann bei mir diese Lösung in der Datei nicht finden) eine der richtigen Lösungen in der SGF-Downloaddatei mitgeliefert. Deshalb habe ich allen Einsendern die Punkte für dieses Problem gegeben.

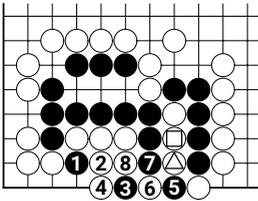


Diagramm 6-1. Der Start mit Schwarz 1 und 3 ist richtig und Schwarz lebt nach 9 auf 5.

Dia. 6-1 (9 auf 5, 10 auf △, 11 auf □)

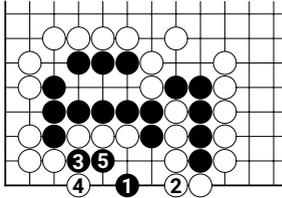


Diagramm 6-2. Auch mit Schwarz 1 bekommt Schwarz eine lebende Gruppe.

Dia. 6-2

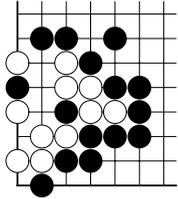


Aktuelle Punkteliste

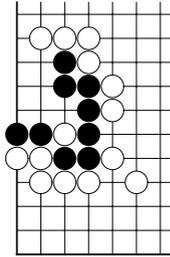
Altmann, Hermann (1)	5k	3/24	22	433
Tolke, Christoph	2k	3/24	33	421
Busch, Rainer (1)	6k	3/24	27	410
Reimpell, Monika (10)	2d	3/24	33	405
Millies, Oliver (1)	3d	3/24	33	404
Mertin, Stefan (2)	8k	2/24	-3	391
Scheibe, Rene (1)	9k	3/24	27	375
Reinicz, Thomas (2)	3k	3/24	39	331
Pittner, Oliver	2d	3/24	33	311
Sattler, Gerd	1k	3/24	33	290
Heinisch, Jürgen	2k	3/24	33	287
Schreiber, Burkhard (5)	3k	3/24	33	283
Hauptmann, Holger	6k	3/24	33	262
Lorer, Andreas	3k	3/24	33	259
Lorenzen, Klaus (4)	2k	3/24	33	258
Schröder, Klaus	4k	3/24	33	251
Schultze, Achim	5k	5/22	-3	234
Lankoff, Alex	1k	3/24	33	223
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	3/24	33	208
Keller, Eckart	25k	3/24	22	207
Gawron, Christian (9)	2d	3/24	33	184
Peters, Gerald	8k	6/23	-3	173
Ewe, Thorwald (5)	8k	3/24	27	165
Weickert, Thomas	4k	3/24	33	120
Kiechle, Hubert (1)	8k	3/24	33	117
Wenske, Dieter	5k	3/24	33	115
Sun, Ryan	5k	6/23	-3	108
Kestler, Dirk	1d	3/24	33	106
Hartmann, Christian (2)	4k	3/24	33	83
Herter, Rainer (5)	4k	3/24	33	82
Erichsen, Svante (3)	2d	6/21	-3	75
Gabe, Axel (2)	5k	3/24	27	55
Tsarigradski, Nikola	10k	2/22	-3	51
Krajewski, Rafael	1d	1/23	-3	37
Aust, Sebastian		3/24	22	36
Hartmann, Kirsten (2)	1k	3/24	33	33
Tawussi, Frank	5k	2/23	-3	19
Jungbauer, Ralf	8k	6/22	-3	16
Urmoneit, Regina (2)	13k	5/23	-3	3
Achilles Rene		5/23	-3	3
Wolffgramm, Jens (1)	4k	4/23	-3	3
Schröter, Georg (1)	7k	1/24	0	0

Probleme 4/2024

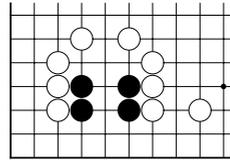
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung!



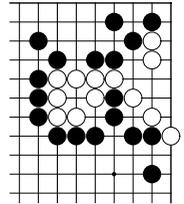
Problem 1 (3 Punkte)



Problem 2 (3 Punkte)

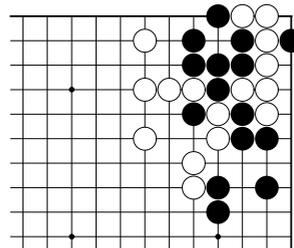
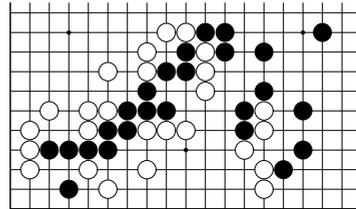


Problem 3
(4 Punkte)



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 (16.10.2024) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

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

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

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

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

Conventions: Stefanie Binder, Ludwig-Quidde-Str. 21B 13127 Berlin, E-Mail: fs-conventions@dgob.de

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

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

DGoB-Meisterschaften: Pascal Müller, Jakob-Jung-Straße 26, 64291 Darmstadt, Tel.: 0176-62829456, E-Mail: fs-meisterschaften@dgob.de

Fairplay: vakant

Kinder- & Jugendpokal: Martin Ruzicka, Schwambstraße 14, 64287 Darmstadt, E-Mail: fs-ktpokal@dgob.de

Nachhaltigkeit: 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, Schenkendorfsstr. 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 Elmhorn, 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

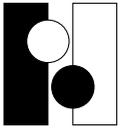
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

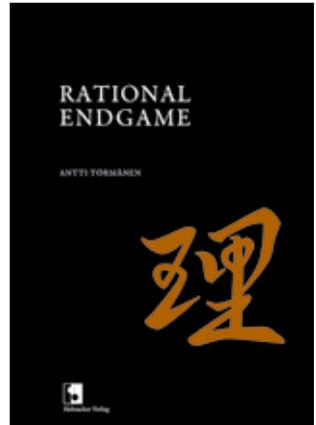
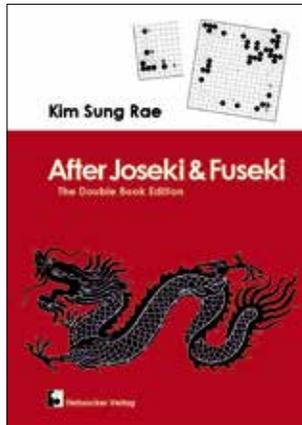
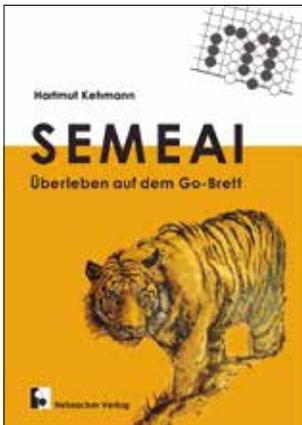
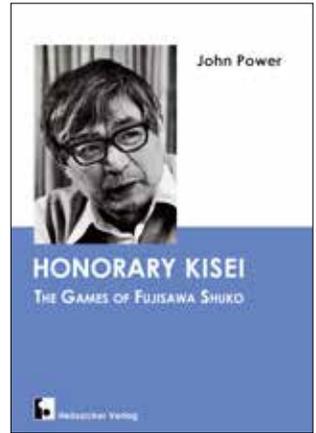
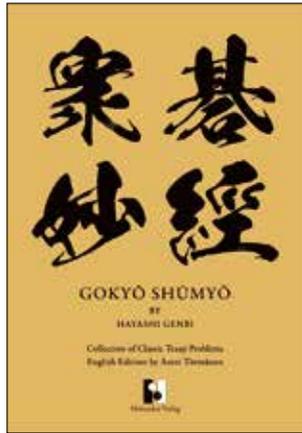
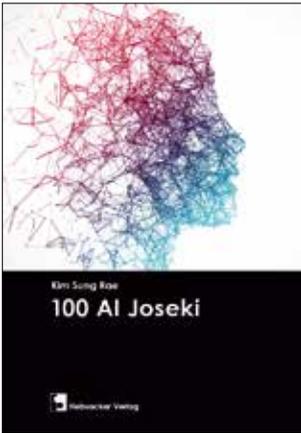
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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*

September 2024

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
28.09.–29.09.: 2nd Felix Dueball Memorial Tournament, Jastrowie, Polen

Oktober 2024

03.10.–06.10.: Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde) / Rügen
05.10.–11.10.: JIGS Autumn Camp
12.10.–13.10.: 12. Jenaer Kreuzschnitt
19.10.–20.10.: 6. Dango Dortmund
19.10.–20.10.: 28. Münchener „Bierseidel“
26.10.–27.10.: Herbst-Go-Treffen Mannheim 2024
26.10.–27.10.: 4. Castle-Games – Schloss Hundisburg
28.10.–29.10.: Nakamura Honibo 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.: Spielmesse Stuttgart mit Gospiel-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 im Go
07.12.–08.12.: 41. Braunschweiger Niko-Turnier
28.12.–04.01.: JIGS Winter Camp

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

Januar 2025

03.01.–06.01.: 7. Winter-Go-Treffen Karlsruhe 2025 (mit European Grand Prix Finale)
6.01.: 1. BadenBlitz Karlsruhe / Drei Könige 2025

März 2025

08.03.–09.03.: Frühjahrs-Go-Treffen Freiburg 2025
15.03.–16.03.: 2. Frankfurter Frühlingsbanger

Mai 2025

17.05.–18.05.: Go-Treffen Augsburg 2025

Juni 2025

19.06.: 4. SamschdigGo Wendlingen (Fronleichnam)

Juli 2025

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

September 2025

27.09.–28.09.: 9. TipTap Frankfurt

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

