

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 6/2024

99. Jahrgang



Inhalt

Muschelsteine (von A. Knospe)	Titel
Nachrichten & Berichte	2–13
Das Fundstück	9
Leserbrief	12
Warum es jetzt zwei EMs gibt	14–15
Demis Hassabis und der Nobelpreis	16–17
Von der November-Challenge	18–19
Yoon Young Sun kommentiert (71)	20–27
Probleme für Einsteiger	28
Probleme für Fortgeschrittene	29
Tsume-Go-Kurs (8)	30–37
Endspiel (15)	38–41
Impressum	41
Pokale	42–43
Kinderseite	44
Fernost-Nachrichten	45–49
Go-Probleme	50–52
Mitgliedsbeiträge	52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Adressen	54
Anzeige: Hebsacker Verlag	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

In ihrem 71. Kommentar für die DGoZ hat Yoon Young Sun in diesem Heft mit 46 Diagrammen einen Rekord aufgestellt. Die Partie ist sehr spannend!

Eine weitere Besonderheit dieser DGoZ-Ausgabe ist sicher der erste Leserbrief seit langer Zeit, zum DM-Bericht von Per Kannengießer. Schon die Proteste der Korrekurlesenden gegen den Artikel ließen mich erwarten, dass trotz meines Zusatzes „Vorsicht, Satire!“ dieser Beitrag deutlich kontrovers aufgenommen werden wird – was vom Autoren aber sicher auch so gewollt war, denke ich.

Tobias Berben

China, Oktober 2024

von Kai Meemken

Im Oktober 2024 habe ich eine Reise nach China unternommen. China zu bereisen ist seit meinem Studium in Shanghai und meiner Arbeit in Shanghai und Hangzhou zu einem wichtigen Teil meines Lebens geworden. Ich habe viele Freunde dort gewonnen und bin, wenn ich es konnte, fast jedes Jahr einmal dort gewesen. Dieses Jahr war aber etwas Besonderes, da ich nicht nur privat, sondern auch als Präsident des DGoB in China war. Einer meiner Freunde hatte vorausgesagt, dass man in China keinen Unterschied zwischen dem DFB-Präsident und dem DGoB-Präsident macht. Mit diesem Wissen habe ich mich gut mit Visitenkarten eingedeckt und mich ins Abenteuer gestürzt.

Hangzhou empfing mich mit wunderbar warmem Herbstwetter und einer spektakulären Abendkulisse. Wie im Foto rechts zu sehen, sind die LEDs aller Wolkenkratzer synchronisiert und den ganzen Abend fliegen Drachen, Löwen und chinesische Schriftzeichen in wilden Farben über die Wasserfront von einem Wolkenkratzer zum anderen. Wer genau hinsieht, erkennt auch die frei schwebenden Lichter, die gerade beginnen sich zu Herzen und dem Schriftzeichen für „China“ zu formen. Das ist der Tanz der Drohnen, der hier jeden Abend aufgeführt wird. Ein magischer Empfang.

Etwa zwei Stunden mit dem Schnellzug von Hangzhou entfernt liegt Quzhou. Hier legt man großen Wert auf die konfuzianische Tradition, die vor über 1000 Jahren ein Sohn der Konfuzius-Fa-





milie nach Quzhou brachte und hier den heute so bekannten südlichen Zweig der Konfuzius-Familie begründete. Quzhou hat bereits aus dieser Zeit eine enge Verbindung zum Go und man kann sich gut vorstellen, wie die zwei alten Männer aus der Sage für Jahrhunderte die Zeit vergessen, während sie unter der berühmten Steinbrücke auf dem Lanke-Berg ihre Partie Go spielen.

Von Präsident zu Präsident

Heute ist Quzhou ein Zentrum des Go in China mit seinem „Quzhou-Lanke Cup World Go Open“

und vielen anderen Turnieren und Aktivitäten. So ist es nicht verwunderlich, dass der Präsident des chinesischen Go-Verbands Chang Hao (9d) zu Besuch in Quzhou war und ich die Chance hatte ihn zu treffen. Chang Hao hat sich eine halbe Stunde Zeit genommen, um mit mir über Go und die Chancen unserer internationalen Kooperation zu sprechen, während wir öffentlichkeitswirksam von allen Seiten fotografiert wurden. Als ich meine Hoffnung ausdrückte, dass wir in Deutschland mit Hilfe der KI vielleicht in Zukunft auch ein Go-Genie hervorbringen und ausbilden können, das auf





dem höchsten Niveau spielen kann, hat Chang Hao daran erinnert, dass auch Go Seigen im damaligen „rückständigen“ China seine Grundlagen erlernte und erst mit 14 Jahren nach Japan kam, um dort auf dem höchsten Niveau seinen Durchbruch zu feiern.

1000 Jahre alte Steine

In dieser Unterhaltung und vielen anderen kann man spüren, wie wichtig es meinen Gastgebern ist, die Jahrtausende alte chinesische Kultur mit Stolz zu präsentieren. Nicht umsonst gibt es in China immer mehr Museen, die diese Kultur bewahren. Ich hörte, dass in Shanghai bald ein neues Museum eröffnet soll. Ich besuchte die Museen in Hangzhou, Quzhou und Luoyang und begeisterte mich für die wundervollen Artefakte aus über zweitausend Jahren nachgewiesener Geschichte, wie zum Beispiel die im Foto oben dargestellten Steine aus der Song-Dynastie.

Das Turnier

Der Höhepunkt meiner Reise sollte das Turnier in Luoyang werden, dessen Ausschreibung ich auf dgo.de veröffentlicht hatte. Leider fanden sich keine Mitspieler für eine deutsche Delegation. Jedem, der die Chance gehabt hätte, kann ich nur sagen: Ihr habt etwas verpasst! Wir wurden mit

Limousinen-Service vom Bahnhof abgeholt und gleich zum Bankett geladen. Es gab viele lokale und klassische chinesische Gerichte an großen, runden Tischen – und nachdem der erste Hunger gestillt war, wurde in chinesischer Manier erst der eigene Tisch umrundet, um mit jedem anzustoßen und danach jeder andere Tisch ebenso. Je nach Präferenz und Konstitution ist dabei auch das Anstoßen mit Wasser völlig akzeptabel oder, in meinem Fall, mit gutem chinesischem Bier.

Longmen Buddha-Grotten

Das Turnier selber startete am nächsten Tag mit den ersten drei Runden und der großen Eröffnungsfeier des 33. Hakka-Festivals, dessen Rahmenprogramm wir mit dem Turnier waren. Am folgenden Tag gab es erst einen Ausflug zu den berühmten Longmen-Grotten und danach noch einmal drei Runden bis in den Abend. Es wurde mit 45 Minuten Grundzeit und 3×30 Sekunden Byoyomi gespielt. Am finalen Tag musste dann noch die finale Runde absolviert werden und ich war mit meinem Ergebnis 5:2 sehr zufrieden. Obschon die hohe Zahl der Spiele und die geringe Bedenkzeit eine Belastung waren, blieb doch genug Zeit, sich mit alten Freunden auszutauschen und neue Freunde zu gewinnen. Das Wiedersehen mit Wang Runan 9p, der bis 2017 Präsident des chinesischen Go-Verbands war, hat mich besonders gefreut. Seit



er uns vor vielen Jahren in Berlin besucht hatte, habe ich immer Kontakt zu ihm gehalten.

Go-Schule

Nach der Preisverleihung hat sich dann alles schnell aufgelöst, denn die Distanzen im riesigen China sind gewaltig und die Reisezeit dementsprechend lang. Ich selber wurde von einem Freund mit dem Auto wieder in Richtung Hangzhou mitgenommen und wir teilten die lange Strecke in zwei Tage auf, so dass ich auch noch in dem kleinen Ort Zhumadian in der Henan Provinz eine Übernachtung hatte. Da wir Go-Spieler überall im Land Freunde haben, machten wir noch einen Stopp in einer kleinen Go-Schule und ich durfte gegen den besten Schüler antreten. Er hatte gerade sein 5 Dan-Zertifikat erworben und schlug mich mit Leichtigkeit. Das hat jedoch meiner Freude und meinem Spaß keinerlei Abbruch getan. Ich kann nur allen, die diesen langen Bericht bis hierhin gelesen haben versprechen, dass man auch Euch in China einen außergewöhnlichen Empfang bereiten wird. Mit moderner Technik überwindet man die Sprachbarrieren und das konfuzianische Prinzip, den weitgereisten Gast zu ehren, werdet ihr überall spüren.

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft

Am Wochenende des 09. und 10.11.2024 wurde in Frankfurt die Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2024 ausgetragen. Insgesamt haben wir 11 Teilnehmerinnen begrüßen dürfen. Da 11 offensichtlich eine ungerade Zahl ist, musste jede Runde eine der Damen leider arbeitslos bleiben. Das Turnier wurde im Saalbau Titus-Forum im geschäftigen und schönen Nordwestzentrum in Frankfurt abgehalten.

Jeden Samstag trifft sich der Frankfurter Go-Club genau gegenüber vom Turnierort, weshalb am Samstag reger Besucherandrang bei der Meisterschaft herrschte.

Nach 5 spannenden Runden konnte sich Manja Marz ungeschlagen durchsetzen und somit ihren Titel verteidigen. Herzlichen Glückwunsch! Auf den Plätzen 2 und 3 mit jeweils 3,5 Punkten folgten Maike Wilms und Daniela Trinks.

Der Termin für die nächste DDGoM 2025 steht nun auch schon fest: 06.+07.12.2025 im Saalbau Titus-Forum im Nordwestzentrum in Frankfurt (derselbe Ort wie dieses Jahr).

Benjamin Wirthmann



Hinterere Reihe von links: Yvonne Limbach 3k, Angelika Rieger 2k, Maike Wilms 3d, Daniela Trinks 2d, Anna-Lena Schulte 5k und Laura Lebastard 3k; vordere Reihe von links: Renate Reisenegger 2d, Jenny Dittmann 1k, Barbara Knauf 3d, Manja Marz 4d und Vanessa Thörner 2k

Deutsche Jugendmeisterschaft 2024

Am Wochenende des 2. und 3. November 2024 fand die Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft im Kolpinghaus Trier statt. Mit einer wunderbaren Mischung aus spannenden Wettkämpfen und einer entspannten, familiären Atmosphäre war es ein Wochenende, das allen Beteiligten in Erinnerung bleiben wird.

Das Kolpinghaus bot nicht nur den Austragungsort für die Meisterschaft, sondern diente auch vielen Spielerinnen und Spielern sowie deren Familien als Unterkunft. So konnte man bis in die Abendstunden nach den Turnierrunden gemeinsam zusammensitzen, Partien nachspielen oder einfach plaudern. Kinder tobten fröhlich auf dem Hof herum, während Jugendliche über komplexe Spielstrategien diskutierten – eine lebendige und harmonische Gemeinschaft von Go-Begeisterten. Das Kolpinghaus liegt mitten in der Altstadt und bestach durch seinen ausgezeichneten Service.

Turniermodus

Insgesamt nahmen 34 Spielerinnen und Spieler aus ganz Deutschland an der Meisterschaft teil. Gespielt wurden fünf Runden, die ersten drei am Samstag nach dem McMahon-System ohne Berücksichtigung der Altersklassen. Am Sonntag wurden dann die Halbfinal- und Finalspiele ausgetragen, um die Deutschen Jugendmeister in den vier Altersklassen zu ermitteln. Spielerinnen und Spieler, die nicht

im Halbfinale standen, starteten ihre Runden 4 und 5 erst später am Sonntagmorgen. In der Zwischenzeit erkundeten sie die Trierer Innenstadt bei einem spannenden Rätselspiel. Bei der Stadtrallye erkundeten die Kinder in zwei Gruppen Trier und fanden Dinge wie zum Beispiel den Heiligen mit dem „Go-Brett“ oder das Haus, in dem der römische Kaiser seine Besucher empfing.

Die neuen Jugendmeister

Nach spannenden Finalpartien standen die neuen Deutschen Jugendmeister 2024 fest:

U20

1. Li Shizhao (2d, Wuppertal)
2. Ferdinand Marz, (1d, Jena)
3. Angelika Rieger (2k, Trier)

U17

1. Jakob Hefer (1k, Köln)
2. Cedrik Freudenberg (6k, Mettmann)
3. Camilo Bauer (6k, Fürth)

U14

1. Qiao Jing-Xiang (3d, Düsseldorf)
2. Adam Dottan (3d, Berlin)
3. Ryan Sun (1d, Wuppertal)

U11

1. Mei Litao (2k, Böblingen)
2. Ole Wille (3k Hannover)

3. Eduard Yang (5k Frankfurt)

Besonders das Finale der U14 und das Halbfinalspiel Angelika gegen Ferdinand in der U20 waren hart umkämpft und knapp. Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner, die in ihren Altersklassen beeindruckende Leistungen zeigten!

Besondere Gäste und Dank

Ein besonderes Highlight war der Besuch des mehrfachen Deutschen Meisters und frü-





Ein herzliches Dankeschön gilt den Organisatoren und Helfern, ohne die dieses Turnier nicht möglich gewesen wäre: Marc Rieger und seinem engagierten Team, darunter Benni vom LV Hessen für das Spielmaterial, Libin für den Transport, sowie Leona, Christoph, Feiyang, Yu-Kai, Emanuel, Angelika und Mei für die tatkräftige Unterstützung. Ein großer Dank geht auch an das Konfuzius-Institut Trier und alle weiteren Sponsoren. Nicht zuletzt danken wir dem Deutschen Go-Bund für die Unterstützung.

heren Jugendmeisters Jonas Welticke. Jonas nahm sich viel Zeit, um Partien mit den jungen Spielern zu analysieren und wertvolle Tipps zu geben. Seine Anwesenheit war für viele ein großes Vorbild und eine Inspiration.

Die Deutsche Jugendmeisterschaft 2024 in Trier hat gezeigt, wie viel Freude und Gemeinschaft in unserem Spiel steckt. Wir freuen uns schon auf das nächste Jahr und die vielen Begegnungen, die das Go-Spiel so besonders machen!

Heijko Bauer



6. Dango Dortmund

Am 19. und 20.10.2024 fand das diesjährige Go-Turnier des Dortmunder Go-Clubs DANGO statt. Mit 45 Teilnehmer*innen war es wieder gut besucht. Dank einer hohen Anzahl von Voranmeldungen und auch schon einiger Vorab-Überweisungen der Teilnahmegebühren ging der Anmeldeprozess recht flott über die Bühne.

Der Austragungsort fand in neuer Umgebung statt: in einem Saal eines Kleingartenvereins inmitten einer schönen Gartenlandschaft mit Biergarten und großer Spielwiese. Das gute Wetter lud nicht nur zu Partiestbesprechungen in der Sonne ein, einige nutzten auch die Möglichkeit, ihre Kampfkraft beim Tischtennis zu reaktivieren. Die Speisekarte war vielfältig und für die Kaffee-Zeit hatte Klaus Wacker wieder seine beliebte selbstgebackene Schokoladentorte bereitgestellt. Allein dafür lohnt schon die Teilnahme am nächsten Dango-Turnier!

Das Turnier wurde mit dem MacMahon-Programm ausgerichtet. Mit einer Upper MacMahon-Bar bei Rating 2000 gab es 10 Spieler in der Top-Gruppe und 35 in der Gruppe B.

Turniersieger wurde Xinghong Chen (5 Dan) mit 5 Punkten. Der Vorjahressieger David Ulbricht (5 Dan) musste sich in seiner Partie gegen Xinghong in Zeitnot geschlagen geben und erreichte mit 4 Punkten Platz 2. Platz 3 mit 3 Punkten erreichte Haohan Wu (5 Dan), der in der Bundesliga für Dortmund an Brett 2 spielt. Sehr gute Plätze in der Top-Gruppe erreichten



Mengmeng Tan (7 Kyu, 12 Jahre)

mit jeweils 3 Punkten auch Lars Gehrke (1 Dan) und Haoran Xu (1 Kyu).

Auch in der Gruppe B (unterhalb der MM-Bar) gab es Überraschungen: Mengmeng Tan (7 Kyu, 12 Jahre) erreichte als einzige mit 4,5 Punkten Platz 1 in der Gruppe B. Dafür gab es 6 Spieler*innen mit je 4 Punkten, darunter auch Tan Tan (7 Kyu, 8 Jahre), der Bruder von Mengmeng. Die beiden Geschwister wollten keinesfalls gegeneinander gelost werden – dem Wunsch konnte entsprochen werden. Die zweitplatzierten der Gruppe B, Vanessa Thörner

3k, Simon Mellmann 5K, Tan Tan 7k, Gregor Steinhagen 11k, Johanna Schlögl 13k und Iris Ramacher 14k, konnten ein Preisgeld von je 30 € mitnehmen.

Sonderpreise gab es für die jüngsten Teilnehmer: für die Geschwister der Familie Tan je 1 Halloween-Cupcake. Außerdem gab es einige Go-T-Shirts, unter anderem für die weiteste Anreise an Sonny Oldag (1K) aus Neukloster (Ostsee).

Mathias Helms



Europaliga

Nachdem wir mit einem Unentschieden gegen die Ukraine einen vielversprechenden Start hingelegt hatten, waren die nächsten beiden Begegnungen leider weniger erfolgreich. Gegen Frankreich haben wir recht chancenlos mit 0:4 verloren; einen Profi an Brett 4 aufstellen zu können ist aber auch heftig.

Jonas Welticke 6d 0:1 Dai Junfu 8d
Lukas Krämer 6d 0:1 B.Dréan-Guénaïzia 7d

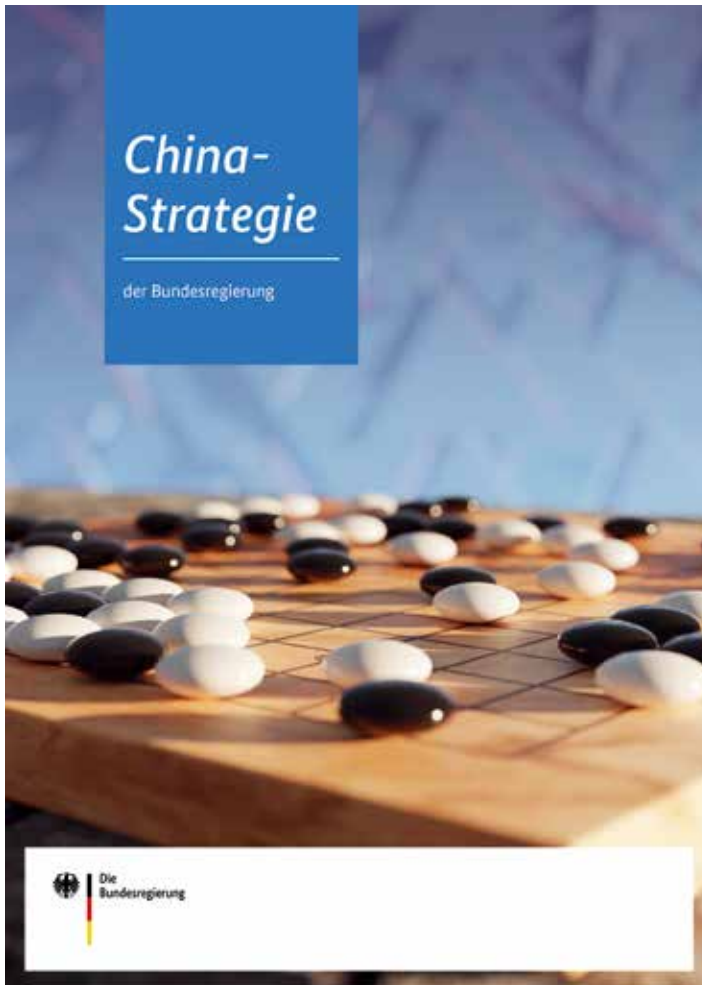
Matias Pankoke 6d 0:1 Thomas Debarre 7d
Yuze Xing 6d 0:1 Tanguy Le Calvé 1p

In Runde 3 spielten wir dann gegen die Türkei, wo wir uns trotz nominellem Vorteil an allen Brettern mit einem 2:2 zufriedengeben mussten.

Jonas Welticke 6d 0:1 Denis Karadaban 6d
Benjamin Teuber 6d 0:1 Hüsrev Aksüt 5d
Matias Pankoke 6d 1:0 Kaan Malçok 4d
Arved Pittner 5d 1:0 Uğur Arıkan 3d

In der Tabelle finden wir uns mit zwei Punkten

Das Fundstück



auf Platz 7 wieder, der Abstand auf den begehrten Platz 4 beträgt bereits drei Punkte. Da wir aber gegen die beiden stärksten Teams schon gespielt haben, ist noch alles möglich. Im neuen Jahr geht es direkt am 07.01.2025 mit einer vermutlich wegweisenden Partie gegen die starken Rumänen los. Am 04.02. spielen wir dann gegen die aktuell führenden Polen und in Runde 6 am 25.02. wird unser Programm mit der Begegnung gegen die in den Top 4 in den letzten Jahren praktisch gesetzten Tschechen abgerundet.

Die letzten drei Spieldtage danach sollten hoffentlich etwas einfacher werden. Wenn wir um die Top 4 mitkämpfen wollen, sind diese nächsten Begegnungen aber unsere direkten Konkurrenten und dementsprechend wichtig. Wir freuen uns über alle Zuschauenden, ob auf Pandanet oder in FJs Livestream, Fans auf Discord und sonstigen Support.

Martin Ruzicka

8. TipTap Frankfurt

Am Wochenende des 28. und 29. Septembers sind wir im schönen Saalbau in Frankfurt-Griesheim das 8. TipTap angegangen.

Das Turnier war, mittlerweile zum Glück wie gewohnt, gut organisiert mit nur kleinen Verzögerungen der Startzeiten. Diese lagen vor allem an Verspätungen der Bahn und einer Baustelle unweit des Turnierortes, die einen recht großen Umweg zur Folge hatte, sollte man mit der Bahn angereist sein.

Es wieder im Saalbau in Griesheim abhalten zu dürfen, war ebenfalls wieder eine große Freude. Er ist riesig, schön hell, vor allem das Foyer wirklich schön und, wie von Saalbaus gewohnt, stets sauber und alles hat tadellos funktioniert.

Wir hatten insgesamt 3 Spielräume. Den großen Saal, sowie die beiden kleineren Räume direkt rechts und links neben der Bühne. Klingt nach wenig, ist aber VIEL Platz! Im Saal hatten wir insgesamt 40 Bretter, jeweils mit eigenem Tisch und viel Platz dazwischen zum Gehen, Stehen und Kiebitzen. Die 3- oder 4-fache Menge wäre aber auch kein Problem.

In den beiden kleineren Räumen waren die Top-Bretter untergebracht, mit jeweils sechs an der Zahl. Und eben diese Räume waren dieses Jahr hochkarätig besetzt. Nicht zuletzt durch die Anwesenheit von gleich drei Endrundenteilnehmern! Das war aber noch nicht alles. Aus dem Foyer haben wir unseren eigenen Aufenthaltsraum mit vielen Tischen und Platz zum Spielen, Quatschen und Beisammensein eingerichtet. Und damit man keinen Hunger leidet, gab es Rinds- und Bockwurst mit Brot und eine Kuchentheke.

Kaffee, Tee und Wasser war im Startpreis enthalten, genauso wie einer der heißbegehrten TipTap-Becher. Für die Kleinen und Großen gab es Fächer zum Selbstbemalen. Zum Preis von 5 Euro konnte man ein Los für eine Verlosung kaufen, bei der es ein 19×19-Shinkaya-Brett, Bambusdosen und Yunzi-Steine zu gewinnen gab.

Die Verlosung fand zwischen der 4. und 5. Runde statt und das Gewinnerlos hat sich Thomas Schmid aus Stuttgart gezogen.

Der Brett und Stein Verlag hatte einen großen Bücherstand eingerichtet und Jonas Welticke war das ganze Wochenende da, um Gewinnern zu gratulieren und Verlierern seine starken Schultern zum Ausweinen bereitzustellen.

Nun aber zum wichtigsten Teil – den Gewinnern! Die vorderen drei Plätze waren sehr hart umkämpft. Am Ende machte das Rennen Kaku Maekawa 6d aus Köln, gefolgt von Shukai Kirby Zhang 5d und Keiji Kamegawa 6d, beide aus Frankfurt. Herzlichen Glückwunsch! Weiterhin zu erwähnen sind alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen mit 4 und 5 Siegen:

4 Siege: Yuze Xing 5d, Manuel Schwartz 4k, Vira Chernova 4k, Eduard Yang 6k, Felix Jordan 11k, MengMeng Tan 10k, Yvonne Nordt 17k

5 Siege: Dominik Jacob 1d, Lui Blumenschein 16k
Wie immer war es mir eine große Freude, das TipTap zu veranstalten! Allerdings organisiert man kein Turnier alleine, daher ein riesen Dankeschön an Oliver Uwira, Gunnar Dickfeld, Pavel Lässler und Sebastian Mai für ihre Hilfe! Nun hoffe ich Euch alle wieder auf dem 2. Frankfurter Frühlingsbanger im März zu sehen ...

Benjamin Wirthmann



Turnier- und Veranstaltungsnotizen

Go-Turnier in Freiburg

Nach langer Pause lud der Go-Club Freiburg wieder zu einem Go-Turnier an der Uni Freiburg ein.

Das Turnier wurde vom Go-Verband Baden-Württemberg unterstützt und der beste Spieler des Landesverbandes auch Landesmeister 2024. Der Badische Go-Verein stellte dem Turnier das Spielmaterial. Die 27 Spieler spielten fünf Runden McMahon mit Fischer-Modus. Und wie vor der Pandemie war auch wieder eine Delegation aus Belfort (Frankreich) dabei.

Gewonnen hat das Turnier und den Landesmeister mit einem klaren 5:0 Patrick Säring 3d aus Konstanz, vor Malte Kracht 2d und Vincent Vannier 1k (beide Go-Club Freiburg).

Im nächsten Herbst wird es sicherlich eine Fortsetzung geben und im Frühjahr gibt es am 8. und 9. März 2025 das Freiburger Frühjahrs-Go-Treffen.

Berliner Herbstturnier

Zu unserem Herbstturnier am 26.10. im Jugendclub E-Lok kamen 18 Teilnehmer*innen und einige Zuschauende.

Daniel Krause 3d belegte den ersten Platz, er gewann alle vier Runden und wurde Turniersieger. Zweite wurde Xiyu Zhang 4d, sie verlor nur gegen den Turniersieger. Dritter wurde Marijan Asanovic 6k. Sie teilten sich das Preisgeld in Höhe von 45 €. Auf Platz 4 und 5 folgten Christian Radk 7k und Tobias Horward 16k, beide gewannen drei Partien.

Das Wetter war noch einmal richtig schön, so konnten einige der Partien in der Sonne im Garten stattfinden. Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig als „Mann für alle Fälle“ sowie an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

Mannheim Aji

Auch dieses Jahr hat der Badische Go-Verein am 26. und 27.10. nach Mannheim eingeladen und über



100 Spieler aus 8 Ländern (darunter viele Anfänger) kamen. Gewonnen hat das Turnier Stanislaw Frejlak (1p, Polen) vor Jonas Welticke (6d, Bonn). Das Spiel um Platz 3 gewann Shukai Kirby Zhang (5d, Frankfurt/Main) gegen Cezary Czernecki (4d, Polen).

11. Herkules Cup

Der 11. Herkules Cup wurde in Kassel am ersten Novemberwochenende ausgespielt. Überraschungsteilnehmer war unser Präsident Kai Meemken, er hatte sich in der Früh noch spontan entschlossen, den weiten Weg von Bayreuth nach Kassel auf sich zu nehmen. Gespielt wurde fünf Runden und es konnten Punkte für den Deutschlandpokal gesammelt werden. Das Turnier gewonnen hat souverän Kevin Sanow aus Jena, gefolgt von Casjen Quathammer und De-Jin-Peng Liu, beide aus Kassel.

Beste Frau wurde Janntje Quathammer und bester Jugendlicher und jüngster Teilnehmer am Turnier war Walter Quathammer.

4. Go-Turnier auf Schloss Hundisburg

Seit 2009 wird auf Schloss Hundisburg jeden Donnerstag ab 17.00 Uhr ein Spieleabend durch die Go-Gruppe des KULTUR-Landschaft Haldensleben-Hundisburg e.V. angeboten. Die Gruppe hat anlässlich ihres zehnjährigen Bestehens 2019 begonnen, Turniere auszurichten – dieses Jahr zum vierten Mal. So haben sich vom 25. bis 27. Oktober 27 Turnierteilnehmerinnen und Teilnehmer zu den 4. Castle-Games versammelt, die im Akademiegebäude des Schlosses ausgetragen wurden. Das Turnier war mit Teilnehmern aus dem Bundesgebiet und Dänemark gut besucht, die Alterspanne der Teilnehmer reichte von 14 bis 75 Jahre. Die drei ersten Preise gingen dieses Jahr an Alexander Kurz 2d (Berlin), Martin Thaumiller 1k (Salzwedel) und Adam Dottan 3d (Berlin), ein Sonderpreis an Stefan Heine (Wolfsburg). Aufgrund

des erfreulichen Zuspruchs ist für 2025 bereits eine Fortsetzung des Turniers geplant.

44. Berliner Kranich

Am 23. und 24. November 2024 fand der 44. Berliner Kranich statt. 127 Spielerinnen und Spieler aus 12 Nationen kamen zum Abschluss der Deutschlandpokalserie nach Berlin. Wir widmeten das Turnier Günter Cieřow, der im August leider verstarb. Bei einer Gedenkminute erinnerten wir uns auch an Steffi Hebsacker, Lothar Herbing und alle Verstorbenen des Jahres. Für Partieanalysen, Lectures und Simultanrunden konnten wir Lee Minjin, 8p begrüßen.

Die Japanischen Hausfrauen versorgten uns in gewohnter Qualität und alter Freundschaft. Unser besonderer Dank gilt den Mitarbeitenden der Humboldt-Universität und den Aktiven der Humboldt-Initiative, namentlich Dr. Bernd Schilfert.

Valerii Krushelnyskiy 7d gewann vor Yixin Yuan 5d und Xinghong Chen 5d. Beste Teilnehmerin wurde Akira Maekawa 5d, bester Student Kaku Maekawa 6d.

Leserbrief

In der letzten DGoZ (Heft 5/2024, S. 11) ist ein Bericht zur Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft erschienen. Der Artikel war mit dem Vermerk „Achtung, Satire!“ versehen, geht meiner Meinung nach aber deutlich über Satire hinaus. Satire darf viel. Satire darf aber nicht als Vorwand oder Freifahrtschein für persönliche Angriffe und frauenfeindliche Äußerungen genutzt werden.

Das ist meiner Meinung nach aber genau das, was in diesem Artikel geschehen ist – und ich finde es einen Skandal, dass dieser Artikel in dieser Form verfasst und in der DGoZ abgedruckt wurde.

Auf Nachfrage wurde mir zugetragen, dass, wenn man den Autor kenne, man die Äußerungen eventuell anders einordnen würde. Ebenso wie viele andere wahrscheinlich auch, kenne ich den Autor jedoch nicht und ich

möchte beim Lesen von Artikeln in der DGoZ den Autor auch gar nicht kennen müssen, um seinen Artikel eventuell anders einordnen zu können. Genau so wenig möchte ich beim Lesen von Artikeln in der DGoZ unverhohlen frauenverachtende Aussagen lesen müssen. Für mich ist dieser Artikel aber genau das: herablassend, ausgrenzend und verletzend.

Im DGoB sollten sich alle Menschen wohlfühlen können! Das erreichen wir nicht, indem Männer sich in aller Öffentlichkeit darüber auslassen dürfen, dass Frauen beim Go nichts zu suchen hätten. Das erreichen wir, indem wir uns fragen, warum weniger als 10% unserer Mitglieder weiblich sind. Das erreichen wir, indem wir uns fragen, wie wir Spielabende und Turniere einladender und inklusiver gestalten können. Das erreichen wir, indem wir uns auf mit dem Go verbundene Grundwerte wie Respekt und Höflichkeit besinnen.

Martin Ruzicka

Weltmeisterschaft für abstrakte Brettspiele

Bei der „Abstract Board Game World Championship“ werden jedes Jahr eine Reihe von klassischen und modernen abstrakten Brettspielen gespielt. Veranstalter wird die Meisterschaft seit drei Jahren von Abstrakta, einem Verein, der aus der Esperanto-Bewegung hervorging. Auch dieses Jahr war Go wieder im Programm, genauso wie Schach (in der Variante mit randomisierter Anfangsaufstellung), Gomoku (5 gewinnt), Shogi (japanisches Schach), Xiangqi (chinesisches Schach), moderne Klassikern wie Abalone, Twixt und Hex, aber auch eher unbekannte Spiele wie Quoridor, Scrambled Eggs oder Breakthrough.

Am Start waren dieses Mal 24 Teams aus 17 Ländern und fünf Kontinenten. Das deutsche Team wurde wieder vom ehemaligen deutschen Go-Vizemeister Bernd Radmacher (4d) geleitet, und auch sonst waren unter den weiteren Spielern (Sebastian Berghoff, Michael Budahn, Alexandra Echsel, Jan Schomberg, Niels Schomberg, Roman Gerloff, Marc Oliver Rieger) etliche Go-Spieler mit dabei.

In der Vorrunde gewann Deutschland zunächst klar gegen Guatemala 16-0-8 (16 Gewinnpartien, 0 Unentschieden, 8 Verlustpartien). In Runde 2 stand Go auf dem Programm, zusammen mit Havannah, Connect 6 und Othello. Das deutsche Team holte beim Go drei Siege, nur an Brett 1 musste sich Bernd dem mehrfachen italienischen Meister Alessandro Pace (5d) geschlagen geben. Weitere Siege folgten dann in Runde 3 und 4 gegen Frankreich (11-0-5) und gegen England (11-1-8). Vor dem letzten Vorrundenspiel sah alles nach einem souveränen Durchmarsch in die K.O.-Phase aus, aber stattdessen gab es gegen den Vize-Weltmeister Kolumbien L.údika eine herbe Niederlage mit 7-3-18. Bei Abalone, Backgammon, Shogi und Antidraughts hatten die deutschen Spieler kaum eine Chance.

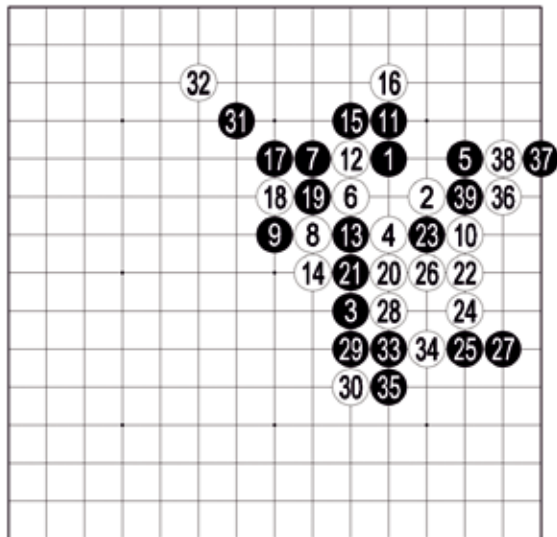
Im Viertelfinale ging es dann gegen Kolumbien COIN, das sich als harter Gegner herausstellte. Das letzte Match musste entscheiden, und beim Endresultat von 8-0-8 gab die Vorrundenperformance als Tiebreaker den Ausschlag für

Deutschland. Es wäre dieses Jahr also fast schon im Viertelfinale aus gewesen mit der Titelverteidigung. Im Halbfinale lief dagegen alles bestens: Mit 17-0-3 dominierte das deutsche Team die Gegner aus Südkorea (die in der zweiten Runde übrigens alle ihre Go-Partien gewonnen hatten). Im Finale gab es dann vier eher ungewöhnliche Spiele (Ponte del Diavolo, Pente, Tzaar, Circle of Life). Für die deutschen Allrounder war das vermutlich ein Vorteil, den sie auch für einen knappen 10-0-6-Sieg gegen England, den Vize-Weltmeister von 2022, nutzen konnten. So gelang Deutschland also die Titelverteidigung, England wurde Zweiter und Frankreich Dritter.

Das neue Turnier beginnt im Januar. Dann heißt es also wieder Daumen drücken!

Hier eine Stellung aus der entscheidenden Viertelfinalpartie – nicht in Go, sondern in Gomoku (Fünf gewinnt). Wo spielt Weiß, um die Partie zu gewinnen? (Lösung auf Seite 41. – Bei Gomoku ist übrigens der Anzugsvorteil so stark, dass es Regeln gibt, nach denen ein Spieler nach den ersten Zügen die Farben tauschen kann. Das passierte in dieser Partie nach Zug drei.)

Marc Oliver Rieger



Warum es jetzt zwei Europameisterschaften gibt ...

Ein EGF-Drama

Wer gut aufgepasst hat, hat sich ja vielleicht schon darüber gewundert, warum es im letzten Jahr zwei Jugendmannschaft-EMs gab. Das wird auch dieses Jahr wieder so sein. Warum das so ist, und warum das keine gute Nachricht ist, darum soll es in diesem Hintergrundbericht gehen. Das Drama begann im Herbst 2023, aber bevor wir dazu kommen, sollten wir erst einmal kurz Revue passieren lassen, warum es überhaupt eine Jugendmannschafts-EM (EYGTC = European Youth Go Team Championship) gibt.

Die Idee dazu stammt aus dem Jahr 2014. Damals traten Lorenz Trippel und ich an den EGF-Präsidenten Martin Stiassny heran mit dem Vorschlag, eine solche EM zu organisieren. Er gab uns grünes Licht und so startete 2014/15 die erste Jugendmannschafts-EM. Aus dem Stand nahmen 13 Teams teil. Russland siegte, Deutschland wurde Zweiter, aber auch kleinere Go-Nationen wie Ungarn, Israel oder die Slowakei hatten Teams dabei. Als Besonderheit wurden auch multinationale Teams zugelassen. So nahm ein Team aus Kroatien, Bosnien und Serbien teil. Ziel war es, Kindern aus möglichst vielen Ländern die Teilnahme zu ermöglichen und damit einen Beitrag zur Jugendförderung zu leisten. Natürlich spielten die Pass der Kinder dabei keine Rolle: Wenn ein Kind mehr als zwei Jahre in einem Land lebte, war es startberechtigt. – Schließlich können Kinder ja nichts für ihre Nationalität, und wir wollten ausländische Kinder damit auch in das Go ihrer neuen Heimat integrieren.

Gespielt wurde über das Internet.

Nach dem guten Start lief das Turnier dann viele Jahre erfolgreich. Beim 9. Wettbewerb 2022/23 nahmen sogar 16 Mannschaften teil. Das Organisatorenteam wuchs auf vier Mitglieder an.

Die Teams zum 10. Wettbewerb waren bereits angemeldet, da entschloss das EGF-Board ohne Rücksprache mit den Organisatoren oder teilnehmenden Teams eine Änderung: Sämtliche Spiele sollten videoüberwacht werden, um Betrug zu erschweren. Das klang zuerst einmal vernünftig. Zwar hatte es zuvor kaum Probleme gegeben, aber es schien auch nichts dagegen zu sprechen. Das Feedback etlicher Teams war aber sehr negativ: Datenschutzgründe, gesetzliche Regelungen zu Minderjährigen im Internet, und auch einfach praktische

Erwägungen führten dazu, dass mehrere Teams nicht mehr mitspielen wollten. Wir suchten daher das Gespräch mit der EGF bzw. Catalin Taranu, der für Jugendfragen zuständig war. Leider ohne Erfolg. Letztlich war keinerlei Änderung an der rigiden Videoüberwachung möglich. Martin Stiassny nahm dann dankend den Kompromiss an, dass die EYGTC dieses Mal nicht offiziell von der EGF organisiert werden würde. Unterstützt wurde sie dann stattdessen von mehreren nationalen Go-Verbänden und privaten Sponsoren, insbesondere Omikron und der CK-Holding. So konnte die Jubiläumsveranstaltung dann im größeren Rahmen als üblich mit Sachpreisen für alle Teilnehmer stattfinden.

Leider stellte sich dieser pragmatische Ausweg, den Martin Stiassny uns bot, im Nachhinein eher als Falle heraus.

Kaum war die EYGTC nämlich gestartet, veranstaltete die EGF eine eigene Meisterschaft, genannt „Pandant Youth Go European Teams Championships“ (PYGETC). Die Regeln dafür wurden in aller Eile von Damir Medak (Kroatien) erstellt. Zwei Turniere sind ja eigentlich besser als eines, aber leider gab es etliche Probleme mit diesen Regeln. Sie schlossen zum Beispiel alle Kinder mit der falschen Staatsangehörigkeit vom Spielbetrieb aus. Außerdem gab es rigide Terminbeschränkungen und weitere Unstimmigkeiten. So kam es hinter den Kulissen zu einigen Verbesserungsvorschlägen, die aber leider von Catalin Taranu recht brüsk abgewiesen wurden, was zu einigem Unmut führte. Unter dem Strich nahmen lediglich 8 Teams an dem Turnier teil, etliche davon in B-Besetzung. Diese wurden von Damir Medak in zwei Ligen eingeteilt. Die Kriterien dafür blieben im Dunkeln. Kroatien landete in der A-Liga, Deutschland (Vizemeister der EYGTC) in der B-Liga, so dass am Ende Kroatien den 4. Platz feiern konnte. Deutschland gewann sämtliche sechs Runden und wurde damit Fünfter.

Hier wird ein mögliches Motiv sichtbar. (Achtung: Wir bewegen uns jetzt ins Gebiet der Spekulation!) In osteuropäischen Ländern gibt es oft finanzielle Förderung für Erfolge bei internationalen Turnieren. Ein vierter Platz bei einer EM wäre so ein Erfolg ...

Die Kritik an dem neuen Turnier nahm in Folge an Fahrt auf und führte letztlich zum Rücktritt von Catalin Taranu.

Zugleich bildete sich eine breite internationale Initiative, unterstützt auch von Go-Profis, die die Schaffung einer EGF-Jugendkommission anregte, um in Zukunft Entscheidungen über Jugendturniere auf einen breiteren Konsens stützen zu können und auch mehr Mitarbeiter in diesem zentralen Bereich zu haben. Zugleich wurde ein Vorschlag eingebracht, wie die EYGTC umgestaltet werden könnte, um den Wünschen des EGF-Boards gerecht zu werden. Insbesondere sollten nach der Vorrunde Halbfinale und Finale ausgespielt werden (analog zu den Erwachsenen), diese dann jeweils mit Videoüberwachung oder sogar vor Ort beim EGC.

Der EGF-Präsident, Martin Stiasny, schien diese Vorschläge zu unterstützen, und so wurde bei der General Assembly beim EGC in Toulouse eine solche Kommission eingerichtet. Den Vorsitz sollte Toby Manning (UK) übernehmen, auch die Mitglieder standen bereit. Anders als sonst üblich wurde die Kommission jedoch nicht sogleich besetzt, sondern beschlossen, dafür erst ein vom EGF-Board koordiniertes Auswahlverfahren zu starten.

Das führte dazu, dass für die nächste Runde der EYGTC, die im November 2024 starten sollte, immer noch keine Lösung gefunden worden war. Zwar unterstützten die designierten Kommissionsmitglieder den Vorschlag für die Fusion beider Turniere unter den neuen Regeln einstimmig, aber da die Kommission noch nicht eingesetzt war, konnte das EGF-Board dies einfach ignorieren.

Nachdem nach Monaten immer noch keine Kommission eingesetzt war, trat Toby Manning mit einem offenen Brief von seinem Amt zurück. Es war offensichtlich geworden, dass das EGF-Board die Kontrolle behalten wollte.

Inzwischen hat sich dies bestätigt: Vorsitzende der Jugendkommission ist nun Mirta Medak, die Tochter von Damir Medak. (Es bleibt zu hoffen, dass sie das Amt trotz dieser Verbindung unparteiisch durchführen kann.) Zugleich lehnte das EGF-Board alle Kompromissvorschläge ab und wird auch dieses Jahr eine PYGETC durchführen, und zwar nach komplett unveränderten Regeln zum Vorjahr. – Nicht ganz: Kroatien wäre als einer der beiden Letztplatzierten der A-Liga ja eigentlich abgestiegen, aber Damir Medak hat bereits angekündigt, dass diese Regelung unabhängig von der Zahl der teilnehmenden Teams ausgesetzt, und die A-Liga auf genau 6 Teams aufgestockt wird. So bleibt Kroatien der Abstieg erspart. Ein Schelm, wer Böses dabei denkt. (Was wäre eigentlich, wenn sich insgesamt sieben Teams anmelden? Spielt dann eines allein in der B-Liga?)

Das Turnier wurde außerdem zunächst auf November vorverlegt. Damit hätte es genau mit der EYGTC kollidiert. Als Reaktion darauf haben wir die EYGTC daher in den Frühling verlegt und das entsprechend angekündigt. Als Reaktion darauf wurde die PYGETC auch in den Frühling verlegt!

Wenn das jetzt allmählich nach Kindergarten klingt: Ja!

Noch ein pikantes Detail zum Abschluss: Das PYGETC wird ja von Pandanet gesponsert. Dem EGF-Präsidenten Martin Stiasny war dies sehr wichtig. Wie teuer ist nun so eine Sponsorship? Nun, sie bringt der EGF genau 0 €: Pandanet kümmert sich lediglich um die Turnierwebseite. (Diese wurde und wird für die EYGTC gratis von Lorenz Trippel organisiert.)

Wer hat nun bei dem ganzen Drama gewonnen und wer verloren? Nun, die Verlierer sind klar: Viele, die sich ehrenamtlich und uneigennützig für die EGF engagiert haben oder dies wollten, haben nun Abstand davon genommen. Damit wird natürlich die Jugendarbeit auf europäischer Ebene mittel- und langfristig weiter ausgehöhlt. Auch für die Teamleiter der Jugendteams ist die doppelte EM eine Herausforderung: Kleine Länder können im Format der PYGETC, das multinationale Teams verbietet und für die Spieler wenig attraktiv ist, nicht teilnehmen. Große Länder müssen zwei Teams organisieren. (In Deutschland haben wir das hinbekommen, da Susanne Leissen dankenswerterweise die Orga für die PYGETC übernommen hat.)

Wer sind die Gewinner? Nun, zum einen Kroatien. (Das sei dem in der Nachwuchsförderung sehr rührigen Damir Medak ja gegönnt.) Zum anderen schwächere Jugendspieler, die nun auch mal bei einem internationalen Mannschaftsturnier zum Zug kommen. Im deutschen PYGETC-Team gibt es dieses Jahr zum Beispiel keinen einzigen Danspieler. Das hätte man aber natürlich ohne die oben genannten Probleme besser lösen können, z.B. durch die Einführung von B-Teams in der EYGTC.

Wirklich profitiert hat aber mutmaßlich eigentlich nur Martin Stiasny: Weniger Mitarbeiter bei der EGF, das bedeutet für ihn weniger Aufteilung von Macht und Rampenlicht. Zugleich konnte er seine guten privaten Beziehungen zu Pandanet weiter vertiefen. Ob all das sein Ziel war, kann ich an dieser Stelle nur mutmaßen. Das ganze Drama hinterlässt jedenfalls bei den Beteiligten viele Fragezeichen und mehr als nur einen schalen Nachgeschmack.

Marc Oliver Rieger

Demis Hassabis – vom Schach-Wunderkind über das Go-Spiel zum Nobelpreis für Chemie

von Ingo Althöfer

Im Herbst 2024 erlebten Informatik und künstliche Intelligenz (KI) eine doppelte Ehrung: am 8. Oktober wurde mitgeteilt, dass der Nobelpreis für Physik an die Väter der künstlichen neuronalen Netze geht. Und am nächsten Tag „traf es“ Demis Hassabis und John Jumper (beide vom KI-Unternehmen DeepMind) und David Baker für die Chemie, für ihre Pionierarbeit bei der Computer-Vorhersage von Protein-Strukturen und dem computer-unterstützten Protein-Design.

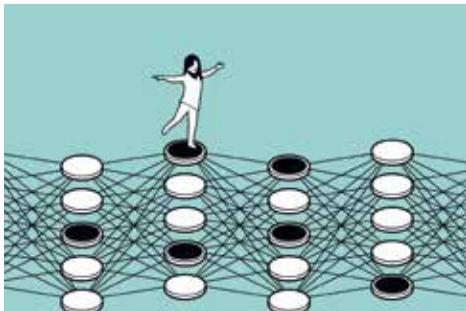


Bild 1. Animation zum Physik-Nobelpreis 2024. Ein Mädchen balanciert auf einem Neuronalen Netz. Grafik von Johan Jarnestad aus Stockholm, gestaltet im Oktober 2024 für die Website des Nobelpreis-Komitees.



Bild 2. Animation zum Nobel-Preis 2024 in Chemie: Drei Kinder spielen mit gefalteten Proteinen. Ein kleiner Roboter schaut neugierig zu. Grafik von Johan Jarnestad, Oktober 2024.

In den Spiele-Szenen sind Hassabis und DeepMind seit den Erfolgen von AlphaGo und AlphaZero allgemein bekannt und sogar berühmt. Demis berichtete 2019 für das BBC:

„Schach war immer ein Teil von mir. Ich begann als Vierjähriger, mein Traum war, Weltmeister zu werden ...“ 1989 nahm der 12-jährige Demis an einem internationalen Schachturnier in Liechtenstein teil. In der vorletzten Runde hatte er eine grausame 8-Stunden-Partie gegen Carsten Pieper-Emden aus Bielefeld. Nach stundenlanger Verteidigung gab Demis auf, weil er undeckbares Matt erkannte. Carsten zeigte ihm aber sofort, wie er durch Damenopfer Patt und damit ein Remis hätte erreichen können. Hassabis war frustriert und betrieb Schach ab da nur noch als Hobby. Er schrieb: „Und obwohl ich weder Weltmeister noch Schachprofi wurde, haben die Skills, die ich durch das Schach erwarb, alle Aspekte meines Lebens geprägt.“



Bild 3. Bericht in der Liechtensteiner Tageszeitung „Das Vaterland“ vom 5. Mai 1989. Damals hieß Demis noch „Hassapis“, was im Griechischen „Schlachter“ bedeutet. Später ersetzte er das „p“ durch ein „b“. Dank an das Archiv der Zeitung für die Erlaubnis des Abdrucks.

Ein ungewöhnlicher Preis für seine Doktor-Mutter

Nach intensiven Jahren mit der Gestaltung von Computerspielen (und großem kommerziellen Erfolg) studierte Demis Neuroinformatik in London und schrieb seine Doktorarbeit bei Professorin Eleanor A. Maguire. 2003 hatte sie einen IgNobel-Preis erhalten. Geehrt wurde ihre Studie zur speziellen Gehirnstruktur von rechtshändigen Taxi-Fahrern in London. Damals schüttelten viele Leute den Kopf über dieses Projekt, aber es hatte einen seriösen Kern und wurde in technisch sauberer Weise durchgeführt und dokumentiert. Inzwischen wird die Studie als wegweisend angesehen. Im Jahr 2007 schloss Demis seine Doktorarbeit ab und gründete bald darauf die Firma „DeepMind“, nachdem er genug Risikokapital eingesammelt hatte.

AlphaGo, AlphaZero und AlphaFold

DeepMind machte weltweite Schlagzeilen im März 2016, als das in der Firma entwickelte Programm AlphaGo den damals besten menschlichen Go-Spieler Lee Sedol aus Südkorea überzeugend mit 4-1 schlug. Für die Go-Welt war das ein Schock. Es gab nur einen kleinen Trost: Das neuronale Netz in AlphaGo war mit Millionen von Stellungen aus menschlichen Go-Partien trainiert worden.

Ein Jahr später machte DeepMind ein neues Projekt publik: „AlphaZero“. Hier war in der Trainingsphase des neuronalen Netzes jegliches menschliche Wissen ausgeschlossen worden. Das Netz kannte nur die Regeln (und eine geeignete Codierung des Spielbrettes) und brachte sich alles Weitere durch Partien gegen sich selbst bei. Nach wenigen Lerntagen (auf massiver Hardware) schlug AlphaZero seinen Vorgänger AlphaGo in einem Demonstrations-Match mit 100-0. Kurz später meisterte DeepMind auch die Spiele Schach, Shogi (japanisches Schach) und Othello mit dem AlphaZero-Zugang.

Die Erfolge mit AlphaGo und AlphaZero gaben Demis und seinen Wissenschaftlern das Selbstbewusstsein, ein wirklich schweres Problem aus der ernsthaften Welt zu attackieren: Protein-Faltungen, der heilige Gral der Biochemie. Im Dezember 2018 nahm DeepMind an einem Wettbewerb teil, wo Software für viele verschiedene Proteinstränge die räumliche Faltung vorschlagen sollte, der 13. Auflage von Critical Assessment of Structure Prediction (CASP). AlphaFold von DeepMind belegte direkt Platz 1 in der allgemeinen Kategorie.

Es stellte sich heraus, dass AlphaFold zwar sehr stark, aber nicht alles überragend war. Das Vorgehen mit null Wissen als Ausgangspunkt führte im Gegensatz zur Spielewelt nicht zu einer Dominanz. Die Truppe in DeepMind passte sich an und ließ mehr Strukturwissen in das neuronale Netz einfließen. Im November 2020 war AlphaFold-2 da und rechnet jetzt alle Mitbewerber aus der Protein-Vorhersage-Szene in Grund und Boden. Ab da war es nur noch eine Frage der Zeit, bis DeepMind den Chemie- oder Physiologie-Nobelpreis bekommen würde.



Bild 4. Die Proteinstruktur von Insulin. Quelle: Wikipedia. AlphaFold klärte die 3-d-Struktur von Millionen von Proteinen auf.

Andere Projekte von Hassabis im Spielbereich waren das spielstarke Programm DeepNash (2022) für das Brettspiel Stratego, bei dem jeder Spieler erst nach und nach die Standorte der gegnerischen Offiziere erfährt, und

eine Analyse von Eckball-Situationen beim Fußball (2024). Hier war der FC Liverpool als Partner beteiligt („You never work alone“). Allgemein ist bewundernswert – und erfolgreich –, dass Demis nie irgendwelche künstliche Grenzen zwischen Spielerei und ernsthafter Arbeit zieht.

Dank geht an Renato Frick (Liechtenstein) und Carsten Pieper-Emden für Diskussionen und historisches Material, und an Johan Jarnestad für die Erlaubnis, seine Grafiken zu den Nobelpreisen 2024 für den Artikel nutzen zu dürfen.

Referenzen

- Jamie Durrani. How AI protein structure prediction and design won the Nobel prize. Online-Artikel bei ChemistryWorld.com, October 17, 2024.
- David Silver, Aja Huang et al. (DeepMind). Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search. Magazin „Nature“, 2016.
- David Silver, Julian Schrittwieser et al. (DeepMind). Mastering the game of Go without human knowledge. Magazin „Nature“, 2017.
- David Silver, Thomas Hubert et al. (DeepMind). A general reinforcement learning algorithm that masters Chess, Shogi, and Go through self-play. Magazin „Science“, 2018.

Von der November-Challenge zur nächsten Herausforderung

von Daniela Trinks

Wie einige es bereits wissen, bin ich seit August nach 18 Jahren spannendem Korea-Aufenthalt wieder zurück in der Heimat. Aber davon vielleicht ein anderes Mal, denn heute berichte ich von der Masterclass.

Der November war nicht nur grau und trüb, sondern auch eine spannende Zeit für viele Dan-SpielerInnen, die an der Awesome-Baduk-Masterclass teilnahmen. Die Herausforderung? Pro Woche zwei Profispiele analysieren, Josekis und Haengma pauken und, vor allem, dranbleiben! Die Belohnung? Neben einer Spielstärkenverbesserung winkte eine Auswahl aus E-Books oder ein Simultan-Spiel mit einem Profi.

Schon zu Beginn war klar: Das wird kein Spaziergang. Manche TeilnehmerInnen fühlten sich, als ob sie direkt gleichauf gegen AlphaGo antreten müssten, andere waren beeindruckt von den vielen unvorhersehbaren Wendungen in den Partien und der Detailliertheit der Analysevideos. Doch Woche für Woche stieg die Motivation – und mit ihr das Spielniveau.

Teilnehmerin H resümierte: „Die wichtigste Lektion? Eine gute Gewohnheit aufbauen: Zwei Spiele pro Woche studieren. Danke an die Lehrer für die Anleitung – den Rest muss ich selbst schaffen.“ Student V fand das Studium der Profispiele gleichzeitig anspruchsvoll und inspirierend: „Die Tenukis waren schwer zu merken, aber sie haben mir neue Perspektiven eröffnet.“

Aber nicht alle kämpften allein. Studentin D etwa freute sich darüber, dass das Studium der Profispiele zu einer willkommenen Teamaktivität wurde. Für andere, wie Student L, bot die Masterclass Antworten auf drängende Fragen: Wann ist ein Tenuki sinnvoll? Was ist der wahre Wert eines Doppelzugs? Sein Fazit: „Ich habe gelernt, mit mehr Vertrauen Entscheidungen zu treffen – egal, ob sie in einem Sieg oder einer Niederlage enden.“

Für mich persönlich war es nach langer Turnierabstinenz eine fantastische Vorbereitung auf zwei Meisterschaften im November, mit deren Ergebnis ich sehr zufrieden war: Neben dem 3. Platz bei der DDGoM und dem 2. Platz bei der DPGoM waren es vor allem die Parteinhalte, auf die ich gerne zurückblicke.



Von den acht gelernten Profipartien gab es klare „Lieblingspartien“, die ich bereits nach dreimaligem Nachspielen bis zur empfohlenen dreistelligen Zugnummer verinnerlicht hatte. Bei anderen Partien, wie Nakamura Sumire gegen Kim Eunji mit einem 50-Züge-Monsterjoseki, sträubte ich mich zunächst – denn mir war klar, dass ein sichereres Ausweichmanöver die klügere Idee war, als mich in einer Turnierpartie in solch einer Variante zu verlieren. Dennoch stellte sich ein gewisser Stolz ein, als ich mich doch heranwagte und es mir gelang, die Partie bis zum Mittelspiel auswendig zu lernen. Am Ende geht es ja bei der Challenge weniger darum,

Monster-Josekis zu beherrschen, sondern vielmehr darum, die darin verborgenen Haengma und Tesujis zu verinnerlichen. Diese Erkenntnisse sind letztlich in der eigenen Partie umso wertvoller. Ich kann mit Gewissheit sagen, dass ich viel gelernt habe und mich schon auf die nächste Challenge freue!

Und wie geht es weiter? Das nächste Challenge-Programm ist bereits in Planung – diesmal im Februar für einstellige Kyu-SpielerInnen. Haltet Eure Kalender bereit, denn es erwarten Euch neue Aufgaben, spannende Partien und die Chance, Eure eigenen Grenzen zu überwinden. Diesmal habe ich die große Freude und Ehre, die Challenge als Lehrerin zusammen mit Lee Minjin 8p anzubieten, die beim diesjährigen Berliner Kranich das Programm mit Partiekomentaren und Simultanpartien (siehe Foto unten) bereicherte und ihre ersten europäischen Fans gewann.

Im Februar möchten wir Euch einladen, mit uns die Eröffnung und das frühe Mittelspiel anhand von vier Profipartien zu studieren. Die Methode ist ähnlich der November-Challenge, jedoch der Zielgruppe entsprechend angepasst: Jede Woche empfehlen wir Euch, 50 Züge einer kommentierten Profipartie auswendig zu lernen. Lee Minjin 8p wird für die Challenge-Teilnehmer exklusive kurze

Lektionsvideos auf Englisch aufzeichnen, die die Gedanken der Profis verständlich und prägnant vermitteln, was Euch das Einprägen erleichtern wird. Ergänzt wird dies durch kleine Go-Lerntipps und Hausaufgaben zum Wiederholen und Überprüfen des Gelernten.

Besonders für einstellige Kyu-Spieler bietet die Februar-Challenge spannende Möglichkeiten. Das gezielte Studium der Eröffnung und des frühen Mittelspiels verbessert taktische sowie strategische Fähigkeiten und hilft, Joseki in ihrer Wechselwirkung mit dem Rest der Partiestellung zu sehen. Der strukturierte Ansatz erleichtert den Aufbau einer Lernroutine, wobei der Austausch mit erfahrenen Lehrerinnen und einer motivierten Gemeinschaft das Lernen nicht nur effektiver, sondern auch unterhaltsam macht.

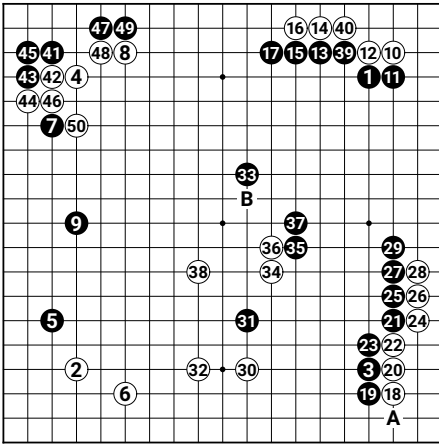
Am Ende stehen allen erfolgreichen TeilnehmerInnen wieder eine kleine Belohnung zur Verfügung: ein Awesome Baduk E-Book oder eine Simultanpartie gegen Lee Minjin 8p. Einzelheiten zur Februar-Challenge werden bald auf der Webseite (<http://www.awesomebaduk.com>) veröffentlicht. Wer Fragen hat, kann sich auch gern unter *daniela.trinks@gmail.com* an mich wenden.



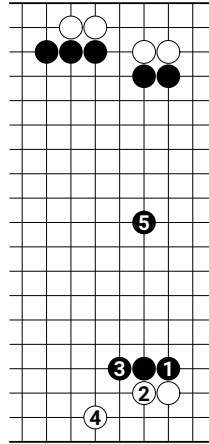
Yoon Young Sun kommentiert (71)

Partie: Korean Baduk League 2020/21
(Team Jeongkwanjang Cheonnok
gegen Team Com2uS TYGEM)

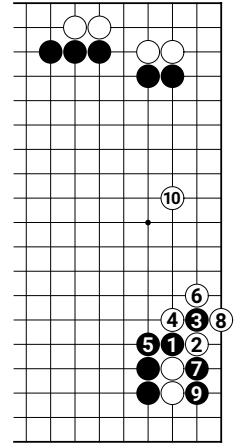
Weiß: Choi Jeong 9p
Schwarz: Lee Changho 9p
Komi: 6,5 Komi
Ergebnis: 217 Züge. Schwarz gewinnt durch
Aufgabe.
Kommentar: YoonYoungSun8p (awesomebaduk.com)



Figur 1 (1-50)

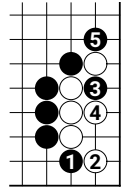


Dia. 3

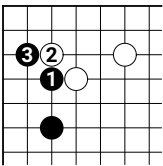


Dia. 4

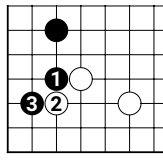
auf A. Nach 1 in Dia. 5 ist es allerdings ein Fehler von Weiß, auf 2 zu blocken, denn nach 3 und 5 ist Schwarz wegen der Wand oben sehr zufrieden mit der Entwicklung. Stattdessen sollte Weiß 1 in Dia. 5 auf 1 in Dia. 6 beantworten. Das reduziert den schwarzen Einfluss am rechten Rand. Nach 8 kann



Dia. 5

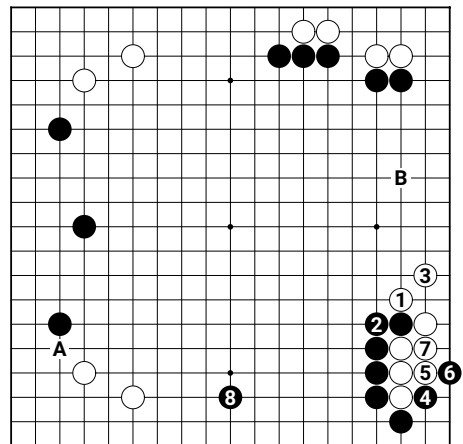


Dia. 1

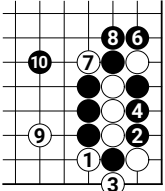


Dia. 2

- 9: Normal wäre es heutzutage sicherlich, 1 und 3 entweder in Dia. 1 oder in Dia. 2 zu spielen.
- 19: Auf welcher Seite ist das Blocken besser? Ich hätte auf 1 in Dia. 3 gespielt. Die Stellung nach 5 sieht doch gut aus, oder?
- 21: Das Doppelhane-Joseki aus Dia. 4 wäre in dieser Stellung die falsche Entscheidung – nach 10 kann Weiß mit der Stellung sehr zufrieden sein.
- 25: Es gibt jetzt zwei Alternativen für Schwarz, der Zug aus der Partie oder das Umbiegen



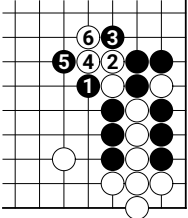
Dia. 6



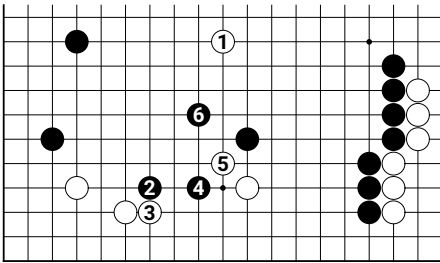
Dia. 7 (5 deckt)

Weiß sich entweder A (KI-Zug) oder B (menschlicher Zug) überlegen. Natürlich könnte Weiß nach 3 in Dia. 5 auch das bekannte Joseki mit 1 in Dia. 7 wählen, aber auch dann ist das Ergebnis gut für Schwarz, weil es mit der oberen rechten Ecke harmonisiert. Schwarz muss 10 in Dia. 7 übrigens deswegen spielen, weil die Treppe mit 1, 3 und 5 aus Dia. 8 für Weiß läuft. Der von Lee in der Partie gewählte Zug 25 zeigt auf jeden Fall, dass er eine Einflusspartie spielen möchte.

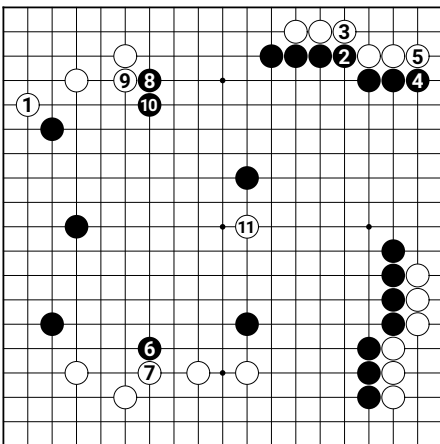
30: Ein guter Platz für einen weißen Stein!



Dia. 8

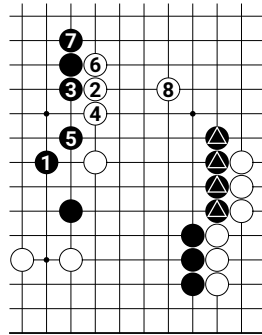


Dia. 9



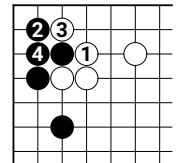
Dia. 10

- 31: Schwarz spielt konsequent auf Einfluss, was sich ja mit 25 schon angedeutet hat.
- 32: Dieser Zug ist notwendig. Wenn Weiß gleich z. B. 1 in Dia. 9 spielt, kann Schwarz eine einfache Attacke mit 2, 4 und 6 starten. Im folgenden Kampf wäre Weiß klar im Nachteil.
- 33: Lee Chang Hos neuer „Cosmic Style“! Die KI schlägt B vor.
- 34: Choi invadiert umgehend. Der KI sind in der Regel die Ecken wichtiger, deshalb schlägt sie 1 in Dia. 10 vor. Als Mensch hat man Angst vor der dann folgenden Entwicklung bis 10, weil die Mitte in der Tat riesig ist, aber die KI ist sehr gut darin, sich in solch großen Anlagen noch zurechtzufinden und 11 sicher zum Leben zu bringen ...



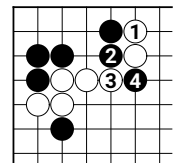
Dia. 11

35: Wenn Schwarz jetzt mit 1 in Dia. 11 attackiert, dann kann Weiß mit der Zugfolge bis 8 den rechten Rand relativ einfach reduzieren und die markierten Steine werden bedeutungslos.



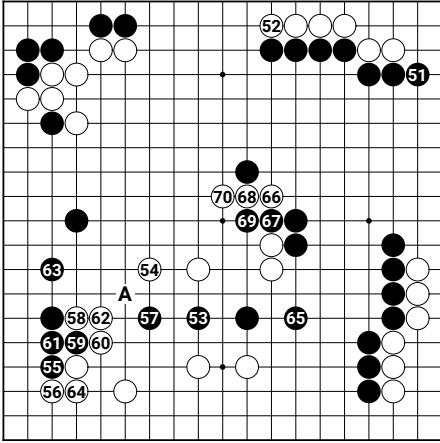
Dia. 12

- 44: Weiß spielt jetzt nicht auf 1 in Dia. 12, weil der obere Rand für beide uninteressant ist.
- 48: Weiß sollte jetzt nicht auf 1 in Dia. 13 spielen, weil Schwarz sonst mit 2 und 4 schneidet. Die schwarze Ecke ist dann zwar noch nicht lebendig, aber Weiß ist in zwei Gruppen getrennt, die jeweils schwach sind.



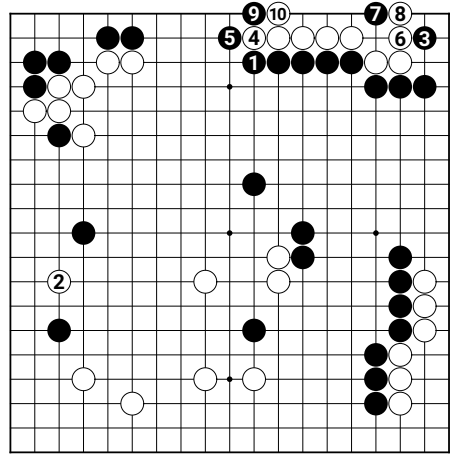
Dia. 13



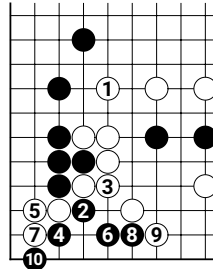


Figur 2 (51–70)

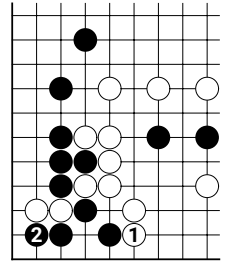
- 52: Weiß muss auf 51 antworten und kann nicht z. B. 1 in Dia. 14 spielen, weil dann die Ecke mit der Zugkombination bis 14 stirbt.
- 53: Jetzt allerdings darf Schwarz nicht auf 1 in Dia. 15 reagieren, da Weiß nun fernbleiben kann, denn die Ecke lebt nach einem Tenuki.
- 64: Weiß muss hier decken, denn das Mitnehmen der Ecke mit 2 und 4 in Dia. 16 ist extrem groß – nach 10 sind die drei weißen Steine gefangen. Und selbst, wenn Weiß dann ein Einsehen hat und gleich auf 1 in Dia.17 blockt, verliert er immer noch sehr viele Punkte in dieser Ecke.



Dia. 15

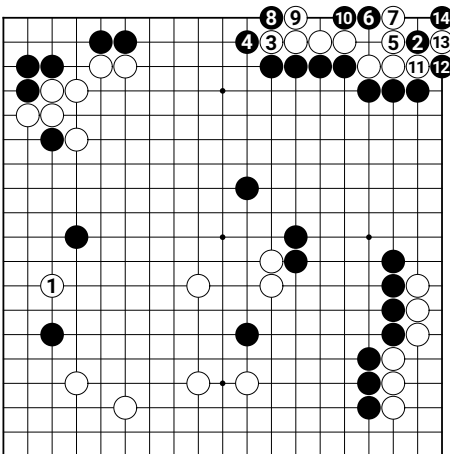


Dia. 16

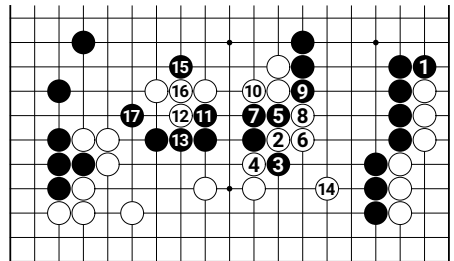


Dia. 17

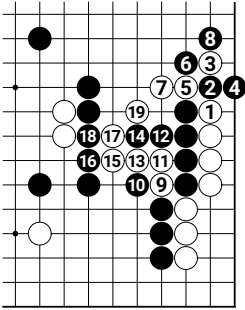
- 65: Dies wäre auch mein Zug, aber die KI schlägt 1 in Dia. 18 vor. Das ist natürlich ein großer Punkt, aber ich hätte auch lieber wie in der Partie zunächst meine Steine gesichert, um dadurch dann später A spielen zu können. Die KI behauptet, dass Schwarz nach der Zugfolge bis 16 mit 17 ausbrechen kann. Aber das ist extrem kompliziert!



Dia. 14

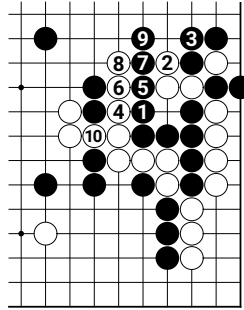


Dia. 18



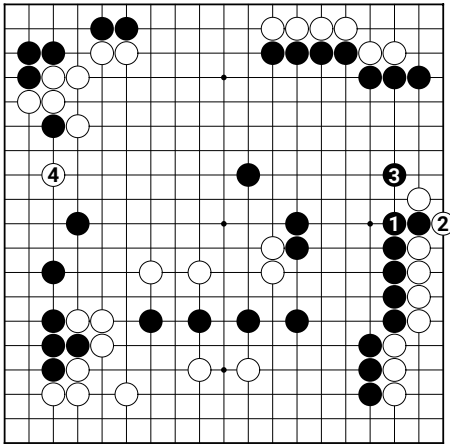
Dia. 19

66: Das ist zu früh. Weiß hätte einfach auf 1 in Dia. 19 schieben sollen. Nach 2 kann Weiß dann auf 3 klemmen. Versucht Schwarz dann, mit 4 zu trennen, kann der Schnitt auf 9 sehr teuer für Schwarz werden – der Stein kann nicht in einer Treppe gefangen werden und in der Zugfolge bis 19 verliert

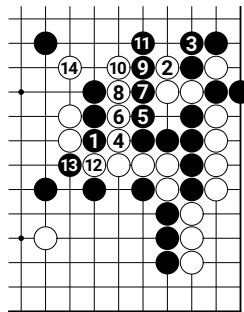


Dia. 21

Schwarz einfach seine Steine. Wenn Schwarz aber einfach nur auf 1 in Dia. 20 deckt, dann bekommt Weiß nach 3 mit 4 einen großen Punkt und ist zufrieden. Kann Schwarz sich anders wehren als in Dia. 19? 18 auf 1 in Dia. 21 rettet zwar die Steine, aber nicht die Stellung, da Weiß zunächst 2 in Vorhand spielen und dann bis 8 für 9 schieben und danach auf 10 verbinden kann – game over! Und auch 1 in Dia. 22 statt 16 in Dia. 19 scheidet an 2 für 3 und schieben bis 11, denn danach fängt Weiß nach 12 für 13 die schwarzen Steine einfach auf 14 in einem Geta. Die interessanteste Antwort auf 9 in Dia. 19 ist sicherlich 1 in Dia. 23,



Dia. 20

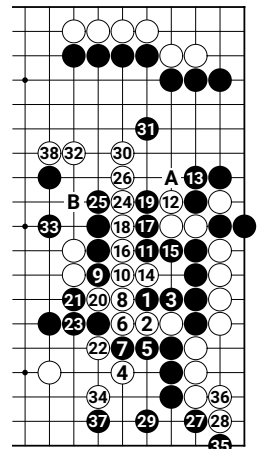


Dia. 22

aber da hat mir nach 2 für 3 die KI mit 4 einen sehr interessanten Zug vorgeschlagen. Schwarz kann mit 5 oder 7 antworten. Bei 5 wird es insgesamt etwas komplizierter als in Dia. 19, aber am Ende steht es

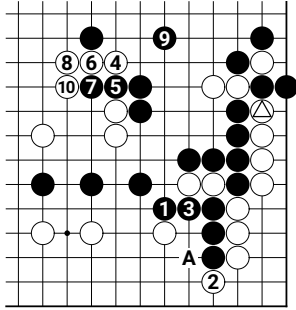


Auf YouTube findet man ein 30-minütiges Video mit dem Kommentar von Young Sun 8p: bit.ly/choi_vs_lee

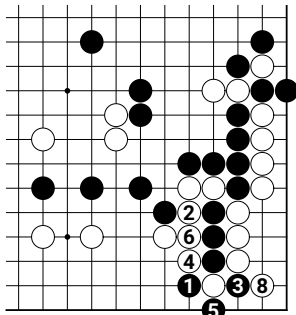


Dia. 23

auch dieses Mal gut für Weiß. Bis 26 ist diese den vorherigen Varianten recht ähnlich, dann muss Schwarz unten mit 27 und 29 seine Gruppe sichern. Sehenswert ist danach der Zug auf 30, der Vorhand nach rechts ist, weil nur A droht,



Dia. 24



Dia. 25 (7 deckt)

nach 8 einfach gefangen. Nach 3 in Dia. 24 kann Weiß dann mit 4 den Zug 66 aus der Partienspielen. Im Vergleich zur Partie hat Weiß \triangle und den guten Abtausch 2 für 3 bekommen und kann sich später noch mit A eine Menge Gebiet sichern.

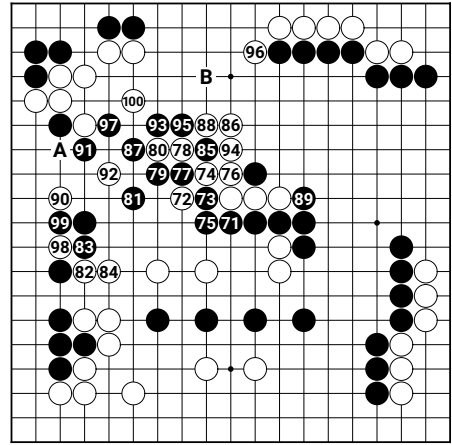
72: Weiß hätte einfach weiter strecken sollen, denn so ...

77: ... hat Schwarz jetzt diesen starken Schnitt und ...

85: ... nach den Zügen 82 und 84 von Weiß zum Anbinden seiner Zentrumsgruppe einen weiteren starken Schnitt. Lee Chang Ho hat seinen Stil deutlich verändert – erspielt in dieser Partie nicht nur extrem auf Einfluss, sondern auch deutlich aggressiver als üblich.

86: Ein Fehler! Die einfache Treppe wie in Dia. 26 funktioniert natürlich nicht. Auch ein Geta-Versuch von Weiß auf 6 scheitert an A. Aber Weiß

wegen 31 verteidigt. Dann ist 32 Vorhand für ein Fangen auf B und nach 33 kann Weiß zunächst unten ein paar Vorhände abtauschen, um dann im Zentrum mit 38 entkommen. Das Problem besteht am Ende darin, dass Schwarz drei schwache Gruppen hat. Spielt Schwarz dagegen mit 5 auf 7, also auf 1 in Dia. 24, dann ist das Umbiegen auf 2 sehr schmerzhaft. Dia. 25 zeigt, warum man mit 3 in Dia. 24 nicht auf 1 davor blocken kann – der Squeeze ist zu schön und Schwarz ist

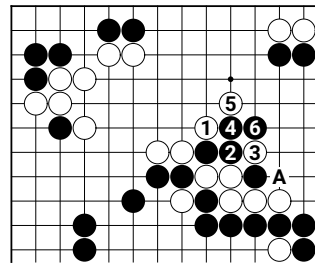


Figur 3 (71–100)

hätte einfach wie in Dia. 27, nach dem Abtausch 1 für 2, mit 3 bis 7 schieben und mit 9 anbinden sollen, um nach 10 die eigene Gruppe auf 11 zu sichern. Das wäre viel besser gewesen als die Partie!

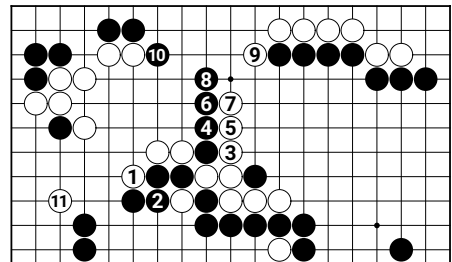
88: Weiß kann nicht einfach auf 1 in Dia. 28 davor gehen, weil nach 2 die Züge 3 und 4 für Schwarz Miai sind.

90: Dieser Zug spielt auf den Schnitt auf 98.

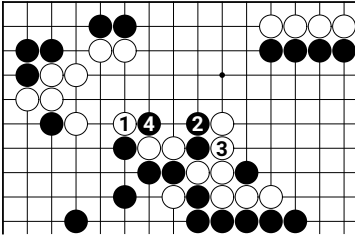


Dia. 26

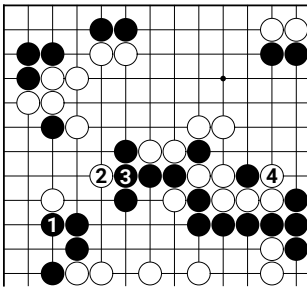
91: Schwarz will nicht einfach auf 1 in Dia. 29 antworten, denn danach spielt Weiß einfach den Peep auf 2 und sichert auf 4 – so hat sich das Weiß sicher gedacht.



Dia. 27

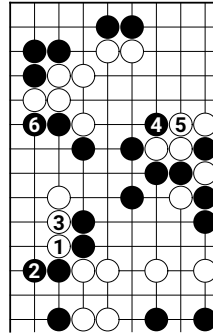


Dia. 28

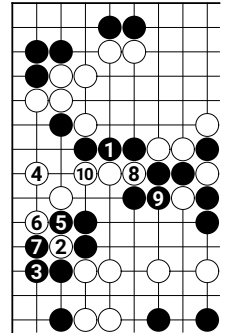


Dia. 29

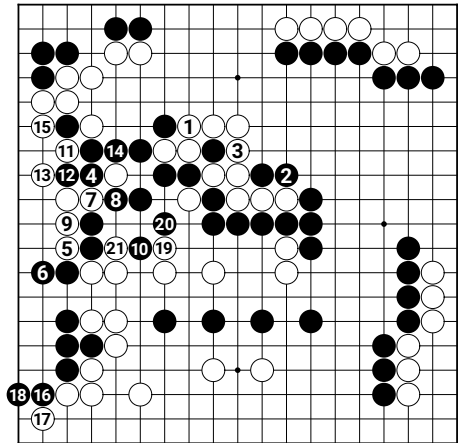
92: Ein Testzug. 1 in Dia. 30 ist sicher zu passiv, denn mit 6 hat Weiß den Schnitt auf 7 gedeckt. Nach dem Decken auf 1 in Dia. 31 kann Schwarz Tenuki spielen, denn die Randgruppe lebt nach dem Schnitt auf 3 mit 4 eigenständig, entweder wie in Dia. 31 – oder wie in den Dia. 32 und 33. Wenn Weiß übrigens nach 91 gleich auf 1 in Dia. 34 schneidet, dann werden ihre



Dia. 34



Dia. 35

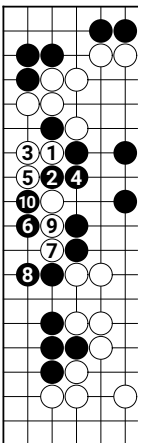


Dia. 36

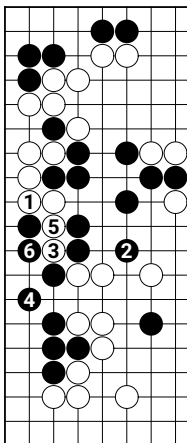
Steine in der Kombination bis 6 einfach gefangen.

93: Eine Frage an Weiß. Wenn Schwarz einfach gleich auf 1 in Dia. 35 deckt, dann sind nach dem schönen Tesuji auf 4 die Züge auf 7 und 8 Miai für Weiß – entweder läuft es wie in Dia. 35 oder Schwarz deckt mit 5 auf 10 und Weiß kann mit 7 trennen. Beides wäre viel zu gut für Weiß.

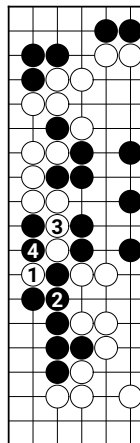
94: Weiß hätte, statt zu schlagen, unbedingt auf 1 in Dia. 36 antworten sollen! In der weiteren Zugfolge kann Weiß mit 11 anbinden, da Schwarz



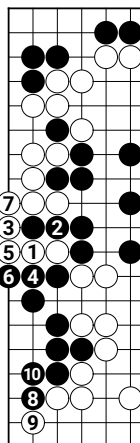
Dia. 30



Dia. 31

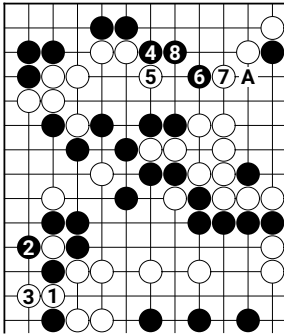


Dia. 32



Dia. 33

nach 13 nicht mit 14 schlagen darf, da Weiß dann mit 14 fangen kann. Die Stellung nach 21 ist gut für Weiß.

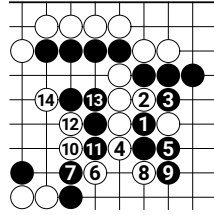


Dia. 37

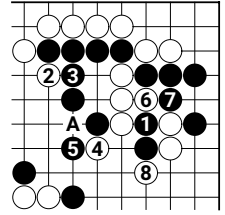
96: Weiß muss jetzt seine Gruppe im Zentrum anbinden, weil diese zu schwach wird, wenn Weiß auf A spielt und Schwarz zu B kommt.

100: Weiß möchte eigentlich jetzt gerne auf 1 und 3 in Dia. 37 trennen, aber dann hat Schwarz mit 6

ein extrem cooles Tesuji, das eine der beiden weißen Gruppen fängt, denn, wenn Weiß mit 7 auf 8 spielt, trennt Schwarz mit A die Gruppe im Zentrum ab.

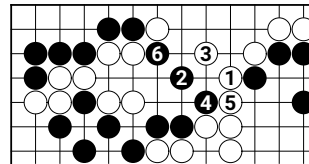


Dia. 38



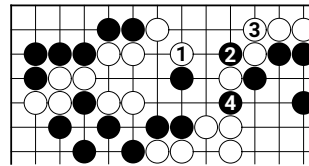
Dia. 39

112 abtrennen. Dia. 38 zeigt, dass dann die schwarzen Steine nach 14 gefangen werden.



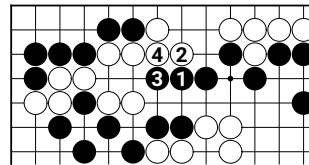
Dia. 40

115: Auch jetzt darf Schwarz nicht auf 1 in Dia. 39 reinstoßen, denn Weiß tauscht zunächst 2 für 3 ab und macht mit 4 Miai aus A und 6.



Dia. 41

122: Das Problem ist, dass Weiß zwar wie in Dia. 40 antworten kann, dann aber durch 2 immer noch entweder die Rand- (Dia. 40) oder die Mittelgruppe (Dia. 41) gefangen wird.



Dia. 42

127: Schwarz musste nicht schneiden. 1

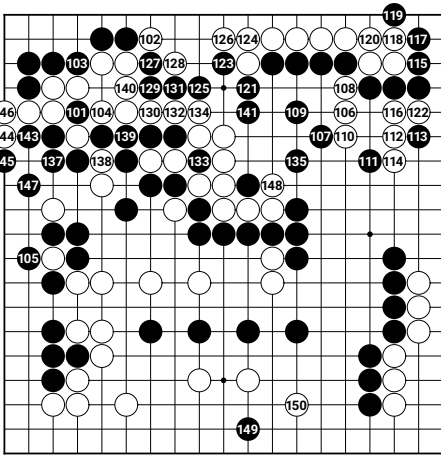
in Dia. 42 ist doch viel einfacher und die Gruppe in der Mitte zu fangen offensichtlich groß genug.

134/135: Weiß verbindet zwar, aber die gesamte Gruppe ist immer noch nicht lebendig.

141: Dieser Zug ist notwendig. Wenn Weiß stattdessen mit 1 in Dia. 43 das weiße Auge angreift, kann Weiß in der Kombination bis 12 fangen.

148: Die Gruppe lebt!

149: Was passiert denn, wenn Schwarz versucht, mit 1 in Dia. 44 zu töten? Nun werden die schwarzen Steine zwar nicht in einem Squeeze



Figur 4 (101–150)

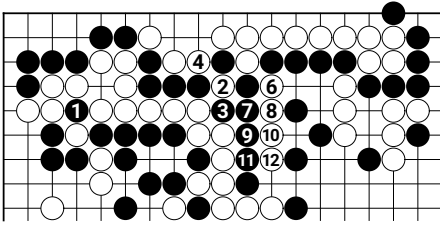
136 schlägt 101, 142 auf 101

105: Man sieht jetzt, dass Weiß nichts erreicht hat. Es gibt vielmehr noch schlechtes Aji auf 127 oder 131.

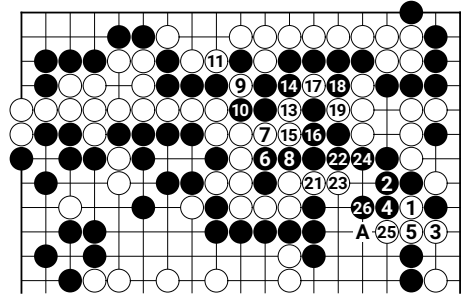
106: Choi muss aggressiv spielen, um noch in der Partie zu bleiben ...

107: ... und Lee will nicht einfach nur decken.

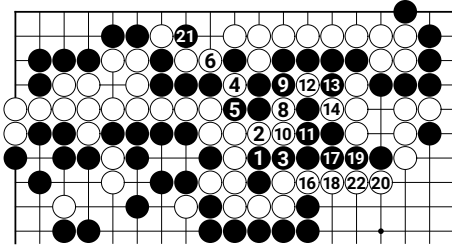
113: Schwarz kann jetzt nicht einfach den Stein



Dia. 43 (5 auf 2)



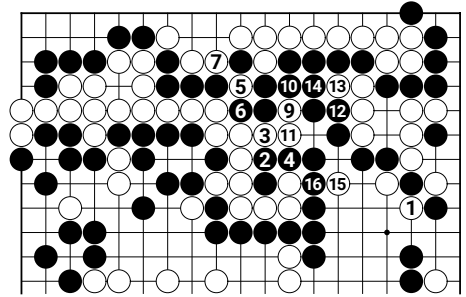
Dia. 45



Dia. 44

gefangen, aber Weiß kann eben auch nach außen hin anbinden.

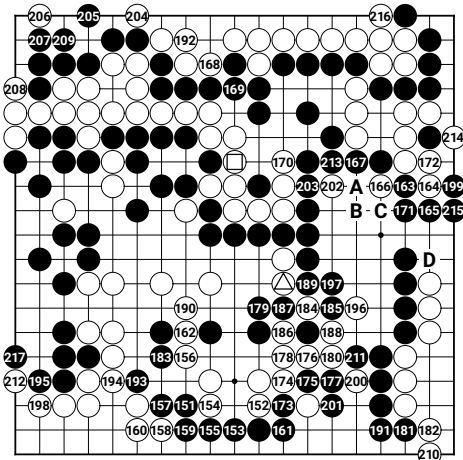
165: Schwarz kann Doppelhane spielen, weil Züge auf 166 sowie A, B und C Vorhand auf das Leben der weißen Mittelgruppe sind. Wenn Weiß z. B. mit 1 und 3 in Dia. 45 mitnimmt, dann kann Schwarz nach 4 für 5 den Stein für das zweite Auge von Weiß mit 6 rausziehen. Nach der langen Kombination bis 25 kann Schwarz mit 26 entkommen – der weiße Drache ist erlegt. Spielt Weiß 25 auf A, dann entkommt Schwarz mit 25.



Dia. 46

168: Und was passiert, wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 46 schlägt? Schwarz fängt dann einfach wieder den großen Drachen. 15 auf 16 wird mit 16 auf 15 beantwortet, das ändert nichts. Die Partie ist vorbei. Die Highlights waren:

- Anstatt \triangle hätte Weiß erst die rechte Seite mit D reduzieren sollen.
- Mit \square zu fangen war der Verlustzug.
- Lee Chang Ho hat seinen Spielstil extrem verändert, denn er geht Kämpfen nicht mehr aus dem Weg.



Figur 4 (151–217)



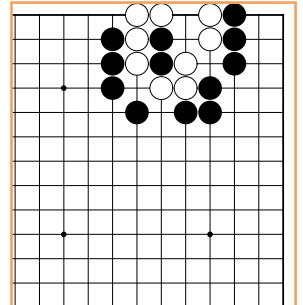
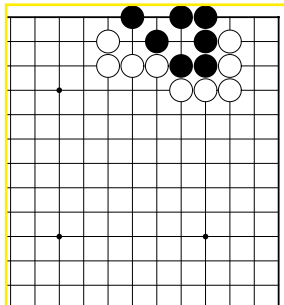
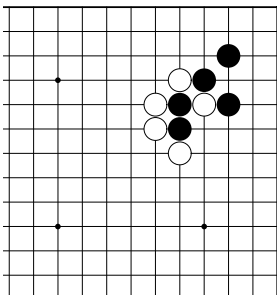
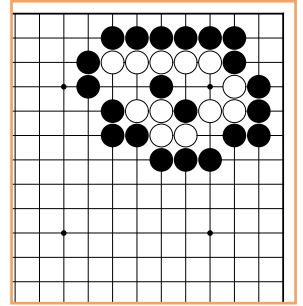
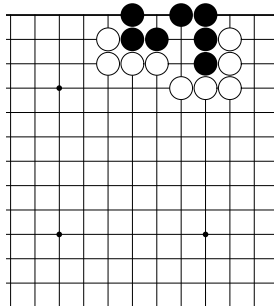
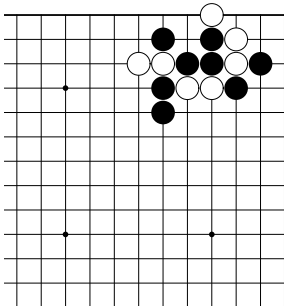
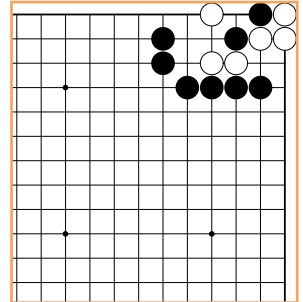
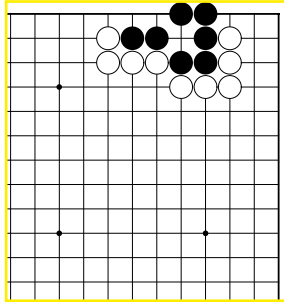
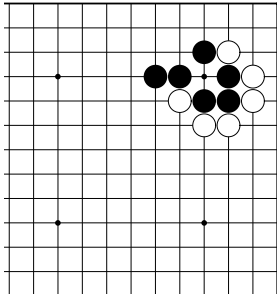
Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

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

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

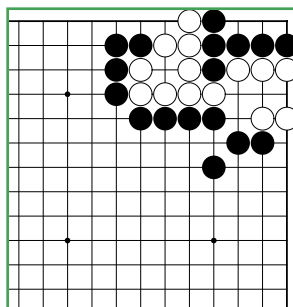
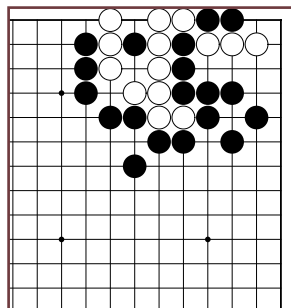
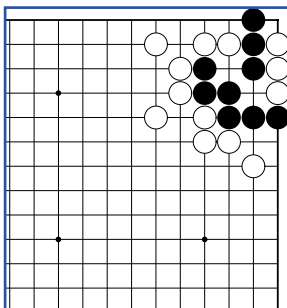
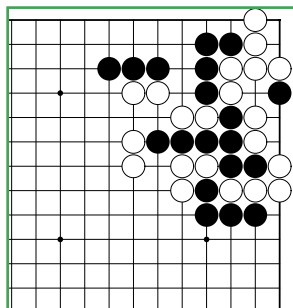
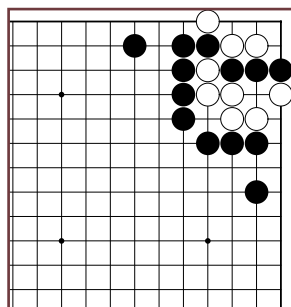
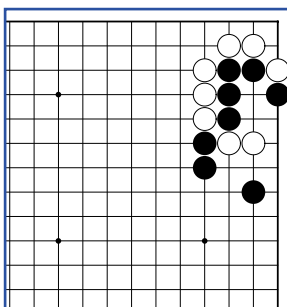
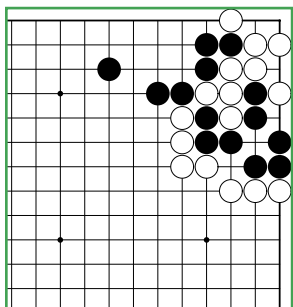
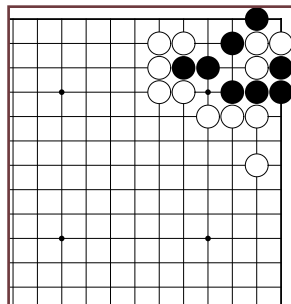
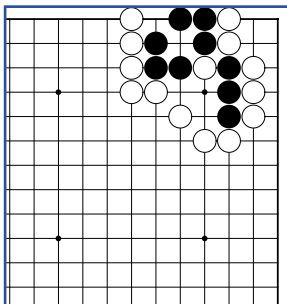
Gelb: Zeichne den schwarzen Zug ein, der eine lebende Stellung erzeugt!

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 8: Freiheitsnot bei Augenbildung von Hartmut Kehmann

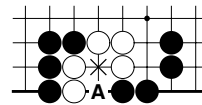
- Lektion 1: Das Denken ordnen
- Lektion 2: Den Augenraum formen
- Lektion 3: Den Augenraum füllen
- Lektion 4: Den Augenraum teilen
- Lektion 5: Freiheitsnot bei Teilung
- Lektion 6: Freiheitsnot bei innerer Nahrung
- Lektion 7: Freiheitsnot bei uerer Nahrung

Am Ende jeder Lektion gibt es zehn Probleme, deren Losungen auf der Internetseite des DGoB unter dgo.de/dgoz veroffentlicht 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.

Wenn Freiheitsnot die Augenbildung verhindert, ist fast immer ein Strukturdefekt vorhanden. Dieser fuhrt dazu, dass die Augenbildung mit einem Selbsttari verbunden ware, oder dass die potenzielle Augenform nach Besetzung weiterer Freiheiten gefullt werden muss. Fur solche Defekte gibt es zwei grundlegende Muster, die wir bereits im Zusammenhang mit „falschen Augen“ (siehe Grundkurs DGoZ 5/2019) kennengelernt haben. Weitere typische Formationen sind Variationen oder Kombinationen beider Muster. Allen gemeinsam

ist, dass die Bildung eines Auges wegen Freiheitsnot verhindert wird.

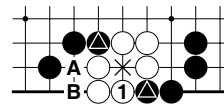
Muster 1–7: Das Diagramm zeigt die typischen Muster, $S\Delta$ markieren die den Defekt erzeugenden Steine.



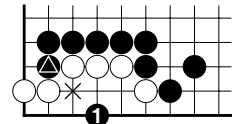
Muster 1

Muster 1: Wei kann wegen Freiheitsnot nicht auf A ziehen, auf x entsteht deshalb kein weies Auge. Beachte auch, dass Schwarz am Zug auf x eine Mausefalle hatte, das geschieht am

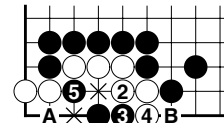
Rand besonders leicht.



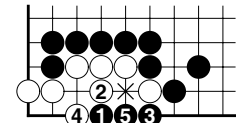
Dia. 1



Dia. 2

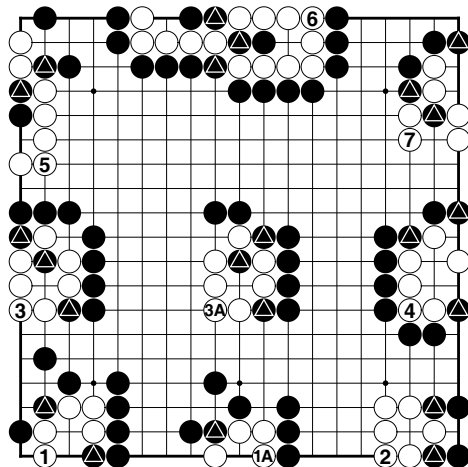


Dia. 2a



Dia. 2b

Dia. 1: Die Freiheitsnot muss aktuell nicht vorhanden sein, aber nach schwarzen Zugen auf A und B stehen drei weie Steine im Atari, auf x entsteht kein Auge. Die Freiheitsnot ist also in diesem Diagramm bereits strukturell angelegt. Der japanische Ausdruck dafur ist „Kakeme no Suji“ was soviel heit wie „ein falsches Auge erzeugen“. In der englischsprachigen Literatur ist der Begriff „eye stealing tesuji“ etabliert, im Deutschen gibt es keinen allgemein benutzten Begriff auer der Oberbezeichnung „falsches Auge“. Ein falsches Auge kann aber auch durch anders strukturierte Defekte erzeugt werden. Charakteristisch fur diese Struktur ist die diagonale Anordnung der den Defekt bewirkenden schwarzen Steine, ich nenne diese Formation deshalb „diagonale Klemmform“



Muster 1–7

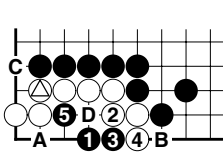
im Unterschied zu anders strukturierten Defekten, die ebenfalls zu einem falschen Auge führen.

Dia. 2: In diesem partienahen Beispiel ist die Freiheitsnot zwar nicht unmittelbar sichtbar, aber S1 und S Δ bilden zusammen eine diagonale Klemmform, die bewirkt, dass auf \times kein weißes Auge entsteht. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass S1 nicht gefangen werden kann.

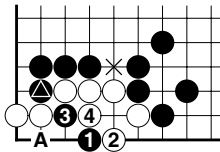
Dia. 2a: Wenn Weiß versucht, S1 zu fangen, indem er die Anbindung verhindert, gerät er in Freiheitsnot, nach S5 kann er sich auf \times nicht nähern, WA wird mit SB beantwortet.

Dia. 2b: Versucht Weiß, das Auge zu bilden, so kann Schwarz den Klemmstein S1 anbinden. Selbst wenn Weiß nun auf \times ziehen könnte, entstünde oberhalb von W4 kein weißes Auge.

Strukturdefekt und begrenzte Freiheiten sind beide notwendig, um den Effekt zu erzeugen, ist eine Bedingung nicht erfüllt, so wird ein Zug wie S1 nicht erfolgreich sein, die nächsten Diagramme zeigen das.



Dia. 3



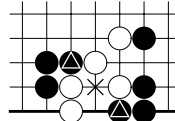
Dia. 4

Dia. 3: Der Defekt bei Δ ist nicht vorhanden. Bei einer Zugfolge analog zu Dia. 1a kommt Weiß deshalb nicht in Freiheitsnot, selbst nach schwarzen Fortsetzungen auf A, B und C kann Weiß mit D Punkte machen oder auch völlig ignorieren, weil Schwarz nicht mehr als ein Seki erreichen kann.

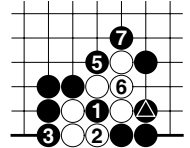
Dia. 4: Ist der Defekt vorhanden aber auch eine weiße Freiheit mehr, so ist S1 ebenfalls nicht erfolgreich. Dank der Freiheit \times sind W2 und W4 möglich. Wie Weiß antworten sollte, wenn Schwarz S3 auf A setzt, kannst du dir in Problem 51 überlegen.

Dia. 5: Die Klemmdiagonale eignet sich besonders gut dafür, gegnerische Freiheiten zu verkürzen, indem der Zentralstein \times zwischen den Klemmsteinen Δ als Opfer benutzt wird. Nehmen wir an, es sei wichtig, die beiden weißen Steine links zu fangen.

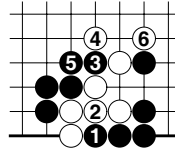
Dia. 5a: Schwarz erreicht das durch das Opfer S1 (W4 verbindet auf 1). S5 errichtet zusammen



Dia. 5



Dia. 5a

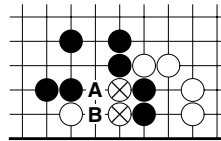


Dia. 5b

mit S Δ eine zweite Klemmdiagonale, Weiß kann nicht entkommen.

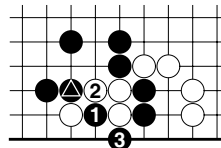
Dia. 5b: Ohne das vorherige Opfer ist S3 kein Atari mehr, Weiß entkommt.

Solche Opferkombinationen sind Bestandteil vieler Probleme, die Erkennung des Musters macht es leichter, den Lösungsweg zu finden.



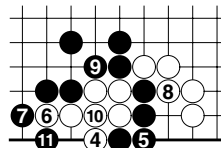
Dia. 6

Dia. 6: Wenn Schwarz W \times fangen kann, rettet er damit seine eigenen abgeschnittenen Steine. So wie es steht, haben beide Seiten drei Freiheiten und Schwarz ist am Zug. Die Abfolge SA/WB ist aber nicht ausreichend, denn danach hätte Weiß vier Freiheiten gegen drei schwarze.



Dia. 6a

Dia. 6a: S3 und S Δ bilden eine Klemmdiagonale, der Opferstein S1 steht dazwischen.

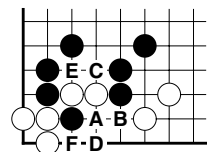


Dia. 6b

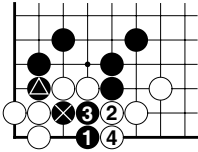
Dia. 6b: W4 schlägt den Opferstein, Schwarz muss zwar mit S5 den essenziellen Klemmstein S3 decken, letztlich reicht das für Weiß

aber nicht, weil er mit W10 das falsche Auge selber füllen muss.

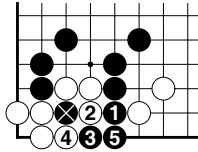
Dia. 7: Natürlich kann Schwarz hier zwei weiße Steine fangen, aber mit der angegebenen Folge verbindet Weiß seine drei Ecksteine nach außen.



Dia. 7



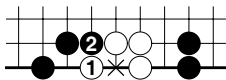
Dia. 7a



Dia. 7b

Dia. 7a: Die Idee einer Klemmdiagonale ist schon richtig, die Ausführung aber etwas zu unvorbereitet.

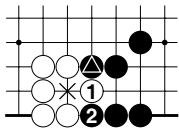
Dia. 7b: Schwarz opfert Sx, um dort ein falsches Auge zu erzeugen. Damit sind auch die weißen Ecksteine verloren. Wenn Weiß S1 mit 3, 4 oder 5 beantwortet, zieht Schwarz einfach auf 2 und Weiß kann auf der ersten Reihe nicht verbinden.



Muster 1a

Muster 1a: Jeder Anfänger lernt sehr früh, dass S2 das potenzielle weiße Auge bei x zerstört. Bei genauer Betrachtung sieht man, dass es sich

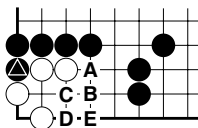
um die gleiche Klemmform handelt. Wenn man in Muster 1 die unterste Reihe wegschneidet und durch den Rand ersetzt, bekommt man exakt die Formation von Muster 1a. Die freiheitsbeschränkende Klemmfunktion von S2 ist offensichtlich, die Funktion des zweiten Klemmsteines übernimmt einfach der Rand, weil es dort per se keine Freiheiten gibt. Wir können dieses Muster 1a deshalb „randständige Klemmform“ nennen.



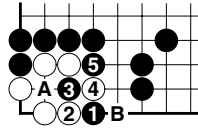
Muster 2

Muster 2: Dies ist die zweite wichtige Grundform. Wiederum ist zu sehen, dass W1 nicht unmittelbar im Atari stehen muss, dies aber zwangsläufig geschehen wird, wodurch bei x kein Auge entsteht. S2 generiert zusammen mit S△ den weißen Defekt in dieser „parallelen Klemmform“

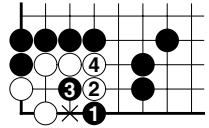
Dia. 8: Auch hier ein praxisnahes Beispiel. Weiß hat bereits ein sicheres Auge in der Ecke. Zieht Schwarz auf A oder B, so sichert WC das zweite. SD, um mit △ eine Klemmdiagonale aufzubauen, scheitert daran, dass dieser Stein mit WE einfach gefangen werden kann.



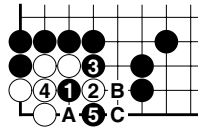
Dia. 8



Dia. 8a



Dia. 8b

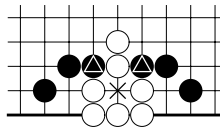


Dia. 8c

Dia. 8a: Wenn ein schwarzer Beginn auf 2 nicht zum Ziel führt, so lohnt es sich oft zu prüfen, ob eine Annäherung an diesen vitalen Punkt erfolgreicher ist. W2 versucht, den Punkt direkt zu schützen, scheitert dabei aber an der parallelen Klemmform durch S1/S5.

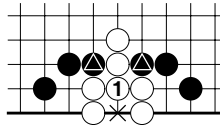
Dia. 8b: Weiß muss anders antworten, W2 schützt x indirekt, weil ein sofortiger schwarzer Zug dort zum Verlust der beiden schwarzen Randsteine führen würde. S3 versucht Wx zu provozieren, um mit Zugumstellung das vorherige Diagramm zu erreichen, aber Weiß kann einfach auf 4 seine Form stabilisieren und überlebt. Hat Schwarz noch Alternativen?

Dia.8c: Die hat er, indem er auf 1 beginnt und so das potenzielle Auge verhindert. S3 und S5 bilden hier den Defekt für die parallele Klemmform. Egal, ob Weiß auf A oder B fortsetzt, er kann nicht verhindern, dass Schwarz mit SC den essenziellen Klemmstein anbindet.



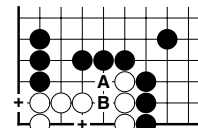
Dia. 9

Dia. 9: Sehr häufig sind solche Formen, wegen der Klemmsteine △ wird bei x kein Auge entstehen.



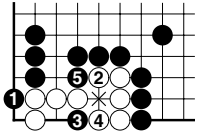
Dia. 10

Dia. 10: Hier allerdings erfordert es einen schwarzen Einwurf bei 1. Kommt Weiß zu diesem Zug, so haben die Steine △ keine augenzerstörende Wirkung mehr.



Dia. 11

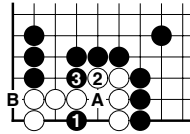
Dia. 11: Auch bei einer parallelen Klemmform kann es zu einer Mausefalle kommen, hier ist ein Beispiel. SA kann einfach mit WB



Dia. 11a

beantwortet werden, wonach die beiden markierten Punkte miai sind, um zu leben.

Dia. 11a: Nimmt Schwarz das Randauge links, so erzeugt W2 einen gebogenen Vierer, der dank der noch vorhandenen Freiheit bei 5 stabil ist. Nach S5 schlägt Weiß S3, womit das Auge bei \times erhalten bleibt.

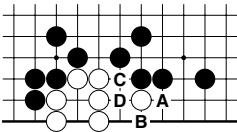


Dia. 11b

Dia. 11b: Schwarz sollte mit diesem Zug beginnen, nach W2/S3 droht eine Mausefalle bei A. Beseitigt Weiß diesen Defekt, so kommt Schwarz zu B. W2 auf B wird mit SA beantwortet, wonach die Mausefalle nicht mehr vermeidbar ist.

Das sind die beiden elementaren Grundmuster, es lohnt sich, sie zu verinnerlichen, weil sie sehr praxisrelevant sind. Sie spielen auch in vielen Problemen eine Rolle. Bevor wir uns mit anderen Mustern beschäftigen, die eher Variationen oder Kombinationen der Grundmuster sind, noch einige Beispiele.

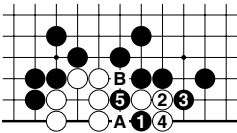
Dia. 12: Weiß hat ein sicheres Auge und droht mit Zügen auf A, B, C oder D ein zweites zu machen. Kann Schwarz das verhindern? Die reduzierende



Dia. 12

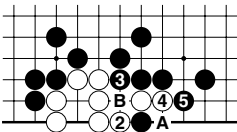
Ablfolge SA/WB, SC/WD ist offensichtlich nicht erfolgreich.

Dia. 12a: S1 ist nicht so naheliegend, weil der Stein gefangen werden kann. Aber durch das Opfer stehen nach S5 drei weiße Steine im Atari und mit WA/SB errichtet Schwarz eine randständige Klemm-diagonale.



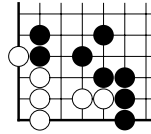
Dia. 12a

Dia. 12b: Auch diese Antwort verhilft Weiß nicht zu einem zweiten Auge.



Dia. 12b

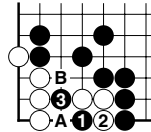
Dia. 13, 13a: Erkennst du das Muster



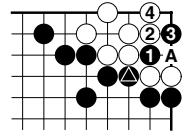
Dia. 13

wieder? Es ist das gleiche wie im letzten Beispiel.

Dia. 14: Schwarz kann hier in Vorhand reduzieren, die Klemm-diagonale konstruiert eine Mausefalle bei A, deshalb ist die Antwort W4 erforderlich. Fängt Schwarz mit S3 stattdessen auf A, so kann Weiß fernbleiben, das ist ein großer Unterschied.

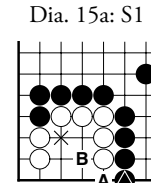


Dia. 13a



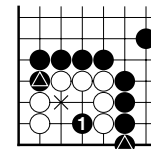
Dia. 14

Dia. 15: Wenn Schwarz mit A reduziert, sichert die Antwort WB ein Auge in der Mitte. Auf diese Weise nutzt Schwarz weder den weißen Defekt bei \times , noch die Tatsache, dass er mit $S\Delta$ zum Rand gestreckt hat.



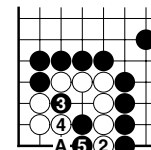
Dia. 15

Dia. 15a: S1 ist das Tesuji. Da dieser Stein dank der beiden $S\Delta$ nicht gefangen werden kann, verhindert er die Entstehung eines weißen Auges bei \times .



Dia. 15a

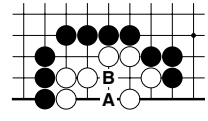
Dia. 15b: Wenn Weiß zu trennen versucht, läuft er in eine Mausefalle. Weiß bekommt zwar A in Vorhand, aber das reicht nicht für zwei Augen in der Ecke.



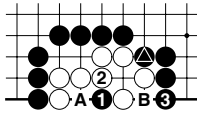
Dia. 15b

Es gibt auch Situationen, in denen nicht der Zentralstein, sondern einer der diagonalen Klemmsteine geopfert wird, um eine momentane Freiheitsnot zu erzeugen. Das nächste Diagramm zeigt ein typisches Beispiel.

Dia. 16: Weiß hat einen gebogenen Vierer, der alternativ bei A oder B in zwei Augen unterteilt werden kann. Insofern könnte man vermuten, dass Weiß hier fernbleiben kann, aber ist das so?



Dia. 16



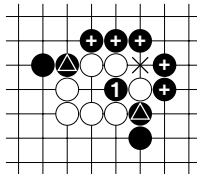
Dia. 16a

Dia. 16a: Nach S3 offenbart sich die Schwäche der weißen Struktur. S1 und SΔ bilden eine Klemm-diagonale, die bewirkt, dass Weiß momentan auf B kein

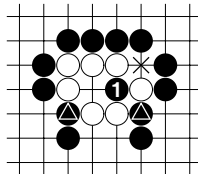
Auge formen kann. Schlägt er aber den geopferten Klemmstein, so errichtet SB eine parallele Klemmform zur Zerstörung des Auges.

Probleme dieser Art sind häufig, insbesondere auch in Kombination mit dem nächsten Muster.

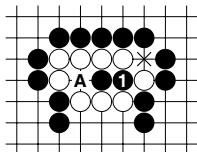
Muster 3: Dieses Muster ist gekennzeichnet durch einen zentralen Opferstein, der die Freiheitsnot erzeugt. Solange er anwesend ist, kann Weiß nicht auf × ziehen. Zwar hebt das Schlagen des Opfersteines die Freiheitsnot auf, aber dann entsteht nach S× eine parallele Klemmform. Beachte, dass alle markierten schwarzen Steine vorhanden sein müssen, insbesondere die beiden Klemmsteine SΔ. Diese Steine besetzen nicht nur eine weiße Freiheit, sondern erzeugen darüber hinaus den weißen Defekt, denn sie trennen die Fragmente der weißen Form. Weil dieses Muster durch das Opfer charakterisiert ist, können wir es „Klemmpfer“ nennen. Die Abbildung zeigt die Klemmsteine in diagonaler Anordnung.



Muster 3



Muster 3a



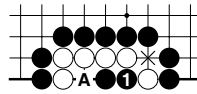
Dia. 17

Muster 3a: Sie können auch parallel angeordnet sein.

Dia. 17: Wenn die Struktur weiter ist, funktioniert das Opfer so nicht mehr. Zwar kann Weiß momentan nicht auf × das

Auge bilden, aber nach dem Schlagen zweier Steine auf A sind alle weißen Steine verbunden, ein erneuter Einwurf auf 1 erzeugt keine Freiheitsnot mehr.

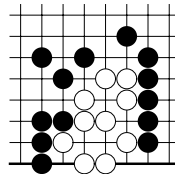
Dia. 18: Wenn allerdings alle Freiheiten besetzt sind, wie in diesem randständigen Beispiel, zerstört das Opfer S1 wiederum das Auge, Weiß kann in Freiheitsnot nicht auf × ziehen, schlägt er auf A, so erneuert ein Horikomi auf 1 das Problem.



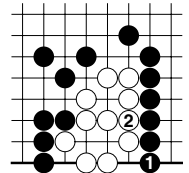
Dia. 18

Dia. 19: Ein Beispiel für die Kombination mehrerer Klemmformen, hast du eine Idee?

Dia. 19a: S1 erzwingt W2, weil sonst das Auge bei × zerstört wird. Dieser Zug baut zugleich mit SΔ die parallele Klemmform auf, welche wiederum das Sagari S3 wirksam werden lässt. Auf WA antwortet Schwarz mit dem Klemmpfer WB.

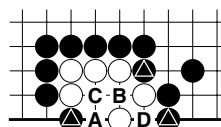


Dia. 19



Dia. 19b

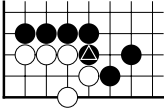
Dia. 19b: Beginnt Schwarz mit dem Sagari, so verhindert W2 den weißen Defekt. Schwarz hat danach keine Möglichkeit mehr, das Randauge zu zerstören. Das Beispiel zeigt noch einmal deutlich die unterschiedliche Wirkung der Steine. Die Klemmsteine besetzen nicht nur eine Freiheit, sondern isolieren darüber hinaus einzelne Fragmente der weißen Form.



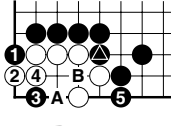
Muster 4

Muster 4: Ähnlich aber etwas variantenreicher ist dieses Muster, es kommt eigentlich nur am Rand vor, weil alle Außenfreiheiten besetzt sein müssen, damit das Zusammenspiel der drei

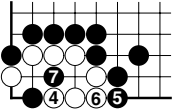
Klemmsteine funktioniert. Schwarz hat hier gleich drei Möglichkeiten, das weiße Auge zu zerstören. Auf WA folgt ein Klemmpfer SB, WC wird mit SD



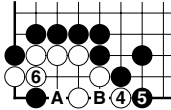
Dia. 20



Dia. 20a



Dia. 20b



Dia. 20c

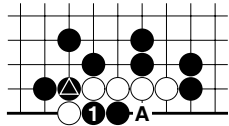
beantwortet und WB oder WD mit SA. Wegen der Kombination verschiedener Möglichkeiten nenne ich diese Form „kombinierte Klemmform“.

Dia. 20: Hier ist ein praxisrelevantes Beispiel, die weiße Eckform bedarf eines weiteren Zuges, um zu leben. Andernfalls kann Schwarz töten, ein Klemmstein ist bereits vorhanden.

Dia. 20a: Die beiden anderen folgen mit S3 und S5. Auf WA antwortet Schwarz mit dem Klemmpfer SB.

Dia. 20b: Mit dieser Variante kommt Weiß auch nicht weiter.

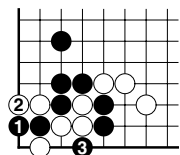
Dia. 20c: Sofern S5 notwendig ist, hat Weiß hier allenfalls ein indirektes Ko, zum Leben muss er die Züge WA und WB realisieren.



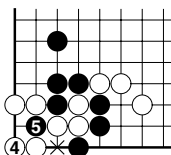
Muster 5

Muster 5: Auch in diesem Muster werden Steine geopfert, um das Auge zu verhindern. Auf WA folgt ein erneuter Einwurf auf 1, nennen wir es deshalb „Drei-Steineopfer“.

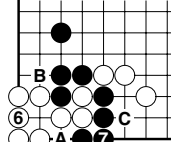
Die Form ist eng verwandt mit Muster 1a, erfordert aber im Unterschied dazu ein zweimaliges Opfer. Die Anzahl der Außenfreiheiten ist unerheblich, weil die Freiheitsnot strukturell fixiert ist.



Dia. 21



Dia. 21a



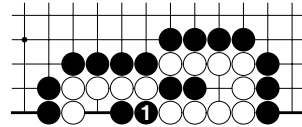
Dia. 21b

Dia. 21: Das wohl bekannteste Beispiel dafür ist diese Sequenz, die mit dem Streckzug S1 eingeleitet wird.

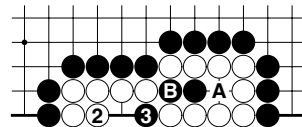
Dia. 21a: S5 ist als dritter Opferstein nichts anderes als ein Klemmpfer in der Ecke, vergleiche dazu Muster 3.

Weiß kann in Freiheitsnot das Auge bei x nicht vervollständigen.

Dia. 21b: WA würde nun zwar das Auge erhalten, aber die Antwort SB führt zum Verlust aller weißen Steine. Setzt Weiß W8 auf C, so SA. In manchen Situationen kann der Verteidiger mit dem linken Teil der Gruppe flüchten, es ist aber ersichtlich, dass Weiß weder selber auf A setzen darf, noch nach einem Atari dort seine drei Steine decken kann. Das Tesuji hat den unhandlichen Namen „Steinturm-Auswinger“ als wörtliche Übersetzung des japanischen Begriffes „Seki-to Shibori“ (Thomas Hillebrand, Lexikon japanischer Fachbegriffe, Brett und Stein Verlag). Das möchte man nicht wirklich aussprechen, nennen wir es also „Drei-Steineopfer“.



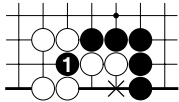
Muster 6



Muster 6a

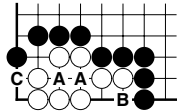
Muster 6: Die Krönung aller augenzerstörenden Opfersequenzen ist schließlich die „Doppelte Mausefalle“. S1 setzt alle weißen Steine ins Atari.

Muster 6a: Zwar kann Weiß zwei Steine schlagen, aber S3 erneuert das Problem ebenso wie die Antwort SB nach WA. Die doppelte Mausefalle hat zugeschlagen – wenn du so eine Partie verlierst, träumst du lange davon.



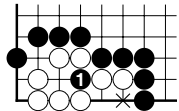
Muster 7

Muster 7: Das letzte Muster verhindert zwar nicht in jedem Fall die lokale Augenbildung, gewinnt aber ein Tempo, wodurch ggf. an anderer Stelle ein Auge verhindert werden kann, das abschließende Beispiel zeigt das genauer.



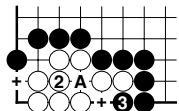
Dia. 22

Dia. 22: Man könnte auf den ersten Blick meinen, dass Weiß hier lebt, ohne zu ziehen, denn das Auge bei A scheint sicher und Züge auf B oder alternativ auf C sollten das zweite Auge sichern, aber das ist ein Irrtum.



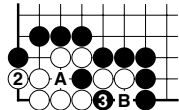
Dia. 22a

Dia. 22a: Nach S1 kann Weiß bei x kein Auge bilden.



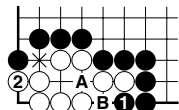
Dia. 22b

Dia. 22b: Schlägt Weiß den Opferstein, so sieht man, dass die Vorstellung eines sicheren Auges auf A eine Illusion war. S3 macht Miai aus den markierten Punkten.



Dia. 22c

Dia. 22c: Schlägt Weiß den Opferstein nicht, sondern bildet ein Auge links, so zerstört S3 mit einem Klemmpfer das andere Auge.



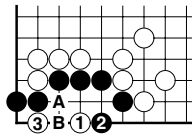
Dia. 22d

Dia. 22d: Beginnt Schwarz hier, so hat er nach W2 keine Möglichkeit mehr, das zweite Auge zu zerstören. Solange, wie bei X noch eine Freiheit existiert, kann SA mit WB beantwortet werden.

Die dargestellten Muster sind elementar, insbesondere die beiden Grundformen. Man sollte sie auch ohne Brett visualisieren können, was gar nicht so einfach ist. Ich empfehle dafür, die Muster zunächst auf einem Brett auszulegen, bis das fehlerfrei gelingt. Diese Übung hilft, die wesentlichen Strukturelemente zu verinnerlichen. Danach kann man üben, die Muster auch ohne die Hilfe eines Brettes zu visualisieren, das wird dir nicht nur beim Tsumego helfen, sondern vor allem im konkreten Spiel. Wegen der grundlegenden Bedeutung gibt es zehn zusätzliche Probleme (Nr. 61–70), welche den klassischen Problemsammlungen Xuanxuanqijing und Gokyo Shumyo entnommen sind.

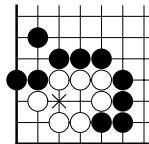
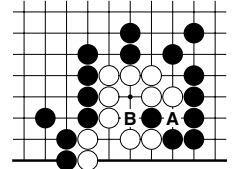
Probleme 51 – 70

In allen Problemen ist Schwarz am Zug.



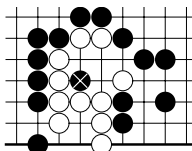
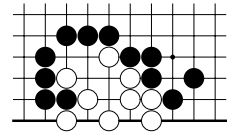
Problem 51: Vergleiche dazu Dia. 4 aus der Lektion. Welche schwarze Antwort ist besser, A oder B?

Problem 52: SA kann mit WB beantwortet werden, hat Schwarz hier mehr?



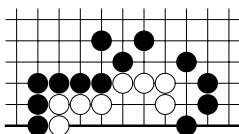
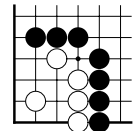
Problem 53: Wie kann Schwarz den weißen Defekt bei x nutzen?

Problem 54: Was kann Schwarz hier erreichen?



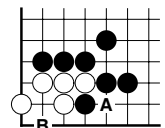
Problem 55: Kann Schwarz Sx nutzen oder muss er Weiß leben lassen?

Problem 56: Bevor man komplizierte Wege sucht, lohnt es sich meistens, die einfachen zu prüfen.

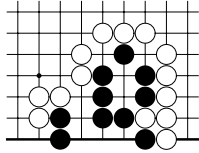
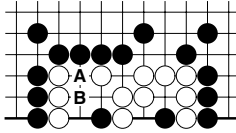


Problem 57: Vergleiche dazu die Diagramme 2, 3 und 4 aus der Lektion.

Problem 58: A und B scheinen Miai, um weißes Leben zu sichern.

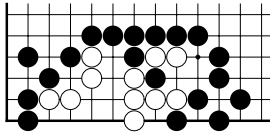
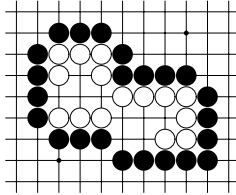


Problem 59: Schwarz kann mit SA/WB reduzieren – hat er noch mehr?



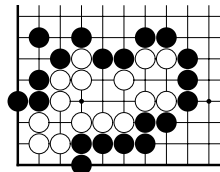
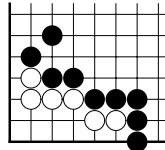
Problem 60: Kann Schwarz das potenzielle Randauge zerstören? Ein Problem von der Sorte „was wäre wenn ...“

Problem 61: Ein vitaler Punkt ist offensichtlich, aber wie geht es dann weiter?



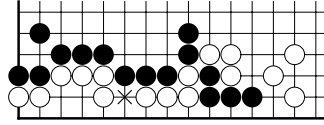
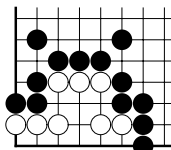
Problem 62: Mit kleinen Fischen fängt man die großen.

Problem 63: So etwas könnte auch in einer Partie vorkommen.

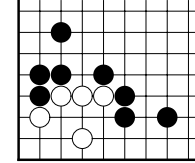


Problem 64: Bei systematischer Betrachtung ist es nicht so schwer, wie es aussehen mag.

Problem 65: Auch hier bitte nicht zu kompliziert denken.

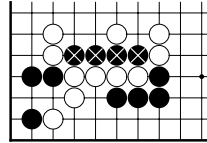
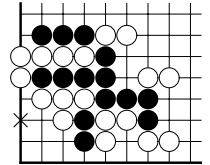


Problem 66: Vier schwarze Steine möchten leben, wenn überhaupt geht das nur mit Sx, aber wie geht es danach weiter?

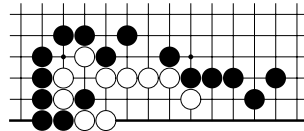


Problem 67: Ein Beispiel für ein häufiges Muster im Tsumego.

Problem 68: Manchmal hilft in solchen Stellungen Sx, aber das ist hier nicht die Lösung.



Problem 69: Die schwarzen Steine sind im Kranichnest gefangen, aber sie haben noch drei Freiheiten, geht da was?



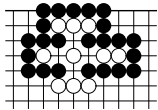
Problem 70: Ein klassisches Problem, bei dem man eine Denkblockade überwinden muss.



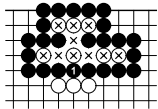
Endspiel (15)

von Robert Jasiek

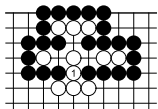
Letztes Mal haben wir folgende Rechenvorschrift gelernt: Der Count der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele ist die Summe ihrer Einzelcounts. Wir wenden sie diesmal erneut an. Zum Aufwärmen beginnen wir mit einem einfachen Beispiel.



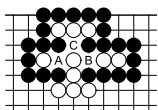
Dia. 1 (Beispiel 1, Count 11 1/2, Zugwert 5 1/2)



Dia. 2 (Schwarz beginnt, Count 17)



Dia. 3 (Weiß beginnt)



Dia. 4 (Follow-up, Count 6, Folgezugwert 3)

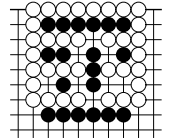
Beispiel 1 in Dia. 1 zeigt, so nehmen wir an, eine lokale Nachhand mit weißem Follow-up. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 2 hat den Count 17. Das weiße Follow-up in Dia. 4 hat die drei getrennten Regionen und einfachen lokalen Nachhände A, B und C mit den Counts 1, 2 und 3 sowie den jeweils gleichen Zugwerten. Daher hat das Follow-up die Summe der drei Einzelcounts als Count: $1 + 2 + 3 = 6$. Der Folgezugwert des Follow-ups ist der maximale Einzelzugwert 3.

Wir können nun die mutmaßlichen Nachhand-Werte des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung in Dia. 1 bestimmen. Wir kennen die Counts 17 und 6 der beiden Nachfolgestellungen und leiten aus diesen die Ausgangswerte her. Der Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt: $(17 + 6) / 2 = 11 \frac{1}{2}$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(17 - 6) / 2 = 5 \frac{1}{2}$.

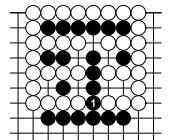
Der Zugwert $5 \frac{1}{2}$ ist größer als der Folgezugwert 3, also $5 \frac{1}{2} > 3$. Damit haben wir verifiziert, dass das initiale lokale Endspiel eine lokale Nachhand ist. Von der Ausgangsstellung mit dem Count $11 \frac{1}{2}$ startend, hat Schwarz 1 in Dia. 2 den Zugewinn $5 \frac{1}{2}$, um

die schwarze Nachfolgestellung mit dem Count 17 zu erzeugen. Von der Ausgangsstellung mit dem Count $11 \frac{1}{2}$ startend, lässt Weiß 1 in Dia. 3 Schwarz $5 \frac{1}{2}$ Punkte verlieren, um das weiße Follow-up in Dia. 4 mit dem Count 6 zu erzeugen.

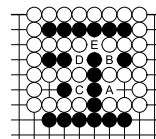
In Beispiel 2 in Dia. 5 vermuten wir eine lokale Nachhand mit schwarzem Follow-up. Das schwarze Follow-up in Dia. 7 hat die fünf getrennten Regionen und einfachen lokalen Nachhände A bis E mit den Counts $-1/2$, -1 , $-1 \frac{1}{2}$, -2 und -6 sowie die Zugwerte $1/2$, 1 , $1 \frac{1}{2}$, 2 und 6 . Dementsprechend hat das Follow-up die Summe der fünf Einzelcounts als Count: $-1/2 + (-1) + (-1 \frac{1}{2}) + (-2) + (-6) = -11$. Der Folgezugwert des Follow-ups ist der



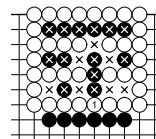
Dia. 5 (Beispiel 2, Count -22, Zugwert 11)



Dia. 6 (Schwarz beginnt)



Dia. 7 (Follow-up, Count -11, Folgezugwert 6)



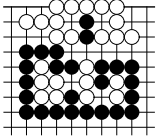
Dia. 8 (Weiß beginnt, Count -33)

maximale Einzelzugwert 6. Die weiße Nachfolgestellung in Dia. 8 hat den Count -33 .

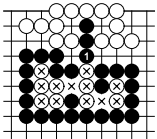
Für die Ausgangsstellung in Dia. 5 nehmen wir eine lokale Nachhand an und ermitteln ihre Werte. Wir verwenden nun die Counts -11 und -33 der beiden Nachfolgestellungen. Der Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung ist deren Durchschnitt: $(-11 + (-33)) / 2 = -22$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(-11 - (-33)) / 2 = 11$.

Der Zugwert 11 ist größer als der Folgezugwert 6, also $11 > 6$, sodass das initiale lokale Endspiel tatsächlich eine lokale Nachhand ist. Von der Ausgangsstellung mit dem Count -22 startend, hat Schwarz 1 in Dia.

6 den Zugewinn 11, um das schwarze Follow-up in Dia. 7 mit dem Count -11 zu erzeugen. Von der Ausgangsstellung mit dem Count -22 startend, lässt Weiß 1 in Dia. 8 Schwarz 11 Punkte verlieren, um das weiße Follow-up mit dem Count -33 zu erzeugen.



Dia. 9 (Beispiel 3, Count 11 1/2, Zugwert 10 1/2)

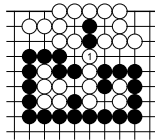


Dia. 10 (Schwarz beginnt, Count 22)

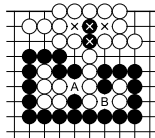
Beispiel 3 in Dia. 9 zeigt eine lokale Nachhand mit weißem Follow-up. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 10 hat den Count 22. Das weiße Follow-up in Dia. 12 hat die markierte gesetzelte Region mit dem Count -6 (negativ, weil es weißes Gebiet ist) und die beiden Regionen und einfachen lokalen Nachhände A und B mit den Counts 5 und 2 sowie den gleichen Zugwerten. Folglich hat das Follow-up die Summe der drei Einzelcounts als Count: $-6 + 5 + 2 = 1$. Der Folgezugwert des Follow-ups ist der maximale Einzelzugwert 5.

Die Follow-up-Stellung zeigt beispielhaft, warum es immer die korrekte und sichere Methode ist, die Werteperspektive des schwarzen Spielers zu verwenden und des weißen Spielers Punkte durch negative Zahlen zu repräsentieren. Obwohl Weiß die Follow-up-Stellung erzeugt, ist ihr Count positiv! Dennoch dürfen wir weiter unten die Werte der Ausgangsstellung mittels unserer etablierten Rechenvorschriften herleiten. Hätten wir fürs Follow-up die Werteperspektive des weißen Spielers benutzt, könnten wir falsche Werte für die Ausgangsstellung ableiten.

Nummehr bestimmen wir die Werte des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung in Dia. 9 und nehmen an, es gebe eine lokale Nachhand.



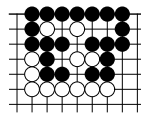
Dia. 11 (Weiß beginnt)



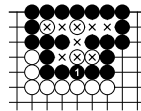
Dia. 12 (Follow-up, Count 1, Folgezugwert 5)

Aus den Counts 22 und 1 der beiden Nachfolgestellungen leiten wir die Ausgangswerte her. Der Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt: $(22 + 1) / 2 = 11 1/2$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(22 - 1) / 2 = 10 1/2$.

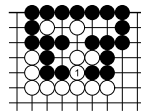
Der Zugwert $10 1/2$ ist größer als der Folgezugwert 5, also $10 1/2 > 5$. Deshalb haben wir überprüft, dass das lokale Endspiel der Ausgangsstellung eine lokale Nachhand ist.



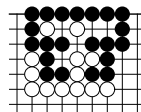
Dia. 13 (Beispiel 4, Count 8 5/8, Zugwert 4 3/8)



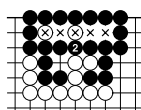
Dia. 14 (Schwarz beginnt, Count 13)



Dia. 15 (Weiß beginnt)



Dia. 16 (Erstes Follow-up, Count 4 1/4, Folgezugwert 2 3/4)

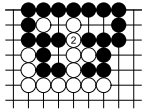


Dia. 17 (Schwarz setzt fort, Count 7)

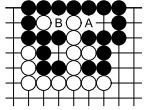
Von ihr mit dem Count $11 1/2$ startend, hat Schwarz 1 in Dia. 10 den Zugewinn $10 1/2$, um die schwarze Nachfolgestellung mit dem Count 22 zu erzeugen. Von der Ausgangsstellung mit dem Count $11 1/2$ startend, lässt Weiß 1 in Dia. 11 Schwarz $10 1/2$ Punkte verlieren, um das weiße Follow-up in Dia. 12 mit dem Count 1 zu erzeugen.

Beispiel 4 in Dia. 13 vereint die beiden Komplikationen iterativer Follow-ups und getrennter Regionen in einem Follow-up. Wir erinnern uns daran, wie wir iterative Follow-ups handhaben: Wir analysieren rückwärts, angefangen von den gesetzelten Nachfolgestellungen des tiefsten Follow-ups hin zur Ausgangsstellung. Wenn Schwarz in Dia. 14 beginnt, ist es allerdings noch ganz einfach: Der Count der Nachfolgestellung ist 13.

Wenn Weiß in Dia. 15 beginnt und Schwarz in Dia. 17 fortsetzt, landen wir beim Count 7. Wenn hingegen Weiß in Dia. 18 fortsetzt, entsteht allerdings iterativ das zweite Follow-up in Dia. 19. Da wir rückwärts analysieren müssen, bestimmen wir zunächst die Werte des zweiten Follow-ups

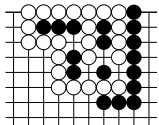


Dia. 18
(Weiß setzt fort)

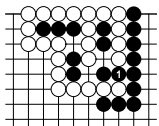


Dia. 19 (Zweites Follow-up, Count 1 1/2, Folgezugwert 1)

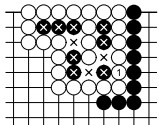
vor denen des ersten Follow-ups in Dia. 16.
 Noch tiefer als zum zweiten Follow-up in Dia. 19 müssen wir nicht vordringen, da dessen Werte offenkundig sind: Die beiden getrennten Regionen A und B haben die Counts und Zugwerte 1/2 und 1. Der Count des zweiten Follow-ups ist die Summe der beiden Einzelcounts: $1/2 + 1 = 1\ 1/2$. Sein Folgezugwert 1 ist das Maximum der beiden Einzelzugwerte.
 Danach bestimmen wir die Werte des ersten Follow-ups in Dia. 16. Wir nehmen an, es sei eine lokale Nachhand, und berechnen daher die mutmaßlichen Nachhandwerte. Wir leiten diese ab von den Counts 7 und $1\ 1/2$ in Dia. 17 und 19. Das erste Follow-up hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(7 + 1\ 1/2) / 2 = 4\ 1/4$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(7 - 1\ 1/2) / 2 = 2\ 3/4$. Außerdem verifizieren wir, dass es sich wirklich um eine lokale Nachhand handelt: Der Folgezugwert $2\ 3/4$ des ersten Follow-ups in Dia. 16 ist größer als der Folgezugwert 1 des zweiten Follow-ups in Dia. 19, also $2\ 3/4 > 1$.



Dia. 20 (Beispiel 5, Count -14, Zugwert 5)



Dia. 21
(Schwarz beginnt)

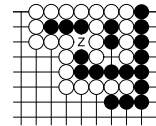


Dia. 22 (Weiß beginnt, Count -19)

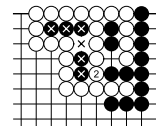
Schließlich können wir die Werte der Ausgangsstellung in Dia. 13 bestimmen. Erneut nehmen wir an, es sei eine lokale Nachhand. Wir leiten die mutmaßlichen Nachhandwerte ab von den Counts 13 und $4\ 1/4$ in Dia. 14 und 16. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(13 + 4\ 1/4) / 2 = (17\ 1/4) / 2 = 8\ 5/8$ und

den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(13 - 4\ 1/4) / 2 = (8\ 3/4) / 2 = 4\ 3/8$. Wir überprüfen erneut, dass auch die Ausgangsstellung in Dia. 13 eine lokale Nachhand ist: Ihr Zugwert $4\ 3/8$ ist größer als der Folgezugwert $2\ 3/4$ des ersten Follow-ups in Dia. 16, also $4\ 3/8 > 2\ 3/4$.

Wir nehmen an, Beispiel 5 in Dia. 20 sei eine lokale Nachhand mit iterativen schwarzen Follow-ups. Schwarz 1 in Dia. 21 erzeugt das erste Follow-up in Dia. 23. Schwarz 2 in Dia. 24 erzeugt das zweite Follow-up in Dia. 25.



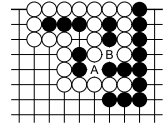
Dia. 25 (Zweites Follow-up, Teilcount -3, Count -5, Folgezugwert 3)



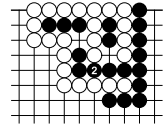
Dia. 26 (Weiß setzt fort, Teilcount -11, Count -13)

Da wir rückwärts analysieren, bestimmen wir anfangs die Werte des zweiten Follow-ups in Dia. 25, welches die einfache lokale Nachhand Z mit dem Teilcount -3 und Folgezugwert 3 zeigt. Erst später bestimmen wir den Teilcount der kleineren Region, wonach wir verstehen können, dass beide Regionen zusammen den Count -5 haben.

Danach berechnen wir die Werte des ersten Follow-ups in Dia. 23. Wir nehmen eine lokale Nachhand an und berechnen die mutmaßlichen Nachhandwerte. Dazu verwenden wir die zuerst von mir explizit beschriebene, aber sicherlich manchem schon zuvor bekannte Beschleunigungsmethode, eine gesetzelte Region nur einmal zu zählen.
 Deswegen verwenden wir die Teilcounts -3 und -11 der größeren Region in Dia. 25 und 26. Region A des ersten Follow-ups in Dia. 23 hat den als Durchschnitt berechneten



Dia. 23 (Erstes Follow-up, Count -9, Folgezugwert 4)



Dia. 24 (Schwarz setzt fort)

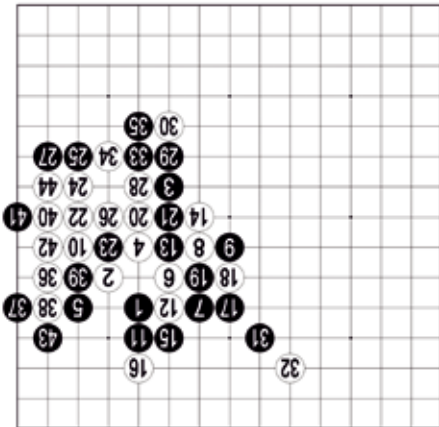
Nachhand-Teilcount $(-3 + (-11)) / 2 = -7$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(-3 - (-11)) / 2 = 4$.

Region B des erstes Follow-ups in Dia. 23 hat den Teilcount -2 und Zugwert 2 .

Das erste Follow-up hat daher als Count die Summe der beiden Teilcounts $-7 + (-2) = -9$ und als Folgezugwert das Maximum 4 der beiden Einzelzugwerte der zwei Regionen.

Wir vergewissern uns auch noch, dass es sich wirklich um eine lokale Nachhand handelt: Der Folgezugwert 4 des ersten Follow-ups in Dia. 23 ist größer als der Folgezugwert 3 des zweiten Follow-ups in Dia. 25, also $4 > 3$.

Abschließend bestimmen wir die Werte der Ausgangsstellung in Dia. 20 und nehmen dabei den Typ lokale Nachhand an. Wir leiten die mutmaßlichen Nachhandwerte ab von den Counts -9 und -19 in Dia. 23 und 22. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(-9 + (-19)) / 2 = -14$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(-9 - (-19)) / 2 = 5$. Die Ausgangsstellung in Dia. 20 ist eine lokale Nachhand, weil ihr Zugwert 5 größer als der Folgezugwert 4 des ersten Follow-ups in Dia. 23 ist, also $5 > 4$.



Gomoku-Lösung

Impressum DGoZ 6/2024

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, E-Mail: dgoz@dgob.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Robert Jasiek, Hartmut Kehmann, Andrii Kravets, Benjamin Teuber, Jonas Welicke, 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: Ingo Althöfer, Heijko Bauer, Mathias Helms, Kai Meemken, Marc Oliver Rieger, Martin Ruzika, Daniela Trinks, Benjamin Wirthmann

Fotos: Kalli Balduin, Tobias Berben, Marc Oliver Rieger, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon, Cyberoro 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 1/2025:

Samstag, der 15.02.2025

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	DD	K	HAL	SN	J	MA	KS	B	Σ	
1	Dottan, Adam	1d	–	2	4	0	0	–	2	2	0	4	4	–	–	2	16
2	Drewitz, Michael	2k	–	–	4	0	0	0	–	4	–	0	–	–	2	4	14
3	Reinke, Hendrik	2k	–	–	0	0	2	–	–	–	4	0	2	–	–	0	8
4	Henkel, Marco	2k	–	–	–	4	–	4	–	–	–	–	–	–	–	–	8
5	Sun, Ryan	1k	–	–	–	–	–	–	6	–	–	0	1	–	–	–	7
	Huang, Ruizheng	1k	1	–	–	–	–	3	–	–	–	–	3	–	–	–	7
7	Kurz, Alexander	2d	–	–	2	2	0	–	–	–	0	2	–	–	–	0	6
8	Ruse, Victor	3d	–	–	–	1	4	–	0	0	–	–	–	1	–	–	6
9	Lewerenz, Bernd	2d	–	–	4	–	–	–	–	–	2	–	–	–	–	–	6
10	Zhang, Miles	2k	–	–	–	–	–	0	4	–	–	–	1	–	–	–	5

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

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

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer

Pl.	Name	KA	ED	HH	DD	H	L	DD	K	HAL	SN	J	MA	KS	B	Σ
1	Donner, Tarmo	17k	1	4	2	–	4	–	0	–	–	2	–	–	–	13
2	Mazanek, Oliver	14k	–	–	–	4	–	0	–	–	–	4	–	–	4	12
3	Ramacher, Iris	15k	3	–	4	0	0	–	1	0	–	–	1	2	0	11
4	Weber, Timo	10k	3	–	–	–	1	–	–	–	–	–	–	4	–	8
5	Cherchesov, Valentin	11k	5	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	–	–	8
6	Hilsky, Rolf	10k	–	–	–	–	2	–	–	2	2	0	–	–	0	6
7	Sterzik, Anna	11k	–	–	–	–	4	–	–	2	–	0	–	–	0	6
	Tan, Mengmeng	13k	–	–	–	–	–	1	2	–	–	–	3	–	0	6
9	Behn, Ditmar	10k	–	–	6	–	–	–	–	–	0	0	–	–	–	6
10	Mai, Sebastian	14k	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	5	–	–	6
	Liebert, Andre	18k	–	–	–	4	–	–	–	–	–	2	–	–	–	6
	Dammrich, Martin	18k	–	–	2	–	–	–	–	–	4	–	–	–	–	6

Die kompletten Ergebnislisten des Deutschlandpokals sowie weitere Infos findet man unter www.dgob.de/wettbewerb/deutschlandpokal/

Silvia Hartig

Kids- und Teenspokal 2024

In dieser Ausgabe bekommt ihr die letzten Zwischenstände für 2024, vom 13. Dezember. In der ersten Woche des neuen Jahres werde ich die finalen Ergebnisse auf der Webseite veröffentlichen. Danach habt ihr dann noch ein paar Wochen Zeit, diese zu prüfen und euch bei mir zu melden, wenn ihr Fehler findet oder jemand auf der Liste fehlt. Ende Februar beginnt dann wieder der Versand der Preise. Wenn ihr in den Top 20 einer Kategorie seid, lasst mir bitte über das Formular auf der Webseite eure Adresse zukommen. Wenn ihr in den Top 3 seid, zusätzlich auch eure Kontonummer. Danke schon mal im Voraus! In der U12 bleiben die Top 3 unverändert, mit leicht wachsenden Punktepolestern. Wenn sich hier noch etwas ändert, wäre das schon eine kleine Sensation. Auf den hinteren Plätzen hat sich etwas mehr getan, vor allem dadurch, dass die Plätze 4, 7 und 9 in dieser Ausgabe das erste Mal auftauchen, da ich vorher noch nicht von ihnen wusste. Führt die Mund-zu-Mund-Propaganda gerne fort, je mehr Teilnehmende, desto schöner der Pokal! In der U18 bleibt das Führungstrio zwar gleich, aber die Reihenfolge hat sich geändert. Adam konnte die Führung wieder an sich reißen und Plätze mit Yuze tauschen, der auf Rang 3 abgerutscht ist. Die Abstände (drei Punkte von Platz 1 auf 2 und ein Punkt von 2 auf 3) sind weiterhin sehr gering, hier könnte sich also eher noch mal was ändern. Auch die Plätze 4 bis 6 sind sehr dicht beieinander, da kann jedes Turnier noch entscheidend sein, viel Spaß allerseits beim Endspurt!

Martin Ruzicka

Wie immer der Hinweis:

Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war, also höchstens Jahrgang 2005. Hoffentlich solltet ihr dann einfach auf der Webseite auftauchen. Wenn ihr ein Turnier gespielt habt, aber nicht in der entsprechenden Tabelle steht, schreibt mir gerne eine Mail an fs-ktpokal@dgob.de.

Pro Sieg in einer in der EGD gewerteten Partie gibt es einen Punkt, wer pro Kategorie am Ende des Jahres die meisten Punkte hat, hat gewonnen.



Tabelle U12

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Tarmo Donner	50	20	17k	12k
2 Eduard Yang	45	18	9k	5k
3 Miles Zhang	39	17	2k	1k
4 Lui Blumenschein	32	11	26k	12k
5 Litao Mei	29	13	3k	2k
6 Ole Wille	21	7	4k	3k
7 Tan Tan	21	8	12k	6k
8 Taito Donner	20	16	30k	20k
9 Mengmeng Tan	20	8	13k	6k
10 Yuheng Lu	19	10	8k	6k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Adam Dottan	79	27	1d	3d
2 Shukai Kirby Zhang	76	23	4d	5d
3 Yuze Xing	75	25	5d	6d
4 Ryan Sun	39	15	1k	1d
5 Jing-Xiang Qiao	38	13	2d	3d
6 Angelika Rieger	36	11	5k	2k
7 Shizhao Li	28	9	2d	3d
8 Vira Chernova	22	8	6k	3k
9 Ferdinand Marz	20	8	1d	1d
10 Mariia Chernova	17	7	1d	1d

Hallo, liebe Kinder!

Heute ein kniffliges Bilderrätsel von der Jugend-DM in Trier: Welche Bilderpaare passen zusammen? Wenn Du die zugehörigen Buchstabenpaare dann richtig sortierst, bekommst

Du das Lösungswort – es ist ein Go-Begriff. Viel Spaß beim Knobeln!

Euer 黑 Hej



International von Lars Gehrke

7. Go Seigen Pokal

Am 1. Dezember 2024 sicherte sich die japanische Profispielerin Ueno Asami 5p den Titel beim 7. Go Seigen Pokal, einem internationalen Go-Turnier für Frauen. Sie besiegte die chinesische Spielerin Tang Jiayuan 6p im Finale in einer Best-of-Three-Serie mit 2:1 und errang damit den ersten Sieg für Japan in der Geschichte dieses Wettbewerbs.

In der entscheidenden dritten Partie dominierte Ueno von Anfang an und errang nach 193 Zügen mit Schwarz einen Sieg durch Aufgabe.

Der Titel ist ein weiterer Meilenstein für Ueno Asami, die bereits 2022 den Senko-Pokal und 2023 als erste Frau den japanischen Shinjin-O (Neulingsmeistertitel) gewann. Ueno setzt in ihrer Spielvorbereitung stark auf den Einsatz von KI-Tools, um ihre Strategien zu verfeinern.

Verlauf des Turniers

Das Turnier, das in Fuzhou, China, stattfand, bot spannende Partien. Außer den beiden Finalistinnen



Ueno Asami 5p

Ueno Asami und Tang Jiayuan schafften es noch Kim Eunji 9p aus Korea und Yu Zhiying 8p aus China ins Halbfinale. Andere Top-Spielerinnen wie Choi Jeong 9p und Oh Yu-jin 9p schieden früher aus. Für Europa trat die Europameisterin der Frauen, Li Ting 1p aus Österreich, an und verlor in der ersten Runde gegen Qin Siyue 2p aus China. Für Nordamerika trat die Amateurspielerin Yu Jin an und verlor in der ersten Runde gegen die Chinesin Cao Youyin 4p.

Die bisherigen Ausgaben des Go Seigen Pokals wurden überwiegend von südkoreanischen Spielerinnen gewonnen. Mit Ueno Asamis Sieg verzeichnet nun auch Japan den ersten Erfolg in diesem Wettbewerb.

Preise und Organisation

Der Go Seigen Pokal wird von der Chinesischen Weiqi-Vereinigung und der Stadtregierung von Fuzhou organisiert. Die Siegerin erhält ein Preisgeld von umgerechnet rund 64.000 Euro, die Zweitplatzierte von rund 25.000 Euro.

Ueno Asamis Triumph ist ein historischer Erfolg für die japanische Go-Szene und ein Zeichen dafür, dass sich die internationale Konkurrenz im Go weiter intensiviert.

29. Samsung Pokal

Der chinesische Profispieler Ding Hao 9p hat seinen Titel beim prestigeträchtigen 29. Samsung Pokal (voller englischer Name: Samsung Fire & Marine Insurance World Masters Baduk) erfolgreich verteidigt. Im Finale setzte sich der 24-Jährige am 22. November 2024 in Goyang, Südkorea, gegen seinen Landsmann Tang Weixing 9p mit 2:1 durch. Mit seinem Sieg ist Ding Hao erst der fünfte Spieler, der dieses Turnier zweimal in Folge gewinnen konnte.

In der entscheidenden dritten Partie siegte Ding Hao nach 248 Zügen mit Weiß durch Aufgabe. Von Beginn an dominierte er die Partie, indem er eine starke Position in der oberen linken Ecke aufbaute. Tang Weixing versuchte zwar mehrfach, das Spielgeschehen zu wenden, doch Ding Hao ließ sich nicht aus der Ruhe bringen und verteidigte seine Vorteile souverän bis zum Ende.

Beeindruckender Weg ins Finale

Ding Hao qualifizierte sich als Titelverteidiger direkt für die Hauptrunde des Turniers. Auf dem Weg zum Finale besiegte er hochkarätige Gegner: Kang Dong-yun 9p in der Runde der letzten 32, Choi Jeong 9p



Ding Hao 9p

im Achtelfinale, Shin Jinseo 9p im Viertelfinale und Jin Yucheng 8p im Halbfinale.

Sein Sieg gegen Shin Jinseo, den aktuell stärksten Spieler der Welt, war ein Schlüsselmoment. „Ab diesem Punkt wusste ich, dass ich mit voller Konzentration alles geben muss. Es war der Moment, in dem ein neuer Ehrgeiz in mir erwachte“, sagte Ding Hao in einem Interview nach dem Finale.

Herausforderungen gemeistert

Ding Hao trat das Finale unter gesundheitlich schwierigen Bedingungen an. Trotz einer Erkältung zeigte er eine bemerkenswerte Leistung. Der Kommentator Song Taegon lobte ihn: „Obwohl er körperlich nicht in bester Verfassung war, spielte Ding Hao sein bestes Go.“

Ding Hao selbst reflektierte, dass der gesundheitliche Zustand ihm paradoxerweise geholfen habe: „Wenn ich gesund bin, denke ich oft zu viel. In dieser Situation konnte ich mich ausschließlich auf die Partie konzentrieren.“

Preisverleihung und Anerkennung

Im Anschluss an das Finale fand die feierliche Preisverleihung statt. Ding Hao erhielt von den Veranstaltern

ein Preisgeld von umgerechnet etwa 200.000 Euro sowie den Pokal. Der zweitplatzierte Tang Weixing wurde mit einem Preisgeld von rund 66.000 Euro ausgezeichnet.

Historische Einordnung

Mit seinem zweiten Titel in Folge reiht sich Ding Hao in eine exklusive Liste von Spielern ein, die den Samsung Pokal mehrfach hintereinander gewinnen konnten. Vor ihm gelang dies nur den Legenden Lee Changho 9p, Cho Hunhyun 9p, Lee Sedol 9p und Ke Jie 9p.

Japan

von James Brückl

Meijin

Nach dem Zwischenstand von 1:3 Mitte Oktober gelingt es Ichiriki Ryo im sechsten Spiel den entscheidenden Gewinnpunkt zum 2:4 zu setzen, womit er Shibano Toramaru als amtierenden Titelträger ablöst.

Tengen

Im Tengen-Titelkampf aber sichert sich Ichiriki Ryo wiederum durch zwei Gewinnpartien in Folge mit einem 3:1 die Titelverteidigung vor dem hier als Herausforderer auftretenden Shibano Toramaru. Insgesamt also ein guter Lauf für Ichiriki Ryo.

Oza

Besser lief es für Shibano Toramaru auch im Oza-Titelkampf nicht. Hier gelingt es Iyama Yuta sogar, Shibano Toramaru gleich drei Spiele in Folge abzunehmen. Das heißt 3:1 und die Titelverteidigung für Iyama Yuta.

Kisei

In der Kisei-Qualifikation traf Yamashita Keigo auf Iyama Yuta (der Ausscheidungsmodus, den die Ersten der einzelnen Kisei-Ligen zu durchlaufen hatten, ist in der DGoZ 5/2024 beschrieben). Iyama Yuta gewann diese Begegnung und steht nun Ichiriki Ryo gegenüber. Der Titel wird über maximal 7 Spiele ab Mitte Januar 2025 entschieden.

Die sieben großen Titel der Männer verteilen sich damit derzeit auf nur zwei Profis: Ichiriki Ryo, der derzeit vier Titel hält (Kisei, Meijin, Tengen und Honinbo) und Iyama Yuta mit drei Titeln (Oza, Gosei, Judan). Der Kisei-Titelkampf könnte hier die Verhältnisse aber umkehren.

Kisei der Frauen

Währenddessen bahnt sich im Kisei-Titelkampf, der im Format eines Ausscheidungsturniers ausgespielt wird, die Entscheidung an: nach drei Runden stehen sich nun im Finale Ueno Asami und Mukai Chiaki gegenüber. Letztere konnte sich gegen Xie Yimin und Fujisawa Rina durchsetzen und bewies damit bereits eine besondere Durchsetzungskraft.

Korea

von Daniela Trinks

8. Frauen-Kiseong

Im 8. Haeseong Frauen-Kiseong konnte Choi Jeong (28) ihren fünften Kiseong-Titel gewinnen und damit ihre Spitzenposition unter den Frauen verteidigen. Sie besiegte Nakamura Sumire (15) mit 2:1 im Finale. Kim Hyemin 9p (38) wurde Dritte.

29. Frauen-Kuksu

Kim Chaeyoung 9p (28) gewann den 29. Harim Frauen-Kuksu und erlangte damit den hochangesehenen Titel zum zweiten Mal, zehn Jahre nach ihrem ersten Sieg im Jahr 2014. Sie besiegte Nakamura Sumire 3p (15) mit 2:0 im Finale. Die Siegerin erhielt 30 Millionen KRW, die Zweitplatzierte 10 Millionen KRW.

Sumire war zwar sichtlich enttäuscht, kann jedoch auch stolz darauf sein, bereits das



Kim Chaeyoung 9p (L) und Nakamura Sumire 3p

zweite Finale eines der koreanischen Hauptturniere erreicht zu haben denn sie spielt erst seit März als Gastspielerin in Korea.

Koreanische Go-Rangliste

Shin Jinseo 9p behält seine Position als Nummer 1 für den 60. Monat in Folge und erreichte damit zum 68. Mal den Spitzenplatz.

Der Zweitplatzierte Park Jeonghwan hält nach wie vor den Rekord für die Gesamtzeit an der Spitze (74 Monate). Doch auch dieser Rekord wird schwer zu verteidigen sein, da Shin Jinseo einen komfortablen Abstand hält. In der Frauenrangliste behält Choi Jeong 9p ihre Spitzenposition vor Kim Eunji 9p. Im Dezember waren 355 aktive Spieler in der koreanischen Rangliste aufgeführt.

Koreanische Go-Liga 2024/25

Die neue Saison begann mit einem großen Paukenschlag, denn das neue Zeitformat mit Fischerzeit (10 Minuten + 10



Sekunden pro Zug) für alle Parteien hat den Ausgang vieler Begegnungen unvorhersehbarer gemacht. Bereits in der ersten Runde verloren beispielsweise die beiden Spitzenspieler Shin Jinseo und Park Jeonghwan. Im Gegensatz zu vorherigen Saisons, in denen Zeitüberschreitungen für Überraschungen sorgten, wurden bisher alle Partien ohne derartige „Unfälle“ beendet. Stattdessen zeigte sich, dass das Schnellspielformat jegliche Rangunterschiede ausgleicht. Viele Zuschauer hatten mehr Freude daran, die Partien bis zum Ende mit großer Spannung zu verfolgen, denn jede Partie dauerte etwa 30–40 Minuten und war somit deutlich kürzer als zuvor. Andererseits gibt es auch Gegenstimmen, die befürchten, dass eines der höchstdotierten Go-Turniere in Korea zu einer Show verkommen könnte. Zudem äußern einige Kritik, da sie um die Wettbewerbsfähigkeit der koreanischen Spieler bei internationalen Turnieren besorgt sind, bei denen die Bedenkzeit wesentlich länger ist.

47. Myeongjin

Park Jeonghwan 9p hat sich selbst seinen Traum erfüllt, nicht nur den begehrten Kuksu-, sondern auch den Myeongjin-Titel in seine Sammlung aufzunehmen. Er besiegte Lee Jihyun 9p im Finale mit 2:0 und holte sich damit den 35. Titel seiner Karriere.

1. Super Cup

Lee Changho 9p gewann das 2024 Super Cup Legend Match, an dem vier Spieler teilnahmen. Park Jonghoon 7p setzte sich beim 1. Super Cup mit insgesamt 198 Profi- und Amateurspielern durch. Neben Go gab es auch Wettbewerbe in Schach, Janggi und Poker mit insgesamt über 2.000 Teilnehmern aus 20 Ländern und lockte mit einem beachtlichen Preisgeld von 1,7 Milliarden KRW. Die Veranstaltung wurde von Mind Sports Korea organisiert und von Samsung Medicos gesponsert.

Nongshim Cup

Am Ende der 2. Phase sind noch 3 Chinesen, 2 Koreaner und 1 Japaner im Rennen. Die 3. Phase wird am 17.2.2025 in Shanghai beginnen.

Chunlan Cup

Obwohl die chinesischen Spieler einen großen Vorteil im Achtelfinale hatten (5 Spieler), haben alle Koreaner und der japanische Spieler den Aufstieg ins Halbfinale geschafft. Hier sind die Ergebnisse des Halbfinals: Park Jeonghwan (Korea) gewinnt gegen Shibano Taramaru (Japan), und Yang Kaiwen

(China) besiegt Byun Sangil (Korea). Das Finale wird im nächsten Jahr stattfinden.

Kurznachrichten

In der Senioren-Liga holte sich Lee Changhos Team Wanju in seiner ersten Saison seit der Gründung des Teams den Titel. Ihr Spitzenspieler trug mit einer Bilanz von 15:4 maßgeblich zum Sieg bei und wurde wenig überraschend auch zum MVP der Liga gekürt.

Kim Sihwang (12) und Park Taejun (11) haben sich beim Profi-Qualifikationsturnier für Spieler bis 12 Jahre durchgesetzt. Mit den beiden neuen Spielern hat der Koreanische Baduk-Verband nun 439 ProfispielernInnen.

Im 6. Präsidenten-Cup erkämpfte sich Park Jinseol 9p (38) gegen Hong Seongji 9p im Finale den ersten Titel seiner Laufbahn. Die Bedenkzeit war mit Fischerzeit (20 Minuten + 20 Sekunden) vergleichsweise kurz.

Ankündigungen

Das 1. Internationale Go-Turnier für Menschen mit Behinderungen findet 23. bis 26. Februar im Olympic Parktel in Seoul statt, veranstaltet von der International Society of Go Studies in Zusammenarbeit mit dem Koreanischen Go-Verein für SpielerInnen mit Behinderungen. TeilnehmerInnen (und je eine HelferIn) erhalten drei Übernachtungen und Verpflegung. Bei Interesse und Fragen bitte an Prof. Nam Chihyung (chihyung@mju.ac.kr) schreiben.

Die Myongji-Universität in Korea hat angekündigt, ab März 2025 keine neuen Studenten am FB Go-Studien mehr aufzunehmen. Transferstudenten und Studenten der Graduate School (Master, Ph.D.) sind jedoch weiterhin willkommen. Bei Interesse bitte an Prof. Kim Jinhwan (bookdoo5@mju.ac.kr) oder Prof. Nam Chihyung (siehe oben) wenden.

Der 1. Koreanische Baduk-Kongress ist für den 15.–19. Februar in Taebaek in Gangwondo geplant, wo bereits der 19. Korea Prime Minister Cup stattfand. Voranmeldung und weitere Informationen werden über www.koreanbadukcongress.com verfügbar sein.

Das japanische Go-Talent Nakamura Sumire 3p spielte ihre 100. offizielle Partie in Korea. 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 das schnellste Erreichen von 100 Partien.

China

von Liu Yang

1. Go-Liga

Am 27.10. fand die letzte Runde der Vorsaison statt. Chengdu gewann zum 6. Mal mit 4:0 und konnte die Tabellenführung verteidigen. Titelverteidiger Shenzhen lag auf dem 2. Platz. Beide Mannschaften hatten sich direkt für das Halbfinale der K.O.-Phase qualifiziert. Die Tabelle:

Team	Punkte	Siege
1 Chengdu	24	45
2 Shenzhen Lonhua	22	37
3 Chongqing	20	37
4 Supor Hangzhou	20	36
5 Hangzhou Longyuan	18	32
6 Jiangsu	18	32
7 Shanghai Jushen	16	32
8 Shenzhen Nie Dao	16	32
9 Zhejiang	15	32
10 Kaifeng	14	29
11 Guizhou	14	28
12 Quzhou	13	25
13 Shandong	12	24
14 Shanxi	9	24
15 Beijing Minsheng Bank	7	20
16 Shanghai Huizhi	2	15

25. Agon Cup

Am 29.11. fand das Finale in Wuzhou statt. Chen Zijian 8p (Foto Mitte) konnte schnell die Führung ausbauen und gewann gegen Wu Yi 7p ohne Probleme. Es war der erste Turniersieg für Chen. Durch den Sieg ist er für das Champions-Duell gegen den Sieger Ryo Ichiriki 9p aus Japan qualifiziert. Das Spiel wird am 26.12. in Xi'an stattfinden.



Internationales Go-Rating

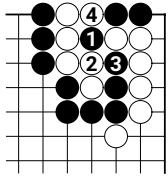
Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂	🇰🇷	3856
2	Wang Xinghao	♂	🇨🇳	3695
3	Ke Jie	♂	🇨🇳	3690
4	Park Junghwan	♂	🇰🇷	3683
5	Ding Hao	♂	🇨🇳	3678
6	Yang Dingxin	♂	🇨🇳	3676
7	Dang Yifei	♂	🇨🇳	3670
8	Li Xuanhao	♂	🇨🇳	3668
9	Li Weiqing	♂	🇨🇳	3633
10	Li Qincheng	♂	🇨🇳	3632
11	Ichiriki Ryo	♂	🇯🇵	3621
12	Byun Sangil	♂	🇰🇷	3618
13	Iyama Yuta	♂	🇯🇵	3617
14	Mi Yuting	♂	🇨🇳	3613
15	Xu Jiayang	♂	🇨🇳	3606
16	Tu Xiaoyu	♂	🇨🇳	3600
17	Fan Tingyu	♂	🇨🇳	3600
18	Xu Haohong	♂	🇨🇳	3599
19	Chen Zijian	♂	🇨🇳	3596
20	Lian Xiao	♂	🇨🇳	3592
21	Zhao Chenyu	♂	🇨🇳	3592
22	Shi Yue	♂	🇨🇳	3588
23	Gu Zihao	♂	🇨🇳	3585
24	Yang Kaiwen	♂	🇨🇳	3584
25	Jin Yucheng	♂	🇨🇳	3583
26	Liao Yuanhe	♂	🇨🇳	3571
27	Xie Ke	♂	🇨🇳	3570
28	Xie Erhao	♂	🇨🇳	3569
29	Shibano Toramaru	♂	🇯🇵	3550
30	Shin Minjun	♂	🇰🇷	3548
31	Liu Yuhang	♂	🇨🇳	3548
32	Kim Myounghoon	♂	🇰🇷	3538
33	Jiang Weijie	♂	🇨🇳	3532
34	Lee Changseok	♂	🇰🇷	3528
35	Kang Dongyun	♂	🇰🇷	3521
36	Jiang Qirun	♂	🇨🇳	3516
37	Tao Xinran	♂	🇨🇳	3515
38	Zhang Tao	♂	🇨🇳	3515
39	Chen Xian	♂	🇨🇳	3515

Quelle: goratings.org (10.01.2025)

Problemecke von Antonius Clasen

Der Gewinner ist dieses Mal Christoph Tolke, Gratulation an ihn! Ich wünsche euch ein frohes und gesundes Jahr 2025.

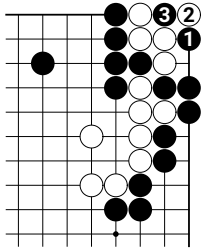
Lösungen 4/2024



Dia. 1.1
(5 auf 1)

Antwort 1:

Diagramm 1.1. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und die weißen Steine werden in einer Mausefalle gefangen.

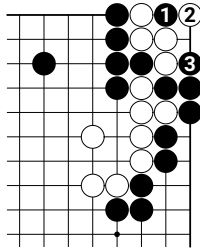


Dia. 2.2

3 sind die weißen Steine gefangen. Diagramm 2.2. Starten mit Schwarz 1 ist falsch. Denn nun bekommt Weiß ein Ko.

Antwort 3:

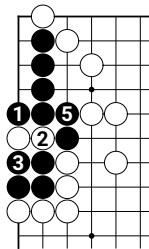
Diagramm 3.1. Schwarz startet korrekt mit 1. Auch Schwarz 5 ist wichtig und mit Schwarz 7 werden 2 Augen gesichert.



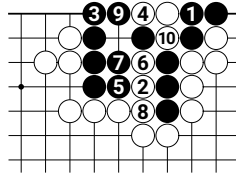
Dia. 2.1

Antwort 2:

Diagramm 2.1. Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz



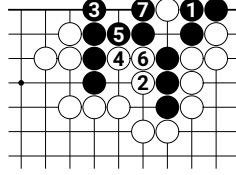
Dia. 3.1
(4 auf 2; 6 neben 2; 7 unter 2)



Dia. 4.1 (11 unter 10)

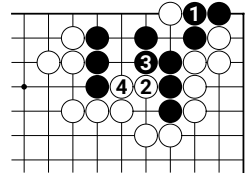
Antwort 4:

Diagramm 4.1. Schwarz startet korrekt mit 1, Weiß 2 ist die stärkste Fortsetzung und mit 3 hält Schwarz seine Gruppe lebend. Weiß 4 spielt stark weiter, jedoch lebt Schwarz nach 11 lebt. Diagramm 4.2. Weiß 4 ist eine schwache Fortsetzung und mit 5 lebt Schwarz sehr einfach.

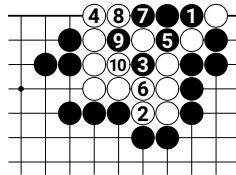


Dia. 4.2

Diagramm 4.3. Die Antwort mit Schwarz 3 auf Weiß 2 ist falsch und mit Weiß 4 tötet Weiß die schwarze Gruppe.



Dia. 4.3



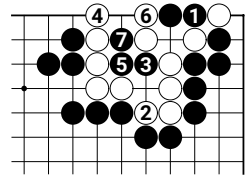
Dia. 5.1
(11 deckt, 12 rechts neben 5, 13 rechts neben 9)

Antwort 5:

Diagramm 5.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und mit 2 bietet Weiß den stärksten Widerstand. Jedoch leiten Schwarz 3 und 5 trotzdem den Untergang für Weiß ein. Mit Weiß 8 und 10 versucht Weiß trotzdem weiter, zwei

Augen zu bekommen. Schwarz ist jedoch auf dem richtigen Weg und opfert mit 11 sogar sieben Steine, um dann mit Schwarz 13 auf 11 das Todesurteil zu fällen.

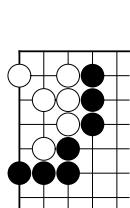
Diagramm 5.2. Schwarz 5 ist nicht korrekt, und Weiß kann sich nach 6 über eine lebende Gruppe freuen. Mit Schwarz 7 wird lediglich ein Seki erreicht.



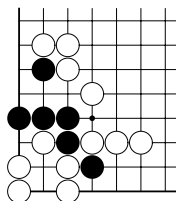
Dia. 5.2

Probleme 6/2024

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



Problem 1 (3 Punkte)



Problem 2 (3 Punkte)

Regeln für die Problemecke

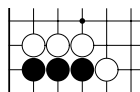
Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (siehe Impressum) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

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

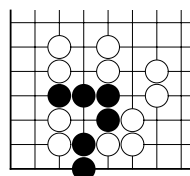
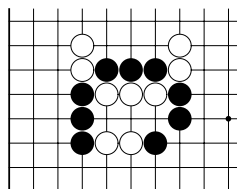
problemecke@dgoz.de

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

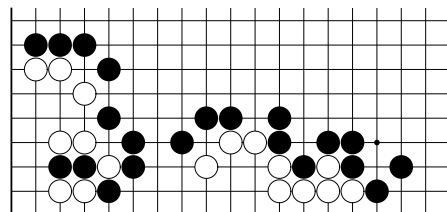


Problem 3 (5 Punkte)

Problem 4 (5 Punkte)



Problem 5 (6 Punkte)



Problem 6 (7 Punkte)

Mitgliedsbeiträge der Go-Landesverbände*

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

Landesverband	Vollmitglied	Erm. Mitglied	Jugendliche	Zweitmitglied
Baden-Württemberg	48 Euro	33 Euro	10 Euro	18 Euro
Bayern	60 Euro	36 Euro	12 Euro	12 Euro
Berlin	78 Euro	39 Euro	15 Euro	21 Euro
Brandenburg, Sachsen, Thüringen,				
Sachsen Anhalt	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	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/Sachsen Anhalt
 Bremen Hamburg Hessen (mit Rheinland-Pfalz und Saarland) Mecklenburg-Vorpommern
 Niedersachsen 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, Mittelstr. 17, 17248 Rechlin, 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@snafu.de

Soziale Medien: Martin Thaumiller, Appeldornstraße 5, 29410 Salzwedel, Telefon: 039038/744024 E-Mail: fs-socialmedia@dgob.de

Spitzensport: Kasim Cinar, Bromberger Str. 81, 28237 Bremen, E-Mail: fs-spitzensport@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 Kehmann, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, E-Mail: lv-bremen@dgob.de

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

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

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

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

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

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

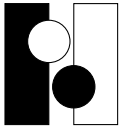
DGoZ

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*

März 2025

08.03.–09.03.: Frühjahrs-Go-Treffen Freiburg 2025
08.03.–09.03.: Harburger Mausefalle
15.03.–16.03.: 2. Frankfurter Frühlingbanger
15.03.–16.03.: Keizer Karel Go Toernooi 2025

April 2025

12.04.–13.04.: 35. Dresdner Go-Turnier
26.04.–27.04.: 65. Messeturnier Hannover

Mai 2025

03.05.–04.05.: 35th Leuven Go Tournament
10.05.–11.05.: 3. Frühjahrs-Go-Treffen Heidelberg
17.05.–18.05.: Go-Treffen Augsburg 2025

Juni 2025

07.06.–09.06.: Hamburger Affensprung
19.06.: 4. SamschdigGo Wendlingen (Fronleichnam)
20.06.–22.06.: 51. Leipziger Bergfest
21.06.–22.06.: Kölner Turnier 2025

Juli 2025

05.07.: SamschdigGo Karlsruhe Sommer 2025
12.07.–13.07.: 7. Chosei Go-Turnier Alpirsbach
12.07.–19.07.: 18. Go-Seminar des Hebsacker-Verlages
19.07.–03.08.: Europäischer Go-Kongress (EGC) Warschau/Polen 2025

September 2025

17.09.–19.09.: European Students Go Championship 2025, Luxembourg
20.09.–21.09.: 8. Hallenser Doppel-Zack
20.09.–21.09.: 20. Schweriner Drachenschlacht
27.09.–28.09.: 9. TipTap Frankfurt

Oktober 2025

18.10.–19.10.: 29. Münchener „Bierseidel“
25.10.–26.10.: 8. Herbst-Go-Treffen mit 27. Mannheimer Aji
25.10.–26.10.: Schloss Hundisburg 5. Castle-Games

November 2025

8.11.: Wiesbadener Tageturnier
20.11.–23.11.: Spielmesse Stuttgart mit Gospiel-Stand

Januar 2026

02.01.–04.01.: Winter-Go-Treffen Karlsruhe 2026

August 2026

15.08.–22.08.: 19. Go-Seminar des Hebsacker Verlages

Oktober 2026

24.10.–25.10.: 9. Herbst-Go-Treffen mit 28. Mannheimer Aji

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

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

