

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2025

100. Jahrgang



Inhalt

Dueball (r.) und Lasker beim Go-Spielen... Titel	
Vorwort	3
Nachrichten & Berichte	4–16
Wie lerne ich, den richtigen Zug zu finden ..	17–21
Rezension: Felix Dueball	22–25
Andrii Kravets kommentiert (3)	26–30
Impressum	30
Kinderseite	31
Probleme für Einsteiger/Fortgeschrittene ..	32–33
Tsume-Go-Kurs (9)	34–40
Zwei Leserbrief-Entgegnungen	41
Endspiel (16)	42–45
Pokale	46–47
Fernost-Nachrichten	48–53
Go-Probleme	54–56
Mitgliedsbeiträge	56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Adressen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag	59
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Dueball und Lasker beim Go-Spielen

Die Titelseite des ersten Hefts des 100. Jahrgangs dieser Zeitschrift ziert ein recht spektakuläres Foto des Go-Pioniers Felix Dueball (r.) mit Rekord-Schachweltmeister Emanuel Lasker vom 7. März 1930. Der Zuschauer in der Mitte heißt, wie auf der Rückseite des Fotos vermerkt ist, Dr. Kurt Rosenwald, daneben steht Fritz Dueball, der älteste Sohn von Felix Dueball. Die Frau im Hintergrund ist unbekannt. Fritz Dueball gewann 1938 ein erstmals ausgerichtetes Europaturnier, ein Vorläuferturnier der Europameisterschaft, danach die offizielle Europameisterschaft 1957, 1958 und 1959.

Das Foto stammt aus dem Privatchiv des im letzten Jahr verstorbenen Günther Cießow 4d (Berlin). Cießow lernte Go 1947 bei Felix Dueball kennen, der in den 1920er Jahren die erste Go-Gruppe in Berlin gegründet hatte. „Anfangs waren es nur 30 Mitglieder“, berichtete Cießow 2015 dem Tagesspiegel, „aber die Go-Gemeinde wuchs schnell, auch weil sie von den Nazis unterstützt wurde. Die wollten die Kultur ihrer japanischen Bündnispartner fördern.“ Nachdem Fritz Dueball die ersten drei Europameisterschaften von 1957 bis 1959 gewonnen hatte, gelang es Cießow 1960, den Sohn seines ehemaligen Lehrers als Europameister abzulösen. Im Jahre 2008 verfasste Cießow zu Ehren seines Lehrmeisters das Buch *Felix Dueball. Go-Pionier aus Berlin. Eine Reminiszenz aus „Go“-licher Sicht*. Eine Rezension zu diesem Buch findet man in dieser DGoZ-Ausgabe auf den S. 22–25.

Günther Cießow wohnte in Berlin-Charlottenburg und war bis zu seinem Tod Mitglied im Go-Verband Berlin.

Tobias Berben



Vorwort

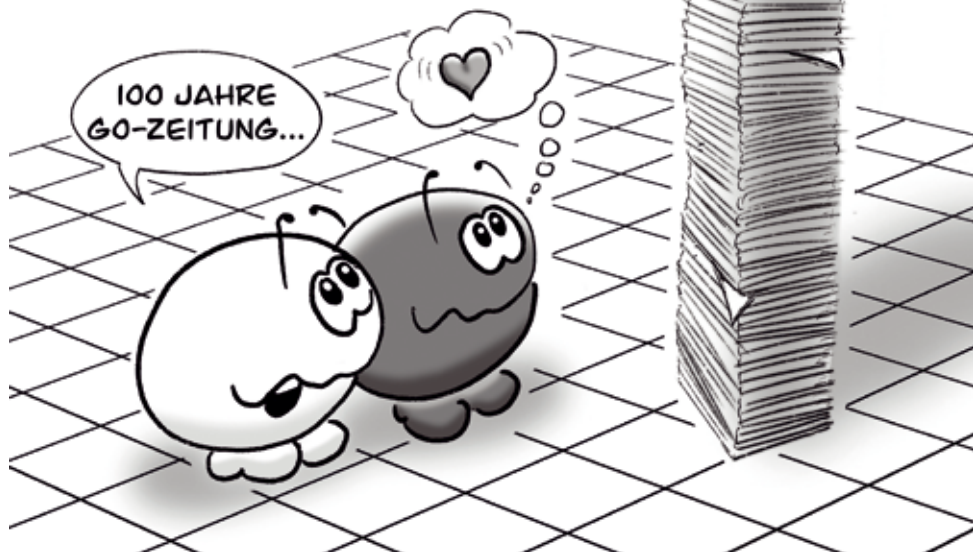
Das ist schon was, worauf wir stolz sein können:

100 Jahre Deutsche Go-Zeitung!

Da passt es natürlich, dass auf der Titelseite ein historisches Foto aus dem Jahr 1930 abgedruckt ist, auf dem der Go-Pionier Felix Dueball mit Rekord-Schachweltmeister Emanuel Lasker am Go-Brett sitzt. Angereichert wird diese Szene im aktuellen Heft inhaltlich noch durch die Rezension von Alexander Kurz zu dem Dueball-Buch von Günter Cieřow, das im Verlag Brett und Stein erschienen ist. Seit diesen Tagen vor fast 100 Jahren hat sich Go in Deutschland stark verbreitet, sicher auch durch den Einfluss dieser Zeitung. Selbst in Zeiten des Internets bietet ein solches gedrucktes Periodikum die Möglichkeit, das aktive Go-Leben in Deutschland und Europa widerzuspiegeln und dauerhaft festzuhalten.

Erfreulich ist es daher, dass in der Zeitung auch wieder mehr aktives Go-Leben abgebildet werden kann. Insbesondere finden sich in dieser Ausgabe einige Artikel zu erfolgter oder geplanter Go-Werbeaktivität. Go erholt sich also immer mehr von der Corona-Krise, was sich auch in wieder steigenden Teilnehmerzahlen bei Turnieren zeigt. So kann es weitergehen!

Tobias Berben



Hans Pietsch Tag

von Leela Donner

Dieses Jahr am 27./28. September findet das Hans Pietsch Memorial in Hamburg statt, „der Stadt, in der Hans Pietsch Go gelernt hat“.

Beim letzten HPM entstand die Idee, um den 16. Januar (Hans Pietschs Todestag) einen Hans-Pietsch-Tag zu machen. Mitte Januar ist die perfekte Zeit, um den Schülern zu erzählen, wer Hans Pietsch war und was das HPM ist, damit sie genug Vorlauf haben, um Mannschaften zu bilden, zu trainieren und ihre Eltern zu überreden, dort hinfahren zu dürfen. Zufällig (falls es Zufälle gibt) fiel der 16. Januar 2025 auf den Tag unserer Hort-Go-AG.

Der Hort hat angekündigt, dass es um 15 Uhr in der AG eine Präsentation gibt, zu der nicht nur die Go-Spieler, sondern alle kommen sollen. Aber einige sind nicht rechtzeitig mit den Hausaufgaben fertig. Also warten wir mit dem Hans-Pietsch-Vortrag und erklären denen, die noch nie in der AG waren, die Go-Regeln.

Ein paar der regelmäßigen Schüler und auch meine Co-Lehrer Tarmo und Taito wollen die Anfängererklärungen nicht zu Ende hören. Tarmo beginnt am Nebentisch eine Lehrpartie gegen einen der AG-Schüler. Taito und eine Anfängerin kapern kurzerhand ein Brett, auf dem ich eine Fangsituation vorgestellt habe, und spielen mit dieser Position weiter. Die Anfängerin nimmt die weißen Steine,

weil die Dose näher an ihrem Platz liegt als die mit den schwarzen. Es gesellen sich zwei weitere Anfänger dazu und sie spielen eine Rengo-Lehrpartie, Taito gegen drei sich absprechende Anfänger.

Wobei Taitos Partie gegen das Team von drei Anfängern nach kurzer Zeit doch mehr nach Vernichtung als nach Instruktion der Gegner aussieht. Bald hört man ein enttäushtes: „Warum haben wir jetzt hier so wenig Gebiet?“, darauf die beschwichtigenden Worte der Erzieherin Moni: „Der Taito ist halt ein Profi.“ (Und ich denke: „Hey, ich will doch heute erzählen, dass Hans Pietsch der einzige Deutsche ist, der je Go-Profi wurde!“)

Weitere Kinder kommen, schnappen sich ein Brett und spielen los. Auch hier wird diskutiert, Spieler und Zuschauer haben ein paar Fragen, wir diskutieren, wer wen fangen kann.

Als ich zurück zu Brett 2 komme, hat sich Taitos Partie gedreht. Sein Gegnersteam hat beschlossen, dass nach Taitos Zug jeder von ihnen je einen Stein setzen darf, bevor er wieder dran ist. Mit dieser Strategie und kluger Beratschlagung gelingt es dem Team in genau drei Zügen, ein zweites schwarzes Auge zu verhindern. Die Partie mit der einst riesigen Führung für Schwarz steht nun gut für Weiß. Ich denke an die erste der 10 Goldenen Regeln im Go: „Wer zu gierig ist, kriegt am Ende gar nichts.“



Als schließlich alle Nachzügler angekommen sind, haben sich so schöne Spielgrüppchen gebildet, dass es etwas schade ist, die Partien zu unterbrechen. Aber es soll nun endlich losgehen. Alle an einen Tisch, die Fotos ausgebreitet und ich erzähle davon, dass Hans Pietsch der stärkste deutsche Go-Spieler aller Zeiten war und bisher der Einzige, der es geschafft, hat Profi zu werden.

Kaum habe ich den Satz beendet, eine Meldung: „Kathi, hast Du eine Frage?“ Die 6-Jährige mit leichter Entrüstung: „Aber der Taito ist doch auch Profi!“ (Man kann Kindern nichts vormachen.) „Also, das hat Moni eben im übertragenen Sinne gemeint. Um echter Go-Profi zu werden, muss man von einer Go-Institution ernannt werden.“

So wird der kleine Überblick zum Profisystem, Go-Schulen und Insei vorgezogen. Dann zurück zu Hans Pietsch, der als Kind im Grundschulalter von Verwandten in Hamburg Go lernte. Der über ein System mit Koordinatenanzeiger in der Schule mit einem Klassenkameraden, der an einem anderen Tisch saß, über die Entfernung Go spielte (heimlich im Unterricht?). Der dann auf die Idee kam, beim Bremer Meijin mitzuspielen und da alle Rekorde brach. Der nach Japan ging, dort die Sprache lernte und sich an die Gepflogenheiten anpasste. Der erst im Alter von 22 Jahren Insei wurde und in der

Go-Schule gegen die Kinder im Grundschulalter spielte. Der es schaffte, Profi zu werden. Und der es sogar im ersten Profijahr schaffte, einen 9p (= 9 Dan Profi) zu schlagen.

Wir sprechen darüber, wie Hans immer anderen die Freude am Spiel vermittelt hat. Dass er auch als Profi weiter gerne Anfängern das Spiel erklärt hat, unter anderem auch mit Go-Ständen, so wie wir Hobbyspieler sie auf Festen und anderen Veranstaltungen machen. Und dass wir wegen seiner Freude daran, die Faszination für das Spiel weiterzugeben, das HPM haben.

„Wisst Ihr, was ein Memorial ist?“ Allgemeines Verneinen. „Ein Memorial gibt es, wenn eine wichtige Person gestorben ist. Als Hans Pietsch gestorben ist, haben seine Freunde und andere Go-Spieler das Hans Pietsch Memorial gegründet, um Hans zu gedenken und sein Lebenswerk fortzuführen. Durch dieses Schüler-Mannschaftsturnier haben jedes Jahr viele Kinder noch mehr Spaß am Go.“

P.S.: Unser Hans-Pietsch-Tag war ein offener Vortrag mit vielen Diskussionen. Warum der Hans-Pietsch-Tag am 16. Januar ist, hat aber niemand gefragt, und auch nicht, wie Hans gestorben ist. Wir hatten vorher mit der Hortleitung abgesprochen, dass wir seinem Tod gar kein eigenes Kapitel geben wollen, weil es um sein Leben und seine positiven Einflüsse gehen soll.

Fachsekretariat für Gleichberechtigung, Respekt und Schutz

Es gibt seit Januar ein neues Fachsekretariat. Und es ist gleich mit drei Personen besetzt: Isabel Donle, Lela Donner und Martin Ruzicka. Unser Ziel ist es, eine Kultur der Gleichberechtigung, Diversität und Inklusion innerhalb der Go-Community zu fördern. Zu unseren Aufgaben gehört die Unterstützung von Minderheiten im Go, dazu zählen wir im Go insbesondere Frauen, Menschen mit Behinderungen sowie Kinder und Jugendliche.

Ein zentrales Anliegen ist uns die Prävention von Diskriminierung und sexualisierter Gewalt innerhalb des DGoB. Wir wollen ein Bewusstsein dafür schaffen, dass solche Vorfälle auch in der

Go-Community vorkommen, vulnerable Gruppen stärken und eine niederschwellige Möglichkeit schaffen, diese Vorfälle zu melden. Innerhalb des DGoB sind wir daher Anlaufstelle für alle, die übergreifiges Verhalten oder Diskriminierung erlebt oder davon Kenntnis erlangt haben.

Auf unserer Webseite www.dgob.de/gleichberechtigung-respekt-und-schutz werden wir verschiedene Wege beschreiben, über die ihr mit uns in Kontakt treten und Vorfälle melden könnt. Auch mit Fragen und Wünschen zu Barrierefreiheit und Inklusion könnt ihr euch gerne an uns wenden. Unsere E-Mail-Adresse lautet: fs-respekt@dgob.de. Wir haben bereits einige spannende Projekte innerhalb unseres FS und werden Euch regelmäßig darüber informieren. Bis dahin freuen wir uns über Anregungen, Vorschläge und Feedback zu unseren Ideen und unserer Arbeit.

Isabel Donle, Lela Donner & Martin Ruzicka

Köln: Go-Stand am China-Tag

Der Oberbürgermeisterin von Köln Henriette Reker liegt das Verhältnis zu China und zu Shanghai als Partnerstadt besonders am Herzen. Auf ihren Wunsch hin veranstaltete das ethnologische Museum Rautenstrauch-Joest am 8. Dezember einen China-Tag. Auf dem Programm standen Vorträge, Podiumsdiskussionen, Infostände und Mitmachaktionen für Familien.

Die Go-Gruppe wurde vom Museum beauftragt, einen Vortrag über das Go-Spiel zu halten, über seine Geschichte und seine kulturelle Bedeutung. Dazu sollten im Eingangsbereich des Museums Schaupartien gezeigt und im „Space4Kids“ (ein fantastisches, riesiges Spiel- und Bastelzimmer) gab es zwei 9x9-Tische, um das Spiel zu erklären.

Der Vortrag wurde mit großem Erfolg von Jonas Welticke 6d gehalten; die Tische mit den Schaupartien wurden sehr prominent vor das Schmuckstück des Museums platziert, den indonesischen Kornspeicher (s. u.). Die Partien zwischen Kölner Go-Spielern und zum Teil auch zwischen Besuchern zogen immer wieder viele Zuschauer an, die sofort mit DGoB-Flyern und Fecke-Heften versorgt wurden. Viele von Ihnen folgten auch der Einladung, selbst



im Space4Kids zu spielen, wo erfahrene Spieler auf sie warteten.

Der Tag endet mit eindeutig positiver Bilanz und der Aussicht auf Wiederholung ...

Pierre-Alain Chamot



16. Pokal der Botschafterin von Japan

Am Nikolaustag 2024, einem Freitag, gingen die Spiele bereits mit dem 13. Jugendpokal der Botschafterin von Japan los. 35 Kinder und Jugendliche wurden in vier Gruppen aufgeteilt, sodass Brettgrößen und Spielzeiten an die unterschiedlichen Spielstärkelevel angepasst werden konnten, und gaben dort alles.

Wie bereits im Vorjahr belegte Riku Kobayashi 3k aus Berlin den ersten Platz in Gruppe 1. Das Highlight am Freitag war die japanische Radiogymnastik, die alle zusammen zur Entspannung zwischen den Runden machten, auch um eventuellen Zapperlein am Brett vorzubeugen.

Am 7. und 8. Dezember versammelten sich zum Hauptturnier, dem 16. Pokal der Botschafterin von Japan, 60 Teilnehmer im gewohnt anmutigen Turniersaal der japanischen Botschaft. Die neue Botschafterin, Ihre Exzellenz Fr. Mitsuko Shino, eröffnete den Pokal höchstpersönlich mit einer kurzen Rede, für die wir uns hiermit erkenntlich zeigen möchten.

Erfreulicherweise für Zuschauer und Mitfeibernde war die Besetzung im oberen Dan-Bereich ungewöhnlich stark. In Runde 3 fand bereits ein kleines Finale zwischen Kaku Maekawa 6d und Arved Pittner 5d statt, das Kaku

für sich entscheiden konnte. In Runde 4 bremste Kaku einen bis dahin ungeschlagenen Ryan Sun 1d in seiner Siegesserie und Runde 5 bescherte uns ein pikantes inner-japanisches Match zwischen Kaku Maekawa 6d und Akira Maekawa 5d.

Letztendlich konnte Kaku Maekawa aus Köln den Wanderpokal in Empfang nehmen, auf den Plätzen 2 und 3 folgten Arved Pittner 5d aus Berlin und Akira Maekawa 5d (Köln).

Dieses Jahr waren nach letztjähriger Ausruhpause (lies: unbeabsichtigtes Vergessenwerden) auch die Kakejiku-Schriftrollen von Herrn Yoshio Bannai wieder zu bewundern, deren Übersetzungen für



alle Interessierten als PDF auf der Turnierwebseite einsehbar sind.

An beiden Tagen gab es vorbestellbare Bento-Boxen vom Restaurant Isshin 一心, nach Wahl vegetarisch oder nicht-vegetarisch, die sehr lecker waren.

Wiedersehen mit alten Bekannten und Freunden in

schönem Ambiente machen dieses Turnier immer zu einem besonderen Ereignis.

Wir bedanken uns herzlichst bei der japanischen Botschaft für die Räumlichkeiten sowie die gute Versorgung mit heißem Wasser für Kaffee und Tees, den Organisatoren Uwe Hadlich (der das Turnier weiter mitorganisiert, obwohl er bereits aus Berlin ins schöne Sachsenland gezogen ist) und Andreas Urban.

Des Weiteren möchten wir unseren aufrichtigen Dank an Karin Jarchow-Redecker für die wunderbaren Ikebana-Gestecke, an Turnierteilnehmerin sowie professionelle Konzertpianistin Liudmila Prager für ihre virtuose Darbietung einer modern-jazzigen Version des Stücks „Sakura Sakura“, an den Verein go4school e.V. sowie die Humboldtinitiative ausdrücken.

Cindy Lin

25. Erdinger Go Turnier

Zum 25. Mal fand in der Katharina-Fischer-Schule in Erding ein international besuchtes Go-Turnier statt. Beim Jubiläumsturnier waren es mit 78 Teilnehmern im 19×19-Turnier und 14 im 13×13-Turnier etwa gleich viele Teilnehmer wie im vorigen Jahr. Gäste aus ganz Deutschland sowie aus Österreich, Kroatien und Südtirol waren nach Erding gekommen. Ein aus Wien stammender Go-Spieler war sogar aus Birmingham eingeflogen.

Das Turnier wurde dieses Mal mit 4 Runden ausgetragen. Standesgemäß gewonnen hat es der frühere deutsche Meister Jonas Welticke 6 Dan aus Bonn, der alle Spiele gewann und Peter Neubauer 3 Dan aus Wien sowie Thomas Kettenring 3 Dan, München, auf die Plätze verwies. Traditionsgemäß wird in Erding auf die Förderung des Go-Spiels bei Jüngeren Wert gelegt. Preise wurden in den Altersgruppe U 14 und U 18 vergeben. Beide Titel wurden ins Ausland entführt. Der 12jährige Oliver Skocic aus Zagreb siegte vor Litao Mei 1k aus Böblingen und der Vorjahressiegerin, der 7-jährigen Lilly Hu 1k aus Wien. Lilly und

ihre Zwillingsschwester Cherry 4k werden von ihrer Mutter, einer früheren Profispielerin, trainiert. Den U18-Preis gewann der 17jährige Adam Dottan 3d aus Berlin. Der Erdinger Schüler Leonhard Schulze 14k und Maria Widl 18k vom Korbinian-Aigner-Gymnasium folgten mit weitem Abstand auf den Plätzen 2 und 3. Das für Jüngere und Spielanfänger gedachte Marathon-Turnier auf dem kleineren 13×13-Brett gewann Oliver Schreiber 18k aus Kassel, der auch das Wochenende nutzte und neben den 4 Spielen im Hauptturnier noch 18 Spiele auf dem 13×13-Brett absolvierte. Jüngster Spieler war der 5-jährige Taito Donner aus München. Man muss also keine Profispielerin als Mutter haben, um sich dieses faszinierende komplexe und dabei einfach zu erlernende Spiel anzueignen.

Der Katharina-Fischer-Schule als freundliche Gastgeberin und damit dem Landkreis Erding gilt der Dank, dass das Turnier zum 25. Mal in Erding stattfinden konnte. Turnierleiter Maxi Ruth 1 kyu aus Grafing hatte mit Hilfe seiner Familie wieder ein hervorragendes Catering auf die Beine gestellt, konnte selbst aber nicht mitspielen. Der langjährige Leiter Klaus Flügge, der sich weiterhin beim Schul-Go am Anne-Frank-Gymnasium und am Korbinian-Aigner-Gymnasium engagiert, konnte die Teilnahme als Mitspieler genießen in der Gewissheit, dass die Tradition fortgeführt wird und Erding als Zentrum des Schul-Gos bayernweit Spitze bleibt.

Klaus Flügge



Lilly Hu 1k spielt gegen einen gleichstarken Erwachsenen

Jugendmannschaft-EMs

Warum es aktuell leider zwei Jugendmannschafts-EMs gibt, hatte ich ja in der letzten DGoZ erklärt. Inzwischen haben beide begonnen (wie gesagt, leider parallel). Das deutsche Team startete in der traditionellen EYGTC, bei der diesmal 12 Teams am Start sind, mit einem knappen Sieg gegen das Team Czechoslovakia. In Runde 2 geht es nun bereits gegen den Vorjahressieger Ukraine.

An Brett eins kommt es dabei zur Wiederholung einer Partie der diesjährigen Profi-Qualifikation (mehr dazu in der nächsten DGoZ): Yuze Xing (Heidelberg, 6d) gegen Vsevolod Ovsienko (Ukraine, 6d). Das Turnier wird diesmal nach den üblichen vier Runden noch mit Halbfinale und Finale fortgesetzt werden. Drücken wir unseren Kids die Daumen, dass sie es ins Halbfinale schaffen!

Im zum zweiten Mal ausgetragenen Pandanet-Turnier startete Deutschland in der A-Liga mit einer

1-4-Niederlage gegen Rumänien. Stärkster Spieler im deutschen Team ist Litao Mei 2k.

Zum Schluss noch eine kleine Fortsetzung zum EGF-Drama, das ich letztes Mal beschrieben hatte: inzwischen gab es mehrere offizielle Beschwerden von Go-Verbänden (u.a. Deutschland und Italien) über die etwas fragwürdige Planung des Pandanet-Turniers, insbesondere die etwas seltsam erscheinende Entscheidung des kroatischen Organisers, das kroatische Team (letztes Jahr letzter) in der A-Liga zu belassen. Kurz darauf entschied das EGF-Board (dem der Organisator angehört), die Mitglieder in der EGF-Jugendkommission aus Italien und Deutschland, die diese Beschwerden vorgebracht hatten, von allen EGF-Aufgaben zu suspendieren. Damit sind nur noch rund die Hälfte der ursprünglich vorgesehenen Mitglieder in der EGF-Jugendkommission, nachdem deren Einrichtung ja erst im Sommer von der General Assembly beschlossen worden war. Mal schauen, wie es weitergeht ...

Marc Oliver Rieger

Turnier- und Veranstaltungsnotizen

41. Niko-Turnier in Braunschweig

Das 41. Niko-Turnier Braunschweig fand am 7. und 8. Dezember 2024 statt. Die Platzierung an der Spitze ist klar mit 5, 4 und 3 Siegen: Gewonnen hat Liu Chang, 5d aus Göttingen, Zweiter wurde Lukas Wandelt, 4d aus Oldenburg, und den dritten Platz hat Martin Wolff, 3d aus Hamburg, belegt. 5:0 haben Tan MengMeng, bisher 7k, aus Düsseldorf und Marc Rothmann, bisher 9k, aus Osnabrück gespielt. Ein 4:1 erreicht haben Marcel Schulze, 3k aus Magdeburg, Pascal Strach 4k, aus Frankfurt und Tan Tan, 6k aus Düsseldorf.

Deutsche Paar-Go- Meisterschaft 2024

Mit nur vier teilnehmenden Paaren hat die Deutsche Paar-Go-Meisterschaft 2024 sehr dünn

besetzt in Berlin stattgefunden. Trotz oder gerade wegen der geringen Teilnehmerzahl war es eine sehr gemütliche Atmosphäre, bei der sogar die koreanische Profispielerin teilnahm. Die sechs Partien (jeder gegen jeden) wurden allesamt am Samstag gespielt und auf OGS durch die IZIS-Bretter übertragen, so dass jeder auch zu Hause vom Sofa aus folgen konnte.

Am Ende haben sich Manja Marz (4d/Jena) und Johannes Obenaus (6d/Berlin) in spannenden Partien gegen die Zweitplatzierten Daniela Trinks (2d/Berlin) und Arved Pittner (6d/Berlin) und die Drittplatzierten Lisa Ente (3d/Hannover) und Jochen Tappe (1d/Darmstadt) durchsetzen können. Leider ohne einen Punkt, aber mit viel Spaß und Freude haben Laura Lebastard (3k/Frankfurt) und Bruno Veltri (1k/Halle) teilgenommen.

Interessanterweise hat keines der Paare zuvor auf einer Deutschen Paar-Go-Meisterschaft zusammengespielt. Es scheint also eine Umbruchphase zu sein – und wir hoffen auf viele Teilnehmenden und gern auch neu zusammen-gefundene Paare im Jahr 2025.

8th Annual World Collegiate Weiqi Championship 2024

Die Ing-Stiftung veranstaltet seit 2014 für Studenten eine „World Collegiate Weiqi Championship“. In diesem Jahr wurden drei Europäer nach Asien eingeladen, genauer: ans „Institute of Science Tokyo“ in Japan.

Die 16 Studenten spielten dabei 5 Runden um den Titel, den sich dieses Jahr ein Student der Universität Nagoya aus Japan sicherte.

Für Europa (EGF) ging Ashe Vazquez (aus Spanien) für die Université libre de Bruxelles an den Start und konnte sich einen 8. Platz sichern. Durch kurzfristige Ausfälle durften noch zwei weitere Europäer nachnominiert werden. Hiermit hatte die Ing-Stiftung den Badischen Go-Verein beauftragt, der während der Pandemie ein Studententurnier für die Ing-Stiftung ausgerichtet hatte, und sich bei der Nominierung mit der EGF abstimmte. Dadurch konnte Erik Weigert (für die FU Berlin) mit nach Japan fliegen.

2. Oldenburger Ozaru

Am 14. und 15. Dezember 2024 fand in Oldenburg das 2. Ozaru statt. 18 Teilnehmer und einige Zuschauer fanden sich zu fünf Runden Go im Kulturzentrum PFL ein. Gewonnen hat mit 4 Siegen Chiawei Lin 2d. Dahinter belegte, ebenfalls mit 4 Siegen, aber schlechterem SOS, Jing-Xiang Qiao 3d den zweiten Platz. Dritter wurde – hinter dem außer Konkurrenz mitspielenden Turnierorganisator – Leon Rückert 2d.

Im Feld konnte die Oldenburger Nachwuchsspielerin Jonna Deva van Vliet ein 4:1 erringen, nachdem sie sich in der letzten Runde mit einem Punkt geschlagen geben musste.

Zwei Spiele pro Runde wurden online übertragen.

7. Winter-Go-Treffen in Karlsruhe

Das Jahr 2025 begann in der deutschen Go-Turnierwelt mit dem 7. Karlsruher Winter-Go-Treffen, zu dem sich etwa 150 Menschen mit Wurzeln auf drei Kontinenten versammelten.

Engeladen hatten die beiden Karlsruher Go-Vereine, die Akademische Go-Gruppe und der Badische Go-Verein. Der Go-Verband Baden-Württemberg und die EGF ergänzten die viertägige Agenda, so

dass bei diesem Netzwerk-Event Freundschaften vertieft oder neu geschlossen wurden und insgesamt fünf Turniere gespielt sowie ein Workshop und ein Go-Vortrag besucht werden konnten.

Zudem gab es am Samstag die Siegerehrung für das Jahr 2024 im Deutschland-Pokal des DGoB.

Unterstützt wurde das Treffen vor allem von der CK-Holding aus Pforzheim, dem Studierendenwerk Karlsruhe und dem Go-Verband Baden-Württemberg.

Mehr zum Treffen auf der Homepage des Badischen Go-Vereins unter www.badengo.org/2025/go-treffen-karlsruhe-winter-2025.

8th European Grand Prix Finale 2024

Das diesjährige Finale des European Grand Prix fand in Karlsruhe statt. Qualifiziert waren die 16 erfolgreichsten Spieler auf gewerteten Grand-Prix-Turnieren des Jahres 2024. Die Spieler traten zunächst in vier Vierergruppen jeder gegen jeden an. Die beiden Führenden jeder Gruppe qualifizierten sich für die K.O.-Spiele. Im ersten Halbfinale setzte sich Valerii Krushelnytskyi 7d gegen Lucas Neiryneck 6d durch, im zweiten Halbfinale Ali Jabarin 2p gegen Benjamin Drean-Guenaizia 7d.



Die Finalpartie, in der Valerii Krushelnytskyi gegen Ali Jabarin gewinnen konnte, ist kommentiert von Andrii Kravets auf den Seiten 24–28 abgedruckt. Die Partie um den dritten Platz gewann Lucas Neiryneck gegen Benjamin Drean-Guenaizia.

Workshop „Go-Weiterentwicklung in Baden-Württemberg“

von Daniela Trinks

Der dreiteilige Workshop fand am 4.–5. Januar 2025 während des 7. Winter-Go-Treffens statt und wurde von Wilhelm Bühler (Badischer Go-Verein) und Birger Holtermann (Go-Verband Baden-Württemberg) organisiert sowie von mir geleitet. Ziel war es, die Go-Szene zu analysieren, Herausforderungen zu identifizieren und Fördermaßnahmen zu entwickeln. Die 15 Teilnehmenden – darunter Vereinsorganisatoren, Go-Lehrer, Hochschulgruppenleiter, Programmierer und langjährige Spieler – brachten vielfältige Perspektiven ein. Dank der Beteiligung aus Bayern und Hessen wurde der Austausch über Landesgrenzen hinweg erweitert.

In der ersten Phase wurden zentrale Problemfelder wie die fehlende Anbindung von Anfängern, geringe institutionelle Förderung und mangelnde einheitliche Werbematerialien identifiziert. Anschließend wurden die Rollen der Hauptakteure definiert: Lehrer konzentrieren sich auf Ausbildung und Öffentlichkeitsarbeit, Organisatoren auf Vereinsstrukturen, Events und Netzwerkarbeit – wobei es häufig Überschneidungen und Mehrfachrollen gibt. Abschließend wurden praxisnahe Lösungsansätze entwickelt, darunter eine bessere Anfängerintegration, optimierte Vereinsstrukturen und eine effektivere Öffentlichkeitsarbeit.

Geplante Maßnahmen sind die stärkere Mitgliederwerbung, verstärkte PR durch Präsenz auf regionalen Veranstaltungen, eine zentrale Plattform für Go-Lehrer und Organisatoren sowie die vereinfachte Verwaltung des Deutschlandpokals. Zudem sind engere Kooperationen mit Hochschulgruppen und anderen Brettspielverbänden vorgesehen. Um Go-Lehrer gezielt zu unterstützen, sollen

Anreize geschaffen und eine zentrale Website für Go-Unterrichtsangebote entwickelt werden. Die Unterstützung von Go-Lehrern fördert den Austausch bewährter Praktiken, die Weiterentwicklung von Lehrmethoden, den Erwerb neuer Fähigkeiten und die Vernetzung. Langfristig wäre auch die Entwicklung einer Go-Lehrer-Zertifizierung wünschenswert. Der Erwerb eines solchen Zertifikats kann nicht nur die eigenen Fähigkeiten im Go und in der Pädagogik verbessern, sondern auch die Qualität des Go-Unterrichts erhöhen und eine offizielle Anerkennung für die geleistete Arbeit bieten.

Der Workshop legte eine solide Grundlage für die Weiterentwicklung von Go in Baden-Württemberg. In der letzten Phase hat jeder Teilnehmende nach der SMART-Methode konkrete Ziele benannt sowie für jedes Ziel einige Schritte zu seiner Erreichung formuliert und vorgestellt. Die Teilnehmenden werden die erarbeiteten Maßnahmen anhand von selbst gesetzten Zeitplänen weiterverfolgen und regelmäßig den Fortschritt evaluieren. Zukünftige Treffen – vor Ort und online – wurden angesagt, um den Austausch aufrechtzuerhalten.

Ein besonderer Dank gilt den Organisatoren und unterstützenden Verbänden. Es war mir eine Ehre, diesen Workshop zu moderieren, und ich freue mich darauf zu sehen, wie die hier entwickelten Ideen Wurzeln schlagen und umgesetzt werden. Siehe dazu den folgenden Bericht (s. u.) zur Förderung von Go-AGs der Landesverbände Baden-Württemberg und Bayern zusammen mit Go4school e.V. in dieser DGoZ. Ein herzlicher Dank an die Organisatoren und alle Beteiligten für ihre wertvollen Beiträge!

Förderung von Go-AGs

von Leela Donner

Immer wieder wird gefragt, wie man Go mehr verbreiten kann. Eine naheliegende Antwort ist, den Nachwuchs zu fördern: In Schulen gehen und Kinder für das Spiel begeistern!

Auch beim dreiteiligen Workshop „Go-Weiterentwicklung in Baden-Württemberg“ mit Daniela Trinks

in Karlsruhe (s. o.) waren Arbeitsgemeinschaften (AGs) für Kinder ein zentrales Thema. Im Anschluss an den Workshop haben zwei süddeutsche Bundesländer konkrete Maßnahmen ergriffen: Sowohl Baden-Württemberg als auch Bayern haben gemeinsam mit go4school e. V. eine Förderung für Go-AGs ins Leben gerufen.

Go4school

Der go4school e.V. fördert projektbezogene Jugendarbeit bundesweit und setzt sich für Go an Schulen ein.

Der Verein ist Ansprechpartner bei der Gründung von Go-AGs und hilft mit didaktischem Material bei der Gestaltung von Projekttagen und Go-Kursen.

Er organisiert das Hans-Pietsch-Memorial. Dort werden an einem Wochenende verschiedene Team-Go-Turniere gespielt, bei denen Mannschaften aus jeweils drei Schülern gegeneinander antreten. Das Turnier-Highlight ist die Deutsche Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft.

Das Hans Pietsch Memorial ist außerdem Treffpunkt der Go-Lehrer an Schulen aus ganz Deutschland, die dort einmal jährlich zum Erfahrungsaustausch zusammenkommen. Es ist ein Event der persönlichen Begegnung von Spielern, Lehrern und Förderern des Schul-Go.

Go-Verband Baden-Württemberg

Im vergangenen Jahr hat der Go-Verband Baden-Württemberg erlebt, wie spannend und erfolgreich Go-Projekte an Schulen sein können – insbesondere durch die Zusammenarbeit von Schülerinnen und Schülern, Eltern und Lehrkräften. Auf diesen Erfahrungen aufbauend, möchte er gezielt die Go-Nachwuchsförderung stärken.

Dafür unterstützt der Landesverband Go-Projekte im Rahmen der BaWü-Schulaktionstage, stellt Anschubfinanzierungen für externe ehrenamtliche Go-Lehrer bereit, entwickelt Lehrmaterial und fördert die Vernetzung unter Lehrenden. Ein neues Projekt ist die Durchführung von Go-Kursen an den verschiedenen Standorten der Hector Akademie, die begabte Kinder fördert.

Für diese Kurse, aber auch für Projekttag und die Etablierung von Go-AGs an Schulen sucht der Landesverband noch engagierte Helferinnen und Helfer. Wer Lust hat, in Baden-Württemberg Go an Schulen zu unterrichten, meldet euch gerne direkt beim LV!

Bayern

In Bayern gibt es ein gutes Netz aus aktiven Spielern, von denen viele sich für die Verbreitung von Go einsetzen, auf Festen Go-Stände anbieten, unterrichten, Turniere organisieren – sogar einige Turniere speziell für Kinder. Es gibt aber aktuell nicht viel regelmäßigen Go-Unterricht für Kinder und Jugendliche. Der LV braucht nach eigener Ansicht mehr Kursangebote für den Nachwuchs.

Der Bayerische Go-Verein e. V. (BGoV) sucht daher AG-Leiter, die Kindern und/oder Jugendlichen Go beibringen wollen. Diese AG-Leiter werden individuell unterstützt durch:

- **Bereitstellung von Spielmaterial:**
Vom BGoV bekommen die AG-Leiter die Ausstattung für ihre AGs.
- **Didaktische Anleitung:**
Nach Bedarf werden neue AG-Leiter zu altersgerechten Lehrkonzepten instruiert, bekommen Vorschläge für Aufbau der Stunden, einen Lehrplan, u.ä.
- **Finanzielle Förderung:**
Go4school kann den AG-Leitern eine Aufwandspauschale zahlen. (Die Ausgestaltung etwa als Übungsleiterpauschale, auf Rechnung o. ä. wird jeweils im Einzelfall besprochen.) Die Eltern der Schüler von derart geförderten AGs sollen halbjährlich eine Bitte um Spenden an Go4school erhalten. Sollten die Ausgaben für Lehrer in Bayern nicht durch die Spenden gedeckt werden, wird der BGoV Zuschüsse an go4school zahlen.
- **Kommunikation mit Einrichtungen:**
Der BGoV und go4school knüpfen Kontakt zu Einrichtungen, in denen eine AG stattfinden kann. Sie nehmen den AG-Leitern einen Teil der Organisationsarbeit und Bürokratie ab.

Besonders dringend sucht der LV Go-Lehrer für drei Grundschulen in München, an denen es schon einzelne Go-erfahrende Schüler gibt. Diese Schüler und ihre Mitschüler sollen möglichst bald die Chance auf eine regelmäßige Go-AG bekommen.

Daneben gibt es überall in Bayern Bedarf an weiteren Go-Lehrern. AG-Leiter dürfen entscheiden, an welcher Schule oder sonstigen Einrichtung (z. B. Mittags- und Ferienbetreuungen, Jugendtreffs, Vereine etc.) bzw. in welchem Umkreis sie gerne eine AG aufbauen möchten. Go4school und der BGoV helfen sowohl beim Erstkontakt als auch bei laufender AG und Wechsel des AG-Leiters.

Eine feste Mindestspielstärke des AG-Leiters ist für die Förderung nicht vorgesehen. Sofern bereits Erfahrung im Unterricht von Kindern besteht, kann dies eine schwache Spielstärke ausgleichen. Etwa werden Lehrer an Schulen auch beim Aufbau einer AG gefördert, wenn sie die Go-Regeln noch gar nicht beherrschen. Diese Lehrer können dann im Laufe der AG durch Unterstützung erfahrener

Spieler selbst Go lernen. Ein derartiges Projekt läuft bereits an einem Gymnasium in Erding unter der Schirmherrschaft von Klaus Flügge.

Wir freuen uns besonders, wenn Schüler selbst eine Go-AG organisieren. Bereits in der Vergangenheit ist es Go-spielenden Schülern gelungen, eine AG an ihrer jeweiligen Schule zu gründen und dort selbst zu unterrichten. Daneben gibt es Schüler, die sich selbst zu einem Team zusammenschließen, um gemeinsam Go zu lernen und beim Hans Pietsch Memorial anzutreten. BGoV und go4school sind von solchem Engagement begeistert und bieten gerne ihre Unterstützung an.

Bundesweit

Bei der Ausarbeitung dieser Konzepte in Süddeutschland gab es einigen Input aus anderen Bundesländern, in denen bereits gute Go-AGs laufen und/oder die auch ihre Programme ausweiten wollen. Insgesamt profitieren wir alle vom gegenseitigen Austausch und freuen uns über weitere Unterstützung und Nachahmer. Kontakt:

- Go4school e. V., info@go4school.de
- Go-Verband Baden-Württemberg e. V., lv-bw@dgob.de
- Bayerischer Go-Verein e. V., info@bgov.de

Go auf dem 38c3

Ich war auf dem Chaos Communication Congress, der jährlich veranstaltet wird. Als ich schaute, ob es eine Go-Spieler-Assembly gibt, brachte die Anfrage nur den immer noch abrufbaren Vortrag von Christoph Gerlach von vor 17 Jahren hervor (media.ccc.de/v/23C3-1685-de-go_menschen), also beschloss ich, mein schmales Wissen weiterzugeben. Glücklicherweise hatte ich schon Material von der Schul-Go-AG und dankenswerterweise hat der DGoB mich zusätzlich mit Werbematerial unterstützt, so dass Hoffnung besteht, dass Interessierte den Weg in einen Spieleabend finden. Das Material war auf dem Infotisch auch außerhalb des Workshops Interessierten zugänglich.

Ich war im Kidspace angesiedelt, weil mit Kind, und durch den Umstand, dass dies eine Premiere für alle Beteiligten war, war die Organisation etwas chaotisch. Eine Ecke mit permanent aufgebautem Brett war nicht möglich und mir war nicht klar, ob ich im Workshopraum oder auf dem Affenfelsen, quasi im offenen Raum, meinen Workshop halten kann. Es wurde am Ende der Workshopraum und mit Magnet-Demo-Brett auf dem Boden. Ich glaube, für den Affenfelsen hätte es noch eines Mini-Einführungsvideos (auf Kreuze legen, nicht verschieben, Freiheiten, rausnehmen) bedurft, das man in Endlosschleife für den fließenden Verkehr nebenher laufen lassen kann, während ich dann nur die Fragen abdecke.

Ich hatte sowieso ein großes Glück, dass ich „Joseki“ vom d'Aligre Go Club in Paris, einen

anderen Konferenzteilnehmer, zielsicher als Go-Spieler identifiziert habe und er spontan als zweiter Experte beim Beantworten von Fragen mitmachte – ich konnte einfach nicht abschätzen, wie groß das Interesse sein wird und bei 16.000 Besuchern ist ja vieles möglich. Meine Erfahrung ist, dass bei acht Anfängerbrettern gleichzeitig es für eine Person schnell zu viel werden kann. Am Ende waren ca. zehn Interessierte im Alter zwischen 5 und 50 mit einer guten Mischung von Hintergrund und Pronomen. Ich stellte Atari-Go auf dem 9x9 vor, doch erwähnte ich, dass man nach einiger Zeit entdeckt, dass auf Gebiet spielen besser ist, was dann die gängige Go-Variante darstellt. Die ersten hatten in den zwei Stunden sogar lebende Gruppen mit Augen entdeckt und die Frage nach dem Auszählen wurde mehrfach gestellt, doch auch die Frage nach weiteren Strategiekonzepten.

Auf Nachfrage habe ich am Tag 3 noch eine spontane Einführung im kleineren Rahmen gegeben und ich plane, auch nächstes Jahr ein Go-Angebot mit Regeln-Erklären zu machen. Ob ich dann sogar vor Ort die Werbetrommel rühre, weiß ich noch nicht. Ich hoffe jedenfalls, sowohl den Interessierten einen Eindruck von unserem schönen Spiel gegeben als auch vielleicht für neue Besucher auf einem Go-Spieleabend gesorgt zu haben. Wer einen sichtet oder auch zum 39c3 kommt, kann mich gerne kontaktieren.

Jörg Abendroth

Go-Camp am Gymnasium Dresden Klotzsche

In den Winterferien 2025 fand an unserer Schule in Dresden ein Go-Camp statt. Wir waren 10 Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die das Spiel dort erlernen oder vertiefen konnten. Alle machten sehr gute Fortschritte und hatten viel Spaß.

Unser Lehrer Kalli Balduin hat uns viel beigebracht, von japanischen Schriftzeichen wie natürlich 碁 über die Spielregeln bis hin zu Eröffnungen, Taktiken oder dem Auszählen des Ergebnisses.

Es gab auch ein schönes Begleitprogramm zur Auflockerung. So haben wir am Dienstag eigene Go-Bretter und Steinedosen mit Uwe Hadlich gebastelt und am Mittwoch eine Einführung von Paul (USV TU Dresden) in die Selbstverteidigung mit Ju-Jutsu bekommen. Sportlich und actionreich ging es auch beim Renn-Go zu. Sehr gut hat uns auch gefallen, dass wir einige Folgen der Anime-Serie Hikaru no Go schauen durften.



Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Go-Camps

Am letzten Tag konnten wir unsere neuen Fähigkeiten bei einem Turnier unter Beweis stellen und bekamen einen Schülergrad (Kyu) von Kalli verliehen. Die ersten Plätze belegten dabei:



Sensei Kalli Balduin erklärt die Bedeutung von friedlicher Koexistenz (Seki)



1. Platz: Julius Mazanek
 2. Platz: Felix Böhme
 3. Platz: Mathilda Böhme
- Abschließend möchten wir uns beim Orga-Team und unseren Senseis (Kalli Balduin, Uwe Hadlich, Paul Grünler, Steffen und Oliver Mazanek) herzlich für die schöne Woche und ihr Engagement bedanken sowie der Schule für die Bereitstellung der Räume und Unterstützung.

Evelyn Mazanek

Sensei Kalli Balduin mit den glücklichen Siegerinnen und Siegern



Team- Europameisterschaft

Das neue Jahr begann am siebten Januar mit unserer Begegnung gegen Rumänien, die ich in der letzten Ausgabe als „wegweisend“ betitelt hatte. An Brett 4 hatten wir einen recht klaren nominellen Vorteil, den Arved auch souverän nach Hause gebracht hat. An den ausgeglichenen ersten drei Brettern haben wir aber leider jeweils den kürzeren gezogen, Benni mit 1,5 Punkten, Jonas und Lukas beide auf Zeit. Bei Jonas war eine Gruppe leider doch nicht so sicher wie erhofft, und das resultierende Ko war zu viel. Lukas hatte im Mittelspiel fälschlicherweise Elians Gruppe eingeschlossen und innen dann das Semeai verloren. Der Einfluss hat als Kompensation leider nicht gereicht. Benni hat nach verkorkstem Start alles versucht, um es spannend zu machen, aber Denis hat seine Führung souverän nach Hause gebracht.

Jonas Welticke 6d	0-1	Cornel Burzo 6d
Lukas Krämer 6d	0-1	Elian Grigoriu 6d
Benjamin Teuber 6d	0-1	Denis Dobranis 6d
Arved Pittner 5d	1-0	Robert Grosu 4d

Am vierten Februar folgte dann das Match gegen Polen. An Brett 1 und 2 sind die Polen mit ihren Profis meist klar im Vorteil, an Brett 3 und 4 haben wir da meistens bessere Chancen auf Punkte. Jonas hatte eine sehr

komplexe Partie gegen Mateusz, und es schien lange Zeit auch aussichtsreich, am Ende konnte er aber doch nicht alles Aji decken und alle Invasionsgruppen töten, was schließlich zum Partieverlust führte. Auch Matias Partie war sehr spannend, seine tote Gruppe ist aber trotz aller Versuche tot geblieben, und so hat auch er aufgegeben. Yuze hat nach ausgeglichenem Start die

Komplikationen mit zahlreichen Ko-Kämpfen besser gemeistert und am Ende stand hier der (leider einzige) Punkt für uns. Dave hat in seinem Saisondebüt im Endspiel in leicht schlechterer Position versucht, mehr Punkte zu holen, was dann leider auf Kosten der Sicherheit seiner Gruppe ging, die unglücklich verstorben ist.

Jonas Welticke 6d	0-1	Mateusz Surma 3p
Matias Pankoke 6d	0-1	Stanisław Frejłak 1p
Yuze Xing 6d	1-0	Koichiro Habu 5d
David Ulbricht 4d	0-1	Cezary Czernecki 4d

In der Tabelle finden wir uns inzwischen auf dem Relegationsplatz 9 wieder, bei 6 Punkten Rückstand auf Platz 4 ist es wohl an der Zeit, das Saisonziel anzupassen und statt dem Finalturnier erstmal den Klassenerhalt anzupfeilen. Wenn ihr dieses Heft in der Hand haltet, wird unsere Partie gegen Tschechien (25.02.) bereits absolviert sein, hier zu punkten ist nicht einfach, wäre aber entsprechend wertvoll. Am 18. März folgt das Match gegen Ungarn (aktuell einen Punkt vor uns), und am 15. April gegen Schweden (aktuell einen Punkt hinter uns). Hier hoffen wir, mit eurer Unterstützung, die nötigen Punkte für den Klassenerhalt zu erzielen. Unterstützen könnt ihr uns zum Beispiel direkt auf Pandanet während den Partien, in FJs Kommentarstreams auf YouTube, oder auf Discord.

Martin Ruzicka

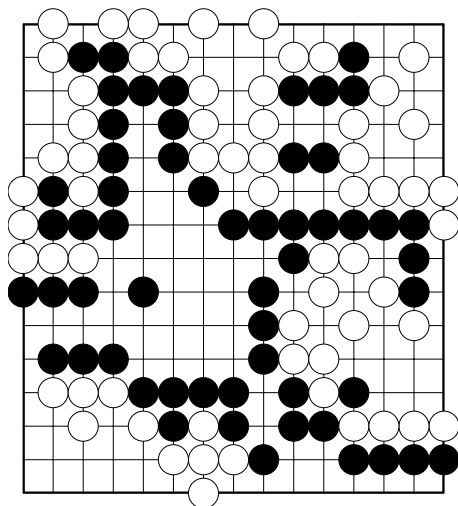


Lösung zur Kindersseite

Wie lerne ich, den richtigen Zug zu finden?

von Ulrich Groh

Von 1976 bis 1988 erschien mit Unterstützung von Kansai Kiin das Go-Magazin Gekkan Go Gaku – 別冊 月刊碁学 *Monatliche Go-Schule* –, das sich hauptsächlich an Kyū-Spieler richtete.



Parallel dazu erschienen regelmäßig Sonderhefte, in denen spezielle Themen behandelt wurden, etwa zum Endspiel, Joseki, Fuseki, Mittelspiel und vieles andere mehr. Eine dieser Sonderausgaben, dessen Autor Miyamoto Naoki ist, hat den Titel (etwas frei übersetzt) *Ein Gefühl für die Eröffnungsphase entwickeln* – 序盤戦の感覚 *Shōbansen no kankaku*.

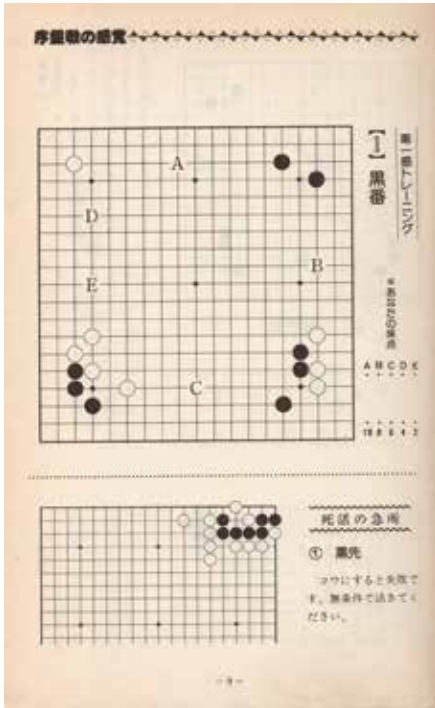
Manchmal gab es auf der Umschlagseite, wie hier, eine Monstertreppe über das ganze Brett und man kann einfach versuchen, diese Aufgabe zu lösen. Das Magazin enthielt kommentierte Spiele, viele Rubriken mit Techniken, die man kennen sollte, und natürlich Aufgaben, mit deren Hilfe man seine Stärke testen konnte.

Hier ein Beispiel aus dem obigen Heft aus der Rubrik *Grundausbildung im Endspiel*: Die Aufgabe ist es, die beste Zugfolge im Endspiel zu finden und das Endergebnis anzugeben. Schwarz beginnt, es gibt keine gefangenen Steine und kein Komi. Und wenn man es richtig macht, haben Schwarz und Weiß am Schluss jeweils 38 Punkte in der japanischen Zählweise.



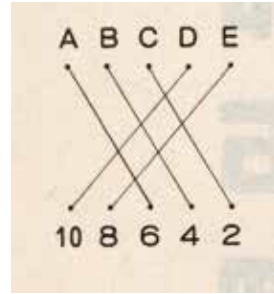
In diesem werden Stellungen besprochen, die sich in der Anfangsphase des Spiels ergeben können. Das Besondere hier ist, dass es nicht um das Auffinden eines Zugs geht, sondern fünf Alternativen vorgestellt werden und man diese bewerten muss, d. h. eine Reihenfolge angeben muss, in der man diese spielen würde. Zusätzlich ist dem noch ein Leben-und-Tod-Problem beigefügt.

Dazu eine typische Seite:

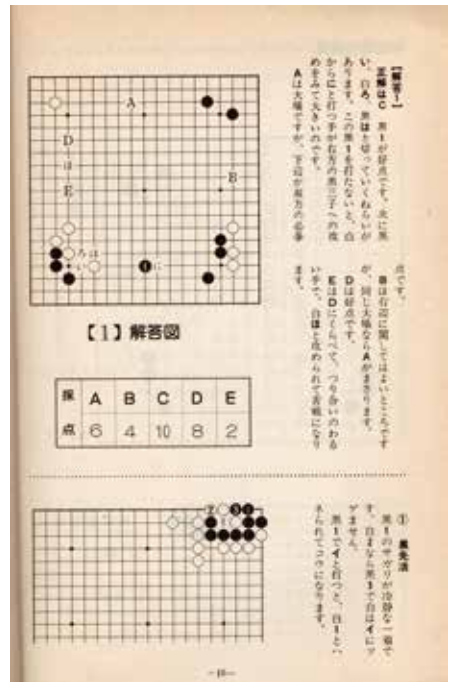


Der Aufbau ist stets gleich.

- Oben die bereits gesetzten Steine, und mit den Buchstaben A bis E sind die Punkte bezeichnet, die bewertet werden müssen. Daneben die Nummer des Problems – hier »1« und unter dieser, wer spielt – in diesem Fall Schwarz 黒.
- Darunter findet man in einer kleinen Tabelle die Buchstaben A – E und die Zahlen 10, 8, 6, 4 und 2. Die Buchstaben muss man jetzt mit den Zahlen verbinden: Buchstabe X mit Zahl Y, wenn man X mit der Zahl Y gewichtet. Also etwa so:



- Unter der gestrichelten Linie findet sich das Tsume-Go-Problem und die Angabe, wer spielt: 黒, wie hier, oder 白 Weiß (was auch vorkommt). Ein kleiner Kommentar beschreibt, worauf zu achten ist – in diesem Fall ist ein kō nicht die richtige Lösung.
- Auf der nächsten Seite gibt es dann die Lösungen der Rangfolge der Züge – mit einer kurzen Begründung – und die Lösung des Tsume-Go-Problems.



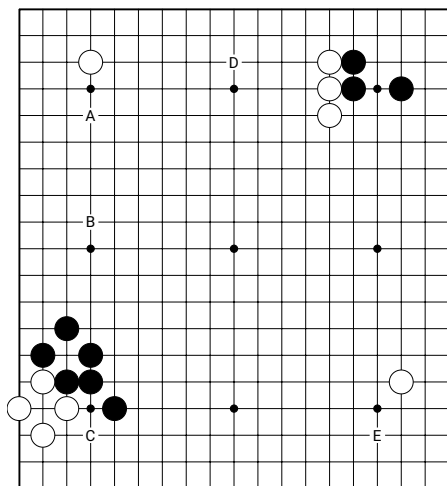
Insgesamt ist das Buch in zwei Kapitel aufgeteilt: *Eröffnungen – Fuseki* – mit 45 Problemen und dann *Vom Fuseki zum Mittelspiel* mit weiteren 45 Problemen. Wie von Miyamoto Sensei nicht anders zu erwarten, ist es ein ausgezeichnetes Übungsbuch, um die Bewertungen von Zügen zu üben.

Wie immer finden sich auf der Webseite *ugroh.github.io* die SmartGo bzw. EPUB-Versionen des Beitrags und die sgf-Dateien, die ich für die AI-Analyse, die ich unten erläutere, genutzt habe. Die Gesamtlösung zum obigen Yose-Problem findet sich danach. Die Details zu dieser werde ich in einem separaten Beitrag bereitstellen.

Zwei Problemseiten

Problem 1 (Fuseki)

– Schwarz spielt

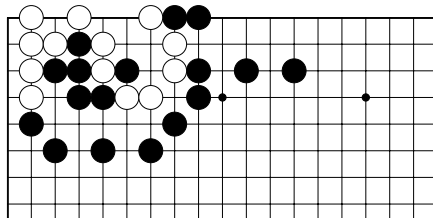


– Bitte die Züge bewerten:

A	B	C	D	E
.
.
10	8	6	4	2

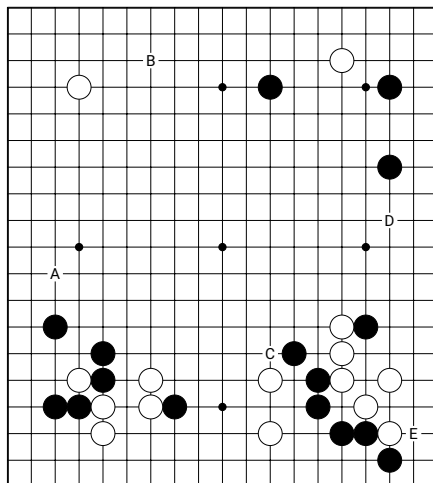
Leben & Tod: Schwarz spielt

Wenn man den richtigen ersten Zug findet, ist dies ein einfaches Problem.



Problem 2 (Vom Fuseki zum Mittelspiel)

– Weiß spielt

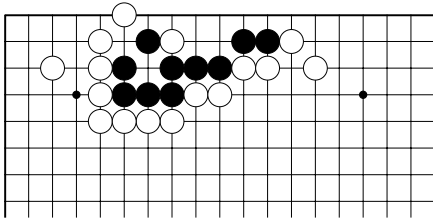


– Bitte die Züge bewerten

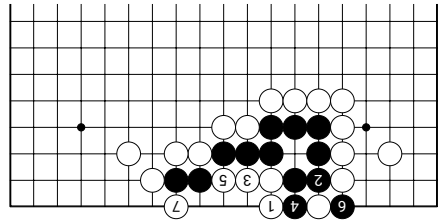
A	B	C	D	E
.
.
10	8	6	4	2

Leben & Tod: Weiß spielt (*nächste Seite*)

Den weißen Stein versuchen zu verbinden, wird nicht funktionieren. Lassen Sie sich etwas einfallen.



3 spielen – danach geht nichts mehr und Schwarz ist gefangen. Spielt Schwarz auf 4, so antwortet Schwarz auf 2. Oder spielt Schwarz mit 2 auf 3, so spielt Weiß wieder auf 2.



Nach dem 'sagari' von Weiß auf den richtigen Punkt 1 und dem schwarzen Zug 2, muss Weiß auf

Weiß spielt, Schwarz stirbt

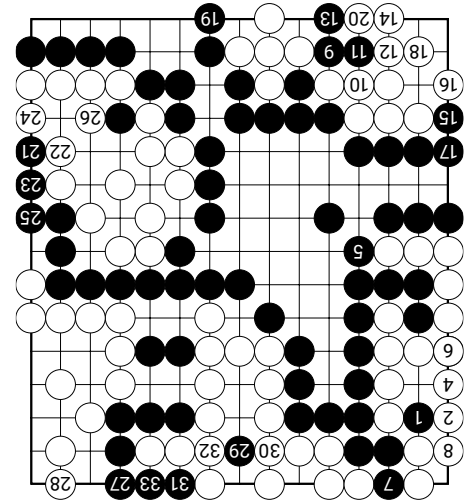
Anmerkung: Karain findet man unter `github.com/sanderland/katrain/blob/master/INSTALL.md`

von Karain.
 etwas unterscheiden – jedenfalls in meiner Version da diese sich von denen in dem Lösungsdiagramm ist auch zu sehen, was die Folgezüge jeweils sind, % steigern, oder 5 Punkte Vorsprung. Interessant auf A lässt aber die Chancen für Schwarz auf 85 Zug und das Spiel bleibt ausgeglichen. Der Zug

Zug:	A	B	C	D	E
Punkte:	2	6	8	4	10

Untersucht man dieses Problem wieder mit AI, so ist dessen Bewertung ähnlich: E ist der beste wertungsmatrix:

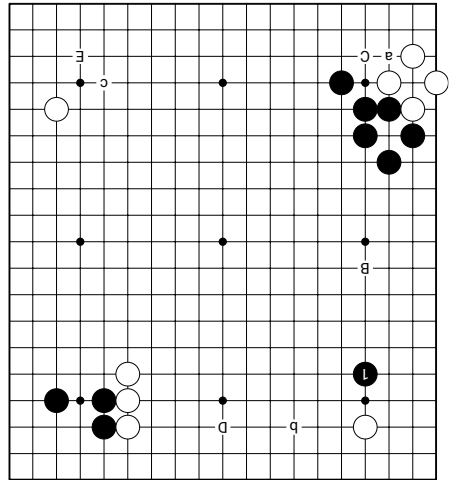
Insgesamt ergibt sich daraus die folgende Bewertung in *Lehrbücher des Go: Strategie*.
 Stichwort auf *Sensis Library* oder in dem Buch *Strategie Concepts of Go* oder besser, da verfügbar Mehr zum Begriff 'ari' findet man unter diesem



Lösung zum Endspielproblem
 Hier noch die richtige Zugfolge für das eingangs gezeigte Endspielproblem. Bitte beim Zählen die gefangenen Steine beachten.

Die Lösungen

Lösung zu Problem 1



Der schwarze Zug auf 1 nutzt die schwarze Stärke links unten geschickt aus und ist der korrekte Zug. Der Zug B ist zu nah an der eigenen Stärke und daher nicht gut. Im Gegensatz dazu wäre ein Zug auf C in Ordnung, wenn Weiß auf 'a' decken würde – aber Weiß kann die Ecke opfern und auf 1 spielen. Grundsätzlich ist aber C gut, aber zu früh. Spiel Schwarz auf D, so spielt Weiß auf 'b' und es wird kompliziert. Spiel Schwarz auf E, so antwortet Weiß auf 'c'. Wenn schon, dann sollte Schwarz gleich auf 'c' spielen.

Insgesamt ergibt sich daraus die folgende Bewertungsmatrix:

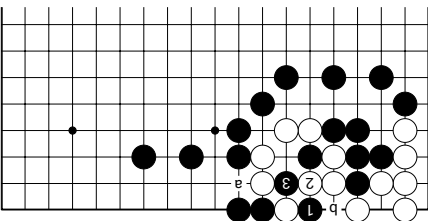
Zug:	A	B	C	D	E
Punkte:	10	2	8	6	4

Man kann nun die Ausgangsstellung auch mit AI untersuchen lassen, was ich mithilfe von Kataimi gemacht habe: Auch für AI ist A der richtige Zug. Bei den anderen Zügen zeigte AI alternative Züge an – etwa nach C oder D spielte AI auf E. Schwarz spielt, Weiß stirbt!

Schwarz 1 ist der richtige Zug. Nach Weiß auf 2 schlägt Schwarz mit 3 und nichts geht mehr. Spiel

Lösung zu Problem 2

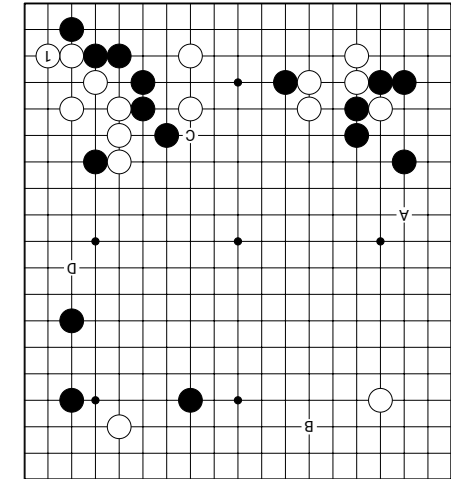
Weiß mit 2 auf 'a', so spielt Schwarz auf 2. Und wenn Weiß auf 'b' spielt, so spielt Schwarz wieder auf 3. Fazit: Weiß kann nicht leben.



Der weiße Zug auf 1 beruhigt die Situation auf der rechten Seite und gleichzeitig nimmt dieser den schwarzen Steinen die Möglichkeit, einfach ein Auge zu bekommen. Wenn jedoch Schwarz auf 1 spielt, so ändert sich Angriff und Verteidigung und es ist daher der wichtigste Zug.

Mit A nähert sich Weiß einer starken schwarzen Stellung. B ist ein großer Punkt, aber momentan nicht wichtig. C ist ein guter Punkt. Aber nach Schwarz 'a' und Weiß 'b' spielt Schwarz auf 1. Nach D verbleibt Schwarz 'karatsuki' – Shoulder Hit – auf 'c' und lässt D daher schlecht aussehen.

Kleine Anmerkung: Im Text steht – 碁の心を 碁の心 no warui re –, was wörtlich übersetzt »ein Zug von schlechtem Geschmack« bedeutet, was ich hier etwas freier übersetzt habe.



Rezension des Buches „Felix Dueball – Der Pionier des Go-Spiels aus Berlin“ von Günter Cieřow, Frankfurt/Main 2024 (Brett und Stein Verlag), 192 Seiten.

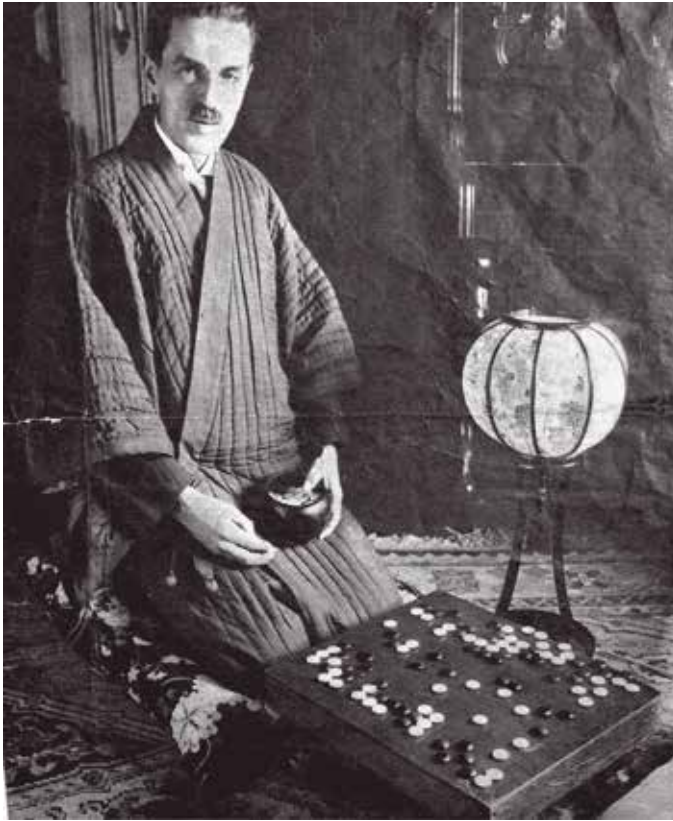
Günter Cieřow, der im August letzten Jahres im Alter von 90 Jahren verstorben ist, war eine der prägenden Gestalten der Berliner Go-Szene und in den 60er Jahren einer der deutschen und europäischen Spitzenspieler (Europameister 1960, zweifacher deutscher Meister). In seinen letzten Lebensjahrzehnten war es ihm ein großes Anliegen, die Erinnerung an seinen Go-Lehrer (und, wie ich meine, sein Vorbild) Felix Dueball wachzuhalten. Ihm wurde von der Familie Dueball der Go-Nachlass von Felix zur Verfügung gestellt und im Jahr 2008 brachte er das Buch „Felix Dueball – Eine Reminiszenz aus Go-licher Sicht“ im Eigenverlag heraus, allerdings in nur geringer Auflage. Bei dem vorliegenden Buch nun handelt es sich um eine im wesentlichen textgleiche Neuauflage dieser Publikation, wobei das Layout durch Peter Gebert komplett neu gestaltet und der Text durchgesehen und, wo nötig, behutsam korrigiert wurde (etwa Schreibweise von Namen, offensichtliche

Übersetzungsfehler aus japanischen Quellen). Die Fotos und die zahlreichen historischen Dokumente sind in deutlich besserer Qualität als in der älteren Publikation wiedergegeben.

Felix Dueball (1880–1970) war neben Bruno Rührer wohl die wichtigste Persönlichkeit für die Einführung und Etablierung des Go-Spiels in Deutschland. Auf den ersten Seiten des Buches gibt Cieřow einen kurzen Abriss von Dueballs Leben. Ursprünglich begeisterter Schachspieler, erlernte der in Jastrow im heutigen Polen geborene Dueball das Go-Spiel um 1904 in Berlin, nach eigener Aussage anhand eines Lexikonartikels, auf den er zufällig gestořen war. Schon bald fanden sich Gleichgesinnte, die größtenteils aus der Berliner Schachszene kamen und zum Teil später Meisterstärke erlangten. Dazu gehörten u. a. Eduard Lasker, der später in die USA emigrierte und dort nicht nur einer der stärksten Schachmeister wurde, sondern auch den US-Go-Verband gründete, Carl Ahues und Walter John sowie Max Lange, ein starker Schachspieler, der nach dem Ersten Weltkrieg nach Japan emigrierte, um dort Go richtig zu lernen, aber leider 1923 beim großen Kanto-Erdbeben ums



Felix Dueball (r.) spielt 1930 gegen den jungen Segoe Kensaku, während Honinbo Shusai zuschaut



Kontakt zu japanischen Go-Spielern machte die Presse in Japan auf Dueball aufmerksam und führte zu einem der Höhepunkte seines Go-Lebens: Er wurde von dem reichen Industriellen Ōkura Kihachirō, einem Go-Mäzen, nach Japan eingeladen, wo er mit seiner Frau 1930/1931 ein Jahr lang lebte. Dort konnte er Vorgabepartien mit Profis spielen (u.a. mit Honinbo Shusai) und Unterricht nehmen. Einer seiner Lehrer war Segoe Kensaku, damals 7-Dan und einer der Top-Profis in Japan, mit dem er lebenslang befreundet blieb. Als Go-spieler der Europäer erregte Dueball offenbar einiges Aufsehen. Er wird sogar in Kawabata Yasunaris Novelle „Meijin“ als „der deutsche Honinbo“ erwähnt.

Auch für Öffentlichkeitsarbeit hatte Dueball offenbar einiges Talent: Über eine telegrafische Partie (1936/1937) mit einem japanischen Spitzen-

Leben kam. Um 1908 stieß auch Schachweltmeister Emanuel Lasker zu der Gruppe.

Schon damals gab es regen Kontakt zu in Berlin lebenden oder Berlin besuchenden Japanern. Beruflich bedingt verließ Dueball 1908 Berlin (er war Gymnasiallehrer), was seine Go-Aktivitäten auf Fernpartien beschränkte, und kehrte erst 1919 nach Berlin zurück. Von da an entwickelte er sich zum klar stärksten Spieler der anfangs kleinen, aber immer stärker wachsenden deutschen Go-Spieler-Gemeinschaft und war in 30er-Jahren vermutlich der beste nicht-asiatische Go-Spieler. Noch wichtiger war seine Rolle als Go-Lehrer: Dueball bemühte sich unermüdlich darum, dem Spiel neue Anhänger zu gewinnen und bereits begeisterten Spielern zu helfen, ihre Spielstärke zu steigern. In den 20er Jahren gab es dann bereits Go-Turniere in Berlin und anderen deutschen Städten. Der

politiker, der ein starker Amateurspieler war, wurde in der Presse täglich (!) ausführlich berichtet. Dabei muss man allerdings auch sehen, dass das Naziregime versuchte, das Go-Spiel propagandistisch zu nutzen, um die Verbundenheit mit Japan zu betonen. Aber auch unabhängig davon: Felix Dueball war auch vor und nach der Nazizeit immer wieder in der Presse präsent.

Felix Dueball gab seine Begeisterung für Go auch an einige seiner Nachkommen weiter: Seine Kinder Fritz, Kurt und Ruth waren aktive Spieler (Fritz Dueball wurde 1938 sogar der erste Europameister, Felix konnte wegen Erkrankung nicht teilnehmen). Sein Enkel Jürgen Dueball (Sohn von Fritz) war auch einer der stärksten europäischen Go-Spieler, bevor er zum Schach überlief und auch da einer der besten deutschen Spieler wurde. Ihn habe ich in den 80er



Felix Dueball spielt 1940 gegen den japanischen Gesandten Usami, während Admiral Förster (sitzend) und Walthar Blachetta, Leiter des Deutschen Go-Instituts, zuschauen

Jahren in schachlichem Rahmen sogar mal kennen gelernt. Allerdings spielte er da nicht mehr und ich noch nicht Go.

Zurück zum Buch: An den kurzen Lebensabriss schließt sich ein chronologisch geordneter Abschnitt mit kommentierten Fotos, Auszügen aus dem Tagebuch von Hertha Dueball (Felix' zweiter Frau), Briefen und anderen Zeitdokumenten wie Zeitungsausschnitten an. Die zweite Hälfte des Buches, also ca. 90 Seiten, machen weitere Zeitdokumente (Presseartikel, Buchauszüge, vier abgedruckte Partien, Interviews, Nachrufe etc.) aus. Dabei wurde mir nicht ganz klar, was aus welchem Grund in welchem Teil landete. Sprich: Die Gliederung des Buches könnte stringenter sein. Offenbar wollte der Verlag an der von Günter Cießow intendierten Reihenfolge nichts mehr ändern. Ich denke, diese Entscheidung ist vertretbar.

Die historischen Dokumente bilden nicht nur vom Umfang her den Hauptanteil des Buches, sondern waren auch das, was ich am interessantesten fand. Die vielen kleinen Details geben einen Einblick besonders in das Go vor dem Zweiten Weltkrieg, den man auf andere Weise nicht mehr gewinnen kann, ohne historische Archive zu durchstöbern. Für mich gab es einige Überraschungen bei der Lektüre: Vor allem wie

populär Go bereits in den 30er und 40er Jahren war. Inwieweit das nach 1933 auf Unterstützung durch Organisationen wie „Kraft und Freude“ zurückging (es gab da eine finanzielle und organisatorische Förderung) oder ob umgekehrt die Unterstützung (auch) eine Folge der bereits vorhandenen Popularität war, ergibt sich aus den im Buch abgedruckten Dokumenten nicht und wird von Cießow auch nicht reflektiert. Ich denke, die ausschlaggebende

Rolle spielte wohl die politische Beziehung zu Japan. Um mehr über die genauen Zusammenhänge zu erfahren, bräuchten wir einen Historiker, der sich der Sache annimmt und das Material aufarbeitet. Aber das ist ein Anspruch, den man an ein Buch dieser Art nicht stellen sollte.

Interessant fand ich auch die übersetzten Berichte der japanischen Presse über Dueball und das deutsche Go-Leben, die zeigen, wie wichtig den japanischen Go-Spielern die Verbreitung ihres Spieles im Ausland war.

Die von Felix und Hertha Dueball stammenden Texte, vor allem die Berichte über die Japanreise von 1930, sind teils mit trockenem Humor geschrieben und ich konnte einiges über das damalige Japan (und die europäische Sicht darauf) lernen.

Von Felix Dueballs Persönlichkeit vermittelt das Buch einen sehr sympathischen Eindruck. Er war humorvoll, offenbar uneigennützig und allgemein beliebt und pflegte viele lebenslange Freundschaften.

Fazit

Für alle, die an der Geschichte des Go in Deutschland interessiert sind, ist dieses Buch unverzichtbar.

Die abgedruckten historischen Dokumente geben einen einzigartigen Einblick in das Go-Leben der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts in Deutschland und in die damalige öffentliche Wahrnehmung des Go-Spiels, und sie sind auf andere Weise nicht ohne größeren Aufwand zugänglich. Zwar wird, wer bereits die Vorgängerpublikation besitzt, hier inhaltlich nichts Neues finden, doch die Neuauflage ist sehr viel angenehmer zu lesen und die Fotos und Dokumente sind in deutlich besserer Qualität wiedergeben.

Was ich selbst beim Lesen etwas bedauert habe, ist, dass eine persönliche Note fehlt. Günter Cieřow schreibt nichts über seine eigenen Erinnerungen an seine Bekanntschaft mit Felix Dueball, der Leser findet keine Schilderung der Berliner oder deutschen Go-Szene der 50er und 60er Jahre aus Cieřows eigener Sicht. Mir ist klar, dass das nicht der Intention des Autors entsprach (vielleicht Zurückhaltung aus Bescheidenheit?), aber ich sehe es doch als eine verpasste Chance, noch etwas von einem Zeitzeugen zu erfahren.

Auch sollte man nicht eine Arbeit erwarten, die wissenschaftlichen Ansprüchen genügt. Die Quellen der Zeitdokumente sind nicht immer angegeben und ließen sich offenbar oftmals nicht mehr ermitteln. Doch ich vermute, dass das den meisten Lesern (ebenso wie mir) nicht so wichtig ist.

Nachgedanke

Wie spielstark war Felix Dueball aus heutiger Sicht?

Spielstärken über Epochen hinweg zu vergleichen, ist immer ein schwieriges, vielleicht hoffnungsloses Unterfangen. Die Spielweisen entwickeln sich, die Kenntnisse späterer Spieler bauen auf denen ihrer Vorgänger auf und der Zugang zu Informationen ist heute ein ganz anderer als vor 50 oder gar vor 100 Jahren. Auch Ratingsysteme oder Dan-/Kyu-Ränge sind nicht dafür geschaffen worden, und nicht dazu geeignet, Spieler verschiedener Zeiten gegenüberzustellen. Trotzdem kann man darüber spekulieren, wie ein Spieler der Vergangenheit, in diesem Fall Felix Dueball, sich schläge, würde er mit einer Zeitmaschine in unsere Gegenwart reisen. Zum Glück haben wir Partien, die uns einen Anhaltspunkt geben können. Auf unserem Spielabend haben wir (Spielstärke 1Kyu bis 3Dan) uns die Partie Felix Dueball (W) - Emanuel Lasker (S) angesehen. Die Partie wurde 1930

bei einem Turnier in Berlin gespielt (gleichauf, ohne Komi) und ist im Buch mit Kommentaren von Bruno Rüger, ergänzt von Christian Wohlfahrt abgedruckt. Lasker, der acht Jahre zuvor seinen Weltmeistertitel im Schach verloren hatte, widmete sich zu dieser Zeit mehr dem Go- als dem Schachspiel und war einer der fünf besten deutschen Go-Spieler.

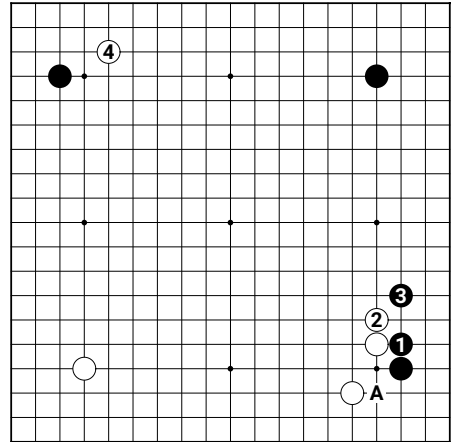
Hier ist nicht der Platz, auf einzelne Partiestellungen einzugehen (vielleicht wäre das ein Thema für einen eigenen Artikel oder einen Thread im DGoB-Forum), aber ich will hier doch unsere Einschätzung wiedergeben, auch wenn sie subjektiv und eine Stichprobenmenge von 1 nicht allzu groß ist: Das Fuseki war zwar erwartbar anders als man es heute spielen würde, aber kaum schlechter als das moderner EGF-1Dans. Die Endspieltechnik beider Spieler ließ dagegen einiges zu wünschen übrig und war sicher nicht auf EGF-Dan-Niveau. Dueball war da allerdings deutlich besser als Lasker. Im Mittelspielkampf wiederum, also wenn es um das konkrete Rechnen ging, waren beide Spieler überraschend stark (Adam Dotta 3Dan meinte, mindestens EGF-2Dan-Niveau. Ich stimme zu). Allerdings wissen wir nichts über die Bedenkzeit, die den Spielern zur Verfügung stand. Die Partie wurde übrigens nach wechselhaftem Verlauf von Lasker mit einem Punkt gewonnen (wie gesagt, kein Komi). Insgesamt vermuten wir, immer unter dem Vorbehalt, dass wir nur diese eine Partie ansahen, dass Lasker um diese Zeit nach heutigen Maßstäben etwa 1. Kyu, Dueball vielleicht 1Dan wäre. Dabei ist davon auszugehen, dass Felix Dueball seine Spielstärke nach 1930 noch wesentlich steigern konnte – seine Japanreisen und viele Jahre der Go-Praxis lagen noch vor ihm. Er selbst meinte, dass er nach der Rückkehr aus Japan im Mai 1931 zwei Steine stärker spielte. Wie auch immer, in Anbetracht der spärlichen Informationen und Lernmöglichkeiten, zu denen die Spieler damals Zugang hatten und angesichts des Umstandes, dass beide das Spiel erst im Erwachsenenalter erlernten (Dueball mit 24 Jahren, Lasker mit beinahe 40 Jahren), kann man über die Spielstärke der beiden nur staunen. Es wäre interessant, die Meinung anderer Spieler zu dem Thema zu hören. Die Partie ist außer in Cieřows Buch in verschiedenen Werken über Lasker abgedruckt und vermutlich auch online irgendwo zu finden.

Alexander Kurz

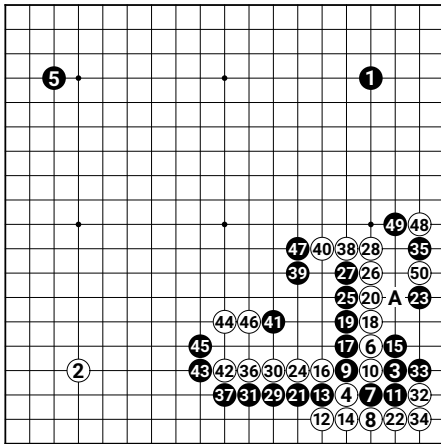
Andrii Kravets kommentiert (3)

Partie: 8th European Grand Prix, Finale
Weiß: Valerii Krushelnytskyi 7d
Schwarz: Ali Jabarin 2p
Komi: 7,5 Komi
Ergebnis: 180 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Andrii Kravets 2p

Beide Spieler zeigten auf dem Weg ins Finale eine ausgezeichnete Form und lieferten in allen ihren Spielen im Viertelfinale und Halbfinale überzeugende Partien. Alis Gegner waren jedoch die 7-Dan-Spieler Benjamin Drean-Guenaizia und Lukas Podpera, während Valerii „nur“ gegen die 6-Dan-Spieler Lucas Neirynek und Damien Woo gespielt hat. Vor diesem Spiel hatten die beiden Spieler nur einmal zuvor gegeneinander gespielt, wobei Ali dieses Duell gewonnen hatte. Daher war Ali leicht favorisiert vor diesem Spiel.

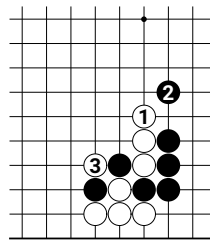


Dia. 1

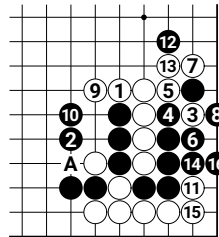


Figur 1 (1–50)

- 7: In dieser Eröffnung sind die Züge 1 und 3 in Dia. 1 häufiger, während der Zug bei A in letzter Zeit populär wird, jedoch komplexer ist. Ali verwendet gerne neue Züge in seinen Partien.
- 16: Normalerweise ist dies die Reihenfolge des Josekis, aber in diesem Spiel entschied sich Valerii, zuerst bei 3 zu spielen. Schwarz sollte trotzdem bei 2 antworten, was zurück zu einem



Dia. 2



Dia. 3

Standard-Joseki führt, jedoch mit einer anderen Zugreihenfolge. Ali war sich jedoch nicht bewusst, dass auch die Umstellung der Reihenfolge möglich war, so dass er versuchte, Valerii für die falsche Reihenfolge zu bestrafen, indem er einen Kampf bei 17 begann. Dieser Kampf ist für Weiß vorteilhaft, und Schwarz hätte besser bei A zurückhaltend spielen sollen.

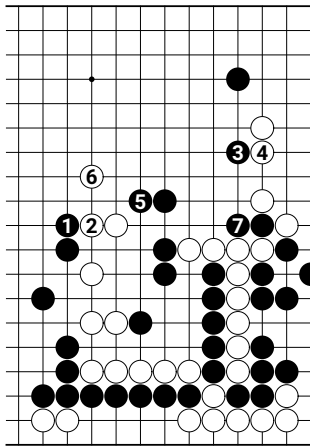
24: 1 in Dia. 3 wäre ein einfacher Weg gewesen, den Kampf mit klarem Vorteil zu beenden, etwa einen Vorsprung durch Komi. Stattdessen schafft es Valerii, mit 24 eine neue Gruppe zu bilden und den Kampf weiter

zu verkomplizieren. Ich denke, es war sein Plan für diese Partie, eine möglichst komplexe Stellung zu kreieren.

- 29: An dieser Stelle hatte Schwarz die Möglichkeit, das Spiel zu vereinfachen, indem er zwei Steine wie in Dia. 4 opfert. Nachdem Weiß

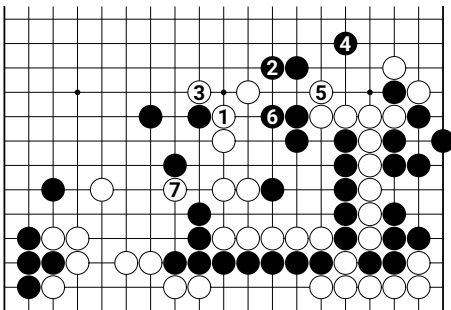
Steine später mit einem Ko auf B doch noch zu verbinden. In diesem Fall ist Schwarz leicht im Vorteil.

- 55: In der Partie-Sequenz fängt Weiß mit 54 einen Stein in der Treppe und hat später Sente-Züge bei A und B. Schwarz lebt mit 55, so dass Weiß Sente behält, um die Gruppen am unteren Rand oder im Zentrum anzugreifen. Weiß führt nun mit dem Komi-Vorteil.
- 64: Valerii fand eine gute Sequenz am unteren Rand, um die Form von Schwarz anzugreifen und die eigene Ecke auszubauen. Als Schwarz jedoch in die Mitte loslief, unterlief Valerii ein



Dia. 8

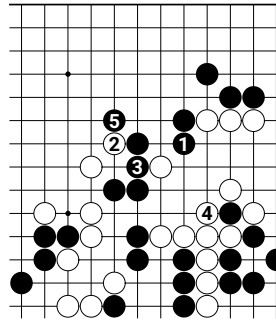
- kleiner Bewertungsfehler: Er entschied sich, die rechte Gruppe bei A zu verteidigen, anstatt selbst auf 65 zu spielen. Zu diesem Zeitpunkt war die rechte Gruppe viel stärker als die Gruppe in der Mitte – aufgrund des gefangenen Treppensteins und der Sente-Züge auf der ersten Linie (A und B).
- 67: Ali hätte seinen Schlüsselzug auf 65 mit der Sequenz von 1 bis 7 in Dia. 8 fortsetzen sollen. Nach dem Abtausch 5 für 6 kann Weiß den



Dia. 9

Treppenstein herausziehen und so erheblichen Profit einstreichen. Diese Zugfolge war am Brett sicher schwer zu finden – Ali wählte daher die sicherere Option, indem er mit 67 einfach einen großen Zug machte und die Mitte offen hielt.

- 77/78: Doppelfehler! Nachdem die Sequenz in der unteren linken Ecke abgeschlossen war, hatte Schwarz erneut Sente, um im Zentrum zu spielen. Ali verstärkte seine Gruppe mit 77, anstatt wie in Dia. 8 zu spielen, während Valerii auf 78 reagierte, obwohl 1 in Dia. 9 schlaue gewesen wäre – nach 7 ist die schwarze Gruppe unten in Gefahr und Weiß hat einen soliden Vorteil. 78 beantwortet Schwarz ebenfalls mit einem Sprung, woraufhin Weiß 80 für 81 abtauschen muss, um sicherzustellen,



Dia. 10

das der Treppenstein nicht entkommt. 78 war somit schlecht, da er Schwarz die Gelegenheit gab, beide Gruppen zu verteidigen. Die Partie ist nun wieder ausgeglichen. 93: Weiß entschied sich, nach dem Zentrumskampf einen großen Zug auf 88 zu machen, während

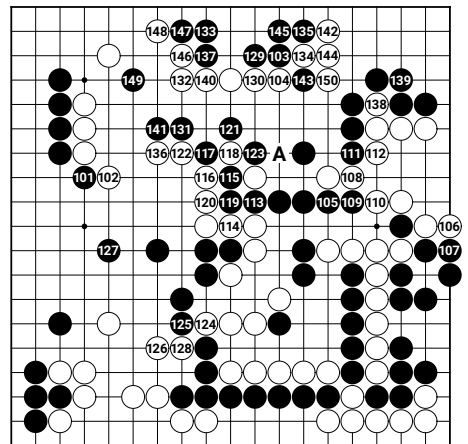
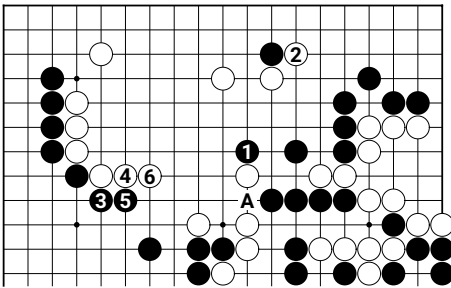


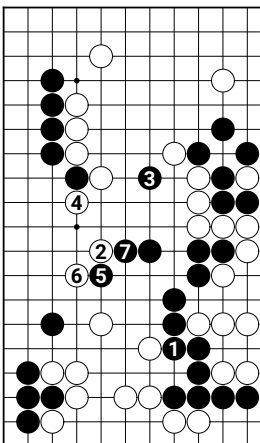
Figure 3 (101–150)

Schwarz seine Form mit 89 verstärkte. Allerdings machte Schwarz mit 93 einen Formfehler. Der entscheidende Sente-Zug wurde von Schwarz nicht bemerkt: Wenn man die Variante 1 bis 5 in Dia. 10 betrachtet, ist die Form von Schwarz deutlich besser als im tatsächlichen Spiel.

- 103: Wenn Weiß einen Stein am oberen Rand bekommt, wird das Problem von Schwarz mit der schlechteren Form nach 93 statt Dia. 10 dringlicher. 103 ist da ein verlorener Zug, da Weiß einfach auf 104 spielt und die Situation für Schwarz schwierig bleibt. Schwarz hätte seine Form entweder direkt mit 111 oder A verteidigen oder einen Kompromisszug auf 104 spielen sollen, der zwar weniger Punkte bringt, aber mehr Verbindung zum Zentrum hat.

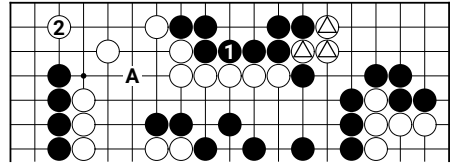


Dia. 11



Dia. 12

113: Nach einigen Abtuschen ist Weiß auf der rechten Seite am Leben, während Schwarz noch seine mittlere Gruppe z. B. mit 1 in Dia. 11 verteidigen muss, was den oberen Rand aufgibt, aber mit 3 und 5 den linken Rand stärkt. Ali mochte diese Variante nicht und spielte deshalb 113, aber auf diese Weise wird die untere schwarze Gruppe viel schwächer und



Dia. 13

Schwarz muss 128 zulassen. Nach der Variation von 1 bis 6 in Dia. 11 hätte Weiß zwar mit etwa 10 Punkten geführt, aber es hätte noch Chancen im Endspiel gegeben.

- 127: Schwarz konnte zentral ein Ponuki erlangen, aber die untere Gruppe steht kurz vor dem Sterben, wie Dia. 12 zeigt. In der Partie entschied sich Ali daher, den hinteren Teil der Gruppe aufzugeben und mit 127 zu entkommen, aber nachdem der hintere Teil mit 128 gefangen ist, führt Weiß mit etwa 20 Punkten und es gibt keine Möglichkeiten mehr, sich zurück in die Partie zu kämpfen. Alis beste Chance wäre es also gewesen, mit einem großen Drachen ein Leben zu versuchen. Auf diese Weise wäre das Spiel immer noch kompliziert gewesen und zumindest hätte Valerii Fehler machen können.
- 132: Nachdem Weiß unten gefangen hat, muss Weiß mit der oberen Gruppe nur leben, um das Spiel zu gewinnen. Nach 132 ist das der Fall und Weiß gewinnt.
- 149: Schwarz sollte 1 in Dia. 13 spielen und die drei markierten Steine fangen, aber das würde

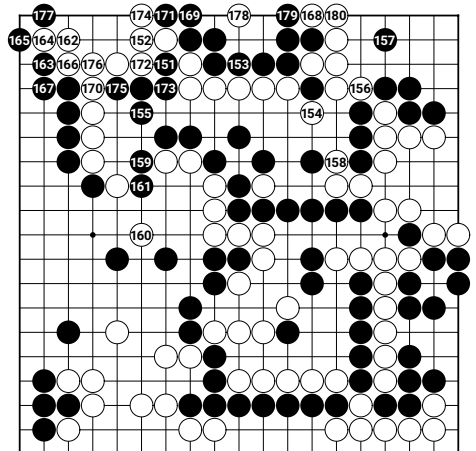
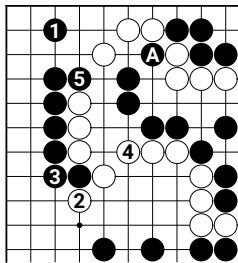


Figure 4 (151-180)

immer noch bedeuten, dass Weiß mit 2 lebt und mit mehr als 15 Punkten führt. Ali spielte daher mit 149 ein Overplay und hoffte auf einen Fehler von Valerii.

150/151: Die Partie führte zu einem Semeai, bei dem Schwarz am Ende mit zwei Freiheiten verliert oder es ein mehrstufiges Ko gibt. An diesem Punkt führt Weiß selbst dann noch mit etwa 10 Punkten, wenn er ohne Aji in der oberen linken Ecke stirbt. Es war ein spannendes Spiel mit vielen laufenden Gruppen von Anfang an. In dieser Partie war es wichtig, ein gutes Gefühl dafür zu haben, wie man gute Form macht – und Valerii baute seine Formen in diesem Spiel besser auf als Ali. Valerii führte die meiste Zeit und zwang Ali dadurch dazu, riskante Züge zu machen. Valerii handhabte jedoch alle Angriffe gut und vergrößerte dadurch sogar seinen Vorsprung. Es war eine beeindruckende Leistung



Dia. 14

von Valerii, in dieser Partie und auch im gesamten Turnier. Wie im vergangenen Jahr mit Cornél Burzo gewann damit auch in diesem Jahr ein Amateurspieler den Grand Prix-Titel. 159: Der Schnitt auf 151 führt eigentlich zu einem Tausch. Dabei sollte Schwarz bis 5 in Dia. 14 fangen, aber Ali versuchte halt, stattdessen mit 159 alles zu töten ...



Impressum DGoZ 1/2025

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

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

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

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

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

Beiträge: Jörg Abendroth, Tobias Berben, Pierre-Alain Chamot, Isabel Donle, Leela Donner, Klaus Flüge, Ulrich Groh, Alexander Kurz, Cindy Lin, Evelyn Mazanek Marc Oliver Rieger, Martin Ruczicka, Daniela Trinks
Fotos: Tobias Berben, Pierre-Alain Chamot, Leela Donner, Klaus Flüge, Cindy Lin, 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 2/2025:

Dienstag, der 15.04.2025

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

Hallo, liebe Kinder!

Heute haben wir ein doppeltes Rätsel für Euch:

- Im unteren Bild sind 8 Fehler. Findest Du sie?
- Auf der Tafel steht ein verschlüsseltes Wort. Es ist japanisch und hat etwas

mit Frühling zu tun. Du hast es vielleicht schon mal gehört. Wenn Du den Pfeilen folgst und die Fragen löst, kannst Du es herausfinden.

Die Lösung findest Du auf Seite 16.

Viel Spaß!



Euer 黒 Hej



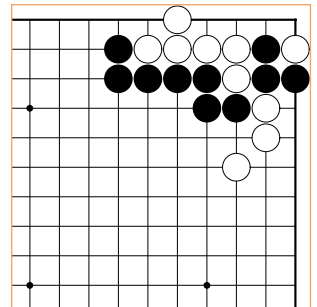
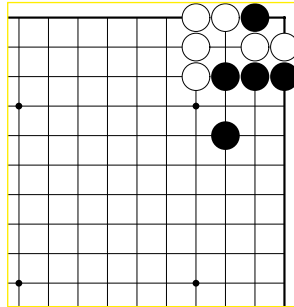
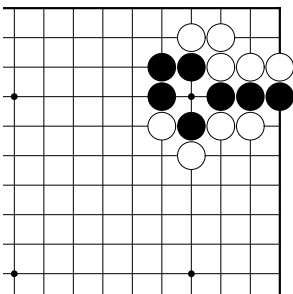
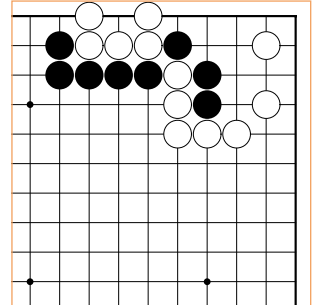
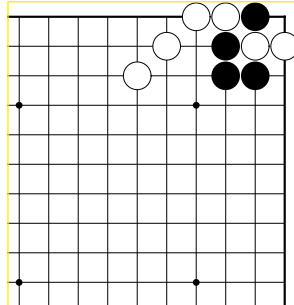
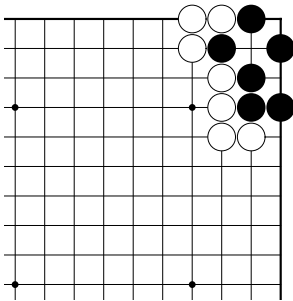
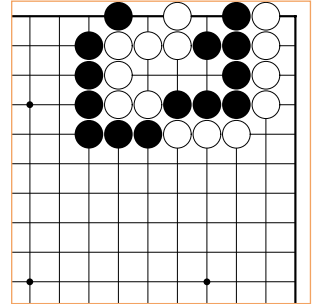
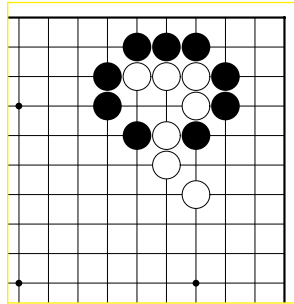
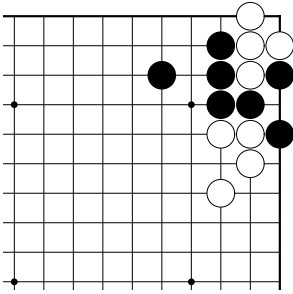
Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

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: Zeichne den Zug ein, der Weiß daran hindert, einen Stein zu schlagen!

Gelb: Zeichne den Zug ein, der Steine mit einer Mausefalle fängt!

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

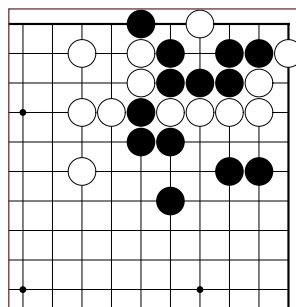
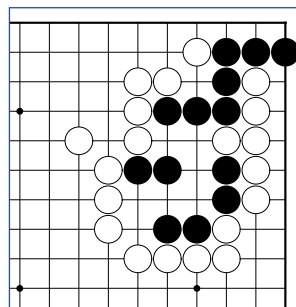
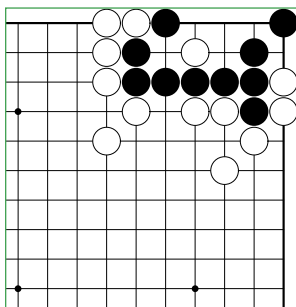
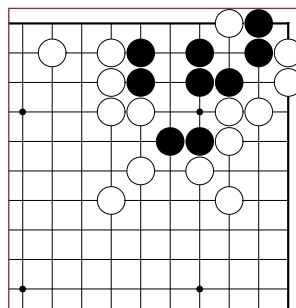
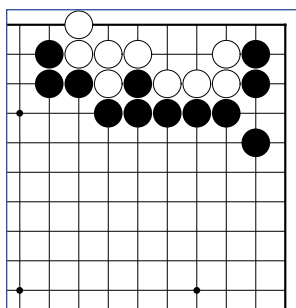
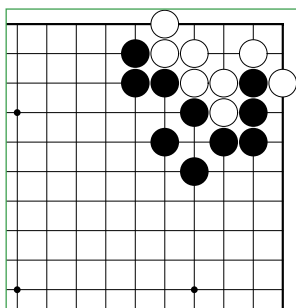
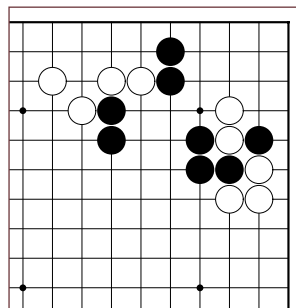
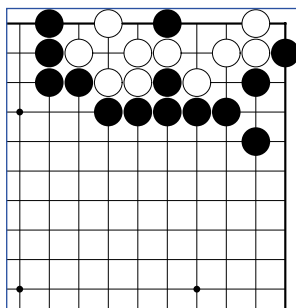
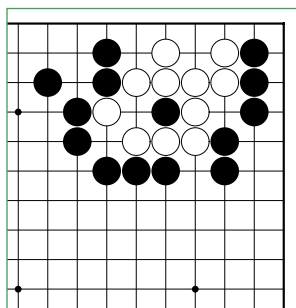


Go-Probleme für Grün-, Blau- und Braungurt

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



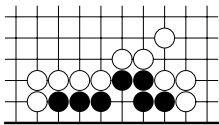
Tsume-Go-Kurs: Freiheitsnot bei Verbindung von Hartmut Kehmann

- 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
- Lektion 8: Freiheitsnot bei Augenbildung

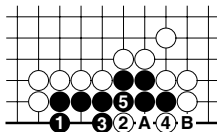
Am Ende jeder Lektion gibt es zehn Probleme, deren Losungen auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de veroffentlicht werden. Das Material kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne benutzt werden, die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung durch den Verfasser. Alle Bezeichnungen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

Die fufte und letzte Lektion uber Freiheitsnot handelt davon, wie dadurch die erfolgreiche Verbindung von Steinen verhindert werden kann.

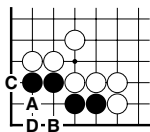
OIOTOSHI



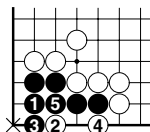
Dia. 1



Dia. 1a



Dia. 2



Dia. 2a

Dia. 1: Schwarz muss in dieser Standardstellung am Rand offensichtlich noch einmal ziehen, um zu leben.

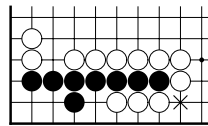
Dia. 1a: Der beste schwarze Zug ist der Strecker zum Rand, er garantiert drei Gebietspunkte. Wenn Wei den vitalen Punkt besetzt, kann Schwarz das kontern. Der Verbindungsversuch nach auen WA scheitert an SB. Schwarz schlagt drei Steine und sichert damit das zweite Auge. Der japanische Begriff heit Oiotoshi, was man etwa mit „Nieder-

jagen“ ubersetzen konnte (Thomas Hillebrand: Lexikon japanischer Fachbegriffe). Der englische Term „connect and die“ beschreibt die Situation sehr pragnant. Ein oder mehrere im Atari stehende Steine konnen sich mit anderen nur so verbinden, dass anschließend alle geschlagen wurden.

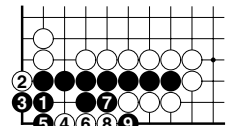
Dia. 2: Diese oder ahnliche Stellungen konnen in der Ecke entstehen. Schwarz am Zug lebt bedingungslos nur mit SA, vergewissere dich, dass Wei alle anderen Zuge widerlegen kann.

Dia. 2a: Die Abfolge zeigt den gleichen Mechanismus, Wei kann W2 nicht anbinden und da Schwarz ein Auge bei x bereits sicher hat, lebt er.

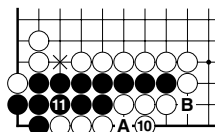
Dies ist das Grundmuster eines Oiotoshi, naturlich kann das auch mehr als einen Stein betreffen. Manchmal besteht die Kombination aus einer Kette mehrerer Ataris in Verbindung mit Einwurfen. Oft sind es auch Strukturdefekte, die ein Oiotoshi ermoglichen, die nachsten Diagramme zeigen solche Beispiele.



Dia. 3



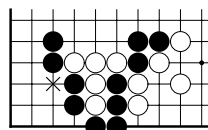
Dia. 3a



Dia. 3b

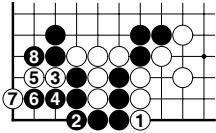
Dia. 3: Der weie Defekt ist etwas entfernt, so dass er nicht sofort ins Auge fallt.

Dia. 3a, 3b: Wei kann die drei Steine nicht retten, nach WA ist SB Atari auf alle Steine. Beachte jedoch, dass Schwarz fur dieses Quetschmanover (Shibori) die Auenfreiheit x benotigt.



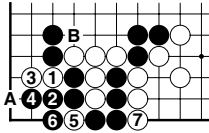
Dia. 4

Dia. 4: Funf weie Steine sind im Kranichnest gefangen, aber wegen des schwarzen Defektes bei x gibt es Moglichkeiten.



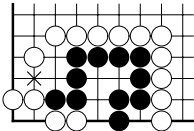
Dia. 4a

Dia. 4a: Mit dieser Abfolge erreicht Weiß allerdings nichts.



Dia. 4b

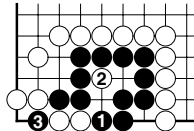
Dia. 4b: Die Reihenfolge ist wichtig, Weiß sollte zuerst den Defekt bespielen. Der Einwurf W5 verkürzt die schwarzen Freiheiten, deckt Schwarz mit S8 auf 5, so ist WA Atari. Nimmt Schwarz mit S4 auf B eine weiße Freiheit, so ist er zu langsam, W5 auf 7 ist ausreichend.



Dia. 5

Dia. 5: Dieser Defekt bei * ist nicht so offensichtlich, Schwarz muss ihn richtig nutzen.

Dia. 5a, 5b: So überlebt Schwarz nicht, W4 zerstört das Auge und Weiß kann mit W6 anbinden.



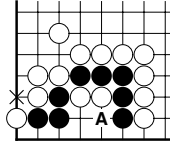
Dia. 5a

Dia. 5c: Nach diesem Anfangszug S1 müsste Weiß einen Stein mehr investieren, um auf 2 das zweite Auge zu verhindern. Notwendig ist wiederum das Horikomi S3, denn es verkürzt die weißen Freiheiten so, dass der Defekt bei * wirksam wird. Ohne den Einwurf S3 wäre Sx kein Atari und Schwarz bliebe einäugig.

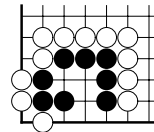
Der aufmerksame Leser hat vielleicht bemerkt, dass es einen kleinen Unterschied zwischen den ersten beiden Stellungen einerseits und den drei folgenden andererseits gibt. In den Diagrammen 1 und 2 würden nach der Verbindung von Steinen alle im unmittelbar folgenden Zug geschlagen, während in den Diagrammen 3, 4 und 5 der vergleichbare Zug erst ein Atari ist, aus dem es allerdings kein

Entkommen gibt. Ich bin mir nicht ganz sicher, ob der Begriff Oiotoshi auch für letzteres zutreffend ist, es handelt sich aber um das gleiche Grundprinzip.

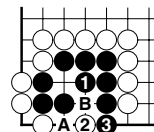
In Dia. 5 überlebt Schwarz dank des weißen Defektes und weil Weiß augenverhindernd drei Steine investieren müsste, die später geschlagen werden können. Das nächste Diagramm zeigt das gleiche Prinzip.



Dia. 6



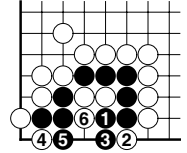
Dia. 7



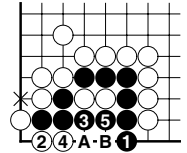
Dia. 7a

Dia. 7a: „Same procedure...“, Weiß kann wegen der Antwort SB nicht augenzerstörend auf A verbinden.

Dia. 8: W1 droht den markierten Stein zu retten. Schwarze Antworten auf A oder B können das offensichtlich nicht verhindern, denn Weiß kann mit WC und WD anbinden.



Dia. 6a



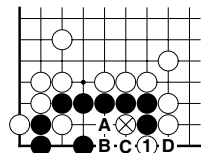
Dia. 6c

Dia. 6: Es droht unmittelbarer Verlust durch WA, Weiß hat einen Defekt bei * der genutzt werden kann.

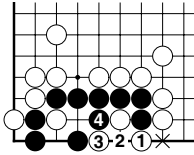
Dia. 6a, 6b: S1 ist naheliegender aber falsch, für Weiß reicht es, von außen zu begrenzen.

Dia. 6c: Diese Variante ist erfolgreich, weil Weiß genötigt wird, sich von der Defektseite zu nähern.

Dia. 7: Nach den letzten beiden Beispielen fällt es dir sicher leicht, den richtigen schwarzen Zug zu finden.

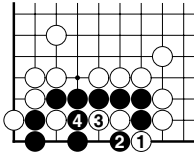


Dia. 8



Dia. 8a

Dia. 8a: Auch hier ist ein Einwurf S2 wichtig, verbindet Weiß auf 2, so schlägt Schwarz auf x alle vier Steine.

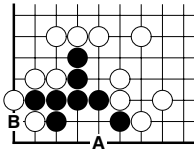


Dia. 8b

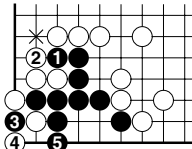
Dia. 8b: Mit dieser Antwort W3 läuft Weiß in eine Mausefalle.

Dia. 9: Manchmal müssen die Defekte erst erzeugt werden. Die Stellung zeigt die typische Kombination eines Horikomi mit anschließendem Sagari in der Ecke. Wenn Schwarz hier

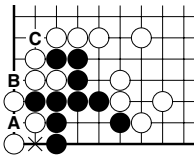
mit z.B. A ein Auge am Rand bildet, verhindert WB, dass daraus zwei werden.



Dia. 9



Dia. 9a



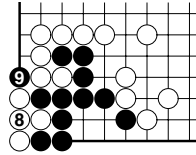
Dia. 9b

Dia. 9a: S1 erzeugt zunächst einen weißen Defekt bei x, um anschließend die Kombination S3/S5 zu spielen.

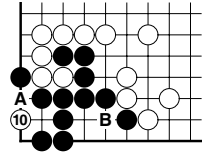
Dia. 9b: Zwar ist Weiß nun am Zug, aber er benötigt drei Züge A, B und C, um alle seine Steine zu retten, während Schwarz nach Sx bereits zwei Steine bedroht.

Dia. 9c: Weiß kommt deshalb um einen Zug zu kurz und kann schwarzes Leben nicht verhindern. Beachte, dass für diese Kombination ein Defekt bei 6 essenziell ist.

Dia. 9d, 9e: Weiß könnte allerdings auf die Idee kommen, nicht zwei, sondern vier Steine zu opfern, um anschließend W10 spielen zu können. Dieser Zug droht, auf A das Auge zu zerstören. Verhindert



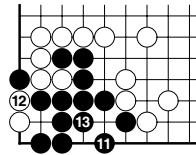
Dia. 9d



Dia. 9e

Schwarz das aber mit SA, so tötet WB.

Dia. 9f: S11 rettet den Schwarzen, danach sind die Punkte 12 und 13 miai.



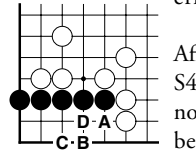
Dia. 9f

Dia. 10: In solchen Stellungen kann man als Angreifer leicht Fehler

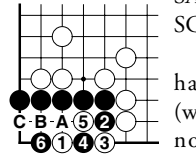
machen. Man ist geneigt, den schwarzen Augenraum möglichst weit zu reduzieren, hier aber ist weniger mehr. Mit den Zügen A, oder B tötet Weiß, wie sich der Leser leicht überzeugen kann (im Bedarfsfall bei den Lösungen auf der Internetseite nachzulesen). WC und WD hingegen sind falsch, weil sie ein Oiotoshi ermöglichen.

Dia. 10a: Nach dem großen Affensprung opfert Schwarz mit S4 und S6 zweimal, um Freiheitsnot zu erzeugen. Mit W7 auf A bekommt Schwarz mit SB ein Oiotoshi. Deckt W7 auf 4, so ist SA Atari und Schwarz kommt zu SC mit zwei Augen.

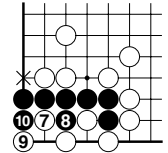
Dia. 10b: Weiß bleibt deshalb nur diese Möglichkeit (wir kommen noch darauf zurück, was passiert, wenn Weiß im vorherigen Diagramm 10a W5 auf A spielt), aber auch so kann er das Oiotoshi nicht vermeiden. Schwarz muss kein Ko spielen, S10 ist notwendig, weil ein Zug Wx die Annäherung verhindern würde. Hätte Schwarz noch eine Außenfreiheit mehr, so könnte er nach W9 fernbleiben.



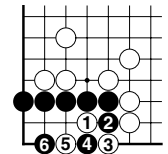
Dia. 10



Dia. 10a



Dia. 10b

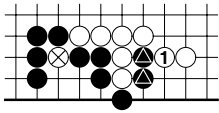


Dia. 10c

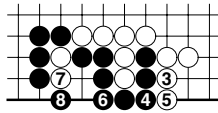
Dia. 10c: Dieser weiße Anfangszug führt mit Zugumstellung zum gleichen Ergebnis.

Dia. 11: Auch Stellungen dieser Art am Rand sind häufig. Man kann leicht übersehen, dass W1 dank des Defektes bei × die beiden markierten Steine bedroht.

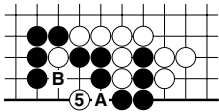
Dia. 11a: Wenn Schwarz fernbleibt, mag es zunächst so aussehen, als ob nichts passiert. Das liegt aber nur daran, dass es Weiß an der richtigen Idee fehlt.



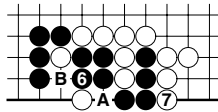
Dia. 11



Dia. 11a



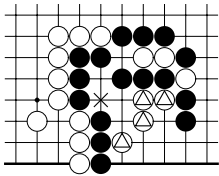
Dia. 11b



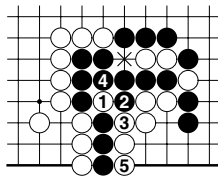
Dia. 11c

Dia. 11b: W5 hier ist der Schlüsselpunkt. Die beiden Punkte A und B sind miai. In diesem Beispiel hätte ein Einwurf W5 auf A nicht zum Erfolg geführt.

Dia. 11c: Spielt Schwarz S6 hier, um WA zu verhindern, so läuft er in ein Oiotoshi.



Dia. 12

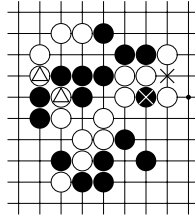


Dia. 12a

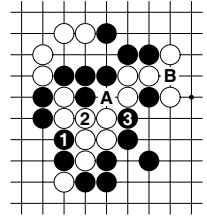
Dia. 12: Am Rand und in den Ecken kommt es naturgemäß am leichtesten zu Freiheitsnot, aber natürlich ist ein Oiotoshi auch weiter zentral möglich wie in diesem Beispiel. Die weißen Steine scheinen verloren, doch beachte den Defekt bei ×.

Dia. 12a: Weiß opfert einen Stein, um die Freiheitsnot zu erzeugen, verbindet Schwarz auf 1, so entsteht ein Oiotoshi bei ×.

Dia. 13: Die schwarzen Ketten sind durch W△ getrennt, Weiß hingegen hat einen Defekt durch ×.



Dia. 13

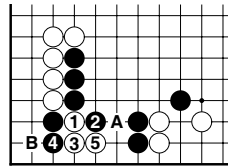


Dia. 13a

Dia. 13a: S1 und S3 schieben die weißen Steine zusammen, verbindet Weiß auf A, so schlägt Schwarz auf B.

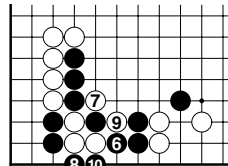
Das Gemeinsame aller gezeigten Beispiele sind solche Abfolgen. Ein oder mehrere Steine im Atari verbinden sich mit anderen, woraufhin alle geschlagen werden (Oiotoshi). Man sollte deshalb auf die Verbindung besser verzichten. Manchmal droht der Verlust nicht unmittelbar sondern erst durch eine Treppe, die nach der Verbindung gestartet werden kann.

GURU-GURU MAWASHI (Spiral Ladder)



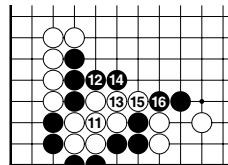
Dia. 14

Dia. 14: Weiß hat auf 1 geschnitten, nach W5 hat Schwarz ein Problem. SA ist zu langsam, weil Weiß auf B antwortet, Schwarz muss eine weiße Freiheit nehmen, wenn er das Semeai gewinnen will.



Dia. 14a

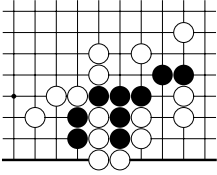
14a, 14b: Schwarz opfert einen unwichtigen Stein, um die weiße Stellung zusammenzuschieben. Verbindet Weiß nach S10, so bekommt Schwarz eine Treppe.



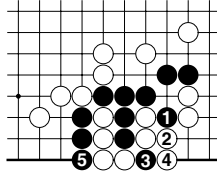
Dia. 14b

Dia. 15: Die schwarzen Steine sind in großer Gefahr, aber es gibt evtl. eine Rettung.

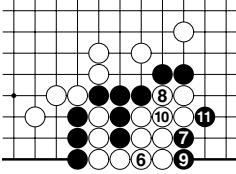
Dia. 15a: Die Kombination S1/S3/S5 ist nicht so leicht zu sehen,



Dia. 15



Dia. 15a



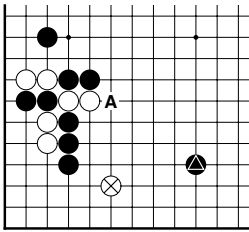
Dia. 15b

sie erzeugt weiße Freiheitsnot.

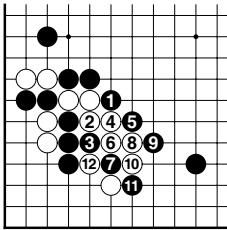
Dia. 15b: Verbindet Weiß auf 6, so spielt Schwarz mit S7/S9 ein zweites Shibori, wonach S11 eine Treppe startet.

Charakteristisch für dieses Tesuji ist das Opfer eines einzelnen Steines dessen Annahme zu einer Verklumpung der

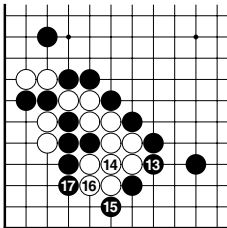
Form führt, wonach eine Treppe gestartet werden kann. Auf diese Weise können mehrere aufeinanderfolgende Treppen mit Richtungsänderung entstehen (spiral ladder). Das nächste Diagramm zeigt ein bekanntes Beispiel:



Dia. 16



Dia. 16a



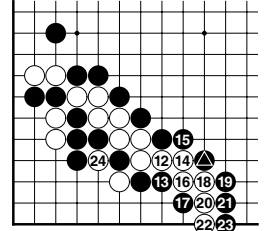
Dia. 16b

Dia. 16: Kann Schwarz mit A fangen, obwohl W \times ein Treppenbrecher ist? Durch die Anwesenheit von S Δ ist das möglich.

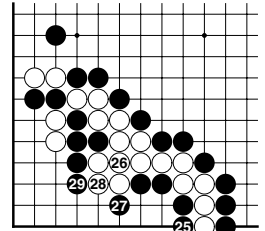
Dia. 16a, 16b: Nach W10 steht S7 im Atari, nimmt Weiß diesen Stein, so wird seine Form zusammengeschieben und mit einer Treppe zum Rand geführt.

Dia. 16c, 16d: Nimmt Weiß den Opferstein zunächst nicht, so kann Schwarz

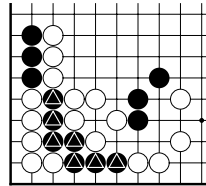
die Treppe rechts weiter spielen. Dabei wird deutlich, dass S Δ notwendig war, denn dadurch kann Schwarz mit S13 von unten schieben und muss nicht dem „normalen“ Treppmuster mit S13 auf 14 folgen. Nach S23 kann Weiß nur noch den Opferstein schlagen und es folgt die gleiche Schlusssequenz wie schon in Dia. 16b gesehen. Die Verklumpung (dango) funktioniert nur, wenn das Schlagen des Opfersteines nicht gleichzeitig mit einem Atari auf andere Steine verbunden ist.



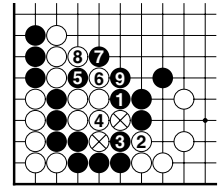
Dia. 16c



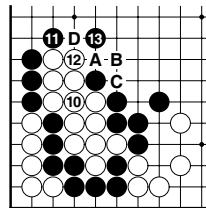
Dia. 16d



Dia. 17



Dia. 17a



Dia. 17b

Dia. 17: Die schwarzen Steine können nicht eigenständig leben, aber ist es möglich, sie nach außen anzubinden?

Dia. 17a: Wenn Weiß die Anbindung verhindert, indem er die markierten Schnittsteine deckt, gerät er insgesamt in Freiheitsnot.

Dia. 17b: Nach der zweiten Shiborisequenz braucht Schwarz nicht einmal eine Treppe, sondern kann lokal in einem Netz fangen.

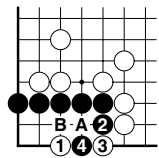
In allen gezeigten Beispielen ist es nicht ratsam zu verbinden, weil letztlich alles gefangen wird,

entweder unmittelbar in einem Oiotoshi oder unvermeidbar in einer Folgesequenz. Es gibt außerdem noch eine andere Struktur, die aufgrund von Freiheitsnot eine Verbindung verhindert, und zwar weil ein solcher Zug regelwidrig wäre.

OSHITSUBUSHI

Dafür betrachten wir noch einmal Dia. 10:

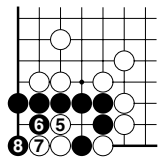
Dia. 10d: Schlägt W5 auf A, so endet die Sequenz wie gesehen in einem Oiotoshi. Weiß kann W5 aber



Dia. 10d

auch auf B setzen,

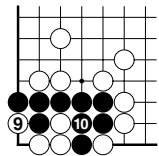
Dia. 10e, 10f: Das nützt allerdings nichts, denn nach S10 kann Weiß nicht regelkonform in der Ecke verbinden, Schwarz bekommt zwei Augen. (Schwarz kann S8 auch auf 10 setzen)



Dia. 10e

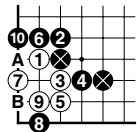
Die vielleicht bekannteste Sequenz eines Oshitsubushi zeigt das nächste Diagramm.

Dia. 18: Weiß hat mit W1 unter einem Komoku-Shimari angelegt. S10 droht auf A das Auge zu zerstören, WA aber führt nach SB zu einem Ko, das ist nicht nötig.

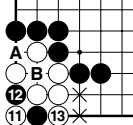


Dia. 10f

Dia. 18a: Nach W13 darf Schwarz nicht auf 11 verbinden, SA kann mit WB beantwortet werden, wofür allerdings die beiden markierten Freiheiten × erforderlich sind.



Dia. 18

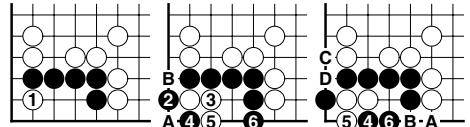


Dia. 18a

Dia. 19: Auch das ist eine klassische Stellung in der Ecke, W1 versucht zu töten, Schwarz muss sorgfältig antworten, um zu überleben.

Dia. 19a: Die Kombination S2/S4 erscheint natürlich, sie führt nach WA/SB zu einem Mannenko. Damit bleibt Schwarz aber unter seinen Möglichkeiten.

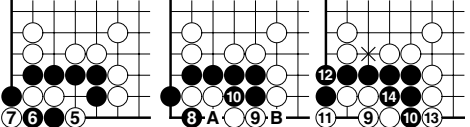
Dia. 19b: S4 hier ist besser, blockt Weiß innen, so kann er nach den Abtuschen WA/SB und WC/



Dia. 19

Dia. 19a

Dia. 19b



Dia. 19c

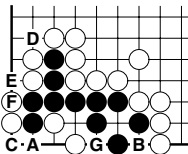
Dia. 19d

Dia. 19e

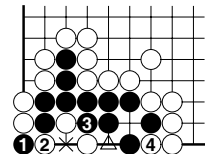
SD nicht mehr mit einer Nakadeform füllen. Dieses Seki ist das beste, was Weiß erreichen kann.

Dia. 19c, 19d: Blockt W5 von der anderen Seite, so lässt Schwarz sich zwei Steine schlagen, um mit S8 zurückzuschlagen zu können. Versucht Weiß nach außen anzubinden, so entsteht ein Oiotoshi.

Dia. 19e: Verzichtet W9 auf die Anbindung zweier Steine, so endet die Sequenz in einem Oshitsubushi. Beachte, dass Schwarz dafür genügend Außenfreiheiten braucht. Wenn er die anfangs nicht hat, muss er sich mit S4 in Dia. 19a und dem daraus folgenden Mannenko zufrieden geben.



Dia. 20

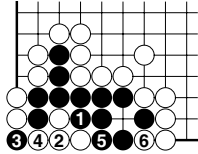


Dia. 20a

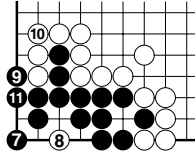
Dia. 20: Zum Abschluss noch eine lehrreiche Stellung, bei der man zwar vergleichsweise weit rechnen muss, andererseits helfen bekannte Prinzipien, den Lösungsweg zu finden. SA wird einfach mit WB beantwortet. Anschließend kann Weiß sich mit SC/WD, SE zwei Steine schlagen lassen, weil er mit WF das Auge zerstört. Beginnt Schwarz mit SB, so ist es nach WG, Schwarz deckt und WA sofort vorbei. Wie immer in solchen Analysen, geht man im Zugbaum soweit zurück, bis es sinnvolle Alternativen gibt, das ist offensichtlich der Anfangszug.

Dia. 20a: Dieses S1 verfolgt die in der Lektion mehrfach gesehene Idee, den Angreifer mehr Steine investieren zu lassen, um Freiheitsnot zu erzeugen.

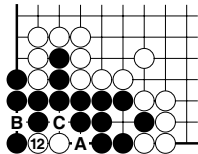
Nach W4 kommt es zu einem Ko bei x, beachte, dass Schwarz wegen eigener Freiheitsnot nicht auf \triangle quetschen kann. Das wiederum bringt Schwarz auf die Idee, zu quetschen, bevor Weiß auf 4 spielen kann.



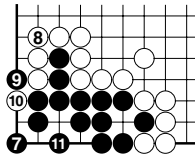
Dia. 20b



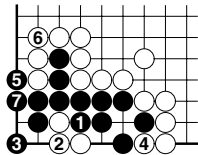
Dia. 20c



Dia. 20d



Dia. 20e



Dia. 20f

Dia. 20b: S1 ist Vorhand, kann Schwarz bei 2 schlagen, so lebt er einfach mit zwei Augen.

Dia. 20c, 20d: Weiß leistet mit W8 und W12 hartnäckigen Widerstand, doch

Schwarz löst das Problem mit einem Oshitsubushi SA/WB, SC.

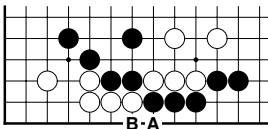
Dia. 20e: Weiß wird deshalb mit W8 zunächst einen Defekt beseitigen, kann damit aber schwarzes Leben nicht verhindern.

Dia. 20f: Es bringt Weiß auch nicht weiter, wenn er S3 nicht schlägt.

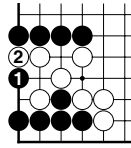
Der Schlüsselzug in dieser Stellung ist S3 in der Ecke, dadurch werden die weißen Defekte wirksam, der Zug muss aber zum richtigen Zeitpunkt kommen.

Probleme 91 - 100

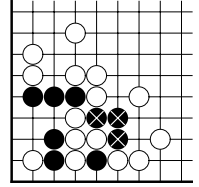
In allen Problemen ist Schwarz am Zug.



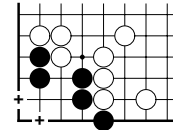
Problem 91: Welcher Endspielzug ist richtig, A oder B?



Problem 92: Weiß hat S1 mit W2 beantwortet, warum ist das falsch?

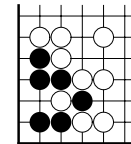
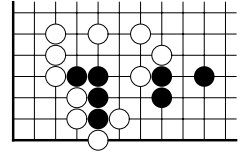


Problem 93: Die drei markierten Steine sind verloren, kann Schwarz mit den anderen Steinen leben?

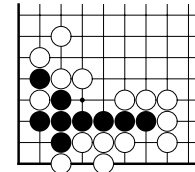


Problem 94: Die markierten Punkte sind offensichtlich miai, aber ist das genug, um zu leben?

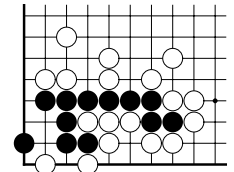
Problem 95: Wenn du das mit Diagramm 4 aus der Lektion vergleicht, fällt dir sicher etwas ein.



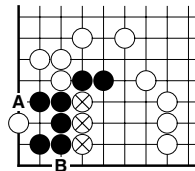
Problem 96: Schwarz muss seinen Augenraum unterteilen oder maximieren, aber wo?



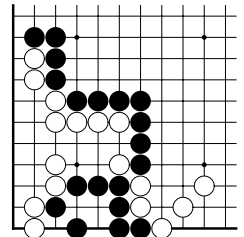
Problem 97, 98: Auch hier kann Schwarz nur erfolgreich sein, wenn er weiße Defekte nutzt.



Problem 99: Das sieht schwierig für Schwarz aus, SA wird einfach mit WB beantwortet, aber kann Schwarz Wx fangen, da war doch was?



Problem 100: Das letzte Problem entstammt der klassischen Sammlung Xuanxuanqijing (The Profound and Mysterious).



Zwei Leserbrief-Entgegnungen*

In der vorletzten Ausgabe der DGoZ gab es einen herzerfrischenden, glänzenden Artikel von Per Kannengießler, in dem er uns von seinen Abenteuern bei der Vorrunde zur Deutschen Meisterschaft berichtete. Aus erster Hand erfuhren wir Normal-Go-Spieler, wie es sich für einen Elitespieler anfühlt, mit den Widrigkeiten des heutigen Turnieralltags umzugehen. Per Kannengießler hat sich, wie vielleicht nicht jeder weiß, um das Deutsche Go verdient gemacht, da er mich vor ein paar Jahren in Braunschweig dermaßen vom Brett gefegt hat, dass ich seitdem von weiteren Turnierteilnahmen Abstand genommen habe.

Ein glänzender Artikel sage ich, und ich bleibe dabei. Und doch ... War nicht womöglich die eine oder andere Pointe etwas zu gewollt? Hat er nicht vielleicht etwas zu dick aufgetragen, um sicherzustellen, dass auch oberflächliche LeserInnen den Satirecharakter verstehen? Hat er sich endlich gar etwas zu sehr in den Mittelpunkt gerückt?

Wie man es besser und richtig macht, zeigt Martin Ruzicka in seiner als empörtem Leserbrief getarnten Replik. Er beginnt, scheinbar, mit einer schallenden Ohrfeige für Kurt Tucholsky, der bekanntlich behauptet hat, die Satire dürfe alles. Die Satire, stellt er richtig, darf viel. Moment mal, sagt sich da der aufgeklärte Zeitgenosse, seit wann darf die Satire (wieder) viel? Darf sie nicht eigentlich ganz wenig, nämlich sich nur und ausschließlich gegen alte, weiße Männer richten? Und genau gegen diese Ansicht wendet sich der Autor, nur mit ungleich subtileren Mitteln als sie Per zur Verfügung stehen. Zunächst scheint es, als wolle er genau in das Horn des aufgeklärten Menschen stoßen, denn er nimmt die einzige Teilnehmerin des Turniers, Manja, in Schutz, während er keine Silbe zu dem ungleich härter angegangenen Robert verliert. Denkt man darüber kurz nach, ist evident, dass er der gegenteiligen Auffassung sein muss. Denn eines ist ganz klar, wenn es eine Frau in der deutschen Go-Szene gibt, die keines paternalistischen Zuspruchs bedarf, dann ist das Manja – und umgekehrt erhält Robert trotz seiner fanatischen Hingabe zu dem Spiel, das wir alle lieben, nicht den Respekt, der ihm gebührt. Indem er sie hier anwendet, stellt Martin Ruzicka die Absurdität der Ungleichbehandlung heraus! Und nun polemisiert er zu Recht gegen das Ansinnen, man müsse den Autoren, also

Per, kennen, um dessen Artikel einordnen zu können. In der Tat, jeder Artikel muss für sich selbst stehen. Es wäre ja ungeheuerlich, wenn ich Jonathan Swift persönlich kennen müsste, um in der Lage zu sein, seinen bescheidenen Vorschlag, die irischen Säuglinge zu verspeisen, um Hungersnot und Armut entgegenzuwirken, richtig einzuschätzen.

Was bedeutet das? Es bedeutet, dass keine Gruppe und kein Individuum vor der Lächerlichmachung durch Satire geschützt werden darf, weil die Behauptung von Schutzwürdigkeit eine schamlose Herabwürdigung darstellt. Mit anderen Worten, Satire muss herablassend, ausgrenzend und verletzend sein. Gegen alle. Sonst taugt sie nichts.

Tucholsky irrt. Die Satire darf nicht alles. Die Satire muss alles.

Ralf Funke

Mit einiger Verwunderung habe ich den Leserbrief von Martin Ruzicka in der DGoZ 6/2024 zur Kenntnis genommen. Ich entsann mich, den darin angegriffenen Artikel mit Vergnügen gelesen zu haben, hatte aber die Einzelheiten mittlerweile vergessen. War ich in meinem Innersten bereits oder immer noch von reaktionären Vorurteilen verderbt, weil mir nichts aufgefallen war? Der Vorwurf lautet: Unter dem Deckmantel der Satire werden Frauen beleidigt, wird Frauen gegen jedwede Erfahrung die Befähigung zu hochrangigem Go abgesprochen. Angesichts der Wirklichkeit und angesichts der anzunehmenden Einstellungen der Leser der DGoZ hätte sich der Autor damit selbst übel ins Knie geschossen. Hatte er erwartet, feixende Zustimmung zu finden?

Ich habe den Artikel von Per Kannengießler also nochmals nachgelesen und stelle fest: Meiner Meinung nach ist er in den angegriffenen Passagen von der Art übertreibender Satire, die den vorgeblich vertretenen Standpunkt damit der Lächerlichkeit preisgibt. Wenn Tucholsky textet „küßt die Faschisten, wo ihr sie trefft“, will er damit dafür werben, endlich die Liebenswürdigkeit der Faschisten zu erkennen? Meine Schlussfolgerung: Ich ziehe es vor, Übertreibungen oder Ansichten, die mir nicht passen, als Preis dafür hinzunehmen, dass Autoren und Redaktion möglichst unbefangen und ohne innere Zensur ihren Geist sprühen lassen.

Christian Zak

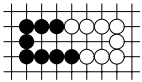
* Diese beiden Leserbriefe reagieren auf den Leserbrief von Martin Ruzicka aus DGoZ 6/2024, S. 12.

Endspiel (16)

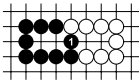
von Robert Jasiek

Zuvor haben wir lokale Nachhände bewertet, welche kein Follow-up oder ein Follow-up eines Spielers haben, gegebenenfalls mit iterativen Follow-ups, einem Follow-up mit mehreren Regionen oder beidem. Jetzt wenden wir uns grundlegenden Formen lokaler Nachhände mit Follow-ups beider Spieler zu. In kommenden Folgen werden wir dann auch die zuvor benannten Komplikationen untersuchen.

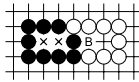
Für ein lokales Nachhandenspiel mit Follow-ups beider Spieler bestimmen wir zuerst die Werte des schwarzen Follow-ups und die Werte des weißen Follow-ups. Dann bestimmen wir die Werte des lokalen Endspiels in der Ausgangsstellung. Der schwarze Folgezugwert ist der Zugwert des schwarzen Follow-ups. Der weiße Folgezugwert ist der Zugwert des weißen Follow-ups.



Dia. 1 (Beispiel 1, Count 0, Zugwert 1 1/2)



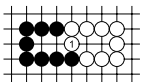
Dia. 2 (Schwarz beginnt)



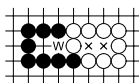
Dia. 3 (schwarzes Follow-up, Count 1 1/2, schwarzer Folgezugwert 1/2)

Für Beispiel 1 in Dia. 1 bestimmen wir zuerst die Werte der beiden Follow-ups und beginnen dazu beim schwarzen Follow-up in Dia. 3. Die gesetzelte schwarze Gebietsregion hat den Teilcount 2 (zwei leere Schnittpunkte). Region B hat den Teilcount $-1/2$ (negativ, weil zugunsten von Weiß) und den Zugwert $1/2$. Also hat das schwarze Follow-up die Summe $2 + (-1/2) = 1 1/2$ der beiden Teilcounts als Count und den schwarzen Folgezugwert $1/2$.

Nun fahren wir mit dem weißen Follow-up in Dia. 5 fort. Die gesetzelte weiße Gebietsregion hat den Teilcount -2 , wobei die zwei leeren Schnittpunkte zugunsten von Weiß negativ werten. Region W



Dia. 4 (Weiß beginnt)



Dia. 5 (weißes Follow-up, Count $-1 1/2$, weißer Folgezugwert $1/2$)

hat den Teilcount $1/2$ und Zugwert $1/2$. Daher hat das weiße Follow-up die Summe $-2 + 1/2 = -1 1/2$ der beiden Teilcounts als Count und den weißen Folgezugwert $1/2$.

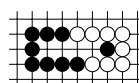
Nunmehr können wir die mutmaßlichen Nachhand-Werte des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung in Dia. 1 aus den Counts $1 1/2$ und $-1 1/2$ der beiden Follow-ups herleiten. Der Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt: $(1 1/2 + (-1 1/2)) / 2 = 0$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(1 1/2 - (-1 1/2)) / 2 = 1 1/2$.

In einer lokalen Nachhand mit Follow-ups beider Spieler ist der Zugwert in der Ausgangsstellung größer als beide Folgezugwerte. Das heißt, der Zugwert in der Ausgangsstellung ist größer als der schwarze Folgezugwert und der Zugwert in der Ausgangsstellung ist größer als der weiße Folgezugwert.

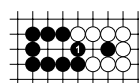
Dementsprechend verifizieren wir, dass das initiale lokale Endspiel in Dia. 1 eine lokale Nachhand ist. Der Zugwert $1 1/2$ in der Ausgangsstellung ist sowohl größer als der schwarze Folgezugwert $1/2$ als auch größer als der weiße Folgezugwert $1/2$. Effizient notiert können wir zusammenfassend schreiben: $1 1/2 > 1/2, 1/2$. Da das initiale lokale Endspiel tatsächlich eine lokale Nachhand ist, ist es korrekt gewesen, dessen Count und Zugwert als Nachhandwerte zu berechnen.

Es sollte niemanden überraschen, dass die Ausgangsstellung den Count 0 hat. Das liegt an der Formsymmetrie des lokalen Endspiels, denn der jeweils Anziehende erreicht das Gleiche für sich, was der stattdessen startende Gegner andernfalls für sich erreichen kann. In solchen symmetrischen lokalen Endspielen kennt man den Count 0 also schon durch bloßes Hingucken und Feststellen der Symmetrie.

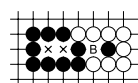
Auch für Beispiel 2 in Dia. 6 bestimmen wir zunächst die Werte der beiden Follow-ups und be-



Dia. 6 (Beispiel 2, Count $-3/4$, Zugwert $1 3/4$)

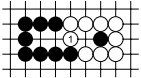


Dia. 7 (Schwarz beginnt)

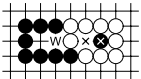


Dia. 8 (schwarzes Follow-up, Count 1, schwarzer Folgezugwert 1)

ginnen beim schwarzen Follow-up in Dia. 8. Die gesetzelte schwarze Gebietsregion hat den Teilcount 2. Region B hat den Teilcount -1 (negativ, weil zugunsten von Weiß) und den Zugwert 1. Deswegen hat das schwarze Follow-up die Summe $2 + (-1) = 1$ der beiden Teilcounts als Count und den schwarzen Folgezugwert 1.



Dia. 9
(Weiß beginnt)

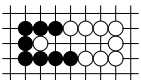


Dia. 10 (weißes
Follow-up, Count
 $-2 \frac{1}{2}$, weißer
Folgezugwert $\frac{1}{2}$)

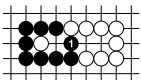
Im weißen Follow-up in Dia. 10 hat die gesetzelte weiße Gebietsregion den Teilcount -3 . Region W hat den Teilcount $\frac{1}{2}$ und Zugwert $\frac{1}{2}$. Folglich hat das weiße Follow-up die Summe $-3 + \frac{1}{2} = -2 \frac{1}{2}$ der beiden Teilcounts als Count und den weißen Folgezugwert $\frac{1}{2}$.

Aus den Counts 1 und $-2 \frac{1}{2}$ der beiden Follow-ups leiten wir die mutmaßlichen Nachhand-Werte des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung in Dia. 11 her. Der Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt: $(1 + (-2 \frac{1}{2})) / 2 = (-1 \frac{1}{2}) / 2 = -\frac{3}{4}$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(1 - (-2 \frac{1}{2})) / 2 = (3 \frac{1}{2}) / 2 = 1 \frac{3}{4}$.

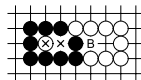
Außerdem verifizieren wir das initiale lokale Endspiel in Dia. 6 als lokale Nachhand. Der Zugwert $1 \frac{3}{4}$ in der Ausgangsstellung ist sowohl größer als der schwarze Folgezugwert 1 als auch größer als der weiße Folgezugwert $\frac{1}{2}$. Zusammengefasst haben wir $1 \frac{3}{4} > 1, \frac{1}{2}$.



Dia. 11 (Beispiel
3, Count $\frac{3}{4}$,
Zugwert $1 \frac{3}{4}$)



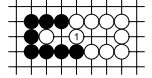
Dia. 12
(Schwarz
beginnt)



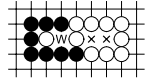
Dia. 13
(schwarzes
Follow-up, Count
 $2 \frac{1}{2}$, schwarzer
Folgezugwert $\frac{1}{2}$)

In Beispiel 3 in Dia. 11 beginnen wir mit der Bestimmung der Werte der beiden Follow-ups, und zwar zunächst beim schwarzen Follow-up in Dia. 13. Dessen gesetzelte schwarze Gebietsregion hat den Teilcount 3. Region B hat den Teilcount $-\frac{1}{2}$ (negativ, weil zugunsten von Weiß) und den Zugwert $\frac{1}{2}$. Folglich hat das schwarze Follow-up die Summe $3 + (-\frac{1}{2}) = 2 \frac{1}{2}$ der beiden Teilcounts als Count und den schwarzen Folgezugwert $\frac{1}{2}$.

Im weißen Follow-up in Dia. 15 hat die gesetzelte weiße Gebietsregion den Teilcount -2 (negativ zugunsten von Weiß). Region W hat den Teilcount 1 und Zugwert 1. Demzufolge hat das weiße Follow-up die Summe $-2 + 1 = -1$ der beiden Teilcounts als Count und den weißen Folgezugwert 1.



Dia. 14 (Weiß
beginnt)



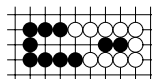
Dia. 15 (weißes
Follow-up,
Count -1 , weißer
Folgezugwert 1)

Von den Counts $2 \frac{1}{2}$ und -1 der beiden Follow-ups leiten wir die mutmaßlichen Nachhand-Werte des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung in Dia. 11 ab. Der Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt: $(2 \frac{1}{2} + (-1)) / 2 = \frac{3}{4}$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(2 \frac{1}{2} - (-1)) / 2 = 1 \frac{3}{4}$.

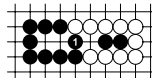
Außerdem verifizieren wir das initiale lokale Endspiel in Dia. 11 als lokale Nachhand. Der Zugwert $1 \frac{3}{4}$ in der Ausgangsstellung ist sowohl größer als der schwarze Folgezugwert $\frac{1}{2}$ als auch größer als der weiße Folgezugwert 1. Zusammengefasst haben wir $1 \frac{3}{4} > \frac{1}{2}, 1$.

Weil die Beispiele 2 und 3 farbsymmetrisch sind, haben sie den gleichen Zugwert $1 \frac{3}{4}$, aber negierte Counts $-\frac{3}{4}$ versus $\frac{3}{4}$.

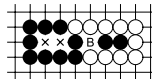
In Beispiel 4 in Dia. 16 berechnen wir zuerst die Werte des schwarzen Follow-ups in Dia. 18. Die gesetzelte schwarze Gebietsregion hat den Teilcount 2. Region B hat den Teilcount -2 (negativ, da zugunsten von Weiß) und den Zugwert 2. (Entweder Weiß erreicht dort -4 oder Schwarz verbindet und erreicht 0. Mit der schnellen Methode können wir auch einfach die zwei schwarzen Steine in Region B zählen, um ihren Teilcount und Zugwert zu ermitteln.) Schließlich hat das schwarze Follow-up die Summe $2 + (-2) = 0$ der beiden Teilcounts als Count und den schwarzen Folgezugwert 2. Ein Count 0 impliziert nicht notwendigerweise Formsymmetrie,



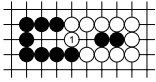
Dia. 16 (Beispiel
4, Count $-2 \frac{1}{4}$,
Zugwert $2 \frac{1}{4}$)



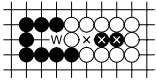
Dia. 17
(Schwarz beginnt)



Dia. 18 (schwarzes
Follow-up, Count
0, schwarzer
Folgezugwert 2)



Dia. 19 (Weiß beginnt)



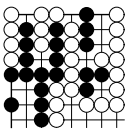
Dia. 20 (weißes Follow-up, Count $-4\frac{1}{2}$, weißer Folgezugwert $\frac{1}{2}$)

sondern Null ist meistens nur irgendein Wert wie jeder andere auch, den ein Count annehmen kann.

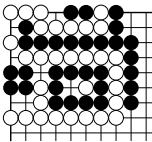
Das weiße Follow-up in Dia. 20 hat die gesetzelte weiße Gebietsregion mit dem Teilcount -5 . Region W hat den Teilcount $\frac{1}{2}$ und Zugwert $\frac{1}{2}$. Nun hat das weiße Follow-up die Summe $-5 + \frac{1}{2} = -4\frac{1}{2}$ der beiden Teilcounts als Count und den weißen Folgezugwert $\frac{1}{2}$.

Wir kennen die Counts 0 und $-4\frac{1}{2}$ der beiden Follow-ups. Der mutmaßliche Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung in Dia. 16 ist der Durchschnitt: $(0 + (-4\frac{1}{2})) / 2 = -2\frac{1}{4}$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(0 - (-4\frac{1}{2})) / 2 = 2\frac{1}{4}$.

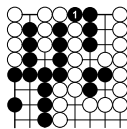
Abschließend prüfen wir, ob es sich beim initialen lokalen Endspiel in Dia. 16 wirklich um eine lokale Nachhand handelt. Der Zugwert $2\frac{1}{4}$ in der Ausgangsstellung ist sowohl größer als der schwarze Folgezugwert 2 als auch größer als der weiße Folgezugwert $\frac{1}{2}$. Zusammengefasst haben wir $2\frac{1}{4} > 2, \frac{1}{2}$. (Beachte das Leerzeichen nach dem Komma! Auf der rechten Seite der Ungleichung stehen zwei Zahlen.) Für schwarzen Anzug ist das knapp noch eine lokale Nachhand und keine lokale Vorhand. Wenn es anderswo auf dem Brett beispielsweise eine lokale Nachhand mit einem Zugwert von ungefähr



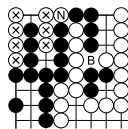
Dia. 21 (Problem 1)



Dia. 22 (Problem 2)



Dia. 23 (Schwarz beginnt)

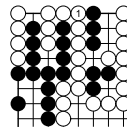


Dia. 24 (schwarzes Follow-up, Count $11\frac{1}{2}$, schwarzer Folgezugwert $3\frac{1}{2}$)

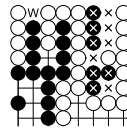
$2\frac{1}{8}$ gibt, ist es normalerweise korrekt, nach Schwarz 1 in Dia. 17 fernzubleiben, denn der lokale Antwortzug hätte den kleineren Folgezugwert 2.

Bestimme in Problemen 1 und 2 in Dia. 21 und 22 die Counts und Zugwerte!

Für Problem 1 in Dia. 21 ermitteln wir zunächst die Werte der beiden Follow-ups. Wir beginnen beim schwarzen Follow-up in Dia. 24. Die gesetzelte schwarze Gebietsregion hat den Teilcount 15, da es sieben Schnittpunkte mit markierten toten weißen Steinen und den Stein N gibt, wo Schwarz später nachdecken muss wie auch auf den beiden leeren Schnittpunkten. Region B mit drei Steinen und einem halb zählenden leeren Schnittpunkt hat den Teilcount $-3\frac{1}{2}$ (negativ zugunsten von Weiß) und den Zugwert $3\frac{1}{2}$. Folglich hat das schwarze Follow-up die Summe $15 + (-3\frac{1}{2}) = 11\frac{1}{2}$ der beiden Teilcounts als Count und den schwarzen Folgezugwert $3\frac{1}{2}$.



Dia. 25 (Weiß beginnt)

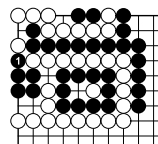


Dia. 26 (weißes Follow-up, Count -13 , weißer Folgezugwert 4)

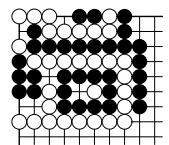
Im weißen Follow-up in Dia. 26 hat die gesetzelte weiße Gebietsregion den Teilcount -17 (sechs belegte und fünf leere Schnittpunkte). Region W mit ihren vier Steinen hat den Teilcount 4 und Zugwert 4. Folglich hat das weiße Follow-up die Summe $-17 + 4 = -13$ der beiden Teilcounts als Count und den weißen Folgezugwert 4.

Wir kennen jetzt die Counts $11\frac{1}{2}$ und -13 der beiden Follow-ups und leiten die mutmaßlichen Nachhand-Werte des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung des Problems 1 in Dia. 21 her. Der Count des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt: $(11\frac{1}{2} + (-13)) / 2 = (-1\frac{1}{2}) / 2 = -\frac{3}{4}$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(11\frac{1}{2} - (-13)) / 2 = (24\frac{1}{2}) / 2 = 12\frac{1}{4}$, was viel größer als die beiden Folgezugwerte ist.

Obwohl Problem 1 sehr verschieden von Beispiel 2 in Dia. 6 ist, haben beide denselben Count $-\frac{3}{4}$.



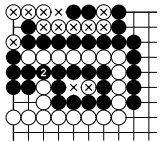
Dia. 27 (Schwarz beginnt)



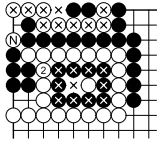
Dia. 28 (schwarzes Follow-up, Count $11\frac{1}{2}$, schwarzer Folgezugwert $12\frac{1}{4}$)

Das gilt auch für Zugwerte. Lokale Endspiele mit sehr verschiedenen Formen können trotzdem auch mal dieselben Zugwerte haben. Zahlen sind schließlich nicht exklusiv, sondern allgemein einsetzbar.

Auch für Problem 2 in Dia. 22 ermitteln wir zunächst die Werte der beiden Follow-ups. Obwohl das Studium iterativer Follow-ups nicht notwendig ist, sind die Formen in den Follow-up-Stellungen in Dia. 28 und 32 nicht einfach. Deswegen analysieren wir die Folgezüge und ihre Nachfolgestellungen detailliert. Wir beginnen beim schwarzen Follow-up in Dia. 28, müssen dazu aber die Counts der beiden Nachfolgestellungen in Dia. 29 und 30 ermitteln.



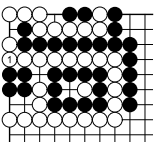
Dia. 29 (Schwarz setzt fort, Count 24)



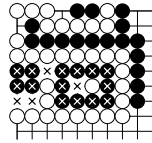
Dia. 30 (Weiß setzt fort, Count -1)

In der schwarzen Nachfolgestellung in Dia. 29 muss Schwarz später nur einmal auf dem nicht markierten einzelnen leeren Schnittpunkt nachdecken. Damit ergibt die Zählung der markierten Schnittpunkte als schwarzes Gebiet den Count 24 (elf besetzte und zwei markierte leere Schnittpunkte) der schwarzen Nachfolgestellung. In der weißen Nachfolgestellung in Dia. 30 lebt der nicht markierte einzelne weiße Stein. Die gesetzelte schwarze Gebietsregion hat den Teilcount 20, da es einen markierten leeren Schnittpunkt, neun Schnittpunkte mit markierten toten weißen Steinen und den Stein N gibt, wo Schwarz später nachdecken muss wie auch auf dem leeren Nachbarschnittpunkt. Die weiße Gebietsregion mit zehn toten Steinen und einem leeren Schnittpunkt hat den Teilcount -21 (negativ zugunsten von Weiß). Der Count der weißen Nachfolgestellung ist die Summe $20 + (-21) = -1$ der beiden Teilcounts.

Wir kennen nun die Counts 24 und -1 der beiden Nachfolgestellungen in Dia. 29 und 30. Daraus ergeben sich die Werte des schwarzen Follow-ups in Dia. 28. Sein Count ist der Durchschnitt: $(24 + (-1)) / 2 = 11 \frac{1}{2}$. Sein schwarzer Folgezugwert ist der halbe Differenzwert: $(24 - (-1)) / 2 = 12 \frac{1}{2}$.



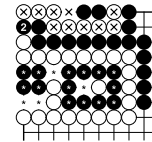
Dia. 31 (Weiß beginnt)



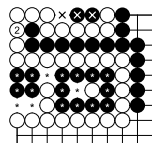
Dia. 32 (weißes Follow-up, Teilcount -32, Count -25, weißer Folgezugwert 12)

Als Nächstes analysieren wir das weiße Follow-up in Dia. 32. Dabei vereinfachen wir, indem wir die markierte Region nur einmal zählen. Ihre Teilcount ist -32 (vierzehn besetzte und vier leere Schnittpunkte zugunsten von Weiß). Für die obere Region erzeugen und studieren wir die Folgezüge und ihre Teilcounts 19 beziehungsweise -5 in den Nachfolgestellungen in Dia. 33 und 34. Im Durchschnitt ist der obere Teilcount $(19 + (-5)) / 2 = 7$. Damit haben beide Regionen des weißen Follow-ups in Dia. 32 die Summe ihre Teilcounts als den Count: $-32 + 7 = -25$. Der weiße Folgezugwert ist der halbe Differenzwert der oberen Teilcounts, denn die untere Region bleibt gleich und wir können sie ignorieren: $(19 - (-5)) / 2 = 12$.

Nach all den Vorbereitungen und mit Kenntnis der Counts $11 \frac{1}{2}$ und -25 der schwarzen beziehungsweise weißen Follow-ups



Dia. 33 (Schwarz setzt fort, Teilcount 19)



Dia. 34 (Weiß setzt fort, Teilcount -5)

in Dia. 28 und 32 sind wir bereit für den finalen Showdown – der Berechnung der mutmaßlichen Nachhand-Werte des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung des Problems 2 in Dia. 22. Dessen Count ist der Durchschnitt: $(11 \frac{1}{2} + (-25)) / 2 = (-13 \frac{1}{2}) / 2 = -6 \frac{3}{4}$. Ihr Zugwert ist der halbe Differenzwert: $(11 \frac{1}{2} - (-25)) / 2 = (36 \frac{1}{2}) / 2 = 18 \frac{1}{4}$, was abermals deutlich größer als die beiden Folgezugwerte ist, sodass wir auch diesmal korrekterweise Nachhand-Werte haben.



Deutschlandpokal, Endstand 2024

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	H	L	D	K	HAL	SN	J	M	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	D	K	HAL	SN	J	M	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, Joerg	7k	-	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	1	-	-	6
Kaetker, Florian	5k	-	-	4	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer

Pl. Name	KA	ED	HH	DD	H	L	D	K	HAL	SN	J	M	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 Cheresov, 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, Dietmar	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 findet man unter www.dgob.de/wettbewerbe/deutschlandpokal/aktueller-zwischenstand/. In den angegebenen Listen können sich jeweils noch Teilnehmer befinden, die keinem Landesverband angehören und die deshalb für die Wertung des Deutschlandpokals am Ende noch rausgefiltert werden.

Silvia Hartig

Kids- und Teenspokal 2024

Das Pokaljahr 2024 ist abgeschlossen und ich darf den Siegern recht herzlich gratulieren: Tarmo Donner gewinnt in der U12 und Adam Dottan gewinnt in der U18!!!

Tarmos Sieg war wirklich souverän, er hat den ersten Platz von Januar bis Dezember nicht aus der Hand gegeben. Insgesamt war er 2024 auf 20 Turnieren, hat dabei 50 Siege erzielt und sich von 17k auf 12k verbessert. Platz 2 geht an Eduard Yang, der auf 18 Turnieren 45 Siege erzielen konnte und Platz 3 an Miles Zhang, der auf ebenfalls 18 Turnieren 42 mal gewonnen hat. Herzlichen Glückwunsch dazu!

In der U18 hatten wir das ganze Jahr über ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen auf hohem Niveau, am Ende wurde sogar wieder ein neuer Punkterekord aufgestellt. Adam hat auf 28 Turnieren sagenhafte 85 Partien gewonnen, das entspricht im Schnitt einem Turnier alle 13 Tage, und dabei jeweils mehr als 3 Siege. Auf Platz 2 landete Shukai, mit 80 Siegen auf 24 Turnieren, und Yuze belegt Rang 3, mit 75 Siegen auf 25 Turnieren. Das hohe Niveau ist hier nicht nur auf die Anzahl an Turnieren und Siegen bezogen, sondern auch auf die Spielstärke: Adam hat sich von 1d auf 3d verbessert, Shukai ist von 4d auf 5d geklettert und Yuze sogar von 5d auf 6d.

Da wir von Verbesserungen der Spielstärke reden, muss auf jeden Fall Lui Blumenschein auf Platz 4 der U12 erwähnt werden, der sich von 26k auf 12k verbessert hat und Taito Donner auf Platz 9, der als 30k in das Jahr gestartet ist und jetzt 20k ist! Ebenfalls bemerkenswert sind Tan Tan und

Mengmeng Tan, die sich von 12 bzw. 13k auf 6k gesteigert haben.

Insgesamt hatten wir in der U12-Gruppe 22 Teilnehmende und in der U18 sogar 31. Damit haben wir in der U12 wieder ein paar mehr und in der U18 deutlich mehr Teilnehmende. Die Gesamtzahl an Turnieren ist auch erstaunlich stark gestiegen, von 68 auf 89!

Ankündigung zum Preisversand

Die Top 20 je Kategorie bekommen einen Sachpreis, die Top 3 zusätzlich noch einen Pokal. Hierfür schicke ich euch eine Mail, dass ihr mir eure Adresse mitteilen sollt. Antwortet dann bitte möglichst zügig. Wenn ihr keine Mail erhalten solltet, dann schreibt mir gerne an fs-ktpokal@dgob.de oder füllt das Formular auf der Webseite aus.

Ein erster Zwischenstand für 2025 ist ebenfalls auf der Webseite, und dann ab der nächsten Ausgabe auch hier. Ich hoffe, ihr seid gut ins neue Jahr gekommen – und habt weiterhin viel Spaß auf Turnieren!

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 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, gewinnt.

Tabelle U12

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

Tabelle U18

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

International

von Lars Gehrke

Nongshim Pokal

Beim 26. Nongshim Pokal hat Shin Jinseo 9p erneut seine Klasse bewiesen und Südkorea zum fünften Mal in Folge zum Turniersieg geführt. In der entscheidenden Partie am 21. Februar 2025 besiegte er den letzten verbleibenden chinesischen Spieler, Ding Hao 9p, im großen Zentralhotel von Shanghai mit Weiß durch Aufgabe und sicherte damit den Titel.

Der Wettkampf war bis zum Schluss hart umkämpft. Ding Hao konnte Shin Jinseo mit einer gut vorbereiteten Eröffnung unter Druck setzen, doch der südkoreanische Spitzenspieler konnte souverän und übernahm die Initiative im Spiel. Insbesondere im linken oberen Bereich des Bretts entwickelte sich eine entscheidende Auseinandersetzung, bei der Shin Jinseo mit präzisiertem Spiel die Oberhand gewann. Trotz zwischenzeitlicher Schwierigkeiten bewahrte er die Kontrolle und nutzte eine Fehlentscheidung Ding Haos im unteren Bereich des Bretts, um sich einen entscheidenden Vorteil zu sichern. Ein großer Tausch im rechten oberen Bereich besiegelte schließlich seinen Sieg.

Der Nongshim Pokal wurde im K.-o.-System zwischen den Nationalteams von Südkorea, China und Japan ausgetragen. Nach dem ersten Turnier-

abschnitt in Yanji (China) im September 2024 und der zweiten Runde in Shanghai im November 2024 kam es nun zur finalen Phase.

Nach einem Sieg gegen Japans letzten Vertreter, Shibano Toramaru 9p, unterlag Park Junghwan dem Chinesen Li Xuanhao 9p. Somit war der letzte koreanische Spieler Shin Jinseo an der Reihe, der zunächst Li Xuanhao und dann Ding Hao besiegte und so den Titelgewinn für Südkorea sicherte.

Mit diesem Erfolg setzt Shin Jinseo seine beeindruckende Serie beim Nongshim Pokal fort. Seit dem Jahr 2020 hat er nicht nur in jeder weiteren Ausgabe des Turniers den entscheidenden Sieg für Südkorea geholt, sondern auch eine Gesamtbilanz von 18 aufeinanderfolgenden Siegen aufgestellt.

Insgesamt errang Südkorea nun zum 17. Mal den Nongshim Pokal, während China bisher acht Titel und Japan einen gewinnen konnte. Der von Nongshim gesponserte und von dem koreanischen Go-Verband organisierte Wettbewerb ist mit einem Preisgeld von fünf Millionen Won (ca. 330 000 Euro) dotiert. Die Bedenkzeit betrug jeweils eine Stunde pro Spieler, mit einer Minute Byo-Yomi.

LG Pokal 2025:

Ke Jie und die Regelstreitigkeiten

Die 29. Ausgabe des LG Pokals, eines der renommiertesten internationalen Go-Turniere, wurde dieses Jahr von einem ungewöhnlichen Vorfall überschattet. Der chinesische Top-Spieler Ke Jie

sah sich während des Finales gegen den südkoreanischen Spieler Byun Sangil mit Regelverstößen konfrontiert, die letztlich zu einem vorzeitigen Ende des Turniers führten.

• Turnierverlauf und Finale:

Von den 24 Teilnehmern erreichten nach 4 Runden Ke Jie und Byun Sangil das Finale, das im Best-of-Three-Format ausgetragen wurde. Der Gewinner aus dem letzten Jahr, Shin Jinseo, verlor in der zweiten Runde gegen Han Sangjoo 6p. Im folgenden die Details zu den Finalpartien:



Shin Jinseo (links) gegen Ding Hao beim Nongshim Pokal

- Erstes Spiel (20. Januar 2025):
Ke Jie gewann knapp mit 2,5 Punkten Vorsprung.
- Zweites Spiel (22. Januar 2025):
Ke Jie erhält wegen eines Regelverstößes erst eine Zwei-Punkte-Strafe und verliert nach erneutem Regelverstoß die Partie.
- Drittes Spiel (23. Januar 2025):
Nach einem weiteren Regelverstoß und anschließenden Diskussionen zog sich Ke Jie aus dem Spiel zurück, was als Aufgabe gewertet wurde und Byun Sangil von offizieller Seite den Gesamtsieg sicherte.
- Regelverstoß mit Folgen:
Während des zweiten Spiels der Best-of-Three-Finalserie wurde Ke Jie zweimal dafür bestraft, dass er gefangene Steine nicht vorschriftsgemäß auf den Deckel seiner Dose legte. Diese Regel war erst im November 2024 in Südkorea eingeführt worden. Die erste Missachtung führte zu einer Zwei-Punkte-Strafe und einer Verwarnung, die zweite zu einer sofortigen Niederlage. Dieser Vorfall sorgte bereits für Diskussionen, doch das wahre Drama entfaltete sich im dritten und entscheidenden Spiel.
- Offizielles Ergebnis:
Im dritten Spiel legte Ke Jie wieder die gefangenen Steine nicht in seinen Deckel, sondern neben das Spielbrett. Als der Schiedsrichter kam, wurden die Steine zwar in den Deckel gelegt, aber es wurde trotzdem die Zwei-Punkte-Strafe ausgesprochen. Daraufhin gab es von chinesischer Seite Protest. Es folgte eine lange Diskussion und Spielunterbrechung während der koreanische Spieler am Zug war. Aus Protest zog sich Ke Jie zurück, was als Aufgabe gewertet wurde. Damit wurde Byun Sangil offiziell zum Sieger des 29. LG Pokals erklärt.
- Reaktionen aus der Go-Welt:
Der Vorfall löste in der Go-Community weltweit heftige Debatten aus. Viele chinesische Fans und Spieler kritisierten die Regel und deren Durchsetzung, während südkoreanische Offizielle betonten, dass die Regeln allen Teilnehmern im Vorfeld bekannt waren. Der chinesische Go-Verband gab später eine Erklärung ab, in der sie das Ergebnis des dritten Spiels nicht anerkennen.



Ke Jie legt im dritten Spiel des LG Pokals wieder die gefangenen Steine nicht in seinen Deckel, sondern neben das Brett

- Langfristige Auswirkungen?

Die Ereignisse beim LG Pokal 2025 könnten längerfristige Konsequenzen für den internationalen Go-Sport haben. Fragen der Regelharmonisierung zwischen verschiedenen Go-Verbänden sowie der Fairness von Regelanpassungen stehen nun im Raum. Es bleibt abzuwarten, ob dieser Vorfall zu zukünftigen Regeländerungen oder Anpassungen in der Schiedsrichterpraxis führen wird.

Eines ist jedoch sicher: Der LG Pokal 2025 wird nicht nur wegen der spielerischen Leistungen, sondern auch wegen dieser Kontroverse in Erinnerung bleiben.

Auf dem Youtube-Kanal von FJ Dickhut (@JuppTube) gibt es zwei Videos, wo die Vorfälle bei der zweiten und dritten Partie besprochen werden:

- "Ponnuki verliert die Partie!":
youtu.be/64Gp15WYcI8
- "Deckelgate":
youtu.be/naRPxVxWhkA



Byun Sangil (links) gegen Ke Jie im Finale des LG Pokals

Japan

von James Brückl

Kisei

Der Herausforderer Iyama Yuta trifft auf den amtierenden Kisei Ichiriki Ryo. Nach einem 1:1 aus den beiden ersten Spielen gewann Iyama Yuta die nächsten beiden Partien zum Zwischenstand von 1:3. Iyama Yuta benötigt damit nur noch einen Punkt aus den letzten drei Spielen (Best-of-Seven), um diesen bedeutsamen Titel zu gewinnen. Ichiriki Ryo benötigt zur Titelverteidigung also ein kleines Wunder.

Judan

Im Judan-Turnier besiegt Shibano Toramaru im Finale Kyo Kagen, um damit Herausforderer von Iyama Yuta zu werden. Der Titelkampf wird sich mit ersten Spielen ab März entscheiden.

Kisei der Frauen

Nachdem Mukai Chiaki im Kisei-Turnier bereits Xie Yimin und Fujisawa Rina ausgeschaltet hatte, bewahrte sie sich dieses aufgebaute Momentum



Kobayashi Izumi 7p

auch im Finale, in dem sie schließlich auch noch Ueno Asami besiegte. Sie wurde damit die Herausforderin von Ueno Risa (der jüngeren Schwester von Ueno Asami, damit einen Titelkampf zwischen Geschwistern verhöndert). Im Titelkampf konnte sie sodann aber nicht entsprechend auftrumpfen, so dass Ueno Risa ihren Titel souverän mit 2:0 verteidigte.

Meijin der Frauen

In der Meijin-Liga stechen zwei Protagonistinnen heraus: Ueno Asami 4p und Kato Chie 2p stehen bei noch zwei verbleibenden Partien jeweils 4:0 und werden praktisch „unter sich“ (sie müssen auch noch gegeneinander antreten) den Herausforderer von Fujisawa Rina ausmachen (die weiteren Mitkonkurrentinnen kommen über zwei Punkte nicht hinaus).

Teikei Cup

Im Teikei-Cup treffen ehemalige Titel-Halterinnen aufeinander, die im Turniergehehen sonst nicht mehr aktiv sind, um hier besonders gewürdigt zu werden. Jeweils eines der Halbfinale haben erreicht: Kobayashi Izumi (trifft auf Konishi Kazuko) und Yoshihara Yukari (trifft auf Osawa Narumi). Kobayashi Izumi, obwohl auch von prominenter Herkunft, denn ihre Eltern sind die Go-Profis Kobayashi Koichi und Kobayashi Reiko und über ihre Mutter ist sie die Enkelin des berühmten Kitano Minoru (der unter anderem mit Go Seigen die damalige Ära der modernen Fuseki begründet hatte und auf den viele moderne Joseki zurückgeführt werden), hat in ihrer aktiven Profi-Karriere nicht weniger als elf Titel aufzuweisen. Yoshihara Yukari dagegen hat „lediglich“ drei Titel aufzuweisen (die Kisei-Titel von 2007 bis 2009). Sie ist (den etwas Reiferen unter) uns, bevor sie den Profi-Fußballer Yoshihara Shinya heiratete, aber unter ihrem Mädchen-Namen Umezawa Yukari bekannt, als sie Anfang der 2000er Jahre im Nachspann zur Anime-Serie von Hikaru no Go den Zuschauern Anfängerkationen im Go erteilte; auch sonst war sie in der Kinder- und Jugend-Go-Bildung sehr aktiv. Sollten diese beiden im Finale aufeinandertreffen, wäre dies aus meiner Sicht ein besonders schönes und würdiges Finale.

China von Liu Yang

1. Go-Liga

Am 13. Januar fand das Finale der Go-Liga in Lingshui, Hainan, zwischen Titelverteidiger Shenzhen und Supor Hangzhou statt.

Am entscheidenden Hauptbrett unterlief Ke



Die Siegermannschaft aus Hangzhou

Jie 9p im Endspiel ein Fehler, wodurch er gegen Shin Jin-Seo 9p verlor. Schließlich setzte sich Hangzhou mit einem Gesamtergebnis von 5:3 aus Hin- und

Rückrunde durch und krönte sich zum siebten Mal zum Chinesischen Meister.

Die Teams Shanghai Huizhi und Beijing Minsheng Bank mussten den Abstieg hinnehmen.

34. Meijin

Vom 6. bis 8. Januar fand das Finale des Meijin-Titelkampfs in Shenzhen statt. Für den Herausforderer Tu Xiaoyu 9p war es die erste Teilnahme an einem großen Finale. Unter dem hohen Druck des Endspiels konnte Tu jedoch nicht an seine bisher im Turnier gezeigten Leistungen anknüpfen und unterlag dem Titelverteidiger Mi Yuting 9p klar mit 0:2.

Korea

von Daniela Trinks

10. KBF-Präsident

Ha Geunyuul wurde zum 10. Präsidenten der Korean Baduk Federation (KBF), dem koreanischen Amateur-Go-Verband gewählt. Zu seinen Zielen gehören finanzielle Unterstützung für regionale Go-Verbände, die Förderung von Amateurspielern, die



Mi Yuting (r.) gegen Tu Xiaoyu beim Meijin-Titelkampf

Schaffung von Go-bezogenen Arbeitsplätzen und die Gewinnung eines Hauptsponsors für die KBF-Liga. Zudem plant er eine transparente Verwaltung, eine Ligenstruktur und ein Rating-System für seine vierjährige Amtszeit.

KBF-Go-Liga 2024

Die Busan Lee Bung Scholarship Foundation gewann überraschend die 2024 Koreanische Amateur Go Liga, obwohl sie in der regulären Saison nur Platz 5 von 11 belegte. Im Finale besiegten sie das favorisierte Team Jeollanamdo mit 3-2 und 4-1, nachdem sie zuvor vier höher platzierte Teams ausgeschaltet hatten. In der Liga traten 11 Teams mit jeweils sechs Amateurspielern (drei Männer, drei Frauen) an, wobei pro Match fünf ausgewählte Spieler spielten. Das Turnier wurde von der KBF organisiert, von der koreanischen Regierung unterstützt und live auf KBaduk übertragen.

Koreanisches Kinder-Go-Turnier

Sechstklässler Choi Haekwon gewann das 1. Bravo-Cone Kinder-Go-Turnier und erhielt ein Preisgeld von 10 Millionen KRW (ca. 6.600 EUR). Das Turnier lief über vier Monate, umfasste fünf regionale Wettbewerbe in ganz Korea und ein nationales Finale in Seoul. In der Top-Division traten 16 Spieler im K.-o.-System an, darunter regionale Gewinner und weitere Finalisten. Gesponsert von Haitai Ice Cream, zog das Turnier 3.000 TeilnehmerInnen an.



Sieger Choi Haekwon (l.) beim Bravo Kinderturnier

Koreanische Ratingliste

Shin Jinseo 9p erreichte seine 70. Nr.-1-Platzierung und hält seit 62 Monaten ununterbrochen die Spitze, nachdem er im Januar alle sechs Partien gewann. Der Abstand zu Park Junghwan 9p auf Platz 2 wuchs auf 431 Punkte. Kang Dongyun 9p stieg nach neun Monaten auf Platz 4, während Shin Minjun 9p erstmals seit 25 Monaten aus den Top 5 fiel. Bei den Frauen eroberte Choi Jeong 9p die Nr. 1 von Kim Eunji 9p zurück. In der Gesamtwertung liegt Choi Jeong auf Platz 31, gefolgt von Kim Eunji auf Platz 32.

Nationalspieler gegen Kommentatoren

Das Kommentar-Team besiegte das Nationalteam mit 8-6 im inoffiziellen Rapid-Schauturnier von Baduk TV, das im Gewinner-spielt-weiter-Modus ausgetragen wurde. Kommentator Mok Jinseok 9p, ehemaliger Nationaltrainer, sicherte den Sieg mit 2-0 gegen Oh Yujin 9p. Dabei eröffnete er das erste Spiel sogar auf Tengen, gefolgt von zwei 4-5-Eckzügen. Trotz starker Leistungen der jungen und weiblichen Nationalspieler konnten sie den Rückstand nicht aufholen. Die Starcommentatoren Song Taegon 9p und Park Jungsang 9p, beide nach langer Spielpause zurück am Brett, trugen mit je drei Siegen zum Erfolg bei. Gespielt wurde mit Fischer-Bedenkzeit (1 Min. + 10 Sek./Zug), und das Siegerteam erhielt 16 Millionen KRW (ca. 10.600 EUR).

Go wird offizielles Schulfach an internationaler Schule

Die Mountain Cherry Academy (MCA) ist die erste internationale Schule in Korea, die Go offiziell in ihren Lehrplan aufnimmt. Schulleiterin Ryu Kyungah und Yang Jaeho, Generalsekretär der Korea Baduk Association, unterzeichneten eine Vereinbarung zur Förderung von Go, um kritisches Denken, Konzentration und Kreativität zu stärken. Seit 2020 fördert MCA Go-Clubs und nimmt an internationalen Turnieren teil. Ab August 2025 wird Go als reguläres Schulfach eingeführt, um noch mehr Schülern Go beizubringen. Der Koreanische Go-Verband (Korea Baduk Association) hat im Rahmen

des kreativen Erlebnisunterrichts seit 2020 bereits 7.000 Schüler an 60 Grundschulen unterrichtet und plant, Go-Bildung auf weitere internationale Schulen auszuweiten. Zusätzlich unterstützt sie in diesem Jahr 30 Schulen im Neulbom-Schulprogramm, das erweiterte Bildungsangebote am Nachmittag bereitstellt.

2024 Baduk Awards

Shin Jinseo 9p wurde zum fünften Mal in Folge MVP der Baduk Awards und erhielt zudem den Popularitätspreis. Er setzte sich mit 61,26 % der Stimmen gegen Park Junghwan 9p und Byun Sanggil 9p durch. 2024 gewann er unter anderem den LG Cup, Nanga Cup, Maxim Coffee Cup und die Sophal Kosanol Championship und sicherte Korea mit einer 6-Siege-Serie im 25. Nongshim Cup den Titel. Park Junghwan 9p erhielt den Exzellenzpreis, während Choi Jeong 9p zum 10. Mal als beste Spielerin ausgezeichnet wurde. Die Nachwuchspreise gingen an Kim Seungjin 5p (Männer) und Kim Minseo 4p (Frauen). Die Korea Baduk Association vergab zudem mehrere Leistungs- und Ehrenpreise, darunter den Seniorenpreis an Yoo Changhyuk 9p und den Preis für die größte Leistungssteigerung an Kim Myunghoon 9p.



Shin Jinseo 9p ist Most Valuable Player (MVP)

Internationales Go-Rating

Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂	🇰🇷	3879
2	Wang Xinghao	♂	🇨🇳	3698
3	Park Junghwan	♂	🇰🇷	3686
4	Ke Jie	♂	🇨🇳	3673
5	Ding Hao	♂	🇨🇳	3671
6	Yang Dingxin	♂	🇨🇳	3661
7	Dang Yifei	♂	🇨🇳	3657
8	Li Xuanhao	♂	🇨🇳	3655
9	Li Qincheng	♂	🇨🇳	3643
10	Iyama Yuta	♂	🇯🇵	3637
11	Li Weiqing	♂	🇨🇳	3636
12	Ichiriki Ryo	♂	🇯🇵	3612
13	Fan Tingyu	♂	🇨🇳	3603
14	Tu Xiaoyu	♂	🇨🇳	3602
15	Shi Yue	♂	🇨🇳	3602
16	Xu Haohong	♂	🇹🇼	3602
17	Jin Yucheng	♂	🇨🇳	3601
18	Byun Sangil	♂	🇰🇷	3601
19	Xu Jiayang	♂	🇨🇳	3598
20	Mi Yuting	♂	🇨🇳	3598
21	Zhao Chenyu	♂	🇨🇳	3592
22	Chen Zijian	♂	🇨🇳	3586
23	Lian Xiao	♂	🇨🇳	3584
24	Gu Zihao	♂	🇨🇳	3579
25	Xie Ke	♂	🇨🇳	3576
26	Liao Yuanhe	♂	🇨🇳	3572
27	Yang Kaiwen	♂	🇨🇳	3561
28	Shibano Toramaru	♂	🇯🇵	3561
29	Lee Jihyun (m)	♂	🇰🇷	3549
30	Kang Dongyun	♂	🇰🇷	3547
31	Liu Yuhang	♂	🇨🇳	3540
32	Xie Erhao	♂	🇨🇳	3535
33	Xue Guanhua	♂	🇨🇳	3533
34	Kim Myounghoon	♂	🇰🇷	3528
35	Tuo Jiayi	♂	🇨🇳	3525
36	Peng Liyao	♂	🇨🇳	3522
37	Shin Minjun	♂	🇰🇷	3521
38	Jiang Qirun	♂	🇨🇳	3514
39	Chen Xian	♂	🇨🇳	3513
40	Jiang Weijie	♂	🇨🇳	3512
41	Lee Changseok	♂	🇰🇷	3512

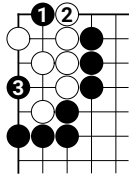
Quelle: goratings.org (01.03.2025)

Problemecke von Antonius Clasen

Der Gewinner ist dieses Mal Rene Scheibe. Gratulation! Das neue Jahr soll euch wieder viel Spaß mit neuen Probleme bringen ...

Lösungen 6/2024

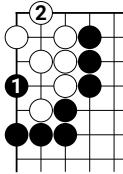
Antwort 1:



Dia. 1.1

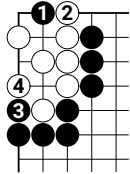
Diagramm 1.1. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und nach 3 sind die weißen Steine tot.

Diagramm 1.2. Starten mit Schwarz 1 hier gibt Weiß die Chance, auf 2 zu spielen und seine Gruppe lebt dann.



Dia. 1.2

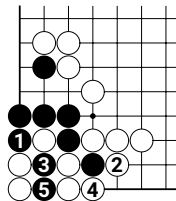
Diagramm 1.3. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig, Schwarz 3 ist falsch und führt zu einen Ko.



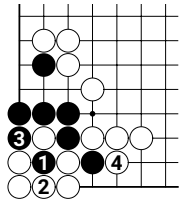
Dia. 1.3

Antwort 2:

Diagramm 2.1. Schwarz 1 ist richtig und nach 5 hat Schwarz seine Gruppe gerettet.



Dia. 2.1

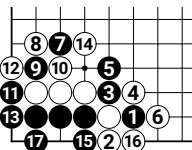


Dia. 2.2

Diagramm 2.2. Starten mit Schwarz 1 ist falsch, denn die Gruppe stirbt.

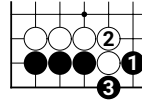
Antwort 3:

Diagramm 3.1. Schwarz startet Korrekt mit 1 und bekommt ein Leben in der Ecke.



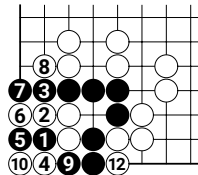
Dia. 3.1

Diagramm 3.2. Eine Variante, die ein ähnliches Resultat liefert wie in Diagramm 3.1.



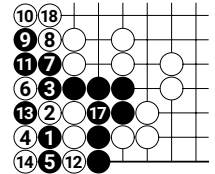
Dia. 3.3

Diagramm 3.3. Wenn Weiß mit 2 antwortet, kann Schwarz mit 3 verbinden und seine Gruppe kann fliehen.

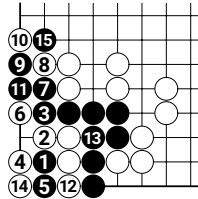


Dia. 4.1
(11 auf 1; 13 auf 5)

Diagramm 4.2. Diese Variante führt zu einem Ko, das günstig für Schwarz ist.



Dia. 4.2
(15 auf 1; 16 auf 6;
19 auf 13)

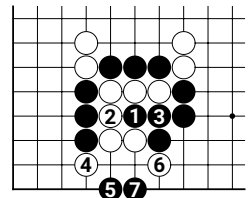


Dia. 4.3

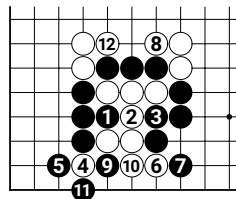
Diagramm 4.3. Schwarz kann jedoch wie in diesen Diagramm ein besseres Resultat erreichen und zum Leben kommen.

Antwort 5:

Diagramm 5.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und nach 7 hat Weiß lediglich zwei Freiheiten und verliert der Kampf.

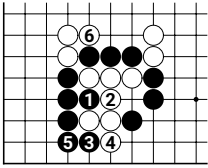


Dia. 5.1

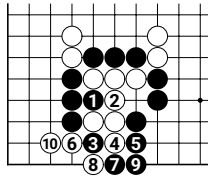


Dia. 5.2

Diagramm 5.2. Schwarz 5 ist nicht korrekt und Weiß bekommt nach 6 eine extra Freiheit und fängt drei schwarze Steine.

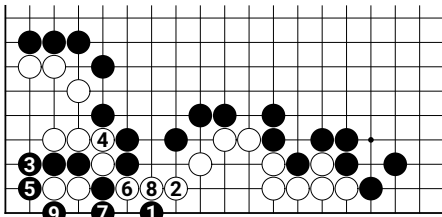


Dia. 5.3

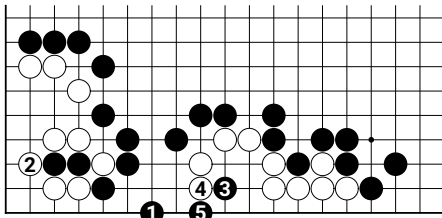


Dia. 5.4

Diagrammen 5.3. und 5.4. zeigen Varianten, die auch nicht zum Erfolg führen für Schwarz.



Dia. 6.1



Dia. 6.2

Antwort 6:

Diagramm 6.1. Startet Schwarz mit 1, antwortet Weiß mit 2, um seine Gruppe am unteren Rand

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 auf S. 30) 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.

zu schützen, aber dann folgt Schwarz 3 und die weiße Ecke stirbt.

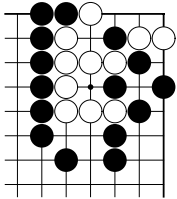
Diagramm 6.2. Antwortet Weiß mit 2 wie hier, tötet Schwarz mit 3 die weiße Gruppe am Rand. Schwarz kann auch mit 3 starten, dann ergeben Weiß 2 und Schwarz 1 das gleiche Resultat.

Aktuelle Punkteliste

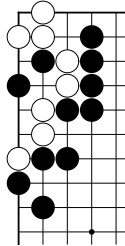
Scheibe, Rene (2)	9k	6/24	27	461
Busch, Rainer (1)	6k	6/24	11	440
Mertin, Stefan (2)	8k	6/24	11	432
Millies, Oliver (1)	3d	3/24	-3	395
Pittner, Oliver	2d	6/24	24	394
Reinicz, Thomas (2)	3k	6/24	16	377
Sattler, Gerd	1k	6/24	24	362
Heinisch, Jürgen	2k	6/24	22	357
Lorenzen, Klaus (4)	2k	6/24	29	346
Lorer, Andreas	3k	6/24	23	330
Schreiber, Burkhard (5)	3k	6/24	11	309
Schröder, Klaus	4k	6/24	16	300
Lankoff, Alex	1k	6/24	17	299
Hauptmann, Holger	6k	6/24	16	290
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	6/24	24	274
Gawron, Christian (9)	2d	6/24	29	261
Wenske, Dieter	5k	6/24	11	242
Keller, Eckart	25k	6/24	11	234
Kestler, Dirk	1d	6/24	29	194
Ewe, Thorwald (5)	8k	6/24	16	193
Weickert, Thomas	4k	6/24	29	185
Peters, Gerald	8k	6/23	-3	164
Kiechle, Hubert (1)	8k	6/24	8	149
Hartmann, Christian (2)	4k	6/24	16	146
Herter, Rainer (5)	4k	6/24	16	133
Hartmann, Kirsten (2)	1k	6/24	22	121
Sun Ryan	5k	6/23	-3	99
Aust, Sebastian		6/24	8	63
Krajewski, Rafael	1d	6/24	29	55
Altmann, Hermann (1)	5k	6/24	16	46
Reimpell, Monika (11)	2d	6/24	29	44
Gabe, Axel (2)	5k	3/24	-3	43
Gorbulska, Violeta	3k	6/24	16	34
Kätker, Florian	2k	6/24	17	32
Tolke, Christoph (1)	2k	6/24	13	13

Probleme 1/2025

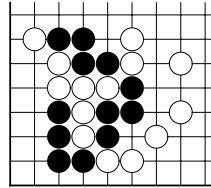
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung!



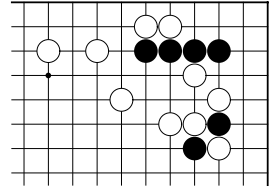
Problem 1
(3 Punkte)



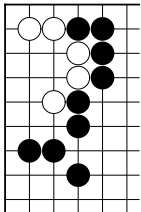
Problem 2
(3 Punkte)



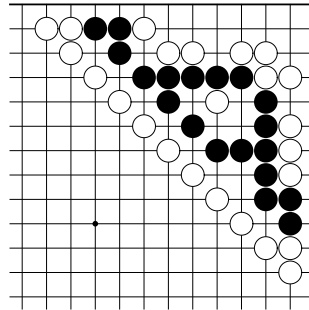
Problem 4
(5 Punkte)



Problem 5
(6 Punkte)



Problem 3
(4 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	49 Euro	30 Euro	15 Euro	15 Euro
Bremen	40 Euro	28 Euro	16 Euro	8 Euro
Hamburg	56 Euro	35 Euro	15 Euro	17 Euro
Hessen (mit Rheinland-Pfalz, Saarland)	46 Euro	32 Euro	15 Euro	15 Euro
Mecklenburg-Vorpommern	45 Euro	30 Euro	20 Euro	15 Euro
Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt)	44 Euro	32 Euro	20 Euro	10 Euro
Nordrhein-Westfalen	50 Euro	30 Euro	10 Euro	12 Euro
Schleswig-Holstein	42 Euro	28 Euro	14 Euro	12 Euro

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

Mitgliedsantrag

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im nachstehend angekreuzten Landesverband des Deutschen Go-Bundes e. V.:

- Baden-Württemberg Bayern Berlin Brandenburg/Sachsen/Thüringen Bremen
 Hamburg Hessen (mit Rheinland-Pfalz und Saarland) Mecklenburg-Vorpommern
 Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt) Nordrhein-Westfalen Schleswig-Holstein

Angaben zur Person*

Vorname, Name: _____ Geburtsjahr: _____
Straße: _____ Spielstärke: _____
PLZ, Ort: _____ Go-Club: _____
Telefon: _____ E-Mail: _____

- | | | | |
|-----------------------|----------|---------------------|--|
| <input type="radio"/> | V | Vollmitglied | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | E | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | J | Jugendmitglied | Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | F | Fördermitglied | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | Z | Zweitmitglied | Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ) |

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):

- Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten vom DGoB zum Zweck der Kontaktaufnahme an andere Go-Spieler und -Interessierte weitergegeben werden.

Datum/Ort

Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

* Die hier erhobenen personenbezogenen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und weder zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.

** Bei Kindern und Jugendmitgliedern ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig.

Einzugsermächtigung

Hiermit bevollmächtige ich den oben angekreuzten Landesverband, die fälligen Go-Mitgliedsbeiträge des Antragstellers von dem folgenden Konto bis auf Widerruf einzuziehen.

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

Bitte füllen Sie den Antrag vollständig aus und senden Sie ihn an den zuständigen Landesverband. Die Adressen stehen auf der folgenden Seite.

Ich bin Mitglied in einem Landesverband des DGoB und habe das Neumitglied geworden:

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., c/o Kai Meemken, Kochelseestr. 10, 95445 Bayreuth

Internetadressen: www.dgob.de, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate)

Bankverbindung: Deutscher Go-Bund e.V., Deutsche Skatbank, IBAN: DE29 8306 5408 0004 1831 34, BIC: GENODEF1SLR

DGoB-Vorstand

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

Vizepräsidenten: Benjamin Wirthmann, Hauptstr. 66, 64390 Erzhäusen, E-Mail: vorstand@dgob.de; Vanessa Thörner, Klemensweg 9, 33335 Gütersloh, Tel.: (0176) 5771 38 58, E-Mail: vthoerner@dgob.de

Schatzmeister: Philipp Lindner, siehe FS Bundesliga, E-Mail: schatzmeister@dgob.de

Schriftführer: Bernhard Herwig, Tränkestraße 12, 79114 Freiburg, E-Mail: vorstand@dgob.de

Ehrenpräsidenten: Martin Stiasny und Karl-Ernst Paech († 2013)

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmund Steffens, E-Mail: fs-archiv@dgob.de

Bundesliga: Philipp Lindner, E-Mail: fs-bundesliga@dgob.de

Deutsche Go-Zeitung: Tobias Berben, E-Mail: dgoz@dgob.de

Conventions: Stefanie Binder, E-Mail: fs-conventions@dgob.de

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

Gleichberechtigung, Respekt und Schutz: Isabel Donle, Lela Donner, Martin Ruzicka, Email: fs-respekt@dgob.de

Kids- und Teens-Pokal: Martin Ruzicka, E-Mail: fs-ktpokal@dgob.de

Material und Logistik: vakant

Meisterschaften: Pascal Müller, E-Mail: fs-meisterschaften@dgob.de

Nachwuchsförderung: Marc-Oliver Rieger, Chafiq Bantla, E-Mail: fs-nachwuchs@dgob.de

Pressesprecher: vakant

Profiaktivitäten: Martin Bussas, E-Mail: fs-profi@dgob.de

Regeln: Robert Jasiek, E-Mail: jasiek@snafu.de

Soziale Medien & Streaming: Martin Thaumiller, E-Mail: fs-socialmedia@dgob.de

Spitzensport: Kasim Cinar, E-Mail: fs-spitzensport@dgob.de

Turniere: Sarah Tegmeier, E-Mail: fs-turniere@dgob.de

Web-Redaktion: Roland Illig, Email: fs-webredaktion@dgob.de

Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, E-Mail: fs-zbc@dgob.de

Zentrale Mitgliederverwaltung: Wastl Sommer, E-Mail: fs-zmv@dgob.de



DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Birger Holtermann, Schultheiß-Kiefer-Str. 28, 76229 Karlsruhe, E-Mail: lv-bw@dgob.de

Bayern: Kai Meemken, Kochelseestr. 10, 95445 Bayreuth, E-Mail: lv-bayern@dgob.de; Tel.: Dr. Bernhard Werner (08165) 8031 831

Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, E-Mail: lv-berlin@dgob.de

Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Lena Gauthier, Binswangerstr. 12, 07747 Jena, Tel.: (0157) 30391899, E-Mail: lv-bst@dgob.de

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

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

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

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

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

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

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

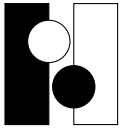
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

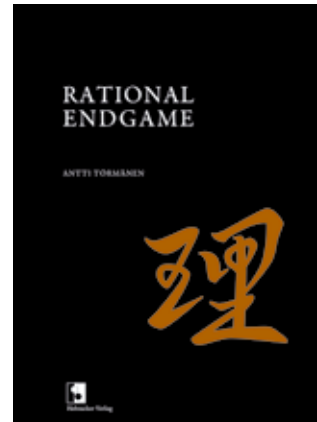
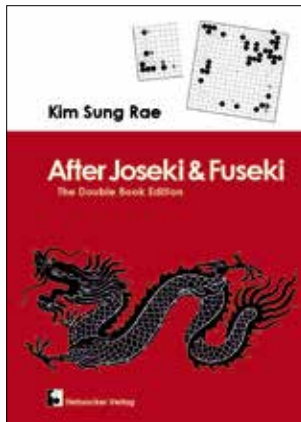
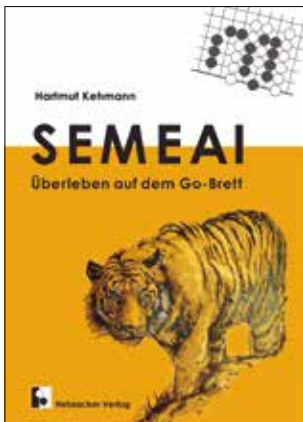
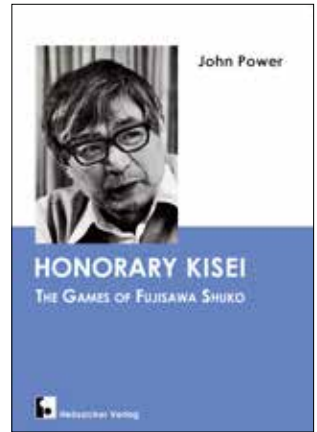
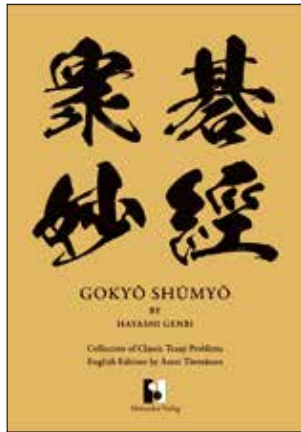
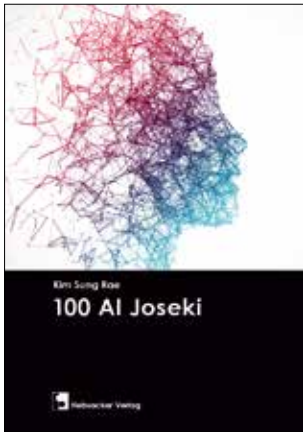
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Bücher aus unserem Verlag



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

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

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

Turniere und Veranstaltungen*

April 2025

19.04.: Berliner Frühlingsturnier
26.04.–27.04.: 65. Messeturnier Hannover (DP**)

Mai 2025

02.05.–04.05.: –53rd Prague Go Tournament
03.05.–04.05.: 35th Leuven Go Tournament
03.05.–04.05.: 13. Chinacup Berlin
03.05.–04.05.: LV-Meisterschaft Brandenburg-Sachsen-Thüringen und Sachsen-Anhalt
10.05.–11.05.: 3. Frühjahrs-Go-Treffen Heidelberg
17.05.–18.05.: Go-Treffen Augsburg
24.05.–25.05.: 35. Dresdner Go-Turnier – neuer Termin (DP)
24.05.: 8. Süddeutsches Schüler Go Turnier
31.05.: 12. Trierer Tengen „Lanke Jugend-Cup“

Juni 2025

07.06.–09.06.: Hamburger Affensprung
14.06.–15.06.: 4. Osnabrücker OZnA
19.06.: 4. SamschdigGo Wendlingen (Fronleichnam)
19.06.–22.06.: Darmstädter-Go-Tage (DP)
20.06.–22.06.: 51. Leipziger Bergfest (DP)
21.06.–22.06.: Kölner Turnier (DP)
29.06.: 6. Düsseldorfer Mingren (Meijin) Kinder- und Jugendturnier

Juli 2025

5.07.: SamschdigGo Karlsruhe Sommer
12.07.–13.07.: 7. Chosei Go-Turnier Alpirsbach
12.07.–19.07.: 18. Go-Seminar des Hebsacker-Verlages mit Yoon Young Sun 7p
19.07.–03.08.: Europäischer Go-Kongress Warschau/Polen mit Eurpameisterschaft

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

** DP = Deutschlandpokal

August 2025

30.08.–31.08.: Paderborner Ponnuki

September 2025

13.09.–14.09.: 8. Hallenser Doppel-Zack
17.09.–19.09.: European Students Go Championship 2025, Luxembourg
20.09.–21.09.: 20. Schweriner Drachenschlacht (DP)
27.09.–28.09.: 9. TipTap Frankfurt (DP)
27.09.–28.09.: HPM 2025 mit Deutscher Schulgo-Mannschaftsmeisterschaft

Oktober 2025

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

November 2025

8.11.: Wiesbadener Tageturnier
20.11.–23.11.: Spielemesse Stuttgart mit Go-Stand

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!

