

DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2025

100. Jahrgang



Inhalt

„Die DGoZ geht in die Tiefe“

von Pierre-Alain Chamot.....	Titel
Vorwort	2
Nachrichten, Ausschreibungen & Berichte	2–9
AI-Sensei kommentiert (3)	10–13
Kinderseite(n)	14–15
Probleme für Einsteiger/Fortgeschrittene ..	16–17
Tsume-Go-Kurs (10)	18–24
Endspiel (17).....	25–29
Impressum	29
Pokale.....	30–31
Fernost-Nachrichten.....	32–37
Go-Probleme.....	38–40
Mitgliedsbeiträge.....	40
Mitgliedsantrag	41
DGoB-Adressen	42
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	43
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Aus Platzmangel sei für diese Ausgabe auf ein Vorwort verzichtet ...

Alles Gute und immer eine Freiheit mehr!

Tobias Berben

Der Zentrale Beitragseinzug (ZBE)

Nachdem der ZBE einige Jahre mit dem Beitrags-einzug hinterherhinkte, bewegt sich nun alles langsam wieder in geregelten Bahnen. Der Beitragseinzug 2024 ist abgeschlossen und der Beitragseinzug 2025 ist für die zweite Jahreshälfte 2025 geplant. Perspektivisch sollte der Einzug stets im Frühjahr desselben Jahres stattfinden. Das betrifft nicht alle Landesverbände und damit nicht alle Mitglieder. Ein paar Landesverbände ziehen selbst ein.

Bernhard Herwig

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft (DPGM)

7.–9. Juni 2025 in Hamburg

Turnierort

Friedrich-Ebert-Gymnasium, Alter Postweg 30–38, 21075 Hamburg (parallel zum Affensprung)

Teilnahmebedingungen und Anmeldeschluss

Siehe §4 Teilnahme der Turnierordnung für die DPGM auf dgob.de. Anmeldeschluss für dieses Turnier ist der 1. Juni 2025.

Turniersystem

5 Runden Schweizer System, 7 Komi, 60 Min. Bedenkzeit. Bei 6 oder weniger teilnehmenden Paaren wird „jedes gegen jedes“ gespielt.

Zeitplan

Samstag, 07.06.2025

12:00 1. Runde

16:30 2. Runde

Sonntag, 08.06.2025

9:00 Frühstück

10:00 3. Runde

14:30 4. Runde

ab 19:30 Besuch beim Chinesen

Montag, 09.06.2025

09:00 Frühstück

10:00 5. Runde

14:30 Siegerehrung

Übernachtungen

Es gibt in der Nähe des Friedrich Ebert Gymnasiums einige Hotels. Private Übernachtung ist nicht möglich, es sei denn, ihr könnt so was selber organisieren. Alternativ könnt ihr in der Schule übernachten. Das kostet 5 € pro Nacht und ihr müsst einen Schlafsack und eine Matratze mitbringen.

Kontaktperson und Turniertelefon

Tony Claasen, 0173 9183393

Email: agmclaasen@gmail.com

Team-EM

Ich habe leider weiterhin nicht viele gute Nachrichten von der Team-EM zu verkünden. Das einzig wirklich Positive ist, dass wir den Klassenerhalt mit einem Sieg in der Relegation gegen die Niederlande noch schaffen können. Nachdem das erklärte Saisonziel war, die Top 4 und das Finalturnier zu erreichen, ist das natürlich eine ziemliche Enttäuschung.

Gegen Tschechien haben wir 1-3 verloren, Arveds Sieg gegen Jan Prokop hat leider nicht für einen Mannschaftspunkt gereicht.

Lukas Krämer 6d	0-1	Lukáš Podpěra 7d
Benjamin Teuber 6d	0-1	Jan Šimara 1p
Arved Pittner 5d	1-0	Jan Prokop 6d
David Ulbricht 4d	0-1	Ondřej Kruml 6d

In Runde 7 haben wir den Ungarn dann zumindest ein Unentschieden abringen können, was nominell eher eine Enttäuschung war, waren wir doch an drei Brettern die Favoriten.

Lukas Krämer 6d	0-1	Pal Balogh 7d
Benjamin Teuber 6d	1-0	Csaba Mérő 6d
Matias Pankoke 6d	1-0	Peter Markó 5d
Yuze Xing 6d	0-1	Renátó Tölgyesi 3d

Am 15.04. haben wir dann gegen Schweden ebenfalls unentschieden gespielt.

Jonas Welticke 7d	0-1	Fredrik Blomback 7d
Benjamin Teuber 6d	1-0	Weiyang Sörin 5d
Yuze Xing 6d	1-0	Jérôme Salignon 5d
Manja Marz 4d	0-1	Charlie Åkerblom 5d

In der letzten Runde, am 13.05., spielten wir gegen Israel, die diese Saison ohne ihren Profispieler Ali Jabarin antreten. Leider gelang unserem Team trotz nomineller Überlegenheit wieder nur ein Unentschieden: Während Lukas Krämer und Benjamin Teuber ihre Partien gewinnen konnten, mussten Matthias Pankoke und Yuze Xing leider Niederlagen einstecken:

Lukas Krämer 6d	1-0	Tal Michaeli 5d
Benjamin Teuber 6d	1-0	Reem Ben David 4d
Matias Pankoke 6d	0-1	Nadav Tzelnicker 4d
Yuze Xing 6d	0-1	Lior Ino 2d

Das deutsche Team hat damit in der Endtabelle den 9. Platz erreicht, vor Schweden, das auf jeden Fall absteigt. Platz 9 bedeutet die Relega-

tion gegen den Zweitplatzierten aus Liga 2, die Niederlande. Wir freuen uns weiterhin über eure Unterstützung, zum Beispiel direkt auf Pandanet während der Partien, in FJs Kommentarstreams auf YouTube oder auf Discord.

Martin Ruzicka & Marc Oliver Rieger

1. Deutsche Para-Go-Meisterschaft

13./14. September 2025 in Halle

Parallel zum Hallenser Doppelzack findet am 13. und 14. September 2025 in Halle (Saale) die 1. Deutsche Para-Go-Meisterschaft statt.

Eingeladen sind alle Spieler*innen mit einer Behinderung ab einem Grad der Behinderung (GdB) von mindestens 20 (z.B. physischer, sensorischer, kognitiver oder psychischer Art), unabhängig von ihrer Spielstärke. Voraussetzung für die Teilnahme ist die Mitgliedschaft in einem Landesverband des Deutschen Go-Bundes.

Um möglichst vielen Spieler*innen die Teilnahme zu ermöglichen, können Hilfsmittel wie Assistenzpersonen oder Spielbretter mit Koordinaten nach vorheriger Absprache zur Verfügung gestellt werden.

Alle Teilnehmenden können pauschal einen Reisekostenzuschuss in Höhe von 50 € erhalten.

Die Anmeldung ist ab sofort entweder direkt über die Website www.dgob.de/organisation/gleichberechtigung-respekt-und-schutz/ oder per Mail an fs-respekt@dgob.de möglich. Weitere Informationen findet ihr in der Turnierausschreibung und im Turnierkalender.

Bei Fragen oder Anregungen steht das FS Gleichberechtigung, Respekt und Schutz gerne zur Verfügung (fs-respekt@dgob.de).

Kirschblütenfest in Meerbusch

Wann blühen die japanischen Kirschen? Das ist jedes Jahr aufs Neue die Frage, wenn man ein Kirschblütenfest ausrichten will. In Meerbusch richtet der Freundeskreis der Städtepartnerschaft Meerbusch-Shijonawate das Fest seit 5 Jahren aus. Und hat mal mehr und mal weniger Glück, die Kirschblüte zu erwischen. Letztes Jahr war es sehr kalt und noch keine Blüte in Sicht. Dieses Jahr – eine Woche später – war es sommerlich warm und leider keine Blüte mehr in Sicht.

Seit vier Jahren gibt es auch einen Go-Stand. Dieses Jahr waren wir mit vier Helfer:innen dabei und waren bei bestem Wetter vollauf beschäftigt, Interessierten Go zu erklären. Die japanische Kultur fasziniert die Menschen in Deutschland weiterhin – sowohl die traditionelle Kultur mit Kimono, Schwertkampf, Ikebana und Go als auch die moderne Popkultur mit

Manga, Anime, Cosplay und Go. Wir hatten einen wunderbaren Sonntagnachmittag mit vielen interessanten Begegnungen und spannenden Gesprächen – ein rundum gelungenes Fest auch ohne Kirschblüte.

Karen Schomberg

Go-Workshop auf der Mega Manga Con in Berlin

Am Wochenende des 12. und 13. April 2025 fand die Mega Manga Convention (MMC) im Fontane-Haus im Märkischen Zentrum in Berlin statt. Das Fachsekretariat Conventions organisierte an beiden Tagen einen Go-Workshop, um Go einem breiten Publikum näherzubringen. An sieben Tischen konnten die Besucher Partien auf 9x9-, 13x13- und



Der Go-Stand mit Karen Schomberg, stellvertretende Vorsitzende des go4school e.V.



19×19-Brettern spielen. Sechs engagierte Helfer standen bereit, um Interessierten die Regeln zu erklären und sie in die Welt des Go einzuführen. Ein Höhepunkt war die

Go-Rallye, an der insgesamt 13 Teilnehmer erfolgreich teilnahmen – sechs am Samstag und sieben am Sonntag. Als besondere Preise wurden ein 13×13-Set und ein Go-Fächer des Nihon Kiin vergeben, die bei den Gewinnern großen Anklang fanden.

Die liebevoll gestaltete Dekoration mit Motiven aus „Hikaru no Go“ sowie die Yukata der Helfer mit japanischen Motiven zogen zahlreiche Besucher an und weckten das Interesse an dem Spiel. Viele blieben stehen, informierten sich und wagten ihre ersten Züge auf dem Go-Brett. Die Teilnahme an der MMC 2025 war für die Go-Community ein voller Erfolg. Mit viel Engagement und Herzblut wurde das Spiel präsentiert und zahlreiche neue Spielerinnen und Spieler gewonnen. Besonders erfreulich war das Interesse der Besucher aus Berlin, Potsdam und Umgebung. Viele zeigten sich begeistert und äußerten den Wunsch, an lokalen Spielabenden teilzunehmen. Die Go-Community hofft, diese neuen Spieler bald in ihren Reihen begrüßen zu dürfen.

Steffi Binder & Antonia Kampa



21. Harburger Mausefalle

Mit 79 Teilnehmern war das Turnier am 8. und 9. März etwas kleiner als im letzten Jahr zur Jubiläumsausgabe.

Dank der Ankündigung des neuen Fachsekretariats für Gleichberechtigung, Respekt und Schutz haben wir für Arved Weigmann ein Brett mit Koordinaten vorbereitet und ihm das Setzen der Steine abgenommen, damit er sich voll auf seine Partien konzentrieren kann.

Trotz der Konkurrenz durch die Jugend-EM in Rumänien waren einige Jugendspieler anwesend. Vincent Graf von Westarp hat – nachdem seine Partie gegen Taito Donner knapp verloren ging, aber nachher nicht mehr rekonstruiert werden konnte, ob mit oder ohne Komi gezählt worden war – einen Preis für sportliches Verhalten und Fairness gewonnen.

Der Gewinner der 21. Harburger Mausefalle ist Lukas Wandelt 4d mit 5:0 vor Erik Weigert 3d auf Platz 2 mit 4:1 und Adam Dottan 3d auf Platz 3 mit 3:2.

Last but not least möchte ich mich bei unseren Sponsoren, der CK Holding und dem Hebsacker Verlag, bedanken!

Tonny Claasen



Arved Weigmann 1k (l.) spielt gegen Gerd Mex 1k, Tonny Claasen setzt für Arved die Steine

2. Frühlingsbanger in Frankfurt

Am 14. und 15.03. war es wieder so weit und wir haben den 2. Frühlingsbanger im schönen Saalbau im Gallus in Frankfurt begangen (Foto rechts). Und wieder war er ein voller Erfolg!

Insgesamt haben 81 Spielerinnen und Spieler ihren Weg nach Frankfurt gefunden – und das nicht nur aus Deutschland! Bis nach Spanien und Schweden hat sich der Banger herumgesprochen! Für das leibliche Wohl war, wie immer, reichlich gesorgt! Neben diversen Kuchen und Obst gab es zu Mittag Rindswurst oder Krakauer mit Brötchen und/oder Frankfurter Grüne Soße mit Kartoffeln und Ei.

Wie auch schon beim TipTap im September hat sich Kaku Maekawa 6d wieder den ersten Platz erspielt, gefolgt von Yuze Xing 6d und Martin Ruzicka 5d, herzlichen Glückwunsch!

Es hat wieder sehr viel Spaß gemacht und wir haben uns sehr gefreut, dass so viele Leute ihren Weg nach Frankfurt gefunden haben!

Der 3. Frühlingsbanger findet auch nächstes

Jahr statt, zur selben Zeit am 13. und 14.03.2026. Das nächste Mal werden wir unseren eigenen Aufenthaltsraum/Partykeller vor Ort haben! Wer also abends noch bleiben möchte zum Spielen, Essen, Trinken und Feiern, der ist herzlichst dazu eingeladen!

Alle mit mindestens 4 Siegen: Rui Zheng Huang, Anaid Wunderer, Marcos Rizig-Mursal, David Turman, Christiane Hensel und Mian Dönitz.

Benjamin Wirthmann



Der Turniersaal des 2. Frühlingsbanger

Turnier- und Veranstaltungsnotizen

Freiburg im Breisgau

Der Badische Go-Verein und das Konfuzius-Institut Freiburg boten am Wochenende 8. und 9. März im edlen Petershofkeller ein Go-Turnier an und 25 Spieler folgten der Einladung. Es siegte Martin Ruzicka 5d mit 4:0 vor Xinchen Pu 3d mit 3:1 und Malte Kracht 3d mit 2:2.

Berliner Frühlingsturnier

Zu unserem diesjährigen Frühlingsturnier im Jugendclub E-Lok kamen 38 Teilnehmer*innen und einige Gäste/Zuschauende. Leider war das Wetter diesmal so gar nicht frühlingshaft, so dass wir drinnen spielen mussten.

Adam Dottan 3d belegte den ersten Platz, er gewann alle vier Runden und wurde so zum Turniersieger. Auf dem zweiten Platz folgte Matti Klieme 15k, der auch alle vier Partien gewann. Den dritten Platz belegte Daniel Krause 3d, der einmal wegen ungerader Teilnehmerzahl aussetzte und deshalb nur dreimal

gewann. Die drei Spieler teilten sich das Preisgeld in Höhe von 75 €. Auf den Plätzen 4 und 5 folgten Riku Kobayashi 2k und Maximilian Kurtz 4k, die beide dreimal gewannen.

Vielen Dank an Anette Wörner für die unermüdliche Küchenhilfe, Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig und Thomas Hofman als „Männer für alle Fälle“ sowie an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

Jugendmannschafts-EM

Mit Siegen gegen das Team „Czechoslovakia“ und Frankreich, sowie zwei knappen Niederlagen gegen das Vereinigte Königreich und die Ukraine hat es das deutsche Team ins Halbfinale gegen die Ukraine geschafft.

Mit einem hart umkämpften 3-2 gegen den amtierenden Europameister Ukraine hat es das deutsche Jugendteam danach ins Finale geschafft. Für das deutsche Team spielten Yuze Xing, Adam Dottan, Ryan Sun, Litao Mei und Miya Ma. Deutschland gewann an den ersten drei Brettern. Im Finale geht es nun gegen den Sieger aus der Begegnung Vereinigtes Königreich gegen Rumänien.

„The Match“

Schon vor zwei Jahren wurde der Film „The Match“ (승부) angekündigt, jetzt ist er in Korea im Kino angelaufen und äußerst erfolgreich (siehe die Korea-Nachrichten dieser Ausgabe, S. 34). Seit dem Wochenende 10. und 11. Mai ist er nun auch auf Netflix zu sehen. Auf IMDB (International Movie Database) hat der Film eine Bewertung von 6,9/10.

Der Film erzählt die auf wahren Begebenheiten beruhende Geschichte von Cho Hunhyun (Koreanischer Go-Meister, Sieger des Ing-Cup 1988) und seinem berühmten Schüler Lee Changho. Der Film spielt in den 1980er bis 1990er Jahren. Er erzählt die Geschichte von Cho Hunhyun, einem Go-Meister, der bei einem Amateurwettbewerb einen begabten, aber untrainierten Jungen namens Lee Changho entdeckt. Er nimmt ihn unter seine Fittiche, um aus ihm einen Profispieler zu machen. Es kommt zu Konflikten, als sich der Schützling später gegen seine Lehren wendet und zu einem echten Rivalen bei gutbezahlten Titelkämpfen wird.

Ich finde den Film sehr sehenswert: Die Geschichte wurde sehr gut recherchiert, die Charaktere relativ plausibel getroffen, wenn auch deutlich dramatisch aufgewertet: Lee Changho z.B. soll in Wirklichkeit nie ein Wort gesagt haben ... Es sind viele sehr schöne



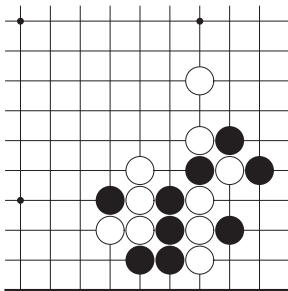
Der in Korea erfolgreiche Baduk-Film „The Match“ ist jetzt auch bei Netflix zu sehen



Die erste Begegnung im Film: Cho Hunhyun (links) gegen Lee Changho als Kind



Aufnahmen von Go-Turnieren und vom Go-Unterricht zu genießen, und das Bild von Korea in den 80er Jahren erscheint mir auch gut rekonstruiert.

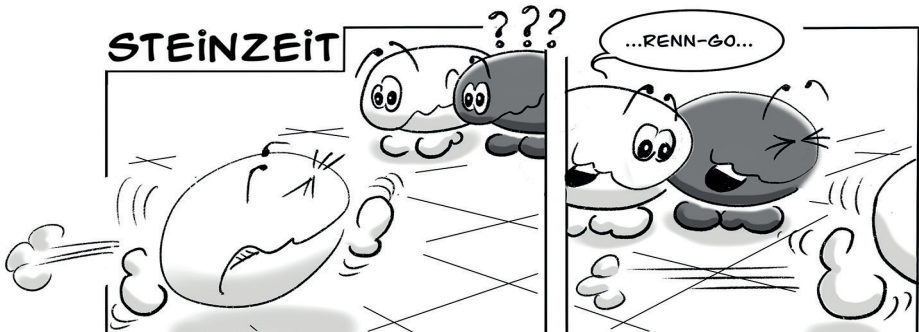
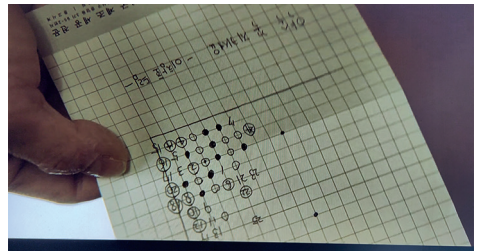


Schwarz am Zug

Bei ihrer ersten Begegnung im Film gibt Cho Hunhyun dem jüngeren Lee eine Aufgabe: Wenn er sie lösen kann, darf er wieder gegen ihn spielen!

Später bekommt Cho Hunhyun die Lösung per Post zugeschickt (siehe unten, gedreht – erst selber versuchen!). Wer von den Lesern hätte es auch zum Schüler von Cho Hunhyun gebracht?

Pierre-Alain Chamot



AI-Sensei kommentiert (3)

Partie: 1. Internationale Telegrafie-Partie, abgedruckt in der Nichinichi Shinbun und im Völkischen Beobachter, Tokio/Berlin 1936

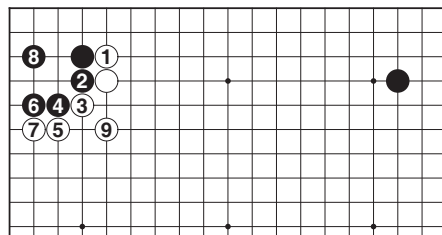
Weiß: Hatoyama Ichiro 2d

Schwarz: Felix Dueball 1d

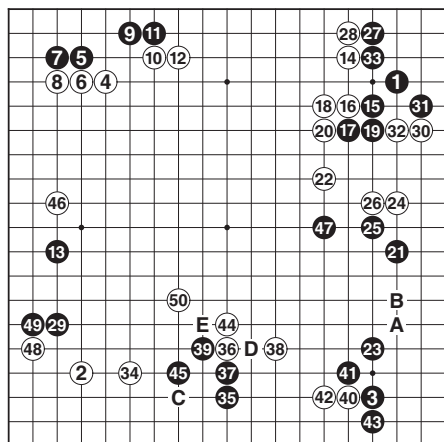
Komi: ohne Komi

Ergebnis: 251 Züge. Weiß gewinnt mit 7 Punkten.

Kommentar: KataGo von *ai-sensei.com* und Benjamin Teuber 6d



Dia. 1

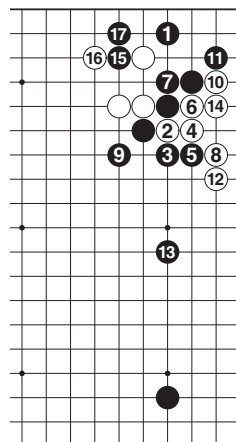


Figur 1 (1-50)

- 1: (KI-Zug) Während KataGo normalerweise den 4-4-Punkt mag, bevorzugt es mit Schwarz ohne Komi ebenfalls 3-4 – die Klassiker hatten also durchaus einen Punkt! Der Grund ist vielleicht, dass die Stellungen so oft etwas klarer und damit einfacher werden, während bei 4-4 oft hin und her getauscht wird oder der 4-4-Stein sogar nach mehreren Tenuki hart angegriffen wird.
- 2: (KI-Zug) Für Weiß bleibt 4-4 optimal – man will die Stellung komplex halten.
- 4: (-1 Punkt) Einen 5-4-Punkt mit Weiß spielen verliert bereits einen Punkt, da Schwarz nun mit 3-3 zu einfach in die Ecke kann. Mit Schwarz könnte man das hingegen machen, wenn man gleich mit einem Shimari fortsetzt, nachdem Weiß die letzte Ecke besetzt hat.
- 5: (-2,1 Punkte) Diese Invasion ist nicht so gut, da ...

- 6: (-1,2) ... Weiß statt 6 wie in Dia. 1 Doppelhane spielen könnte. Wäre die ganze Stellung wie im bekannten 4-4-Joseki eine Reihe weiter links, könnte Schwarz nach 5 einen Stein fangen. Da das hier nicht geht, hat Schwarz noch schlechtes Aji auf 8 zu bereinigen und die weiße Wand ist etwas zu gut.
- 9: (KI-Zug) Es kommt lustigerweise dieselbe Stellung heraus wie beim modernen 4-4-Joseki.
- 10: (-0,8) Das ist auch heute noch eine mögliche Fortsetzung, aber momentan wäre ein Kakari größer.
- 11: (-1,1) Auch Schwarz sollte lieber einen Shimari machen – und zwar rechts oben, damit ein Zug auf W11 weniger Fortsetzungen am oberen Rand bekommt.
- 16: (-1,5) Heutzutage spielt man diesen Anleger nur, wenn man sich dringend für einen Kampf am oberen Rand stärken muss – ansonsten wird die schwarze Ecke etwas zu groß. Besser wäre ein weißer Zug auf 29.

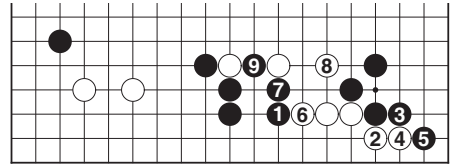
- 19: (-2) Nur den Schnitt decken ist ineffizient. Besser ist es, z.B. mit 1 in Dia. 2 Gebiet zu nehmen. Weiß kann zwar auf 2 schneiden, aber Schwarz lebt in der Ecke und behält die Initiative. Man beachte, dass S9 nicht auf 12 blocken kann, da Weiß sonst eine



Dia. 2

Treppe hätte. Das Tesuji S15 ist etwas besser als einfach zu schneiden.

- 21: (-1,3) Heutzutage gelten solche Randausdehnungen als etwas zu langsam. Besser wäre 29 oder ein großes Shimari auf A.
- 24: (-1,5) Die Invasion bringt nichts, außer Schwarz zu dem großen Zug auf 27 zu zwingen. Danach kann Weiß sogar noch angegriffen werden.
- 25: (-1) Dies ist allerdings Ajikeshi. Besser gleich auf 27 und die Stellung offenhalten.
- 30: (-1,7) Verpasst den vitalen Punkt auf 33, genau wie ...
- 32: (-2,4) ... dieser Zug.
- 33: (KI-Zug) Schwarz lebt jetzt mit mehr Punkten als nötig. In der Ecke ist kaum Aji, da die Steine auf 30 und 32 wenige Freiheiten haben. Schwarz führt nun mit 8 Punkten.
- 36: (-1,6) So eine Reduktion ist heutzutage zu lasch – besser schon auf B invadieren.
- 37: (-2,3) Etwas plumpe Form. Für solch einen Zug



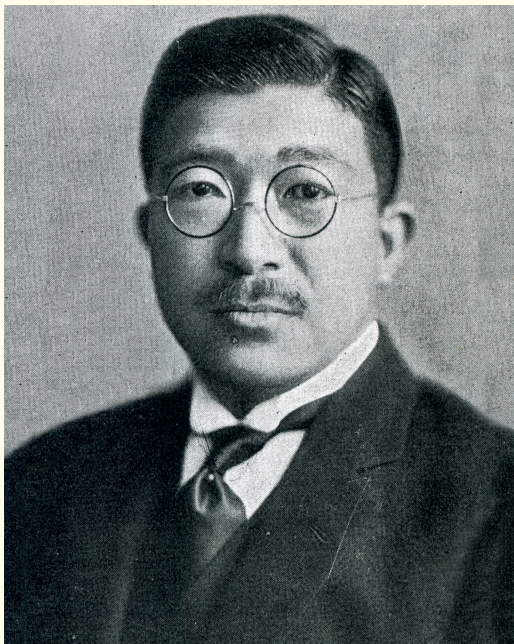
Dia. 3

brauchte einen besonderen Grund. Besser einfach auf C etwas Gebiet nehmen und einen Schnitt drohen.

- 38: (-1,5) Auch etwas komisch, da man nach Schwarz 39 nun nachgeben muss. Wenn man lokal spielt, dann besser auf D. Ansonsten bevorzugt KataGo noch immer B.
- 40: (-1,5) Es ist gefährlich, einen zweiten Nahkampf anzufangen, bevor der erste abgeschlossen ist.
- 43: (-1,2) Hier hätte Schwarz die Chance, wie in Dia. 3 zum Gegenangriff überzugehen. Auch

Hatoyama Ichiro (鳩山 一郎, Hatoyama Ichirō, 1. Januar 1883 – 7. März 1959) war ein japanischer Politiker, der von 1954 bis 1956 als Premierminister Japans amtierte. Der Pokal des japanischen Premierministers ist nach ihm benannt.

Der Nihon Kiin verlieh Hatoyama ein Amateurdiplom zum 6. Dan. Hatoyama spielte gegen Felix Dueball in der ersten internationalen Telegrafienpartie 1936, deren Ende mit dem Abschluss des Antikominternpakts zwischen Deutschland und Japan zusammenfiel.



Felix Dueball (1880–1970) war ein deutscher Go-Spieler (siehe auch DGoZ 1/25). Dueball, der von Segoe Kensaku unterrichtet wurde, erreichte den 2. Dan. Er spielte 1936 in der ersten internationalen Telegrafienpartie gegen Hatoyama Ichiro. 1964 war Dueball Mitpreisträger des in Japan erstmals verliehenen Okura-Preises, der für Beiträge zur Verbreitung und Förderung des Go verliehen wird.

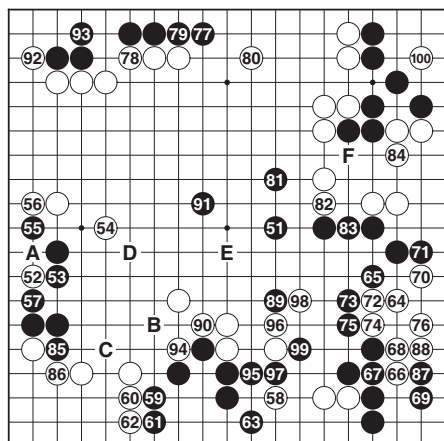
Felix Dueballs Sohn Fritz (ca. 2. Dan, dreimaliger Europameister 1957–1959), spielte in Berlin im kleinen Weddinger Go-Club und sein 2002 verstorbener Enkel Jürgen Dueball (5. Dan und Go-Vize-Europameister 1962, EM-Dritter 1965 und 1968 sowie Internationaler Meister im Schach) waren ebenfalls Go- und Bridgespieler.

Drei Generationen, die sich von Oscar Korschelt bis ins 3. Jahrtausend erstrecken und alle Go spielten!

Kommentierte Partie

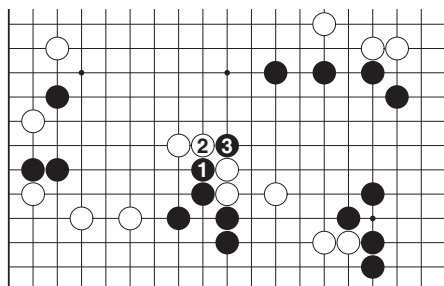
wenn W4 groß ist, lebt die Gruppe noch nicht, und Schwarz kann mit 11 gleichzeitig angreifen und das weiße Tenuki in der Mitte bestrafen.

- 45: (-1,9) Zu langsam, da Weiß eh nicht schneiden kann. Besser auf E weiter angreifen.
46: (-1,7) Größer ist noch immer eine Invasion auf B. In der Partie kann Schwarz mit 47 gleichzeitig angreifen und das Gebiet verteidigen.

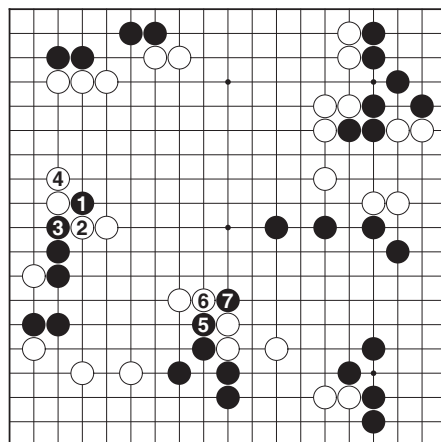


Figur 2 (51–100)

- 52: (-2,7) Am wichtigsten ist gerade der Kampf am unteren Rand, da weder Schwarz noch Weiß dort lokal leben.
53: (-1,5) Dieser Zug ist zwar besser als A, was schlechtes Aji lassen würde. Am besten wäre aber der Schnitt auf 1 in Dia. 4, denn Weiß hat weniger Augenraum als Schwarz.
54: (-4,3) Gehe nicht auf die Jagd, wenn dein Haus brennt!

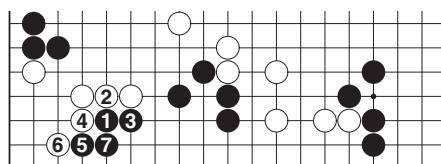


Dia. 4



Dia. 5

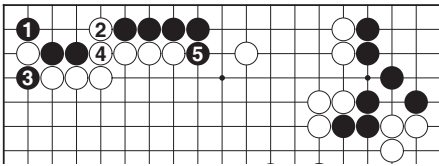
- 55: (-6,4) Es ist verständlich, dass Schwarz Angst um diese Gruppe hat, aber 55 ist viel zu nachgiebig. Am besten wäre die Tesuji-Kombination 1 und 3 in Dia. 5. Damit ist Schwarz so gut wie lebendig und erzeugt gleichzeitig Aji. Anschließend kann wieder mit 5 und 7 geschnitten werden.
56: (-2,2) Ergibt in einer Vorgabepartie Sinn, aber eigentlich sollte Weiß auf 58 spielen.
57: (-7,5) Dies ist der erste Losing Move, auch wenn Schwarz danach noch immer mit 2 bis 3 Punkten führt. So zu leben ist einfach zu passiv und fast jeder andere Zug in der Gegend wäre besser, insbesondere 90, 85, 86, B, C oder D!
59: (-2) Auch etwas zu passiv. Tatsächlich geht 1 in Dia. 6, womit Schwarz deutlich effizienter lebt. Weiß kann nicht wirklich Widerstand leisten, da Schwarz sonst die Ecke abschneiden kann. Nach 59 ist der schwarze Vorsprung verbraucht.
64: (-1,4) Jetzt ist es für diese Invasion etwas zu spät.
65: (-1,8) Besser wäre Boshi auf 73, damit Weiß weniger Vorhände in der Mitte bekommt.
69: (-1,2) Schwarz kann diese Gruppe erstmal



Dia. 6

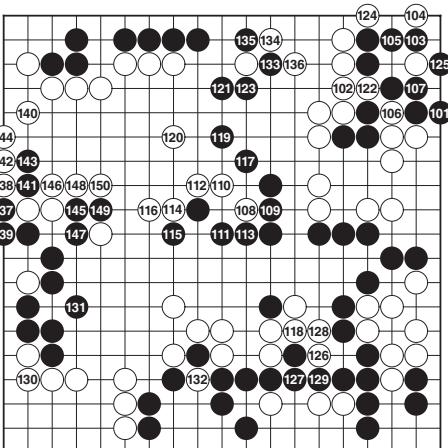
stehen lassen und auf 90 schneiden. Es würde ein komplizierter Kampf entstehen.

- 70: (-5,1) Weiß hat keine Zeit für diese Gruppe und sollte erstmal z.B. auf E die Mitte verteidigen. Da Schwarz alle weißen Züge hier recht passiv beantwortet hat, ist Opfern kein Problem.
- 77: (-3,8) Schwarz sollte erst recht auf 90 schneiden! KataGo würde vorher noch kurz 87 abtauschen.
- 80: (-3,5) Weiß sollte noch immer etwas gegen den Schnitt unten tun.
- 81–84: Beide Seiten überschätzen den Wert eines schwarzen Schnitts auf F im Vergleich zu 90 und 92.
- 89: (-3,9) Schwarz peep, wo er hätte schneiden können, und Weiß ist erstmals ca. 3 Punkte in Führung.

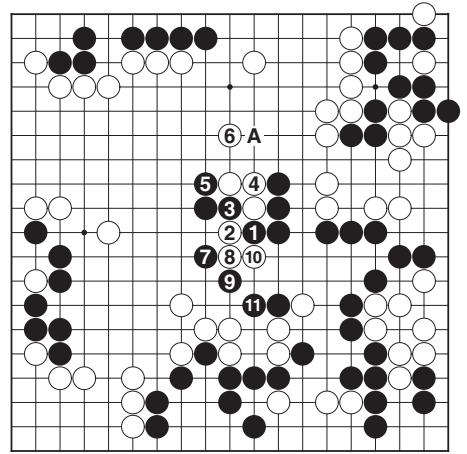


Dia. 7

- 93: (-4,8) Noch mal zu nachgiebig! Dann lieber wie in Dia. 7 geschnitten werden und die fünf Steine anschließend irgendwie retten.
- 94: (-5) Sieht wie Vorhand aus, aber ...
- 95: (KI-Zug) ... Schwarz kann drei weiße Steine am Rand abschneiden! Das war wohl die Idee von 89.

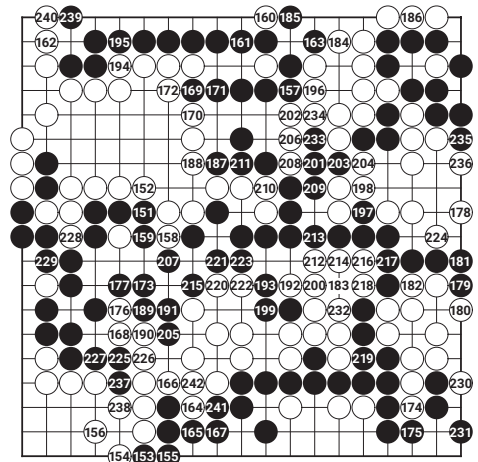


Figur 3 (101–150)



Dia. 8

- 111: (-2,6) Schlechte Form, besser gleich auf 113. Eventuell hatte Schwarz Angst vor 2 in Dia. 8, aber 5 droht ein Geta auf A. Verteidigt Weiß oben, fängt Schwarz mit der Sequenz bis 11 die drei anderen Schnittsteine.
- 118: (-7) A und 122 sind beide deutlich größer.
- 119: (-3,3) Gehört auf W122. Dadurch entstehen schwarze Vorhandzüge in der Mitte, so dass Weiß eh nicht so gut zumachen kann. 120 und 121 genauso. Nach W122 gibt es noch einige kleine Fehler, aber Schwarz hat keine Chance mehr.



Figur 4 (151–251)
242 deckt

Hallo, liebe Kinder!

Heute habe ich mit Yuze Xing aus Heidelberg gesprochen. Er ist 16 Jahre alt und hat gerade an der europäischen Profiquifikation teilgenommen!

Wie ist es dazu gekommen, dass du teilnehmen konntest?

Also, ich bin ja inzwischen 6 Dan und deshalb durfte ich an einer Vorqualifikation teilnehmen. Die wurde online gespielt. Ich habe dort zwar im Finale gegen Benjamin Teuber (6d) verloren, aber nachdem zwei Spieler absagten, konnten Vsevolod (Ukraine, 6d) und ich nachrücken.

Wie fühlte sich es an?

Ich war sehr glücklich, dass ich teilnehmen konnte. Die drei Favoriten Ashe Vazquez (7d, Spanien), Lukas Podpera (7d, Tschechien) und Benjamin Drean-Guenaizia (1p, Frankreich) waren relativ nervös und aufgereggt. Auch andere, die zwischenzeitlich gut standen, wurden recht nervös. Ich war eher entspannt, denn dass ich Profi werden würde, war ja doch recht unwahrscheinlich.



Wie war die Atmosphäre beim Turnier?

Das Turnier war sehr viel länger als normale Turniere. Es dauerte eine Woche. Am Ende haben deshalb alle nicht mehr ganz so gut gespielt. Da ging es dann eher darum, wer weniger nervös war. Es war definitiv anders als andere Turniere und hatte eine spannende Atmosphäre. Auf jeden Fall war es toll in Wien, auch wenn ich nicht so gut gespielt habe.

Das Turnier fing aber für dich eigentlich ganz gut an, oder?

Ja, ich habe in Runde 2 gegen Ashe gewonnen, aber dann in Runde 3 gegen Dominik Boviz (6d, Ungarn) verloren. Das war unglücklich. Gegen Ende hatte ich dann nicht mehr so viel Energie.

Warst du alles in allem mit deiner Leistung zufrieden?

Drei Siege waren ein bisschen wenig. Mit vier oder fünf wäre ich zufrieden gewesen. Dass ich gegen Dominik verliere, war nicht so toll. Da bin ich mit viel Confidence in die Partie gegangen, und ich lag eigentlich schon gut vorne,

aber dann kam ich ins Byoyomi und bin implodiert. Ich spiele normalerweise recht schnell und komme gar nicht ins Byoyomi, so dass ich da in Panik geraten bin und die Partie weggeworfen habe.

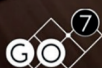
Bereitest du dich eigentlich auf die einzelnen Gegner konkret vor? Also mit deiner Eröffnung oder einer bestimmten Strategie?

LANKE CUP EUROPEAN PRO QUALIFICATION

VIENNA | FEBRUARY 10-16

Yuze Xing

6d 



Mein Lehrer (Jeff) bereitet meistens Spieler, die ich noch nicht so gut kenne, für mich vor.

Für dieses Turnier haben wir aber vereinbart, dass er keine Empfehlungen abgibt. Ich habe mich da also nicht auf die einzelnen Gegner direkt vorbereitet.

Hast du Hikaru no Go geschaut? Da gibt es ja die Episoden zur Profi-Qualifikation. Hat sich das bei dir so ähnlich angefühlt? Oder war's dann doch weniger dramatisch als im Anime?

Im Anime hatte Hikaru eigentlich gute Chancen. Ich war ja eher jemand, der Trouble machen kann, aber selbst keine große Chance hatte. Deshalb war ich nicht so nervös und angespannt wie Hikaru im Anime, aber selbst für die Top-Favoriten hat sich das nicht wirklich so angefühlt.

Das Leben ist dann wohl doch kein Anime ... Wirst du es wieder versuchen, wenn du die Chance hast?

Ja, klar. Mein Rating ist besser, so dass ich nächstes Jahr hoffentlich keine Vorqualifikation brauche. Ich hoffe, dass ich dann so sechs Siege holen kann, und vielleicht sogar eine echte Chance habe, Profi zu werden.

Was würdest du machen, wenn du Profi werden würdest?

Ich glaube, es wird sich für mich nicht viel verändern. Außer, dass ich dann zu Welt-

meisterschaften fahren könnte und vielleicht ja sogar gegen Shin Jinseo [Welt-ranglistenerster] spielen könnte.

Und was sind sonst deine Pläne für die Zukunft?

Nach dem Kongress möchte ich eine Spielstärke von 2600 Elo erreichen, und auch eine bessere Platzierung bei der EM als letztes Jahr erreichen.

Und abgesehen vom Go?

Ich bin jetzt in der 10. Klasse, nächstes Jahr dann in der Oberstufe. Da habe ich dann die Leistungskurse Mathe, Physik und Musik. Nach der Schule möchte ich Informatik studieren.

Dann vielen Dank und viel Erfolg bei all Deinen Plänen!

Euer 黑 Hej



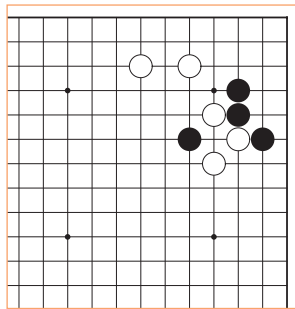
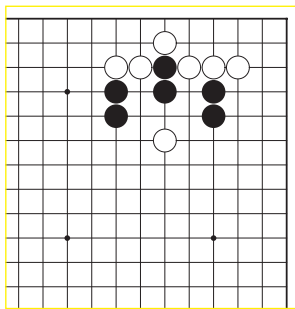
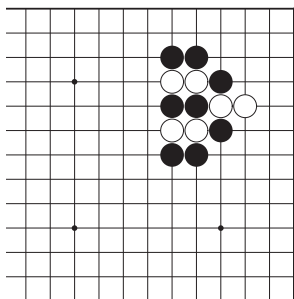
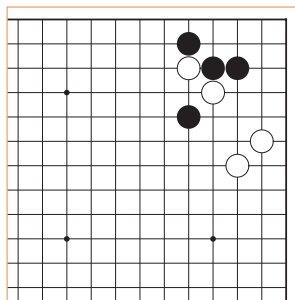
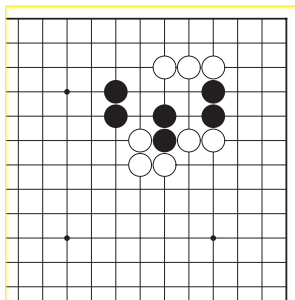
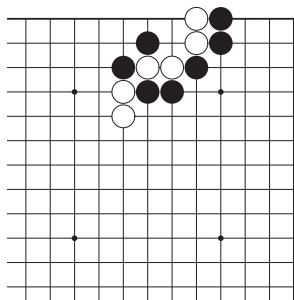
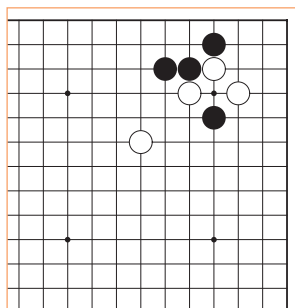
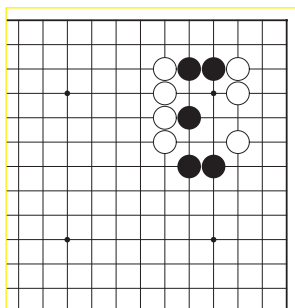
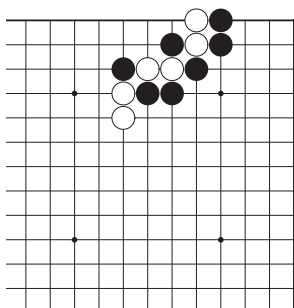
Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

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: Kreuze die weißen Steine an, die nur einen freien Nachbarpunkt haben!

Gelb: Zeichne den Zug ein, der mit einem Bambus verbindet!

Orange: Erst ein Atari, dann ... zeichne die nächsten drei Züge ein!

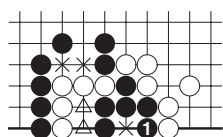


Tsume-Go-Kurs: Freiheiten vermehren von Hartmut Kehmann

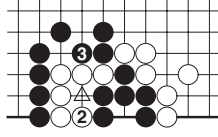
- Lektion 1: Das Denken ordnen
- Lektion 2: Den Augenraum formen
- Lektion 3: Den Augenraum füllen
- Lektion 4: Den Augenraum teilen
- Lektion 5: Freiheitsnot bei Teilung
- Lektion 6: Freiheitsnot bei innerer Nahrung
- Lektion 7: Freiheitsnot bei äußerer Nahrung
- Lektion 8: Freiheitsnot bei Augenbildung
- Lektion 9: Freiheitsnot bei Verbindung

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

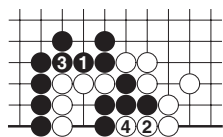
Die meisten lokalen Zweikämpfe werden durch eine Differenz an Freiheiten entschieden. In dieser Lektion wollen wir zusammenfassen, wie man Freiheiten vermehren kann. Dafür gibt es im Wesentlichen zwei Möglichkeiten: Man kann die Form so gestalten, dass der Gegner zusätzliche Nahrungszüge braucht, oder die Form vergrößern, wofür in erster Linie Streckzüge geeignet sind. Zum ersten Punkt haben wir in vergangenen Lektionen schon einiges gesehen, es soll deshalb hier nur kurz erinnert werden. Das erste Diagramm stammt aus der Lektion 6.



Dia. 1



Dia. 1a



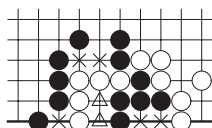
Dia. 1b

Dia. 1: Durch die Augenbildung vereinnahmt Schwarz die beiden gemeinsamen Freiheiten $\triangle$

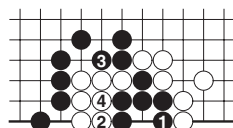
für sich, führt mit einer Freiheit und gewinnt (me ari me nashi).

Dia. 1a: Der Freiheitsgewinn führt dazu, dass Weiß sich auf der letzten gemeinsamen Freiheit nicht nähern kann.

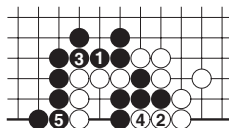
Dia. 1b: Verzichtet Schwarz auf das Auge, so zählen die gemeinsamen Freiheiten für beide und das Ergebnis ist ein Seki. Bei solchen augenbildenden Manövern muss man allerdings genau hinschauen, denn das kann auch nach hinten losgehen.



Dia. 2



Dia. 2a

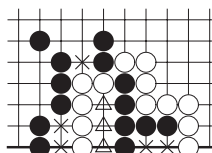


Dia. 2b

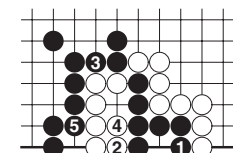
Dia. 2: Hier hat Weiß eine eigene Freiheit mehr als Schwarz. Schwarz könnte deshalb durch die Augenbildung bei Abgabe des Zugrechtes nicht mehr erreichen als eine ausgeglichene Bilanz.

Dia. 2a: Schwarz verliert.

Dia. 2b: Schwarz kann, so wie es steht, nicht mehr erreichen als dieses Nachhandseki.



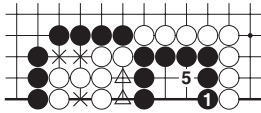
Dia. 3



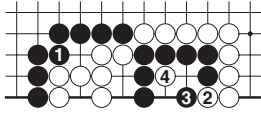
Dia. 3a

Dia. 3: Auch hier hat Schwarz eine eigene Freiheit weniger als Weiß, es gibt jetzt aber auch eine gemeinsame Freiheit $\triangle$ mehr.

Dia. 3a: Schwarz erzielt deshalb durch die Augenbildung eine größere Bilanzänderung als vorher und gewinnt analog zu Diagramm 1.



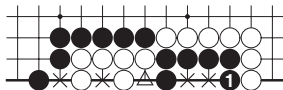
Dia. 4



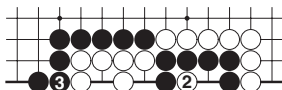
Dia. 4a

Dia. 4: Eine vergleichbare Situation sind Kämpfe, in denen eine Seite ein „großes“ und die andere ein „kleines“ Auge hat (o naka ko naka). S1 sichert dem Schwarzen ein großes Auge mit fünf Augenfreiheiten, zusätzlich gehören ihm auch die beiden gemeinsamen Freiheiten Δ .

Dia. 4a: Nimmt Schwarz stattdessen eine weiße Freiheit, so bekommt er auch nur ein kleines Auge und das Ergebnis wird ein Seki sein. Oftmals besteht Unklarheit darüber, was ein „großes“ Auge ist. Zwar ist der schwarze Augenraum in Dia. 4a größer als der weiße, das schwarze Auge hat aber keine höhere Qualität als das weiße, weil beim Schlagen der Füllsteine keine Freiheiten entstehen. Das ist erst bei der notwendig mehrmaligen Füllung eines mindestens vier Punkte umfassenden Augenraumes der Fall, was wiederum die Zuordnung gemeinsamer Freiheiten induziert. In meinem beim Hebsacker Verlag erschienenen Buch „Semeai“ habe ich diese Systematik ausführlich begründet.



Dia. 5

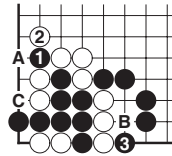


Dia. 5a

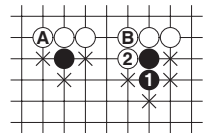
Dia. 5, 5a: Dieses einfache Diagramm zeigt den schwarzen Irrtum noch einmal deutlich. S1 erfolgt in dem Glauben, dass dem Schwarzen dank

des größeren Auges die gemeinsame Freiheit zufällt. Die weiße Antwort widerlegt das aber sofort, denn Schwarz bekommt auf diese Weise nicht mehr als ein Nachhandseki. Hätte er S1 einfach auf 3 gespielt, so hätte er den Kampf gewonnen.

Der Wirkmechanismus der Augenbildung besteht also darin, dass sich die andere Seite ggf. in Freiheitsnot nicht vollständig auf gemeinsamen Freiheiten nähern kann. Nahrungszüge können aber auch auf eigenen Freiheiten also außen induziert werden, auch so kann man Freiheiten vermehren.



Dia. 6

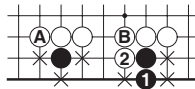


Dia. 7

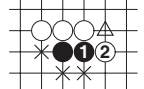
Dia. 6: S1 ist ein Standardopfer zur Vermehrung eigener Freiheiten. Weiß braucht die Züge 2 und A, bevor er sich auf C nähern kann. In dieser Zeit kann Schwarz zum Gewinn 3 und B spielen. Beginnt Schwarz stattdessen mit S3, so wäre WC bereits Atari.

In den Lektionen 6 und 7 dieses Kurses (DGoZ 3 bzw. 4/2024) sind diese und andere Muster von Freiheitsnot bei innerer oder äußerer Näherung ausführlich behandelt. Die zweite Möglichkeit, Freiheiten zu vermehren, besteht in der Erweiterung der Form selber. Dazu ein paar einfache Überlegungen:

Dia. 7: Der schwarze Stein bei A hat drei offensichtliche Freiheiten, durch das Nobi in die freie Fläche gewinnt Schwarz eine Freiheit.



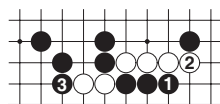
Dia. 8



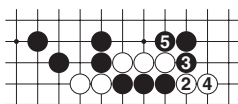
Dia. 9

Dia. 8: Randständig gewinnt das Sagari (Nobi zum Rand) bei B keine Freiheit.

Dia. 9: Streckt Schwarz entlang der weißen Begrenzung, so gewinnt das Nobi ebenfalls keine Freiheit, sofern Weiß trotz der Schnittmöglichkeit Δ mit W2 blocken kann.



Dia. 10



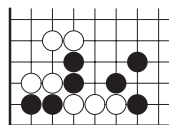
Dia. 10a

Dia. 10: Das ist in Randnähe wie auch in dieser Stellung oft nicht möglich. S1 gewinnt eine Freiheit und damit das Semeai gegen die beiden weißen Steine links.

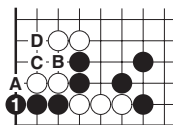
Dia. 10a: Blockt Weiß mit dem Hane auf 2, so muss er nach dem Schnitt auch W4 spielen und verliert in der Folge seine Steine auf der dritten Reihe.

In Diagramm 8 sieht man, dass ein Sagari zum Rand eigentlich keine Freiheit gewinnt, in der Ecke aber ist das häufig anders, weil ein solcher Zug eine Näherungsfreiheit erzeugen kann. Das nächste Diagramm steht für viele ähnliche Situationen, man kann daran viel lernen.

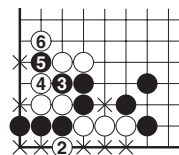
Dia. 11: Schwarz am Zug hat eine Freiheit weniger. Um zu gewinnen, muss er einen Gleichstand mit eigenem Zugrecht erreichen.

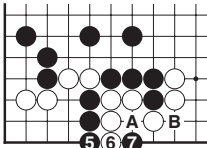


Dia. 11

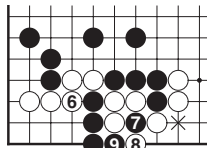


Dia. 11a

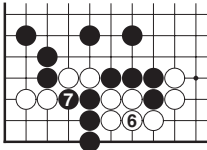




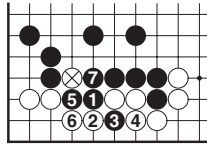
Dia. 12d



Dia. 12e



Dia. 12f



Dia. 12g

Dia. 12a: Nach dem Atari S3 kann Schwarz immer noch nicht schneiden.

Dia. 12b: Deshalb ist das Nobi S3 die einzige Möglichkeit für Schwarz. Deckt Weiß auf A, so nimmt er dem Schwarzen keine Freiheit und SB wäre erfolgreich.

Dia. 12c: W4 deckt den Punkt 6 und nimmt dem Schwarzen gleichzeitig eine Freiheit. Die weitere Folge zeigt einen häufigen Fehler von Schwarz, das Atari S5 ist verlockend aber falsch, weil es den weißen Defekt bei × nicht ausnutzt.

Dia. 12d: Schwarz sollte besser ein weiteres Mal strecken. Nimmt Weiß mit 6 eine Freiheit, so gewinnt Schwarz mit S7.

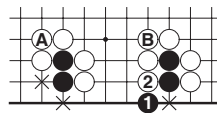
Dia. 12e: Auch der Deckungszug W6 ist nicht erfolgreich, dank des Defektes bei × kann Schwarz auf diese Weise rechts fangen.

Im Ausgangsdiagramm hatte Schwarz bei eigenem Zugrecht zwei Freiheiten. Das Nobi S3 in die freie Fläche gewinnt eine Freiheit. Das Sagari S5 an den Rand gewinnt eine weitere, weil beide freiheitsreduzierende Antworten W6 wegen des Defektes × zum Verlust führen.

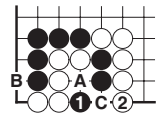
Dia. 12f: Weiß kann deshalb keine Freiheit nehmen, sondern muss erst seinen Defekt beseitigen. Danach hat Schwarz genügend Freiheiten, um schneiden zu können.

Dia. 12g: Es ist besser, mit W2 nachzugeben, anstatt zu schneiden. Weiß verliert dabei nur W×, S5 auf 6 ist wegen der Antwort W6 auf 5 unrealistisch.

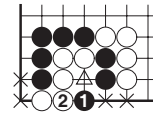
Dia. 13: Ein Kosumi an den Rand ist nur unter bestimmten Bedingungen geeignet, die Freiheiten



Dia. 13



Dia. 14

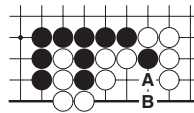


Dia. 15

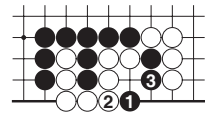
zu vermehren. In dieser Grundstellung vermindert es sie sogar um eine. Bei A hat Schwarz mit eigenem Zugrecht zwei Freiheiten, bei B nur noch eine.

Dia. 14: Hier allerdings kann Weiß wegen Freiheitsnot nicht auf A antworten, sondern muss von außen kommen. Schwarz hat zwar zwei Freiheiten behalten, verliert aber weiterhin, weil er sich selber auch auf B nähern muss.

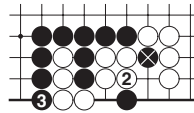
Dia. 15: Das Kosumi ist erfolgreich, wenn Weiß zunächst den Defekt bei 2 decken muss. Beide Seiten haben nun drei Freiheiten und Schwarz am Zug gewinnt.



Dia. 16



Dia. 16a



Dia. 16b

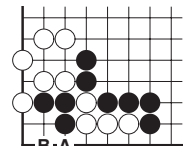
Dia. 16: Das Grundmuster ist in diesem typischen Beispiel etwas schwerer zu erkennen. SA wird einfach mit WB beantwortet.

Dia. 16a: Mit Zugumstellung erreichen wir das gleiche Muster wie in Diagramm 15, Schwarz gewinnt.

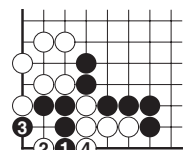
Dia. 16b: Mit dieser Antwort läuft Weiß in ein Oiotoshi, er muss deshalb besser S× schlagen und die vier Steine aufgeben.

Dia. 17: Sagari oder Kosumi, das ist die Frage.

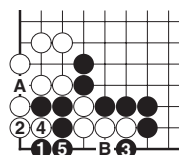
Dia. 17a: Mit dem Sagari erreicht Schwarz ein Ko, aber es geht besser.



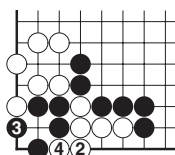
Dia. 17



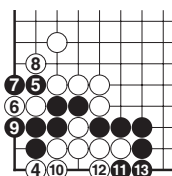
Dia. 17a



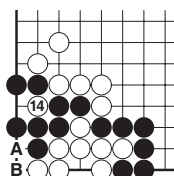
Dia. 17b



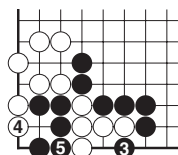
Dia. 17c



Dia. 18f



Dia. 18g



Dia. 17d

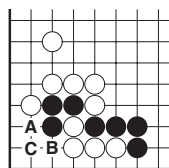
Dia. 17b: Das Kosumi S1 ist der Schlüsselpunkt der Stellung. Nach S5 braucht Weiß einen Näherungszug auf A und Schwarz kommt damit zu B. Ohne diese Näherungsnotwendigkeit wäre Schwarz auch mit dem

Kosumi verloren.

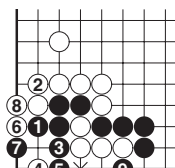
Dia. 17c: W2 muss richtig beantwortet werden, so kommt es wieder nur zu einem Ko.

Dia. 17d: S3 sorgt dafür, dass Weiß sich rechts nicht mehr nähern kann, Schwarz kann S3 auch auf 5 setzen.

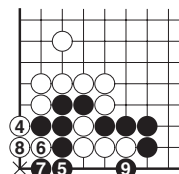
Dia. 18: Hier hat Schwarz gleich zwei Freiheiten weniger als Weiß, SA ist sicher der Zug, an den man zuerst denkt.



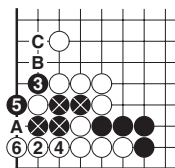
Dia. 18



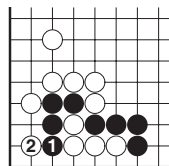
Dia. 18a



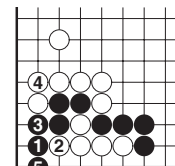
Dia. 18b



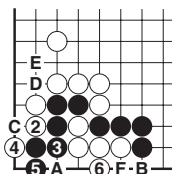
Dia. 18c



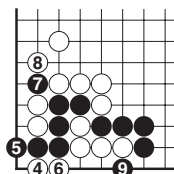
Dia. 18d



Dia. 18e



Dia. 18h



Dia. 18i

Dia. 18a, 18b: Wenn Weiß reflexartig W2 antwortet, ist Schwarz erfolgreich. Weiß kann sich in beiden Varianten auf x nicht nähern.

Dia. 18c: Diese weiße Antwort aber kann man leicht übersehen. Nach W6 lebt Weiß bereits eigenständig. Schwarz kann vielleicht mit einem Zug auf C einen Teil seiner Gruppe retten, die markierten Steine sind aber definitiv verloren.

Dia. 18d: Das Nobi auf dieser Seite wird ebenfalls durch einen Klemmzug Hasami widerlegt.

Dia. 18e: Bleibt das Kosumi als Versuch. Das Atari von unten nebst Deckung W4 führt nach dem Sagari S5 zum weißen Verlust.

Dia. 18f: Besser ist es, nicht zu decken.

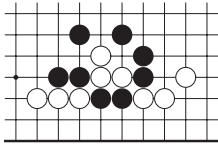
Dia. 18g: Nach W14 kann Schwarz mit SA in ein Seki überleiten oder mit SB in ein Ko, welches er zuerst schlägt. Wenn Schwarz möchte, kann er also bedingungslos leben.

Dia. 18h: Das Atari W2 von oben lässt dem Schwarzen etwas weniger Möglichkeiten. Nach W6 ist ein Ko unvermeidlich. Spielt Schwarz S7 selber auf A, so folgt WB. Weiß hat nichts besseres als dieses Ko. W6 auf C/SD, WE/SF verliert bedingungslos.

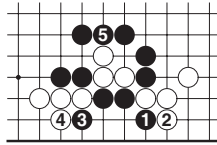
Dia. 18i: Schlechter ist W4 am unteren Rand, insgesamt ein schönes Beispiel für die Kombination freiheitsvermehrender Züge.

Neben dem Nobi und dem Kosumi kommt auch das Hane in Frage, um Freiheiten zu gewinnen.

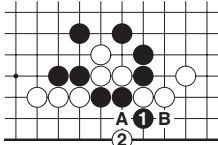
Dia. 19: Schwarz liegt mit einer Freiheit hinten, was kann er erreichen?



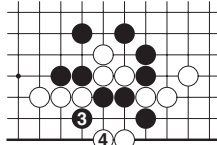
Dia. 19



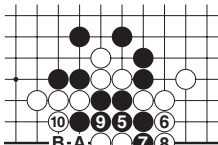
Dia. 19a



Dia. 19b



Dia. 19c



Dia. 19d

Dia. 19a: Wenn Weiß die beiden Umbieger jeweils blockt, bekommt Schwarz drei Freiheiten bei eigenem Zugrecht und gewinnt. Die weißen Züge sehen natürlich aus und viele Spieler werden

nicht einmal bemerken, dass hier ein berühmtes Tesuji verpasst wurde.

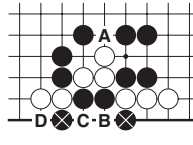
Dia. 19b: Der überraschende Antwortzug auf das Hane ist auf der ersten Reihe, danach sind die Punkte A und B miai, um Schwarz bei schwarzem Zugrecht auf zwei Freiheiten zu begrenzen.

Dia. 19c: Ein Hane auf der anderen Seite wird auf die gleiche Weise beantwortet.

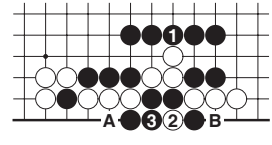
Dia. 19d: Der weitere Verlauf ist eine Einbahnstraße, Schwarz hat bei richtiger Antwort keine Möglichkeit, seine Freiheiten zu vermehren. Das Tesuji sollte man sich gut merken, es wird leicht übersehen. Sein Name ist „tanuki no hara tsuzumi“, was etwa übersetzt werden könnte mit „ein Waschbär trommelt auf seinen Bauch“, ohne dass ich eine Idee hätte, was die Form zu diesem blumigen Namen beigetragen haben könnte.

Auch andere Anfangszüge als das Hane vermehren die schwarzen Freiheiten nicht, du kannst das selber prüfen. Das „Waschbärentesuji“ betrifft das beidseitige Hane auf der zweiten Reihe. Auf der ersten Reihe hängt das Ergebnis von der Streckenlänge ab.

Dia. 20: Schwarz hat hier trotz des beidseitigen Hanes auf der ersten Reihe nur zwei Freiheiten. SA



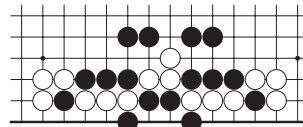
Dia. 20



Dia. 21

wird mit der angegebenen Folge beantwortet. In dieser Stellung könnte Weiß auch auf C einwerfen.

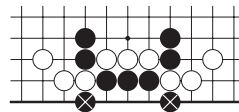
Dia. 21: Manchmal ist das nicht egal, hier spielt Weiß das Horikomi auf der falschen Seite, denn er kann wegen Freiheitsnot nicht auf A spielen.



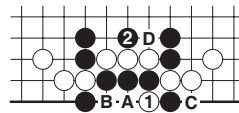
Dia. 22

Dia. 22: Die Freiheitsnot kann auch auf beiden Seiten

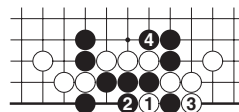
bestehen, in solchen Situationen erzeugt das beidseitige Hane auf der ersten Reihe tatsächlich eine Freiheit, der Anziehende wird gewinnen.



Dia. 23



Dia. 23a

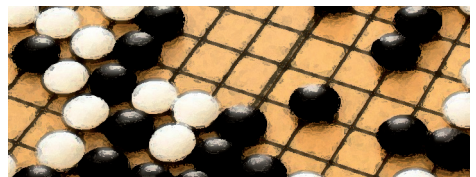


Dia. 23b

Dia. 23: Ist die Strecke länger, so vermehrt das die optisch offensichtlichen Freiheiten um eine, Schwarz hat hier vier Freiheiten und muss nicht ziehen.

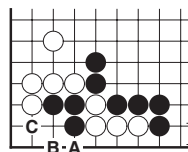
Dia. 23a: Setzt Weiß auf A oder B fort, so schlägt Schwarz zwei Steine und behält drei Freiheiten gegen zwei weiße. W3 auf C wird einfach mit SD beantwortet.

Dia. 23b: Schwarz darf nur nicht den Fehler machen, W1 zu schlagen, dann kommt es zu einem Ko, welches Weiß auch noch zuerst schlägt.



Probleme 101 - 110

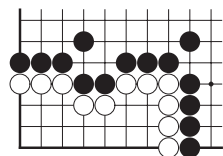
In allen Problemen ist Schwarz am Zug.



Problem 101: Welcher schwarze Zug ist richtig, A, B oder C?

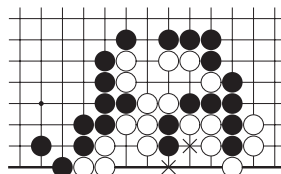
Problem 102: Wenn Schwarz hier seinen Stein auf A entwickeln will, erreicht er mit der angegebenen Zugfolge nichts, aber da ist ja noch der Defekt bei x ...

Problem 103: Schwarz hat eine Freiheit weniger, aber das muss ja nicht so bleiben.



Problem 104: Was kann Schwarz hier erreichen?

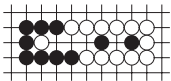
Problem 105: Für ein erfolgreiches Ende nach einem Zug auf A oder B hat Schwarz eine Freiheit zu wenig.



Endspiel (17)

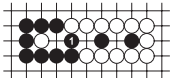
von Robert Jasiek

Mit iterativen Follow-ups wenden wir uns nun der ersten Komplikation lokaler Nachhände mit Follow-ups beider Spieler zu. Wir erinnern uns, dass wir für ein lokales Nachhandendspiel mit Follow-ups beider Spieler zuerst die Werte des schwarzen Follow-ups und die Werte des weißen Follow-ups und erst dann die Werte des lokalen Endspiels in der Ausgangsstellung bestimmen. Für lokale Nachhände mit iterativen Follow-ups eines oder beider Spieler analysieren wir dazu außerdem jeweils rückwärts, angefangen von den gesetzten Nachfolgestellungen der tiefsten Follow-ups.



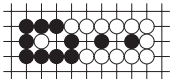
Dia. 1

(Beispiel 1, Count $-2\frac{1}{2}$, Zugwert $2\frac{1}{2}$)



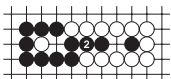
Dia. 2

(Schwarz beginnt)



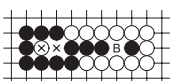
Dia. 3

(erstes schwarzes Follow-up, Count 0, schwarzer Folgezugwert 2)



Dia. 4

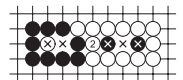
(Schwarz setzt fort)



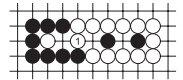
Dia. 5 (zweites

schwarzes Follow-up, Count 2, Folgezugwert 1)

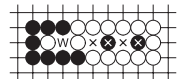
Wir können nun die mutmaßlichen Werte des ersten schwarzen Follow-ups in Dia. 3 als lokale Nachhand bestimmen, indem wir sie vom Count 2 des zweiten schwarzen Follow-ups in Dia. 5 und Count -2 der weißen Nachfolgestellung in Dia. 6 herleiten. Das erste schwarze Follow-up hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(2 + (-2)) / 2 = 0$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(2 - (-2)) / 2 = 2$. Außerdem verifizieren wir, dass es sich wirklich um eine lokale Nachhand handelt: Der Folgezugwert 2 des ersten schwarzen Follow-ups in Dia. 3 ist größer als der Folgezugwert 1 des zweiten schwarzen Follow-ups in Dia. 5, also $2 > 1$.



Dia. 6 (Weiß setzt fort, Count -2)



Dia. 7
(Weiß beginnt)

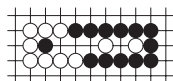


Dia. 8
(weißes Follow-up, Count -5 , weißer Folgezugwert 1)

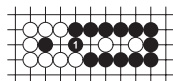
Als Nächstes bestimmen wir die Werte des weißen Follow-ups in Dia. 8. Region W hat den Teilcount 1 und Folgezugwert 1. Die markierte gesetzelte Region hat den Teilcount -6 (negativ zugunsten von Weiß). Der Count ist die Summe der Teilcounts: $1 + (-6) = -5$.

Nunmehr kennen wir die Werte des ersten schwarzen Follow-ups in Dia. 3 und die Werte des weißen Follow-ups in Dia. 8, sodass wir die mutmaßlichen Nachhand-Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 1 in Dia. 1 herleiten können. Das erste schwarze Follow-up hat den Count 0 und das weiße Follow-up hat den Count -5 . Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(0 + (-5)) / 2 = -2\frac{1}{2}$ (negativ zugunsten von Weiß) und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(0 - (-5)) / 2 = 2\frac{1}{2}$. Es handelt sich bei Beispiel 1 in Dia. 1 wirklich um eine lokale Nachhand, denn der Zugwert $2\frac{1}{2}$ in der Ausgangsstellung ist sowohl größer als der schwarze Folgezugwert 2 des ersten schwarzen Follow-ups als

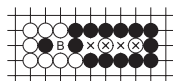
auch größer als der weiße Folgezugwert 1. Effizient notiert schreiben wir zusammenfassend: $2\frac{1}{2} > 2$, 1. Deswegen sind die Charakterisierung als lokale Nachhand und die Berechnung von Nachhand-Werten richtig.



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

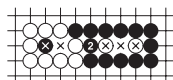


Dia. 10
(Schwarz beginnt)

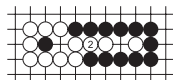


Dia. 11
(schwarzes Follow-up,
Count 5, schwarzer
Folgezugwert 1)

Diesmal gibt es im weißen Variantenbaum iterative Follow-ups. Erneut analysieren wir iterativ rückwärts. Bevor wir die Werte des ersten weißen Follow-ups in Dia. 13 bestimmen dürfen, sind die Werte des zweiten weißen Follow-ups in (erstes weißes Follow-up, Dia. 16 zu ermitteln. Der Count 0 , weißer 2 der schwarzen Nachfolge-



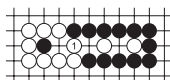
Dia. 14
(Schwarz setzt fort,
Count 2)



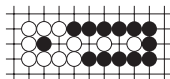
Dia. 15
(Weiß setzt fort)

Vor der Bestimmung der Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 2 in Dia. 9 müssen wir die Werte des schwarzen Follow-ups in Dia. 11 und die Werte des weißen Follow-ups in Dia. 13 ermitteln.

Zunächst bestimmen wir die Werte des schwarzen Follow-ups in Dia. 11. Region B hat den Teilcount -1 (negativ zugunsten von Weiß) und Folgezugwert 1. Die markierte gesetelte Region hat den Teilcount 6. Der Count ist die Summe der Teilcounts: $-1 + 6 = 5$.



Dia. 12 (Weiß
beginnt)



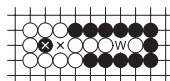
Dia. 13
(Folgezugwert 2)

Dia. 14 ist allerdings schnell durch Gebietszählung und Differenzbildung der Punkte in der schwarzen und weißen Region bestimmt.

Im zweiten weißen Follow-up in Dia. 16 hat Region W den Teilcount 1 und Folgezugwert 1 und hat die gesetelte Region den Teilcount -3

(negativ zugunsten von Weiß). Der Count ist die Summe der Teilcounts: $1 + (-3) = -2$.

Jetzt sind wir bereit, die mutmaßlichen Werte des ersten weißen Follow-ups in Dia. 13 als lokale Nachhand zu bestimmen, indem wir sie vom Count 2 der schwarzen Nachfolgestellung in Dia. 14 und dem Count -2 des zweiten weißen Follow-ups in Dia. 16 herleiten. Das erste weiße Follow-up hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(2 + (-2)) / 2 = 0$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(2 - (-2)) / 2 = 2$. Dann verifizieren wir noch, dass es sich wirklich um eine lokale Nachhand handelt: Der Folgezugwert 2 des ersten weißen Follow-ups in Dia. 13 ist größer als der Folgezugwert 1 des zweiten weißen Follow-ups in Dia. 16, also $2 > 1$.

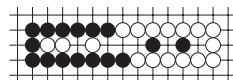


Dia. 16 (zweites
weißes Follow-
up, Count -2,
Folgezugwert 1)

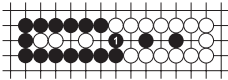
Da wir nun die Werte des schwarzen Follow-ups in Dia. 11 und die Werte des ersten weißen Follow-ups in Dia. 13 kennen, können wir die mutmaßlichen Nachhand-Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 2 in Dia. 9 herleiten. Das schwarze Follow-up hat den Count 5 und das erste weiße Follow-up hat den Count 0. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(5 + 0) / 2 = 2\frac{1}{2}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(5 - 0) / 2 = 2\frac{1}{2}$. Beispiel 2 in Dia. 9 ist tatsächlich eine lokale Nachhand, denn der Zugwert $2\frac{1}{2}$ in der Ausgangsstellung ist sowohl größer als der schwarze Folgezugwert 1 als auch größer als der weiße Folgezugwert 2 des ersten weißen Follow-ups, also $2\frac{1}{2} > 1, 2$.

Die farbsymmetrischen Beispiele 1 und 2 in Dia. 1 und 9 haben die sich nur im Vorzeichen unterscheidenden Counts $-2\frac{1}{2}$ beziehungsweise $2\frac{1}{2}$ und denselben Zugwert $2\frac{1}{2}$.

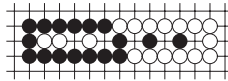
Beispiel 3 in Dia. 17 hat iterative Follow-ups beider Spieler. Bevor wir die Werte der Ausgangsstellung bestimmen können, müssen wir die Werte des schwarzen Follow-ups in Dia. 19 und die Werte des



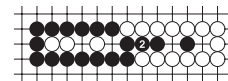
Dia. 17 (Beispiel 3, Count
 $\frac{7}{2}$, Zugwert $3\frac{3}{2}$)



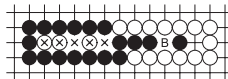
Dia. 18 (Schwarz beginnt)



Dia. 19
(erstes schwarzes Follow-up,
Count $4 \frac{1}{4}$, schwarzer
Folgezugwert $2 \frac{1}{4}$)



Dia. 20 (Schwarz setzt fort)

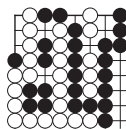


2 des zweiten weißen Follow-ups in Dia. 27, also $2\frac{1}{2} > 2$.

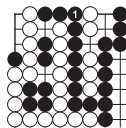
Abschließend ermitteln wir die mutmaßlichen Nachhand-Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 3 in Dia. 17. Das erste schwarze Follow-up in Dia. 19 hat den Count $4\frac{1}{4}$ und das erste weiße Follow-up in Dia. 24 hat den Count $-2\frac{1}{2}$. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count ($4\frac{1}{4} + (-2\frac{1}{2})$) / 2 = $(1\frac{3}{4})$ / 2 = $7/8$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert ($4\frac{1}{4} - (-2\frac{1}{2})$) / 2 = $(6\frac{3}{4})$ / 2 = $3\frac{3}{8}$. Bei Beispiel 3 in Dia. 17 handelt es sich wirklich um eine lokale Nachhand, weil der Zugwert $3\frac{3}{8}$ in der Ausgangsstellung sowohl größer als der schwarze Folgezugwert $2\frac{1}{4}$ des ersten schwarzen Follow-ups als auch größer als der weiße Folgezugwert $2\frac{1}{2}$ des ersten weißen Follow-ups ist, also $3\frac{3}{8} > 2\frac{1}{4}, 2\frac{1}{2}$.

Bestimme im Problem in Dia. 28 den Count und Zugwert! Überprüfe, dass das lokale Endspiel eine lokale Nachhand ist!

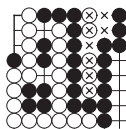
Im schwarzen Follow-up in Dia. 30 hat die markierte gesetzelte Region den Teilcount 13. Wir verwenden die Beschleunigung, sie nur einmal zu zählen. Deshalb zählen wir sie in Dia. 31 und 32, wo sie mit Sternchen mar-



Dia. 28
(Problem)



Dia. 29
(Schwarz beginnt)



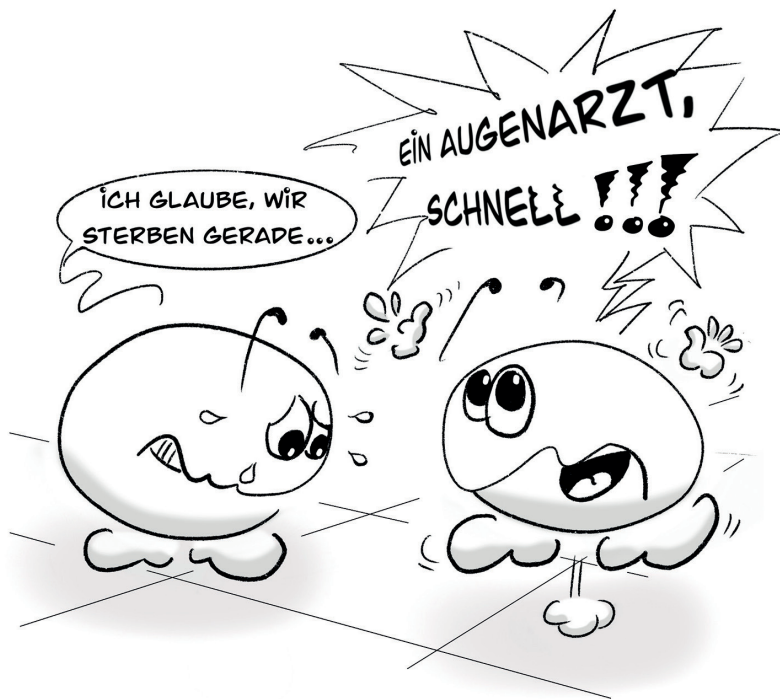
Dia. 30
(schwarzes Follow-up,
Teilcount 13,
Count $4\frac{1}{2}$,
schwarzer Folgezugwert $4\frac{1}{2}$)

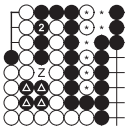
kiert ist, nicht erneut. Wir müssen erst diese beiden Nachfolgestellungen betrachten, bevor wir den Count und schwarzen Folgezugwert des schwarzen Follow-ups in Dia. 30 errechnen können.

In Dia. 31 hat Region Z wegen ihrer vier mit Dreiecken markierten Steine den Teilcount -4 (negativ zugunsten von Weiß) und Folgezugwert 4.

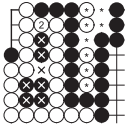
Die mit Kreuzen markierte weiße Region in Dia. 32 hat den Teilcount -13 . Jetzt bestimmen wir den Count und schwarzen Folgezugwert des schwarzen Follow-ups in Dia. 30, dessen markierte gesetzelte Region den Teilcount 13 hat.

Der Teilcount der linken Region des lokalen Endspiels ist der Durchschnitt des Teilcounts -4 in Dia. 31 und des Teilcounts -13 in Dia. 32, das heißt $(-4 + (-13))$ / 2 = $-8\frac{1}{2}$. Der Count des schwarzen





*Dia. 31
(Schwarz
setzt fort,
Teilcount -4,
Folgezugwert 4)*



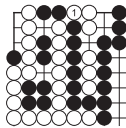
*Dia. 32 (Weiß
setzt fort,
Teilcount -13)*

Follow-ups in Dia. 30 ist die Summe der Teilcounts beider Regionen: $13 + (-8 \frac{1}{2}) = 4 \frac{1}{2}$.

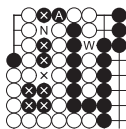
Der schwarze Folgezugwert des schwarzen Follow-ups in Dia. 30 ist der halbe Differenzwert des Teilcounts -4 in Dia. 31 und des Teilcounts -13 in Dia. 32. Er errechnet sich dementsprechend als $(-4 - (-13)) / 2 = 4 \frac{1}{2}$. Außerdem verifizieren wir die lokale Nachhand: Der schwarze Folgezugwert $4 \frac{1}{2}$ in Dia. 30 ist größer als der Folgezugwert 4 der schwarzen Nachfolgestellung in Dia. 31, also $4 \frac{1}{2} > 4$.

Im weißen Follow-up in Dia. 34 muss Weiß später auf N und A nachdecken. Die weiße Gebietsregion hat den Teilcount -16 (sieben mit Kreuzen markierte besetzte Schnittpunkte, der Stein A und ein leerer angekreuzter Schnittpunkt, negativ zugunsten von Weiß). Region W hat den Teilcount 3 und Zugwert 3, welches der Folgezugwert des weißen Follow-ups ist. Dieses hat die Summe der Teilcounts $-16 + 3 = -13$ als Count.

Schlussendlich bestimmen wir die mutmaßlichen Nachhand-Werte der Ausgangsstellung des Problems in Dia. 28. Das schwarze Follow-up in Dia. 30 hat den Count $4 \frac{1}{2}$ und das weiße Follow-up in Dia. 34 hat den Count -13. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(4 \frac{1}{2} + (-13)) / 2 = (-8 \frac{1}{2}) / 2 = -4 \frac{1}{4}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(4 \frac{1}{2} - (-13)) / 2 = (17 \frac{1}{2}) / 2 = 8 \frac{3}{4}$. Das lokale Endspiel im Problem in Dia. 28 ist tatsächlich eine lokale Nachhand, weil der Zugwert $8 \frac{3}{4}$ in der Ausgangsstellung sowohl größer als der schwarze Folgezugwert $4 \frac{1}{2}$ des schwarzen Follow-ups als auch größer als der weiße Folgezugwert 3 des weißen Follow-ups ist, also $8 \frac{3}{4} > 4 \frac{1}{2}, 3$.



*Dia. 33
(Weiß beginnt)*



*Dia. 34 (weißes
Follow-
up, Count
-13, weißer
Folgezugwert 3)*

Impressum DGoZ 2/2025

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 Jasiek, Hartmut Kehmann, Andrii Kravets, Benjamin Teuber, Jonas Welticke, Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias Berben, James Brückl, Lars Gehrke, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Silvia Hartig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld; Ausschreibungen: Pascal Müller; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Sarah Tegtmeier

Beiträge: Tobias Berben, Steffi Binder, Pierre-Alain Chamot, Tonny Claasen, Bernhard Herwig, Antonia Kampa, Marc Oliver Rieger, Martin Ruzicka, Karen Schomberg, Benjamin Wirthmann

Fotos: Tobias Berben, Pierre-Alain Chamot, 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 3/2025:

Dienstag, der 17.06.2025

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

Deutschlandpokal 2025

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	ED	HH	Summe
1 Mei, Litao	2k	1	3	– 4
2 Weigert, Erik	3d	–	–	4 4
3 Reinke, Hendrik	1k	–	1	2 3
4 Kettenring, Thomas	3d	–	3	– 3
Kracht, Malte	2d	3	–	– 3
Jacob, Dominik	1d	3	–	– 3
Kirschen, David	2k	3	–	– 3
Sun, Ryan	1d	3	–	– 3
Bussenius, Christoph	1k	–	3	– 3
10 Arba, Alexandru	3d	–	–	2 2
Huang, Ruizheng	1d	2	–	– 2
Selbach, Sören	1k	2	–	– 2
Henkel, Marco	1k	–	–	2 2
Dittmann, Jenny	1k	–	–	2 2
Schäfer, Heiko	2k	–	–	2 2
Hoedtke, Matthias	2k	–	–	2 2

Pokalgruppe CB: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl. Name	KA	ED	HH	Summe
1 Madureira, Isaac	3k	5	–	– 5
Schafroth, Gideon	4k	–	5	– 5
3 Wille, Ole	3k	–	–	4 4
Ravina, David	5k	–	–	4 4
Glass, Paul	5k	–	–	4 4
Rothmann, Marc	7k	–	–	4 4
Breitenbach, Gudrun	9k	–	–	4 4
van Vliet, Jonna D.	9k	–	–	4 4
9 Sokolowsky, Bernd	3k	–	3	– 3
Schleiss, Siegmund	9k	3	–	– 3
Kiehl, Oliver	4k	–	3	– 3
Runkel, Johannes	5k	–	3	– 3

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer

Pl. Name	KA	ED	HH	Summe
1 Donner, Taito	22k	2	5	4 11
2 Molkenthin, Noel	18k	–	–	6 6
3 Blumenschein, Lui	12k	4	1	– 5
4 Wild, Felix	15k	5	–	– 5
5 Jin, Letizia	19k	4	–	– 4
Berger, Jonas	15k	–	–	4 4
7 Roettsches, Dagmar	19k	3	–	– 3
Vavra, Thomas	10k	–	3	– 3
Kegelman, Elena	16k	–	3	– 3
Schreiber, Simon	18k	–	3	– 3

Die kompletten Ergebnislisten des Deutschlandpokals findet man unter www.dgob.de/wettbewerbe/deutschlandpokal/aktueller-zwischenstand/. Die Aktualisierung von Gruppe B folgt zeitnah online und in der nächsten Ausgabe. 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 2025

Das neue Jahr hat begonnen, und wir sehen zumindest teilweise neue Gesichter auf den vorderen Plätzen. In der U12 führt Vera Neubauer, die bereits 6 Turniere gespielt und dabei 14 Siege erzielt hat. Auf den Plätzen folgen Lui Blumenschein und Taito Donner. In der U18 macht Adam Dottan da weiter, wo er letztes Jahr aufgehört hat, und belegt Platz 1 mit 11 Siegen. Tan Tan ist auf Platz 2, gefolgt von Kirby Zhang.

Die Preise für das letzte Jahr sollten versandt worden sein, wenn jemand aus den Top 20 noch keinen Preis erhalten haben sollte, meldet euch bitte bei mir.

Wie immer der Hinweis:

Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war, also höchstens Jahrgang 2007. Ihr solltet dann einfach auf der Webseite auftauchen. Wenn ihr ein Turnier gespielt habt, aber

nicht in der entsprechenden Tabelle steht, schreibt mir gerne eine Mail an fs-ktpokal@dgb.de.

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

Martin Ruzicka



Tabelle U12

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Vera Neubauer	14	6	6k	6k
2 Lui Blumenschein	12	5	12k	11k
3 Taito Donner	12	4	22k	20k
4 Litao Mei	11	4	2k	2k
5 Eduard Yang	11	4	5k	5k
6 Tan Tan	9	4	4k	4k
7 Tarmo Donner	6	4	11k	11k
8 Minghao A. Kleefeldt	5	2	11k	11k
9 Ole Wille	4	1	3k	3k
10 Larissa Marz	3	1	16k	16k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Adam Dottan	11	4	3d	3d
2 Shukai Kirby Zhang	7	2	5d	5d
3 Yuze Xing	7	3	6d	6d
4 Mengmeng Tan	6	4	6k	6k
5 Ryan Sun	5	2	1d	2d
6 Camilo Bauer	4	2	6k	6k
7 Mariia Chernova	3	1	1d	1d
Miles Zhang	3	2	2k	2k
9 Vira Chernova	2	1	4k	4k
10 Luka Zhang	2	1	7k	7k
11 Leopold Marz	2	1	12k	12k

International

von Lars Gehrke

1. Beihai Xinyi Pokal

Der chinesische Nachwuchsstar Wang Xinghao 9p hat beim neu geschaffenen 1. Beihai Xinyi Pokal seinen ersten internationalen Titel errungen. Im Finale setzte er sich souverän mit 2:0 gegen Li Qincheng 9p durch. Die Entscheidung fiel nach 170 Zügen in der zweiten Partie auf der malerischen Insel Weizhoudao im Süden Chinas.

Das neue Turnier wurde gemeinsam von der Chinesischen Weiqi-Vereinigung, dem Sportamt Guangxi und der Stadtregierung Beihai ins Leben gerufen und soll sich als bedeutende Bühne für Weltklassespieler etablieren.

Ein stark besetztes Feld

Das Hauptturnier begann mit 64 Spielerinnen und Spielern aus aller Welt. Die meisten kamen aus China (31), Südkorea (14), Japan (10) und Taiwan (4). Hinzu kamen Vertreter aus Europa, Nordamerika und Südostasien.

Bei der Auslosung am 9. April trafen alle 14 koreanischen Teilnehmer direkt auf chinesische Gegner. Hochklassige Paarungen wie Shin Jinseo vs. Xu Jiayang oder Seol Hyunjoon vs. Wang Xinghao sorgten gleich in der ersten Runde für Spannung.

Shin Jinseo, derzeit als stärkster Spieler der Welt gehandelt, schied im Viertelfinale gegen Tang Xiao aus – als einziger verbliebener Koreaner.

Tanguy und Stanislaw – ein aufregender Auftakt für Europa

Tanguy Le Calvé 1p aus Frankreich und Stanislaw Frejlik 1p aus Polen kämpften in der ersten Runde des Beihai Xinyi Pokals gegen extrem starke Gegner.

Tanguy Le Calvé spielte in der ersten Runde gegen Kyo Kagen 9p aus Taiwan und musste sich nach einer klaren Überlegenheit des Gegners bereits nach wenigen Zügen geschlagen geben. Trotz seines schnellen Ausscheidens wurde das Spiel als ein wertvoller Lernprozess für den jungen Europäer angesehen.

In einem anderen spannenden Match trat Stanislaw Frejlik gegen den aufstrebenden Tu Xiaoyu 9p aus China an. Zu Beginn lag Frejlik deutlich zurück, als Tu Xiaoyu einen Fehler machte und in einen Ko-Kampf überging, der die Partie auf den Kopf stellte. Stanislaw konnte sich eine Zeit lang eine Führung von 10 bis 11 Punkten erarbeiten. Doch leider misslas der Europäer die entscheidende Folge und musste sich am Ende ebenfalls geschlagen geben.

Beide Spieler wurden in der ersten Runde eliminiert, aber ihre Partien sorgten für viel Aufsehen und wurden von vielen europäischen Fans intensiv verfolgt.

„Es war aufregend, zuzusehen, wie Stanislaw fast eine unglaubliche Wendung geschafft hätte. Beide haben sehr gut gespielt“, so ein Kommentar aus der europäischen Go-Community.



Wang Xinghao 9p gewinnt den 1. Beihai Xinyi Pokal

Wang Xinghaos Weg zum Titel

Wang Xinghao zeigte starke Nerven: Mehrmals drehte er verloren geglaubte Partien, darunter das Halbfinale, das er laut eigener Aussage „eigentlich schon aufgeben“ hatte. Erst ein Fehler seines Gegners brachte die Wende.

Im Finale gegen Li Qincheng war er besser vorbereitet und nutzte eine unerwartete Spielvariante, um die Kontrolle zu übernehmen.

„Ich bin noch überwältigt“, sagte Wang. „Ich hatte keine großen Erwartungen, aber jetzt hoffe ich, den Abstand zu Shin Jinseo verringern zu können.“

Wang gewann zuvor den Glovis-Pokal U-20 (2021) und den Changqi-Pokal (2023), doch der

Beihai Xinyi Pokal ist sein erster internationaler Titel.

Preise und Turnierbedingungen

- Modus: K.O.-Turnier (64 Teilnehmer)
- Bedenkzeit: 2 Stunden + 5 × 60 Sek. Byoyomi
- Finale: Best-of-Three
- Austragungsorte:
 - Vorrunden in Beihai (Hotel Furihua)
 - Endrunden auf Weizhoudao (ab Viertelfinale)

Preisgeld (vor Steuerabzug von 20 %/ca.-Angaben in EUR nach Abzug)

Platzierung	Preisgeld (RMB)	Netto in EUR
Sieger	1.800.000	ca. 180.000 €
Zweiter Platz	600.000	ca. 60.000 €
Halbfinal-Verlierer	250.000	ca. 25.000 €
Viertelfinal-Verlierer	160.000	ca. 16.000 €
Achtfinal-Verlierer	80.000	ca. 8.000 €
32er-Runde	50.000	ca. 5.000 €
64er-Runde	30.000	ca. 3.000 €

Korea

von Daniela Trinks

26. Maxim Cup

Lee Jihyun 9p gewann nach fünf Jahren wieder den Maxim Coffee Cup. In einem spannenden Finale besiegte er den Titelverteidiger Shin Jinseo 9p mit 2:1. Die Siegerehrung fand am 23. April in Seoul statt, wo Lee den Pokal und ein Preisgeld von 70 Millionen Won entgegennahm. Das Turnier wurde im Fischer-Modus mit einer Bedenkzeit von 10 Minuten plus 30 Sekunden pro Zug ausgetragen. In seiner Dankesrede zeigte sich Lee sichtlich erfreut über seinen Erfolg: „Egal wie stark ein Spieler ist – um Shin Jinseo zu schlagen, braucht man auch etwas Glück“. Er kündigte an, auch in Zukunft sein Bestes geben zu wollen, um nicht nur national, sondern auch international erfolgreich zu sein.

Nakamura Sumires 100. Sieg

Nach ihrem Wechsel zum Koreanischen Go-Verband im März 2024 hat Nakamura Sumire 4p in

nur 13 Monaten ihren 100. Sieg errungen, mit einer Bilanz von 100 Siegen und 58 Niederlagen (63,3 % Gewinnrate). Trotz drei Finalteilnahmen blieb ihr ein offizieller Titel bislang verwehrt, doch sie konnte bereits ein inoffizielles Turnier gewinnen und sich von Platz 16 auf Rang 6 der Frauenrangliste verbessern.

Ausbildung von AI-Go-Fachkräften

Die Koreanischen Profi- und Amateurverbände (KBA, KBF) und die Kyonggi University of Science and Technology unterzeichneten ein Kooperationsabkommen zur Förderung von Go-Fachkräften im Bereich der künstlichen Intelligenz. Ziel ist es, durch spezialisierte Kurse einen Microdegree zu ermöglichen, der den Berufseinstieg in die Go-Industrie erleichtert. Die Partner wollen gemeinsam Bildungsprogramme entwickeln, eine AI-Go-Plattform aufbauen und so zur Stärkung des Go-Sektors beitragen.

1. Blitz Senior World Cup

Lee Changho 9p hat am 16. April den ersten Titel beim Blitz Asset Management Senior World Cup gewonnen. Im Finale der erstmals ausgetragenen internationalen Seniorenturnierserie setzte er sich in einem hochklassigen Duell der Go-Legenden mit 2,5 Punkten Vorsprung gegen Yoo Changhyuk 9p durch. Bei dem Turnier, an dem Profi- und Amateurspieler aus verschiedenen Ländern teilnahmen, wurde im Fischer-Modus mit einer Bedenkzeit von 10 Minuten plus 20 Sekunden pro Zug gespielt. Nach seinem Sieg sagte Lee, dass er sich glücklich schätze, Go spielen zu können, das er seit seiner Kindheit liebe, und betonte, dass er auch in Zukunft Go mit Begeisterung spielen und den Fans weiterhin gute Partien zeigen wolle. Es war Lee Changhos 143. Titel in seiner Profikarriere – obwohl dieser Sieg offiziell nicht in die Titelstatistik einfließt.

Koreanische Ratingliste

Shin Jinseo 9p hat seine Führung in der koreanischen Ratingliste auch im April verteidigt. Zwar musste er trotz eines starken 10:2-Ergebnisses 11 Punkte abgeben, doch sein Verfolger Park Junghwan 9p verlor durch ein negatives 5:6 gleich 53 Punkte – und damit weiter an Boden. Auf dem dritten Platz

bleibt wie im Vormonat Kang Dongyun 9p. Neu auf Platz 4 ist Lee Jihyun 9p, der sich mit dem Sieg beim Maxim Cup zum ersten Mal in seiner Karriere diesen Platz sichern konnte – ein beachtlicher Meilenstein. In der Damenwertung liefern sich Choi Jeong 9p und Kim Eunji 9p seit Januar ein Kopf-an-Kopf-Rennen. In der April-Wertung hat Choi Jeong mit 19 Punkten Vorsprung wieder knapp die Nase vorn. In der Gesamtwertung liegen sie auf den Plätzen 35 (Choi Jeong) und 36 (Kim Eunji).

Koreanischer Go-Film wird Kinohit

Mit „Seungbu“ (englischer Titel: The Match) kam Ende März ein außergewöhnlicher Film in die südkoreanischen Kinos, der eine der legendärsten Rivalitäten der Go-Geschichte aufgreift: die dramatische Lehrer-Schüler-Beziehung zwischen Cho Hunhyun und Lee Changho. Die Verfilmung basiert auf wahren Begebenheiten aus den 1990er Jahren, als sich der damalige Mentor Cho Hunhyun und sein herausragender Schüler Lee Changho in einem der bedeutendsten Duelle der modernen Go-Geschichte gegenüberstanden.

Die Hauptrollen übernehmen die Starschauspieler Lee Byunghun als Cho Hunhyun und Yoo Ahin als Lee Changho. Regisseur Kim Hyungjoo legte bei der Inszenierung großen Wert darauf, den Film auch für ZuschauerInnen ohne Go-Vorkenntnisse

zugänglich zu machen – als emotionales Sportdrama mit universeller Aussagekraft. Im Mittelpunkt stehen nicht nur das Spiel selbst, sondern auch die persönliche Entwicklung und der Kampf um Anerkennung und Respekt zwischen zwei außergewöhnlichen Persönlichkeiten.

Go-Spieler, Funktionäre und Fans feiern „Seungbu“ als den ersten „echten“ Go-Film in Korea, der die Tiefe des Spiels – Konzentration, Beziehung und Charakter – authentisch einfängt. Im Gegensatz zu früheren Go-Filmen wie „The Divine Move“ oder „The Stone“, die mit Action, Glücksspiel und Gewalt arbeiteten, konzentriert sich „Seungbu“ ganz auf die stillen, inneren Kämpfe, die das Go-Spiel prägen.

Der Erfolg an den Kinokassen gibt diesem Ansatz recht: In den ersten beiden Wochen nach dem Kinostart führte „Seungbu“ die südkoreanischen Kinocharts an – ein deutliches Zeichen für das gestiegene Interesse an Go und dieser besonderen Geschichte. Mittlerweile hat der Film über zwei Millionen ZuschauerInnen erreicht und zählt damit zu den drei erfolgreichsten koreanischen Filmen des Jahres 2025.

Auch die Filmbranche zeigt große Anerkennung: Bei den 23. Director's Cut Awards, die am 20. Mai von der Korean Directors Association verliehen werden, ist „Seungbu“ gleich mehrfach nominiert – unter anderem in den Kategorien „Beste Regie“





für Kim Hyunjoo sowie „Bester Hauptdarsteller“ für Lee Byunghun und Yoo Ahin. Diese Nominierungen unterstreichen den künstlerischen und schauspielerischen Wert des Films und machen „Seungbu“ zu einem Meilenstein – nicht nur für das koreanische Kino, sondern auch für die internationale Go-Kultur.

Angeichts des großen Erfolgs in Südkorea ist es wahrscheinlich, dass der Film in naher Zukunft auch international veröffentlicht wird. Ein konkreter Termin für Deutschland wurde bislang jedoch noch nicht bekannt gegeben *[jetzt auf Netflix zu sehen!]*.

Japan

von James Brückl

Kisei

Wir verließen den Schauplatz des Geschehens, als Iyama Yuta im Titelkampf mit 1:3 führte und ihm aus den restlichen (noch maximal) drei Begegnungen nur noch ein Sieg zum Titelgewinn fehlte. Dem Titelverteidiger, Ichiriki Ryo, so ließ sich trefflich unken, könne da nur noch ein kleines Wunder weiter helfen. Aber was soll man

sagen ... Ichiriki Ryo wendet das Blatt, indem er die letzten drei Begegnungen in Folge gewinnt und damit seinen Titel mit 4:3 verteidigt. Mit seinem Vorhaben, die Zahl seiner derzeit gehaltenen Titel zu erhöhen, ist Iyama Yuta damit gescheitert. Aber nicht nur das ...

Judan

... im Judan-Titelkampf sah sich Iyama Yuta mit der Herausforderung von Shibano Toramaru konfrontiert. Und auch hier lief es nicht gut für Iyama Yuta. Nach nur drei Spielen, mit einem 0:3, muss er seinen Titel an den Herausforderer abgeben. Iyama Yuta hält damit nur noch zwei der großen Titel, den Oza und den Gosei. Bei den großen Titeln dominiert damit Ichiriki Ryo (Kisei, Meijin, Tengen, Honinbo), während Shibano Toramaru, der zuletzt selber Titel abgeben musste, nun wenigstens den Judan-Titel hält.

Honinbo

An der Situation Iyama Yutas wird sich auch nichts mehr durch den bevorstehenden Honinbo-Titelkampf ändern. Der ehemalige Titel-Rekordhalter und Ehren-Honinbo schied nämlich bereits in der im März gespielten zweiten Runde des Honinbo-Turniers aus. Und zwar gegen ... Shibano Toramaru!

Der setzte sich in der Folge souverän durch, besiegt im Finale Son Makoto und wird damit Herausforderer von Ichiriki Ryo. Wer den Titel in Zukunft trägt, entscheidet sich ab Mitte Mai in maximal fünf Begegnungen.

Meijin

Man kann bei Iyama Yuta vielleicht schon von einer Krise sprechen. Aber vielleicht lässt sich ja im Meijin-Titelkampf etwas erreichen. Jedenfalls steht Iyama Yuta nach vier von insgesamt acht zu spielenden Begegnungen ungeschlagen 4:0. Besser steht nur Fukuoka Kotaro 7p, der ebenfalls ungeschlagen, mit einer gespielten Begegnung mehr, ein 5:0 vorzuweisen hat. Aber es sind ja noch einige Partien zu spielen. Das gilt allerdings auch für Shibano Toramaru, der bislang nur drei Begegnungen in der Liga absolviert hat und derzeit 2:1 steht. Die direkte Begegnung gegen Iyama Yuta hat Shibano Toramaru diesmal zwar bereits verloren, man wird aber vorsichtig sein und einräumen müssen, dass noch alles offen ist.

Meijin der Frauen

Von den beiden Favoritinnen der Meijin-Liga, Ueno Asami 4p und Kato Chie 2p, beide standen zuletzt jeweils 4:0, setzte sich schließlich Ueno Asami ungeschlagen mit einem 6:0 durch. Die Entscheidung brachte das direkte Aufeinandertreffen der beiden Favoritinnen, in dem

Kato Chie, welche die Liga immerhin mit einem hervorragenden 5:1 abschloss, das Nachsehen hatte. Ueno Asami forderte daraufhin die Titelträgerin, Fujisawa Rina, heraus und setzte sich auch hier aus Sicht der Titelträgerin mit einem 0:2 durch, um den Meijin-Titel an sich zu nehmen.

Teikei Cup

Im Teikei-Cup hatten wir darauf gehofft, dass Kobayashi Izumi und Yoshihara Yukari das Finale bestreiten würden, was aus bestimmten Gründen eine durchaus denkwürdige Paarung ergeben hätte (dazu mehr in der letzten Ausgabe der DGoZ). Yoshihara Yukari unterliegt jedoch Osawa Narumi, während Kobayashi



Kobayashi Izumi mit ihrem Mann Cho U und der jüngeren Tochter Cho Koharu, nachdem diese 2022 Profi wurde

Izumi ihre Begegnung gewinnen kann. Von beiden erreicht also nur Kobayashi Izumi das Finale, um sodann aber auch dieses für sich zu entscheiden und diesen Ehrentitel für sich gewinnen zu können.

China

von Liu Yang

39. Tengen

Am 6. März fand in Beijing das Entscheidungsspiel des Herausforderers des 39. Tengen Cup statt. Dabei besiegte Wang Xinghao 9p Li Weiqing 9p durch Aufgabe und sicherte sich die Teilnahme am Finale. Ende April wird Wang Xinghao in einem Best-of-Three-Finale gegen den Titelverteidiger Lian Xiao 9p antreten, um den diesjährigen Tengen(Tianyu-an)-Titel auszuspielen.

In dieser Partie hatte Li Weiqing, der mit Weiß spielte, kaum eine Chance. Bereits in der Eröffnungsphase traf er eine ungünstige Entscheidung, als er die Ecke oben rechts aufgab. Danach verlor er im Kampf auf der rechten Seite das Tempo, als er plötzlich versuchte, die untere linke Ecke zu retten. In der bereits schwierigen Lage unterlief ihm dann ein weiterer Rechenfehler, wodurch eine Gruppe unten rechts unnötig verloren ging. Ab diesem Zeitpunkt war die Partie für Weiß praktisch entschieden.

Nach 227 Zügen gab Li Weiqing die Partie auf, womit Wang Xinghao einen Sieg errang.



Wang (rechts) gegen Li

Internationales Go-Rating

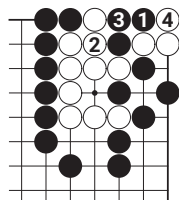
Rank	Name	♂♀	Flag	Elo
1	Shin Jinseo	♂		3859
2	Wang Xinghao	♂		3746
3	Ding Hao	♂		3700
4	Yang Dingxin	♂		3673
5	Ke Jie	♂		3672
6	Li Weiqing	♂		3658
7	Park Junghwan	♂		3656
8	Li Xuanhao	♂		3655
9	Dang Yifei	♂		3653
10	Li Qincheng	♂		3640
11	Tu Xiaoyu	♂		3621
12	Ichiriki Ryo	♂		3618
13	Mi Yuting	♂		3615
14	Fan Tingyu	♂		3607
15	Jin Yucheng	♂		3607
16	Gu Zihao	♂		3603
17	Lian Xiao	♂		3591
18	Liao Yuanhe	♂		3586
19	Zhao Chenyu	♂		3585
20	Chen Zijian	♂		3580
21	Xu Jiayang	♂		3579
22	Shibano Toramaru	♂		3578
23	Byun Sangil	♂		3574
24	Shi Yue	♂		3572
25	Iyama Yuta	♂		3571
26	Lee Jihyun (m)	♂		3570
27	Xie Ke	♂		3567
28	Kang Dongyun	♂		3567
29	Yang Kaiwen	♂		3562
30	Xue Guanhua	♂		3537
31	Xu Haohong	♂		3537
32	Shin Minjun	♂		3531
33	Tan Xiao	♂		3530
34	Xie Erhao	♂		3526
35	Liu Yuhang	♂		3525
36	Hsu Chiayuan	♂		3517
37	Tuo Jiaxi	♂		3516
38	Peng Liyao	♂		3516
39	Fan Yin	♂		3513
40	Chen Yaoye	♂		3511
41	Zhang Tao	♂		3509

Quelle: goratings.org (14.05.2025)

Problemecke von Antonius Claasen

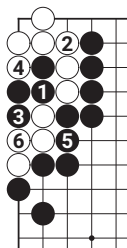
Der Gewinner ist dieses Mal Rainer Busch. Gratulation! Hier gibt es jetzt keine Tarifprobleme, sondern Go-Probleme ...

Lösungen 1/2025



Dia. 1.1
(5 auf 3)

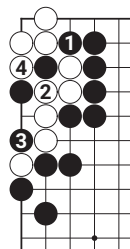
Antwort 1:
Diagramm 1.1. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und nach 3 sind die weißen Steine tot.



Dia. 2.1
7 auf 1

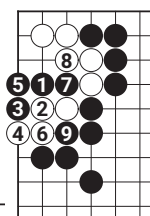
Antwort 2:

Diagramm 2.1. Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz 5 kann Weiß seine Gruppe nicht retten. Auf Weiß 6 folgt Schwarz 7 mit Atari und Weiß stirbt.



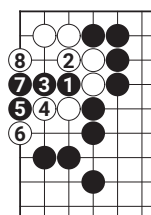
Dia. 2.2

Diagramm 2.2. Starten mit Schwarz 1 ist falsch, die weiße Gruppe bekommt 2 Augen.



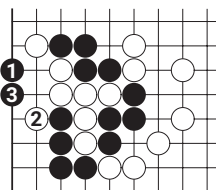
Dia. 3.1

Antwort 3:
Diagramm 3.1. Schwarz startet korrekt mit 1 und mit schwarz 9 ist die weiße Gruppe gefangen.



Dia. 3.2

Diagramm 3.2. Startet Schwarz mit 1 hier, dann lebt die weiße Gruppe.

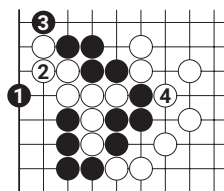


Dia. 4.1

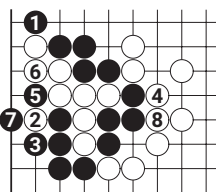
Antwort 4:

Diagramm 4.1. Schwarz 1 ist der richtige Start und nach 3 ist die weiße Gruppe gefangen.

Diagramm 4.2. So geht es gut für Weiß.



Dia. 4.2

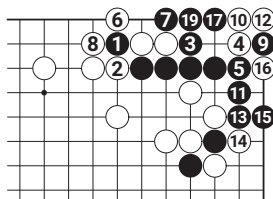


Dia. 4.3

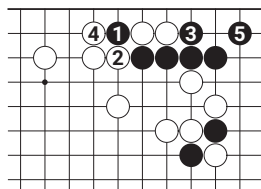
Diagramm 4.3. Auch so gewinnt Weiß dieses Semeai.

Antwort 5:

Diagramm 5.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und nach 19 hat Schwarz ein Seki erreicht.



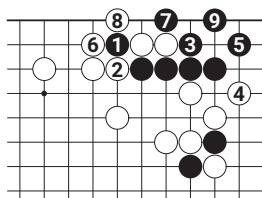
Dia. 5.1
(18 auf 9)



Dia. 5.2

Diagramm 5.2. Weiß 4 ist hier nicht korrekt und mit 5 bekommt Schwarz eine Gruppe mit zwei Augen.

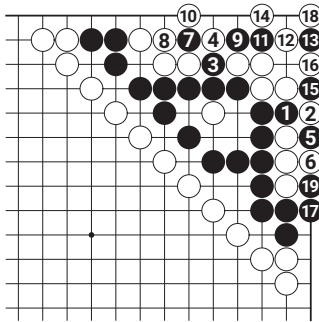
Diagramm 5.3. Und auch so bekommt Schwarz zwei Augen.



Dia. 5.3

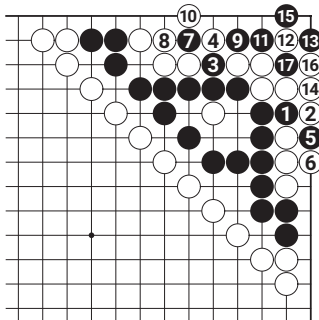
Antwort 6:

Diagramm 6.1. Der Start mit Schwarz 1 und 3 ist richtig und nach 21 lebt Schwarz.



Dia. 6.1
20 auf 15; 21 auf 5

Diagramm 6.2. Sollte Weiß jedoch 14 hier spielen, kommt auch seine eigene Gruppe durch das Ko in Gefahr.



Dia. 6.2

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. 29) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

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

problemecke@dgo.de

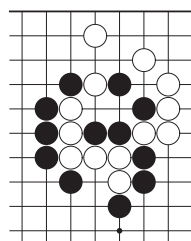
Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgob.de/dgoz bereit.

Aktuelle Punkteliste

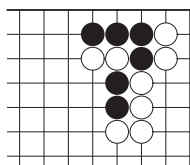
Busch, Rainer (2)	6k	1/25	20	460
Martin, Stefan (2)	8k	1/25	11	443
Millies, Oliver (1)	3d	3/24	-3	392
Reinicz, Thomas (2)	3k	1/25	15	392
Heinisch, Jürgen	2k	1/25	27	384
Sattler, Gerd	1k	1/25	20	382
Lorenzen, Klaus (4)	2k	1/25	20	366
Lorer, Andreas	3k	1/25	20	350
Schröder, Klaus	4k	1/25	27	327
Schreiber, Burkhard (5)	3k	1/25	12	321
Lankoff, Alex	1k	1/25	20	319
Pittner, Oliver	2d	1/25	20	314
Hauptmann, Holger	6k	1/25	22	312
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	1/25	22	296
Gawron, Christian (9)	2d	1/25	20	261
Wenske, Dieter	5k	1/25	15	257
Keller, Eckart	25k	1/25	8	242
Kestler, Dirk	1d	1/25	27	221
Ewe, Thorwald (5)	8k	1/25	17	210
Weickert, Thomas	4k	1/25	20	205
Hartmann, Christian (2)	4k	1/25	20	166
Peters, Gerald	8k	6/23	-3	161
Herter, Rainer (5)	4k	1/25	20	153
Kiechle, Hubert (1)	8k	1/25	11	149
Hartmann, Kirsten (2)	1k	1/25	27	148
Sun, Ryan	5k	6/23	-3	96
Aust, Sebastian		1/25	8	71
Altmann, Hermann (1)	5k	1/25	20	66
Reimpell, Monika (11)	2d	1/25	20	64
Gorbulska, Violeta	3k	1/25	22	56
Krajewski, Rafael	1d	1/25	29	55
Gabe, Axel (2)	5k	3/24	-3	40
Kätker, Florian	2k	1/25	17	39
Tolke, Christoph	2k	1/25	11	24
Scheibe, René (2)	9k	1/25	20	20
Quathamier, Casjen	2d	1/25	5	5

Probleme 2/2025

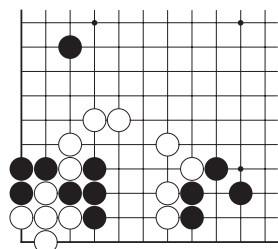
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung!



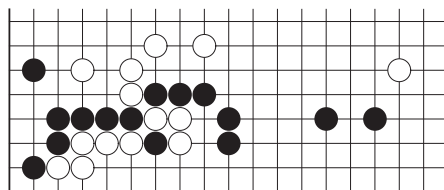
Problem 1
(3 Punkte)



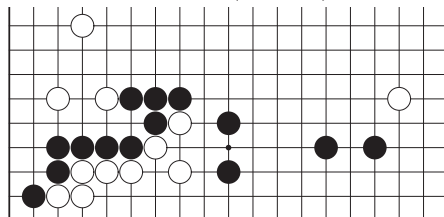
Problem 2
(3 Punkte)



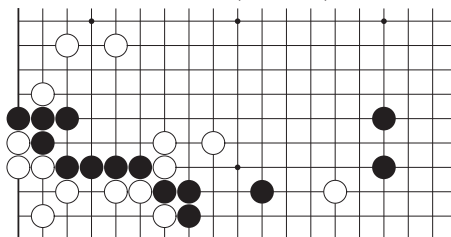
Problem 3
(4 Punkte)



Problem 4 (5 Punkte)



Problem 5 (6 Punkte)



Problem 6 (7 Punkte)

Mitgliedsbeiträge der Go-Landesverbände*

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

Landesverband	Vollmitglied	Erm. Mitglied	Jugendliche	Zweitmitglied
Baden-Württemberg	48 Euro	33 Euro	10 Euro	18 Euro
Bayern	60 Euro	36 Euro	12 Euro	12 Euro
Berlin	78 Euro	39 Euro	15 Euro	21 Euro
Brandenburg, Sachsen, Thüringen	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: _____

- | | | | |
|-----------------------|----------|---------------------|--|
| ☐ | V | Vollmitglied | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ) |
| ☐ | E | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ) |
| ☐ | J | Jugendmitglied | Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ) |
| ☐ | F | Fördermitglied | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| ☐ | 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 geworben:

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: Siegmard 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: Martin Thaumiller, Appeldornstraße 5, 29410 Salzwedel, Telefon: 039038/744024, E-Mail: lv-bst@dgob.de

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

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

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

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

Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Daniel Jordan, c/o Golpaigni, Leonorenstraße 9, 12247 Berlin, E-Mail: lv-nds@dgob.de

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

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

DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

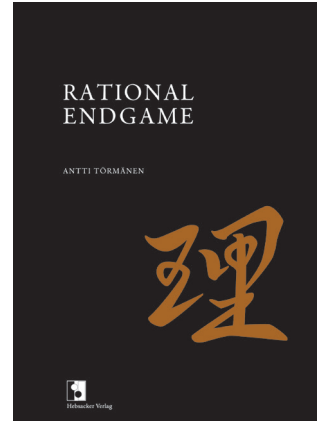
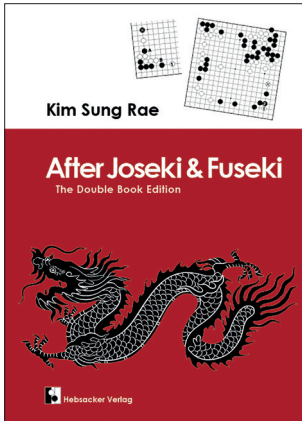
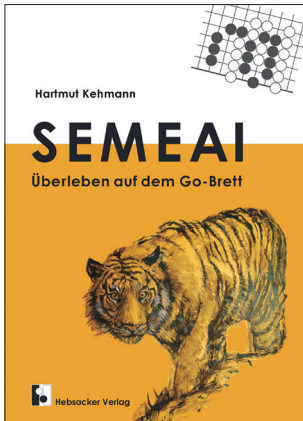
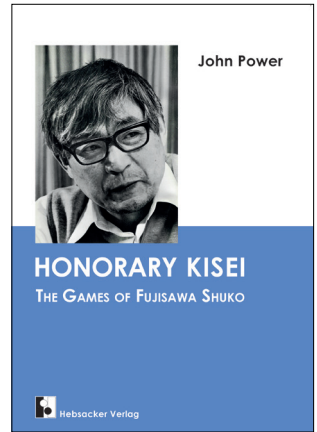
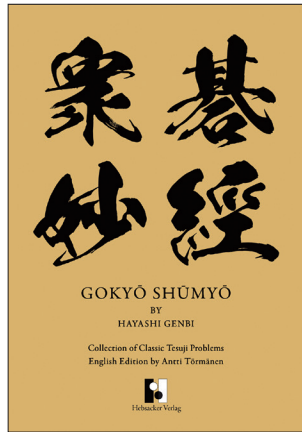
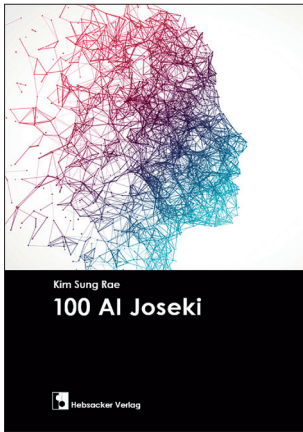
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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*

Mai 2025

30.05.–01.06.: Dutch Open 2025
31.05.: 12. Trierer Tengen

Juni 2025

05.06.–07.06.: European Pair Go Championship
07.06.–09.06.: Deutsche Paar-Go-Meisterschaft
07.06.–09.06.: Hamburger Affensprung
08.06.–09.06.: 1st Transylvanian Go Cup 2025 Grand Prix
14.06.–15.06.: 4. Osnabrücker OZnA
14.06.–15.06.: Kedros Cup (Slowakei)
19.06.–20.06.: 4. SamschdigGo Wendlingen
19.06.–22.06.: Darmstädter-Go-Tage (DP**)
20.06.–23.06.: 51. Leipziger Bergfest (DP)
21.06.–22.06.: Kölner Turnier 2025 (DP)
29.06.–30.06.: 6. Düsseldorfer Mingren (Meijin) (Kinder- und Jugendturnier)

Juli 2025

03.07.–06.07.: Summer Go Camp in Lithuania
05.07.–06.07.: SamschdigGo Karlsruhe Sommer 2025
12.07.–13.07.: 7. Chosei Go-Turnier Alpirsbach 2025
12.07.–19.07.: 18. Go-Seminar des Hebsacker-Verlages
12.07.–20.07.: 31. Go und Bergwandern in Ischgl (Tirol)
19.07.–04.08.: Europäischer Go-Kongress Warschau/ Polen EGC 2025

August 2025

30.08.–01.09.: Paderborner Ponnuki

September 2025

06.09.–07.09.: Pisa International Wei-qi Cup
13.09.–14.09.: 8. Hallenser Doppel-Zack und 1. Deutsche Para-Go-Meisterschaft
20.09.–21.09.: 20. Schweriner Drachenschlacht (DP)
20.09.: Go-Turnier Apeldoorn
27.09.–29.09.: 9. TipTap Frankfurt (DP)
27.09.–28.09.: HPM 2025 mit Deutscher Schulgo-Mannschaftsmeisterschaft

Oktober 2025

11.10.–13.10.: 7. Dango Dortmund
18.10.–20.10.: 29. Münchener „Bierseidel“
25.10.–27.10.: 8. Herbst-Go-Treffen mit 27. Mannheim Aji
25.10.–26.10.: 5. Castle-Games, Schloss Hundsbürg

November 2025

8.11.: Wiesbadener Tagesturnier
20.11.–23.11.: Spielmesse Stuttgart mit Go-Spiel-Stand

Januar 2026

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

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

** DP = Deutschlandpokal

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 dgob@dgob.de. Danke!

