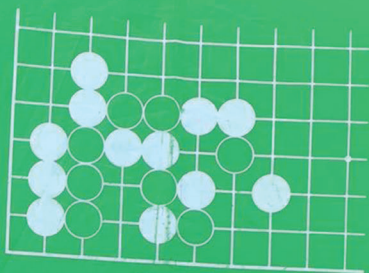


DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2024

99. Jahrgang



Black to play

囲碁·바둑·圍棋

igo

baduk

wéiqí



Inhalt

„Regen? Wen stört's!“ (von K. Balduin) Titel	
Nachrichten & Berichte.....	2–19
Das Fundstück	10
Andrii Kravets kommentiert (2)	20–24
Kinderseite	25
Probleme für Einsteiger	26
Probleme für Fortgeschrittene	27
Tsume-Go-Kurs (7)	28–33
Auflösung zur Kinderseite	33
Endspiel (14).....	34–37
Impressum	37
Pokale.....	38–39
Fernost-Nachrichten.....	40–45
Go-Probleme.....	46–48
Mitgliedsbeiträge.....	48
Mitgliedsantrag	49
DGoB-Adressen	50
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	51
Turnierkalender.....	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Zum ersten Mal, seit ich die Deutsche Go-Zeitung verantworte bzw. seit es eine Vor- und eine Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft gibt, fanden beide Veranstaltungen zeitlich so nah beieinander statt, dass in der gleichen Ausgabe von ihnen berichtet wird. Zudem wird in dieser Ausgabe die entscheidende Partie der Endrunde zwischen dem späteren Meister und Vizemeister vom amtierenden Europameister Andrii Kravets 2p kommentiert. Ansonsten findet ihr die üblichen Serien und Rubriken. Viel Spaß damit!

Ich würde mich übrigens sehr über spannende Artikel von Euch für die DGoZ im kommenden Jahr freuen – es ist dann immerhin der 100. Jahrgang ...

Tobias Berben

Karl Scheitler

Die Erdinger Go-Spielrunde trauert um Karl Scheitler, der im Alter von 76 Jahren am 23. September verstorben ist. Karl war über 30 Jahre aktives und engagiertes Mitglied unserer Spielrunde. Er wird uns als Initiator und langjähriger Leiter der Schul-Go-Gruppe am Anne-Frank-Gymnasium in Erinnerung bleiben, die er 1998 mit Unterstützung von Yuki Shigeno startete und die bis heute existiert.



Karl war auch Gründungsmitglied von go4school. 2006 reiste er mit der Erdinger Schülermannschaft auf Einladung des Nihon Kiin nach Japan. Über alle Jahre war er regelmäßiger Besucher unseres Go-Abends. Bis zum letzten Lebenstag war er aktiv auf KGS und über Dragon Go in Kontakt mit mehreren Erdingern. Go war sein Leben. Wir haben ihm zwei Go-Steine ins Grab mitgegeben.

Klaus Flügge

Zentraler Beitragseinzug

Die Probleme mit dem zentralen Einzug der Mitgliedsbeiträge konnten inzwischen behoben werden. Die Beiträge für 2022 und 2023 wurden für alle teilnehmenden LVs eingezogen. Der Einzug für 2024 soll im Zeitraum Oktober 2024 bis März 2025 in Abstimmung mit den einzelnen LVs stattfinden.

Jörg Sonnenberger

Leipziger Stadtliga

Der USC Leipzig e.V. hat eine Stadtliga ins Leben gerufen. Fünfzehn Spielerinnen und Spieler haben sich angemeldet und treten nun um den Titel des „Leipziger Go-Stadtmeisters“ an. Die Idee ist, den Wettkampfgeist im Verein zu befeuern und regelmäßiger „ernste“ Partien unter Turnierbedingungen zu spielen.

Pro Saison sind sieben Termine angesetzt, gespielt wird gemeinsam vor Ort im Denksportzentrum. Die Liga ist in zwei Gruppen unterteilt, um der großen Bandbreite der Spielstärken gerecht zu werden, die von 1d bis 20k reicht. Für Spannung sorgt nicht nur der Kampf um den ersten Platz, sondern auch der Auf- und Abstieg zwischen den Gruppen.

Dass es hierbei zu Überraschungen kommen kann, zeigte sich gleich am ersten Spieltag. Victor Kümel 6k, der nur behelfsweise in die erste Gruppe aufgerückt war, um für eine runde Teilnehmerzahl zu sorgen, gewann das Spiel gegen den Liga-Favoriten Rüdiger Stoll 1d mit vier Vorgabesteinen per Aufgabe. Man darf also gespannt sein, wie die Saison weitergeht!

Victor Kümel

Pandanet European Team Championship

Die Pandanet European Team Championship ist eine von der EGF organisierte und von Pandanet gesponserte Team-Europameisterschaft im Go. In vier Online-Ligen treten Teams im Round-Robin-Format auf dem Pandanet-Go-Server gegeneinander an, wobei jedes Team in jeder Runde vier Spieler ins Rennen schickt. Die Gesamtpunktzahl eines Teams ergibt sich aus der Summe der gewonnenen Begegnungen (Matchpunkte). Zusätzlich erhält jedes Team Brettunkte für gewonnene Spiele, die im Falle eines Gleichstands über die Platzierung entscheiden. Die besten vier Teams der A-Liga qualifizieren sich für das Finale, das im Rahmen des Europäischen Go-Kongresses stattfindet.

In der letzten Saison (2023/24) war Deutschland wieder in der A-Liga vertreten und hat hier einen bemerkenswerten Erfolg erzielt. Deutschland erzielte 12 Matchpunkte – normalerweise genug für den Finaleinzug. Dieses Mal reichte es jedoch nur für den fünften Platz, da die Brettunkte, die als Tiebreaker dienen,



Die Stadtliga wird im Denksportzentrum Leipzig gespielt

nicht ausreichen, um die Teams aus Polen und Tschechien zu überholen, die ebenfalls 12 Matchpunkte erzielten.

Besonders erfreulich war die Verstärkung durch Matias Pankoke 6d, der zusammen mit Jonas Welticke (Brett 1), Lukas Krämer (Brett 2) und Benjamin Teuber (Brett 4) die Bestbesetzung des deutschen Teams auf ein neues Leistungsniveau gehoben hat. Matias' Spielstärke und sein kontrollierter, solider Stil bedeuteten für einige seiner Gegner komplett chancenlose Spiele. In Bestbesetzung war Deutschland auf jedem Brett konkurrenzfähig und hatte auf den hinteren Brettern meist einen entscheidenden Vorteil. Ein wesentlicher Faktor für die starke Saison war die regelmäßige Teilnahme in Bestbesetzung, was in den vergangenen Saisons selten der Fall war. Matias, Benjamin und ich spielten alle neun Runden, wobei die beiden Erstgenannten sechs von neun Runden gewannen. Das Engagement und die Motivation aller Beteiligten haben das große Potenzial des Teams in zahlreiche gewonnene Begegnungen verwandelt.

Ein weiterer wichtiger Zugewinn war Andrii Kravets 2p als Coach, der wertvolles Fachwissen vermittelte und Tipps über das Brett hinaus gab. So spielte ich z.B. auf seinen Rat hin in der zweiten Saisonhälfte im Fuseki schneller. Obwohl der Finaleinzug in diesem Jahr verpasst wurde, hat das Team ein klares Zeichen gesetzt und gezeigt, dass es ein ernsthafter Konkurrent um den Titel ist. Mit gleichem Engagement sehe ich für die nächste Saison eine weitere Verbesserung der Ergebnisse an allen Brettern. Der Teamgeist ist stark und die Motivation, den Titel zu holen, ungebrochen. Zudem werden wir ab diesem Jahr von jungen Nachwuchstalenten unterstützt, die sich in einem Qualifikationsturnier für die Teilnahme an der Meisterschaft qualifizieren können. Mein Tipp an alle mit Internetverbindung: Die Meisterschaft wird kontinuierlich vom deutschen Rekordmeister FJ Dickhut und seinem Co-Kommentator Joachim Beggerow auf dem YouTube-Kanal FJ D live kommentiert (www.youtube.com/@JuppTube). Die Kommentare sind locker, lustig und lehrreich. Zuschauer können Fragen zu den Spielen stellen und haben gute Chancen,

eine Antwort zu erhalten. Der Livestream ist auch später als Video abrufbar, und es gibt zahlreiche weitere Go-Videos mit lehrreichem Inhalt in verschiedenen Formaten.

Nun noch eine kurze Danksagung. Mein großer Dank gilt zuerst einmal dem Team für diese großartige Saison, dem Teamkapitän Martin Ruzicka für sein Engagement und unserem Coach Andrii Kravets 2p für die stete Unterstützung. Auch danke ich FJ sowie AI Sensei für ihre zahlreichen Partiekommentare. Danke auch an alle von euch, die mit uns mitgefiebert und uns angefeuert haben. Ich freue mich schon sehr auf die nächste Saison.

Lukas Krämer

Zusatz von Martin Ruzicka:

Die neue Saison (2024/25) hat am 15.10. begonnen und das deutsche Team konnte mit einem Unentschieden gegen die Ukraine ein Ausrufezeichen setzen. Die Ukraine hat in den letzten beiden Jahren sehr dominant den Titel gewonnen. Gegen dieses Team einen Matchpunkt zu holen kann noch sehr wertvoll werden. Unsere Aufstellung war diesmal ein Mix aus Routine an den ersten beiden Brettern und Jugend an Brett 3 und 4.

Jonas Welticke 6d 1:0 Artem Kachanovskiy 3p
Lukas Krämer 6d 0:1 Andrii Kravets 2p
Yuze Xing 6d 0:1 Valerii Krushelnitskiy 7d
Arved Pittner 5d 1:0 Vsevolod Ovsienko 6d

Damit belegen wir in der Momentaufnahme Platz 5, da wird sich aber bestimmt noch einiges ändern. Die nächsten Spieltage sind am 12.11. gegen Frankreich, am 10.12. gegen die Türkei und am 07.01.2025 gegen Rumänien.

Schweriner Drachenschlacht 2024

Am 21.09. und 22.09.2024 fand die 19. Schweriner Drachenschlacht statt. Als Spielort stand wieder die im Jahr 1894 errichtete ehemalige Schelf-Schule zur Verfügung, die heute als Volkshochschule genutzt wird.

Turnierleiterin Janet Bommert begrüßte zum Turnierbeginn am Samstag 51 Teilnehmer.



Diese „Go-Torte“ wurde von Anja Klebow gestaltet

Bei sommerlichen Temperaturen konnten die Pausen für einen Stadtbummel in der Schweriner Altstadt genutzt werden. Nach den drei Samstags-Partien trafen sich weit über die Hälfte der Teilnehmer zum abschließenden gemütlichen Teil zum Abendessen im „Schweriner Schnitzelhaus“.

Von zwei Spielbrettern wurden die Partien an IZIS-AI-Boards erfolgreich online auf dem Go-Server OGS übertragen. Ein besonderer Dank für die Organisation dafür geht an Jörg Sonnenberger vom Go-Verband Mecklenburg-Vorpommern.

Nach fünf Partien gewann das Turnier Lukas Wandelt 4d aus Oldenburg mit fünf Siegen. Lukas konnte damit seinen ersten Platz vom vorjährigen Turnier erfolgreich verteidigen. Zweiter wurde Adam Dottan 3d aus Berlin mit vier Siegen. Den dritten Platz belegte Alexander Kurz 3d, ebenfalls aus Berlin, mit drei Siegen. Bei der Siegerehrung übergab Janet Bommer Geldprämie an die Gewinner.

Für gutes Essen und Trinken an diesem Go-Wochenende war reichlich gesorgt. Samstag wurde neben belegten Broten auch selbstgebackener Kuchen serviert. Ganz besonders gelobt werden muss die im Bild dargestellte Torte. Diese Torte aus der

Kreativwerkstatt von Anja Klebow wurde zum meist fotografierten Objekt des Turniers. Am Sonntag folgte Frühstück mit frischen Brötchen und zum Mittag gab es reichlich vegetarische Suppe sowie einen Sonntagsbraten mit Reis.

Die Schweriner Go-Gruppe bedankt sich bei allen Teilnehmern für ein gelungenes Go-Turnier in angenehmer Atmosphäre und freut sich auf ein Wiedersehen im Jahr 2025 zur 20. Drachenschlacht.

Hubert Marischen

Turnier- und Veranstaltungsnotizen

Connichi 2024

Am Wochenende 6. bis 8. September 2024 fand in Wiesbaden die Anime- und Manga-Convention Connichi statt. Nach einem Jahr Pause gab es im Nebenprogramm auch wieder Go-Spiel. Mit sechs Helfern zeigte der Badische Go-Verein über 200 Menschen die Regeln. Es gab auch wieder zwei 9×9-Turniere, dieses Jahr geleitet von Christoph Gerlach und mit Sachpreisen des Badischen Go-Vereins und der Connichi für alle Teilnehmer. Am ersten 9×9-Turnier durften nur Menschen teilnehmen, die auf der Veranstaltung selbst zum ersten Mal Go gelernt hatten, alle anderen spielten mit voller Vorgabe.

Nihonbashi 2024

Nach Weggang der Connichi fand in zweiter Auflage die Nihonbashi am vorletzten Augustwochenende in Kassel statt. Die Documenta-Halle bot dazu einen familiären Rahmen. Neben Hunderten fantasievoll kostümierten Fans japanischer Comic- und Zeichentrick-Kultur

konnte man dabei auch traditionelle Trommelkunst, Kendo, Aikido und schließlich auch Go bewundern. Marco aus Hannover verstärkte das Team am diesjährigen Go-Stand. Im Bild unten am Go-Brett (l.) mit dem ersten Interessenten am frühen Samstagvormittag. Einige Besucher haben erfreulicherweise auch unseren wöchentlichen Spielertreff gefunden. Wir freuen uns auf das nächste Jahr und hoffen, dass die Nihonbashi in Kassel erhalten bleibt. Gegebenenfalls bekommen wir für die Vorstellung von Go sogar einen Slot auf der Bühne. Vielen Dank an das Fachsekretariat Conventions, das mit Rat und Tat zur Seite steht und sich auch um die Reisekosten der Helfer kümmert.

7. Hallenser Doppel-Zack

Unter den 41 Teilnehmenden des diesjährigen Doppel-Zacks am 14. und 15. September konnte sich der Zweite des letzten Jahres, Chang Liu aus Göttingen, dieses Mal bereits in der vierten Runde den Doppel-Zack-Pokal sichern. Nachdem er in der 2. Runde schon gegen Haohan Wu gewonnen hatte, konnte Chang in einer umkämpften Partie gegen Arved Pittner schließlich das entscheidende Semeai gewinnen. Im Spiel um Platz 2 setzte sich Haohan ebenfalls gegen Arved durch.



Go-Stand auf der Nihonbashi in Kassel



Go-Stand auf der SPIEL in Essen

Die weiteren Gewinner:innen des Tages waren Anna Sterzik, die als Frau mit dem besten Ergebnis die Damenwertung gewann, Volker Stuhr, der in der Kategorie Ü55 mit einem 4:1 herausragte, Tobias Horward, der von allen Double Digit Kyus als einziger eine positive Bilanz vorzeigen konnte, und zuletzt Ralf Rückert, der in seinem ersten (an die EGD übermittelten) Turnier fulminant debütierte.

Weitere Spieler, die sich über die Preise unserer Sponsoren AI-Sensei, Awesome Baduk, Brett und Stein Verlag, European Go Journal und Go Magic freuen durften, waren Hagen Schiller, Hendrik Reinke, Gideon Schafroth und Niklas Merk.

1. TU Go Cup

Neben dem Bierseidel gibt es in München nun auch einen Cup, den TU Go Cup. Er entspringt dem nach der Corona-Pause erfolgreich wiederbelebten Go-Club an der TU München. Da der offene Go-Treff jeden Freitag gut besucht ist, wurde es Zeit, auch ein offizielles Turnier zu veranstalten. Insgesamt nahmen 22 Spieler:innen teil, die in vier Runden um die Siege kämpften.

Den 1. Platz belegte Dongchen Dai 3d, der alle vier Runden für sich entschied und damit die Trophäe und den Titel „TU Good to be True“ gewann.

Auf den Plätzen zwei und drei folgten Ari-Pekka Perkkiö 3d und Wolfgang Werner 2d. Jeweils drei Siege und damit die „TU Talented“-Urkunde errangen Markus Liedl 5k, Jorge Sanchez 9k, Tarmo Donner 12k, Jonas Jelten 20k und Felix Erben 30k.

Die wunderschönen Räumlichkeiten mit Galerie wurden dankenswerterweise von der TUM Kontextlehre WTG zur Verfügung gestellt. Ein besonderer Dank gilt außerdem dem Bayerischen Go-Bund für die Bereitstellung der Uhren sowie dem Badischen Go-Verein für das hilfreiche Turnierhandbuch.

Stuttgarter Turnier

Fast alle Spielstärken waren am 14. und 15. September beim Stuttgarter Turnier 2024 vertreten, so dass nur eine einzige Partie mit Vorgabe gespielt werden musste. Unter den 42 TeilnehmerInnen hat sich auf Platz 1 Jonas Fincke 4d (München) vor dem Stuttgarter Shooting-Star Huang Ruizheng 1k und Thomas Kettenring 3d (München) durchgesetzt.

Spielemesse Essen

Wie das Foto oben zeigt, wurde auch dieses Jahr vom 3. bis 6. Oktober auf der Messe in Essen Go erklärt und gespielt.

Hans-Pietsch-Memorial 2024

Frankfurt im Herbst 2024 scheint *der* Ort für Go zu sein. Neben der Vorrunde zur Deutschen Einzelmeisterschaft und dem Frankfurter TipTap fand im September auch das Hans-Pietsch Memorial mit der Deutschen Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft statt.

Wir hatten umständehalber eine Jugendherberge gewählt statt der sonst üblichen Schule. Mit dem Haus der Jugend hatten wir eine sehr gute Wahl getroffen. Die Schlafräume waren schön, das Essen war gut und die Spielräume waren zwar eng, aber ansonsten angenehm.

Trotz einiger Krankheitsausfälle waren 58 Spieler*innen angereist. Wir konnten ein Turnier mit 11 Mannschaften auf dem 19×19-Brett – das sogenannte Tigerturnier – spielen. Die ungerade Zahl führte zwar zu einem Freilos in jeder der 7 Runden, aber Jonas Welticke war als Profibegleitung voll im Einsatz und hat die Freilos'ler intensiv trainiert. Das kam so gut bei den Spieler*innen an, dass sich einige Teams erhofften, das nächste Freilos zu ziehen.

Das Tiger-Turnier hat die Mannschaft Frankfurt Mix – sicher nicht nur durch den Heimspielvorteil – gewonnen. Es spielten: Miles Zhang, Eduard Yang und Arthur Minghao Kleefeldt. Die gesamten Ergebnisse findet ihr in den Tabellen auf go4school.de.

Am Sonntag wurde das Finale der Deutschen Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft zwischen Carl-Zeiss-Gymnasium Jena und Engelbert-Kämpfer-Gymnasium Lemgo 1 ausgespielt. Sieger und damit Deutscher Meister ist das Team Carl-Zeiss-Gymnasium Jena mit Ferdinand, Leopold und Larissa Marz. Platz 2 belegt die Mannschaft Engelbert-Kämpfer-Gymnasium 1 „Schnappschildkröten“ mit Micah Reed, Baris Sefil und Mareile Schmidtke.

Die anderen 8 Mannschaften haben auf dem 13×13-Brett das Füchse-Turnier gespielt. Die Spieler waren so flott mit ihren Partien, dass wir zwei Füchse-Turniere spielen konnten, eines am Samstag und eines am Sonntag.

Die Ergebnisse Samstag:

1. Schule am Eichtalpark, Hamburg 1
2. St. Joseph Schule, Hamburg
3. Hamburg Mix



HPM-Gruppenbild am Main



Jonas Welticke (l.) mit Helfern (Niels Schomberg, Feiyang Chen) beim Training der Teilnehmer*innen

Die Ergebnisse Sonntag:

1. Hamburg Mix
2. Schule am Eichthalpark, Hamburg 1
3. Moderne Schule Hamburg 1

Am Samstagabend wurde das schon traditionelle Phantom-Go-Turnier gespielt, bei dem die Spieler nicht die Züge des Gegners sehen. Das hat nicht nur die Spieler, sondern auch die vielen Schiedsrichter gefordert.

Karen Schomberg

HPM 2024 und MSH China-Tag Hamburg

Mit 27 Kapalken (9 Teams) aus Hamburg haben wir beim diesjährigen Hans-Pietsch-Memorial die Hälfte der Teilnehmer nur knapp verpasst, was uns dazu veranlasste, das nächste HPM nach Hamburg zu holen, denn im 13er-Turnier gab es nur ein Team, das nicht aus unserer geliebten Hansestadt kam. Egal, wir hatten unseren Spaß und haben uns gegenseitig die Butter vom Brot (sprich: die Steine vom Brett) genommen. Und bei drei verschiedenen Schulen aus Hamburg gab es auch nur wenig interne Duelle.

Wer gewonnen hat, das ist relativ egal, denn der Spaß stand an erster Stelle und der bringt keine zählbaren Ergebnisse.

Im ICE wurde fleißig weitergespielt und diskutiert, was uns zeigt, dass alle motiviert nach Hause gefahren sind. Auf ein Neues dann in der Schule am Eichthalpark 2025!

Großereignis Nr. 2 folgte auf dem Fuße, in der Modernen Schule Hamburg, die an ihrem China-Tag fast alle SchülerInnen der Klassen 2 bis 6 zum Weiqi-Turnier antreten ließ und auch ein paar externe einlud. Hier tummelten sich fast doppelt so viele SchülerInnen (118) wie in Frankfurt und die Schule am Eichthalpark hat auch fleißig mitge-

Endstand beim Tigerturnier (19×19 mit Vorgabe)

Nr.	Platz	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	MPkt	BPkt	GMPkt	GBPkt
1	1	Mix Frankfurt (2k, 6k, 11k)	2-++	4+++	5+++	9+++	3+++	8+++	(Freilos)	7,0	17,0	23,0	59,0
2	2	Carl-Zeiss-Gymnasium Jena (1d, 10k, 16k)	1+--	8+++	4+++	3+++	???	(Freilos)	11+++	5,0	13,0	20,0	49,0
3	3	Hamburg MSH 1 (17k, 21k, 22k)	5-+-	6+++	9+++	2---	1---	7-+-	8-+-	4,0	10,0	29,0	75,0
4	4	Hamburg Mix 1 (10k, 11k, 17k)	6+-+	1---	2---	7-+-	8-+-	11+++	5+-+	4,0	10,0	28,0	70,0
5	5	Lemgo 1 – Schnappschildkröten (19k, 21k, 21k)	3+-+	9+-+	1---	8-+-	???	10+-+	4-+-	4,0	9,0	23,0	58,0
6	6	Lemgo 2 (19k, 19k, 23k)	4-+-	3---	(Freilos)	10+-+	11-+-	9-+-	7-+-	4,0	9,0	18,0	45,0
7	7	Jena Mix (16k, 25k, 25k)	8-+-	(Freilos)	11+++	4+-+	10+++	3+-+	6+-+	3,0	10,0	19,0	45,0
8	8	Mix München-Frankfurt (12k, 21k, 25k)	7+-+	2---	10+++	5+-+	4+-+	1---	3+-+	3,0	9,0	29,0	73,0
9	9	Elisabeth-Selbert-Gym. Filderstadt 1 (20k, 20k, 20k)	11+++	5-+-	3-+-	1---	(Freilos)	6---	10+++	3,0	8,0	23,0	52,0
10	10	Elisabeth-Selbert-Gym. Filderstadt 2 (25k, 25k, 25k)	(Freilos)	11+++	8---	6-+-	7---	5-+-	9---	2,0	4,0	19,0	48,0
11	11	Lemgo 3 (20k, 20k, 20k)	9---	10+-+	7---	(Freilos)	6+-+	4---	2---	2,0	3,0	21,0	54,0

MPkt = Mannschaftspunkte (1 für einen Mannschaftsieg, 1/2 für Unentschieden, 0 für Niederlage)

BPkt = Brettpunkte (1 pro gewonnenes Spiel)

GMPkt = Mannschaftspunkte der Gegner

GBPkt = Brettpunkte der Gegner

mischt. Hinzu kam noch ein Anfänger-Tisch für ca. 60 Erst- und Zweitklässler, die noch zu grün hinter den Weiqi-Ohren waren. Bisher wurde diese Teilnehmerzahl nur einmal (vor vielen Jahren) vom St. Georg-Cup getoppt. Insgesamt war es aber echt der Hammer!



Großes Gewusel beim Turnier in der Modernen Schule Hamburg

Die Favoriten der MSH (Vincent 17k auf 1. und Sam 20k auf 2., beide aus der 6ten Klasse) haben sich zwar durchgesetzt, aber dann rauschten auch schon die Eichtalparkler heran (Humayun, Hevar & Gideon auf den Plätzen 3 bis 5).

Der hohe Besuch aus China war beeindruckt und alle freuen sich jetzt auf die dritte Auflage im nächsten Jahr, dann hoffentlich mit noch mehr Schulen und Teilnehmerinnen.

Vorher planen wir aber noch eine Hamburger Schul-Go-Einzelmeisterschaft in der MSH, damit alle auf Trab gehalten werden.

Als Anreiz wäre natürlich eine Reise nach China für den Gewinner ganz nett, aber man muss ja nicht immer gleich das dickste Brett bohren, ein paar hübsche Pokale tun es ja auch.

Stefan Budig

Das Fundstück



Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2024*

von Per Kannengießer

Meine Eltern hatten mich stets ermahnt, weniger Go zu spielen und mich mehr auf mein Studium zu konzentrieren. Heute sind ihre Sorgen zerstreut und sie schauen mit einem gewissen Stolz auf all das, was ich im Go erreicht habe, denn schon wieder war ich für die DM-Vorrunde qualifiziert. Meine Vorfreude war groß, allerdings war das Fachsekretariat mit der Absenkung des Schwellenratings deutlich über das Ziel hinausgeschossen, so dass auch weniger gute Spieler zugelassen wurden. Es ist mir stets eine grauenhafte Vorstellung, mich auch mit untalentierten Spielern auseinandersetzen zu müssen, anstatt mich nur mit meinesgleichen, also der deutschen Go-Elite, messen zu dürfen.

Eine noch grauenvollere Vorstellung war es für mich allerdings, an eines der beiden IZIS Bretter gelost zu werden. Ich habe schon oft über die Verirrungen der modernen Welt meine Zweifel geäußert und muss es hier so deutlich sagen: Wer bereit ist, eine Partie an so einer Mutation zu spielen, hat die tiefere Schönheit des Go-Spiels nicht erfasst und sollte zum Schach wechseln. Für mich stand vor Turnierbeginn fest, unter keinen Umständen an diesem Fieberwahn der Möglichkeitsindustrie auch nur einen einzigen Zug zu machen. Aus der auf Empfehlung von Martin Langer konsultierten Turnierordnung ließ sich zu meinem Bedauern jedoch kein Recht auf das Spiel an einem Holzbrett ableiten. Denn was genau sind „würdevolle und dem Turnier angemessene Austragungsbedingungen“? Die Mehrheit der Teilnehmer schien diesen Einzug der Verächtlichmachung all dessen, was die Schönheit des Go ausmacht, jedenfalls mit einer an den Stumpfsinn einer Kuhherde grenzenden Gleichgültigkeit hinzunehmen.

Die Turnierleitung hatte Pascal Müller übernommen, ein energisch auftretender Mensch, der mir sogleich einen längeren, strengen Vortrag über die korrekte Wahl einer E-Mail-Adresse hielt, die

anscheinend zwingend aus dem eigenen Klarnamen bestehen muss. Demnach sei es im Vorfeld der DM-Vorrunde keineswegs ausreichend, im Betreff einer Mail „DM Vorrunde“ zu vermerken, um als lesenswert eingestuft zu werden. Um ihn milde zu stimmen und ihn später in meinem Kreuzzug gegen die IZIS-Mutation leichter auf meine Seite ziehen zu können, täuschte ich Reue und Besserung vor. Die bereitgestellten Speisen und Getränke auf den DM-Vorrunden sind für mich meist schwer zu fassen (siehe Foto). Wenn sie ein Spiegelbild der Ernährungsideale der jeweiligen Veranstalter sind, so sind sich diese Ideale erstaunlich nahe. Am zutreffendsten könnte man auch die diesjährige Zusammenstellung, als „wenig verwirrend“ bezeichnen.

Die erste Runde absolvierte ich gegen Shukai Kirby Zhang. Ein junger Mann mit einem das

gesamte Turnier als Geräuschkulisse begleitenden nervösen Anspannungshusten, der zu Corona-Zeiten sicherlich eine Turnierteilnahme erschwert hätte. Ich fühlte mich auf den Hamburger Affensprung 2003 zurückversetzt, als mir ein komfortabel führender Thomas Jipp gegenüber saß,

der mich mit seinem ebenso ausdauernden, wie genüsslichen Rascheln in einer Cellophantüte mit norddeutscher Nussmischung an den Rand der Gefasstheit brachte. Mein damaliger Gastgeber Stefan Budig, ein Mann mit einem präzisen Blick für menschliche Schwächen, drückte mir daraufhin ein Büchlein über Zen und Go in die Hand, aus dem ich mein Mantra ableitete, demnach man nur nicht wirklich ausreichend in eine Partie vertieft ist, wenn man sich von äußeren Umständen ablenken



* Vorsicht, Satire!

lässt. Das typische Zischen, wenn am Nachbarbrett bereits eine leidenschaftliche Analyse ausbricht, überlasse ich seitdem anderen.

In Erweiterung des kulinarischen Angebots hatte der Gastgeber, während die erste Runde noch in vollem Gange war, zwei in je 24 Stücke geschnittene und nun langsam abkühlende „Partypizzen“ geordert. Angesichts von 16 Teilnehmern war für mich die Rechnung klar. Allerdings entnahm eine boshafte, nicht dem Teilnehmerfeld angehörende Person ein Stück, sodass ich mich in Klausur mit Thomas Kettenring begab, ob der Anstand nun noch den Verzehr der zuvor errechneten Anzahl der mir zustehenden Stücke zuließ.

Zuverlässig stellt sich bei mir nach einem Verlust in der ersten Runde eine gewisse Trübheit ein, die das Unterfangen der Teilnahme an einem Go-Turnier, so fernab von der Behaglichkeit der eigenen Behausung, schwer in Frage stellt. Daher konnte ich die Trübheit von David Ulbricht nach seiner Niederlage gegen mich sehr gut nachvollziehen. Da mir das Fortkommen der Go-Jugend aber stets ein großes Anliegen ist, tröstete ich ihn mit einer kleinen Aufzählung seiner größten Fehler in der Partie, was ihn für den Rest des Turniers wieder sichtbar ins Gleichgewicht brachte.

Immer wenn ich mich in einer mir unbekanntem Stadt aufhalte, versuche ich, das Wesen seiner Bewohner zu erfassen. Wenn man von meinen wenigen Einzelbeobachtungen verallgemeinern darf, ist der Frankfurter gesellig und führt gerne lebhaft Streitgespräche. Damit möglichst viele Bewohner der Stadt von seinen geistreichen Aus-

führungen profitieren können, sucht er sich hierfür zu nächtlicher Stunde ruhige Seitenstraßen. Da der Frankfurter seine Diskurse allerdings in der Sprache der Gebildeten, also einer mir nicht geläufigen fremdländischen Sprache, führt, ist man als Auswärtiger gezwungen, nur anhand der Lautstärke der Kontrahenten zu entscheiden, welche Seite die zwingenderen Argumente hat. Hotelgäste und Anwohner waren uneins, wer hier das Feld als Sieger verlassen hatte, und die kaum eine Viertelstunde nach Ende des Debattierwettbewerbs lautstark einfahrenden Verbände der Schutzpolizei konnten dies auch nicht mehr klären.

Oft im Leben ist man von Vorurteilen getrieben und steht hinterher erschüttert vor deren Trümmern. So ging es mir, als ich mich überraschend in einer seltsamen Liaison mit Robert Jasiek wiederfand, der zu meinem Erstaunen ebenfalls vorgab, auf der Suche nach Schönheit zu sein und meine IZIS-Positionen teilte. Bisher hatte Robert Jasiek mir recht wenig Anlass geboten, ihn als künstlerischen Menschen wahrzunehmen. Nun hingegen erschien mir seine konsequente Verweigerung vorteilhafter Selbstdarstellung als eigene ästhetische



Die Vorrundenteilnehmer und der Turnierleiter (v.l.n.r.): Thomas Kettenring, Pascal Müller, Robert Jasiek, Wu Haoban, Arved Pittner, Shukai Kirby Zhang, Alexandru Arba, Yuze Xing, Matias Pankoke, Lukas Wandelt, David Ulbricht, Manja Marz und Bernd Radmacher, es fehlten Johannes Obenaus, Niels Schomberg und Per Kannengießer

Kategorie, ja eigene Kunstrichtung, die mir meine eigene Vorstellung von Schönheit fast oberflächlich und schablonenhaft erscheinen ließ. Robert Jasiek versprach mir übrigens, dass meine Niederlage gegen ihn einen prominenten Platz in seinem kurz vor der Veröffentlichung stehenden Buch „Meine zehn größten Bluffs“ erhalten würde.

Mein Plan war soweit aufgegangen. Anders als Johannes Obenaus, der mangels praktischer Lebenserfahrung davon ausging, dass ein glitzerndes 3:0 die beste Grundlage für die Qualifikation zur Endrunde ist, war mir klar, dass das Restprogramm bei einem unauffälligen 1:2 deutlich einfacher ist.

In der vierten Runde wurde ich gegen Manja Marz gelost. Ich muss gestehen, dass ich nicht gerne gegen Mädchen spiele, es scheint mir irgendwie unfair zu sein. Ich bin durch und durch ein Mann des 21. Jahrhunderts und verschließe mich nicht dem notwendigen gesellschaftlichen Wandel der modernen Zeit, der so manchen rückwärtsgewandten Zeitgenossen überfordert. So unterstützte ich beispielsweise gerne die hoffentlich bald vorübergehende Mode weiblicher Nachrichtensprecher und Fußballkommentatoren. Aber für so etwas Ernsthaftes wie das Go-Spiel scheint mir das weibliche Geschlecht wegen seines hysterischen Wesens grundsätzlich ungeeignet. Das zeigte sich auch wieder in diesem Pflichtsieg gegen die rührend bemühte Manja Marz.

Mit dem 2:2 im Rücken sah ich nun meine Chance gekommen, endlich an ein IZIS-Brett gelost zu werden. Denn die Weigerung, je einen Zug auf dem IZIS-Brett zu machen, hätte aus meiner Sicht ein etwas höheres Gewicht, wenn zunächst ein Zwang dazu bestünde. Ich hatte für diesen Fall zuhause eine kleine, wie mir schien, sehr gelungene Empörungsszene einstudiert, die bei zu erwartendem mangelndem Verständnis der Anwesenden in die kampfflose Aufgabe der Partie münden sollte. Doch ich wurde erneut umgangen – schon wieder nur ein Holzbrett. Zu alledem musste ich feststellen, dass mein einziger Weggefährte, Robert Jasiek, nur weil er sich damit eine Endrundenqualifikation erhoffte, ungerührt an einem IZIS-Brett spielte und damit unsere gemeinsame Sache verriet. In der Konzentration geschwächt durch die menschliche Enttäuschung, verlor ich diese wichtige Partie gegen Lukas Wandelt.

Zur Versöhnung mit dem Turnier durfte ich die letzte Runde gegen Bernd Radmacher spielen. Sollte die Turnierordnung je um die Garantie auf „würdevolle und dem Turnier angemessene Gegnerschaft“ erweitert werden, wäre dieser Feinschmecker des Go der Maßstab. Eine angenehme, kunstvolle Partie, sodass sich mir sofort die Frage aufdrängte, warum eine solche Partie nicht durch die Übertragung an einem IZIS-Brett einer größeren Gemeinde bekannt gemacht wird – und stattdessen nur das eintönige Ergebnis-Go der Jugend ...

Tabelle der Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2024

Place	Name	Club	Level	Rating	Score	1	2	3	4	5	6	Points	SOS
1	Pankoke, Matias	de-Osna	6 Dan	2577	5½	6=	8+	10+	11+	2+	4+	5½	20½
2	Xing, Yuze	de-Heid	5 Dan	2538	5	10+	5+	3+	7+	1-	8+	5	22½
3	Zhang, Shukai_Kirby	de-Fran	5 Dan	2521	4	12+	6+	2-	5+	4-	9+	4	21½
4	Pittner, Arved	de-Berl	5 Dan	2540	4	11+	9+	7-	6+	3+	1-	4	21
5	Schomberg, Niels	de-Darm	4 Dan	2437	4	15+	2-	13+	3-	11+	7+	4	17
6	Radmacher, Bernd	de-Meer	4 Dan	2405	3½	1=	3-	9+	4-	14+	12+	3½	20½
7	Obenaus, Johannes	de-Berl	6 Dan	2537	3	8+	13+	4+	2-	9-	5-	3	21
8	Wandelt, Lukas	de-Olde	4 Dan	2389	3	7-	1-	16+	14+	12+	2-	3	18½
9	Wu, Haohan	de-Duis	5 Dan	2473	3	16+	4-	6-	13+	7+	3-	3	17½
10	Marz, Manja	de-JIGS	4 Dan	2392	3	2-	15+	1-	12-	16+	13+	3	16½
11	Jasiek, Robert	de-Berl	5 Dan	2400	2	4-	16+	12+	1-	5-	15-	2	17½
(12)	Kannengiesser, Per	de-Berl	3 Dan	2288	2	3-	14+	11-	10+	8-	6-	2	17½
13	Arba, Alexandru	de-Hamb	3 Dan	2268	2	14+	7-	5-	9-	15+	10-	2	16
14	Ulbricht, David	de-Münc	5 Dan	2464	2	13-	12-	15+	8-	6-	16+	2	12½
15	Kettenring, Thomas	de-Münc	3 Dan	2245	1	5-	10-	14-	16-	13-	11+	1	14
(16)	Mueller, Pascal	de-Darm	3 Dan	2282	1	9-	11-	8-	15+	10-	14-	1	14

Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2024

von Jörg Sonnenberger

Zum Tag der Deutschen Einheit sollte auch dieses Jahr wieder die Deutsche Meisterschaft im Go stattfinden. Dieses Mal waren die acht Qualifikanten nach Prora auf Rügen eingeladen worden. Die Meisterschaft stand dabei so stark wie selten unter dem Motto „alte Garde gegen Nachwuchs“. Mit Benjamin Teuber, Jonas Welticke und Lukas Krämer waren drei Spieler dabei, die seit einer Dekade bei diesem Turnier dabei sind und gerade im Falle von Lukas und Benjamin dieses auch geprägt haben. Auf der anderen Seite sind Yuze Xing und Shukai Kirby Zhang, die beide noch zur Schule gehen und ihr erstes Finale spielten.

Die Anreise gestaltete sich schwieriger als erwartet, aber Mittwoch gegen 22 Uhr konnte auch der letzte Teilnehmer den geschichtsträchtigen Ort erreichen. Die Jugendherberge Prora ist eine der größten Jugendherbergen Deutschlands, sicher aber die längste. Sie liegt im letzten Block des früheren Kraft-durch-Freude-Bades Prora zwischen Sassnitz und Bergen. Im richtigen Winkel betrachtet, schimmert vom Spielsaal aus die Ostsee zwischen den Bäu-

men durch. Bei den meist offenen Fenstern empfing uns Tag und Nacht das Rauschen des Meeres.

Am Donnerstag wurde erst das Schiedsgericht gewählt und dann begann auch schon die erste Runde. Diese brachte auch die ersten beiden Überraschungen mit sich. Yuze konnte mit vier Punkten den amtierenden Meister schlagen und Arved Pittner konnte durch ein großes Ko bereits früh in Führung geraten und den Sieg gegen Jonas nach Hause bringen. Die Jagd nach Mittagessen gestaltete sich durch den Feiertag schwierig, wodurch sich die zweite Runde verzögerte. Auch diese Runde wurde sehr spannend. Insbesondere der Sieg von Yuze über Lukas war nicht erwartet worden. Die Partie von Matias und Arved endete nach einem Hin und Her in einem akuten Fall von Augenmangel zu Gunsten von Matias.

Am Freitag konnte in der dritten Runde Jonas seinen ersten Sieg gegen Yuze erringen. Die Partie war durch einen komplizierten Kampf in der Mitte des Brettes gekennzeichnet, den Jonas zu seinen Gunsten entscheiden konnte und über alle Byoyomis heimbrachte. Bei Shukai gegen Matias ging ein Fehler in einem

frühen Eckkampf in ein riesiges Ko über, welches Matias gewann und mit allen vier Ecken und genug Reduktionspotential gegen die Mitte klar vorne lag. Am Nachmittag wurde das gute Wetter für das Gruppenfoto am Strand genutzt. Matias als aktueller Spitzenreiter am Goban gegen Benjamin als amtierender Meister. Die Krone hat dann nachträglich die KI dem späteren Meister aufgesetzt. In der vierten Runde konnte sich Shukai



Die Endrundenteilnehmer und der Turnierleiter (v.l.n.r.): Lukas Krämer, Arved Pittner, Niels Schomberg, Yuze Xing, Jonas Welticke, Benjamin Teuber, Shukai Kirby Zhang, Jörg Sonnenberger und Matias Pankoke

dann seinen zweiten Punkt gegen Benjamin holen. Die Partie Jonas gegen Niels war von Mikk & Jeff vom Nordic Go Dojo schon im Live-Stream als gewonnen für Jonas gewertet worden, aber Niels kämpfte unbeirrt weiter. Vierte Partie, viertes Mal als letzter Spieler im Turniersaal und ein riesiges Ko auf dem Brett, was schon mehrfach gespielt worden war. Plötzlich kippte die Partie und im entscheidenden Moment musste ich als Übertragender los, um für alle Pizza vom letzten Italiener zu holen, dessen Ofen noch brannte. Natürlich ohne Handy, welches für die Übertragung gebraucht wurde. Das Leben ist hart. Bei meiner Rückkehr hatte Niels dann mit neun Punkten gewonnen.

Am Samstagmorgen stand das Duell der Spitzenreiter an, Lukas gegen Matias. Trotz zwischenzeitlich deutlichem Vorteil musste sich Matias am Ende geschlagen geben. Der Titelkampf blieb spannend. Beim Verfolgerduell litt Yuze an einem akuten Fall von Zu-viele-Gruppen-Syndrom und dies endete in einem toten Drachen, der sich über das halbe Brett zog. Am Nachmittag dann konnte sich Matias mit dem letzten Ko in ein Jigo gegen Benjamin retten. Jonas hatte im 205. Zug die Chance, ein Alles-oder-Nichts-Ko gegen Lukas anzufangen, verpasste aber den richtigen Zeitpunkt und es ergab sich eine Konstellation aus Ein-Auge gegen Ein-Auge gegen Kein-Auge gegen Ein-Auge. Da ein Auge am Ende gewinnt, war auf einmal ein riesiger Rand tot. Als Lukas dann noch eine eigentlich gestorbene Ecke zum Leben bringen konnte, hat Jonas die Waffen gestreckt. Auch die anderen beiden Partien waren sehr blutrünstig. Yuze tötete einen Drachen von Niels; Arved brachte sich in Zeitnot in einem Freiheitenrennen selber um.

Für die letzte Runde am Sonntag war also alles offen. Lukas führte mit einem Jigo vor Matias, Yuze und Arved kämpften noch um die Vorqualifikation

für das nächste Jahr. Benjamin und Niels stritten im Fernduell um die goldene Ananas für den letzten Platz. Lukas verzeigte die Partie gegen Benjamin, weil er spontan mit einer Gruppe starb. Jonas rang Matias nieder, auch hier wurde ein Drache erlegt. Yuze und Shukai hatten viel Freude am Ko, das halbe Mittelspiel war davon gekennzeichnet. Am Ende reichte es für Yuze zum Sieg und zur Vorqualifikation. Niels lag lange Zeit gegen Arved vorne, am Ende rettete er die falschen vier Steine und Arved konnte tief in sein Gebiet laufen. Damit bleibt auch Arved nächstes Jahr die Vorrunde erspart.

Mit dem Endergebnis haben sicher wenige gerechnet. Lukas konnte ein weiteres Jahr triumphieren, Matias wird Zweiter. Arved, Yuze und Shukai schlugen sich im Kreis und teilen sich dadurch den dritten Platz. Der Deutsche Meister von 2022 wird nur sechster, der amtierende Meister sogar nur siebter. Niels konnte zeigen, dass er auch gegen die besten deutschen Spieler seine Chancen hatte, auch wenn es am Ende nicht ganz gereicht hat.

Das Geschehen an den Brettern fand dieses Jahr vor allem auch online viel Anklang. Die Partien wurden auf OGS rege verfolgt und auch der nicht angekündigte Live-Stream hatte bis zu 50 gleichzeitige Zuschauer. Das Ziel der kombinierten Übertragung von Aufnahmen der Spieler, der Uhr sowie des OGS-Brettes war in Diskussionen in Toulouse beim EGC entstanden. Noch sind Kinderkrankheiten zu lösen und weitere Arbeit in eine schlüsselfertige Lösung zu investieren, die Hoffnung ist aber, diese Art von Übertragung in Zukunft von wesentlich mehr Turnieren zu ermöglichen.

Alle SGF-Dateien der Endrunde können auf heruntergeladen werden: bit.ly/go-dm24

Tabelle der Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2024

Name	Rank	BT	LK	JW	MP	YX	SKZ	AP	NS	Pkte	Platz
Benjamin Teuber	6d	×	1	0	½	0	0	0	1	2½	7
Lukas Krämer	6d	0	×	1	1	0	1	1	1	5	1
Jonas Welticke	6d	1	0	×	1	1	0	0	0	3	6
Matias Pankoke	6d	½	0	0	×	1	1	1	1	4½	2
Yuze Xing	5d	1	1	0	0	×	1	0	1	4	3.1
Shukai Kirby Zhang	5d	1	0	1	0	0	×	1	1	4	3.2
Arved Pittner	5d	1	0	1	0	1	0	×	1	4	3.3
Niels Schomberg	4d	0	0	1	0	0	0	0	×	1	8

19. Korea Prime Minister Cup

von Victor Kümel und Martin Ruczicka

Letztes Jahr war die Go-Welt für den EGC zu Gast in Markkleeberg – nun freut sich unser Verein USC Leipzig über Gegeneinladungen in alle Welt. Nachdem EGC-Organisator René Scheibe im Frühjahr schon die Weiqi Association Henan in China besucht hatte, waren er und Peter Gerbach im September zum 19. Korea Prime Minister Cup in Taebaek eingeladen.

Bei dem achttägigen Turnier traten sechzig Spielerinnen und Spieler aus sechzig Ländern an. Deutschland war mit Martin Ruczicka 5d vertreten, der einen respektablen 21. Platz holte. Gewinner des Turniers wurde Liu Tianyi 7d aus China, gefolgt von Chung Chen-en 7d aus Taiwan und – eine kleine Sensation – Valerii Krushelnytskyi 7d aus der Ukraine.

Unsere kleine Zwei-Mann-Delegation aus Leipzig nahm natürlich nicht am Hauptturnier teil, hatte aber viele Gelegenheiten für spannende Partien. Highlight für René war das Pair-Go-Turnier, zusammen mit Lee Seunhyung, Siegerin des EGC 2023 Women's Tournament. Als besonderes Element wurden hier die ersten Sätze zufällig ausgewürfelt. Für Peter war es das Simultan-Go mit Do Eunkyo, deren YouTube-Kanal „Go Inside“ er schon lange verfolgt.

Neben den Spielen gab es Ausflüge und Dinner, Pokerabende und Partys, und im Anschluss an das Turnier noch einige Tage in der Hauptstadt Seoul, wo eine kleine Gruppe für gemeinsame Unternehmungen wieder zusammenkam. Unter anderem besuchten wir den ersten Amateur-Go-Club in



René Scheibe (r.) mit Lee Seunhyung beim Paar-Go



Seoul, der erstaunlicherweise erst seit zwei Jahren existiert, zur Jubiläumsfeier.

Es war spannend zu hören, dass nicht nur die Europäer mit großen Augen nach Asien schauen, sondern auch die asiatische Go-Welt Anregung in Europa findet. In Europa sind die professionellen Strukturen und der Spitzensport zwar weitaus weniger ausgebaut, dafür herrscht auf Turnieren oftmals eine entspanntere Atmosphäre, da Go eben vornehmlich nicht als Leistungssport, sondern als Freizeitgestaltung verbreitet ist und das soziale Miteinander für viele eine zentrale Rolle spielt.

So erzählte Kim Goenhoe, der Organisator des Korea Prime Minister Cup, dass er die Atmosphäre beim Europäischen Go-Kongress in Leipzig sehr genossen und viele Anregungen in seine Turnierplanung mitgenommen hat. Auch von ihrem Besuch in Korea haben René und Peter viele Eindrücke und Idee mitgenommen, von denen sie uns anderen im Club bestimmt noch wochenlang erzählen werden.

Vielen Dank an Kim Goenhoe sowie den Präsidenten der Korea Baduk Federation Jung Bong-Su für die Einladung!

Victor Kümel

Nachdem im vorherigen Artikel die Eindrücke des Begleitprogramms schon sehr schön beschrieben wurden, möchte ich hier meine Erfahrung als Teilnehmer schildern.

Nach dem Anreisetag am Freitag gab es am Samstag die Eröffnungszeremonie und die erste



Peter Gerbach (l.) in Korea

Runde, danach jeweils zwei Runden pro Tag. Es gab eine recht zügige Bedenkzeit von 20 Minuten + 20 Sekunden Fischer-Zeit. Eine Runde dauerte somit 2h, maximal 2.5h.

Die ersten beiden Runden fanden öffentlichkeitswirksam in einer Turnhalle mit Presse und zahlreichen Zuschauenden statt. Unter den Zuschauenden befanden sich unter anderem der Bürgermeister von Taebaek, ein Abgeordneter des koreanischen Parlaments und einige Profis. Go hat in Korea doch einen sehr anderen Stellenwert, und das haben wir auch bemerkt! Parallel fand



Martin Ruzicka (l.) beim KPMC

in der Turnhalle ein Kinder- und ein Senioren-Turnier statt. Wir vermuteten, dass die Kinder bereits stärker als die meisten KPMC-Teilnehmenden sein dürften.

In Runde 1 konnte ich mit einem soliden Sieg gegen einen 1 Kyu aus der Dominikanischen Republik starten. Danach traf ich direkt auf den japanischen 7 Dan. Der sollte später noch den koreanischen Turnierfavoriten schlagen. Ich habe die ersten Komplikationen noch gut gemeistert, danach aber vollkommen überzogen gespielt. In verzweifelter Position habe ich ein All-In versucht, bin gestorben und habe aufgegeben.

In Runde drei wechselten wir den Spielort ins Hotel, dort waren außer vereinzelter Pressevertretern nur noch die Teilnehmenden anwesend. Ich wurde gegen einen jungen malaysischen 5d gelöst. Die Partie ist sehr früh sehr kämpferisch geworden. Leider konnte

er mir zeigen, dass ich nicht sauber genug gerechnet habe, und ich bin gestorben. Nach einigen verzweifelten Versuchen habe ich aufgegeben. 1:2 nach drei Runden war nicht der erhoffte Zwischenstand, ich setzte mir jetzt ein 5:2 als Ziel.

In Runde 4 durfte ich gegen einen 1d aus Madagaskar spielen und habe solide gewonnen.

In der Nachmittagsrunde habe ich dann gegen Davide Grasso, einen frischgebackenen 2 Dan aus Italien, gespielt und auch diese Partie habe ich solide nach Hause gebracht. Zum Ende des dritten Tages hatte ich also einen Zwischenstand von 3:2 – der Traum vom 5:2 lebte somit noch.

Am letzten Tag spielte ich in Runde 6 gegen Cezary Czernecki, einen 4-5 Dan aus Polen. Für mich war das keine Wunschpaarung, da ich in unserer letzten Begegnung eine unangenehme Niederlage erfahren musste.

Ich nahm mir vor, die Partie unvoreingenommen und solide zu spielen, doch wie das mit hehren Zielen immer so ist, gelang es mir nicht ganz. Direkt in der ersten Sequenz spielte ich überzogen und musste plötzlich schmerzhaft mit einer Gruppe klein am Rand leben, während zwei andere Gruppen getrennt wurden.

Zu meinem Glück nahm er sich aber selbst unnötig eine wichtige Freiheit weg, weshalb das Blatt sich wendete. Jetzt konnte ich stattdessen ihn angreifen. Der daraus resultierende Kampf zog sich über das ganze Brett und ich konnte immer wieder Punkte machen. Chancen für ihn gab es trotzdem, aber am Ende habe ich eine Gruppe von ihm getötet und die Partie gewonnen; Revanche geglückt und mit 4:2 lebte auch der Traum noch.

In der letzten Runde traf ich auf einen weiteren bekannten Gegner: Denis Dobranis, 6 Dan aus Rumänien. Ich fand leider nie wirklich in die Partie hinein. Ich versuchte vieles, aber er hatte immer sehr gute, solide Antworten auf meine Züge und am Ende musste ich mir eingestehen, dass er die Partie verdient gewonnen hat. Mit dem Sieg gegen mich konnte er sich den Preis für den höchstplatzierten Europäer außerhalb des Podiums sichern. Valerii, 7 Dan aus der Ukraine und wohnhaft in Köln, hat mit seinem 6:1 einen sensationellen dritten Platz erzielt, Glückwunsch dazu!

Ich schloss das Turnier mit meinem 4:3 auf Platz 21 ab und bin damit zufrieden.

Besonders über meine ersten vier Paarungen habe ich mich sehr gefreut. Es waren wirklich



Der Sieger des 19. KPMC: Tianyi Liu 7d aus China

Gegner aus aller Welt, diesen Menschen wäre ich sonst nie begegnet.

Die vielen neuen Gesichter waren für mich ein großes Highlight des Turniers. Beim gemeinsamen Mittag- und Abendessen, und abends bei verrückten Go-Varianten konnte ich viele neue Leute aus aller Welt kennenlernen und bestehende Bekanntschaften vertiefen. So lernte ich, dass in Lateinamerika Go zurzeit einen echten Boom erlebt, mit vielen sehr motivierten Spielenden und einer schnell wachsenden Gemeinschaft.

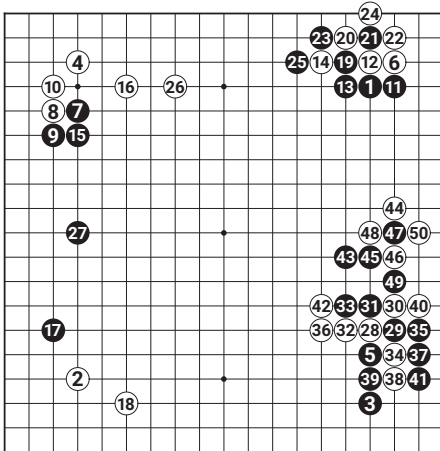
Das begleitende Paar-Go-Turnier habe ich mit Quynh Anh Ha, 6d aus Vietnam, gespielt. Dazu kann ich eine kleine Anekdote erzählen. Vor 9 Jahren war ich für 3 Monate zum Go trainieren in Korea, gemeinsam mit Matias Pankoke und Johannes Walka aus Deutschland und anderen Kindern aus der ganzen Welt. Mit dabei war auch eine gewisse junge Vietnamesin, die damals vielleicht 5 Kyu war. Inzwischen konnte sie schon zweimal die Amateur-Damen-WM gewinnen. Auch beim KPMC erreichte sie mit 5 Siegen einen beachtlichen 8. Platz. Unsere Bilanz war mit 1:3 ausbaufähig, aber die Partien waren alle sehr witzig. Cool, wie man sich so wiedertrifft!

Martin Ruzicka

Andrii Kravets kommentiert (2)

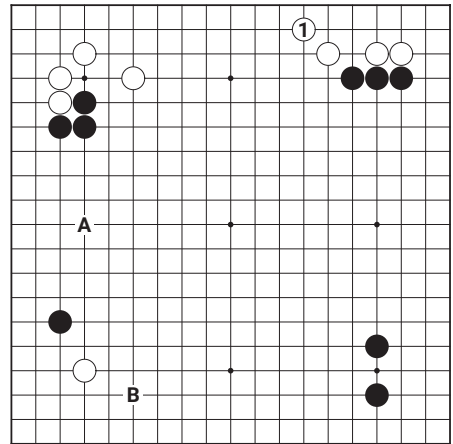
Partie: Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2024, 5. Runde
Weiß: Lukas Krämer 6d
Schwarz: Matias Pankoke 6d
Komi: 7 Komi
Ergebnis: 302 Züge. Weiß gewinnt mit 6 Punkten.
Kommentar: Andrii Kravets 2p

Vor dieser Runde hatte Matias vier von vier Partien gewonnen und Lukas hatte drei Siege. Hätte Matias dieses Spiel gewonnen, wäre er Deutscher Meister geworden. Es wäre der erste Deutsche Meistertitel für ihn gewesen, also war der Druck für Matias in diesem Spiel besonders hoch. Für Lukas war es etwas einfacher zu spielen, denn er hat schon ein paar Meistertitel gewonnen. Und auch wenn er dieses Spiel gewinnt, war nicht klar, wer Meister werden würde. Beide Spieler hatten danach 4 aus 5, aber Lukas hätte einen Vorteil bei Punktgleichheit. Für Lukas war dies also eine wichtige Partie, für Matias quasi ein Endspiel.

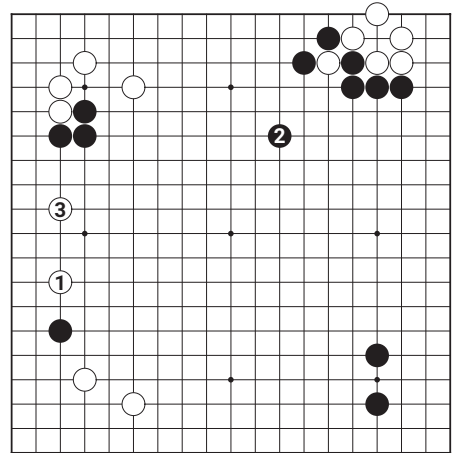


Figur 1 (1–50)

- 18: Gegenwärtig ist es üblicher, mit 1 in Dia. 1 zu verteidigen und so die folgende Treppendrohung zu vermeiden. Danach kann Schwarz auf der linken Seite mit A spielen oder aktiver auf B angreifen.
- 26: Nach dem Joseki in der oberen rechten Ecke hat Weiß eine Vielzahl von Treppendrechern.

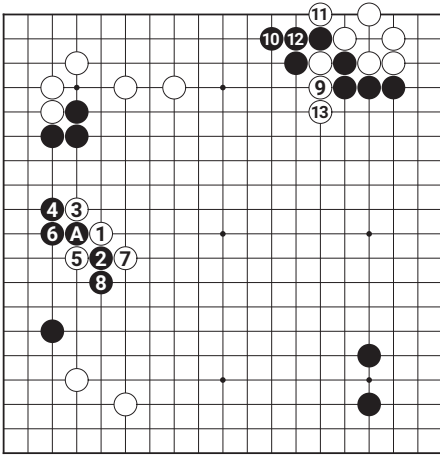


Dia. 1

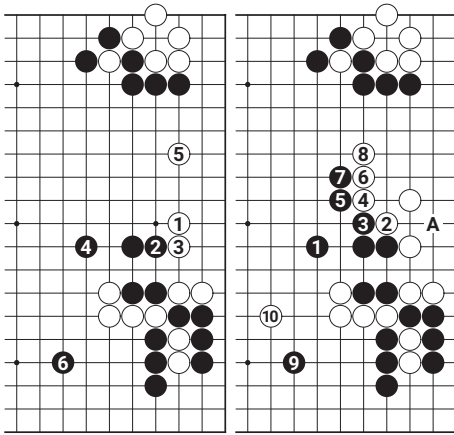


Dia. 2

- Daher ist für ihn jetzt ein gutes Moment, um zum Beispiel wie in Dia. 2 einen Kampf mit 1 und 3 auf der linken Seite zu beginnen.
- 28: 27 ist ein leichtes Overplay. Im Moment gibt es immer noch eine Menge Treppendrecher, so dass es für Schwarz sehr schwer wäre, auf den Anleger auf 1 in Dia. 3 zu reagieren. Nach 13 hätten wir einen Kampf, der für Schwarz nicht so einfach zu handhaben ist.
- 44: Das Joseki in der rechten unteren Ecke ist Standard und alle Züge sind mehr oder weniger



Dia. 3



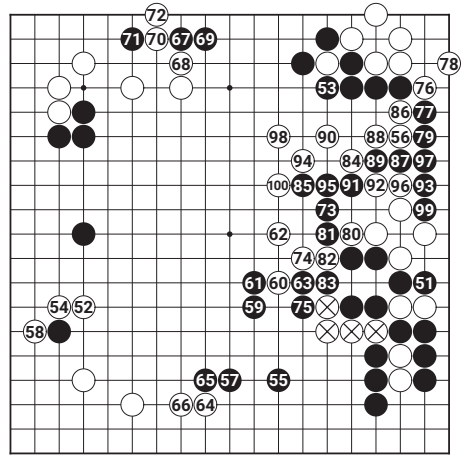
Dia. 4

Dia. 5

erzungen. Aber danach sollte Weiß nur auf 1 in Dia. 4 springen. Schwarz muss danach ohnehin seine Form mit 2 und 4 verstärken und danach ist die weiße Form viel stärker und ohne Schnitt-Aji.

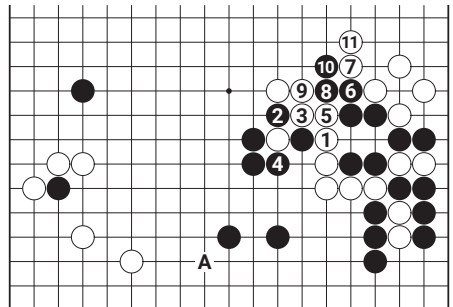
- 47: Sofortiges Schneiden war nicht notwendig. Schwarz sollte wie in Dia. 5 springen und Weiß in zwei Gruppen trennen. Der beste Weg, die rechte Gruppe zu verstärken, ist 2, aber dann hat Schwarz danach immer noch das Aji auf A, was die weiße Form zerstören kann. Auf diese Weise würde sich Schwarz einen kleinen Vorsprung erspielen

und außerdem wäre es für Weiß insgesamt schwieriger, diese Stellung zu spielen.



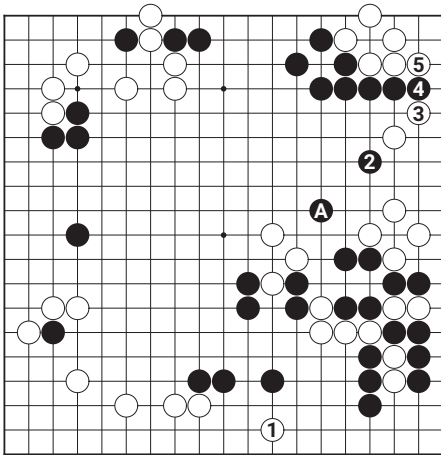
Figur 2 (51–100)

- 58: Nach der Sequenz auf der rechten Seite beschlossen beide Spieler, große Züge zu spielen. Zu diesem Zeitpunkt stehen die markierten weißen Steine unter Druck, so dass es an der Zeit wäre, einen weiteren Zug z. B. auf 59 zu dieser Gruppe hinzuzufügen. In der Partie entschied sich Weiß, stattdessen Profit zu nehmen, mit der Begründung, dass Schwarz diese vier Steine sowieso nicht direkt töten kann. Außerdem hat Weiß eine Menge Gruppen, die Zugang zum Zentrum haben, so dass es für Schwarz nicht so einfach ist, von einem Angriff richtig zu profitieren.
- 64: Weiß hätte mit beiden Gruppen entkommen können, wie Dia. 6 zeigt. Aber der Plan



Dia. 6

von Weiß war viel interessanter. Er spielte unten auf 64 und wenn Schwarz dann beschlossen hätte, die Steine in der Mitte zu fangen, wäre Weiß weiter in den Rand gesprungen und hätte damit das größte schwarze Gebiet zerstört. Die KI sagt, dass die beste Antwort darin besteht, unten zu blocken, aber im Spiel ist es schwer, eine solche Entscheidung richtig zu treffen. Also hat Schwarz begonnen, an anderen Stellen zu spielen und wird erst später entscheiden, was er unten oder in der Mitte tun wird.

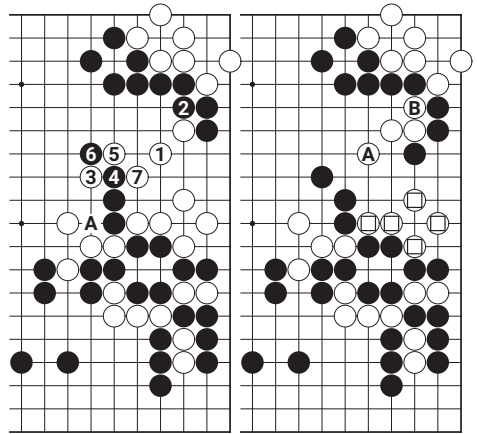


Dia. 7

76: Dieser Zug war ein großer Fehler! Mit 73 (A in Dia. 7) hat Schwarz beschlossen, die weißen Steine in der Mitte fangen zu wollen. Jetzt ist der perfekte Zeitpunkt, um am unteren Rand mit 1 in Dia. 7 zu spielen. Der stärkste Angriff danach ist 2, aber Weiß hat eine schöne Kombination 3 und 5, um zu leben. In der Partie hat Weiß mehr Punkte in der Ecke, aber die Gruppe am rechten Rand ist viel schwächer. Ich denke, Lukas hatte sich in der Partie zugetraut, die Gruppe am Rand zum Leben zu bringen, aber nach 79 hatte er eine Menge Probleme.

84: 1 in Dia. 8 wäre ein wichtiger Punkt gewesen. Nach der Sequenz bis 7 wird Weiß den Stein auf 3 opfern, aber mit Punkten am rechten Rand leben können. Schwarz muss danach seine Steine retten, indem er auf A Atari gibt.

88: Die Kombination mit 84 und 86, also A und

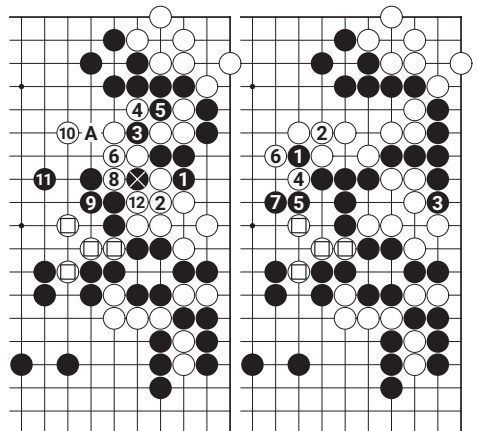


Dia. 8

Dia. 9

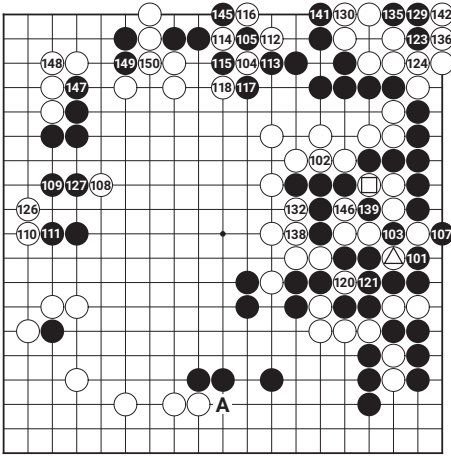
B in Dia. 9, wurde von Lukas geplant, um seine Gruppe am linken Rand zu sichern, aber danach gibt es ein Semeai, das sehr schwer zu berechnen ist. Und hier hatte Matias nun die Chance, die markierten Steine zu töten und die Partie höchstwahrscheinlich für sich zu entscheiden ...

93: Mit diesem Zug hatte Schwarz die größte Chance, die Partie – und damit die Meisterschaft – zu gewinnen. Mit den Kombinationen 1 bis 5 kann Schwarz die Schnittsteine schlagen, denn sollte Weiß mit 6 auf 3 decken, so fängt Schwarz den weißen Klumpen einfach mit A. Und wenn Weiß beschließt,



Dia. 10 (7 auf 3)

Dia. 11



Figur 3 (101–150)

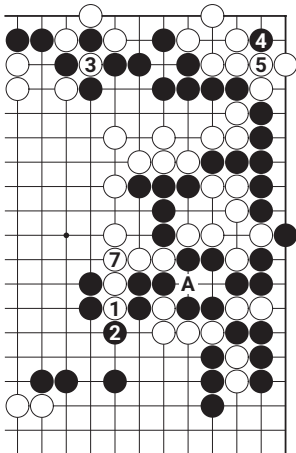
106 auf △; 119, 125, 131, 137, 143 auf 105; 122, 128, 134, 140 auf 104; 133 auf 103; 144 auf □

die rechte Gruppe zu retten, dann muss er × mit schrecklicher Form schlagen und die markierten Steine in der Mitte dafür opfern. Zudem ist die rechte Gruppe noch nicht sicher lebendig und Weiß muss noch ein paar Züge investieren, um sie zu sichern. So hätte sich Schwarz einen Vorsprung von mehr als 20 Punkten herausgespielt.

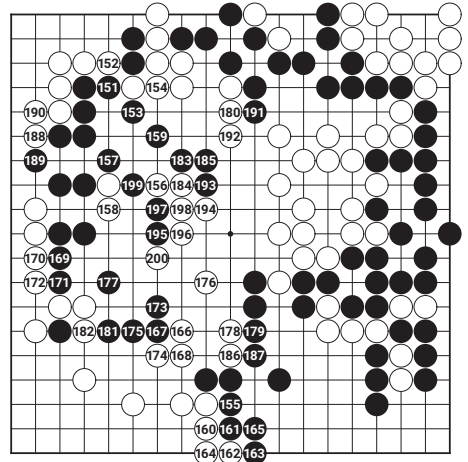
94/96: Nun hat die weiße Gruppe am Rand genug Freiheiten, so dass Weiß versucht, die

Gruppe sinnvoll zu opfern.

99: Schwarz hätte unbedingt 1 für 2 in Dia. 11 abtauschen sollen, bevor er auf 3 fängt. Auf diese Weise wird Schwarz nicht durch 100 zum Zentrum hin blockiert und kann in Dia. 11 zusätzlich die markierten Steine fangen. 117/118: Nach der Opferung auf der rechten Seite ist das Spiel



Dia. 12 (6 schlägt 3)



Figur 4 (151–200)

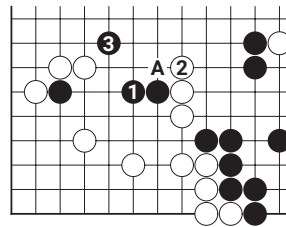
wieder ausgeglichen und die Partie wird sich durch dieses Ko entscheiden.

120: Für Weiß ist es besser, mit dem Drohen bei 1 in Dia. 12 zu beginnen. In der Partie begann Weiß bei A und danach sind 1 und 7 leider keine Ko-Drohungen mehr.

146: Aufgrund eines Mangels an Ko-Drohungen muss Weiß mit ein paar Steinen im Zentrum vorliebnehmen und Schwarz ist oben am Leben und hat Sente, um das offene Tor bei A zu schließen.

166: Dieser Zug ist eine gute Entscheidung! Im Moment hat Schwarz ca. fünf Punkte Vorsprung und wenn man bei diesem Stand auf 174 einen Standardzug spielt, kann Schwarz höchstwahrscheinlich das Territorium von außen begrenzen und das wird ihm zum Sieg reichen. Aber mit 166 muss Schwarz nach innen antworten und es ist nicht so einfach, die

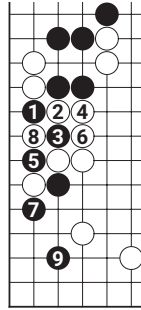
beste Zugfolge zu finden. Auch sind beide Spieler nach dem schwierigen Kampf rechts im Byoyomi, so dass es jetzt noch schwieriger ist, immer den korrekten Zug zu finden.



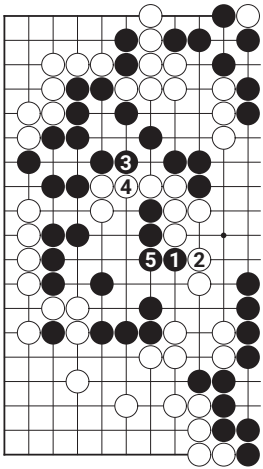
Dia. 13

169: Die KI schlägt jetzt 1 und 3 aus Dia. 13 vor, aber es ist kaum möglich, solche Züge im Byoyomi zu finden. Daher hat Schwarz später dann A

gespielt und dadurch etwas von seinem Vorsprung eingebüßt. 169 selbst ist zudem ein weiterer Fehler. Wenn Schwarz auf 1 in Dia. 14 beginnt, kann Weiß nicht wirklich dagegenhalten, da ansonsten Schwarz in der Ecke leben kann. Nach diesen beiden Fehlern beträgt der schwarze Vorsprung nur 1 bis 2 Punkte ...

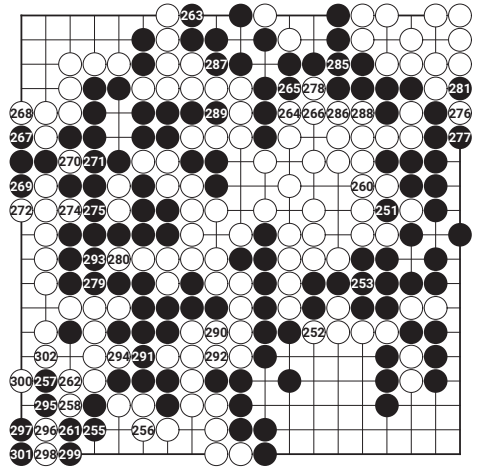


Dia. 14



Dia. 15

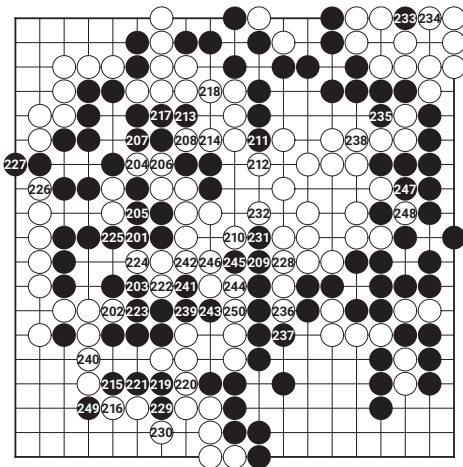
199: Dia. 15 zeigt die richtige Reihenfolge, nach der Schwarz immer noch mit einem Punkt vorne liegt, so dass nicht klar gewesen wäre, wer am Endegewinn. Nach der Partie erzählte mir Matias, dass er wusste, dass er etwas in Führung lag, aber der Unterschied so gering war, dass er nicht absolut zuversichtlich war, dass es



Figur 6 (251–302)

am Ende wirklich für ihn reicht. Später sah er dann die Möglichkeit, zwei Steine zu fangen, um auf diese Weise sicher zu gewinnen, aber leider sah er aufgrund des Zeitdrucks im Byoyomi nicht, dass Weiß im Gegenzug drei Steine fangen kann – und das war der Fehler, der die Partie endgültig entschieden hat.

208: Durch das Fangen der drei Steine macht Weiß viele Punkte und führt jetzt mit fünf Punkten. Da die Partie bereits im späten Endspiel ist, kann Schwarz diesen Rückstand nicht mehr aufholen.



Figur 5 (201–250)



Hallo, liebe Kinder!

Heute habe ich Euch passend zur Jahreszeit ein Herbstbild mitgebracht. Oder genauer gesagt zwei. Das untere Bild hat ein paar Fehler. Insgesamt sind es 10 Fehler. Findest Du alle?

Und findest Du zudem auch noch den besten Zug für Weiß im oberen Bild?

Viel Erfolg!

Euer 黑 Hej

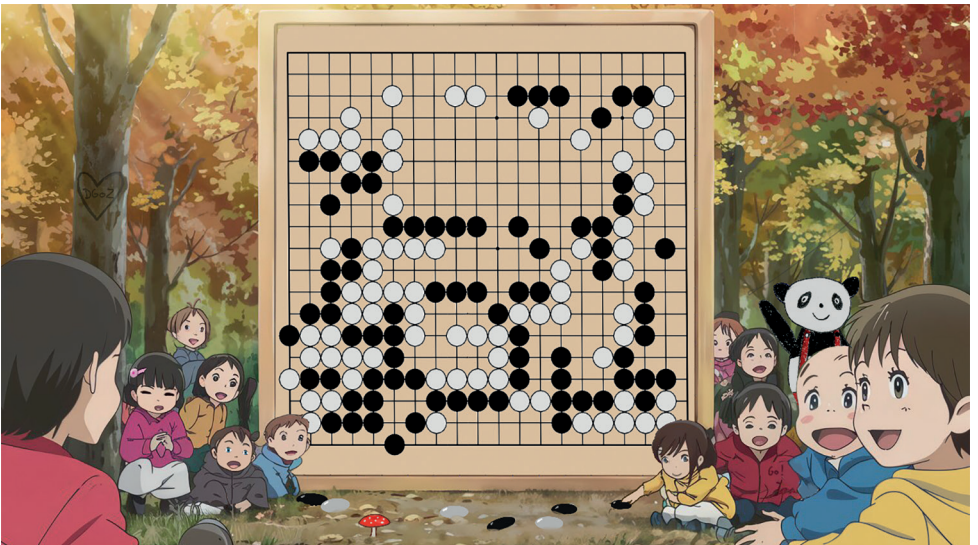
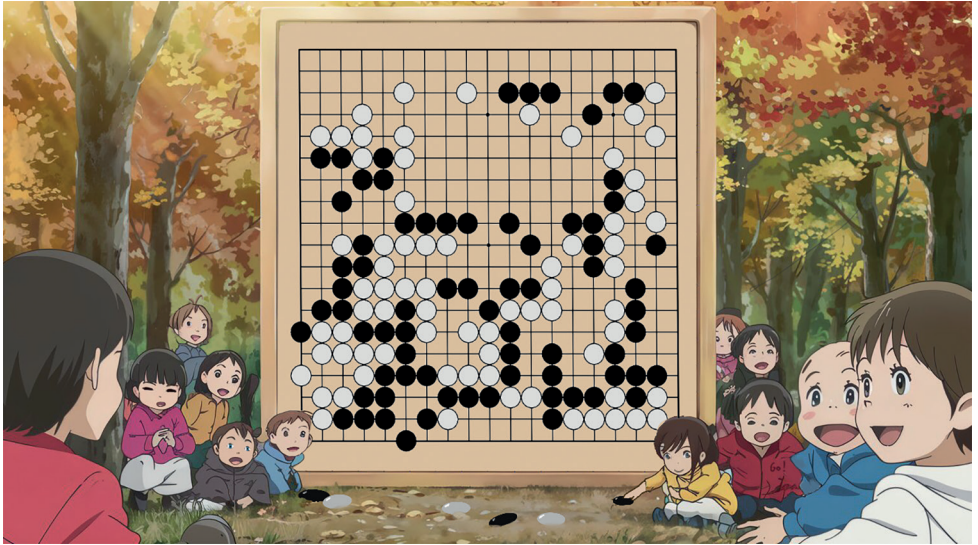
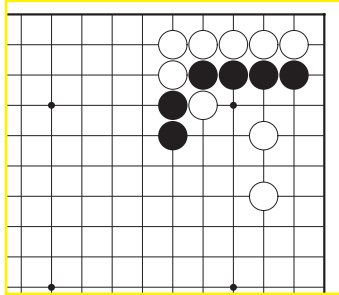


Bild: Ideogramm.AI und Marc Oliver Rieger

Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

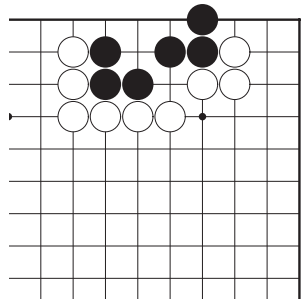
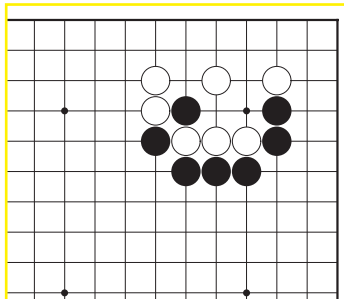
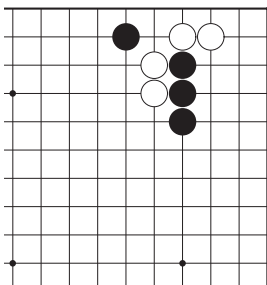
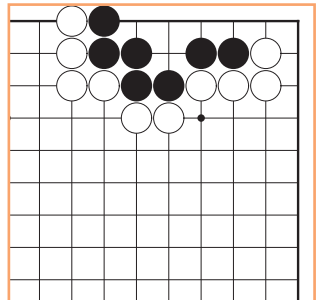
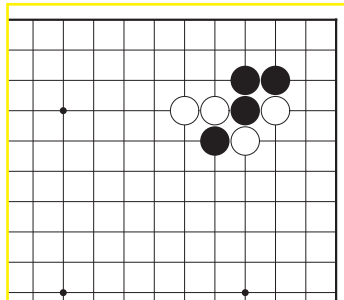
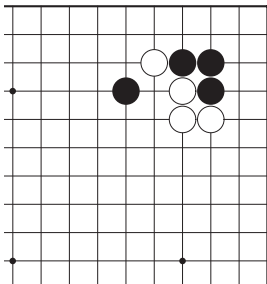
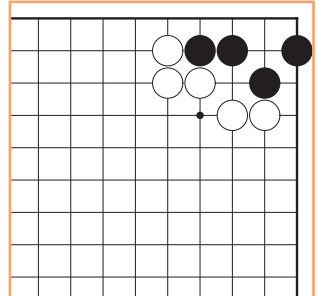
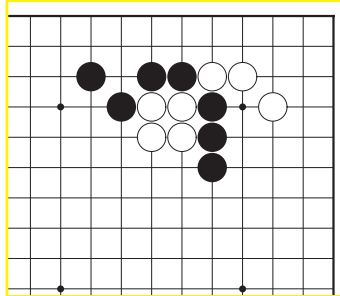
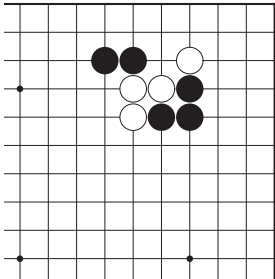
Die folgenden Probleme stammen aus der erfolgreichen Problem-Go-Serie „500 Go-Aufgaben“, die in insgesamt sechs Bänden im Verlag Brett und Stein erschienen ist. Der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags. Alle Lösungen findet ihr unter www.dgoz.de/dgoz in der dort bereitstehenden DGoZ-Downloaddatei.



Weiß: Zeichne den schwarzen Zug ein, der die weißen Steine trennt!

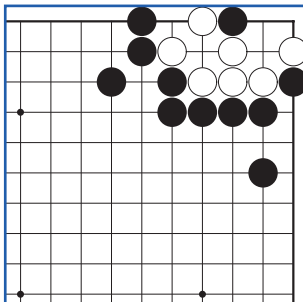
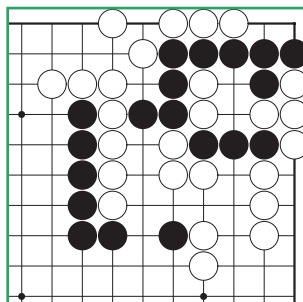
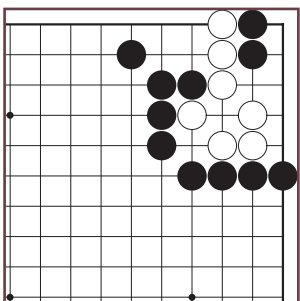
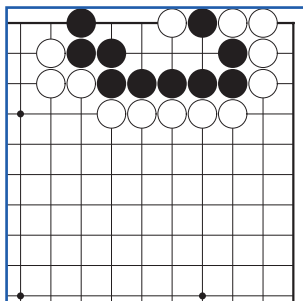
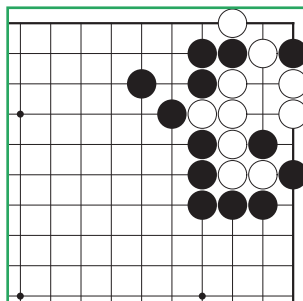
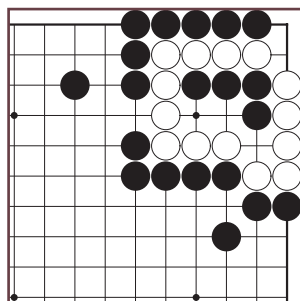
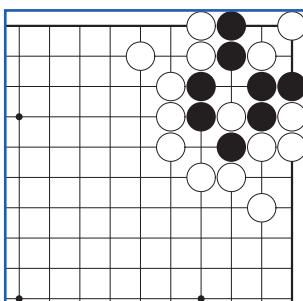
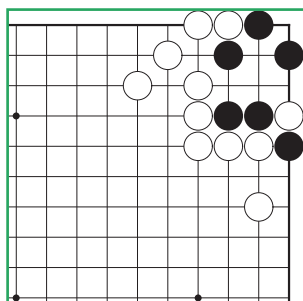
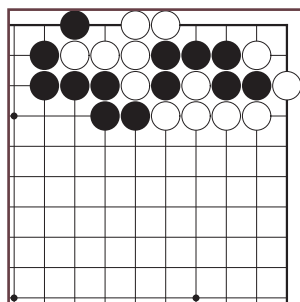
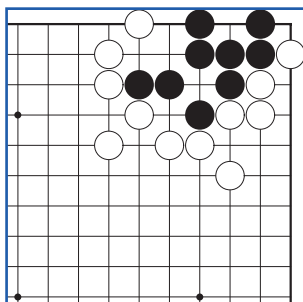
Gelb: Finde den besten Zug für Schwarz und zeichne ihn ein!

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



Go-Probleme für Grün-, Blau- und Braungurt

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



Schwierigkeitsgrade der Probleme

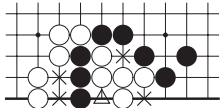
Weißgurt:	30. bis 25. Kyu
Gelbgurt:	24. bis 20. Kyu
Orangegurt:	19. bis 15. Kyu
Grüngurt:	14. bis 10. Kyu
Blaugurt:	9. bis 4. Kyu
Braungurt:	3. bis 1. Kyu

Tsume-Go-Kurs 7: Freiheitsnot bei äußerer Näherung von Hartmut Kehmman

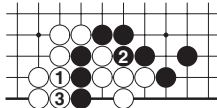
- Lektion 1: Das Denken ordnen
- Lektion 2: Den Augenraum formen
- Lektion 3: Den Augenraum füllen
- Lektion 4: Den Augenraum teilen
- Lektion 5: Freiheitsnot bei Teilung
- Lektion 6: Freiheitsnot bei innerer Näherung

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

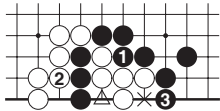
In der letzten Lektion haben wir untersucht, unter welchen Bedingungen man sich auf gemeinsamen Freiheiten ohne eigene Freiheitsnot nähern kann und welche Rolle dabei vorhandene oder nicht vorhandene Augen spielen. Ein Näherungsproblem kann es aber auch bei der Besetzung eigener (äußerer) Freiheiten des Gegners geben. Schauen wir uns ein Beispiel an:



Dia. 1



Dia. 1a



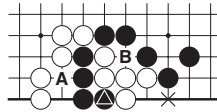
Dia. 1b

Dia. 1: Beide Seiten haben die gleiche Anzahl physikalischer Freiheiten, insofern könnte man annehmen, dass der Anziehende gewinnt, aber das ist nicht der Fall.

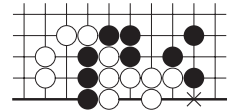
Dia. 1a, Dia. 1b: Während Weiß beginnend tatsächlich gewinnt, ist Schwarz bei eigenem Zugrecht nicht erfolgreich. Nach W2, wäre $S\Delta$ ein Selbstatari und ein Stein Sx würde sofort geschlagen. Bevor Schwarz Sx spielen kann, braucht er den Zug S3. Einen solchen Zug nennen wir einen „äußeren Näherungszug“, seine Notwendigkeit verschafft dem Gegner eine „Näherungsfreiheit“. Wir wollen

zunächst untersuchen, welche Bedingungen erforderlich sind, damit eine solche Näherungsfreiheit wirksam wird.

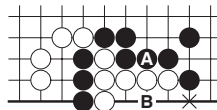
Dia. 2: Das Diagramm unterscheidet sich vom vorherigen durch die nicht mehr vorhandene gemeinsame Freiheit bei Δ , das macht einen wesentlichen Unterschied. Weiß beginnend gewinnt weiterhin durch WA, aber nun gewinnt auch Schwarz bei eigenem Zugrecht durch SB, denn das ist bereits Atari. Schwarz muss sich hier nicht über Sx annähern, Weiß hat keine Näherungsfreiheit. Eine gemeinsame Freiheit, die wie in Dia. 1 wegen Freiheitsnot nicht vorzeitig besetzt werden sollte, ist eine der Voraussetzungen, welche eine Näherungsfreiheit wirksam werden lassen. Die gemeinsame Freiheit ist in solchen Situationen temporär „unnahbar“.



Dia. 2



Dia. 3



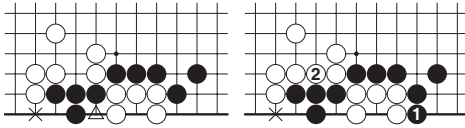
Dia. 4

Dia. 3: Unnahbar in diesem Sinne ist natürlich auch eine letzte Augenfreiheit, denn sie kann erst schlagend besetzt werden.

Das weiße Auge sorgt deshalb dafür, dass Schwarz sich über x nähern muss. Weiß führt mit einer Freiheit und muss hier nicht ziehen.

Dia. 4: Im Vergleich zum letzten Diagramm wurde bei A eine weiße Freiheit besetzt und bei B eine hinzugefügt, Weiß hat also die gleiche Anzahl physikalischer Freiheiten wie im letzten Diagramm, verliert aber die Näherungsfreiheit bei x , weil er keine unnahbare Freiheit mehr hat. Beide Seiten haben drei zählende Freiheiten, der Anziehende wird gewinnen.

Dia. 5: Hier gibt es eine gemeinsame Freiheit Δ , hat Schwarz deshalb eine Näherungsfreiheit bei x ?



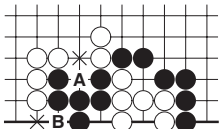
Dia. 5

Dia. 5a

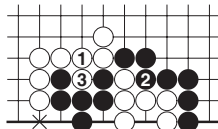
Dia. 5a: Das ist nicht der Fall. Die gemeinsame Freiheit ist zwar vorhanden, sie zählt aber für den Augenbesitzer Weiß, der sich nicht über \times nähern muss. Es genügt also nicht, dass eine unnahbare Freiheit vorhanden ist, sie muss auch für denjenigen zählen, der die Näherungsfreiheit beansprucht.

Eine einzelne Näherungsfreiheit zählt, wenn die gleiche Seite eine unnahbare Freiheit hat.

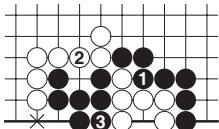
Dia. 6: Im Unterschied zum letzten Diagramm hat Schwarz hier nicht nur einen, sondern zwei Punkte A und B, die nicht direkt von Weiß eingenommen werden können. Das hat Konsequenzen.



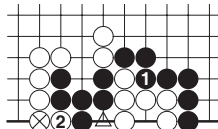
Dia. 6



Dia. 6a



Dia. 6b



Dia. 6c

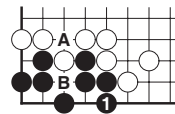
Dia. 6a: Weiß am Zug kann zwar nicht direkt W3 spielen, gewinnt aber weiterhin, da Schwarz sich nach W3 auf der gemeinsamen Freiheit nicht nähern kann. Die Näherungsfreiheit bei \times wird nicht wirksam.

Dia. 6b: Im Unterschied zu Dia. 5a gewinnt Schwarz jetzt bei eigenem Zugrecht. Weiß braucht den Näherungszug W2, dadurch kann Schwarz S3 ohne Freiheitsnot spielen. Beachte jedoch, dass der zweite Näherungskandidat \times essenziell ist.

Dia. 6c: Hat Weiß dort bereits einen Stein, so kann er sich am Rand nähern und Schwarz verliert auch bei eigenem Zugrecht.

Wir sehen also, dass auch für eine Gruppe, die nicht über eine unnahbare Freiheit (Auge oder zählende gemeinsame Freiheit) verfügt, eine Näherungsfreiheit wirksam werden kann. Die Gruppe muss aber zwei Näherungskandidaten haben, damit einer wirksam wird. Jeder weitere Näherungskandidat erhöht die Anzahl der Näherungsfreiheiten entsprechend.

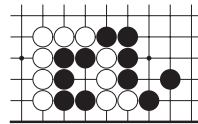
Für eine Gruppe mit eigener unnahbarer Freiheit zählen alle, für eine Gruppe ohne eigene unnahbare Freiheit zählen $n - 1$ Näherungsfreiheiten



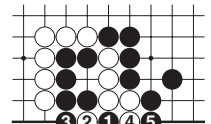
Dia. 7

Wir schauen uns weitere typische Beispiele an:

Dia. 7: S1 sichert zwei Augen, Weiß kann nicht unmittelbar auf B setzen, sondern braucht erst den Näherungszug WA.



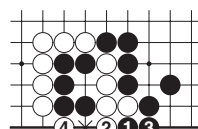
Dia. 8



Dia. 8a

Dia. 8: In dieser lehrreichen Stellung gibt es einen offensichtlichen Gleichstand an Freiheiten, insofern sollte das Zugrecht entscheiden, aber was ist der richtige Zug, hier kann man leicht Fehler machen.

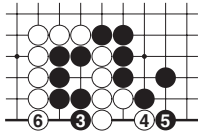
Dia. 8a: Das Hane S1 von innen ist naheliegend aber falsch, nach dem Einwurf W2 ist das Ko unvermeidlich. Es ist zwar indirekt für Weiß, aber immerhin besser als nichts.



Dia. 8b

Dia. 8b: Ebenfalls falsch ist das Hane von außen, nach W4 kann Schwarz auf \times nicht trennen.

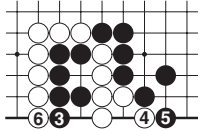
Dia. 8c: Wohl oder übel muss Schwarz nach dem



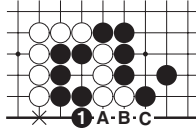
Dia. 8c

anfänglichen Fehler nachgeben und hat wiederum nur ein Ko.

Dia. 8d: Noch schlechter wird es, wenn Schwarz versucht, durch Vermehrung



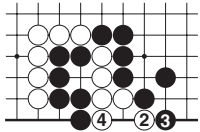
Dia. 8d



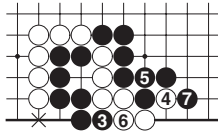
Dia. 8e

der gemeinsamen Freiheiten ein Seki zu erreichen. Dafür müsste er das Ko gewinnen, welches für Weiß ohne jedes Risiko ist.

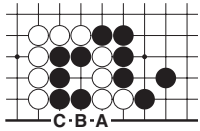
Dia. 8e: Der Streckzug zum Rand ist nicht so naheliegend, denn das entstehende leere Dreieck ist meistens schlechte Form, hier aber ist der Zug korrekt, weil er eine Näherungsfreiheit bei \times erzeugt. Nach diesem Zug droht Schwarz bereits nach rechts zu verbinden, verhindert Weiß das mit WA oder WB, so gewinnt Schwarz mit SC.



Dia. 8f



Dia. 8g



Dia. 8h

Dia. 8f: Spielt Weiß selber auf diesen Punkt, so sollte Schwarz nicht blocken, sonst bekommt er wieder nur ein Ko.

Dia. 8g: Die Trenndrohung S3 ist ausreichend,

denn Weiß muss spätestens mit S6 darauf zurückkommen. Es gibt Situationen, in denen man nicht so einfach mit S7 fangen kann, hier aber ist das möglich und Schwarz gewinnt dank der Näherungsfreiheit \times .

Dia. 8h: Weiß beginnend sollte analog ziehen, WA ist richtig, WB und WC sind falsch, der Leser mag das selber prüfen.

Dia. 9, Dia. 9a: Das Kosumi am Rand hat oft einen ähnlichen Effekt wie das Sagari in Diagramm

8. Die Struktur der Stellung erfordert den Näherungszug, hier W4.

Dia. 10: Neben dieser eher topologischen Ursache können zusätzliche eigene Steine die gegnerische Annäherung erschweren.

Dia. 10a: Auch dabei ist ein Kosumi oft der Schlüsselzug. Nach der Abfolge bis S3 kann Weiß sich weder auf A noch auf B nähern und verliert damit seine

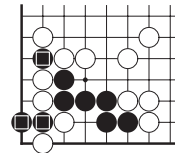
Trennsteine in der Ecke.

Diese die Freiheitsnot bedingenden Steine können bereits vorhanden sein oder als Opferstein(e) eigens gespielt werden wie im nächsten Diagramm.

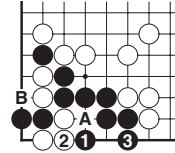
Dia. 11: Optisch mag es so aussehen, als ob Weiß mehr Freiheiten hätte, aber nach S1 ist das nicht der Fall. Schwarz opfert hier einen Stein, Weiß braucht dadurch die Züge A und B, bevor er sich auf C nähern kann.

Das Opfer erzeugt also eine zusätzliche Freiheit für Schwarz, der bei weißem Zugrecht mit einer Freiheit führt und gewinnt.

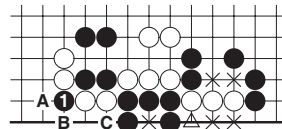
Dia. 11a: Schwarz muss diesen Zug nicht sofort spielen, spätestens aber nach W2, weil ohne S3 W \times bereits Atari wäre.



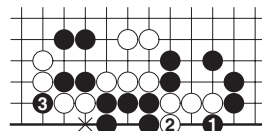
Dia. 10



Dia. 10a

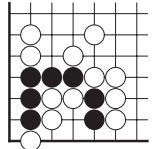


Dia. 11

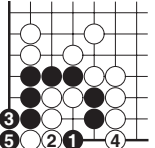


Dia. 11a

Dia. 12: Der erste Zug von Schwarz ist offensichtlich, aber damit ist das Problem noch nicht gelöst. Schwarz braucht einen Zug auf C, um das Auge bei \times zu sichern, kann dort in Freiheitsnot

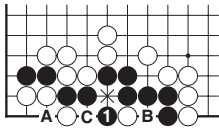


Dia. 9

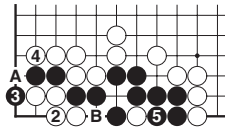


Dia. 9a

aber nicht ziehen, sondern muss erst auf B schlagen. Andererseits droht Weiß nach W2 auf A selber auf C zu spielen, käme Schwarz also zuvor.

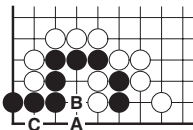


Dia. 12

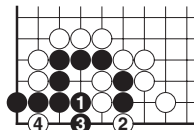


Dia. 12a

Dia. 12a: Schwarz opfert deshalb mit S3 einen zusätzlichen Stein, erzeugt damit eine Näherungsfreiheit und hat nach WA Zeit für SB.



Dia. 13



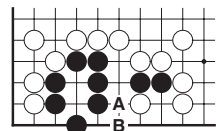
Dia. 13a

Dia. 13: Schwarz braucht die Züge A und B, damit er anschließend auf C zwei Augen bilden kann.

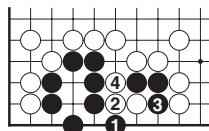
Dia. 13a: Diese Abfolge reicht nicht. Wenn man ein solches Ergebnis hat,

lohnt es sich, darüber nachzudenken, ob ein weiterer Opferstein hilfreich wäre.

Dia. 13b: Auf diese Weise bekommt Schwarz S3 sowie S5 in Vorhand und lebt nach WA/SB.



Dia. 13b

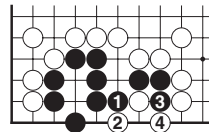


Dia. 14

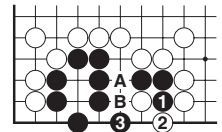
Dia. 14: Ein ähnliches Problem, Schwarz braucht A und B um zu leben.

Dia. 14a, Dia. 14b: Wenn Schwarz mit einem dieser beiden Punkte beginnt, sind sie miai. Schwarz stirbt bedingungslos oder bekommt nur ein Ko.

Dia. 14c: Auch hier ist es angebracht, einen Stein mehr zu opfern, die Punkte A und B werden miai, Schwarz bekommt zwei Augen. Setzt Weiß W2 auf A, so SB. Bei W2 auf B antwortet Schwarz auf



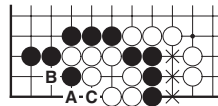
Dia. 14b



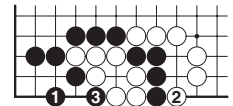
Dia. 14c

A, diese beiden Punkte sind miai, ebenso wie die Punkte 2 und 3.

Dia. 15: Häufig ist eine Annäherung von außen nur durch ein Ko erfolgreich möglich. Wenn Schwarz hier auf A zieht, antwortet Weiß auf B und verhindert damit das Atari auf C, Weiß gewinnt.



Dia. 15



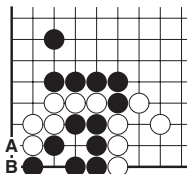
Dia. 15a

Dia. 15a: Schwarz ist aber nicht bedingungslos verloren, mit dieser Folge erreicht er immerhin ein Ko.

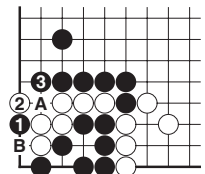
Dia. 16: Auch hier könnte nach Näherungszügen von Weiß auf A und B ein Ko entstehen. Kann Schwarz das verhindern?

Dia. 16a: S1 sieht vielversprechend aus – und wenn Weiß mit A oder B fortsetzt, nimmt Schwarz den anderen Punkt, diese beiden Punkte sind Miai.

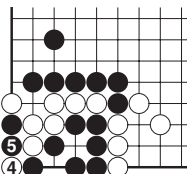
Dia. 16b, Dia. 16c: Aber Weiß kann mit W4 und W6 zweimal in der Ecke einwerfen. In der Folge entsteht ein Stufen-Ko, S1 verhindert das Ko also nicht.



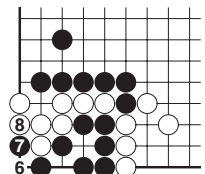
Dia. 16



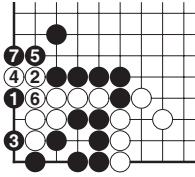
Dia. 16a



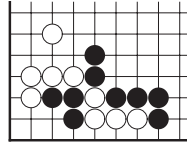
Dia. 16b



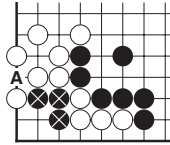
Dia. 16c



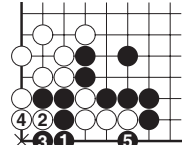
Dia. 16d



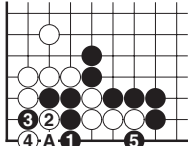
Dia. 17



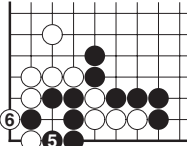
Dia. 18



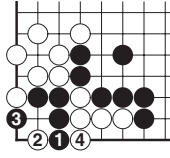
Dia. 18a



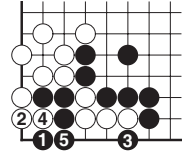
Dia. 17a



Dia. 17b



Dia. 18b



Dia. 18c

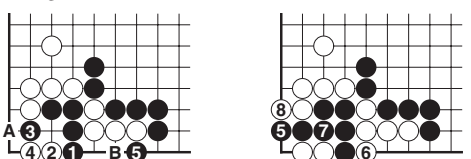
Dia. 16d: Des Gegners Punkt sei meiner eigener ... Gegen die Kombination S1/S3 ist Weiß machtlos, denn sie verhindert, dass Weiß sich nähern kann.

Dia. 17: Diese oder ähnliche Situationen in der Ecke kommen ebenfalls oft vor.

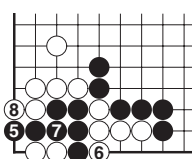
Dia. 17a: Nach S5 kann Weiß sich in Freiheitsnot nicht auf A nähern, Schwarz gewinnt.

Dia. 17b: S5 ist zu geizig, Weiß bekommt auf diese Weise immerhin ein Stufen-Ko.

Dia. 17c: Weiß hat mit W2 eine zweite Möglichkeit, aber bei richtigem Spiel bleibt Schwarz erfolgreich.



Dia. 17c



Dia. 17d

Dia. 17d: S5 ist ein schwerer Fehler, Schwarz verliert, weil er die weiße Freiheitsnot nicht genutzt hat.

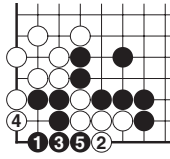
Dia. 18: Diese Stellung sieht sehr ähnlich aus, beachte aber, dass die schwarze Gruppe um eine Linie näher an der Ecke steht. Das erfordert eine andere Lösung, sie ist möglich, weil bei A kein weißer Stein steht.

Dia. 18a: Man möchte annehmen, dass auch hier das Sagari erfolgreich ist, und nach W2 ist das auch der Fall, Weiß kann sich in der Ecke nicht nähern.

Dia. 18b: Dieses W2 ist besser, das Ergebnis ist ein Ko, aber Schwarz hat mit seinem Anfangszug bereits einen Fehler gemacht.

Dia. 18c: S1 ist der Schlüsselpunkt, es entsteht mit Zugumstellung Dia. 18a.

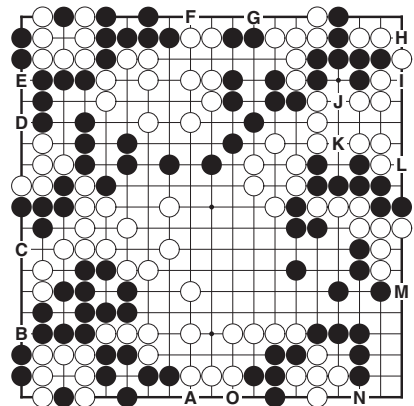
Dia. 18d: Wenn Weiß mit W2 ein Ko auf 3 androht, kann Schwarz das einfach kontern.

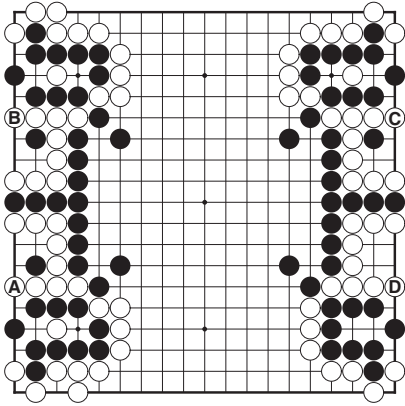


Dia. 18d

Probleme 61 - 70

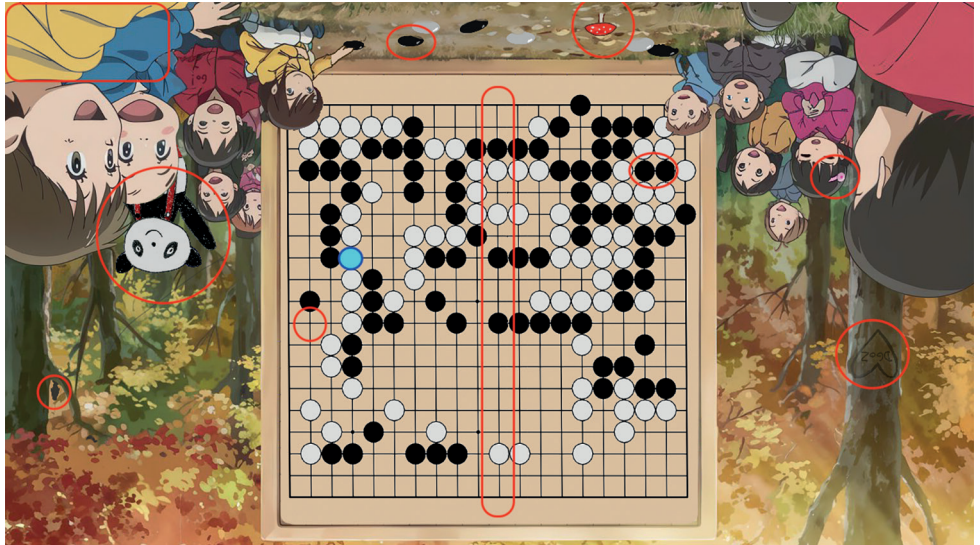
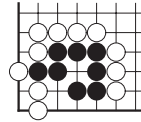
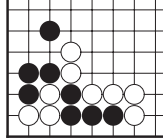
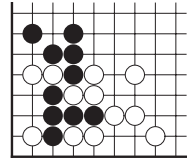
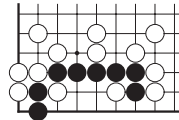
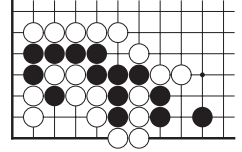
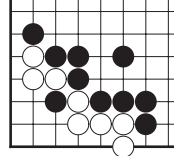
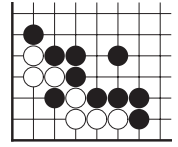
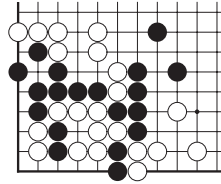
Problem 61: In diesem Sammeldiagramm sind die Näherungskandidaten markiert. Der Leser kann zur Übung entscheiden, ob an diesen Punkten eine Näherungsfreiheit besteht oder nicht, das kann auch vom Zugrecht abhängen.





Problem 62: Das Diagramm zeigt vier voneinander unabhängige Stellungen, für die jeweils der Status zu bestimmen ist.

Problem 63–70: Schwarz ist am Zug.



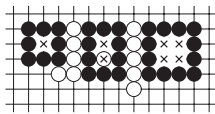
Auflösung zur Kindersseite

Endspiel (14)

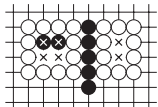
von Robert Jasiek

Wie der aufmerksame Leser letztes Mal bemerkt haben dürfte, war beim Layouten der DGoZ der letzte Satz beschnitten worden. Er musste vollständig lauten: „Die Ausgangsstellung in Dia. 31 ist eine lokale Nachhand, weil ihr Zugwert $3 \frac{5}{8}$ größer als der Folgezugwert $2 \frac{1}{4}$ des ersten Follow-ups in Dia. 34 ist, also $3 \frac{5}{8} > 2 \frac{1}{4}$.“

Bevor wir uns dem diesmaligen Thema widmen, rufen wir uns in Erinnerung, wie man mehrere getrennte, gesetelte Gebiete zusammen bewertet. Das kommt in Stellungen am Spielende oder in Teilstellungen während des Spiels vor. Der Count aller getrennten, gesetelten Gebiete zusammen ist die Summe ihrer Einzelcounts. In ihnen ist der Zugwert 0.



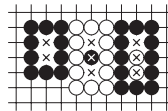
Dia. 1
(Beispiel 1, Count 8)



Dia. 2 (Beispiel 2,
Count -8)

Die drei schwarzen Gebiete in Beispiel 1 in Dia. 1 haben die Counts 1, 3 und 4. Der Count aller drei Gebiete zusammen ist die Summe $1 + 3 + 4 = 8$. Die beiden weißen Gebiete in Beispiel 2 in Dia. 2 haben die Counts -6 und -2 . Da wir Counts aus der Sicht des Schwarzen angeben, ist jeder Count eines weißen Gebiets negativ. Dies drückt einen Wert zugunsten von Weiß aus. Der Count beider Gebiete zusammen ist die Summe $-6 + (-2) = -8$. Die Rechenvorschrift ist unverändert: Wir bilden die Summe. Dafür ist es unerheblich, dass die Summanden negative Zahlen sind. In Beispiel 2 summieren wir ebenso schlichtweg die Zahlen der Einzelcounts, wie wir es in Beispiel 1 getan haben. Lediglich die Notation negativer Zahlen ist etwas aufwendiger: Sie tragen ein Minuszeichen und qua Konvention klarer mathematischer Schreibweise bedarf es der Klammern, wenn eine negative Zahl nach einem Pluszeichen der Rechenvorschrift steht. Aber das haben wir ja

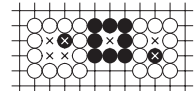
schon in der Grundschule gelernt – nicht wahr? Mathematische Lehrbücher halten sich an die Konvention, während Schüler in manchen lässigen Ländern der Welt die Klammern weglassen, Rechenvorschrift und Vorzeichen aber deutlich nur durch Leerzeichen trennen und dafür häufigere Flüchtigkeitsfehler in Kauf nehmen.



Dia. 3 (Beispiel 3,
Count 3)

In Beispiel 3 in Dia. 3 haben das linke schwarze Gebiet den Count 2, das mittlere weiße Gebiet den Count -4 und das rechte schwarze Gebiet den Count 5. Dementsprechend ist der Count aller drei Gebiete zusammen die Summe der Einzelcounts: $2 + (-4) + 5 = 3$. Die Summe ist positiv und zugunsten von Schwarz, welcher mehr Punkte hat.

In Beispiel 4 in Dia. 4 haben das linke weiße Gebiet den Count -5 , das mittlere schwarze Gebiet den Count 1 und das rechte weiße Gebiet den Count -3 . Der Count aller drei Gebiete zusammen ist die Summe der Einzelcounts: $-5 + 1 + (-3) = -7$.



Dia. 4 (Beispiel 4,
Count -7)

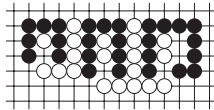
Gebiete zählen ist sehr einfach. Am Spielende macht man das informell meist ohne negative Zahlen, weil man stattdessen die weißen Punkte als Ganzes subtrahiert. Endspielbewertung hingegen bedarf der Disziplin in Form negativer Zahlen für jedes weiße Gebiet und eines negativen Gesamtcounts, wenn er zugunsten von Weiß ist. Damit ermöglichen wir sowohl konsistente Rechenvorschriften als auch korrekte Berechnungen sowohl in normalen als auch in atypischen Stellungen. Andernfalls wären Flüchtigkeitsfehler häufig. Im Endspiel ist es entscheidend zu wissen, wie etwas korrekt berechnet wird. Wir erinnern uns an unsere erste Rechenvorschrift: Der Count aller getrennten,

gesetzten Gebiete zusammen ist die Summe ihrer Einzelcounts.

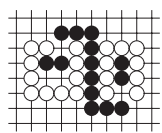
Nun kommen wir zum eigentlichen Thema, der gemeinsamen Bewertung mehrerer lokaler Endspiele. Dabei ist vorausgesetzt, dass es keine Kos gibt. Außerdem muss man manchmal gleichwertige Optionen (Miai) ignorieren.

Der Count der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele ist die Summe ihrer Einzelcounts. Da ist sie wieder, unsere bekannte Rechenvorschrift – die Summe! Der Zugwert der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele ist das Maximum ihrer Einzelzugwerte. Beim Zugwert verwenden wir also eine andere Rechenvorschrift – wir bestimmen das Maximum.

In Beispiel 5 in Dia. 5 ist jedes lokale Endspiel eine lokale Nachhand ohne Follow-up. Von links nach rechts haben die lokalen Endspiele die Counts 1, 2 und 3 sowie die Zugwerte 1, 2 und 3. Wer die vorherigen Folgen der Endspielserie verfolgt hat, kann diese Werte leicht überprüfen durch Berechnung oder Steinzählung. Die Kombination der drei lokalen Endspiele hat die Summe ihrer Einzelcounts als Count: $1 + 2 + 3 = 6$. Der maximale Einzelzugwert ist 3, sodass dieses Maximum der Zugwert der



Dia. 5 (Beispiel 5, Count 6, Zugwert 3)



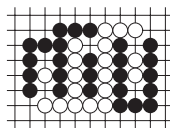
Dia. 6 (Beispiel 6, Count -5, Zugwert 3)

Kombination der drei lokalen Endspiele ist.

Auch Beispiel 6 in Dia. 6 zeigt einfache lokale Nachhände. Das linke lokale Endspiel hat den Count -3 und Zugwert 3. Das rechte lokale Endspiel hat den Count -2 und Zugwert 2. Beide lokale

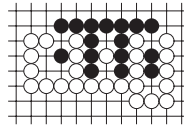
Endspiele zusammen haben die Summe ihrer Einzelcounts als Count, $-3 + (-2) = -5$, und das Maximum 3 ihrer Einzelzugwerte als Zugwert.

Von links nach rechts haben die drei lokalen Nach-



Dia. 7 (Beispiel 7, Count 1, Zugwert 3)

handendspiele die Counts $1\frac{1}{2}$, -3 und $2\frac{1}{2}$ sowie die Zugwerte $1\frac{1}{2}$, 3 und $2\frac{1}{2}$. Die Kombination der drei lokalen Endspiele hat die Summe ihrer Einzelcounts als Count: $1\frac{1}{2} + (-3) + 2\frac{1}{2} = 1$. Dass der Count positiv ist, bedeutet „zugunsten von Schwarz“. Die Kombination der drei lokalen Endspiele hat 3 als Zug-

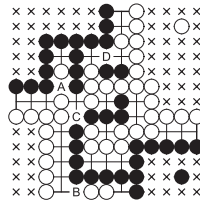


Dia. 8 (Beispiel 8, Count -3 1/2, Zugwert 2 1/2)

wert, weil es der maximale Einzelzugwert ist.

Von links nach rechts haben die drei lokalen Endspiele die Counts $-2\frac{1}{2}$, $1\frac{1}{2}$ und $-2\frac{1}{2}$ sowie die Einzelzugwerte $2\frac{1}{2}$, $1\frac{1}{2}$ und $2\frac{1}{2}$. Alle lokalen Endspiele zusammen haben die

Summe ihrer Einzelcounts als Count: $-2\frac{1}{2} + 1\frac{1}{2} + (-2\frac{1}{2}) = -3\frac{1}{2}$. Der Zugwert ist $2\frac{1}{2}$, weil dies das Maximum der Einzelzugwerte ist. Dabei ist es belanglos, dass es zwei Einzelzugwerte mit diesem Wert gibt.



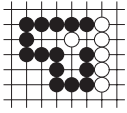
Dia. 9 (Problem 1)

In Problem 1 in Dia. 9 bestimme den Count und Zugwert des ganzen Bretts!

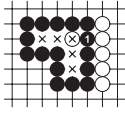
Die gesetzten Gebiete haben im Uhrzeigersinn die Counts 18, -25, 11 und -10, weil Weiß links unten nicht nach-

decken muss. Im lokalen Endspiel D kann ein Snapback entstehen, wenn Weiß anzieht. Die lokalen Endspiele A, B, C und D haben die Counts $1\frac{1}{2}$, $2\frac{1}{2}$, -6 und $-2\frac{1}{2}$. Ihre Zugwerte sind $1\frac{1}{2}$, $2\frac{1}{2}$, 6 und $2\frac{1}{2}$. Beispielsweise berechnen wir fürs lokale Endspiel C den Count als Durchschnitt $(0 + (-12)) / 2 = -6$ und den Zugwert als halben Differenzwert $(0 - (-12)) / 2 = 6$. Dieser ist als Maximum der Zugwert des ganzen Bretts. Dessen Count ist die Summe aller Einzelcounts: $18 + (-25) + 11 + (-10) + 1\frac{1}{2} + 2\frac{1}{2} + (-6) + (-2\frac{1}{2}) = -10\frac{1}{2}$. Beachte, dass der Count ein Erwartungswert ist – es handelt sich nicht um den Score nach entweder schwarzem oder weißen Anzug und Ausspielen bis zum Spielende. Auf einem 19×19 -Brett wird es noch Freiraum und weitere Mittel- oder

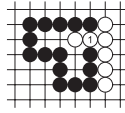
Endspielzüge geben. Count und maximaler Zugwert in den einfachen lokalen Endspielen helfen uns dann bei der Stellungsbewertung



Dia. 10
(Beispiel 9,
Count $3\frac{1}{2}$,
Zugwert $2\frac{1}{2}$)

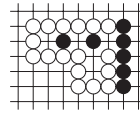


Dia. 11
(Schwarz
beginnt,
Count 6)

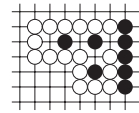


Dia. 12 (Weiß
beginnt)

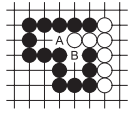
mit dem Count $3\frac{1}{2}$ startend, lässt Weiß 1 in Dia. 12 Schwarz $2\frac{1}{2}$ Punkte verlieren, um das weiße Follow-up in Dia. 13 mit dem Count 1 zu erzeugen.



Dia. 14
(Problem 2)



Dia. 15
(Problem 3)



Dia. 13
(Follow-up,
Count 1,
Folgezugwert $\frac{1}{2}$)

und Zugentscheidung.

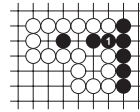
Von nun an wenden wir die Rechenvorschriften für getrennte Nachhandregionen auf Follow-ups an. Beispiel 9 in Dia. 10 zeigt eine lokale Nachhand mit weißem Follow-up. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 11 hat den Count 6. Weiß 1 in Dia. 12 erzeugt das Follow-up in Dia. 13. Das Follow-up hat die beiden getrennten Regionen und die einfachen lokalen Nachhände A und B, von denen jede den Count $\frac{1}{2}$ und Zugwert $\frac{1}{2}$ hat. Somit hat das Follow-up die Summe der beiden Einzelcounts als Count: $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 1$. Der Folgezugwert des Follow-ups ist der maximale Einzelzugwert $\frac{1}{2}$.

Nunmehr haben wir alle Informationen zum Bestimmen der Werte des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung in Dia. 10, wobei es sich offensichtlich um eine lokale Nachhand handelt. Im Besonderen kennen wir die Counts 6 und 1 der beiden Nachfolgestellungen. Aus diesen leiten wir die Ausgangswerte her. Der Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt: $(6 + 1) / 2 = 3\frac{1}{2}$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(6 - 1) / 2 = 2\frac{1}{2}$.

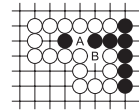
Wir können die lokale Nachhand noch verifizieren: Der Zugwert $2\frac{1}{2}$ ist größer als der Folgezugwert $\frac{1}{2}$, also $2\frac{1}{2} > \frac{1}{2}$. Ferner können wir die Werte interpretieren: Von der Ausgangsstellung mit dem Count $3\frac{1}{2}$ startend, hat Schwarz 1 in Dia. 11 den Zugewinn $2\frac{1}{2}$, um die schwarze Nachfolgestellung mit dem Count 6 zu erzeugen. Von der Ausgangsstellung

Bestimme in Problem 2 und 3 Count und Zugwert! Verifiziere, dass es sich um lokale Nachhände handelt und interpretiere die Werte!

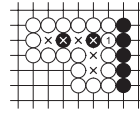
Problem 2 in Dia. 14 zeigt eine lokale Nachhand mit schwarzem Follow-up. Schwarz 1 in Dia. 16



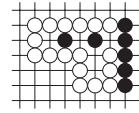
Dia. 16
(Schwarz beginnt)



Dia. 17 (Follow-up,
Count -2,
Folgezugwert $1\frac{1}{2}$)



Dia. 18 (Weiß
beginnt, Count -8)



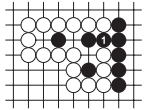
Dia. 19
(Antwort 2,
Count -5,
Zugwert 3)

erzeugt das Follow-up in Dia. 17. Das Follow-up hat die beiden getrennten Regionen und die einfachen lokalen Nachhände A und B. Region A hat den Count $-1\frac{1}{2}$ und Zugwert $1\frac{1}{2}$. Region B hat den Count $-\frac{1}{2}$ und Zugwert $\frac{1}{2}$. Daher hat das Follow-up die Summe der beiden Einzelcounts als Count: $-1\frac{1}{2} + (-\frac{1}{2}) = -2$. Der Folgezugwert des Follow-ups ist der maximale Einzelzugwert $1\frac{1}{2}$. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 18 hat den Count -8.

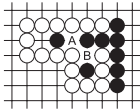
Der Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung in Dia. 19 ist der Durchschnitt $(-2 + (-8)) / 2 = -5$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(-2 - (-8)) / 2 = 3$.

Wir verifizieren, dass es sich bei der Ausgangsstellung um eine lokale Nachhand handelt: Der Zugwert 3 ist größer als der Folgezugwert $1\frac{1}{2}$, also $3 > 1\frac{1}{2}$. Wir interpretieren die Werte wie

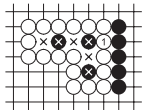
folgt: Von der Ausgangsstellung mit dem Count -5 startend, hat Schwarz 1 in Dia. 16 den Zugewinn 3, um das schwarze Follow-up in Dia. 17 mit dem Count -2 zu erzeugen. Von der Ausgangsstellung mit dem Count -5 startend, lässt Weiß 1 in Dia. 18 Schwarz 3 Punkte verlieren und erzeugt so die weiße Nachfolgestellung mit dem



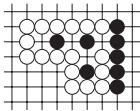
Dia. 20
(Schwarz beginnt)



Dia. 21 (Follow-up, Count $-2\frac{1}{2}$, Folgezugwert $1\frac{1}{2}$)



Dia. 22 (Weiß beginnt, Count -9)



Dia. 23 (Antwort 3, Count $-5\frac{3}{4}$, Zugwert $3\frac{1}{4}$)

den Count $-1\frac{1}{2}$ und Zugwert $1\frac{1}{2}$. Region B hat den Count -1 und Zugwert 1. Wir berechnen nun die Summe der beiden Einzelcounts als Count des Follow-ups: $-1\frac{1}{2} + (-1) = -2\frac{1}{2}$. Der Folgezugwert des Follow-ups ist der maximale Einzelzugwert $1\frac{1}{2}$. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 22 hat den Count -9 .

Der Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung in Dia. 23 ist der Durchschnitt $(-2\frac{1}{2} + (-9)) / 2 = -5\frac{3}{4}$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(-2\frac{1}{2} - (-9)) / 2 = 3\frac{1}{4}$.

Die Ausgangsstellung hat tatsächlich eine lokale Nachhand, da der Zugwert $3\frac{1}{4}$ größer als der Folgezugwert $1\frac{1}{2}$ ist, also $3\frac{1}{4} > 1\frac{1}{2}$. In unserer Interpretation starten wir von der Ausgangsstellung mit dem Count $-5\frac{3}{4}$ und beobachten den Zugewinn $3\frac{1}{4}$ von Schwarz 1 in Dia. 20. Dieser Zug erzeugt das schwarze Follow-up in Dia. 21 mit dem Count $-2\frac{1}{2}$. Indem wir von der Ausgangsstellung mit dem Count $-5\frac{3}{4}$ starten, lässt Weiß 1 in Dia. 22 Schwarz $3\frac{1}{4}$ Punkte verlieren und erzeugt dabei die weiße Nachfolgestellung mit dem Count -9 .

Impressum DGoZ 5/2024

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 Tegtmeier

Beiträge: Stefan Budig, Klaus Flügge, Per Kannengießer, Lukas Krämer, Victor Kümel,

Hubert Marischen, Martin Ruzicka, Karen Schomberg, Jörg Sonnenberger

Fotos: Kalli Balduin, Tobias Berben, Marc Oliver Rieger, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon, Cyberero 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 6/2024:

Mittwoch, der 11.12.2024

Adressänderungen sowie Ein- und Austritte

bitte an den zuständigen Go-Landesverband

(Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Deutschlandpokal 2024

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	H	L	D	K	HAL	SN	J	M	Σ	
1 Dottan, Adam	3d	–	2	4	0	0	–	2	2	0	4	4	–	16
2 Drewitz, Michael	2k	–	–	4	0	0	0	–	4	–	0	–	–	8
3 Henkel, Marco	2k	–	–	–	4	–	4	–	–	–	–	–	–	8
4 Sun, Ryan	1k	–	–	–	–	–	–	6	–	–	0	1	–	7
Huang, Ruizheng	1k	1	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	3	7
6 Kurz, Alexander	2d	–	–	2	2	0	–	–	–	0	2	–	–	6
7 Lewerenz, Bernd	2d	–	–	4	–	–	–	–	–	–	2	–	–	6
8 Ruse, Victor	3d	–	–	–	1	4	–	0	0	–	–	–	–	5
9 Zhang, Miles	2k	–	–	–	–	–	–	0	4	–	–	–	–	5
10 Misof, Lukas	1k	–	–	–	–	–	–	1	4	–	–	–	–	5

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	H	L	D	K	HAL	SN	J	M	Σ	
1 Schafroth, Gideon	9k	–	4	–	5	–	–	–	–	4	–	–	0	13
2 Schwartz, Manuel	5k	–	–	0	2	–	6	–	–	0	0	–	–	8
3 Wille, Ole	4k	–	–	0	–	2	–	3	–	–	2	–	–	7
Koch, Paul	3k	3	–	0	–	3	–	–	–	–	–	–	1	7
5 Hubert, Simon	7k	–	–	0	0	–	–	–	–	2	4	–	–	6
6 Merk, Niklas	8k	–	–	–	–	0	–	–	–	4	–	2	–	6
Holtermann, Birger	4k	3	–	–	–	0	–	–	–	–	–	–	3	6
Wiese, Harald	9k	–	–	–	2	–	4	–	–	–	–	–	–	6
9 Rachen, Jörg	7k	–	–	–	–	–	5	–	–	–	–	–	–	6
Kätker, Florian	5k	–	–	4	–	2	–	–	–	–	–	–	–	6

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	H	L	D	K	HAL	SN	J	M	Σ	
1 Donner, Tarmo	17k	1	4	2	–	4	–	0	–	–	–	2	–	13
2 Ramacher, Iris	15k	3	–	4	0	0	–	1	0	–	–	–	1	9
3 Mazanek, Oliver	14k	–	–	–	4	–	0	–	–	–	–	4	–	8
4 Cheresov, Valentin	11k	5	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	8
5 Hilsky, Rolf	10k	–	–	–	–	2	–	–	2	2	0	–	–	6
6 Behn, Dietmar	10k	–	–	6	–	–	–	–	–	0	0	–	–	6
Tan, Mengmeng	13k	–	–	–	–	–	1	2	–	–	–	–	3	6
8 Mai, Sebastian	14k	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	5
Liebert, Andre	18k	–	–	–	4	–	–	–	–	–	2	–	–	6
Sterzik, Anna	11k	–	–	–	–	4	–	–	2	–	–	–	–	6
Dammrich, Martin	18k	–	–	2	–	–	–	–	–	4	–	–	–	6

Restliche Pokalturniere 2024

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

Im Vergleich zur letzten Ausgabe haben die Punktzahlen einen großen Sprung hingelegt, das liegt unter anderem natürlich am EGC. Insgesamt wart ihr wieder sehr fleißig, die beiden Führenden aus der U18 haben sogar bei der DM-Endrunde teilgenommen und jeweils 4/7 Partien gewonnen, beeindruckend! Kommen wir zu den Zwischenständen: In der U12 führt, wie schon das ganze Jahr, Tarmo Donner. Der Vorsprung ist aber von 6 auf 3 Punkte geschrumpft, es bleibt bis zum Ende spannend. Tarmo hat 41 Punkte, Eduard Yang 38 und Miles Zhang 34. Dieses Führungstrio wird den Titel vermutlich unter sich ausmachen, Litao Mei auf Platz 4 hat 22 Punkte. In der U18 bietet sich ein ähnliches Bild wie schon das ganze Jahr; Adam, Yuze und Shukai sind sehr dicht beieinander und weit vor der Konkurrenz. Die Reihenfolge hat sich aber geändert, neuer Führender ist Yuze mit 66 Punkten, dahinter folgt Shukai mit 64 und direkt dahinter Adam mit 63. Jing-Xiang Qiao folgt abgeschlagen auf Platz 4 mit 34 Punkten. Shukai und Adam haben jetzt schon mehr Punkte als letztes Jahr, mal schauen, ob die Drei noch Yuzes Rekord von 82 Punkten knacken können, und wer von den Dreien am Ende vorne liegt! Im Vergleich mit letztem Jahr ist auch ermutigend, dass mit aktuell 70 Turnieren die letztjährige Marke von 69 Turnieren geknackt wurde.

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@dgeb.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	41	16	17k	12k
2 Eduard Yang	38	15	9k	5k
3 Miles Zhang	34	14	2k	2k
4 Litao Mei	22	10	3k	2k
5 Ole Wille	18	6	4k	4k
6 Yuheng Lu	17	9	8k	8k
7 Minghao A. Kleefeldt	15	6	13k	11k
8 Taito Donner	14	12	30k	25k
9 Milana Hildt	14	4	20k	20k
10 A. Tian He Zhang	12	5	7k	7k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Yuze Xing	66	22	5d	5d
2 Shukai K. Zhang	64	19	4d	5d
3 Adam Dottan	63	21	1d	3d
4 Jing-Xiang Qiao	34	12	2d	3d
5 Angelika Rieger	32	9	5k	3k
6 Ryan Sun	29	10	1k	1d
7 Shizhao Li	18	6	2d	2d
8 Vira Chernova	18	6	6k	4k
9 Bastian Leifßen	17	6	6k	5k
10 Ferdinand Marz	15	6	1d	1d

International

von Lars Gehrke

29. LG-Pokal

Beim 29. LG-Pokal hat sich ein spannendes Finale zwischen dem südkoreanischen Spieler Byun Sang-il 9p und dem chinesischen Starspieler Ke Jie 9p entwickelt. Am 2. Oktober 2024 fanden die Halbfinalspiele im Museumspark in Sinan, Südkorea, statt, bei denen sich beide Finalisten durchsetzten.

Südkoreanisches Halbfinale:

Byun Sang-il gegen Lee Ji-hyun

Byun Sang-il 9p besiegte seinen Landsmann Lee Ji-hyun 9p nach 204 Zügen mit Weiß. Das Match blieb lange Zeit ausgeglichen, aber im unteren rechten Quadranten des Bretts dominierte Byun Sang-il ein entscheidendes Ko-Duell, das ihm letztlich den Sieg einbrachte. Damit führt Byun Sang-il im direkten Vergleich gegen Lee Ji-hyun mit 6:4 Siegen.

Chinesisch/Koreanisches Halbfinale:

Ke Jie gegen Won Seong-jin

Das zweite Halbfinale zwischen Ke Jie 9p und Won Seong-jin 9p verlief dramatischer. Nach 228 Zügen gewann Ke Jie ebenfalls mit Weiß. Obwohl das Spiel in den Anfangsphasen recht ausgeglichen war, geriet Ke Jie in der Mitte des Bretts in eine heikle Lage. Won Seong-jin verpasste jedoch die Gelegenheit, durch einen aggressiven Ko-Kampf die Oberhand zu gewinnen. Trotz eines späten Fehlers von Ke Jie im Endspiel, bei dem Won Seong-jin fast den Abstand auf einen halben Punkt verkürzte, konnte der Chinese die Partie mit seiner Erfahrung letztlich zu seinen Gunsten entscheiden.

Der Go-Kommentator Song Tae-gon lobte Ke Jie für seine „Ruhe und Fähigkeit, auch in schwierigen Momenten die Kontrolle zurückzugewinnen.“ Ke Jie führt damit die Gesamtbilanz gegen Won Seong-jin mit 6:2 an.

Das bevorstehende Finale:

Byun Sang-il gegen Ke Jie

Byun Sang-il trifft nun im Finale auf Ke Jie, den mehrfachen Weltmeister

und derzeit einen der stärksten Go-Spieler der Welt. Die beiden sind keine Unbekannten, sie standen sich bereits fünfmal in offiziellen Spielen gegenüber – mit einem klaren Vorteil für Ke Jie, der alle bisherigen Begegnungen gewonnen hat, darunter auch in früheren LG-Pokal-Partien sowie bei anderen prestigeträchtigen Turnieren wie dem Samsung Pokal und dem Ing Pokal.

Für Byun Sang-il ist das Finale eine Gelegenheit, seine bisherige Bilanz gegen Ke Jie zu verbessern. „Ich habe so oft gegen Ke Jie verloren, dass ich denke, es wird Zeit, ihn zu schlagen“, sagte Byun Sang-il nach seinem Halbfinalsieg. Trotz der Herausforderung bleibt er optimistisch und hofft, seinen ersten LG-Pokal zu gewinnen.

Ke Jie, der sich ebenfalls auf das Finale freut, erklärte: „Ich habe Fehler gemacht, aber es ist mir gelungen, ins Finale zu kommen. Byun Sang-il ist ein sehr starker Gegner mit einem tiefen Verständnis für das Spiel. Ich werde mein Bestes geben, um im Finale zu gewinnen.“

Das Finale im Januar 2025

Das Finale wird in einem Best-of-Three-Format ausgetragen und findet am 20., 22. und 23. Januar 2025 statt. Der LG-Pokal gehört zu den prestigeträchtigsten internationalen Go-Turnieren. Der Gewinner des Turniers erhält ein Preisgeld von 300 Millionen KRW (ca. 210.000 EUR), während der Zweitplatzierte 100 Millionen KRW (ca. 70.000 EUR) bekommt.

Seit der Einführung des LG-Pokals haben südkoreanische Spieler 13 Mal den Titel gewonnen, während chinesische Spieler 12 Mal siegreich waren.



Byun Sang-il (r.) gewinnt im Halbfinale des LG Pokals gegen Lee Ji-hyun



Ke Jie erreicht das Finale des 29. LG Pokals

Japan konnte sich zwei Siege sichern, während ein taiwanesischer Spieler einmal den Titel holte.

Korea

von Daniela Trinks

3. Nanseolheon Cup

Kim Eunji 9p gewann ihren dritten Nanseolheon Cup in Folge, indem sie Heo Seohyun 4p im Finale mit



Heo Seohyun 4p und KimEunji 9p vor Heo Nanseolheon Denkmal

2:0 besiegte. Das Turnier ist nach Heo Nanseolheon benannt, einer berühmten Dichterin aus der Joseon-Dynastie, die mehrere Gedichte über Go verfasste. Es ist heute das höchst-dotierte Frauen-Go-Turnier in Korea mit einem Preisgeld von 50 Millionen KRW für die Siegerin. Im Nebenturnier nahmen 500 AmateurspielerInnen teil.

Koreanische Go-Rangliste

Shin Jinseo 9p behielt seine Position als Nummer 1 für den 58. Monat in Folge und erreichte damit zum 66. Mal den Spitzenplatz. Trotz eines leichten Punktverlusts im September liegt er weiterhin deutlich vor Park Junghwan und Byun Sangil. In der Frauenrangliste behielt Choi Jeong 9p ihre Position als Nummer 1, vor Kim Eunji. Die 15-jährige Nakamura Sumire 3p aus Japan machte nach ihrem Beitritt zur KBA im März einen bemerkenswerten Sprung und belegte Anfang Oktober bereits den 5. Platz.

Neues Go-Studium an einer Uni

Ab Dezember wird die Digital Seoul Culture Arts University, eine vierjährige private Fernuniversität, Studenten für den neu eingerichteten Go-Studiengang für das akademische Jahr 2025 rekrutieren. Diese Entwicklung kommt, nachdem die koreanische Myongji University beschlossen hatte, ab 2025 keine neuen Go-Studenten mehr aufzunehmen. Das neue Programm zielt darauf ab, Go-Lehrkräfte und weitere Go-Fachleute auszubilden. Die Universität, die für ihren Fokus auf Kultur, Kunst und Sport bekannt ist, wird sowohl Online- als auch Präsenzkurse anbieten.

Die Koreanische Go-Liga 2024-2025

In der kommenden Saison der KB Bank Go-Liga wird das Zeitlimit drastisch gekürzt. Fischerzeit 10 Minuten + 10 Sekunden pro Zug für alle Partien soll die Partien spannender gestalten. Darüber hinaus wird das Format auf Best-of-3 aus 5 Partien geändert, um unnötige Partien nach einem bereits entschiedenen Teamsieg zu vermeiden. Zwei neue Teams, Jeonju City und Youngrim Industries, treten der Liga bei und ersetzen Korea Price Information und Baduk Mecca Uijeongbu. Das Preisgeld bleibt im Vergleich zur letzten Saison unverändert, mit 250 Millionen KRW für den Sieger. Die Saison beginnt am 12. Dezember.

Nakamura Sumire stellt Rekord in Korea auf

Das japanische Go-Talent Nakamura Sumire 3p spielte ihre 100. offizielle Partie in Korea und gewann diese gegen Cho Seungah 7p in der Koreanischen Frauen-Go-Liga. Seit ihrem Wechsel nach Korea im März hat die 15-jährige Nakamura 66 Siege und 34 Niederlagen erzielt, was



einer Siegquote von 66 % entspricht. Damit brach sie den bisherigen Rekord für die schnellste Erreichung von 100 Partien.

2024 Super Cup angekündigt

Der neue 2024 Super Cup, der von Mind Sports Korea veranstaltet und von Samsung Medicosa unterstützt wird, findet vom 11. bis 17. November 2024 im COEX in Seoul statt. Dieses prestigeträchtige Event wird Spitzenwettbewerbe in Go, Janggi, Schach und Poker für über 500 Teilnehmern aus 20 Ländern beinhalten. Im Go-Hauptturnier werden Profis und Amateurspieler gegeneinander antreten. Das Finale wird auf Baduk TV übertragen. Ein Nebenturnier wird berühmte Spieler wie Cho Hunhyun 9p, Lee Changho 9p und internationale Legenden aus China und Japan zusammenbringen. Der 2024 Super Cup lockt mit hohen Preisgeldern, darunter 2,7 Milliarden Won für Poker, 56,4 Millionen Won für Go, 10,7 Millionen Won für Janggi und 3,5 Millionen Won für Schach.

Kurznachrichten

Shin Jinseo und Lee Changho spielten nach 207 Zügen im SG Myeongin Cup-Viertelfinale un-

entschieden aufgrund eines seltenen dreifachen Ko. Der Titelverteidiger Shin Jinseo gewann das Rückspiel.

Der 16-jährige Yoon Seowon gewann die 158. KBA Yeongusaeng Pro-Qualifikation 2024 und erhöhte damit die Gesamtzahl der KBA-Profis auf 434 (349 männliche und 85 weibliche Spieler). Jedes Jahr werden etwa 17 neue Profis in Korea gekürt.

Go-Legende Lee Changho, mit 141 Titeln, erreichte seinen 1.900. Karriere-Sieg, indem er Yoo Changhyuk 9p in ihrem 148. Duell besiegte. Lee ist nun nach seinem Lehrer Cho Hoonhyun 9p der zweite Spieler in der Geschichte, der diesen Meilenstein erreicht hat.



Lee Changho 9p erreicht 1.900 Siege

Japan

von James Brückl

Meijin

Zuletzt stand es 0:2 im laufenden Titelkampf. Dem Titelverteidiger, Shibano Toramaru, gelingt sodann zwar im dritten Spiel ein Partiegewinn. Doch Ichiriki Ryo entscheidet wiederum die vierte Begegnung zum vorläufigen 1:3 für sich, so dass der Herausforderer für den Titelgewinn nur noch einen einzigen Sieg aus den verbleibenden drei Spielen benötigt, während Shibano Toramaru nunmehr alle Spiele gewinnen müsste.

Tengen

In vertauschten Rollen stehen sich beide Kontrahenten im Tengen-Titelkampf gegenüber. Der Titelverteidiger Ichiriki Ryo führte hier zunächst 1:0 gegen Shibano Toramaru, der aber im zweiten Spiel (just zum Redaktionsschluss) zum 1:1 auszugleichen vermag.

Oza

Auch um den Oza-Titel wird gekämpft. Hier liegt der Titelverteidiger Iyama Yuta 0:1 gegen seinen Herausforderer Shibano Toramaru zurück.

Kisei

Die Ermittlung des Herausforderers um den Kisei-Titel ist mittlerweile weit gediehen. Die Qualifikanten der einzelnen Ligen stehen fest. Gewinner der C-Liga: Sakai Yuki 5p. Gewinner der B-Liga: Murakawa Daisuke 9p. Gewinner der A-Liga: Yamashita Keigo 9p. Zweiter der S-Liga: Shibano Toramaru. Erster der S-Liga: Iyama Yuta. Typisch nur für diesen Wettbewerb treten nun die Qualifikanten nacheinander in aufsteigender Folge in einer Entschei-

dungspartie gegeneinander an: der Sieger der C-Liga gegen den Sieger der B-Liga, der Gewinner aus dieser Begegnung gegen den Sieger der A-Liga und so weiter fort. Zum gegenwärtigen Stand konnte sich Sakai Yuki gegen Murakawa Daisuke durchsetzen. Danach musste er sich aber Yamashita Keigo geschlagen geben. Der setzte sich dann aber auch in der nächsten Stufe gegen Shibano Toramaru durch und trifft nun auf Iyama Yuta. Allein dieses letzte Match wird dann als ein Best-of-Three ausgetragen, wobei jedoch Iyama Yuta als Erster der höchsten Liga (S-Liga) bereits mit einem Sieg Vorsprung startet. Iyama Yuta genügt also für die Qualifikation ein Sieg, während Yamashita Keigo zweimal hintereinander siegen muss. Bis Ende



Ichiriki Ryo 9p

Oktober wird sich entschieden haben, wer Herausforderer von Ichiriki Ryo wird.

Honinbo der Frauen

Nyu Eiko war Herausforderin von Fujisawa Rina geworden. Fujisawa Rina gewinnt das erste Spiel. Zum Redaktionsschluss setzt sie sich auch in der zweiten Partie durch und verteidigt damit ihren Titel mit einem 2:0.

Und Nakamura Sumire?

Zu Anfang des Jahres hatten wir noch über das Wunderkind des japanischen Go, Nakamura Sumire, berichtet. Dann aber nicht mehr. Weil es, so gesehen, jedenfalls im Rahmen des japanischen Turnier-Go, eben nichts zu berichten gab. Dabei hat Nakamura Sumire weder mit dem Go aufgehört, noch wäre sie sonst in der Bedeutungslosigkeit versunken. Nakamura Sumire hat aber aus der Tatsache, dass das japanische Go in seiner Qualität international (also im Vergleich zu Korea und China) ins Hintertreffen geraten ist und gerade auch die Turnierlandschaft in Japan für Frauen keine größeren Möglichkeiten bietet, sich hervorzutun und sich auf ein internationales Niveau zu verbessern, die Konsequenz gezogen und ist nach Korea gegangen. Dort hat man sie als Spielerin zugelassen und in die diversen Ligen und Wettbewerbe aufgenommen. Und tatsächlich schlägt sich Nakamura Sumire dort sehr gut, wobei sie ja noch viel zu lernen hat und, so ist ja zu hoffen, aber auch zu erwarten, erst noch am Anfang ihrer Entwicklung stehen sollte.

Nicht auszuschließen, dass wir auch an dieser Stelle wieder über Nakamura Sumire berichten. Fürs Erste soll aber zum jüngsten Stand ihrer Entwicklung auf ein Youtube-Video von F.J. Dickhut, 6-Dan und mehrfacher Deutscher Meister, verwiesen werden (bit.ly/nakamura_sumire_video, siehe QR-Code), der ohnehin das (vor allem: deutsche) Go-Leben, wie auch

seine eigenen Spiele mit regelmäßigen Videos lehrreich-unterhaltsam begleitet und der sich in einer jüngeren Ausgabe mit vielen interessanten Informationen Nakamura Sumire widmet.



China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Am 9. Oktober wurde die 13. Runde der Liga abgeschlossen. Im Mittelfeld befinden sich derzeit acht Mannschaften, die nur drei Punkte voneinander trennen. Nach insgesamt 15 Runden qualifizieren sich die besten acht Teams für die K.O.-Phase der Meisterschaft.

Die Tabelle:

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Chengdu	21	39
2	Shenzhen Lonhua	20	33
3	Supor Hangzhou	18	32
4	Chongqing	17	32
5	Hangzhou Longyuan	17	29
6	Jiangsu	16	28
7	Shanghai Jushen	13	27
8	Zhejiang	13	27
9	Shenzhen Nie Dao	13	26
10	Guizhou	12	25
11	Kaifeng	11	24
12	Shandong	11	22
13	Quzhou	10	20
14	Shanxi	8	21
15	Beijing Minsheng Bank	6	18
16	Shanghai Huizhi	2	13

Rating

Am 30. September 2024 wurden die neuesten Go-Ranglisten veröffentlicht. Yang Dingxin 9p konnte sich im Vergleich zum letzten Ranking um 22 Punkte verbessern und belegt nun mit über 2700 Punkten den ersten Platz. Ke Jie 9p hat sich minimal verbessert und stieg auf den vierten Platz.

Die Tabelle:

Pl.	Name	Pkte.	Pl. ↑↓	Pkte. ↑↓
1	Yang Dingxin	2714,7	+1	+22,8
2	Li Xuanhao	2709,3	-1	+5,8
3	Dang Yifei	2686,7	+1	+6,8
4	Ke Jie	2681,3	+1	+4,6
5	Ding Hao	2666,0	-2	-16,2
6	Wang Xinghao	2664,0	-1	-10,3
7	Xu Jiayang	2648,8	+6	+17,0
8	Lian Xiao	2648,6	-1	-7,2

9	Gu Zihao	2642,8	-1	-1,0
10	Fan Tingyu	2642,1	-1	-0,5

25. Agon Cup

Am 15. Oktober fanden die Halbfinal-Partien in Peking statt. Ke Jie 9p und Xie Ke 9p konnten ihre Favoritenrolle nicht erfüllen und mussten sich jeweils Chen Zijian 8p und Wu Yi 7p geschlagen geben. Besonders Chen überraschte bei diesem Turnier, indem er neben seinem Sieg über Ke Jie zuvor auch Ding Hao 9p und Yang Dingxin 9p besiegen konnte.



Ke Jie (l.) gegen Chen Zijian

Das Finale wird im November in Jiangxi ausgetragen. Für beide Finalisten ist es das erste Mal, dass sie in einem großen Endspiel stehen.

Frauen-Go-Liga

Am 16. Oktober fand in Chengdu die 15. Runde der Frauen-Go-Liga statt. Die Heimmannschaft sicherte sich mit einem 2:1-Sieg gegen Jiangsu vorzeitig den Meistertitel, drei Runden vor dem Ende der Saison. Der Titelverteidiger aus Shanxi hingegen konnte nur vier Punkte sammeln und stieg vorzeitig ab. Die Tabelle:

Pl.	Team	Pkte.	Siege
1	Chengdu Bank	28	30
2	Xiamen	18	28
	Shanghai Xingxiaomu	18	26
	Chongqing Hangzhou	18	25
5	Guangdong	18	22
6	Zhejiang	14	17
7	Shanghai Qingyi	12	21
8	Jiangsu	12	20
9	Chengdu Go-Club	8	18
10	Shan Xi	4	15

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂	🇰🇷	3841
2	Li Xuanhao	♂	🇨🇳	3694
3	Wang Xinghao	♂	🇨🇳	3690
4	Park Junghwan	♂	🇰🇷	3688
5	Yang Dingxin	♂	🇨🇳	3687
6	Ke Jie	♂	🇨🇳	3675
7	Ichiriki Ryo	♂	🇯🇵	3651
8	Dang Yifei	♂	🇨🇳	3644
9	Ding Hao	♂	🇨🇳	3626
10	Byun Sangil	♂	🇰🇷	3626
11	Fan Tingyu	♂	🇨🇳	3612
12	Mi Yuting	♂	🇨🇳	3608
13	Lian Xiao	♂	🇨🇳	3607
14	Jin Yucheng	♂	🇨🇳	3605
15	Li Qincheng	♂	🇨🇳	3600
16	Iyama Yuta	♂	🇯🇵	3600
17	Gu Zihao	♂	🇨🇳	3593
18	Xu Haohong	♂	🇹🇼	3593
19	Chen Zijian	♂	🇨🇳	3589
20	Shibano Toramaru	♂	🇯🇵	3584
21	Zhao Chenyu	♂	🇨🇳	3582
22	Li Weiqing	♂	🇨🇳	3581
23	Shin Minjun	♂	🇰🇷	3577
24	Yang Kaiwen	♂	🇨🇳	3575
25	Liao Yuanhe	♂	🇨🇳	3574
26	Xie Ke	♂	🇨🇳	3570
27	Xu Jiayang	♂	🇨🇳	3568
28	Tu Xiaoyu	♂	🇨🇳	3567
29	Shi Yue	♂	🇨🇳	3556
30	Kim Myounghoon	♂	🇰🇷	3538
31	Liu Yuhang	♂	🇨🇳	3536
32	Xie Erhao	♂	🇨🇳	3529
33	Tuo Jiaxi	♂	🇨🇳	3526
34	Jiang Weijie	♂	🇨🇳	3523
35	Lee Changseok	♂	🇰🇷	3523
36	Fan Yin	♂	🇨🇳	3522
37	Kang Dongyun	♂	🇰🇷	3518
38	Jiang Qirun	♂	🇨🇳	3518
39	Tan Xiao	♂	🇨🇳	3516
40	Lee Jihyun (m)	♂	🇰🇷	3511
41	Weon Seongjin	♂	🇰🇷	3508

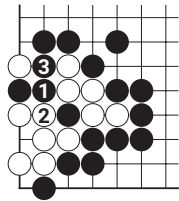
Quelle: goratings.org (31.10.2024)

Problemecke von Antonius Clasen

Die Gewinnerin ist dieses Mal Monika Reimpell. Gratulation an sie!

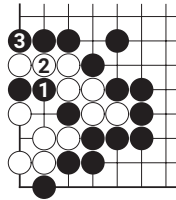
Der Herbst bringt Kälte und Farbe. Halloween bringt Süßes oder Saures – und von uns bekommt ihr neue Probleme.

Lösungen 4/2024

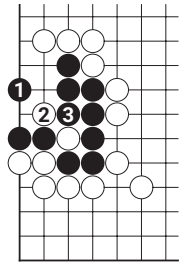


Dia. 1-1

Diagramm 1-2. Auch so stirbt Weiß.

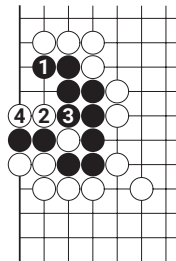


Dia. 1-2



Dia. 2.1

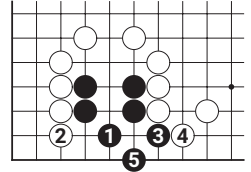
Diagramm 2-2. Starten mit Schwarz 1 ist falsch, auch wenn so der Lebensraum für Schwarz maximal groß wird, und nach Weiß 2 stirbt die schwarze Gruppe.



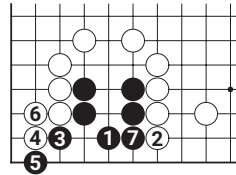
Dia. 2-1 (5 deckt)

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

Antwort 3:
Diagramm 3-1. Mit 1 startet Schwarz richtig, Weiß 2 und Schwarz 3 sind Miai.



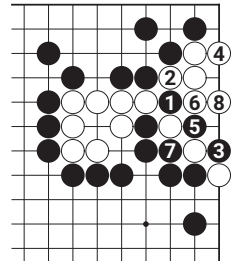
Dia. 3-1



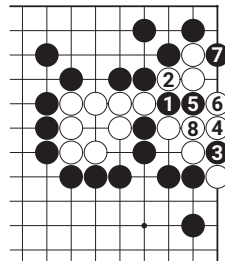
Dia. 3-2

Diagramm 3-2 zeigt die Variante, bei der Weiß auf der anderen Seite verteidigt.

Antwort 4:
Diagramm 4-1. Schwarz startet korrekt mit 1. Auch Schwarz 3 ist wichtig und Schwarz erreicht ein Ko.



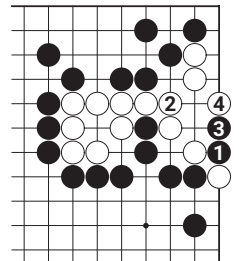
Dia. 4-1 (9 auf 1)



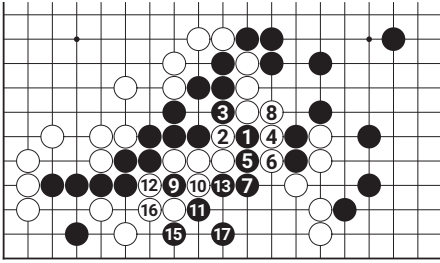
Dia. 4-2 (9 auf 1)

Diagramm 4-2. Wenn Weiß mit 4 jedoch einen Stein schlägt, tötet Schwarz die Gruppe.

Diagramm 4-3. Fängt Schwarz jedoch mit 1 in diesem Diagramm an, lebt Weiß.



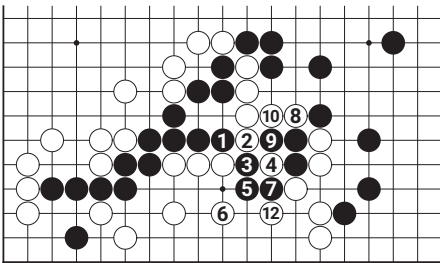
Dia. 4-3



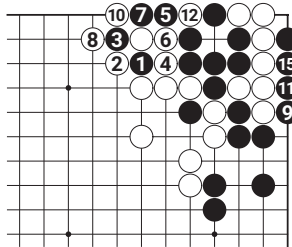
Dia. 5-1 (14 auf 9)

Antwort 5:

Diagramm 5-1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und die weiße Gruppe wird gefangen. Hier wurden einige Varianten eingeschickt, die alle dieser Variante gleichen.



Dia. 5-2 (11 auf 4)



Dia. 6-1 (13 auf 5; 14 auf 7)

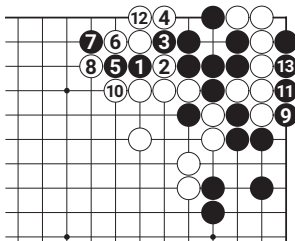
Diagramm 5-2. Schwarz 1 ist nicht korrekt, und die Schwarze Gruppe wird gefangen.

Antwort 6:

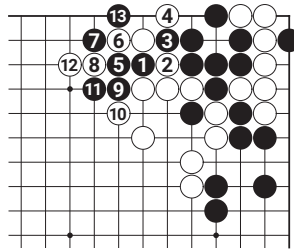
Diagramm 6-1. Der Start mit Schwarz 1 und

3 ist richtig und Schwarz fängt mit 15 die weiße Gruppe.

Diagramm 6-2. Antwortet Weiß mit 2 wie in diesem Diagramm,

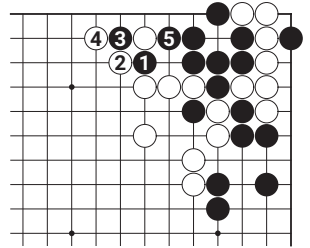


Dia. 6-2



Dia. 6-3

Diagramm 6-4. Und so lebt Schwarz nach 5 und fängt auch die weiße Gruppe.



Dia. 6-4

fängt Schwarz auch die weiße Gruppe in der Ecke.

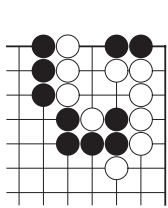
Diagramm 6-3 zeigt eine Variante von Diagramm 6-2

Aktuelle Punkteliste

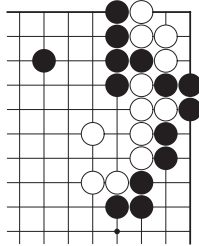
Reimpell, Monika (11)	2d	4/24	33	438
Tolke, Christoph	2k	4/24	15	436
Busch, Rainer (1)	6k	4/24	11	421
Scheibe, Rene (1)	9k	4/24	33	408
Millies, Oliver (1)	3d	3/24	-3	401
Mertin, Stefan (2)	8k	4/24	-3	391
Pittner, Oliver	2d	4/24	33	344
Reinicz, Thomas (2)	3k	3/24	-3	328
Sattler, Gerd	1k	4/24	33	323
Heinisch, Jürgen	2k	4/24	33	320
Schreiber, Burkhard (5)	3k	4/24	15	298
Lorer, Andreas	3k	4/24	33	292
Lorenzen, Klaus (4)	2k	4/24	33	291
Hauptmann, Holger	6k	4/24	15	277
Schröder, Klaus	4k	4/24	21	272
Lankoff, Alex	1k	4/24	33	256
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	4/24	15	223
Gawron, Christian (9)	2d	4/24	33	217
Wenske, Dieter	5k	4/24	11	216
Keller, Eckart	25k	3/24	8	215
Ewe, Thorwald (5)	8k	4/24	15	180
Peters, Gerald	8k	6/23	-3	170
Weickert, Thomas	4k	4/24	21	141
Kestler, Dirk	1d	4/24	33	139
Kiechle, Hubert (1)	8k	4/24	12	129
Hartmann, Christian (2)	4k	4/24	26	109
Sun, Ryan	5k	6/23	-3	105
Herter, Rainer (5)	4k	4/24	20	102
Hartmann, Kirsten (2)	1k	4/24	33	66
Gabe, Axel (2)	5k	3/24	-3	52
Aust, Sebastian	4k	4/24	11	47
Gorbulskaia, Violeta	3k	4/24	21	21
Altmann, Hermann (1)	5k	4/24	15	15
Urmoncit, Regina (2)	13k	5/23	-3	0
Achilles, Rene	5k	5/23	-3	0
Wolfgang, Jens (1)	4k	4/23	-3	0
Schröter, Georg (1)	7k	1/24	0	0

Probleme 5/2024

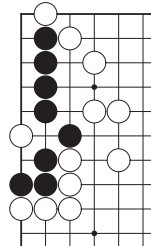
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung!



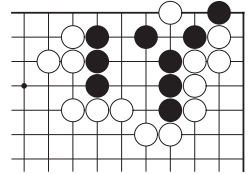
Problem 1 (3 Punkte)



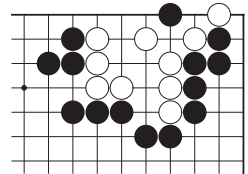
Problem 2 (3 Punkte)



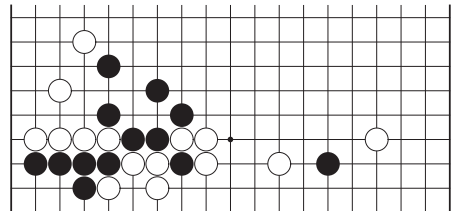
Problem 3
(4 Punkte)



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@dgo.de

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

Mitgliedsbeiträge der Go-Landesverbände*

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

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

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

Profiaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorfstr. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721 E-Mail: fs-profi@dgob.de

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

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 Kehmman, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, E-Mail: lv-bremen@dgob.de

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

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

Mecklenburg-Vorpommern: Jörg Sonnenberger, Gewerbeallee 19, 18107 Elmhorst, E-Mail: lv-mv@dgob.de

Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Zellbach 5, 38678 Clausthal-Zellerfeld, Tel: (05323) 723523, E-Mail: lv-nds@dgob.de

Nordrhein-Westfalen: Martin Hershoff, Salentinstr. 17, 33102 Paderborn, Tel.: (0176) 32335522, E-Mail: lv-nrw@dgob.de

Schleswig-Holstein: Heike Rotermond, Holtener Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, E-Mail: lv-sh@dgob.de

DGoZ

Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Schiefel, 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

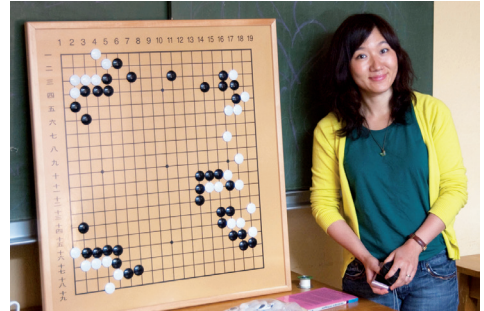


Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Seminar im Sommer 2025



Mit Rabatten für
Frühbucher (28.02.25),
DGoB-Mitglieder
und Jugendliche



Unser 18. Go-Seminar vom 12. bis 19. Juli 2025 in Dörverden bietet:

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



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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

November 2024

- 21.11.–24.11.: Spielmesse Stuttgart mit Go-Stand
23.11.–24.11.: 44. Berliner Kranich
30.11.: Blitzmeisterschaft des Landesverbands BST
30.11.–01.12.: Deutsche Paar-Go Meisterschaft

Dezember 2024

- 6.12.: 13. Jugendpokal des Botschafters von Japan
07.12.–08.12.: 41. Braunschweiger Niko-Turnier
07.12.–08.12.: 16. Pokal des Botschafters von Japan im Go
07.12.–08.12.: Pattaya International Go Tournament 2024 (Thailand)
14.12.–15.12.: Oldenburger Ozaru
27.12.–01.01.: Dutch Wintergo Camp
28.12.–04.01.: JIGS Winter Camp

Januar 2025

- 03.01.–06.01.: 7. Winter-Go-Treffen Karlsruhe 2025 (mit European Grand Prix Finale)
04.01.–05.01.: Heerlens Nieuwjaars Gotoernooi 2025
06.01.: 1. BadenBlitz Karlsruhe / Drei Könige 2025
18.01.–19.01.: Wochenendseminar mit L. Podpěra
25.01.–26.01.: 1. Chemnitzer Pincer

Februar 2025

- 01.02.–02.02.: Erdinger Go-Turnier

März 2025

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

April 2025

- 12.04.–13.04.: 35. Dresdner Go-Turnier

Mai 2025

- 17.05.–18.05.: Go-Treffen Augsburg 2025

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

Juni 2025

- 19.06.: 4. SamschdigGo Wendlingen (Fronleichnam)
20.06.–22.06.: 51. Leipziger Bergfest

Juli 2025

- 5.07.: SamschdigGo Karlsruhe Sommer 2025
12.07.–19.07.: Go-Seminar des Hebsacker Verlags mit Yoon Young Sun 8p
12.07.–13.07.: 7. Chosei Go-Turnier Alpirsbach 2025
19.07.–03.08.: Europäischer Go-Kongress Warschau/ Polen EGC 2025

September 2025

- 17.09.–19.09.: European Students Go Championship 2025, Luxembourg
20.09.–21.09.: 8. Hallenser Doppel-Zack
27.09.–28.09.: 9. TipTap Frankfurt

Oktober 2025

- 25.10.–26.10.: 8. Herbst-Go-Treffen mit 27. Mannheim Aji

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!

