

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 3/2025

100. Jahrgang



Magnus Carlsen:
„Well, Go is much, much
more complicated than Chess.“

Inhalt

KI-Bild: Magnus Carlsen über Schach und Go im Podcast von Joe Rogan (#2275, 20.02.2025)	Titel
Vorwort	2
Nachrichten, Ausschreibungen & Berichte ...	2–17
Ein Endspielproblem, Teil 1	18–21
Yoon Young Sun kommentiert (72)	22–28
Impressum	28
Kinderseite	29
Probleme für Einsteiger/Fortgeschrittene ..	30–31
Tsume-Go-Kurs (11)	32–38
Endspiel (18)	38–41
Pokale	42–43
Fernost-Nachrichten	44–49
Go-Probleme	50–52
Mitgliedsbeiträge	52
Mitgliedsantrag	53
DGoB-Adressen	54
Anzeige: Hebsacker Verlag	55
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Das dürfen wir uns natürlich nicht entgehen lassen und heben es gleich auf die Titelseite: Magnus Carlsen, Ex-Weltmeister und für viele der stärkste Schach-Spieler aller Zeiten, hat das Go-Spiel im weltweit weitreichendsten Podcasts nicht nur erwähnt, sondern es zudem als deutlich komplizierter als Schach bezeichnet. Da soll er sich doch mal dranmachen, die Regeln lernen und schauen, wie weit er es bringt!

Eine – allerdings traurige – Besonderheit dieser Ausgabe ist die vermutlich letzte kommentierte Partie von Yoon Young Sun 7p, die nach vielen Jahren ihre wertvolle Mitarbeit nach dieser Ausgabe einstellt. Ich danke ihr, sicher auch im Namen vieler Leser, ganz herzlich für die vielen spannenden Partiekommentare!

Tobias Berben

Nachruf auf Günter Cießow

Günter Cießow wurde am 23. Februar 1934 in Berlin geboren und starb am 15. August 2024. Mit 13 Jahren, also 1947, lernte er bei Felix Dueball Go zu spielen. Seine Mutter arbeitete im Hause Dueball und hatte ihren Sohn Günter oft dabei. Er erledigte dort seine Hausaufgaben und lernte bei den wöchentlichen Spielabenden vom stärksten Spieler Europas, von Felix Dueball persönlich. Berlin war zu dieser Zeit Hochburg des Go-Spiels, so dass er sich mit vielen starken Spielern messen konnte. Innerhalb eines Jahrzehnts erreichte er die europäische Spitze, wurde 1960 Europameister und war mehrfach Deutscher Meister.

In den 1960er Jahren wurden seine beiden Söhne geboren. Er arbeitete als Ingenieur bei der AEG an der Entwicklung des Transrapids. Durch die vielfältigen Kontakte lernte er Japan kennen und schätzen. Schon 1963 erhielt er eine Einladung zu einem Turnier in Japan. Weitere sieben Reisen nach Japan sollten folgen, die er immer in Begleitung seiner Frau, Inge Cießow, unternahm. Dort interessierte er sich unter anderem für historische Bauwerke und Brücken, die aus der Samurai-Zeit noch erhalten sind. Durch seine engen Kontakte zu japanischen Go-Spieler-Familien, dem Nihon Ki-in, Kansai Ki-in und der Botschaft von Japan wurde er selbst zum Brückenbauer und Inbegriff der Freundschaft zwischen Japan und Deutschland.

Im Sommer 2000 kuratierte er in Zusammenarbeit mit dem Ethnologischen Museum Dahlem aus Anlass des 44. Europäischen Go-Kongresses in Strausberg die Ausstellung „Das Brettspiel Go aus Japan“. Viele der Exponate kamen aus seinen privaten Beständen.

In den folgenden Jahren intensivierte er sein öffentliches Wirken durch Präsenz bei diversen Veranstaltungen wie der „Langen Nacht der Museen“, dem „Markt der Kontinente“ und bei Festen der Deutsch-Japanischen-Gesellschaft.

Ein besonderes Anliegen war ihm die Förderung der Jugend. So versteigerte er einen sehr alten Goban zur Förderung der Jugendarbeit in Berlin. Ein weiterer Impuls kam durch den Besuch Yuki Shigenos 2p, die mit ihrer Ausstrahlung mehrere Go-Projekte an

Berliner Schulen bereicherte. Ganz selbstverständlich war sie Gast im Hause Cieřow und durfte sich in sein legendäres Gästebuch eintragen. Fast alle professionellen Go-Spieler aus Japan, die Berlin besuchten, waren bei Cieřows Gast oder Besucher. Eine besondere Ehre war es, zu seinen Garten-Go-Treffen eingeladen zu werden, die er im Sommer veranstaltete.

Nachdem er sein langjähriges Gärtnern aufgeben musste, verlagerte er seine Aktivitäten in seine Wohnung und gab privaten Unterricht. In seinem Ruhestand begann er, das Material zu sichten, das er seit den 50er Jahren gesammelt hatte. Es entstand das Buch, mit dem er das Leben und Wirken seines Lehrers würdigte: *Felix Dueball, Der Pionier des Go-Spiels aus Berlin*. Dieses Buch beschreibt unter anderem die Entstehung der europäischen Go-Kongresse und gilt als Meilenstein aus Go-historischer Sicht, weil es die Entwicklung des Go-Spiels im 20. Jahrhundert widerspiegelt. Es erschien 2011 im Eigenverlag und 2024 in redaktionell überarbeiteter Fassung im Verlag Brett & Stein.

Bei einem Interview im Jahr 2018 fragten wir ihn, wie sich seine Spielstärke über die Jahre entwickelt habe. Er sagte: „Ich war damals bei der Europameisterschaft so stark wie heute, aber zwischendurch war ich wesentlich stärker.“ Die EGD führt ihn als 3. Dan, als wir ihn kennenlernten, war er 4. Dan.

Sein Go-Unterricht war stets lebhaft, ehrlich und humorvoll. Er war einfach ein Mann klarer Worte. Wie seiner Stadt blieb er dem Spiel sein Leben lang treu. Die letzte Partie spielte er wenige Tage vor seinem Tod. Herr Cieřow war Ehrenmitglied des Deutschen Go-Bundes.

Kalli Balduin & Andreas Urban



Deutsches Jugendteam
Vize-Europameister

Nach einem spektakulären 3:2-Sieg gegen den Jugendeuropameister des Vorjahrs, Ukraine, im Halbfinale, unterlag das deutsche Jugend-Team im Finale nach sehr knappem und spannendem Kampf 2:3 gegen das UK-Team.

Unten auf der Seite stehen die Finalpaarungen. Einen herzlichen Glückwunsch an alle deutschen Spieler, auch diejenigen, die im Finale nicht zum Zug kamen! Einen Glückwunsch natürlich aber auch an das starke UK-Team, das zum ersten Mal den EM-Titel gewinnen konnte!

Hier das gesamte deutsche Team dieser Saison im Überblick:

Name	Rang	Bilanz	Alter
Shukai Zhang	6 Dan	0-1	U20
Yuze Xing	6 Dan	3-1	U20
Adam Dottan	3 Dan	4-1	U16
Ryan Sun	1 Dan	3-1	U16
Miles Zhang	2 Kyu	0-1	U16
Litao Mei	2 Kyu	2-3	U12
Angelika Rieger	2 Kyu	0-1	U20
Bastian Leissen	2 Kyu		U16
Riku Kobayashi	2 Kyu	0-1	U16
Ole Wille	3 Kyu	2-0	U12
Tan Tan	4 Kyu	1-0	U12
Eduard Yang	5 Kyu		U12
Yilin Su	6 Kyu		U12
Eva Leissen	7 Kyu	1-0	U16
Miya Ma	14 Kyu	0-4	U12

Marc Oliver Rieger

Gute Nachrichten
von der Team-EM!

Wir haben uns in der Relegation mit einem recht souveränen 4:1 gegen die Niederlande den Klassenerhalt gesichert!

Lukas hat am ersten Brett gegen Rob van Zeijst leider verloren, hat aber dafür gesorgt, dass wir an den anderen Brettern höher geratet waren als die jeweiligen Gegner. Auffällig war auch, dass unsere Aufstellung deutlich jünger war.

In der Eröffnung war bei Lukas alles noch sehr ausgeglichen, aber ab dem Mittelspiel ging es recht stetig bergab, bis er schließlich aufgab.

Benni hat recht früh einen harten Kampf angefangen, der sehr kompliziert war und zwischenzeitlich nicht so gut aussah, aber nachdem er dann doch ein paar Steine fangen und somit sein Moyo auf das halbe Brett ausdehnen konnte, hat Benni die Partie übernommen und gewonnen.

Matias Gegner, Frank Janssen hat einen interessanten, sehr kampfbetonten Stil. Entsprechend brutal und kompliziert war die Partie. Nach dem ersten großen Kampf sah es eigentlich gut für Matias aus, aber danach hat er ein paar Steine verloren, die er nicht hätte verlieren sollen, und lag zu Beginn des Endspiels einige Punkte zurück. Das konnte er aber nach und nach noch aufholen und hat am Ende mit 4,5 Punkten gewonnen.

Johannes hat ein etwas zu langsamer Zug seines Gegners in der Eröffnung gereicht, sich bis Zug 50 eine 10-Punkte-Führung zu erspielen. In den folgenden Komplikationen hat er nie den Überblick verloren und schließlich mit 19,5 Punkten gewonnen.

Arveds Gegner hat an einigen Stellen etwas zu ängstlich agiert, was Arved gnadenlos ausgenutzt

Finale der Europäischen Jugend-Go-Mannschaftsmeisterschaft

Deutschland	Vereinigtes Königreich	Ergebnis
Yuze Xing 6d (s) U20	Ryan Zhang 4d (w) U12	1-0
Adam Dottan 3d (w) U16	Alvina Kwok 3d (s) U16	0-1
Ryan Sun 1d (s) U16	Daniel Yang 1d (w) U16	1-0
Litao Mei 2k (w) U12	Sung Hee Lim 1k (s) U16	0-1
Miya Ma 14k (s) U12	Lukasz Kudla 6k (w) U12	0-1

hat, und nachdem er am Ende dann sogar noch einige Steine gefangen hat, hat sein Gegner aufgegeben.

Lukas Krämer 6d	0-1	Rob van Zeijst 7d
Benjamin Teuber 6d	1-0	Gilles van Eeden 6d
Matias Pankoke 6d	1-0	Frank Janssen 6d
Johannes Obenaus 6d	1-0	Peter Brouwer 6d
Arved Pittner 5d	1-0	Michiel Eijkhout 5d

Unser Topscorer der vergangenen Saison war Arved, mit 4 Siegen in 4 Spielen während der Liga, plus dem Relegationssieg. Ein Extradank geht an Johannes, der während der Saison leider nicht spielen konnte, aber dann als es drauf ankam, in der Relegation, einen wichtigen Punkt beigetragen hat. Die Planung für die nächste Saison hat bereits begonnen, mit einem Online-Quali-Turnier um die verbleibenden 3 Plätze in der Mannschaft. Einen Bericht dazu könnt ihr auf der Webseite finden, oder in der nächsten Ausgabe.

Martin Ruzicka

Neuwahlen des EGF Vorstands

Die Europäische Go Föderation wird auf ihrer ordentlichen Mitgliederversammlung am 21. Juli 2025 während des Europäischen Go Kongresses (EGC) in Warschau vier von sieben Vorstandsposten neu besetzen. Der Schatzmeister und der Vizepräsident werden turnusgemäß neu gewählt. Darüber hinaus werden auch der Generalsekretär und der Präsident neu gewählt. Martin Stiasny, der seit 2009 Präsident ist, hat beschlossen, zum Ende dieses Jahres zurückzutreten. Er möchte einem neu gewählten Präsidenten die Möglichkeit geben, sich bis Ende des Jahres einzuarbeiten und dann im nächsten Jahr voll zu übernehmen.

Als Mitglied der EGF ist der DGoB aufgerufen, Kandidaten für die genannten Positionen zu nominieren. Wir freuen uns, Manja Marz für das Amt des Präsidenten zu nominieren. Es wäre großartig, wenn

Deutschland damit wieder und weiter eine führende Rolle in der EGF übernehmen könnte. Sollten sich auch andere Mitglieder des DGoB für die anderen Ämter interessieren, so meldet Euch bitte bei uns. Bei Fragen zu den Aufgaben und der Arbeit der EGF könnt Ihr Euch gerne an den DGoB-Vorstand wenden. Manja steht ebenfalls gerne für Fragen zu ihrer Bewerbung und insbesondere zu den anderen Posten, sowohl im Vorstand als auch im erweiterten Kreis der Mitarbeiter, zur Verfügung.

Einen genaueren Einblick in Manjas Pläne für den EGF gibt sie uns in ihrem Bewerbungsschreiben: www.dgob.de/neuwahlen-des-egf-vorstands/

Ausschreibung zur Deutschen Blitz-Go-Meisterschaft 2025

Wann:	Samstag, 15.11.2025
Anmeldeschluss:	Samstag, 08.11.2025
Wo:	FSU Jena, Inselplatz, 07743 Jena
Kontakt:	Manja Marz, go4jigs@gmail.com

Der genaue Zeitplan ist von der Teilnehmeranzahl abhängig. Der Turnierleiter verkündet unmittelbar vor Turnierbeginn den endgültigen Zeitplan. An der DBG-M kann jeder Go-Spieler teilnehmen, der folgende Bedingungen erfüllt:

- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB
- Entweder Spielstärke mindestens 3-Dan oder Qualifikation über ein Qualifikationsturnier.
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens 5 Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland.

Außerdem darf der Ausrichter einen weiteren Teilnehmer bestimmen, der lediglich die Bedingungen (i) und (iii) erfüllt („Wild-Card“).



Zur Turnierordnung der Blitz-DM:
[www.dgob.de/download/
dbgm-to-181111.pdf](http://www.dgob.de/download/dbgm-to-181111.pdf)



Kai Meemken

20 Jahre Go-Bundesliga – Rückblick auf die Saison 2024/2025

von Philipp Lindner

Die Saison 2024/2025 der Deutschen Go-Bundesliga ist abgeschlossen – wie gewohnt mit einem Spieltag pro Monat, wenigen Zwischenfällen und einem klaren Sieger: JIGS konnte sich zum dritten Mal in Folge den Titel sichern. Herzlichen Glückwunsch zu dieser starken Leistung!

Ein großer Dank geht an Bernhard Gaissmaier, Hans-Ulrich Teufel und Rolf Hoffmann, die in dieser Saison die Organisation übernommen haben, damit die Bundesliga trotzdem ohne Pause stattfinden kann. Da ich aus Zeitmangel wenig zur Verfügung stand, war es für die Drei nicht ganz einfach, sich in die Aufgaben einzuarbeiten. Leider wird seit 20 Jahren die Bundesliga größtenteils von Hand organisiert. Trotz kleinerer Startschwierigkeiten konnten die Drei die Organisation aber sehr gut bewältigen und das Turnier sicher durch die Saison führen. Vielen Dank dafür!

Die Deutsche Go-Bundesliga wurde 2005 ins Leben gerufen und feiert damit in diesem Jahr ihr 20-jähriges Bestehen. In dieser Zeit hat sie sich als fester Bestandteil der deutschen Go-Szene etabliert. In der aktuellen Saison waren 67 Teams gemeldet – eine stabile Zahl in den letzten Jahren. Zu Hochzeiten gab es sogar über 88 Teams (dabei bestand die 5. Liga aus 28 verschiedenen Teams!).

Struktur und Ablauf

Die Bundesliga ist ein Mannschaftsturnier des Deutschen Go-Bundes (DGoB), bei dem Teams – meist aus Städten oder lokalen Clubs – einmal im Monat gegeneinander antreten. Gespielt wird online, überwiegend (wahrscheinlich aus Gewohnheit) auf dem Go-Server KGS, wobei auch andere Server oder reale Treffen erlaubt sind, wenn sich beide Teams einig.

Die Liga ist in fünf Ebenen organisiert, wobei die 3. und 4. Liga zusätzlich in Gruppen A und B aufgeteilt sind. Neue Teams beginnen immer in der 5. Liga, von wo aus sie sich hocharbeiten können.

Ein Team muss mindestens 5 und darf maximal 10 Spieler melden. Es gibt eine kleine Ausnahme: Falls mindestens zwei Spieler unter 9. Kyu sind, dürfen bis zu 12 Spieler aufgenommen werden. An

jedem Spieltag treten vier Spieler pro Team an den Brettern 1 bis 4 gegeneinander an.

Die Spieltage sind zu Beginn der Saison festgelegt. Sie finden in der Regel einmal im Monat donnerstags um 20 Uhr statt. Sollte ein Spieler an diesem Termin nicht spielen können, besteht die Möglichkeit, die Partie vorzuverlegen. Eine enge Absprache zwischen den Teams ist also wichtig, was

meist problemlos per E-Mail organisiert wird.

Warum mitmachen?

Es gibt viele gute Gründe, an der Bundesliga teilzunehmen: Für aktive Spieler ist es eine schöne Gelegenheit, regelmäßig ernste Partien zu spielen – auf solidem Niveau, mit bekannten Gesichtern und klarer Struktur. Aber auch für Spieler, die nicht mehr oft zu Turnieren fahren können, ist es eine gute Möglichkeit, mit Gleichgesinnten aus der Region in Kontakt zu bleiben und Teil eines Teams zu sein.

Ausblick auf die Saison 2025/2026

Die nächste Saison startet wie gewohnt im September 2025. Ich werde die Organisation wieder übernehmen und freue mich auf eine spannende neue Spielzeit. Der Anmeldeschluss für alle Teams ist der 01.08.2025. Wer dabei sein möchte, kann sich per E-Mail an f5-bundesliga@dgoB.de anmelden.

Ich hoffe auf rege Teilnahme – neue Teams sind wie immer herzlich willkommen!



Unnützes Wissen zur Bundesliga-Saison 2024/2025

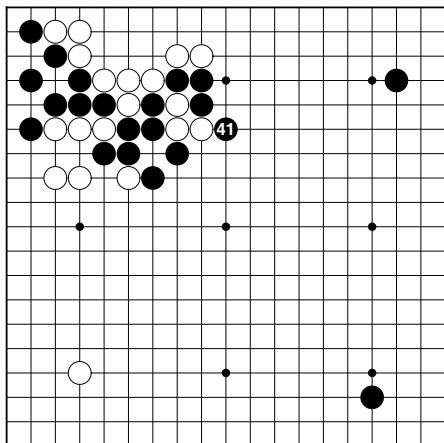
von Gunnar Dickfeld

Das war sie nun, die 20. Bundesliga-Saison. Wer gewonnen hat, wer wann gegen wen gespielt hat, all das lässt sich online sehr gut und schnell nachlesen. Das wird also nicht Inhalt dieses Beitrages sein. Stattdessen möchte ich einige weniger nützliche Fakten aus der ersten und zweiten Liga vorstellen und die eine oder andere inoffizielle Nebenwertung einführen.

Vorweg ein paar ganz profane Kleinigkeiten. Von 352 registrierten Begegnungen

- wurden 121 ausgezählt und 21 auf Zeit gewonnen,
- gewann Schwarz 50,3 % aller Partien,
- wurde 265-mal von einem Spieler das Byoyomi erreicht,
- endeten 27 Partien in weniger als 15 Minuten.

Die erste Wertung gibt es für die kürzeste Partie, gemessen an Spielzügen. Diese gewinnen Tim Staeger und Uwe Behnke (Stuttgart4–mk04, Liga 1, 9. Spieltag) für ihre Begegnung, die nur 41 Züge dauerte. Da war man noch nicht im Mittelspiel und schon war es vorbei. Eine nicht rechtzeitig erkannte Treppe wurde zum Verhängnis (Dia. 1).



Dia. 1

Mit diesem Ergebnis konnten sie die Rekordhalter Johannes Walka und Yang Liu (Stuttgart3–Bremen03, Liga 1, 8. Spieltag) übertrumpfen. Diese hatten erst am vorletzten Spieltag eine Partie mit nur 59 Zügen aufs Brett gelegt, die es dank des dramatischen Endes und Ablebens einer Gruppe in JuppTubes „Mordschau“ geschafft hat (www.youtube.com/@JuppTube). Daher sei hier auf eine Beschreibung der näheren Details und Umstände verzichtet und auf das Video verwiesen.



Zur Partie Walka gegen
Liu bei JuppTube ...

Am langen Ende, d.h. in der Kategorie der längsten Partie, dürfen sich über den ersten Platz Vincent Preiß und Liu De Jin Peng (TriLux4–kassel4, Liga 2, 6. Spieltag) freuen, die mit 350 Zügen die längste Partie der Saison gespielt haben. Nach Spielzeit bemessen war dies jedoch nicht die längste Partie, da beide Spieler noch vor der Byoyomi-Phase das Ziel erreichten und auszählen konnten. Der zweite Platz ging ganz knapp an Franz-Josef Dickhut und Manja Marz (Westfl1Br2–JIGS2, Liga 1, 9. Spieltag), die mit 349 Zügen nur einen Stein weniger legten. Da hat es auch nicht geholfen, die Partie noch bis ins Byoyomi zu strecken. Vielleicht klappt es ja in der nächsten Saison!

In der nächsten Wertung gab es mit sechs Spielern eine stark besetzte Spitzengruppe. Diese setzte sich vom Hauptfeld ab, indem sie jeweils (also jeder einzeln) über 100 Züge im Byoyomi spielte. Der Titel des Byoyomi-Kisei geht verdient an David Ulbricht (Stuttgart1–Westfl1Br1, Liga 1, 2. Spieltag), der sich von dieser Gruppe mit einer Nasenlänge und sage und schreibe 115 gespielten Zügen im Byoyomi klar absetzen konnte (ein Graus für jeden Turniervoranstalter, der halbwegs pünktlich die nächsten Runden starten möchte!). Platz 2 geht an Matthias Hoedtke

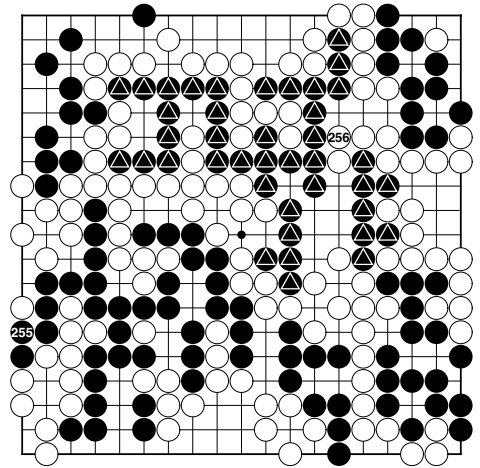
(MV2Brett4–HanseGoHB4, Liga 2, 6. Spieltag), 112 Züge im Byoyomi. Hoedtker hatte es noch mal wissen wollen und am 7. Spieltag einen weiteren Versuch unternommen, den Spitzenreiter einzuholen, doch die 107 Züge im Byoyomi reichten nicht aus, um den Sprung an die Spitze zu schaffen.

Einen geteilten ersten Platz gibt es für Niels Schomberg, Martin Dieterich, und David Ulbricht für neun gespielte Partien in der Saison, die sie auch alle im Byoyomi beendeten. Ja, alle neun Partien!

In der Wertung um den Titel „größter Punktverlust mit einem Spielzug“ gibt es einen frühen Gewinner. Dieser hatte, der Spannung wegen sei noch kein Name genannt, die Messlatte gleich am 2. Spieltag sehr hoch gelegt. Doch zwei Spieler gaben am 8. Spieltag alles, um dem Favoriten diesen Rekord streitig zu machen, und ließen nichts aus, um den Zuschauern Spannung und Zittern zu bieten. In einem dramatischen Zweikampf stiegen sie in immer neuen Höhen vor bzw. Tiefen hinab. Diese Kategorie schien es wert, auf Punkte, Steine und Leben zu verzichten.

Die ersten Highlights setzten Torsten Knauf und Alexander Kurz (Bonn3–FlaLeer03, Liga 2, 8. Spieltag) mit Verlusten je Spielzug von 70, 78, 71 und 72 Punkten. In dieser Reihenfolge. Wenn man schon denkt „mehr geht nicht“, dann kommt der spektakuläre Zug 255 aufs Brett. Damit konnte sich Alexander Kurz am Ende mit Schwarz in der Partie durchsetzen. Die Lebensgefahr seiner Gruppe missachtend deckt er einen einzelnen Stein und nimmt so einen 96,3 Punkte-Verlust (berechnet von AI Sensei) in Kauf und riskiert damit seine 96,5 Punkte-Führung (Dia. 2). Knapp kalkuliert! Mutig in der Ausführung!

Weiß will sich jedoch nicht so einfach geschlagen geben und holt sofort zum Gegenschlag aus, um den Rekord noch einmal zu überbieten: Weiß lässt die 40-Steine-Gruppe von Schwarz überleben! Gnade vor Recht? Oder haarscharf kalkuliert, dass es auch ohne diese Gruppe zum Sieg der Partie reicht? Der Unparteiische weist dem Zug tatsächlich 94,7 Punkte Verlust aus. Das reicht nicht für die begehrte Nebenwertung, aber es reicht so ziemlich genau, um die Partie mit zwei Punkten Vorsprung nach Hause zu bringen. Anerkennung an beide Spieler, die hier

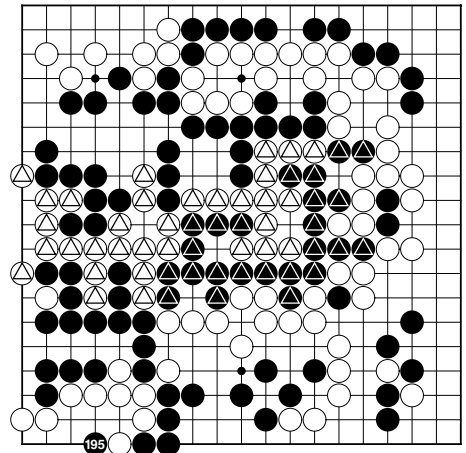


Dia. 2

alles gegeben haben - für ihre Zuschauer, und für die Spannung bis zum letzten Zug!

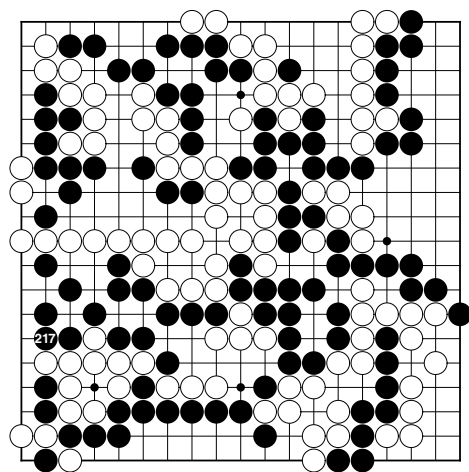
Er musste am Ende zwar noch einmal kurz zittern, doch gewonnen hat schließlich auch diese Wertung David Ulbricht (Stuttgart1–Westfl Br1, Liga 1, 2. Spieltag). Es ist zufällig die gleiche Partie, mit der er auch den Byoyomi-Kisei errang.

Dia. 3 zeigt diesen denkwürdigen Moment. Zug 195, natürlich im Byoyomi gespielt, ignoriert das Semeai im Zentrum und bekommt von AI Sensei die Bestnote in Höhe von 99,5 Punkte Verlust. Großes Kino!



Dia. 3

Wer also in seinen Partien blundert, darf sich gern darauf besinnen, dass es anderen nicht besser ergeht. Während wir Menschen gern in Punkten rechnen, bevorzugt die KI die Gewinnwahrscheinlichkeit als Maß des Spielvorteils. Daher sei eine weitere Wertung erlaubt: der größte Gewinnwahrscheinlichkeitsverlust in Prozentpunkten. Zu Beginn einer Partie stehen beide Spieler bei rund 50 %. In der Eröffnung ist die Volatilität der Gewinnwahrscheinlichkeit noch gering ausgeprägt, sie bewegt sich da (meist) nur in kleinen Schritten. Doch mit dem weiteren Verlauf des Spiels steigt die Volatilität. Es gilt also zu küren, wem der höchste Ausschlag gelungen ist. Das Maximum, das liegt in der Natur der Sache, ist natürlich auf 100 % begrenzt.

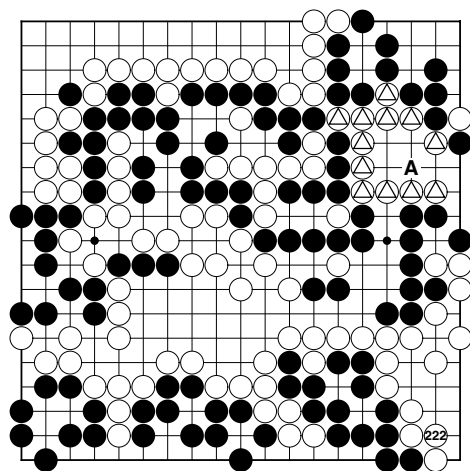


Dia. 4

Ganz, ganz knapp hat diesen Maximalwert Peter Kinne verpasst (Zebapin23–shouto3, Liga 2, 9. Spieltag), der das Besetzen einer entscheidenden Freiheit im Endspiel nicht als Vorhand für den Gegner erkannte und so seinen 33 Punkte-Vorsprung verpuffen ließ (Diagramm 4). Die Gewinnwahrscheinlichkeit sank von 99,9 % auf 0,01 %! AI Sensei weist einen Verlust von 99,8 Prozentpunkten aus. Das ist bitter! Peter, wir leiden mit dir.

Eine weitere Wertung, die den Spannungsgehalt von Partien anerkennen soll, ist die Anzahl der Führungswechsel (A-Wertung). Bekanntlich liegt mal der eine, mal der andere vorn und erst das Ergebnis

am Ende ist das, welches zählt. Im Fußball kann sich das Blatt in einer Begegnung drei- oder viermal wenden, was für reichlich Emotionen bei den Fans sorgt. Auch hier zeigt das Go-Spiel seine gnadenlose Überlegenheit, bzw. die Spieler ihr Können, echtes Drama auf das Spielbrett zu zaubern. Ausgezeichnet werden in dieser Kategorie die Spieler Cedric Holle und Casjen Quathamer (TriLux2–kassel2, Liga 2, 6. Spieltag), in deren Begegnung die Führung auf dem Brett 33-mal wechselte. Dieses Ergebnis wurde möglich, weil der Status einer Gruppe nicht richtig oder nicht als spielentscheidend eingestuft wurde (Diagramm 5). Wenn man solche Stellungen erkennt und einfach mal stehen lässt, dann kann man wunderschöne Auf-und-Ab-Muster im KI-Graphen erzeugen.



Dia. 5

Wie im Fußball ist auch im Go keine Entscheidung perfekt. Aufgrund sehr knapper Spielsituationen wurden Führungswechsel auf dem Brett innerhalb einer Bandbreite von 0,5 Punkten für den einen oder anderen nicht berücksichtigt. Der Bereich liegt quasi in einer Grauzone, in der das Pendel ganz natürlich mal zum einen und mal zum anderen Spieler schwankt.

Lässt man diese Toleranz jedoch außer Acht und den Videoschiedsrichter mit peinlicher Genauigkeit richten, dann geht diese Wertung (B-Wertung) an Malte Gerhold und David Seibt (MV2Brett1–Ze-

brapin21, Liga 2, 1. Spieltag) für ihre Leistung, die Führung in der Partie 46-mal dem gegnerischen Spieler zu überlassen.

Auch in dieser Kategorie zeigt sich, dass noch Potenzial nach oben besteht. In der Eröffnung, der Spielphase, in der knappe Stellungsbewertungen und schnelle Führungswechsel durchaus üblich sind, konnten die beiden Gewinner dieser Wertung diese Möglichkeiten noch nicht maximal ausreizen. Die Führung wechselte in ihrer Eröffnung nur 10-mal zwischen Weiß und Schwarz. Der Rekord in dieser Wertung liegt jedoch bei soliden 16-mal.

Kommen wir nun zur Königswertung, in der das KI-ähnliche Spiel betrachtet wird, also wie nah ein Spieler mit seinen Zügen an den Vorschlägen der KI liegt. Als Unparteiischen ziehen wir wieder AI Sensei heran und als einfaches Maß verwenden wir die durchschnittliche Abweichung aller Spielzüge von den KI-Vorschlägen. Vorweg sei natürlich darauf hingewiesen, dass die Spieler mit kurzen Partien im Vorteil sind, da es weniger Zeit und Möglichkeiten bedeutet, größere Patzer einzubauen, die den Durchschnitt nach unten ziehen würden. Ist der Patzer jedoch groß genug, dann fliegt man in dieser Kategorie schnell raus. Zudem, das ist nicht unbeachtlich, kann eine gute Bewertung von Zügen auch Folge der schlechten Züge des Gegners sein, denn die KI sieht bei einem klaren Vorteil viele Züge als gleichwertig und zielführend an und vergibt somit deutlich bessere Bewertungen. Genug der Vorrede. In dieser Wertung gewinnt Bernhard Runge mit einer durchschnittlichen Abweichung von -0,13 Punkten je Spielzug (rentier3–FlaLeer03, Liga 2, 1. Spieltag) vom KI-Vorschlag. Herzlichen Glückwunsch!

Der schnellste Spieler in dieser Saison hat für eine Partie durchschnittlich nur 2,8 Sekunden pro Zug benötigt (in einer Partie mit insgesamt 215 Zügen). Der Gegner war mit 3 Sekunden pro Zug nicht wesentlich langsamer. Vielleicht lag es am Spielstärkegefälle, dass hier beide Spieler den bereits erwarteten Ausgang eintreten ließen und sich nicht viele Gedanken über ihre Züge machten.

Zum Schluss gibt es noch einen weiteren geteilten ersten Platz für die meisten gespielten und gewonnenen Partien. Dieses Ergebnis erzielten: Arved Pittner, Tobias Berben und Denis Dobranis. Alle drei setzten nur einen Spieltag aus und gewannen alle ihrer acht Partien. Herzlichen Glückwunsch!

Zwischenruf: Der Film „The Match“

Motiviert durch den Beitrag in DGoZ 2/2025 habe ich mir ein Netflix-Konto mit Werbung zugelegt und mir – bereits mehrfach – den Film angesehen. Ich muss sagen, dass er mich begeistert, da er aus meiner Sicht sehr gut das Lehrer-Schüler-Verhältnis zwischen diesen beiden Ausnahmespielern zeigt, wie Cho Hunhyun es auch in seinem Buch „Go with the Flow“ beschreibt. Übrigens ist dieses Buch auch bestens geeignet, um einen Einblick in die Entwicklung dieses Spielers und das Verhältnis zu seinem Lehrer Segoe Kensaku zu erhalten.

Wenn man dann auch noch den Index der „Go World“ nach Lee Changho durchsucht – besser gleich nach Yi Ch’ang-ho suchen –, so findet man viele Beiträge zu Spielen dieses Ausnahmetalents, die in der Go World enthalten sind. Ganz besonders zu empfehlen ist die Ausgabe 71 aus dem Jahr 1994.

Interessant ist auch das Spiel, das sich zentral im Film findet. Es ist das fünfte Spiel im 29. Choe-gowi 1989, in dem Lee seinen Lehrer besiegt – dramatisch dargestellt im Film [*und kommentiert abgedruckt in dieser DGoZ-Ausgabe*].

Eine Besprechung des Films von Vadim von „GoMagic“ findet man auf YouTube.

Diese Besprechung geht auch auf die Entwicklung von Cho Hunhyun zu einem der besten Go-Spieler ein und behandelt die Jahre vor dem Start des Films. Am Ende des Beitrags wird dann die Lösung der Go-Aufgabe gezeigt, die Lee Changho gestellt worden war ...

Ulrich Groh



Zum Go-World-Index ...



Zur Film-Rezension ...

13. China-Cup

In diesem Jahr fand am 3. und 4. Mai der China-Cup zum 13. Mal in den Räumen des chinesischen Kulturzentrums in Berlin-Tiergarten statt. Erstmals 2010 ausgetragen, ist der China-Cup zwischenzeitlich eine feste Größe in der Berliner Go-Szene. Die Organisation von Seiten des Chinesischen Kulturzentrums war wie gewohnt perfekt. Die Leitung des Kulturzentrums hat in diesem Jahr Herr Direktor He übernommen.

Die Eröffnungs-Zeremonie begann am Samstag planmäßig um 11:00 Uhr. Die chinesische Delegation begrüßte ihre Gäste und eröffnete zusammen mit dem GoVB, vertreten durch Andreas Urban und Bernhard Runge, das diesjährige Turnier.

Im Foyer waren chinesische Gemälde und Skulpturen ausgestellt, die von den Gästen bestaunt werden konnten. Im Eingangsbereich konnten sich Spieler und Besucher an mehreren Tischen austauschen oder einfach entspannen.

Von den 34 Teilnehmenden waren 12 Dan-Spieler. Für die Spitzenspieler kamen wieder drei IZIS-Bretter zum Einsatz, die eine Verfolgung der Partien online in Echtzeit ermöglichen. Gespielt wurde fast ausschließlich in Gleichauf-Partien. Für den Fall, dass Spieler eine Runde aussetzen wollten, sprangen Andreas Urban oder Nicole Knappe vom Orga-Team als Ersatzgegner ein (Joker). Die Bedenkzeit betrug 45 Minuten pro Spieler zuzüglich Byoyomi. Schwarz gab 6,5 Komi.

Die erste Runde begann pünktlich um 12:00 Uhr, wie auch alle weiteren Runden pünktlich gestartet und abgeschlossen werden konnten. Das Turnier verlief reibungslos ohne jegliche Zwischenfälle oder Verzögerungen. Dank an Bernhard Runge für die professionelle Turnierleitung! Es gab viele spannende Partien in freundschaftlicher Atmosphäre.

Um den Turniersieg kämpften mehrere Hochdan-Spieler aus China, Korea und Deutschland. Und wie im vergangenen Jahr dominierte ein 7-Dan-Spieler aus Korea das



Geschehen. Wieder ein Kim, allerdings ein anderer als im vergangenen Jahr: Kim Seong-Jin, derzeit in Bremen lebend, gewann alle 5 Partien und damit das Turnier. Herzlichen Glückwunsch an Seong-Jin! Den zweiten Platz erkämpfte sich der Chinese Haohan Wu 5d, derzeit in Duisburg lebend. Dritter wurde der aktuelle Berliner Meister Arved Pittner 5d. Den vierten Platz belegte der erst 15-jährige Adam Dottan 3d aus Berlin, der damit auch als bester Jugendspieler (U18) ausgezeichnet wurde. Bester Ü50-Spieler wurde Alexander Kurz 3d aus Berlin.

Neben dem Turniersieger Kim blieben noch zwei Spieler ungeschlagen: Matti Klieme aus Berlin und Walter Quathamer aus Kassel. Herzlichen Glückwunsch natürlich auch an diese beiden – und bitte beim nächsten Turnier die Spielstärke anpassen! Zwei Spieler erreichten vier Siege: Hendrik Reinke 1k aus Berlin und Gideon

Schafroth 5k aus München. Diese vier Spieler erhielten Buchpreise. Hendrik Reinke hat dabei das Kunststück fertiggebracht, Casjen Quathamer 2d und auch noch Tony Claasen 3d zu besiegen! Hendrik „Takemiya“ Reinke going Shodan!

Insgesamt war das ganze Turnier von vielen freundschaftlichen Begegnungen geprägt. Und am Samstagabend lud das chinesische Kulturzentrum zu einem wunderbaren Büffet mit diversen chinesischen Köstlichkeiten ein. Ein absolutes Highlight!

Die Siegerehrung fand am Sonntag vorzeitig noch vor 16:00 Uhr statt, so dass alle auswärtigen Spielerinnen und Spieler rechtzeitig ihre Züge erreichen konnten.

Für das kommende Jahr bemüht sich der GOVB um eine „Entzerrung“ der europäischen Turniere. Wir freuen uns schon auf den 14. China-Cup!

Stefan Jacoby



Kim Seong-Jin bekommt den Sieger-Pokal überreicht

Trierer Tengen

Am 31. Mai fand der 12. Trierer Tengen, der Kinder-LanKe-Cup, wie in den vergangenen Jahren am Balthasar-Neumann-Technikum Trier statt. Knapp 30 Kinder und Jugendliche nahmen teil. Neben dem Hauptturnier, in dem in Teams aus zwei bis drei Spielern gespielt wurde, fand dieses Mal auch ein Anfängerturnier statt.

Insgesamt wurden sieben Runden im Hauptturnier, vier Runden im Anfängerturnier und am Ende auch noch ein wenig Renn-Go gespielt. Den ersten Platz beim Trierer Tengen belegte das Mix-Team „Haan Girls“ (Luxian Chen, Fanglin Chen), welches alle Spiele gewann außer eine Partie gegen das Heidelberg College, die mit nur 0,5 Punkten entschieden wurde. Auf Platz 2 folgte das Team „DEITSCH AI“ (Isabelle Zhou, Austin Yanze Liu), das auch 6 Siege einfahren konnte. Platz 3 belegten die „Haan Boys“ (Ziyi Tian, Luoan Cheng). Die beste Schule wurde dieses Mal die Friedrich-von-Bodelschwingh-Schule Düsseldorf mit Mochen Li, Weijun Li und Xiaoyi Sun. Das Anfängerturnier gewann Hairong Zhang, dicht gefolgt von Lucas Xi auf Platz 2.

Unser Dank geht an den Sponsor LanKe und Eberhard Hüster vom BNT Trier, welches wieder großzügig die Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt hat sowie alle Helfer vor Ort.

Emanuel Schaaf

Zwischenruf:

Freiwillige Mitarbeiter (m/w/d)

In letzter Zeit höre und lese ich immer mehr Beschwerden, Klagen oder auch abwertende bzw. herablassende Bemerkungen und „ab-rechnende“ Kritik an freiwilligen Mitarbeitern und Helfern (m/w/d).

Diese Kritik und diese Angriffe kommen meist (nicht ausschließlich) von Menschen, die selbst nicht als Freiwilliger oder Helfer (m/w/d) tätig sind.

An alle Kritiker: Fragt euch mal, wie viele Turniere noch ausgerichtet werden würden, wenn es diese Freiwilligen (m/w/d) nicht geben würde?

Oder wie viele Artikel die DGoZ noch veröffentlichten könnte ohne diese Menschen?

Liebe Go-Spieler, Kritik ist gut, wenn sie aufbauend ist bzw. Vorschläge für Verbesserungen enthält. „Abrechnende“ oder, schlimmer, vernichtende Kritik sollte eigentlich gerade öffentlich unterbleiben, insbesondere, wenn Ihr nicht einmal (alle) Hintergrundinformationen habt.

Solltet ihr der Meinung sein, dass Ihr es besser könnt, dann fangt doch gerne einfach an, euch selbst aktiv einzubringen, damit wäre vermutlich allen Seiten mehr geholfen!

Tony Claasen



Zwischenruf: Unzureichende Ankündigungen

Die Vorrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2025 wurde weder in der DGoZ, auf der DGoB-Hauptwebseite, auf der DGoB-Webseite für Deutsche Go-Einzelmeisterschaft noch auf der DGoB-Webseite für Meisterschaften angekündigt. Etwa einen Monat vor dem Turnier guckte ich auf diesen drei Webseiten und auf der viel weniger spezifischen DGoB-Webseite für Anstehende Veranstaltungen aka Turnierkalender nach, fand aber noch nichts. Das oft quälend langsame Laden einer jeden DGoB-Webseite demotiviert zudem häufiges Nachgucken. Wie in den Vorjahren mutmaßte ich, dass der Termin vielleicht turnierordnungswidrig erst wieder im Herbst sei. Dass ich überhaupt teilnehmen konnte, verdanke ich nur dem glücklichen Umstand, dass der Turnierleiter Pascal Müller von sich aus eine Woche vor dem Turnier meinen Teilnahmewunsch erfragte, weil er sich wunderte, dass ich mich als regelmäßiger Teilnehmer Deutscher Go-Einzelmeisterschaften noch nicht angemeldet hatte. Erst danach fand ich auf der DGoB-Webseite für Anstehende Veranstaltungen einen Datumseintrag und Link zur Turnierausschreibung auf der Turnierleiterwebseite, worin auch 2024 statt 2025 stand und trotz meines Hinweises immer noch steht.

Als Folge der sehr späten Information war mein Zugticket €50 teurer als nötig, erwischte ich nur noch ein fragwürdiges, bei meinem Eintreffen vor Ort geschlossenes Hotel, musste das Doppelte für ein spätabends vor Ort gefundenes, sechstes Ersatzhotel zahlen und 17 Tage auf Erstattung des ersten Hotels warten bei knapp dreieinhalb Stunden Kommunikationsaufwand nur dafür. Erst auf dem Turnier erfuhr ich, dass es mittlerweile eine deutsche Diskussionsgruppe auf dem sozialen Medium Discord gibt. (Die Rückreise hatte u. a. Stau wegen „unerlaubte Personen auf den Gleisen“ und später 100km/h Hinterherfahren hinter

einem Güterzug auf der Schnellfahrstrecke mit schließlich über 2h Verspätung.)

Die Turnierordnungen schreiben: Die Ausschreibung soll drei, muss spätestens einen Monat vor Beginn des Turniers in den DGoB-Medien (bzw. in der Deutschen Go-Zeitung oder sonst in geeigneter Weise) veröffentlicht werden. Tatsächlich waren die Ankündigungen inakzeptabel unzureichend. Die Schaffung einer deutschen Discord-Diskussionsgruppe wurde unzureichend kommuniziert. Sehr viel gravierender aber ist, dass Discord kein allgemein zugängliches Medium ist, sondern den Zugang diskriminiert: Man bekommt nur noch Neuzugang zu Discord, wenn man ein Smartphone zur Verifizierung hat. Mangels Smartphone gehöre ich zu den Diskriminierten. Außerdem ist Discord für Datenschutzverletzungen bekannt. Ebenfalls unzureichend ist eine zu späte Bekanntmachung an einer versteckten statt erwartbaren Stelle der DGoB-Webseiten. Dass das DGoB-Forum als Diskussionswebseite vom DGoB-Vorstand nicht mehr genutzt wird, war bekannt, aber angesichts der in der DGoZ fehlenden Ausschreibung wäre eine ausnahmsweise Nutzung angebracht gewesen und hätte mir geholfen. Auf der DGoB-Webseite für die Deutsche Go-Einzelmeisterschaft stehen übrigens immer noch keine Ergebnisse.

In anderer Sache bekleckert sich mein Landesverband Berlin auch nicht mit Ruhm. Anscheinend zum Portosparen erfolgten die Ankündigung und Mitteilung der Tagesordnung zur Delegiertenversammlung per E-Mail allerdings versteckt als Anhang in einem Dateiformat, welches nicht sicher vor möglicherweise enthaltener Malware schützt. Meiner Bitte um Zusendung in einem Nur-Text- oder sicheren Format wurde nicht entsprochen.

Leute, so geht das nicht! Respektiert bitte die Mitglieder! Rechtzeitige, leicht zugängliche Ankündigungen waren mal eine Selbstverständlichkeit und sollten es wieder dauerhaft sein!

Robert Jasiek

35. Dresdner Go-Turnier

Am 24. und 25. Mai 2025 fand das 35. Dresdner Go-Turnier im malerisch gelegenen Ruderbootshaus des USV TU Dresden statt. Bei königlichem Wetter und mit Blick auf die Elbe trafen sich 50 Go-Spielerinnen und -Spieler aus dem In- und Ausland – von erfahrenen Turnierfuchsen bis zu neugierigen Neulingen.

Nach zwei intensiven Spieltagen standen die Sieger fest. Die ersten drei Plätze belegten:

1. Zhang Shilong, 4 Dan, USV Dresden
2. Arved Pittner, 5 Dan, Berlin
3. Kevin Sanow 4d, Alexander Kurz 3d und

Philipp Lindner 2d (punktgleich geteilter dritter Platz)

Das breite Teilnehmerfeld sorgte für spannende Partien und einen regen Austausch zwischen den Generationen und Spielstärken.

Neben dem Hauptturnier sorgte ein parallel ausgetragenes Marathonturnier für zusätzliche Abwechslung. Wer eine Pause vom Spielgeschehen brauchte, konnte das traditionsreiche Ruderbootshaus erkunden und die entspannte Atmosphäre am Wasser genießen.

Für das leibliche Wohl war bestens gesorgt: Ein liebevolles Tresenteam servierte selbstgebackene Köstlichkeiten, vielfältige Getränke und Snacks.

Es wurde gemeinsam gegrillt und am Sonntag zusammen gefrühstückt. Die herzliche Versorgung trug ebenso zur familiären Stimmung bei wie die Gespräche und das Miteinander abseits der Bretter.

Ich selbst war einer der absoluten Go-Frischlinge und habe mich erst am Freitag spontan zur Teilnahme entschieden. Besonders beeindruckend fand ich die freundschaftliche, unkomplizierte Atmosphäre: Selbst erfahrene Spielerinnen und Spieler, darunter 1d- und 5d-Spieler, nahmen sich in den Pausen Zeit, mir als 29k Tipps und Hinweise zu geben. Das gesamte Wochenende fühlte sich eher wie ein großes Familientreffen als ein klassisches Wettkampfturnier an.

Ein großes Dankeschön gilt der Organisation, die das Event reibungslos und mit viel Herzblut auf die Beine gestellt hat. Für mich steht fest: Ich komme wieder!

Uwe Hadlich

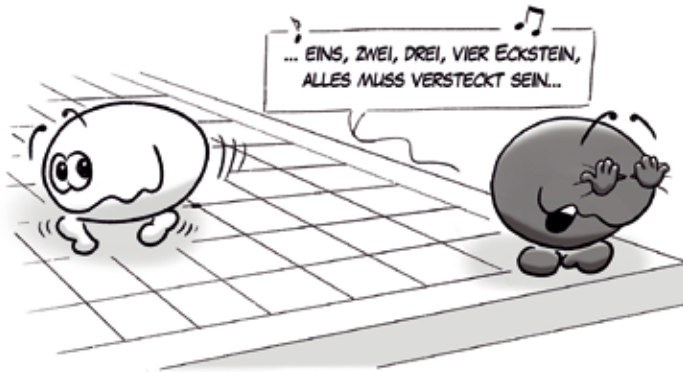


Turnier- und Veranstaltungsnotizen

Messturnier Hannover

Schönes Wetter, toller Turnierort im Kulturtreff Hainholz und mit 70 Teilnehmern ein volles Turnier am 26. und 27.04. – so wünscht man sich das!

Im Hauptturnier gewann Chang Liu (5 Dan, Göttingen) ungeschlagen vor Haohan Wu (5 Dan, Duisburg) mit 4:1 und Lukas Wandelt (4 Dan, Oldenburg) mit 3:2. Außerdem erhielten Lilly Hu (2 Kyu, Wien) und Daniel Nolte (13 Kyu, Detmold) mit jeweils 5:0 sowie Florian Knauf (1 Kyu, Hannover), Ole Wille (2 Kyu, Hannover), Michael Drewitz (2 Kyu, Hamburg), Roland Illig (3 Kyu, Hamburg), Marco Melzer (3 Kyu, Hannover), Timo Weber (7 Kyu, Detmold), Graham Coleman (10 Kyu Oldenburg) und Walter Quathamer (19 Kyu, Kassel) einen Preis.



Wie gewohnt gab es am Sonntag noch ein Fleißigeturnier auf dem 9×9- bzw. 13×13-Brett ebenfalls mit zahlreichen Teilnehmern. Dort gab es für Ole Wille (Hannover) den Preis für die meisten Siegpunkte, für Tarmo Donner (München) für die beste Siegquote und für Taito Donner (München) den für die meisten Spiele.

Go-Legende Wolfgang Greb spielte mit 89 Jahren beim Messturnier mit. Er spielte früher (d. h. in den 1970er-Jahren) als 3 Dan und prägte zusammen mit seinem Bruder Gernot Greb 4d die Go-Szene

in und um Hannover mit. Zwischen den Runden betonte Wolfgang, wie viel Spaß ihm Go noch immer macht.

Heidelberger Denksport-Treffen 2025

Dieses Jahr konnte der Badische Go-Verein in Heidelberg zwei Denksport-Turniere parallel veranstalten, da die SRH-Hochschule großzügig Räume bereitgestellt hatte. Am 10. und 11. Mai gab es das erste Shogi-Turnier mit 6 Runden und 11 Spielern, darunter Go-Spieler Frank Rövekamp und Support von Shogi Kurpfalz. Zudem spielten 78 Go-Spieler ein vierründiges Go-Turnier, das wieder von der CK-Holding und dem Go-Verband Baden-Württemberg gefördert wurde. Mitglieder des Go-Verbandes BW waren auch bei diesem Turnier (wie schon in Freiburg) startgeldfrei, um weitere Mitglieder für den Go-Verband zu werben.

Der Deutsche Go-Bund hat über sein FS Profi mitfinanziert, dass Go-Trainer Seokbin Cho (8d,

Japan) fünf Tage lang mit den Go-Spielern in Heidelberg und Karlsruhe sein Wissen teilte. Wie im Vorjahr gab es für die schwächere Hälfte des Turnierfeldes ein eigenes Go-Seminar am Freitag vom Heidelberger Go-Trainer Thomas Witting, diesmal unter dem Namen „Tipps auf dem Weg zum Blaugurt“.

Das Go-Turnier selbst wurde von Adam Dottan (3d, U19, Berlin) vor

Ruizheng Huang (2d, U19, Böblingen) und Martin Ruzicka (5d, Darmstadt) gewonnen, die alle 3:1 spielten. Die übrigen Ergebnisse sind in der EGD nachzulesen.

3. Augsburger Go-Treffen 2025

Bereits zum dritten Mal gab es wieder ein Go-Treffen in Augsburg – diesmal am 17. und 18.05. in Neusäß. Gewonnen wurde das McMahon-Turnier mit vier Runden von Jonas Fincke (4d, München) vor Thomas Kettenring (2d, München). Während auch das dritte

Augsburger Turnier der neuen Zählung wieder von Münchner Spielern gewonnen wurde, zeigt die Go-Ausbildungsstrategie der Augsburger Früchte und neue Spieler waren beim Turnier, wenn auch noch nicht alle mitgespielt haben. Beeindruckende 8 von 29 Spielern spielten ihr erstes Turnier.

Das Turnier wurde wieder vom Badischen Go-Verein zusammen mit dem Augsburger Go-Abend und mit finanzieller Unterstützung des Bayerischen Go-Vereins organisiert, letzterer konnte sich über ein weiteres Neumitglied freuen.

Und weil es so schön war, gibt es auch 2026 wieder ein Augsburger Sommerturnier und voraussichtlich wieder in der Neusäß, denn der Ausweichspielort erwies sich als tolle Location, wenn es auch im Landkreis etwas bergiger ist als in der Stadt selbst.

Hamburger Affensprung 2025

Dank unserer Sponsoren, der CK Holding und dem Hebsacker Verlag, konnten wir auch dieses Jahr vom 07. bis 09.06. wieder viele Preise vergeben und eine gut gefüllte Kiste Go-Bücher, Material und Trivia verlosen.

Auch dieses Jahr wurde das Turnier in den Großen Affensprung und den Kleinen Affensprung aufgeteilt, die Grenze lag beim EGD-Rating von 2250. Der Große Affensprung kam damit auf 14 Teilnehmer und war mit 9 Teilnehmern von 5d und stärker sehr stark besetzt. Gleich in der ersten Runde gab es eine Riesenüberraschung, denn David Ulbricht 4d gewann gegen den Titelverteidiger Seongjin Kim 7d. Lu Ji 5d aus Hamburg war bis Runde 4 stark unterwegs und einer der Anwärter für den Turniersieg, leider musste er in Runde 4 den Sieg Valerii Krushelnytskyi 7d überlassen. Somit war Valerii nach vier Runden der Einzige im Feld, der ungeschlagen war. Die Niederlage

gegen Seongjin Kim in der 5. Runde brachte seinen Turniersieg nicht mehr in Gefahr und sogar David Ulbricht konnte sich durch seinen Sieg in Runde 1 vor Seongjin Platz 2 in der Tabelle sichern.

Im Kleinen Affensprung hatten wir 71 Teilnehmer und so konnten wir dieses Jahr insgesamt 85 Teilnehmer begrüßen. Im Kleinen Affensprung wurden 8 Runden gespielt und Ferdinand Marz 2d aus Jena wurde mit 8 Siegen der Turniersieger. Ryan Sun konnte mit 6 Siegen den 2. Platz erobern, Ai Guan belegte den 3. Platz. Dieses Mal konnten nur zwei Spieler außerhalb der Top 3 sechs oder mehr Siege vorweisen: Paul Depping und Peter Salmen spielten jeweils 6:2.

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft 2025

Nach einigen Startschwierigkeiten bei der Vorbereitung und Planung konnten wir am 8. Juni 2025 in Hamburg acht Paare für die DPGM 2025 begrüßen.

Die ersten beiden Runden dieser Meisterschaft verliefen ohne Überraschungen. In der dritten Runde konnten Daniela Trinkns und Arved Pittner sich gegen Manja Marz und Johannes Obenaus durchsetzen und die Führung in der Tabelle in Anspruch nehmen und ungeschlagen Tag 1 beenden. In Runde 4 waren Lisa Ente und Benjamin Teuber zu stark für Daniela und Arved, und so gab es nach der 4. Runde drei Paare mit 3 Punkten, die sich gegenseitig geschlagen hatten.

Sowohl Lisa/Benjamin als auch Manja/Johannes und Daniela/Arved gewannen ihre Partien in der letzten Runde – und so wurde die Meisterschaft diesmal auf Brett 4 entschieden. Jenny Dittmann und Bernd Lewerenz gewannen gegen Kris Koch und Andreas Koch, und so wurden Manja und Johannes Deutsche Paar-Go-Meister 2025.

Deutsche Paar-Go-Meisterschaft 2025

Pl.Name	1	2	3	4	5	Pkt	ScoreX	SOS	SOSOS
1 Manja Marz 4d, Johannes Obenaus 6d	6+	3+	2-	5+	4+	4	4	14½	62
2 Daniela Trinkns 2d, Arved Pittner 6d	4+	7+	1+	3-	6+	4	4	13½	62½
3 Lisa Ente 3d, Benjamin Teuber 6d	5+	1-	7+	2+	8+	4	4	11½	64
4 Isabel Donle 2d, Martin Ruzicka 5d	2-	6+	5+	8+	1-	3	3	12	64½
5 Jenny Dittmann 1k, Bernd Lewerenz 3d	3-	8+	4-	1-	7+	2	2	12½	61½
6 Vanessa Thörner 2k, Martin Wolff 3d	1-	4-	8=	7+	2-	1½	1½	12½	63½
7 Franziska Kern 4k, Nils Hanebeck 1k	8+	2-	3-	6-	5-	1	1	12	61½
8 Kris Koch 6k, Andreas Koch 4k	7-	5-	6=	4-	3-	0½	0½	11½	60½

Ein Endspielproblem, Teil 1

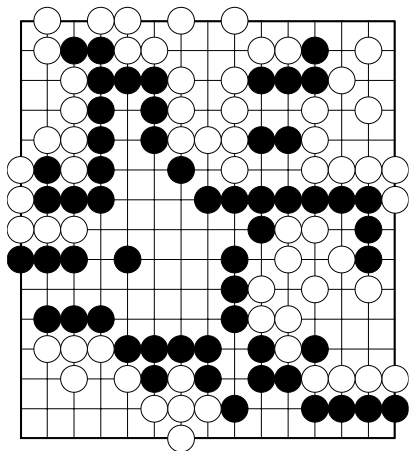
von Ulrich Groh

In der DGoZ 1/25 hatte ich ein Endspielproblem auf einem 15×15-Go-Brett vorgestellt und nur die Lösungszüge ohne weitere Begründung angegeben. In diesem Artikel möchte ich dies nachholen. Probleme dieser Art erschienen regelmäßig in dem Go-Magazin Gekkan GoGaku – 月刊碁学 Monatliche Go-Schule – in der Rubrik „Grundausbildung im Endspiel“ von dem Profispieler Ushikubo Yoshitaka.

Schwarz beginnt, es gibt keine gefangenen Steine und kein Komí. Und wenn man es richtig macht, haben Schwarz und Weiß am Schluss jeweils 38 Punkte in der japanischen Zählweise.

Im Text zu dem Problem finden sich die folgenden Hinweise:

- Starte in der linken oberen Ecke und behalte Vorhand.
- Als Nächstes geht es in der linken unteren Ecke weiter. Finde eine Zugfolge, mit der man wiederum Vorhand behält.
- Dann geht es über rechts unten zu der oberen Brethälfte.



Die Ausgangsstellung

Der Start: Links oben schneiden

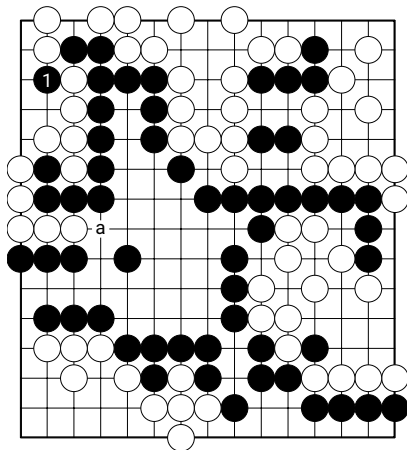


Abb. 1: Dies ist der erste richtige Schritt

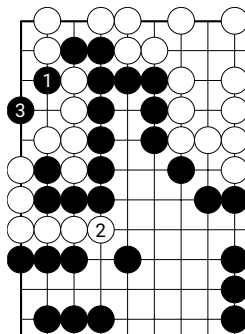


Abb. 2: Ein vergeblicher Versuch von Weiß

Betrachtet man in Abb. 1 die beeengte Stellung von Weiß (Damezumari), so muss Schwarz scharf angreifen und Schwarz 1 ist der richtige Opferstein. Das Ziel ist es, auf 'a' zu drohen. Dazu muss man aber vorher noch etwas arbeiten. Der Versuch von Weiß wie in Abb. 2 zu fliehen

ist unüberlegt. Es spielt Schwarz einen (Kosumi) und droht zu schneiden. Sollte Weiß decken, so ist Schwarz schneller und kann fangen.

Für Weiß bleibt nach Schwarz 1 nur übrig, auf 2 zu spielen (Abb. 3). Danach wirft Schwarz auf 3 ein (Horikomu) und Weiß muss diesen Stein schlagen. Dieses Einwerfen ist ein geschickter Zug

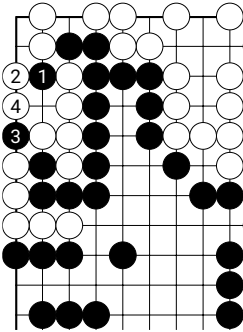


Abb. 3

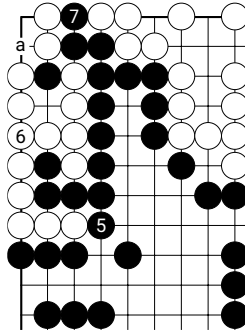


Abb. 4

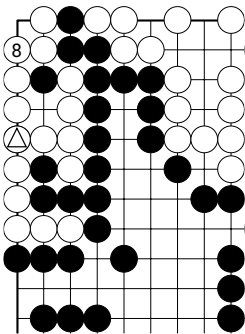


Abb. 5

von Schwarz. Wenn Weiß mit 4 diesen Stein fängt, so droht Schwarz auf 5 (Abb. 4). Weiß muss auf 6 decken und nach Schwarz 7 droht ein Doppelatari auf 'a' (Uttegaeshi). Weiß muss daher auf 8 decken und die Zugfolge kommt zu einem vorläufigen Ende (Abb. 5).

Das Ergebnis: Weiß hat fünf Gebietspunkte, wobei ein gefangener Stein, den Weiß mit Zug 4 geschlagen hat, berücksichtigt werden muss.

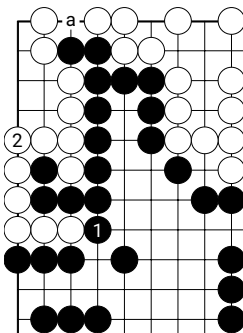


Abb. 6

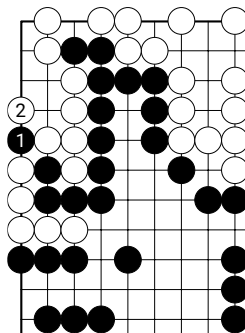


Abb. 7

Spielt Schwarz in Abb. 6 unmittelbar auf 1, so deckt Weiß auf 2 und hat sechs Gebietspunkte. Auch geht das unmittelbare Einwerfen von Schwarz auf 1 in Abb. 7 nicht. Weiß fängt mit 2 diesem Stein. Nach Schwarz 3 in Abb. 8 deckt Weiß auf 2 und der Zug Schwarz 5 wird von Weiß auf 6 beantwortet.

Der nächste Schritt: Links unten schneiden

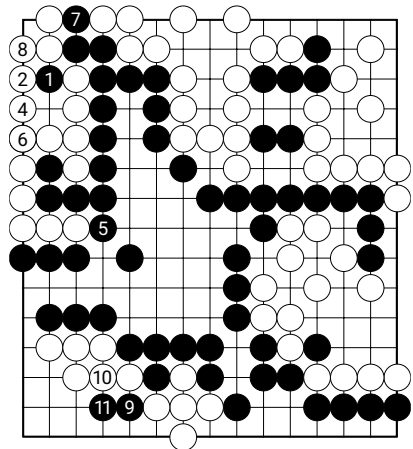


Abb. 9: Die korrekte Zugfolge (1–11), Schwarz 3 auf Weiß 6

Abb. 9 zeigt die richtige Zugfolge von Schwarz. Mit dieser behält Schwarz bis Weiß 8 Vorhand. Nach dem Schneiden auf 9 und dem Decken von Weiß

auf 10 verlängert Schwarz auf 11 (Hai) – und nun wird es etwas schwieriger.

Nach Schwarz 1 und 3 in Dia. 10 (nächste Seite) muss Weiß auf 4 spielen und der nächste Zug von Schwarz ist wichtig.

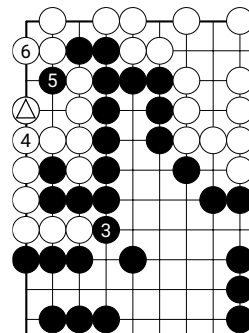


Abb. 8

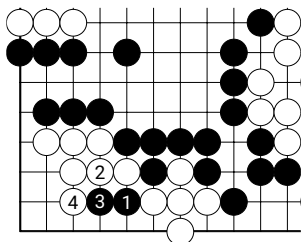


Abb. 10: Wohin muss Schwarz spielen?

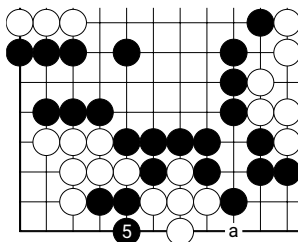


Abb. 11: Hervorragend!

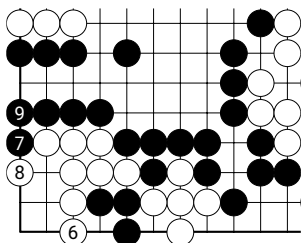


Abb. 12

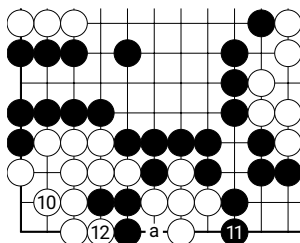


Abb. 13

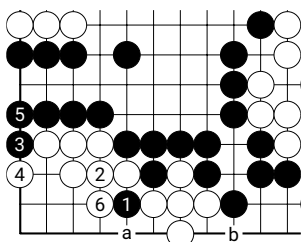


Abb. 14

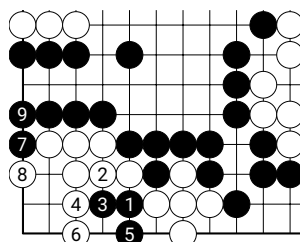


Abb. 15

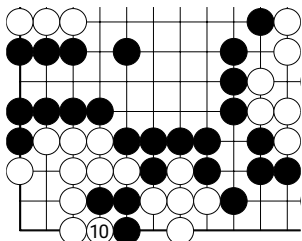


Abb. 16

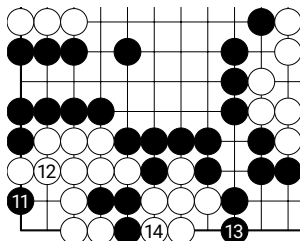


Abb. 17

Das Umbiegen (Magari) ist der richtige Zug. Schwarz auf a ist Vorhand, d.h. Weiß muss darauf antworten und wie wir sehen werden, behält Weiß aber zehn Gebietspunkte.

Weiß muss auf 6 antworten, Schwarz spielt auf 7 und 9 und es ist offensichtlich, dass Weiß nicht fernbleiben kann.

Nach dem Decken von Weiß auf 10 ist Schwarz 11 Vorhand, die Weiß mit 12 beantwortet. Und tatsächlich, sind es 10 Gebietspunkte für Weiß, da dieser später auf a decken muss.

Nun aber zu einigen Alternativen. Spielt Schwarz nach dem Schneiden direkt auf 3, so hat zwar Schwarz weiterhin Vorhand, aber das weiße Gebiet ist einen Punkt größer, also elf Punkte. Auch droht Schwarz b nicht, da Weiß jederzeit auf a fangen kann.

Was ist aber, wenn Weiß nach der Zugfolge in Abb. 15 wie in Abb. 16 spielt?

Zunächst muss Weiß auf 12 decken und nach Schwarz auf 13 die drei schwarzen Steine fangen.

Macht er dies nicht, so spielt Schwarz wie in Abb. 18 und nach Schwarz 3 in Abb. 19 ergibt sich ein Seki.

Nach Schwarz auf 'a' in Abb. 20 muss Weiß auf 'b' noch decken. Auch in diesem Fall ist das weiße Gebiet mit zehn Punkten zu bewerten. Alles in allem: Auch hier behält Schwarz die Vorhand oder Weiß verliert zehn Punkte mit dem Seki.

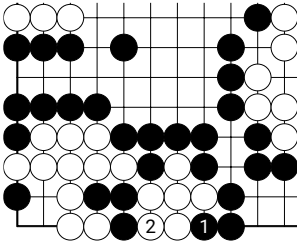


Abb. 18

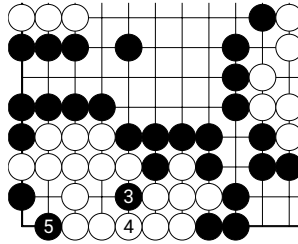


Abb. 19

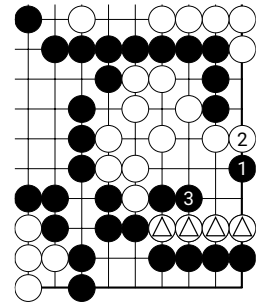


Abb. 22

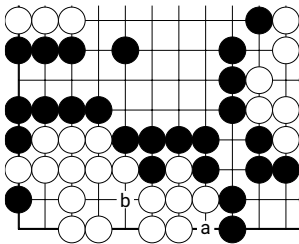


Abb. 20

Und nun: Setzen auf die erste Linie rechts unten

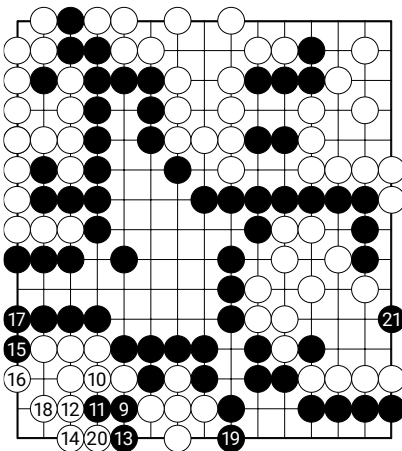


Abb. 21: Die richtige Zugfolge 9–21

Bis Weiß 20 ist es die richtige Zugfolge und Schwarz behält so die Vorhand. Dann wendet sich Schwarz nach rechts unten und Schwarz 21 Oki ist ein vergleichsweise einfacher Zug, den Weiß nicht blocken kann.

Versucht etwa Weiß mit 2 zu blocken, so spielt Schwarz auf 3 und die markierten Steine sind gefangen.

Weiß muss also in Abb. 24 mit 2 antworten und Schwarz wird sicherlich auf 3 verbinden. Antwortet Weiß auf diesen Zug nicht, so spielt Schwarz auf 1 und 3 und versetzt Weiß einen harten Schlag (Abb. 24).

– Fortsetzung folgt –

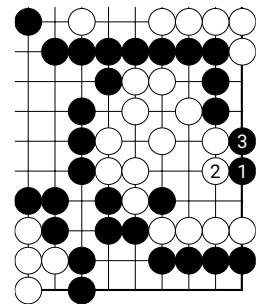


Abb. 23

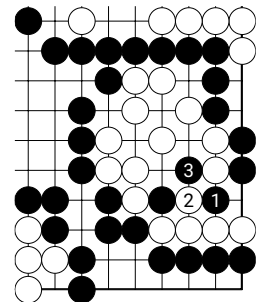


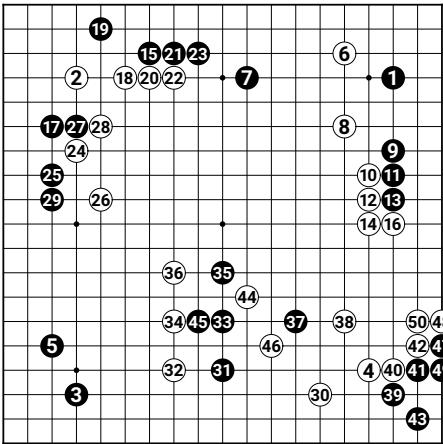
Abb. 24



Yoon Young Sun kommentiert (72)

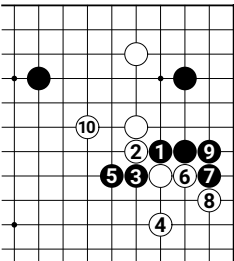
Partie: 29. Ch’oegowi Finale, 5. Partie
Weiß: Cho Hunhyun 9p
Schwarz: Lee Changho 3p
Komi: 5,5 Punkte
Ergebnis: 262 Züge. Schwarz gewinnt mit 0,5 Punkten.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p (awesomebaduk.com)

Diese Partie spielt eine zentrale Rolle in dem in der letzten DGoZ vorgestellten Film „The Match“, weil mit ihr Lee Changho das erste Mal einen Titelkampf gegen seinen Lehrer gewonnen hat.



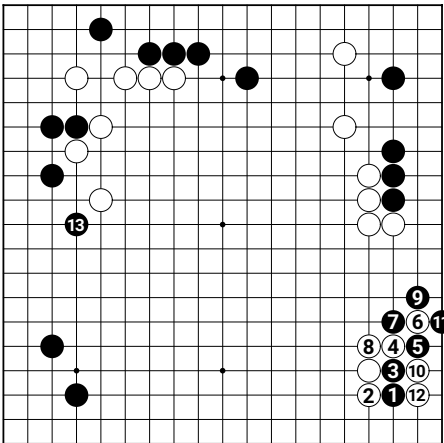
Figur 1 (1–50)

- 11: Dia. 1 zeigt bis 10 eine alternative Möglichkeit.
- 15: Das ist auch der KI-Zug!
- 18: Ein gutes Haengma – bis 22 drücken und dann 24 spielen.

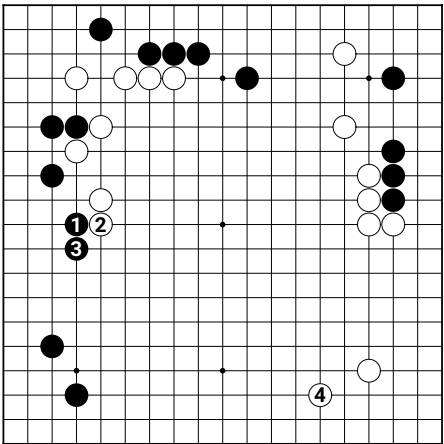


Dia. 1

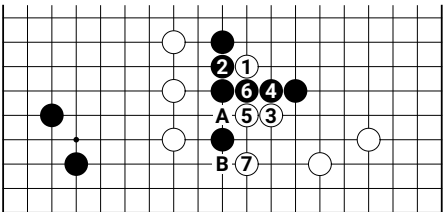
29: Das war zu langsam, aber dieser Zug passt genau zum Stil von Lee Changho. Die KI hätte 1 in Dia. 2 gespielt, um dann nach der Abfolge bis 12 auf 13 etwas aktiver zu spielen. Wenn ich Schwarz gewesen wäre, hatte ich wohl wie in Dia. 3 gespielt.



Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4



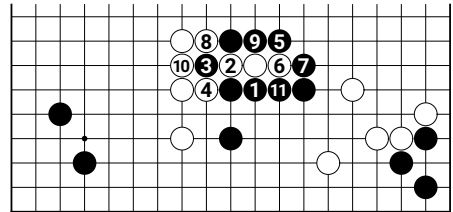
gibt dann zwar den Schnitt mit 4, aber Schwarz kann geschickt auf 5 spielen, Weiß squeeze und außenrum verbinden – Weiß hat dann praktisch nichts erreicht.

51: Lee hat sich entschieden, einfach seine Eckgruppe sicher zum Leben zu bringen.

52: Cho dachte, dieser Zug zeige Kampfgeist, da Lee nicht geantwortet hatte. Ich würde hier auch sofort schneiden. Aber laut KI war dieser Zug nicht gut. In Dia. 6 lässt Weiß Schwarz verbinden und gewinnt dadurch Potenzial in der rechten Mitte. Die Zugfolge bis 7 ist gut genug für ihn.

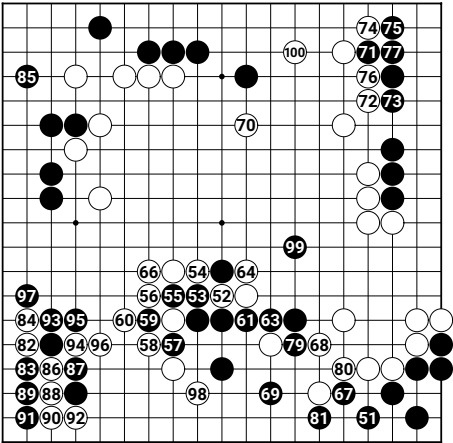
38: Dieser Zug war ein Fehler. Wenn Schwarz sowieso auf 39 oder 40 in die untere rechte Ecke spielt, kann Weiß ihn nach 38 nicht fangen. Deshalb hätte er mit 1 in Dia. 4 stärkeren Druck auf die schwarze Gruppe ausüben sollen. Nach 7 sind dann A und B Miai für Weiß.

45: Das ist zu vorsichtig gespielt. Schwarz hätte ruhig auf 1 in Dia. 5 antworten können. Es



Dia. 5

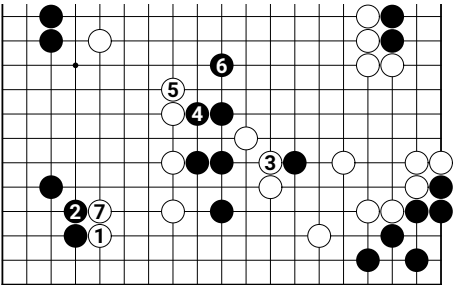




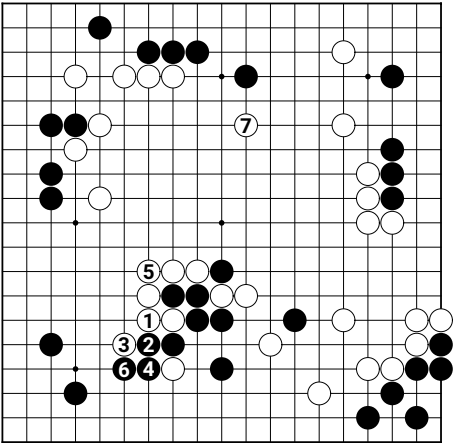
Figur 2 (51–100)

62 schlägt 59; 65 auf 59; 78 schlägt 65

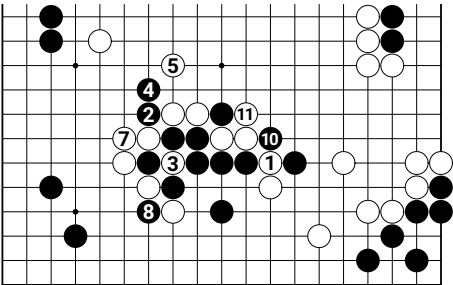
- 57: Mittagspause ...
- 58: Weiß hat für diesen Zug ganze 93 Minuten lang überlegt. Dieser Zug sieht natürlich aus, aber laut KI ist es ein großer Fehler. Wie Dia. 7 zeigt, kann Weiß einfach mit 1 und 5 decken, um dann mit 7 die Mitte groß zu machen.
- 60: Der Grund, warum diese Variante nicht gut ist, zeigt sich beim Ko, da Weiß zu Beginn des Kampfes nur wenige und Schwarz aber mehr Ko-Drohungen hat.
- 61: Schwarz bereitet Ko-Drohungen vor. Wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 8 antwortet, dann verschärft Schwarz mit 2 das Ko und hat bis 10 gute Ko-Drohungen – der Kampf ist einfach für Schwarz.
- 82: Ein starker Zug! Da Weiß in dieser Gegend dick und stark ist, kann er diesen Zug probieren.



Dia. 6

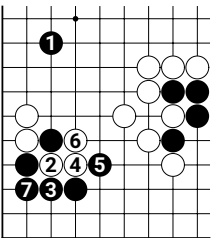


Dia. 7

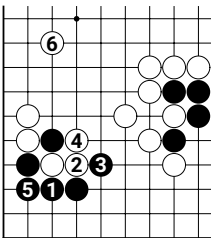


Dia. 8

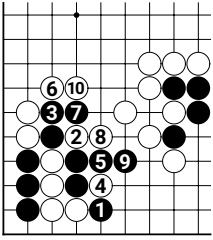
- 85: Das ist die falsche Richtung. Lee hätte auf 1 in Dia. 9 spielen sollen, so dass nach 7 das weiße Potenzial am linken Rand bereits reduziert ist. Wenn Weiß nach 85 in Dia. auch die Ecke verteidigt, wird mit 6 der linke Rand zu groß für Weiß.
- 93: Jetzt auf 1 in Dia. 11 davorzugehen wäre



Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11

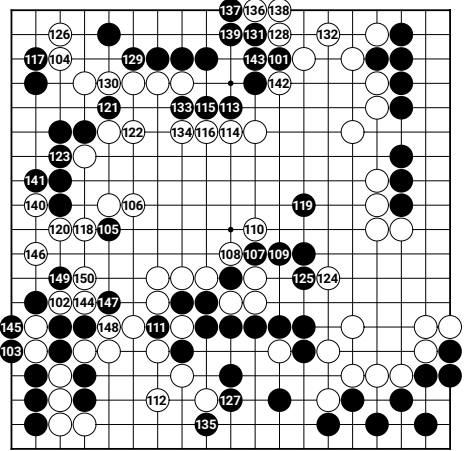
nun einfach auf 1 in Dia. 13, dann kann

übertrieben, denn mit 10 kollabiert die schwarze Stellung.

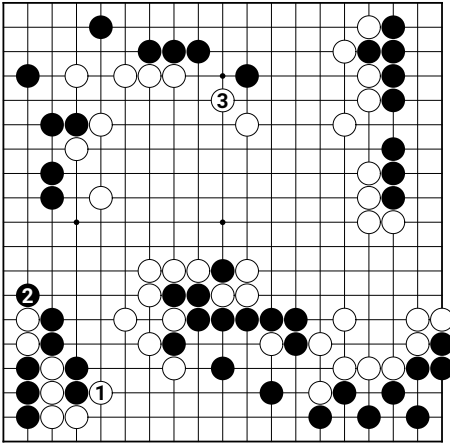
94: Einfach Hane auf 1 in Dia. 12 wäre besser, denn Schwarz muss auch auf 2 antworten, aber Weiß kann nun die Vorhand nehmen und auf 3 im Zentrum spielen, ...

98: ... spielt Weiß aber

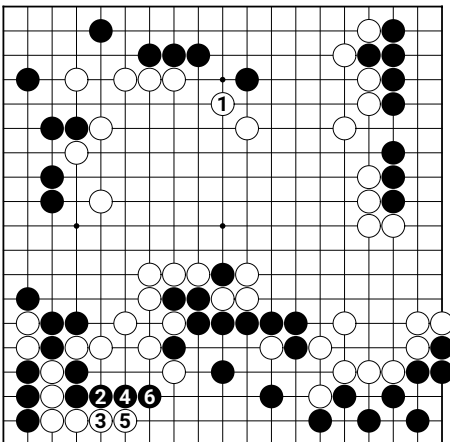
Schwarz das Aji seiner Steine mit 2, 4 und 6 nutzen. Somit ist ein Tenuki mit 98 nicht ratsam.



Figur 3 (101–150)



Dia. 12

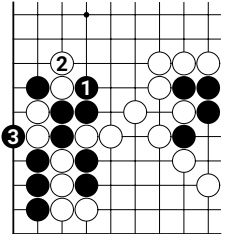


Dia. 13

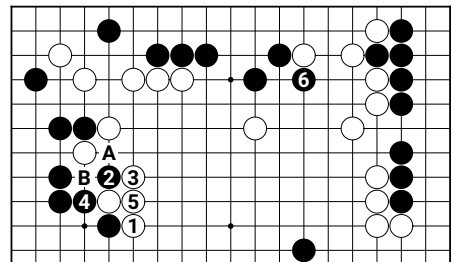
103: Er hätte erst auf 1 in Dia. 14 Atari geben sollen, um Weiß schwer zu machen.

105: Ein guter Zug! Denn, ...

106: ... wenn Weiß auf 1 in Dia. 15 antwortet, dann kann Schwarz mit 2 und 4 in Vorhand re-

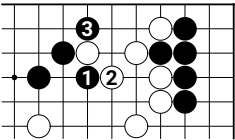


Dia. 14



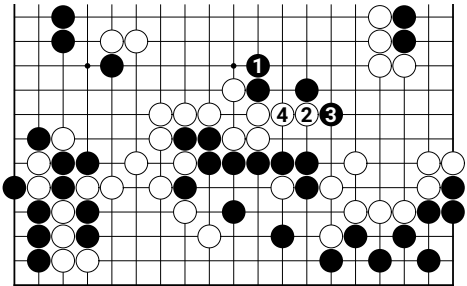
Dia. 15

duzieren und dann den schönen Zug auf 6 bekommen sowie für später noch A in der Hinterhand haben. Blockt Weiß mit 3 auf B, verliert er nach 4 und 5 direkt zwei Steine.

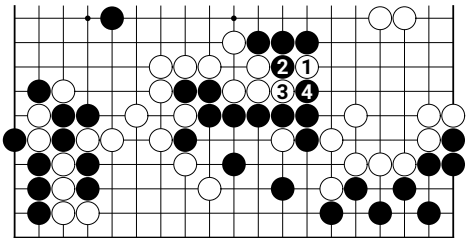


Dia. 16

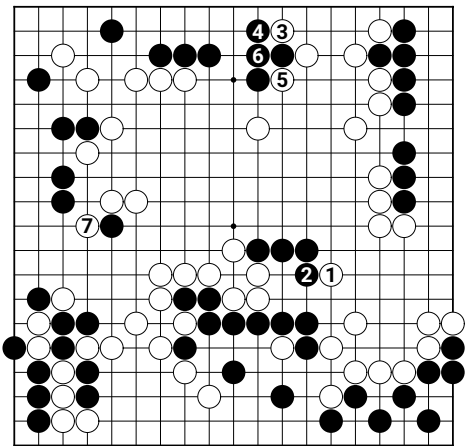
107: Am oberen Rand auf 1 und 3 in Dia. 16 zu spielen wäre größer gewesen.
109: Lee hätte jetzt natürlich gerne auf 1 in Dia. 17 gestreckt,



Dia. 17

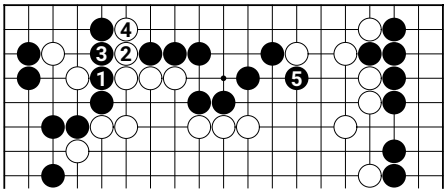


Dia. 18

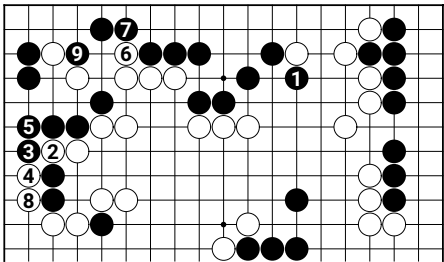


Dia. 19

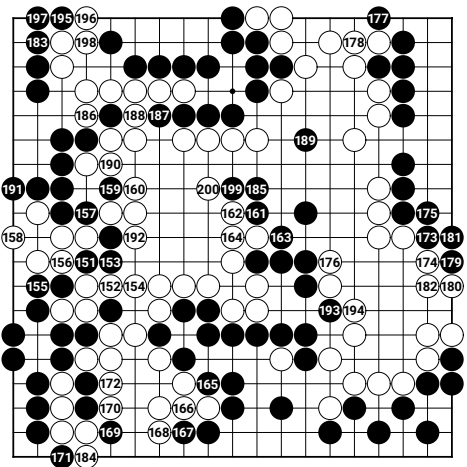
aber das wäre übertrieben gewesen, denn nach 2 und 4 kann er seine Steine nicht mehr anbinden. Nach 109 in der Partie kann Weiß die schwarzen Steine nicht abtrennen, wie Dia. 18 zeigt.
110: Damit spielt Cho in die falsche Richtung. Besser wäre Dia. 19 – nach dem Kikashi auf 1 erst Schwarz die guten Züge auf 1 und 3 in Dia. 16 mit 3 und 5 wegnehmen, um dann auf 7 zu spielen.



Dia. 20



Dia. 21

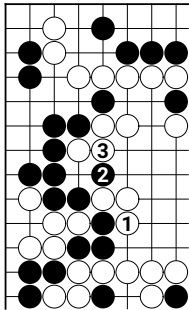


Figur 4 (151–200)

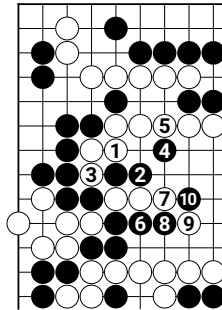


Die echte Partie zwischen Cho (l.) und Lee

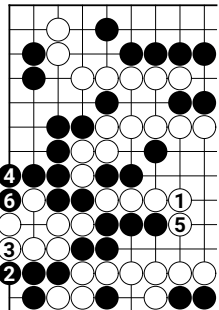
123: Das finde ich zu passiv. Lee hätte direkt auf 1 in Dia. 20 trennen können, um dann nach 4 seine Gruppe mit 5 zu stärken, um damit zugleich Dia. 16 zu verhindern. Oder er spielt direkt auf 1 in Dia. 21. Dann kann Weiß mit 2 bis 8 zwei Steine abschneiden, aber Schwarz mit 9 alles verbunden halten.



Dia. 22

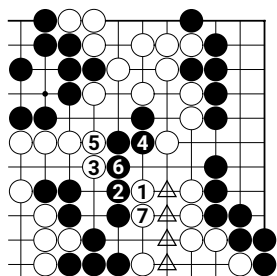


Dia. 23

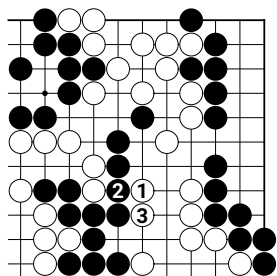




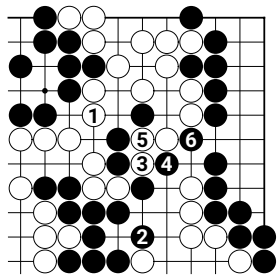
Der junge Lee Changho



Dia. 28



Dia. 29



Dia. 30

215: Es folgt ein Fehler von Schwarz. Mit einem Zug auf 219 hätte er die Mitte jetzt effektiv neutralisieren können.

218: Das ist endgültig der Verlustzug von Weiß. Mit 1 und 3 in Dia. 29 hätte er hier noch Punkte machen können.

220: Jetzt auf 1 in Dia. 30 zu spielen funktioniert nicht, denn die Schnittsteine 3 und 5 können nach 6 nicht gerettet werden.

225: Es gibt keine Chance mehr für Weiß, noch zu gewinnen. Diese Partie war die ganze Zeit knapp. Beide haben aber viele Fehler im Endspiel gemacht. Wenn Weiß auf 219 gespielt hätte statt 218, hätte er am Ende mit einem halben Punkt gewonnen ...

Impressum DGoZ 3/2025

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

Herausgeber: DGoB e.V., c/o Kai Meemken, Kochelsestr. 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: James Brückl, Lars Gehrke, Daniela Trink, 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: Kalli Balduin, Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld, Ulrich Groh, Uwe Hadlich, Stefan Jacoby, Robert Jasiek, Philipp Lindner, Kai Meemken, Marc Oliver Rieger, Martin Ruzicka, Emanuel Schaaf, Andreas Urban

Fotos: Tobias Berben, 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 4/2025: Mittwoch, der 13.08.2025

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

Hallo, liebe Kinder!

Wer ist wer? Ein Go-Rätsel in zwei Schritten!

In diesem Rätsel kannst du 13 Go-Spielerinnen und -Spieler aus Deutschland entdecken – vielleicht hast du sogar schon einmal jemand von ihnen bei einem Turnier getroffen?

Die Nachnamen:

Zuerst bekommst du 13 Anagramme. Das sind Wörter, bei denen die Buchstaben ganz durcheinandergewürfelt wurden. Aus „Retsba“ könnte zum Beispiel „Baster“ werden – oder doch eher „S. Abert“. Finde heraus, welcher Nachname sich jeweils hinter dem Buchstabensalat versteckt!

Noyo
Märker
Rebute
Zamr
Alesan
Nixg
Tandto
Hiyosakab
T. Repint
S. Kijae
Enlisse
Curikza
Gnech

Die Vornamen:

Wenn du alle Nachnamen erraten hast, geht es weiter mit dem großen Buchstabenfeld: Darin sind die Vornamen der 13 Spielerinnen und Spieler versteckt. Sie stehen vorwärts – also waagrecht, senkrecht oder diagonal – zwischen vielen anderen Buchstaben. Wer genau hinschaut, wird sie entdecken!



Und hier noch eine Hilfe:

Wir suchen ...

- 1 Profispielerin
- 2 Deutsche Meister
- 1 Deutsche Meisterin
- 1 Organisator einer Jugend-EM
- 3 Jugendspieler aus unserer Jugendmannschaft
- 1 deutscher 6 Dan, der bis vor kurzem noch Jugendspieler war
- 4 Menschen, die sich sehr um die DGoB-Jugend kümmern, als Trainer, Mannschaftsführer oder im Kids- und Teenspokal

Viel Spaß beim Knobeln!

Euer 黑 Hej



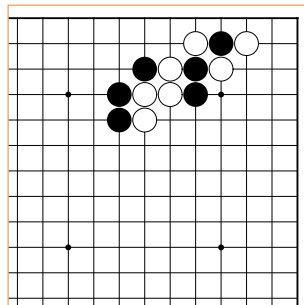
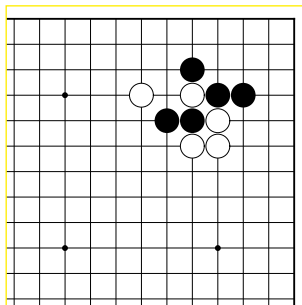
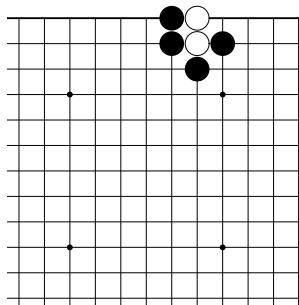
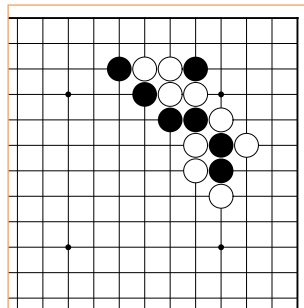
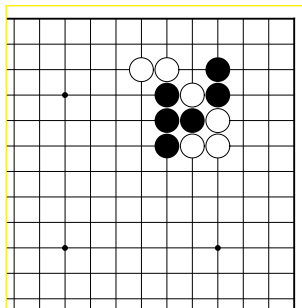
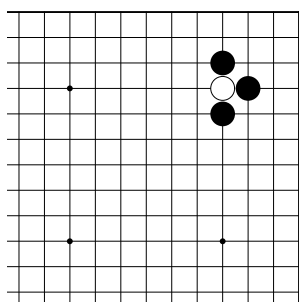
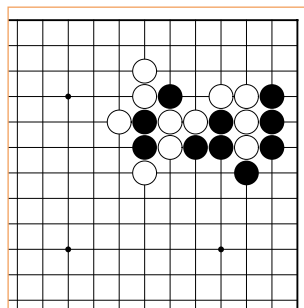
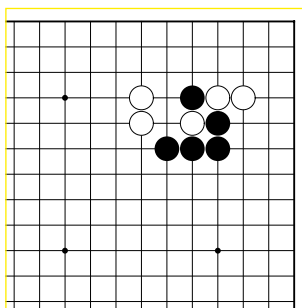
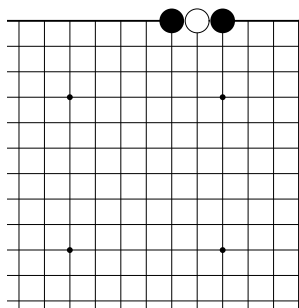
Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

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: Zeichne einen Kreis für den Zug, der weiße Steine schlägt!

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

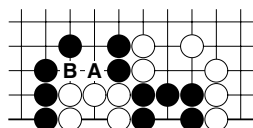
Orange: Erst ein Atari, dann ... zeichne die nächsten drei Züge ein!



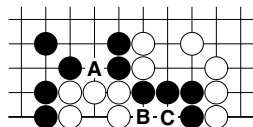
Tsume-Go-Kurs: Freiheiten reduzieren von Hartmut Kehmann

- 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 Nährung
- Lektion 7: Freiheitsnot bei äußerer Nährung
- Lektion 8: Freiheitsnot bei Augenbildung
- Lektion 9: Freiheitsnot bei Verbindung
- Lektion 10: Freiheiten vermehren

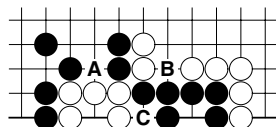
Am Ende jeder Lektion gibt es zehn Probleme, deren Lösungen auf der Internetseite des DGoB unter www.dgob.de veröffentlicht werden. Das Material kann zu unentgeltlichen Unterrichtszwecken gerne benutzt werden, die kommerzielle Verwendung bedarf der Genehmigung durch den Verfasser. Alle Bezeichnungen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



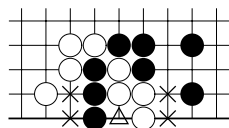
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



Dia. 4

Die Besetzung einer gegnerischen Freiheit reduziert dessen Freiheiten, das ist trivial, aber die Reihenfolge ist oft nicht gleichgültig und nicht jeder Zug reduziert um genau eine Freiheit.

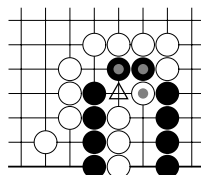
Dia. 1: In dieser einfachen Stellung ist es gleichgültig, ob Schwarz am Zug auf A oder B setzt, die beiden Punkte sind gleichwertig.

Dia. 2: Auch hier macht es keinen Unterschied, denn die gemeinsame Freiheit bei B gehört dem Augenbesitzer Weiß. Weiß beginnend kann ebenfalls auf B setzen.

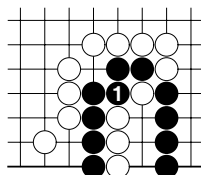
Zwar ist das eine für ihn zählende Freiheit, aber gleichzeitig wird damit C zu einer gemeinsamen für Weiß zählenden Freiheit, die vorher nur für Schwarz zählte.

Dia. 3: Hier hingegen gehört die gemeinsame Freiheit beiden (beide verfügen über ein gleichwertiges Auge und eine identische Anzahl an eigenen Freiheiten). Beide sollten deshalb vermeiden, den Punkt C zu besetzen, um das Seki zu sichern.

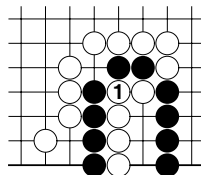
Dia. 4: Auch hier sollten beide Seiten beginnen, gegnerische Freiheiten × zu besetzen und △ erst schlagend. Immer wenn es gemeinsame Freiheiten gibt, muss man überlegen, für wen sie zählen. Ggf. sollten sie erst schlagend besetzt werden. Das ist eine Regel, die fast immer zutrifft. Eine Ausnahme zeigt das nächste Diagramm.



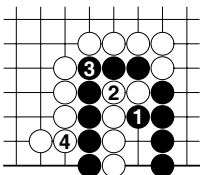
Dia. 5



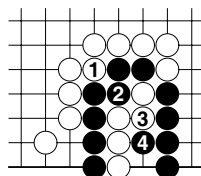
Dia. 5a



Dia. 5b



Dia. 5c



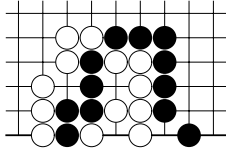
Dia. 5d

Dia. 5: Die mit einem Punkt markierten Steine sind essenziell, gehen sie verloren, so ist die gegnerische Seite nach außen angebunden und das Semeai ist entschieden. Für beide Seiten ist es richtig, mit dem Besetzen der gemeinsamen Freiheit △ zu beginnen.

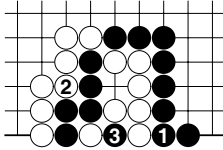
Dia. 5a, 5b: Nach dem Besetzen der gemeinsamen Freiheit ist es bereits vorbei, die essenziellen Steine zu decken, bedeutet in Nachhand zu sterben.

Dia. 5c, 5d: Beginnen beide Seiten anders, so verlieren sie.

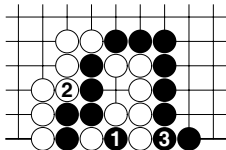
Die Reihenfolge der Besetzung von Freiheiten ist also oft nicht gleichgültig, Vorsicht ist immer geboten, wenn es gemeinsame Freiheiten gibt. Bis auf Ausnahmen wie in Dia. 5 ist es fast immer richtig, zunächst die eigenen Freiheiten des Gegners zu füllen. Bevor du auf eine gemeinsame Freiheit setzt, vergewissere dich, für wen sie zählt.



Dia. 6



Dia. 6a



Dia. 6b

Dia. 6: Auch bei einem vorhandenen Ko ist die Reihenfolge oft wichtig, in der Regel sollte man es so spät wie möglich schlagen.

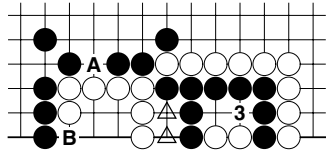
Dia. 6a: Diese Reihenfolge ist korrekt, Schwarz kann das Ko mit Atari schlagen und Weiß muss die erste Drohung finden.

Dia. 6b: Schlägt Schwarz zuerst das Ko, so kann Weiß es am Ende mit Atari zurückschlagen und Schwarz muss die erste Drohung finden.

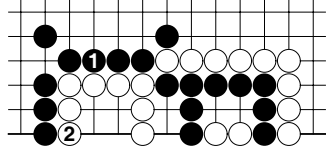
Meistens bewirkt jedes Besetzen einer gegnerischen Freiheit eine Bilanzänderung von einer Freiheit, was durch den gegnerischen Zug wieder egalisiert wird. Nur dadurch ist es überhaupt möglich, aufgrund einer Freiheitsbilanz den Ausgang eines lokalen Wettkampfes zu bestimmen. Es gibt aber durchaus Situationen, in denen verschiedene Züge unterschiedliche Bilanzverschiebungen bewirken.

Dia. 7: Schwarz am Zug kann auf A oder B eine weiße Freiheit nehmen, was ist richtig? Ein großes Auge hat mehr Freiheiten als physikalisch vorhanden, zudem hängt die Zuordnung der beiden gemeinsamen Freiheiten $\triangle$ von der Augengröße beider Seiten ab. Schwarz hat drei Augenfreiheiten und die beiden gemeinsamen Freiheiten zählen auch für ihn, da Weiß ak-

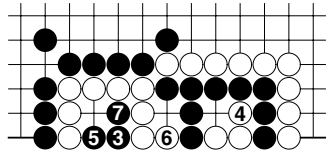
tuell kein Auge hat. Weiß hat ebenfalls fünf Freiheiten, insofern könnte man denken, dass ein schwarzer Zug auf A ausreichend ist, um zu gewinnen, aber das ist nicht der Fall.



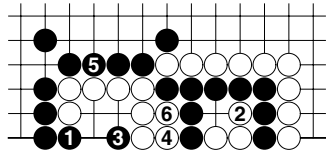
Dia. 7



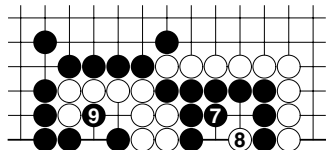
Dia. 7a



Dia. 7b



Dia. 7c



Dia. 7d

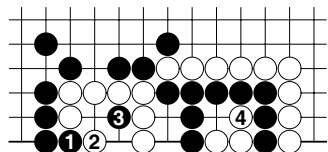
Dia. 7a: Nach S1 hier macht Weiß ebenfalls ein Auge, das Ergebnis ist ein Gleichstand an Freiheiten, denn Schwarz kann die beiden Füllsteine durch die beiden gemeinsamen Freiheiten ausgleichen, muss aber sogar ziehen, um in Nachhand ein Seki zu sichern.

Dia. 7b: Das Diagramm verdeutlicht das, Weiß bekommt die Züge 4 und 6 als Kodrohungen. Im Übrigen ist das eine lehrreiche Stellung, denn wer immer jetzt versucht, mehr zu erreichen, indem er die Füllsteine schlägt, wird das Semeai verlieren. (Nach dem Schlagen entsteht ein „kleines“ Auge und da der Gegner noch ein „großes“ hat, gehört ihm dann die noch vorhandene gemeinsame Freiheit exklusiv). Vergewissere dich dessen.

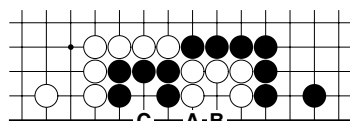
Dia. 7c, 7d: S1 verhindert, dass Weiß ein qualitativ gleichwertiges Auge erhält, Schwarz gewinnt. Die beiden Anfangszüge SA und SB im Ausgangs-

diagramm führen also zu unterschiedlichen Ergebnissen, in diesem Fall durch differente Zuordnung von gemeinsamen Freiheiten.

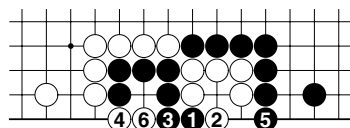
Dia. 7e: Weiß sollte nicht versuchen, ein kleines Auge zu machen, es verschlechtert die Bilanz. Nach W4 kann Schwarz einmal ignorieren.



Dia. 7e



Dia. 8

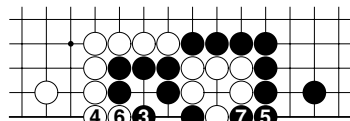


Dia. 8a

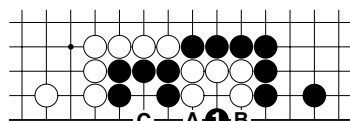
Dia. 8: In solchen ausgeglichenen Stellungen ist man geneigt, auf A eine Freiheit zu nehmen, aber ist das richtig?

Dia. 8a: Schwarz verliert, weil er den Näherungszug 5 braucht.

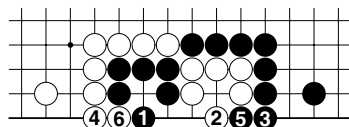
Dia. 8b: Das Beste, was Schwarz nach dem anfänglichen Fehler noch erreichen kann, ist dieses Ko, welches Weiß zuerst schlägt.



Dia. 8b



Dia. 8c

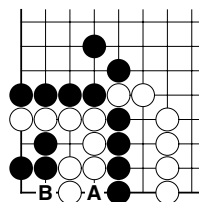


Dia. 8d

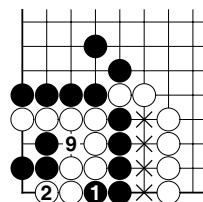
Dia. 8c: S1 ist der Gewinnzug, obwohl er kein freiheitsreduzierender Kontaktzug ist. Danach sind A und B miai, WC wird mit SA beantwortet. Überzeuge dich davon, dass Schwarz gewinnt.

Dia. 8d: Wenn Schwarz mit S1 ein Auge macht, führt das nur zu einem Seki.

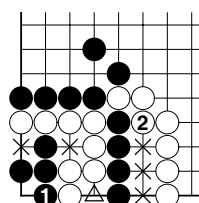
Ein weithin unbekanntes Thema sind „schwache Augen“, sie haben die Augenform eines „großen Auges“ aber nicht dessen Anzahl an Freiheiten. Sie entstehen dann, wenn Füllsteine innerhalb eines Auges ihrerseits ein Auge bilden oder damit drohen. Dadurch entstehen erhebliche Bilanzverschiebungen. Das nächste Diagramm zeigt ein eindrucksvolles Beispiel.



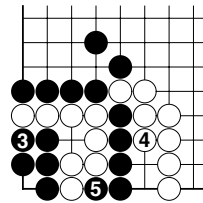
Dia. 9



Dia. 9a



Dia. 9b



Dia. 9c

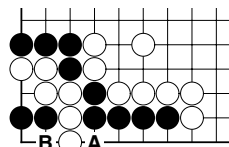
Dia. 9: Schwarz am Zug kann hier auf A oder B ziehen, was ist richtig?

Dia. 9a: S1 ist falsch, denn W2 komplettiert das große Auge mit 9 Augenfreiheiten gegen 4 offensichtliche schwarze.

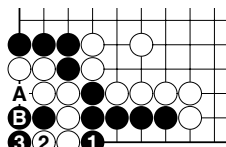
Dia. 9b: Dieser Zug hingegen macht das weiße Auge zu einem „schwachen Auge“, dem nur seine physikalisch vorhandenen Freiheiten bleiben. Bei

einem Gleichstand von drei Freiheiten wird Schwarz durch eigenes Zugrecht gewinnen.

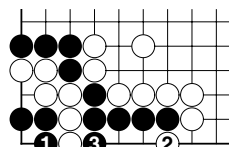
Dia. 9c: Dieses Diagramm zeigt das für viele vielleicht überraschende Ergebnis. Der Effekt entsteht durch die Augenbildung der schwarzen Füllsteine. Dadurch können sie sich innen annähern, ohne selber in Freiheitsnot zu kommen. Die eigentliche Qualität eines großen Auges besteht aber gerade darin, dass Füllsteine mehrmals geschlagen werden, das ist bei einem schwachen Auge nicht mehr der Fall. Die beiden differenten Anfangszüge bewirken einen beeindruckenden Unterschied von fünf Freiheiten.



Dia. 10



Dia. 10a



Dia. 10b

Dia. 10: In diesem Beispiel hingegen macht es keinen Unterschied in der Bilanz, ob Schwarz auf A oder B zieht.

Dia. 10a: Kommt Schwarz von außen, so

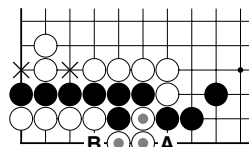
ist S3 bereits Atari. Schlägt Weiß, so bleibt er nach dem Abtausch WA/SB mit zwei Freiheiten gegen drei schwarze zurück, Schwarz gewinnt.

Dia. 10b: Wenn Schwarz das weiße Auge schwächt, hat er selber genügend Freiheiten, um sich auf 3 nähern zu können, Schwarz gewinnt ebenfalls.

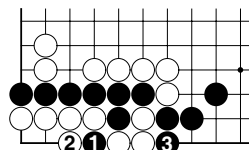
Der Unterschied beider Beispiele hängt mit der unterschiedlichen Größe des weißen Auges zusammen. Das Thema schwache Augen ist aber zu komplex und zu umfangreich, um es in diesem Kontext befriedigend darstellen zu können. Ich stelle immer wieder fest, dass selbst viele Dan-Spieler mit der Thematik nicht vertraut sind. Dem interessierten Leser sei mein beim Hebsacker Verlag erschienenes Buch „Semeai“ empfohlen, dort gibt es ein ganzes Kapitel zu dem Thema.

Die bisherigen Beispiele betrafen die Zugreihenfolge sowie unterschiedliche Bilanzänderungen durch verschiedene Züge. Die klarste Methode,

gegenerische Freiheiten zu reduzieren, besteht darin, einen oder sogar mehrere eigene Steine zu opfern.



Dia. 11



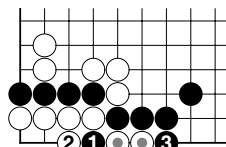
Dia. 11a

Dia. 11: Schwarz am Zug hat nur zwei Freiheiten gegen vier weiße. Der Abtausch SA/WB ist nicht ausreichend, obwohl Weiß die drei essenziellen Steine mit Besetzung einer eigenen Freiheit decken müsste, führt er weiterhin mit einer Freiheit.

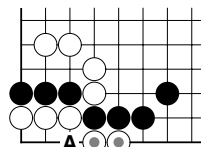
Dia. 11a: Das Horikomi S1 reduziert die weißen Freiheiten.

Deckt Weiß nach S3 die essenziellen Steine, so ist ein Gleichstand an Freiheiten erreicht und Schwarz am Zug gewinnt.

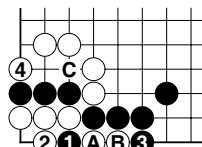
Dia. 12: Beachte den Unterschied zu diesem Diagramm. Schwarz erreicht mit dem Einwurf nichts. Da die markierten Steine nicht essenziell für das Semeai sind, kann Weiß S3 einfach ignorieren.



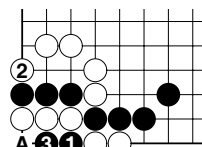
Dia. 12



Dia. 13



Dia. 13a

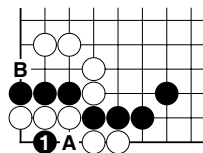


Dia. 13b

Dia. 13: Auch hier wäre Schwarz mit einem Einwurf auf A nicht geholfen, denn die markierten Steine sind nicht essenziell.

Dia. 13a: Schlägt Schwarz mit S5 auf 1, so gewinnt Weiß mit WA/SB, WC.

Dia. 13b: Weiß darf allerdings nicht diesen Fehler machen, S1 nicht zu schlagen. S3 ist Atari und wenn Weiß auf A schlägt, läuft er mit S5 auf 1 in eine



Dia. 13c

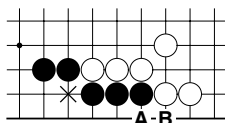
Mausefalle. Das bringt uns auf die richtige Idee.

Dia. 13c: Das Tesuji ist dieser Anfangszug, wenn Weiß auf A deckt, ist er in Nachhand gestorben, zieht er stattdessen auf B, so entsteht nach SA mit Zug-

umstellung die gleiche Stellung wie im vorherigen Diagramm.

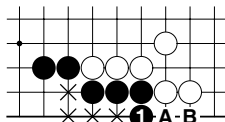
Solche Stellungen sind häufig, das Muster, in dem drei Steine geopfert werden, sollte man sich gut merken. Beachte den Unterschied zu Diagramm 11a, wo die weiße Strecke um einen Schnittpunkt länger ist. Wenn Schwarz dort auf 2 beginnt, antwortet Weiß links daneben und macht einfach zwei Augen.

Dia. 14: Das Thema Opfer zur Reduzierung von Freiheiten kommt auch oft im Endspiel vor. Der korrekte Endspielzug für Schwarz ist hier auf A und nicht auf B.



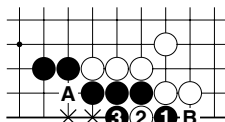
Dia. 14

Dia. 14a: Nach S1 hat Schwarz in Nachhand vier Gebietspunkte und kann in Vorhand auf A reduzieren.



Dia. 14a

Dia. 14b: Nach diesem S1 spielt Weiß ein Horikomi, was dazu führt, dass Schwarz später auf A decken muss. Schwarz kann wegen des Defektes nicht auf B spielen und verliert, selbst wenn er den Gefangenen kompensationslos behält (Ko), mindestens einen Punkt.

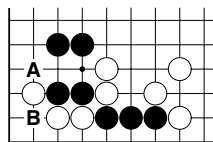


Dia. 14b

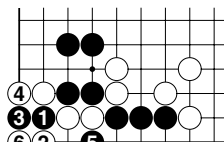
Dia. 15: Das ist eine standardisierte Stellung für das wohl bekannteste „Drei-Steine-Opfer“ „Seki-To-Shibori“. Schwarz hat vier Freiheiten, Weiß hätte nach dem Abtausch SA/WB eine mehr.

Dia. 15a: Schwarz opfert zunächst zwei Steine ...

Dia. 15b: ... und anschließend mit S7 einen weiteren. Weiß kann in Freiheitsnot W8 nicht auf 11 setzen. Deckt er nach S11 die beiden Steine, so gewinnt Sx ebenso wie nach W10 auf 11. Da sowohl S5 als auch S7 zwei essenzielle Steine ins Atari set-



Dia. 15

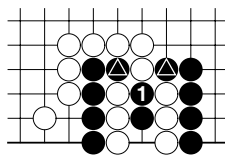


Dia. 15a

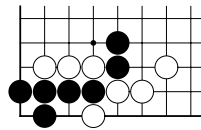
zen, hat Weiß keine Gelegenheit, seinerseits ein Horikomi rechts neben S5 zu spielen. Weil aber anschließend diese Möglichkeit besteht, ist S9 erforderlich. Das Tesuji kommt nicht nur in Problemen häufig vor, sondern als Möglichkeit auch in vielen realen Partien. Merke dir gut, welche Bedingungen gegeben sein müssen, damit es funktioniert.

Besonders effektiv sind Opfer in Verbindung mit „parallelen“ oder „diagonalen Klemmformen“ (siehe auch Grundkurs Go Lektion 2 DGoZ 6/2019).

Dia. 16: S1 rettet fünf schwarze Steine. Schlägt Weiß, so spielt Schwarz das nächste Horikomi auf 1 für eine Mausefalle. Die Kombination ist nur möglich wegen der parallel angeordneten schwarzen Klemmsteine Δ.

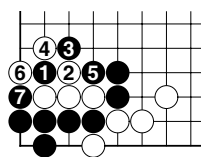


Dia. 16

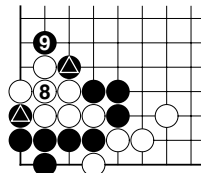


Dia. 17

Dia. 17: Kann Schwarz die drei weißen Steine fangen?

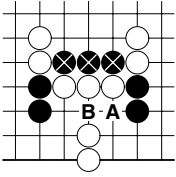


Dia. 17a

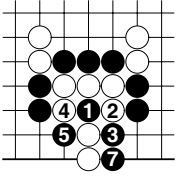


Dia. 17b

Dia. 17a, 17b: Dafür ist ein Opfer erforderlich, nach W8 sind die anfänglichen vier weißen Freiheiten auf zwei reduziert. Die schwarzen Steine Δ bilden die diagonale Klemmform.



Dia. 18



Dia. 18a

Dia. 19: Kann Schwarz seine beiden Steine retten? SA ist dafür wegen WB nicht ausreichend, ebenso wenig wie SC wegen der Antwort WD.

Dia. 19a: Nach dieser Folge wäre der Abtausch SA/WB nicht ausreichend, Weiß behielte eine Freiheit mehr als Schwarz.

Dia. 19b: Der Einwurf auf 5 reduziert die weißen Freiheiten (W8 auf 5), S△ und S7 bilden eine diagonale Klemmform für das Shibori.

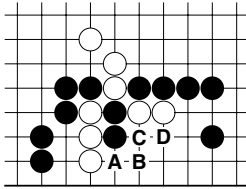
Dia. 19c: Diese alternative Antwort rettet den Weißen nicht.

Dia. 20: Schwarz scheint verloren, SA kann einfach mit WB beantwortet werden.

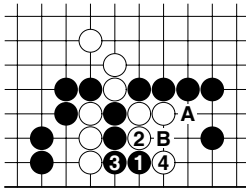
Dia. 20a: Auch das reicht nicht, W4 schlägt einen Stein mit

Dia. 18: Die drei schwarzen Steine sind im Kranichnest gefangen, sie können nur überleben, wenn sie die drei weißen Steine darunter fangen. Dafür wäre der Abtausch SA/WB aber nicht ausreichend.

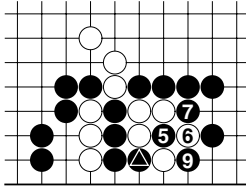
Dia. 18a: Das Warikomi S1 wird geopfert, um die weißen Freiheiten zu reduzieren (W6 auf 1). Die beiden Punkte 3 und 5 bilden die parallele Klemmform.



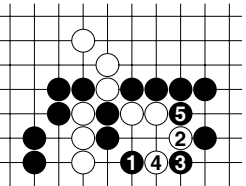
Dia. 19



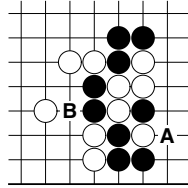
Dia. 19a



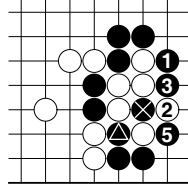
Dia. 19b



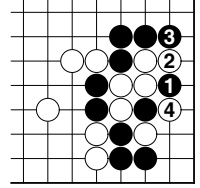
Dia. 19c



Dia. 20



Dia. 20b



Dia. 20a

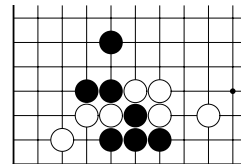
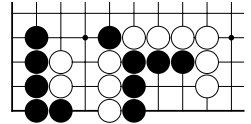
gleichzeitigem Atari auf S1. Schwarz kann deshalb nicht mit einem Shibori antworten.

Dia. 20b: Schwarz muss von der anderen Seite kommen, um ein Shibori spielen zu können (W4 auf ×), S△ und S3 bilden die diagonale Klemmform. W2 auf 3 wird mit S3 auf 2 beantwortet.

Probleme 111 - 120

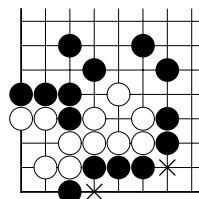
In allen Problemen ist Schwarz am Zug.

Problem 111: Fünf schwarze gegen fünf weiße Steine in einem Semeai, der schwarze Schnittstein sieht dünn aus, geht da trotzdem was?

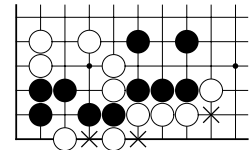


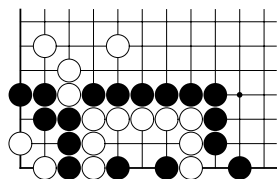
Problem 112: Tempo ist angesagt.

Problem 113: Weiß hat Defekte, die Schwarz ausnutzen kann, um zu leben.



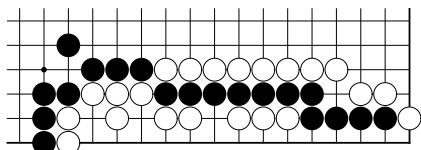
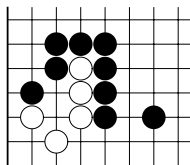
Problem 114: Ähnliche Defekte, aber was ist der Unterschied zu Problem 113?



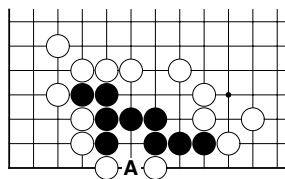


Problem 115: Auch schwache Augen können kämpfen.

Problem 116: Wenn du die Schwäche der weißen Form siehst, bist du auf dem richtigen Weg

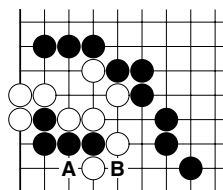
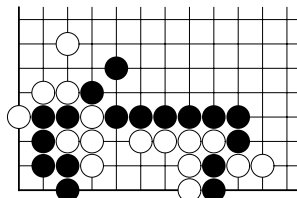


Problem 117: Keine Angst vor langen Zugfolgen, das Ganze ist eine Einbahnstraße.



Problem 118: SA ist offensichtlich, aber wie geht es danach weiter?

Problem 119: Schwarz erhält Hilfe aus dem Jenseits.

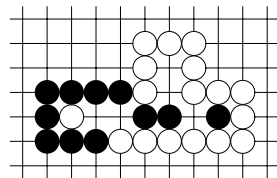


Problem 120: Für zwei schwarze Augen ist die Folge SA/WB nicht ausreichend.

Endspiel (18)

von Robert Jasiek

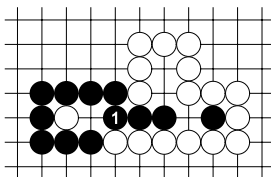
Mehrere getrennte lokale Endspiele sind die zweite Komplikation lokaler Nachhände mit Follow-ups beider Spieler. Mittlerweile wissen wir, dass wir für ein lokales Nachhandendspiel mit Follow-ups beider Spieler zuerst die Werte des schwarzen Follow-ups und die Werte des weißen Follow-ups und erst danach die Werte des lokalen Endspiels in der Ausgangsstellung bestimmen. Außerdem erinnern wir uns daran, dass der Count der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele die Summe ihrer Einzelcounts ist. Der Zugwert der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele ist das Maximum ihrer Einzelzugwerte.



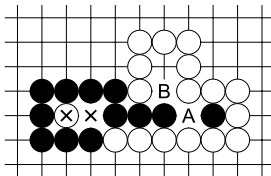
Bevor wir die Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 1 in Dia. 1

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

berechnen können, müssen wir die Werte der schwarzen und weißen Follow-ups in Dia. 3 und 5 bestimmen.



Dia. 2 (Schwarz beginnt)



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

Das schwarze Follow-up in Dia. 3 hat die markierte gesetzelte schwarze Region mit dem Einzelcount 3, Region A mit dem Einzelcount -1 (negativ zugunsten von Weiß) und Einzelzugwert 1 sowie Region B mit dem Einzelcount $-\frac{1}{2}$ (ebenfalls negativ zugunsten von Weiß) und Ein-

zelzugwert $\frac{1}{2}$. Da der Count der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele die Summe ihrer Einzelcounts ist, ergibt sich der Count des schwarzen Follow-ups als $3 + (-1) + (-\frac{1}{2}) = 1 \frac{1}{2}$. Weil der Zugwert der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele das Maximum ihrer Einzelzugwerte ist, betrachten wir die Einzelzugwerte 1 und $\frac{1}{2}$ und finden deren Maximum 1 als schwarzen Folgezugwert des schwarzen Follow-ups.

Das weiße Follow-up in Dia. 5 hat die markierte gesetelte weiße Region mit dem Einzelcount -9 (negativ zugunsten von Weiß) und Region W mit dem Einzelcount 1 und Zugwert 1, welches der weiße Folgezugwert des weißen Follow-ups ist. Der Count des weißen Follow-ups berechnet sich als Summe der beiden Einzelcounts: $-9 + 1 = -8$.

Da wir annehmen, dass Beispiel 1 in Dia. 1 eine lokale Nachhand zeigt, leiten wir dessen Nachhandwerte von den Counts $1 \frac{1}{2}$ beziehungsweise -8 der schwarzen und weißen Follow-ups in Dia. 3 und 5 wie folgt ab: Der als Durchschnitt berechnete Nachhand-Count ist $(1 \frac{1}{2} + (-8)) / 2 = (-6 \frac{1}{2}) / 2 = -3 \frac{1}{4}$. Der als halber Differenzwert berechnete Nachhand-Zugwert ist $(1 \frac{1}{2} - (-8)) / 2 = (9 \frac{1}{2}) / 2 = 4 \frac{3}{4}$.

Wir überprüfen sicherheitshalber, dass es sich wirklich um eine lokale Nachhand handelt: Der Zugwert $4 \frac{3}{4}$ ist sowohl größer als der schwarze

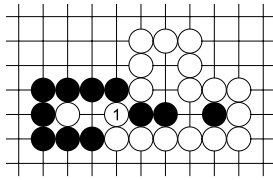
Folgezugwert 1 als auch größer als der weiße Folgezugwert 1; zusammenfassend können wir $4 \frac{3}{4} > 1, 1$ schreiben.

Wir möchten gerne die Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 2 in Dia. 6 bestimmen, müssen aber zuerst diejenigen der Follow-ups in Dia. 8 und 10 ermitteln.

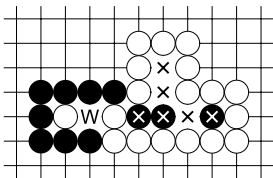
Die markierte gesetelte schwarze Region des schwarzen Follow-ups in Dia. 8 hat den Count 23. Region B mit ihren sechs Steinen hat den Count -6 (negativ zugunsten von Weiß) und schwarzen Folgezugwert

6. Der Count des schwarzen Follow-ups ist die Summe der beiden Einzelcounts: $23 + (-6) = 17$.

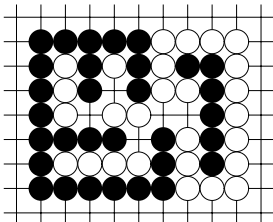
Das weiße Follow-up in Dia. 10 hat die markierte gesetelte weiße Region mit dem Einzelcount -13 (negativ zugunsten von Weiß), Region A mit dem Einzelcount 4 und Einzelzugwert 4, Region B mit dem Einzelcount 3 und Einzelzugwert 3 sowie Region C mit dem Einzelcount 1 und Einzelzugwert 1. Der Count des weißen Follow-ups ist die Summe der vier Einzelcounts



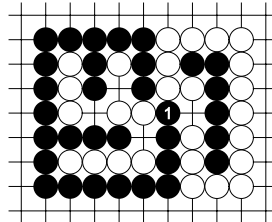
Dia. 4 (Weiß beginnt)



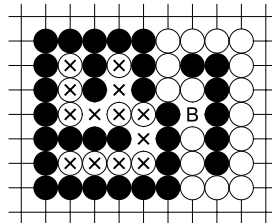
Dia. 5 (weißes Follow-up, Count -8, weißer Folgezugwert 1)



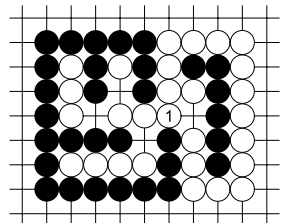
Dia. 6 (Beispiel 2, Count 6, Zugwert 11)



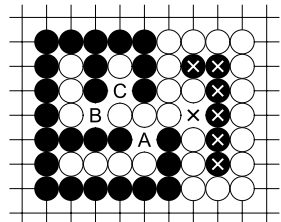
Dia. 7 (Schwarz beginnt)



Dia. 8 (schwarzes Follow-up, Count 17, schwarzer Folgezugwert 6)



Dia. 9 (Weiß beginnt)

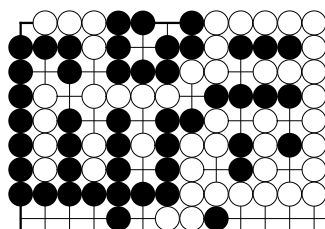


Dia. 10 (weißes Follow-up, Count -5, weißer Folgezugwert 4)

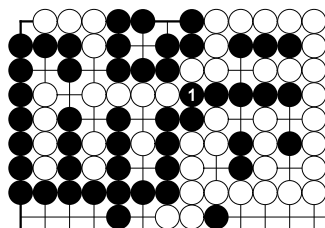
der getrennten lokalen Endspiele: $-13 + 4 + 3 + 1 = -5$. Der Zugwert des weißen Follow-ups ist das Maximum 4 der drei Einzelzugwerte 4, 3 und 1.

Wir kennen nun den Count 17 des schwarzen Follow-ups in Dia. 8 und den Count -5 des weißen Follow-ups in Dia. 10, sodass wir die mutmaßlichen Nachhandwerte der Ausgangsstellung in Dia. 6 berechnen können. Der als Durchschnitt berechnete Nachhand-Count ist $(17 + (-5)) / 2 = 6$. Der als halber Differenzwert berechnete Nachhand-Zugwert ist $(17 - (-5)) / 2 = 11$. Es handelt sich tatsächlich um eine lokale Nachhand, weil der Zugwert 11 sowohl größer als der schwarze Folgezugwert 6 als auch größer als der weiße Folgezugwert 4 ist; effizient notiert haben wir $11 > 6, 4$.

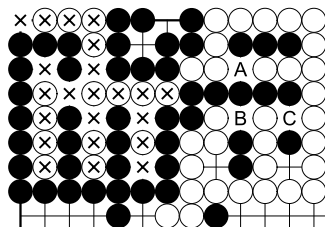
Vor der Bestimmung der Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 3 in Dia. 11 steht die Berechnung der Werte der schwarzen und weißen Follow-ups in Dia. 13 und 15.



Dia. 11 (Beispiel 3, Count $8 \frac{3}{4}$, Zugwert $21 \frac{1}{4}$)

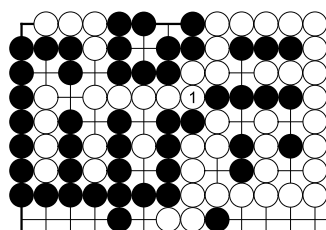


Dia. 12 (Schwarz beginnt)

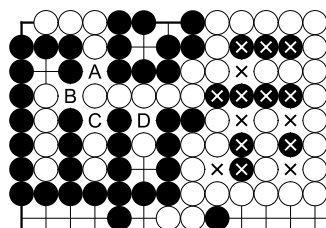


Dia. 13 (schwarzes Follow-up, Count 30, schwarzer Folgezugwert 3)

und Einzelzugwert $2 \frac{1}{2}$, sowie Region C mit dem Einzelcount $-1 \frac{1}{2}$ und Einzelzugwert $1 \frac{1}{2}$. Erneut ist der Count der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele die Summe ihrer Einzelcounts.



Dia. 14 (Weiß beginnt)



Dia. 15 (weißes Follow-up, Count $-12 \frac{1}{2}$, weißer Folgezugwert $4 \frac{1}{2}$)

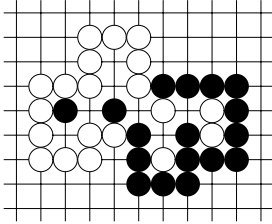
Somit ergibt sich der Count des schwarzen Follow-ups als $37 + (-3) + (-2 \frac{1}{2}) + (-1 \frac{1}{2}) = 30$. Der Zugwert der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele ist das Maximum ihrer Einzelzugwerte – konkret ist zu den Einzelzugwerten 3, $2 \frac{1}{2}$ und $1 \frac{1}{2}$ das Maximum 3 der schwarze Folgezugwert des schwarzen Follow-ups.

Das weiße Follow-up in Dia. 15 hat die markierte gesetzelte weiße Region mit dem Einzelcount -25 (negativ zugunsten von Weiß), Regionen A und B jeweils mit den Einzelcounts $4 \frac{1}{2}$ und Einzelzugwerten $4 \frac{1}{2}$, Region C mit dem Einzelcount 2 und Einzelzugwert 2 sowie Region D mit dem Einzelcount $1 \frac{1}{2}$ und Einzelzugwert $1 \frac{1}{2}$. Der Count des weißen Follow-ups ist die Summe der fünf Einzelcounts der getrennten lokalen Endspiele: $-25 + 4 \frac{1}{2} + 4 \frac{1}{2} + 2 + 1 \frac{1}{2} = -12 \frac{1}{2}$. Der Zugwert des weißen Follow-ups ist das Maximum $4 \frac{1}{2}$ der vier Einzelzugwerte $4 \frac{1}{2}$, $4 \frac{1}{2}$, 2 und $1 \frac{1}{2}$.

Wir kennen nun die Counts 30 und $-12 \frac{1}{2}$ der schwarzen und weißen Follow-ups in Dia. 13 und 15. Eine lokale Nachhand in Beispiel 3 in Dia. 11 annehmend, berechnen wir für die Ausgangsstellung den Nachhand-Count als Durchschnitt $(30 + (-12 \frac{1}{2})) / 2 = (17 \frac{1}{2}) / 2 = 8 \frac{3}{4}$ und den Nachhand-Zugwert als halben Differenzwert $(30 - (-12 \frac{1}{2})) / 2 = (42 \frac{1}{2}) / 2 = 21 \frac{1}{4}$. In der Überprüfung des

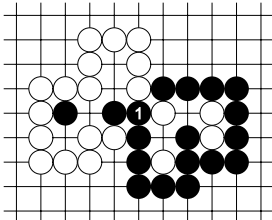
Endspieltyps lokale Nachhand ist der Zugwert $21\frac{1}{4}$ sowohl größer als der schwarze Folgezugwert 3 als auch größer als der weiße Folgezugwert $4\frac{1}{2}$ oder zusammengefasst $21\frac{1}{4} > 3, 4\frac{1}{2}$.

Zum Problem in Dia. 16 berechnen den Count und Zugwert! Verifiziere die lokale Nachhand!

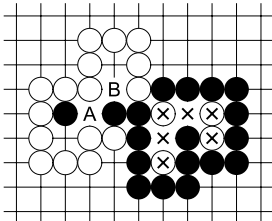


Dia. 16 (Problem)

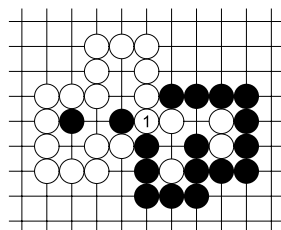
Das schwarze Follow-up in Dia. 18 hat die markierte gesetzelte schwarze Region mit dem Einzelcount 10, Region A mit dem Einzelcount $-1\frac{1}{2}$ (negativ zugunsten von Weiß) und Einzelzugwert 1 $\frac{1}{2}$ sowie Region B mit dem Einzelcount $-1\frac{1}{2}$ (negativ zugunsten von Weiß) und Einzelzugwert $\frac{1}{2}$. Weil der Count der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele die Summe ihrer Einzelcounts ist, ergibt sich der



Dia. 17 (Schwarz beginnt)



Dia. 18 (schwarzes Follow-up, Count 8, schwarzer Folgezugwert $1\frac{1}{2}$)

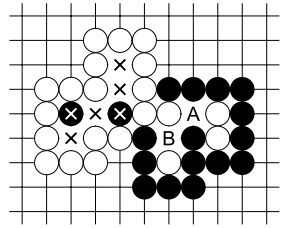


Dia. 19 (Weiß beginnt)

Count des schwarzen Follow-ups als $10 + (-1\frac{1}{2}) + (-1\frac{1}{2}) = 8$. Der schwarze Folgezugwert des schwarzen Follow-ups ist das Maximum $1\frac{1}{2}$ der beiden Einzelzugwerte $1\frac{1}{2}$ und $\frac{1}{2}$.

Das weiße Follow-up in Dia. 20 hat die markierte gesetzelte weiße Region mit dem

Einzelcount -8 (negativ zugunsten von Weiß), Region A mit dem Einzelcount 2 und Einzelzugwert 2 sowie Region B mit dem Einzelcount 1 und Einzelzugwert 1. Wiederum ist der



Dia. 20 (weißes Follow-up, Count -5 , weißer Folgezugwert 2)

Count der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele die Summe ihrer Einzelcounts, sodass wir den Count des weißen Follow-ups als $-8 + 2 + 1 = -5$ berechnen. Der weiße Folgezugwert des weißen Follow-ups ist das Maximum 2 der beiden Einzelzugwerte 2 und 1.

Da wir nunmehr die Counts 8 und -5 der schwarzen und weißen Follow-ups in Dia. 18 und 20 kennen sowie eine lokale Nachhand in der Ausgangsstellung des Problems in Dia. 16 voraussetzen, berechnen wir dafür den Nachhand-Count als Durchschnitt $(8 + (-5)) / 2 = 1\frac{1}{2}$ und den Nachhand-Zugwert als halben Differenzwert $(8 - (-5)) / 2 = 6\frac{1}{2}$. Wir überprüfen die lokale Nachhand wie folgt: Der Zugwert $6\frac{1}{2}$ ist sowohl größer als der schwarze Folgezugwert $1\frac{1}{2}$ als auch größer als der weiße Folgezugwert 2, also $6\frac{1}{2} > 1\frac{1}{2}, 2$.



Deutschlandpokal 2025

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl.	Name	KA	ED	HH	H	DD	Σ
1	Mei, Litao	2k	1	3	–	–	4
	Drewitz, Michael	2k	–	–	0	4	4
3	Weigert, Erik	3d	–	–	4	–	4
	Knauf, Florian	1k	–	–	–	4	4
5	Reinke, Hendrik	1k	–	1	2	0	3
6	Waschbichler, Florian	2k	–	1	–	–	2
7	Bussenius, Christoph	1k	–	3	–	–	3
	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

Für 2025 stehen bis jetzt folgende Deutschlandpokal-Turniere fest:

Januar

04.–05. 7. Winter-Go-Treffen
Karlsruhe

Februar

01.–02. 25. Erdinger Go-Turnier

März

08.–09. 21. Harburger Mausefalle

April

26.–27. 65. Meseturnier Hannover

Mai

24.–25. 35. Dresdner Go-Turnier

Juni

21.–22. Darmstädter-Go-Tage

21.–22. 51. Leipziger Bergfest

21.–22. Kölner Turnier 2025

September

20.–21. 20. Schweriner Drachenschlacht

27.–28. 9. TipTap Frankfurt

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl.	Name	KA	ED	HH	H	DD	Σ
1	Schafroth, Gideon	4k	–	5	–	–	4
2	Wille, Ole	3k	–	–	4	4	8
3	Weber, Timo	7k	2	–	–	4	6
4	Madureira, Isaac	3k	5	–	–	–	5
5	Illig, Roland	3k	–	–	0	4	4
	Kunisch, Wulf	3k	–	–	2	2	4
7	Koch, Stefan	6k	–	–	–	4	4
	Ravina, David	5k	–	–	4	–	4
	Glass, Paul	5k	–	–	4	–	4
	Rothmann, Marc	7k	–	–	4	–	4
	Breitenbach, Gudrun	9k	–	–	4	–	4
	v. Vliet, Jonna Deva	9k	–	–	4	–	4
	Melzer, Marco	3k	–	–	–	4	4

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer

Pl.	Name	KA	ED	HH	H	DD	Σ
1	Donner, Taito	22k	2	5	4	0	11
2	Molkenthin, Noel	18k	–	–	6	–	6
	Nolte, Daniel	13k	–	–	–	6	6
	Laudon, Christopher	17k	–	–	–	6	6
5	Blumenschein, Lui	12k	4	1	–	–	5
6	Wild, Felix	15k	5	–	–	–	5
7	Bumke, Daniel	10k	–	–	2	–	2
8	Coleman, Graham	10k	–	–	–	4	4
	Jin, Letizia	19k	4	–	–	–	4
	Berger, Jonas	15k	–	–	4	–	4
	Quathamer, Walter	19k	–	–	–	4	4

Die kompletten Ergebnislisten des Deutschlandpokals findet man unter www.dgob.de/wettbewerbe/deutschlandpokal/aktueller-zwischenstand/. In den angegebenen Listen können sich jeweils noch Teilnehmer befinden, die keinem Landesverband angehören und die deshalb für die Wertung des Deutschlandpokals am Ende noch rausgefiltert werden.

Silvia Hartig

Kids- und Teenspokal 2025

Inzwischen ist auch fast schon wieder ein halbes Jahr rum, und ihr sammelt fleißig Turnierteilnahmen und Siege. Dieses Jahr scheint die U18 etwas dichter beieinander zu bleiben als die U12.

In der U18 führt weiterhin Adam Dottan mit 25 Siegen, einen Punkt vor Mengmeng Tan. Auf Platz 3 folgt Shukai Zhang mit 19 Punkten, und der Abstand zu Platz 5 mit 15 Punkten ist auch noch nicht sonderlich groß. Mit ein paar erfolgreichen Turnieren, zum Beispiel beim bald anstehenden EGC, kann sich hier noch einiges ändern.

In der U12 hat Tan Tan die Führung übernommen, mit bisher 27 Siegen auf 10 Turnieren. Das stellt doch einigen Vorsprung vor Taito Donner auf Platz 2 mit 21 Siegen auf 7 Turnieren dar. Doch auch hier ist es bis Platz 5 (und eigentlich auch dahinter) noch sehr knapp und alles offen. Beeindruckend ist auch Walter Quathamier auf Platz 8 der U12, der dieses Jahr zum ersten Mal mitmacht und auf seinem letzten Turnier als 19k 5:0 gespielt hat!

Wie immer der Hinweis:

Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war, also höchstens Jahrgang 2005. Hoffentlich solltet ihr dann einfach auf der Webseite auftauchen. Wenn ihr ein Turnier gespielt habt, aber nicht in der entsprechenden Tabelle steht, schreibt mir gerne eine Mail an fs-ktpokal@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 Tan Tan	27	10	4k	2k
2 Taito Donner	21	7	22k	18k
3 Lui Blumenschein	18	8	12k	10k
4 Eduard Yang	18	6	5k	4k
5 Ole Wille	17	4	3k	2k
6 Litao Mei	13	5	2k	1k
7 Tarmo Donner	11	7	11k	11k
8 Walter Quathamier	9	2	19k	19k
9 Minghao A. Kleefeldt	8	3	11k	11k
10 Larissa Marz	7	3	16k	11k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Adam Dottan	25	9	3d	3d
2 Mengmeng Tan	24	10	6k	4k
3 Shukai K. Zhang	19	6	5d	6d
4 Ryan Sun	16	5	1d	2d
5 Yuze Xing	15	6	6d	6d
6 Miles Zhang	10	4	2k	2k
7 Leopold Marz	7	3	12k	11k
8 Ruth Liang	6	2	13k	13k
9 Camilo Bauer	4	2	6k	6k
10 Arwen Pittner	4	1	11k	11k

International

von Lars Gehrke

30. LG Pokals ohne China

Am 21. Juni fand die Runde der letzten 16 Spieler des 30. LG Pokals im Gonjiam Resort in Gyeonggi-do, Südkorea, statt. Nach dem Rückzug der chinesischen Mannschaft dominierte das koreanische Aufgebot das Turniergeschehen: Sechs der acht Viertelfinalisten stammen aus Südkorea. Neben elf koreanischen Spielern starteten drei Vertreter Japans und zwei aus Taiwan.

Besonders bemerkenswert war der Sieg von Park Junghwan gegen Shin Jinseo – eine Partie zwischen den beiden derzeit besten Spielern Koreas. Nach 178 Zügen gewann Park mit Weiß durch Aufgabe. Trotz Shin Jinseos höherer Ranglistenposition (Nr. 1 in Korea) beendete Park mit diesem Sieg eine Serie von 17 Niederlagen gegen seinen Rivalen, die über drei Jahre andauerte.

Titelverteidiger Byun Sangil setzte sich sicher gegen Taiwans Zhou Junxun durch. Weitere koreanische Siege kamen von Shin Minjun, der in einer spannenden Partie gegen Japans Zhang Xi gewann, sowie von Kang Dongyun, der sich souverän gegen Iyama Yuta durchsetzte. Seol Hyunjun und Ahn Kukhyun komplettieren das koreanische Viertelfinale nach Erfolgen über Hwang Jaeyeon bzw. Choi Jeong.

Für Japan konnte lediglich Ichiriki Ryo, aktueller Ing-Pokal-Champion, gegen den koreanischen Nachwuchsspieler Kim Beomseo gewinnen. Taiwan wird im Viertelfinale durch Hsu Hao-hung vertreten, der sich gegen Nakamura Sumire durchsetzte – diese hatte in der Endphase allerdings eine große Chance zur Wende verpasst.

Auslosung Viertelfinale (4. August):

- Ahn Kukhyun – Ichiriki Ryo (Japan)
- Seol Hyunjun – Hsu Hao-hung (Taiwan)
- Park Junghwan – Byun Sangil
- Kang Dongyun – Shin Minjun

Halbfinale: 6. August

Austragungsort: Noch offen

Unter den bisherigen LG-Pokal-Siegern ist Kang Dongyun der einzige verbliebene Spieler, der weiterhin im Turnier steht.

Der von der Chosun Ilbo organisierte und von LG gesponserte Wettbewerb zählt zu den prestigeträchtigsten Turnieren im internationalen Go. Der Sieger erhält 300 Millionen KRW (ca. 200.000 Euro), der Zweitplatzierte 100 Millionen KRW. Gespielt wird mit 3 Stunden Bedenkzeit pro Spieler und fünfmal 40 Sekunden Byo-Yomi. Alle Partien werden live über die Plattform Cyberoro übertragen.

Die aktuelle Ausgabe des LG Pokals findet ohne chinesische Beteiligung statt – ein Novum in der Geschichte des Turniers. Grund ist der anhaltende Streit um eine umstrittene Schiedsrichterentscheidung im Finale der 29. Auflage (Nachzulesen im Heft 01/2025), der den chinesischen Go-Verband zur Absage der Teilnahme bewogen hat. Die Auswirkungen auf den sportlichen Wettbewerb sind deutlich spürbar – aber auch Anlass für Diskussionen über internationale Regelharmonisierung und faire Turnierstrukturen.

Mok Jinseok gewinnt 6. Shinan Senioren Go-Weltmeisterschaft

Mit einem souveränen Sieg über Japans Topspieler Yamashita Keigo 9p sicherte sich Mok Jinseok 9p bei seiner ersten Teilnahme an einem internationalen Seniorenturnier den Titel der 6. Shinan Go-Weltmeisterschaft – und das zehn Jahre nach seinem letzten Turniererfolg.

Am 7. Juni fand im Tulip Saal des Ramada Plaza Hotels & SeaOne Resorts auf der südkoreanischen Insel Jaewundo (Landkreis Shinan, Provinz Jeonnam) das Finale des prestigeträchtigen Seniorenturniers statt. In 234 Zügen besiegte Mok Jinseok mit Weiß den japanischen Vertreter Yamashita Keigo durch Aufgabe.

„Der Anfang war etwas holprig, aber ich habe durchgehalten und konnte dann in das schwarze Gebiet eindringen, was mir eine klare Führung verschaffte“, analysierte Mok nach der Partie. „Ich freue mich sehr über diesen Sieg – noch mehr, weil ich ihn mit meiner Familie feiern kann“, sagte er im Anschluss.

Für Mok ist es der erste internationale Titel seiner Karriere. Seinen letzten Turniersieg hatte er 2015 im nationalen GS Caltex Pokal errungen, bei dem er sich gegen Choi Cheolhan 9p in einem Best-of-Five mit 3:1 durchgesetzt hatte.

Zuvor hatte Mok im Halbfinale in einem packenden Endspiel gegen Yu Changhyuk 9p mit 5,5 Punkten Vorsprung gewonnen – nach sage und schreibe 316



Mok Jinseok 9p gewinnt die Shinan Senioren-Go-Weltmeisterschaft 2025

Zügen. Yamashita setzte sich auf der anderen Seite des Auslosungsbaums mit Schwarz und einem knappen Vorsprung von 1,5 Punkten gegen An Jo-yeong 9p durch.

Das Turnier, das vom 5. bis 7. Juni ausgetragen wurde, richtete sich an Spieler ab 45 Jahren (Geburtsjahr 1980 oder früher). Insgesamt traten 16 Spieler an: sieben aus Südkorea, zwei aus Japan, zwei aus China sowie je ein Vertreter aus Taiwan, Europa, Amerika, Südostasien und Ozeanien. Für Europa spielte Cornel Burzo, er verlor aber in der ersten Runde gegen den Koreaner An Choyeong 9p.

Austragungsort war erneut die Insel Jaeundo, unterstützt von der Provinz Jeonnam und dem Kreis Shinan. Organisiert wurde das Turnier vom koreanischen Go-Verband KBA und der Go-Vereinigung von Shinan. Gespielt wurde mit einer Bedenkzeit von 30 Minuten pro Spieler und drei Byo-Yomi-Perioden à 60 Sekunden.

Bei der feierlichen Abschlusszeremonie überreichte Shinans stellvertretender Landrat Kim Daein dem Sieger Mok Jinseok eine Siebprämie in Höhe von 30 Millionen KRW (rund 20.000 Euro) sowie den Siegerpokal. Yamashita Keigo erhielt als Zweitplatzierter 15 Millionen KRW.

Japan

von James Brückl

Honinbo

Shibano Toramaru startete denkbar schlecht in diesen Titelkampf und lag nach den ersten beiden im Mai ausgetragenen Partien 0:2 gegen den Titelträger Ichiriki Ryo zurück. Die beiden im Juni gespielten Partien konnte er dann aber für sich entscheiden, so dass es 2:2 steht und die letzte Begegnung Anfang Juli bestimmen wird, an wen der Honinbo-Titel geht.

Meijin

Iyama Yuta schließt die Meijin-Liga ungeschlagen mit einem 6:0 ab und wird damit Herausforderer von Ichiriki Ryo. Das Nachsehen hat Fukuoka Kotaro (5:1), der nur Iyama Yuta unterlag. Der größte Rivale Iyama Yutas aber, Ichiriki Ryo, beendet die Liga noch hinter Kyo Kagen (5:2) nur mit einem 3:2 auf dem dritten Platz.

Tengen

Im Tengen-Turnier scheidet Iyama Yuta in der zweiten Runde gegen Kyo Kagen aus. Ebenso Fujisawa Rina (gegen Sakai Yuki), die als einzige Frau in dieses Qualifikationsturnier einziehen konnte. In der dritten Runde stehen noch Otake Yu 7p und Shibano Toramaru 8p, Yu Zhengqi 8p und Kyo Kagen 8p, während sich Murakawa Daisuke 8p und Shida Tatsuya 8p bereits im Halbfinale gegenüberstehen, um den Herausforderer von Ichiriki Ryo zu bestimmen.

Gosei

In der Liga setzte sich Shibano Toramaru im Finale gegen Otake Yu 7p durch und ist damit Herausforderer von Iyama Yuta geworden. Der neue Titelträger wird in maximal fünf Spielen bis Ende August entschieden.

Female Saikyo

Der zehnte Kampf um den Titel der Stärksten unter den Frauen wird in einem reinen K.O.-Turniermodus entschieden. Gestartet sind 16 Spielerinnen

und nach zwei Runden stehen sich im Halbfinale nun auch die Favoritinnen gegenüber: Ueno Risa (amtierende Kisei der Frauen) und Kato Chie (3p), Fujisawa Rina (die letzte Titelträgerin) und Ueno Asami (Meijin der Frauen). Zur nächsten Ausgabe wird dieser Titel entschieden sein.

Korea

von Daniela Trink

Hochstufungen

Park Jonghoon ist nach 10 Jahren und 8 Monaten als Profi in den höchsten Rang, den 9. Dan, aufgestiegen. Der 2000 geborene Spieler erreichte die nötige Punktzahl in der Koreanischen Liga 2024–2025. Er ist damit der 125. Koreaner mit dem 9. Dan und gehört zu den wenigen Spielern der 2000er-Generation. Neben ihm haben nur Shin Jinseo (geb. 2000), Han Woojin (2005), Kim Eunji (2007) und Park Sangjin (2001) den 9. Dan erreicht. Park hat bislang zwei Titel gewonnen, zuletzt den Super Cup 2024. Aktuell gibt es 108 aktive 9-Dan-Spieler in Korea.

Chunhyang Cup

Beim 8. Internationalen Chunhyang Cup trafen Koreas Spitzenspielerinnen Kim Eunji 9p (18, Rang 2) und Oh Yujin 9p (27, Rang 3) im Finale am 16. Juni aufeinander, traditionell gekleidet im Hanbok (Foto rechts) und in historischer Kulisse in Namwon. Zuvor begeisterten sie mit einer Demonstrationspartie am Gwanghallu-Pavillon, bekannt aus der Chunhyang-Liebesgeschichte. Oh Yujin sicherte sich den Titel mit einer makellosen 5:0-Bilanz und revanchierte sich für ihre Finalniederlage im Vorjahr, als Nakamura Sumire den Titel holte. Für den Sieg erhielt sie 10 Millionen KRW. Insgesamt nahmen 31 Spielerinnen teil.

Ha Chanseok Cup

Kim Eunji 9p (18) hat als erste Frau das Jugendturnier „Ha Chanseok Cup“ gewonnen. Im Finale setzte sie sich mit 2:1 gegen Jeong Junwoo 3p (16) durch. Nach einer Niederlage in Partie 2 entschied Kim das entscheidende Spiel für sich und holte



Oh Yujin 9p

damit ihren achten Karrieretitel. Es war zugleich ein würdiger Abschluss ihres letzten Jugendturniers. Mit dem Sieg qualifizierte sie sich für das Korea-China Jugend-Duell, das Ende dieses Jahres geplant ist. Nach dem Finale zeigte sie sich zuversichtlich: „Es gibt viele junge, starke Spieler in China, aber wenn ich mein Bestes gebe, kann ich gewinnen.“

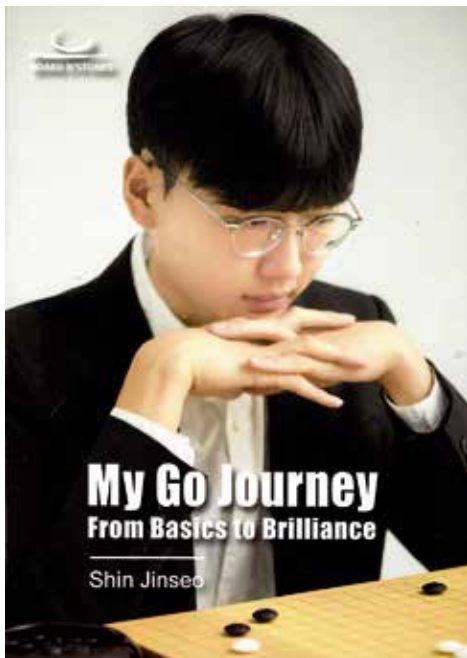
Koreanische Frauen Liga

Die neue Saison der NH Nonghyup Bank Koreanischen Frauen Go-Liga startet am 10. Juli mit neun Teams. Insgesamt wurden am 10. Juni 36 Spielerinnen ausgewählt. H2 DREAM Samcheok hatte das Glück der ersten Wahl und sicherte sich Kim Eunji 9p (Rang 2). Choi Jeong verzichtet auch dieses Jahr auf beide koreanischen Ligen, um sich auf wichtigere Turniere zu konzentrieren. Für Aufsehen sorgte Kwon Hyojin 8p (43), die vom Coach zur Spielerin wechselte – ein Novum in der koreanischen Go-Ligageschichte. Auch Lee Minjin 8p feiert ihr Comeback in Korea nach dreijähriger Pause in Europa. Stammspielerinnen wie

Oh Yujin, Kim Chaeyoung und Nakamura Sumire bleiben ihren Teams erhalten. Vier Spielerinnen aus China, Japan und Taiwan sind ebenfalls dabei. Die reguläre Saison umfasst 18 Runden im Doppelsystem, die besten fünf Teams ziehen in die Playoffs ein.

Shin Jinseos erstes Buch auf Englisch erschienen

Mit „My Go Journey: From Basics to Brilliance“ legte Shin Jinseo 9p letztes Jahr im Alter von 24 Jahren sein erstes Buch vor, das nun auf Englisch bei Brett & Stein erhältlich ist. Dass es sich um ein autobiografisches Werk handelt, wirkt zunächst ungewöhnlich, doch Shin blickt bereits auf 21 Jahre Go-Erfahrung zurück, davon 13 als Profispieler und 7 als amtierender Weltspitzenpieler. Das Buch enthält nicht nur sehr persönliche und ehrliche Einblicke in seinen Werdegang, sondern auch knappe Kommentare zu 14 ausgewählten Partien, darunter seine Siege beim 25. Nongshim Cup. Neben Go-Spielern richtet sich das Buch auch an ein breiteres Publikum, mit dem Ziel, neue Begeisterung für Go im In- und Ausland zu wecken.



Neue Go-App

Der Koreanische Go Verband (KBA) hat die kostenlose Lern-App „Legend of Baduk“ veröffentlicht, eine Go-Spiel-App für Kinder und Anfänger, die weltweit auf Koreanisch und Englisch verfügbar ist. Statt klassischer Regel-Erklärungen vermittelt das Spiel grundlegende Go-Konzepte wie Freiheiten und Gebiet spielerisch über interaktive Aufgaben. In einer fantasievollen Spielwelt mit 90 Levels und kleinen Kämpfen wird Lernen mit Spaß verbunden, um den Einstieg ins Spiel zu erleichtern. Ein KI-Modus für Anfänger sowie ein Fortschrittssystem mit 80 Schwierigkeitsstufen runden die App ab. Ein koreanischer Go-Lehrer lobte die gelungene Kombination aus Bildung und Unterhaltung. Ergänzend wurde die neue Website www.BadukLand.co.kr (auf Koreanisch) als Lernplattform für Go-Einsteiger gestartet, in der auch andere Go-Projekte der KBA vorgestellt werden.



China
von Liu Yang

1. Go-Liga

Am 17. Juni wurde die vierte Runde der chinesischen Go-Teamsuperliga 2025 um den „Dreikönigsschlachtfeld von Chibi“-Pokal in acht Austragungsstädten, Shanghai, Zhengzhou (Henan), Nanjing (Jiangsu), Hangzhou (Zhejiang), Jiaxing (Zhejiang), Fuzhou (Fujian), Chengdu (Sichuan) und Renhuai, Zunyi (Guizhou), abgeschlossen.

Das Team Shandong Yinfeng konnte auswärts in Zhengzhou die Mannschaft von Henan Fengbo besiegen und führt überraschend mit 6 Punkten die Tabelle an.

Die fünfte Runde der Liga wird am 19. Juli in den jeweiligen Heimspielstätten ausgetragen.

Die Tabelle:

Pl.	Team	Punkte	Siege
1	Shandong	6	10
2	Jiangsu	5	10
3	Supor Hangzhou	5	9
4	Chengdu	5	9
5	Chongqing	5	9
6	Quzhou	5	9
7	Zhejiang	4	9
8	Shanxi	4	8
9	Hangzhou Zhili	4	8
9	Shenzhen Niedao	4	8
9	Shanghai Jushen	4	8
9	Shanghai Qingyi	4	8
13	Guizhou	4	7
14	Henan	3	6
15	Fujian	2	6
16	Shenzhen Lonhua	0	4

39. Tengen Cup

Am 26. April wurde die erste Partie des Finales der 39. „Tongli Cup“ Tianyuan-Meisterschaft



Wang Xinghao 9p



Lian Xiao 9p

(Best-of-Three) im historischen Städtchen Tongli in Jiangsu ausgetragen.

Auf dem Weg ins Finale der diesjährigen Tengen-Meisterschaft hatte Herausforderer Wang Xinghao nacheinander Yang Dingxin, Li Qincheng, Fan Yin, Dang Yifei und Li Weiqing ausgeschaltet und sich damit erstmals das Herausforderungsrecht erkämpft.

Im direkten Vergleich führte Lian Xiao vor dem Match mit 6:4 Siegen. Nach dem Losentscheid durfte Wang in der ersten Partie mit Schwarz beginnen. Während Wang normalerweise für sein schnelles Spiel bekannt ist, zeigte er sich diesmal sehr umsichtig. In der Mittelspielphase unterliefen beiden Seiten kleinere Fehler und die Partie blieb lange ausgeglichen. Doch in der Folge spielte Lian Xiao mit Weiß zunehmend ungenau, wodurch seine Gewinnwahrscheinlichkeit rapide sank. Wang nutzte die Gelegenheit entschlossen und sicherte sich den Vorteil bis zum Ende. So gewann er die erste Partie im Mittelspiel.

Nach einem Ruhetag wurde mit der zweiten Partie des Finales fortgesetzt. Wang Xinghao spielte erneut mit Weiß gegen Lian Xiao. Nach nur 124 Zügen konnte Wang durch das erfolgreiche Fangen einer großen Gruppe von Steinen („Drachen töten“) den Sieg erringen. Mit diesem Erfolg entschied er das Finale mit einem klaren 2:0-Sieg für sich und holte seinen ersten Tianyuan-Titel. Es ist zudem sein zweiter Turniersieg innerhalb von nur zehn Tagen, nachdem er bereits zuvor die Beihai Xinyi Cup World Go Open gewonnen hatte.

Internationales Go-Rating

Pl.	Name	Land	Elo
1	Shin Jinseo	KOR	3856
2	Wang Xinghao	CHN	3745
3	Ding Hao	CHN	3685
4	Yang Dingxin	CHN	3684
5	Li Weiqing	CHN	3679
6	Dang Yifei	CHN	3670
7	Li Xuanhao	CHN	3667
8	Li Qincheng	CHN	3663
9	Ke Jie	CHN	3655
10	Park Junghwan	KOR	3652
11	Xu Jiayang	CHN	3627
12	Ichiriki Ryo	JAP	3625
13	Liao Yuanhe	CHN	3607
14	Mi Yuting	CHN	3604
15	Gu Zihao	CHN	3597
16	Fan Tingyu	CHN	3593
17	Shibano Toramaru	JAP	3592
18	Lian Xiao	CHN	3587
19	Xie Ke	CHN	3586
20	Tu Xiaoyu	CHN	3585
21	Jin Yucheng	CHN	3584
22	Chen Zijian	CHN	3583
23	Zhao Chenyu	CHN	3581
24	Yang Kaiwen	CHN	3568
25	Byun Sangil	KOR	3566
26	Lee Jihyun (m)	KOR	3559
27	Kang Dongyun	KOR	3553
28	Tan Xiao	CHN	3549
29	Xu Haohong	TWN	3545
30	Iyama Yuta	JAP	3541
31	Fan Yin	CHN	3540
32	Hsu Chiayuan	JAP	3538
33	Shin Minjun	KOR	3535
34	Liu Yuhang	CHN	3530
35	Shi Yue	CHN	3525
36	Chen Xian	CHN	3521
37	Xie Erhao	CHN	3515
38	Jiang Weijie	CHN	3514
39	Tuo Jiayi	CHN	3512
40	Weon Seongjin	KOR	3511
41	Chen Yaoye	CHN	3511
42	Kim Jiseok	KOR	3510
43	Tao Xinran	CHN	3510
44	An Sungjoon	KOR	3505
45	Xue Guanhua	CHN	3504
46	Kang Seungmin	KOR	3501
47	Lee Changseok	KOR	3501
48	Kim Myoungcheon	KOR	3500
49	Seol Hyunjun	KOR	3498
50	Xia Chenkun	CHN	3491

Quelle: goratings.org (07.07.2025)

Problemecke

von Antonius Claasen

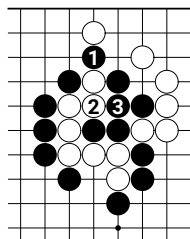
Der Gewinner ist dieses Mal Stefan Mertin, Gratulation an ihn!

Und nun weiter zu den neuen Herausforderungen in der Problemecke.

Lösungen 2/2025

Antwort 1:

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

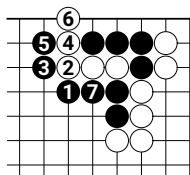


Dia. 1.1

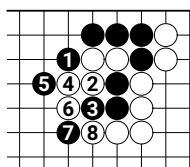
Antwort 2:

Diagramm 2.1. Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz 7 kann Weiß seine Steine nicht mehr retten.

Diagramm 2.2. Starten mit Schwarz 1 ist falsch, die Treppe funktioniert, da Weiß mit 8 drei schwarze Steine schlägt.



Dia. 2.1



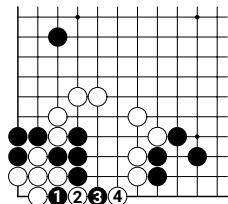
Dia. 2.2

Antwort 3:

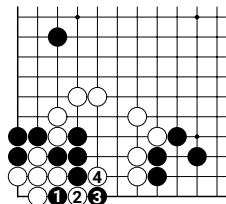
Diagramm 3.1. Schwarz startet korrekt mit 1 und mit Schwarz 3 bekommt Schwarz ein Ko.

Diagramm 3.2. Eine Variante.

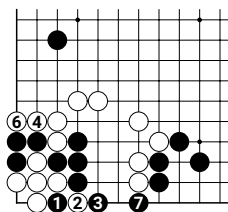
Diagramm 3.3. Mit Weiß 4 gibt Weiß nach und Schwarz kann seine Gruppe verbinden.



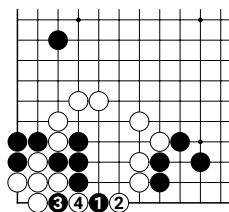
Dia. 3.1 (5 auf 1)



Dia. 3.2 (5 auf 1)



Dia. 3.3

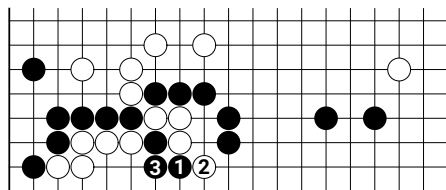


Dia. 3.4

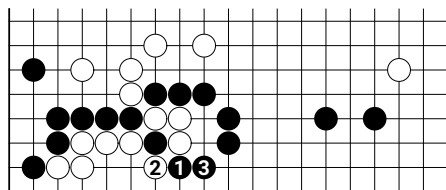
Diagramm 3.4. Mit 1 startet Schwarz falsch, denn mit diesem Ko muss Schwarz die erste Ko-Drohung finden.

Antwort 4:

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

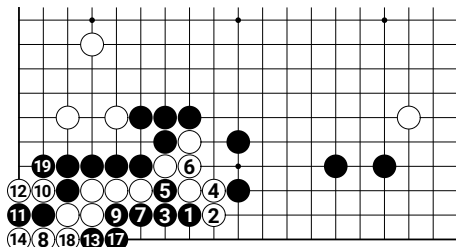


Dia. 4.1

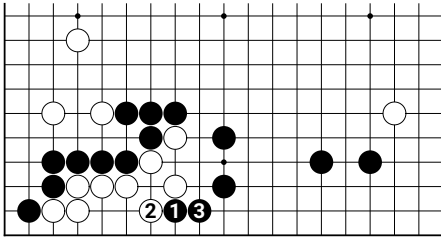


Dia. 4.2

Diagramm 4.2. Auch so geht es nicht gut für Weiß aus.



Dia. 5.1 (15 neben 11, 16 auf 11)

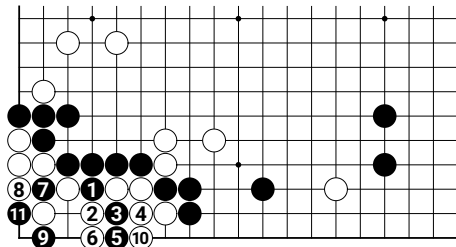


Dia. 5.2

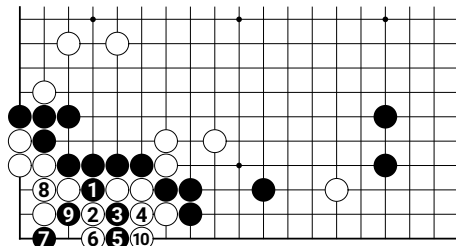
Antwort 5:

Diagramm 5.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und nach 19 hat Schwarz das Semeai gewonnen. Hier wurden einige Varianten eingeschickt, die das gleiche oder ein ähnliches Resultat liefern.

Diagramm 5.2. Weiß 2 als Antwort auf Schwarz 1 ist falsch und die weiße Gruppe stirbt.



Dia. 6.1



Dia. 6.2

Antwort 6:

Diagramm 6.1. Der Start mit Schwarz 1 und 3 ist richtig und nach 1 hat Schwarz ein Ko für das Leben der weißen Gruppe erreicht.

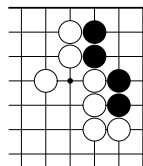
Diagramm 6.2. Sollte Schwarz mit 7 hier starten, kann Weiß mit 8 seine Gruppe retten.

Aktuelle Punkteliste

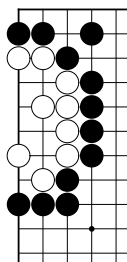
Mertin, Stefan (2)	8k	2/25	20	463
Pittner, Oliver	2d	2/25	33	447
Heinisch, Jürgen	2k	2/25	33	417
Sattler, Gerd	1k	2/25	33	415
Reinicz, Thomas (2)	3k	2/25	16	408
Lorenzen, Klaus (4)	2k	2/25	33	399
Millies, Oliver (1)	3d	3/24	-3	389
Lankoff, Alex	1k	2/25	33	359
Schröder, Klaus	4k	2/25	27	354
Schreiber, Burkhard (5)	3k	2/25	20	341
Hauptmann, Holger	6k	2/25	16	328
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	2/25	20	316
Gawron, Christian (9)	2d	2/25	33	294
Lorer, Andreas	3k	2/25	29	279
Wenske, Dieter	5k	1/25	-3	254
Keller, Eckart	25k	2/25	8	250
Weickert, Thomas	4k	2/25	33	238
Ewe, Thorwald (5)	8k	2/25	20	230
Kestler, Dirk	1d	1/25	27	221
Herter, Rainer (5)	4k	2/25	27	180
Hartmann, Christian (2)	4k	2/25	11	177
Hartmann, Kirsten (2)	1k	2/25	27	175
Peters, Gerald	8k	6/23	-3	158
Kiechle, Hubert (1)	8k	1/25	11	149
Krajewski, Rafael	1d	2/25	33	117
Reimpell, Monika (11)	2d	2/25	33	97
Sun, Ryan	5k	6/23	-3	93
Altmann, Hermann (1)	5k	2/25	16	82
Aust, Sebastian		1/25	-3	68
Gorbulska, Violeta	3k	1/25	22	56
Gabe, Axel (2)	5k	2/25	11	51
Kätker, Florian	2k	1/25	17	39
Scheibe, Rene (2)	9k	2/25	16	36
Tolke, Christoph	2k	2/25	5	29
Quatham, Walter	19k	1/25	-3	17
Busch, Rainer (2)	6k	2/25	16	16
Quatham, Casjen	2d	1/25	-3	2

Probleme 3/2025

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



Problem 1
(3 Punkte)



Problem 2
(3 Punkte)

Regeln für die Problemecke

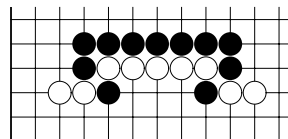
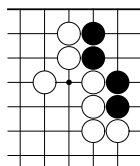
Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (siehe Impressum auf S. 28) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

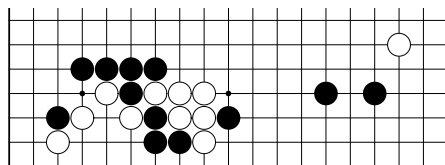
oder per E-Mail als sgf-Datei(en) an:
problemecke@dgo.de

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

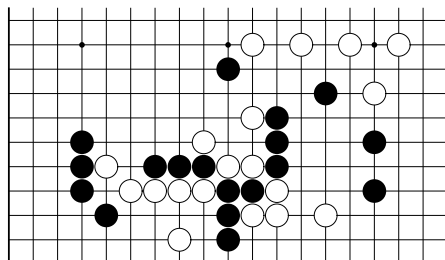
Problem 3 (4 Punkte)



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 Stiassny 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-dtpokal@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: Jörg Sonnenberger, Email: fs-material@dgob.de

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-zbe@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: Dr. Bernhard Werner, Max-Anderl-Straße 13, 85375 Neufahrn, Tel.: 08165-8031831, E-Mail: lv-bayern@dgob.de

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 Golpagan, 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 Rotermond, Holtener Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: 0431-2404731, E-Mail: lv-sh@dgob.de

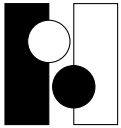
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

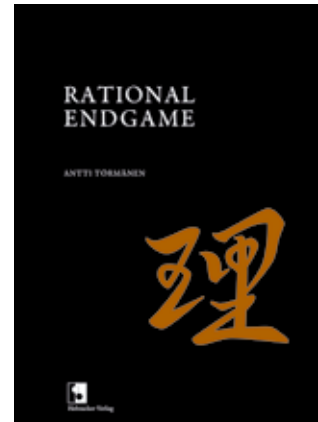
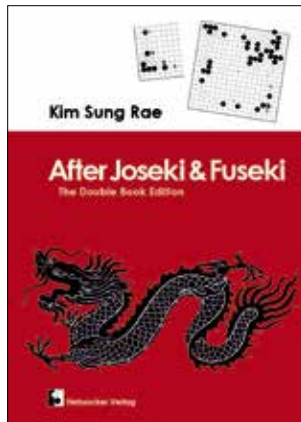
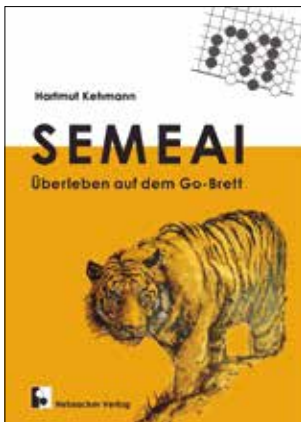
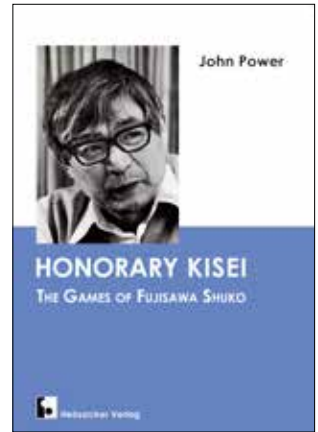
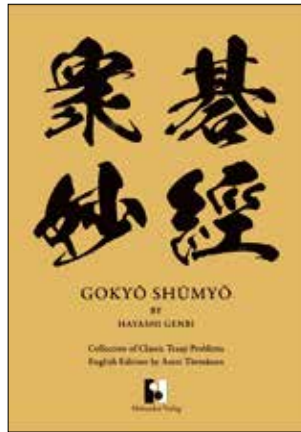
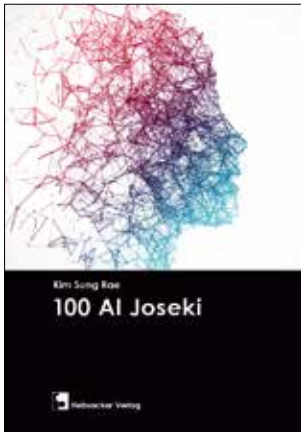
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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*

Juli 2025

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

August 2025

23. Berliner Sommerturnier 2025
30.–31. Paderborner Ponnuki
30. Leipziger Sommerturnier 2025

September 2025

06.–07. Pisa International Wei-qi Cup
13.–14.: 8. Hallenser Doppel-Zack und 1. Deutsche
Para-Go Meisterschaft
13.–14. Karlsruhe Weekend Go Camp
20.–21. 20. Schweriner Drachenschlacht
(Deutschlandpokal)
20. Go Turnier Apeldoorn
20.–21. Nakamura Honinbo & PB2026 Work-
shop in Berlin
27.–28. 9. TipTap Frankfurt (Deutschlandpokal)
27.–28. HPM 2025 mit Deutscher Schul-Go-
Mannschaftsmeisterschaft

Oktober 2025

10.–17. JIGS Go Camp ‚Family‘
10. 14. Jugendpokal des Botschafters von
Japan im Go (U18)
11.–12. 7. Dango Dortmund
11.–12. 17. Pokal des Botschafters von Japan im
Go
17.–19. 13. Jenaer Kreuzschnitt
18.–19. 29. Münchener „Bierseidel“
25.–26. 8. Herbst-Go-Treffen mit 27. Mannheim Aji
25.–26. Schloss Hundisburg 5. Castle-Games

November 2025

01.–02. 12. Bremer Shudan
08. Kids-Go-Camp Nordschwarzwald
08. Wiesbadener Tageturnier
15.–16. Deutsche Blitz-Meisterschaft, Jena
20.–23. Spielemesse Stuttgart mit Go-Spiel-Stand
22.–23. 45. Berliner Kranich

Dezember 2025

06.–07.12. Deutsche Damen-Go-Meisterschaft,
Frankfurt
27.12.25–02.01.26 JIGS Go Camp ‚Adults‘

Januar 2026

02.–04.: Winter-Go-Treffen Karlsruhe 2026

Mai 2026

02.–03.: Go-Treffen Augsburg 2026

Juli 2026

04.: SamschdigGo Karlsruhe Sommer 2026

August 2026

15.–22.: 19. Go-Seminar des Hebsacker-Verlages

* 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 dgoz@dgob.de. Danke!

