

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2025

100. Jahrgang



Inhalt

Foto: „Old School Joseki“.....	Titel
Vorwort	2
Nachrichten & Berichte.....	2–15
Ausschreibung DJGM.....	15
Aus der Perspektive des Meisters (EM-Finale) ..	16–19
Andrii Kravets kommentiert (4)	20–24
Impressum	24
Ein Endspielproblem, Teil 2	25–27
Kinderseiten	28–29
Probleme für Einsteiger/Fortgeschrittene ..	30–31
Tsume-Go-Kurs (12)	32–37
Endspiel (19).....	38–44
Rezension: Shin Jinseo, My Go Journey	45
Pokale.....	46–47
Fernost-Nachrichten.....	48–53
Go-Probleme.....	54–56
Mitgliedsbeiträge.....	56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Adressen	58
Anzeige: Hebsacker Verlag.....	59
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Wie eigentlich in jedem Jahr wird die vierte Ausgabe der DGoZ durch den Europäischen Go-Kongress dominiert. Neben einem Bericht von Robert Jasiek und vielen Fotos von Harry van der Krogt ist die Finalpartie – von Europameister Mateusz Surma 3p selbst kommentiert – abgedruckt sowie eine Partie vom Wochenendturnier, kommentiert durch Andrii Kravets 2p.

Die Serie zum Thema Tsume-Go findet in dieser Ausgabe ihren Abschluss und Autor Hartmut Kehmann hat leider nach vielen Jahren der produktiven und zuverlässigen Mitarbeit eine Pause angekündigt. Wir danken ihm sehr und hoffen auf eine Rückkehr ins Team in nicht allzu ferner Zukunft!

Tobias Berben

98 Jahre alte Spielerin tritt zurück

Sugiuchi Kazuko 8p, die mit 98 Jahren und 4 Monaten den Rekord für die älteste Spielerin hält, hat den Rücktritt beschlossen!

Ihre letzte Partie war am Donnerstag, 10. Juli 2025, in der 74. Oza-Turnier-Vorrunde (gegen Sugimoto Akira 8p).



Ihr Kommentar: „Ich habe bis heute hart gearbeitet in dem Glauben, dass Go eine Kunstform und ein lebenslanges Streben ist, aber ich habe beschlossen, dass es nicht mehr möglich ist, sechs Stunden am Stück ohne Pause zu spielen. [...] Ich strebe seit über 80 Jahren danach, eine professionelle Go-Spielerin zu sein, und ich bin den vielen Menschen, die mir Freundlichkeit entgegengebracht haben, zutiefst dankbar.“

Nach ihrer Pensionierung wurde sie am 21. August 2025 zum 9-Dan befördert. Ihr Profil:

- geboren am 6. März 1927 in der Präfektur Shizuoka in Japan,
- begann 1937 unter Fumiko Kita 8p zu lernen
- wurde 1942 Profi,
- gewann 1953 ihren ersten Titel bei der 2. Go-Meisterschaft der Frauen und gewann vier weitere Titel in Folge,
- wurde 1983 zum 8. Dan Profi befördert,
- 2.–5. Frauen-Meisterschaft, 1953–1956,
- 5. und 8. Tsurusei-Titelträgerin, 1983, 1986,
- 3.–6. Meijin-Titel der Frauen, 1991–1994.

Pandanet Team-EM

In der Pandanet Team-EM gibt es 12 Plätze in der Mannschaft zu vergeben. Zunächst werden Plätze an alle vergeben, die letzte Saison sehr erfolgreich waren (mindestens 3 Siege), ein Rating über 2500 haben oder amtierende Deutsche Meisterin sind. Das sind für die kommende Saison 10 Menschen: Jonas Welticke, Lukas Krämer, Matias Pankoke, Benjamin Teuber, Yuze Xing, Arved Pittner, Johannes Obenaus, Martin Ruzicka, Christopher Kacwin und Manja Marz.

Die verbleibenden 2 Plätze werden in einem Qualifikationsturnier ausgespielt, dieses Jahr mit sechs Teilnehmern: David Ulbricht, Niels Schomberg, Chafiq Bantla, Bernd Radmacher, Lukas Wandelt, Kevin Sanow. Diese wurden nach Rating sortiert und spielen ein Doppel-K.O.-Turnier.

Nach 2 Runden haben sich Kevin und Niels ins obere Finale gespielt, während Chafiq gegen Lukas und Bernd gegen Dave nach jeweils einer Niederlage im unteren Halbfinale stehen und jeweils noch drei Partien gewinnen müssen, um sich zu qualifizieren. Am 26.08. findet die nächste Runde statt, am 09.09. dann das Spiel zwischen den beiden Gewinnern der Halbfinale und am 23.09. das untere Finale, in dem der letzte Platz im Team ausgespielt wird.

Die neue Saison beginnt dann üblicherweise im Oktober.

Martin Ruzicka

Leipziger Stadtliga

Die erste Saison der neu gegründeten Leipziger Stadtliga ist beendet und hat einen Meister hervorgebracht: Herzlichen Glückwunsch an Rüdiger Stoll 1d, der als erster Leipziger Go-Stadtmeister in die Annalen eingeht.

Insgesamt nahmen 16 Spielerinnen und Spieler zwischen 1d und 17k an der Stadtliga teil, unterteilt in eine erste und zweite Liga. Die Partien – alle gegen alle – fanden monatlich von September 2024 bis Mai 2025 statt. Mit fünf Siegen und zwei Niederlagen konnte sich Rüdiger Stoll den Wanderpokal schnappen. Auf den Pokal sind wir besonders stolz: Die durchsichtige Go-Dose, in der Steine schweben, wurde von Christopher Laudon mit Epoxidharz handgefertigt.

Nach der ersten Saison können wir sagen: Das Experiment Stadtliga hat sich für uns als Verein voll gelohnt. Die regelmäßigen Turnier-Partien haben den Spielertreff belebt, die Saison war ziemlich spannend und hat alle auf Trab gehalten, da man zwischen den Ligen auf- und absteigen kann. Durch die Vorgabe (vermindert um 2) sind auch Paarungen mit größerem Rangunterschied spannend und alle haben die Chance, sich durch eine gute Performance nach oben zu spielen. Da wir kein MacMahon-Ranking verwenden (bei dem auch die Spielstärke mit einfließt), sondern nur die reinen Siege zählen, kam es in der zweiten Liga zu einem Gleichstand bei den ersten drei Spielern, was wohl öfter passieren dürfte. Dies haben wir dann mit einem Mini-Turnier um die ersten drei Plätze gelöst.



Rüdiger Stoll 1d mit seinem Pokal

Auch wenn der Organisationsaufwand nicht zu unterschätzen ist, können wir die Ausrichtung einer Stadtliga sehr empfehlen. Die Leipziger Liga wird vom Go-Verein USC Leipzig e.V. ausgerichtet, die Liga-leitung hat René Scheibe. Die nächste Saison beginnt im September – neue Spielerinnen und Spieler sind herzlich willkommen!

Victor Kümmler

Europäischer Go-Kongress 2025 – ein Bericht

von Robert Jasiek

Die Kongress-Organisation war eine Mischung aus gut gelungen und unzureichend. Pascal Müllers Paaren von Hauptturnier, Wochenendturnier und Rapid war ausgewogen, meist 15 bis 20 Minuten vor Rundenbeginn und oft am selben Tag mit Zwischenergebnissen veröffentlicht. Nicht selten verzögerte allerdings der Hauptschiedsrichter Krzysztof Grabowski einen Rundenbeginn um ein paar Minuten für überflüssige Durchsagen. Seine teils komischen Ermahnungen zu Ruhe zeigten allerdings Wirkung: Trotz riesengroßer Halle für fast alle Bretter war es weitgehend ruhig. Unter anderem bei meiner zuletzt endenden Partie blieb jedoch seine täglich versprochene Rundenendedurchsage aus. Ein paar zurückhaltend agierende weitere Schiedsrichter waren dauerhaft anwesend.

Es gab strikte Anti-Betrugs-Regeln zu elektronischen Geräten. Im Besonderen waren Smartphones umgedreht auf dem Tisch zu belassen und KI-Betrugsversuche konnte ich nicht beobachten. Das betraf außerdem manche Smartwatch. Auch dieses Jahr war allerdings in den Regeln unklar, ob auch jede einfache digitale Armbanduhr betroffen sei; aufgrund meiner Nachfrage vor der ersten Runde

durfte man diese jedoch tragen. Auch eine Regel zu nur einmaligem Zeitanhalten zum Händewaschen wurde nach meinem Hinweis entschärft, dass ein Spieler bei knapper eigener Fischerrestzeit und noch langer Gegnerbedenkzeit unzumutbar betroffen sein könne.

Die Bedenkzeit im Hauptturnier von 1:20 Stunden plus 20 Sekunden vermied trotz Fischerzeit umfassende Zeiterzeugungsstrategien, war aber leider kürzer als Grundbedenkzeit und Byoyomi für Hochdans in vergangenen Jahren, wohl um praktisch jedem auch die Rapidpartie am Nachmittag zu ermöglichen. Richtig hart getroffen hat es allerdings die Spieler der Europameisterschaft. In Runden 1 bis 5 und dem Viertelfinale wurde quasi geblitzt mit 1 Stunde plus 30s Fischerzeit statt der vormals üblichen 3 Stunden plus großzügigem Byoyomi. Mehrere Europameisterschaftsspieler haben mir gesagt, dass das sehr schlecht und unangemessen sei – ich habe von keinem Teilnehmer gehört, dass das gut sei. Hauptverantwortlich dafür war die EGF und das war eine klare Fehlentscheidung. Erst ab dem Halbfinale gab es 1:20 Stunde plus 40s Sekunden Fischerzeit, was etwa drei Stunden Grundbedenkzeit



Fürs Hauptturnier gab es unter anderem Preise für Teilnehmer nur der ersten Woche, aber nicht gleichermaßen Preise für solche nur der zweiten Woche. Geehrt wurden an der Spitze nur die ersten acht Spieler statt, wie jahrzehntelang üblich und sehr schön, die ersten zehn Spieler. Darum seien wenigstens hier erwähnt: Maekawa Kaku 6d (DE) und Davide Bernadis 6d (IT) belegten die Plätze 9 und 10. Normale Kleinbrettturniere sollte es nicht geben, aber ich organisierte ad hoc das 13×13-Turnier. Die Kongress-Organisationen vergaßen es allerdings bei der Preisverleihung und trotz nachträglicher



Da dieses Jahr die Europameisterschaft beim EGC in Warschau, Polen, ausgespielt wurde, war dies natürlich der perfekte Moment für Mateusz Surma 3p (Polen), um dieses Turnier zu gewinnen. Nach vielen schwierigen Partien hatte Mateusz dann tatsächlich alles gewonnen und sich somit den EM-Titel im eigenen Land gesichert. Herzlichen Glückwunsch!

Der Zweitplatzierte ist Valerii Krushelnyskiy 7d (UA), gefolgt von Artem Kachanovskiy 3p (UA). Der andere polnische Profi, Stanislaw Frejlak 1p, belegt Platz 4. Die Plätze 5 bis 8 belegen Andrii Kravets 2p (UA), Benjamin Dréan-Guénaïzia 1p (FR), Fredrik Blomback 7d (SE) und Thomas Debarre 7d (FR).

Alle Partien der EM und Detailinfos findet man unter www.eurogofed.org/egc/2025.html. Der Dank der EGF geht an den Schiedsrichter Damir Medak (HR) und das gesamte Team, das an der Übertragung und Kommentierung der Spiele beteiligt war. Die Streams findet man auf dem Twitch-Kanal der EGF: www.twitch.tv/europeanogefederation

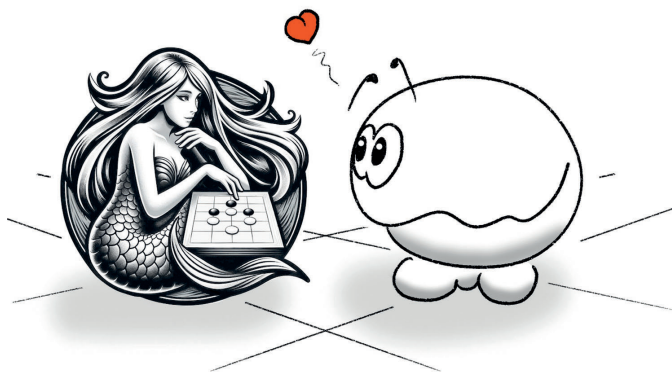




Zusage auf der Kongress-Webseite, weswegen ich hier die Sieger benenne: 1. Sergiu Dan Iugulescu 3d (RO), 2. Niels Schomberg 5d (DE), 3. Robert Jasiek 5d (DE). Als Abstinenzler von Mobilcomputern auf Reisen hatten ich als Turnierleiter und dank Vergesslichkeit die Kongress-Organisatoren nicht daran gedacht, dieses Nebenturnier auf der Kongress-Webseite anzukündigen, weswegen die Teilnehmerzahl überschaubar blieb. Während zwei Leute sich auf der Anmeldeliste dafür wieder durchstrichen, vergaßen ein paar andere dies und spielten stattdessen in einem anderen zeitgleichen Turnier. Solch rücksichtsloses Verhalten führt zu fehlenden Gegnern und außerordentlichem Paarungsstress.

Die oberen Ergebnisse des Hauptturniers habe ich mir etwas näher angeguckt. Klarer Sieger mit 10 Siegen ist Kwon Hyukjoon 7d KR, welcher auch das Rapid gewinnt. Der neue Europameister Mateusz Surma 3P (PL) erreicht außerdem im Hauptturnier Platz 2 mit 8 Siegen bei 402 SOS.

Ebenso viele Siege, aber nur 381 SOS hat Stanislaw Frejiak 2P (PL), da er trotz Supergruppenteilnahme anscheinend aufgrund einer Notsituation zwei weitere Runden aussetzte, aufgrund ihrer aber keine McMahon-Score-Erhöhung zugesprochen bekam, was nicht aus den vier angewendeten Turnierregelwerken hervorgeht, sondern offenbar eine Ausnahmeentscheidung nur für ihn ist. Das finde ich fair, da er als Supergruppenteilnehmer normalerweise alle 10 Runden hätte spielen müssen und durch den ungewollten Rundenaussatz keinen Vorteil gegen-





Das Schach-und-Go-Turnier beim EGC

über dem Zweitplatzierten bekam, sondern nur das Recht auf Weiterspielen in den Folgerunden behielt.

Auf Platz 4 steht mein Erstrundengegner Kim Tae Yun 6d (KR) allein mit 7 Siegen bei 404 SOS (ein höherer Wert kommt nicht vor, nur Platz 6 hat ebenso viel). Platz 5 stellt mit einem Nicht-Supergruppenspieler eine Ausnahme dar: Der bestplatzierte deutsche Spieler Shukai Kirby Zhang 6d erzielt 8 Siege. Dabei kann er für die nur 386 SOS nichts, sondern so viele Siege sind sehr beeindruckend, auch wenn man eine McMahon-Gruppe unterhalb der Supergruppe startet. Die Teilnahme an der Supergruppe ist freiwillig, man muss ein Formular unterschreiben und ob ihm dies vorgelegt wurde, kann ich nicht wissen. Vom Ergebnis her betrachtet hat es ihm jedenfalls nicht geschadet, das Feld von hinten aufgerollt zu haben.

Auf den Plätzen 6 bis 12 folgen die Supergruppenspieler mit 6 Siegen, von denen alle außer dem neuntplatzierten aus der Europameisterschaft ausschieden und im Hauptturnier weiterspielten, darunter Lukas Krämer 6d (DE) auf Platz 11. Es folgen zwei Einwohenspieler mit SOS im Keller, weil es für nicht gespielte Runden 0 SOS gibt. Dann kommen wir Supergruppenspieler mit 5 Siegen auf den Plätzen

Open European Championship 2025

Pl.	Name	Grad	Land	Siege
1	Hyukjoon Kwon	7d	KR	10
2	Mateusz Surma	3p	PL	8
3	Stanislaw Frejlik	2p	PL	8
4	TaeYun Kim	7d	KR	7
5	Shukai Kirby Zhang	6d	DE	8
6	Elian Ioan Grigoriu	6d	RO	6
7	Stjepan Medak	5d	HR	6
8	Lukas Podpera	7d	CZ	6
9	Kaku Maekawa	6d	DE	6
10	Davide Bernardis	6d	IT	6
11	Lukas Krämer	6d	DE	6
12	Remi Campagnie	6d	FR	6
13	Valerii Krushelnyskyi	7d	UA	4
14	Xiaocheng Hu	5d	DE	4
15	In-Hang Sam	5d	MO	5
16	Kevin Sanow	4d	DE	5
17	Bende Barcza	4d	HU	5
18	Sooah Kim	7d	KR	5
19	Jonathan Lidor	5d	IL	5
20	Lothar Spiegel	5d	AT	5
21	Robert Jasiek	5d	DE	5
22	Leszek Soldan	4d	PL	5
23	Martijn van Ling	4d	NL	5
24	Alexander Eerbeek	5d	NL	4
25	Daehee Cho	7d	KR	5
26	Boyuan Li	4d	FR	4
27	Tian Zhang	6d	US	5
28	Artem Kachanovskyi	3p	UA	4
29	Bartik Dach	4d	CZ	4
30	Denis Dobranis	6d	RO	4
31	Luan Bo	5d	CN	4
32	Myong Soo Park	4d	KR	4
33	Fabien Lips	5d	FR	4
34	Mathieu Delli-Zotti	4d	FR	4
35	Koichiro Habu	5d	PL	3
36	Andrii Kravets	2p	UA	3
37	Mingrui Zhang	6d	CN	3
38	Zehua Zhang	5d	CN	3
39	Michael Cheung	5d	UK	4
40	Naoyuki Kai	5d	JP	4
41	Francois Mizessyn	4d	FR	4
42	Thomas Danel	5d	FR	4
43	Ondrej Kralik	4d	SK	4
44	Scott Cobbold	4d	UK	4
45	Manja Marz	4d	DE	4
46	Andrew Kay	5d	UK	5
47	Valerian Bouette	5d	FR	4
48	Husrev Aksut	5d	TR	4
49	Yukitsuna Furuya	5d	JP	4
50	Bernd Radmacher	4d	DE	5

Alle EGC-Ergebnisse: <https://egc2025.pl/en/events/>



Manja Marz 4d (L.) gewann zusammen mit Kwon Hyukjoon 7d das Paar-Go-Turnier beim EGC zum wiederholten Mal

15 bis 23 angeführt von meinem Drittrundengegner Sam In-Hang 5d Macao bei 396 SOS, gefolgt vom Nächstplatzierten deutschen Kevin Sanow 4d mit plötzlich nur noch 386 SOS und unter anderem meiner Wenigkeit 5d auf Platz 21 bei 383 SOS. In meinen 29 Teilnahmen an Europäischen Go-Kongressen ist dies mein zweitbestes Ergebnis und trifft mich völlig unerwartet, weil ich nach 1:4 in der ersten

Woche ein unterirdisches SOS und eine Platzierung unter Fernerliefen vermutete.

Deswegen bedarf es weiterer Kaffeesatzleserei. Die Hauptturniersupergruppe hat 32 Teilnehmer, die extra ausgetragene Europameisterschaft hat ebenso viele, von denen 10 in beiden sind und davon 9 vor mir landen. Zwei Europameisterschaftsteilnehmer spielen alle 10 Runden des Hauptturniers unterhalb der Supergruppe und erreichen daher Platzierungen weiter hinten. Die 5-Dans haben unterschiedliche Verteilungen nominell stärkerer, gleichstarker oder schwächerer Gegner, aber beim Spielen spürt man viel mehr den späteren Turniererfolg in Form des abschließenden McMahon-Scores als den erklärten Spielstärkerang eines Gegners. Mein Kellerrating im 4-Dan-Bereich verwehrt mir die Meisterschaftsteilnahme. Meine Spielstärke habe ich allerdings gerechtfertigt, da von den 5-Dans nur 5 vor mir versus 25 hinter



und erreichen daher Platzierungen weiter hinten. Die 5-Dans haben unterschiedliche Verteilungen nominell stärkerer, gleichstarker oder schwächerer Gegner, aber beim Spielen spürt man viel mehr den späteren Turniererfolg in Form des abschließenden McMahon-Scores als den erklärten Spielstärkerang eines Gegners. Mein Kellerrating im 4-Dan-Bereich verwehrt mir die Meisterschaftsteilnahme. Meine Spielstärke habe ich allerdings gerechtfertigt, da von den 5-Dans nur 5 vor mir versus 25 hinter

Hannah Hebsacker 3k spielte beim Paar-Go zusammen mit ihrem Vater Tobias Berben 3d

mir platziert sind. Es nahmen acht 1–3-Pro, sieben 7-Dan, fünfzehn 6-Dan (davon 7 vor mir und etliche Europameisterschafts-nur-Erstwochenspieler mit SOS-Abwertung hinter mir), 31 5-Dans, 29 4-Dans und hunderte weiterer Spieler teil. Die Asiaten sind wie seit Jahren üblich meist an europäische Spielstärken angepasst. Das trifft allerdings nicht zu auf Kim Sooh 7d KR mit 5:5 im Hauptturnier und katastrophalem 1:4 im Wochenendturnier.

Der Turnierort, ein Hilton-Hotel, lag im Nirgendwo, war aber als Austragungsstätte geeignet. Den Spielraum mit den 16 Brettern der Europameisterschaft durfte man leider nicht zum Zuschauen betreten. In den öffentlichen Bereichen des Hotels und besonders den Spielräumen durfte man mitgebrachtes Wasser trinken, sonst aber eigentlich nichts verzehren. Also zelebrierte ich mein Supermarkteszen auf den Bänken vorm Haus. Das Hotelpersonal war auch einigermaßen tolerant. Für Frühbucher gab es im Hotel beispielsweise Einzelzimmer für 906 Euro, wobei eine angekündigte Zugriffsreihenfolge nicht eingehalten wurde, aber mangels überbordender früher Nachfrage kein Problem war. Anders als die erforderte Zahlungsmethode Kreditkarte. Mein zweimaliger Versuch, das Hotel per Sofortüberweisung mit gewünschten Zloty als Zielwährung zu buchen, schlug fehl, weil die Hotelmitarbeiter nicht mehr als eine Minute in die Gästeakquirierung investieren wollten. Also suchte ich mir eine Pension für 399,01 Euro in Busentfernung, wo ich aber bei Anreise 40 Minuten auf die Wirte warten musste.



Viele Partien wurden per IZIS-Board und Kamera live übertragen

Bustickets sind beinahe geschenkt, aber die Automaten in den Warschauer Bussen akzeptieren fast nur polnische Geldkarten, was glücklicherweise durch den hoteleigenen Zeitschriftenladen kompensiert wurde.

Natürlich darf auch die Deutsche Bahn nicht unerwähnt bleiben: Wegen Bauarbeiten gab es Busersatzverkehr von Berlin nach Frankfurt (Oder), aber die Bahn unterschlug mir diese Direktbusse und wollte mich stattdessen über Stettin an die Ostsee schicken! Erst meine höchst engagierte eigene Suche fand die Verbindung auf dem direkten Weg passend zu meiner Platzkarte.



Der allseits beliebte Profispieler Hayashi Kozo 7p spielte beim Paar-Go mit der jungen Cherry Hu 4k

Die Jahreshauptversammlung der EGF

von Benjamin Wirthmann

Dieses Jahr fand, wie wir alle wissen, der Go-Kongress im schönen Warschau statt und wie jedes Jahr fand dort, neben zahlreichen Turnieren, die Jahreshauptversammlung der Europäischen Go-Föderation (AGM der EGF) statt. Dieses Jahr jedoch gab es eine kleine Besonderheit, denn Martin Stiasny, seines Zeichens Präsident des EGF und das seit nunmehr 15 langen Jahren, hatte beschlossen, Ende diesen Jahres sein Amt niederzulegen. So stand dieses Jahr nicht nur die Diskussion und Abstimmung etwaiger Anträge, sondern auch die Wahl eines neuen Präsidenten an.

Zur Wahl standen drei hervorragende Kandidaten: Damir Medak aus Kroatien und Vizepräsident der EGF, Flavian Aubelle aus der Schweiz sowie Manja Marz aus Deutschland. Man möchte sagen, dass die Wahl des neuen Präsidenten oder vielmehr Präsidentin schon vorher feststand, doch ganz so einfach war es dann doch nicht. Dazu später mehr.

Bevor es zur Wahl ging, musste, wie bei jeder Versammlung, die Beschlussfähigkeit festgestellt werden. Es waren insgesamt 26 Länder zugegen – in Summe ergibt dies 53 Stimmen. Nicht jedes

Land bekommt die selbe Anzahl an Stimmen bei Wahlen, ausschlaggebend für die Menge an Stimmen ist die Menge an Mitgliedern der jeweiligen Länder.

Bevor es an die Wahl sowie die Anträge ging, musste der Vorstand wie gewohnt Rechenschaft ablegen. Danach wurde eine kurze Pause eingelegt bei belegten Broten, Getränken und netten Gesprächen.

Dann war es soweit, der erste Tagesordnungspunkt, die Wahl, stand auf dem Plan. Alle Kandidierenden durften noch einmal drei Minuten ihre Wünsche und Ziele einer etwaigen Präsidentschaft erörtern. Alle lieferten eine gute Performance und die Wahl war nicht einfach, schlussendlich jedoch trotz alledem eindeutig. Zur Präsidentschaft benötigte man, da es insgesamt 53 gab, 27 Stimmen für eine absolute Mehrheit. Mit einem Wumms stand die Entscheidung schon nach der ersten Runde fest, 34 Stimmen bekam der erste Platz und damit direkt die Präsidentschaft des EGF. Doch wer war es nun, fragt sich der geneigte Leser?

MANJA MARZ!



Manja Marz wurde zur künftigen Präsidentin (ab 2026) der Europäischen Go-Föderation gewählt



Für den Ende des Jahres scheidenden, langjährigen Präsidenten der EGF, Martin Stiasny, gab es Standing Ovationen

Herzlichen Glückwunsch noch einmal an dieser Stelle! Trotz dreier, toller Kandidaten hat Manja das Rennen mit Pauken und Trompeten gewonnen. Auf den Plätzen folgten Damir Medak mit 10 Stimmen sowie Flavien Aubelle mit 7. Es gab zwei Enthaltungen.

Nun ging es an die ersten Anträge und derer gab es zahlreiche. Daher werde ich nur grob zusammenfassen:

Änderung der Regeln zur Aufstellung der Teams in der Pandanet Youth Go European Team Championship (Antrag aus Tschechien)

So war es bisher so, dass, wenn es nur eine Dame innerhalb eines Teams gab, diese an Brett 4 spielen musste – ein U12-Spieler (sofern nur einer vorhanden) an Brett 5. Laut dem neuen Antrag, welcher angenommen wurde, können nun alle Spielerinnen und Spieler frei eingeteilt werden.



Die Stimmauszählung

Änderung des Wahlrechts (Antrag aus Tschechien)

Der Antrag wurde vorgetragen, jedoch vom tschechischen Vertreter wieder zurückgenommen, weil er nicht richtig ausgearbeitet war. Für nächstes Jahr ist dieser Antrag wieder vorgemerkt.

Änderung der allgemeinen EGF Regularien (Antrag aus Schweden)

Im Antrag wurde festgelegt, dass der Vorstand nach einer Vorstandsdiskussion (monatlich) spätestens sechs Wochen danach das Protokoll allen Mitgliedern zur Verfügung stellen soll. Inklusive allen Minutes aus dem Jahre 2025. Der Antrag wurde angenommen.

Nun gab es einen Antrag zu einem sehr traurigen und ernsten Thema. 2024 und wohl auch schon vorher gab es Fälle von Kindesmissbrauch in Frankreich. Der Täter ist festgestellt, die Polizei ermittelt und er ist selbstverständlich von allen Vereinstätigkeiten ausgeschlossen.

Es soll ein unabhängiges, investigatives Komitee bestehend aus drei Mitgliedern gebildet werden. Dieses hat zur Aufgabe, lückenlos herauszufinden, welche Vorkehrungen und Entscheidungen es innerhalb der FFG (Fédération Française de Go) gab (Antrag aus Slowenien)

Der Antrag wurde nach sehr langer Diskussion schlussendlich abgelehnt. Grund dafür ist das ohnehin extrem schwierige Thema sowie der Fakt, dass die Polizei in Frankreich bereits ermittelt. Darüber hinaus hat die EGF und vermutlich die meisten (wenn nicht alle) nationalen Verbände nicht das nötige Know-How, um solcherlei Themen adäquat aufarbeiten zu können.

Anschließend ging es an Berichte über stattfindende sowie kommende EGCs. Natalia Klamcka hat kurz vom laufenden EGC in Warschau berichtet. Er lief gut und übertreffe sogar die Erwartungen der Organisatoren. Dem kann ich persönlich mich nur anschließen, es war ein toller Kongress!

Danach stellte Cagatay Tavsanoğlu aus der Türkei den Kongress in Ankara vor. Er wird an einem großen, modernen Unicampus kurz Außerhalb Ankaras stattfinden. Mehr Informationen unter: www.egc2026.com.

Abschließend hat Geert Groenen noch die niederländische Planungsarbeit eines Kongresses in den Niederlanden vorgestellt. Dieser solle, wenn es den Zuschlag gibt, in 's-Hertogenbosch stattfinden. Die Länder haben dem Antrag zugestimmt und damit die Lokation des Kongresses 2027 bestätigt. Eine Website ist bereits eingerichtet, viele Informationen gibt es dort aber noch nicht. Wen es trotzdem interessiert: egc2027.nl.

Kurz danach wollte sich aber auch noch Colin Williams, seines Zeichens Präsident in UK, zu Wort melden. So gibt es dort anfängliche Planungen für einen Kongress auf der Insel im Jahr 2028, genauer für Schottland. Er deutete an, dass man

mit einem Unicampus zwischen Edinburgh und Glasgow plane.

Hiernach gab es noch Updates zu kommenden Events und Turnieren der EGF sowie den Aufruf nach Veranstaltern für folgende Turniere:

- Student Championship 2026. Sollte eigentlich in Israel stattfinden, aufgrund der Sicherheitslage wird jedoch davon abgesehen und ein neuer Veranstalter gesucht.
- Grand Prix Finale 2026. Dieses soll in der zweiten Dezemberhälfte 2026 oder aber der ersten Januarhälfte 2027 stattfinden.
- European Professional Championship 2027
- European Youth Go Championship (EYGC) 2027
- Pair Go Championship 2027.

Sollte unter den Mitgliedern Interesse einer Ausrichtung bestehen, dann könnt ihr euch gern beim Vorstand unter vorstand@dgob.de melden und wir stellen einen Kontakt her.

Eine spannende Sache gab es noch, eigentlich direkt am Anfang des AGM, aufgrund des Themas habe ich jedoch beschlossen sie ans Ende zu packen. Ebenfalls vor Ort war Tomotaka Urasoe, Präsident der International Go Federation (IGF). Er berichtete, dass die World Amateur Go Championship (WAGC) 2026 in Korea stattfinden wird. Korea jedoch wünscht sich – und er hat diesen Wunsch auf die IGF ausgeweitet –, dass die WAGC im Jahre 2027 in einem Land in Europa stattfinden soll. Mit Kanada hat das WAGC dieses Jahr das erste mal überhaupt außerhalb Asiens stattgefunden und es wäre natürlich wünschenswert, wenn dieser Trend beibehalten wird.

Die genauen Parameter sind noch nicht ganz klar. Klar jedoch ist, dass die finanzielle Unterstützung der IGF für das Turnier beträchtlich ist. Wir halten euch hierzu auf dem Laufenden. Sollten die Parameter geklärt sein, wäre es toll, wenn der eine oder die andere an einer Ausrichtung interessiert wäre.

Hier kommen wir nun zum Ende. Für mich war es das erste AGM, dementsprechend aufgeregt bin ich gewesen, was man mir ganz sicher auch angemerkt hat. Hoffentlich war es nicht das letzte!

Noch einmal herzliche Glückwünsche an Dich, Manja, falls du das liest. Das hast du gut gemacht!

Go Workshops auf Sommer-Conventions

von Steffanie Binder, Peggy Fischer & Antonia Kampa

Im Sommer jagt eine Anime-Convention die andere, weshalb wir auf vielen dieser Veranstaltungen rund um die japanische Kultur Go-Workshops anbieten.

In Memmingen konnten wir auf der YumeKai vom 31. Mai bis zum 1. Juni in gemütlicher Atmosphäre neue Interessierte für Go gewinnen.

Vom 6. bis 8. Juni veranstalteten wir als Teil des Matsuri auf der Dokomi in Düsseldorf drei Tage lang unsere Go-Rallye. Hier konnten 28 erfolgreiche Teilnehmer durch Go-Spielen und das Lösen von Go-Problemen großzügige, gesponserte Preise von der Dokomi gewinnen. Das Highlight unseres Jahres fand ebenfalls auf der Dokomi statt: unsere Go-Turniere auf dem 9x9-Brett. Es gab ein Turnier für Go-Spieler, die erst vor Ort Go gelernt hatten, und eines für Go-Spieler, die Go bereits kannten. Mit einem neuen Rekord von insgesamt 28 Teilnehmern kämpften sich zwei Spieler an die Spitze ihrer Gruppe und erhielten den Hauptpreis, ein 19x19-Go-Set. Alle anderen Teilnehmer erhielten einen Preis aus der Tombola. Diese war dieses Jahr besonders aufregend, da die Gewinnerin der Go-Neulinge ihr komplettes 19x19-Go-Set gegen einen von der Dokomi gesponserten Preis in der Tombola eintauschte. Die erste Tombola-Gewinnerin konnte ihr Glück kaum fassen und traute sich erst nach zweifacher Nachfrage, den Hauptpreis auszuwählen. Dank des Einsatzes unserer fleißigen Go-Helfer war die Dokomi ein voller Erfolg.

Vom 21. bis 22. Juni fand die Go-Rallye auf der WieMaiKai in Flörsheim am Rhein mit elf erfolgrei-

chen Teilnehmerinnen und Teilnehmern statt. Diese wurden besonders durch die gesponserten Manga der WieMaiKai dazu motiviert, eifrig Go-Probleme zu lösen.

Unser Go-Workshop auf der Ani-Messe 2025 in Babelsberg fand vom 4. bis 6. Juli bei schönstem Sonnenschein im Schatten der Linden auf der Matsuri-Allee zum ersten Mal in einem Außenbereich statt. Zwar mussten wir unsere Wallscrolls und Aufsteller gelegentlich am Wegfliegen hindern: Trotzdem nahmen elf TeilnehmerInnen erfolgreich

an unserer Go-Rallye teil und gingen zufrieden mit ihren Go-Preisen weiter. Wir hoffen, dass wir vielen neuen Gesichtern den Weg ins Go und zu den zahlreichen Spieleabenden in Deutschland gebnet haben. Wenn ihr ein neues Gesicht bei eurem Spieleabend entdeckt, fragt doch einmal nach, ob diese Person Go auf einer Convention kennengelernt hat.

Wir bedanken uns besonders bei der Dokomi und der Wie-

MaiKai für die gesponserten Preise aus denreichen Anime, Manga und Games. Diese wecken bei einigen Con-Besuchern den Ehrgeiz, trotz verlorener Partien und ungelöster Go-Probleme am Ball zu bleiben und die gesamten 20 Punkte in der Go-Rallye zu erreichen. Das wäre allein mit Go-Preisen nicht möglich gewesen. Vielen Dank dafür, lieber Vincent, lieber Andreas!

Weitere Go-Workshops sind für Oktober 2025 auf der Nicon in Hannover und der MEX in Berlin geplant.



35. Dresdner Go-Turnier

Am 24. und 25. Mai 2025 fand das 35. Dresdner Go-Turnier im malerisch gelegenen Ruderbootshaus des USVTU 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 Turnierfüchsen bis zu neugierigen Neulingen.

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

1. Zhang Shilong 4d, USV Dresden
2. Arved Pittner 5d, Berlin
3. Kevin Sanow 4d, Alexander Kurz 3d und Thomas Huebner 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 selbst gebackene 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 wie 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!

Das 35. Dresdner Go-Turnier war ein voller Erfolg – sportlich, kulinarisch und menschlich. Wer Go liebt oder kennenlernen möchte, der sollte sich das nächste Turnier nicht entgehen lassen!

Marcus Böhme

Turnier- und Veranstaltungsnotizen

6. Düsseldorfer Mingren (Meijin)

Am 29. Juni trafen sich in Düsseldorf zum bereits sechsten Mal junge Go-Talente aus der Region und darüber hinaus zum großen Jugend-Go-Festival. Organisiert von Ying Cheng, zählte das Turnier erneut viele Teilnehmer aus chinesischen Familien, die mit großem Engagement um die begehrten Medaillen kämpfen.

Der Höhepunkt des Tages war das Finale der Top-Gruppe (Mingren), in dem sich Ryan Sun (13 Jahre, 2d, Meerbusch) mit einem hauchdünnen Vorsprung von 0,5 Punkten gegen Shizhao Li (18 Jahre, 3d, Wuppertal) durchsetzte. Damit krönte sich Ryan zum neuen Pokalsieger des traditionsreichen Jugendturniers. Die weiteren Plätze belegten:

3. Jiaheng Mi (15J, 1d, Neuss)

4. Tan Tan (8J, 1d, Düsseldorf)
5. Yilin Su (12J, 4k, Wuppertal)
6. Violeta Gorbulska (12J, 3k, Krefeld/Odessa) – zusätzlich als bestes Mädchen ausgezeichnet
7. Mengmeng Tan (12J, 4k, Düsseldorf)
8. Weide Li (13J, 5k, Kaarst)

Insgesamt 33 Nachwuchsspieler:innen (5k bis ~25k) maßen ihre Fähigkeiten auf dem 13×13-Brett, wobei die Preise in vier Altersgruppen vergeben wurden. Die Sieger:

U19: Zongxi Miao (2008, 7k, Meerbusch)

U15: Yixin Su (2011, 11k, Wuppertal)

U12: Luoan Cheng (2014, 7k, Haan)

U10: Yingxue Chen (2016, 10k, Düsseldorf)

Bei den Anfänger:innen auf dem 9×9-Brett zeigten 20 junge Spieler:innen ihr Können. Die Preise wurden in drei Altersgruppen vergeben:

U14: Linfey Bernsdorf (Mülheim)

U10: Andy Wang (Neuss)

U8: Alex Tian (Haan)

Ein herzlicher Dank geht an die Hanyuan Chinesische Schule Düsseldorf, den Landesverband NRW, alle Go-Lehrer:innen, die Eltern der Düsseldorf wElqi Talent School, das DSV-Clubhaus sowie die Go-Community für die großartige Unterstützung. Ohne dieses Engagement wäre das Event nicht möglich gewesen!

Das Turnier war erneut ein voller Erfolg und zeigt, wie lebendig die Go-Jugendzene in Düsseldorf und Umgebung ist. Wir freuen uns auf die nächste Ausgabe!

31. Go und Bergwandern in Ischgl

Vom 12. bis 19. Juli trafen sich 15 Interessierte zur traditionellen Go-Woche in Ischgl in Tirol, sechs aus Österreich und neun aus Deutschland.

Als Go-Lehrer dabei waren Elian Grigoriu 6d und Mirta Medak 3d, beide aus Wien. Die Go-Events fanden am Abend statt, tagsüber hatten wir viel Zeit für Wanderungen, Spaziergänge, Ausflüge.

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2025 vom 3. bis 5.10. in Düsseldorf

Die Deutsche Jugendmeisterschaft 2025 findet in diesem Jahr in Düsseldorf statt. Wir laden alle spielbegeisterten Jugendlichen herzlich zu einem spannenden Turnierwochenende ein!

Ort: Hanyuan Chinesische Schule
Schießstraße 48
40549 Düsseldorf
Anmeldeschluss: 21.09.2025

Teilnahmevoraussetzungen:

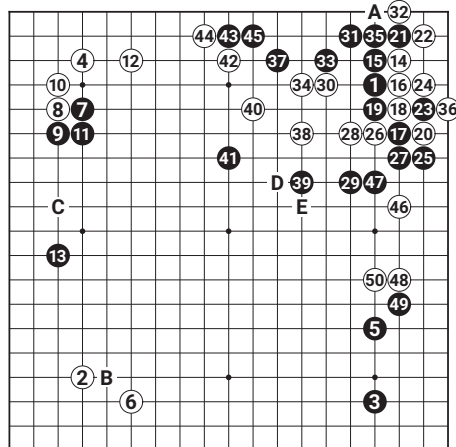
- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB (Beitritt ist auch vor Ort möglich).
- Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens einem Jahr Wohnsitz in Deutschland.

Anmeldung: Bitte per E-Mail an: fs-nachwuchs@dgoeb.de
Ansprechpartner: Chafiq Bantla
Kosten: Für alle Spieler*innen im Auswahlkader übernimmt der DGoB auf Antrag einen Zuschuss zu den Reisekosten.
Organisation vor Ort: Das Turnier wird vor Ort von Ying Cheng betreut.
Turniermodus: Wie in den Vorjahren werden 5 Runden gespielt.
Für Details verweisen wir auf die Turnierordnung auf www.dgoeb.de

Freut Euch auf ein spannendes Turnier, viele Go-Partien und diesmal drei Tage mit vollem Spaß und weiteren Events!

Aus der Perspektive des Meisters ...

Partie: Go-Europameisterschaft 2025,
Finalpartie
Weiß: Valerii Krushelnytskyi 7d
Schwarz: Mateusz Surma 3p
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 283 Züge. Schwarz gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Mateusz Surma (polgote.com)



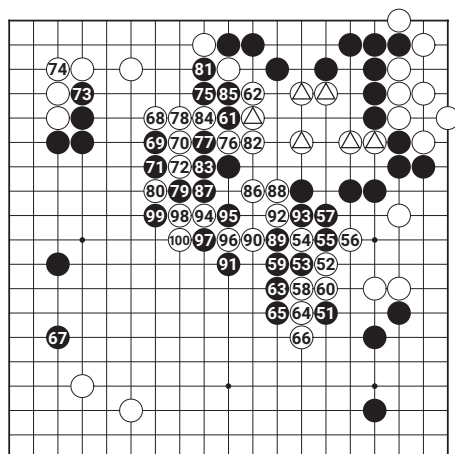
Figur 1 (1–50)

- 7: Ich hatte beschlossen, den Stil meiner Partien für dieses Turnier zu ändern. Anstatt sehr oft Tenuki zu spielen und dann zu versuchen, mit allem zu leben, habe ich mich darauf konzentriert, stärkere Gruppen zu bilden, breiter zu spielen, den Gegner eindringen zu lassen und dann seine Gruppen anzugreifen.
- 33: Ich brauchte eine Weile, um zu analysieren, ob ich mit dem Ko auf A beginnen und dann eine Drohung auf B spielen könnte. Aber dann habe ich eingeschätzt, dass die rechte obere Ecke zu groß wird. Wenn meine Gruppe oben rechts lebendig ist, dann kann ich zudem später die gegnerische Gruppe durch 28 angreifen.
- 38: Diesen Zug habe ich nicht erwartet – ich dachte, Weiß würde stattdessen einfach Keima auf 40 spielen, um dann, wenn ich z.B. auf 42 antworte, würde er rechts am Rand einzudringen. Während der Partie dachte ich, dass dieser Zug ein bisschen langsam war. Andererseits, wenn die weiße Gruppe stark wird, wird es für Weiß

einfacher, auf der linken Seite auf C zu invadieren und dann meine Gruppe 7/9/11 gegen seine Stärke zu drücken. Also zog ich den Schluss, dass ich jetzt ein paar zusätzliche Steine in der Mitte haben sollte, damit die Schwäche auf C nicht wirklich eine Schwäche ist.

- 41: Bevor ich diesen Zug gespielt habe, hatte ich zwei Hauptschwächen (d.h. mein Gegner hatte zwei große Angriffspunkte), eine auf der linken Seite auf C und eine auf der rechten Seite auf 46. Wenn ich mich entschieden hätte, eine von ihnen zu beheben, hätte mein Gegner die andere ausnutzen können. Also wollte ich eine solche Wahl nicht treffen. Ich entschied mich daher dafür, 41 zu spielen. Dieser Zug schafft zwar noch eine weitere Schwäche, nämlich die Möglichkeit, auf D zu schneiden. Dafür sind allerdings die anderen beiden Schwächen (C und 46) für meinen Gegner immer noch wichtiger zu spielen. Wenn Weiß also nun an einer dieser Stellen (rechts oder links) spielt, kann ich bestimmen, wie ich eine solche Invasion angreifen will. Ich könnte mich dafür entscheiden, den Schnitt auf D während meines Angriffs mit einer gewissen Stärke zu schützen. Dadurch könnte dann wiederum die weiße Gruppe 26/28/etc. unter größeren Druck geraten.

- 42: Wenn Weiß gleich auf C gespielt hätte, hätte ich einfach auf E friedlich geantwortet, da



Figur 2 (51–100)

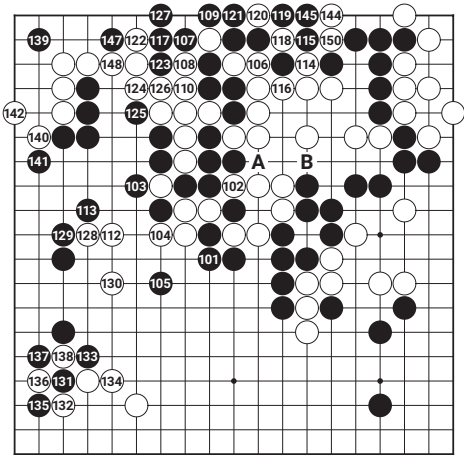


Valerii Krushelnyskyi 7d (L.) im EM-Finale gegen Mateusz Surma 3p

durch solche AbtÄusche nur mein potenzielles Territorium auf der rechten Seite wÄchst – und WeiÖ dagegen durch C keine Punkte in der Mitte bekommt. E macht es fÄr WeiÖ schwieriger, auf der rechten Seite einzudringen, aber D hilft nicht wirklich bei der Invasion auf C, weil die weiÖe Mittelgruppe nach der Invasion auf C sehr schwach werden wird.

- 55: Auch wenn ich jetzt eine schlechte Form bekomme (mein Stein 51 wird an einer starken Gruppe kleben, also den weiÖen Steinen 58 und 60), beseitige ich durch das Abschneiden von 54 zunÄchst einmal die SchwÄche auf 88, so dass es mir in Zukunft leichter fallen wird, mehr Druck auf die markierte weiÖe Gruppe auszuüben.
- 67: Es gab jetzt mehrere MÄglichkeiten:
- schneiden auf 81
 - einen Sente-Zug um 68 herum spielen, um dann Tenuki zu spielen
 - einfach gleich Tenuki spielen
- Meine Wahl war wahrscheinlich nicht so gut. Mein Gegner fand danach einen Weg, beides zu tun, die SchwÄche auf 81 zu beheben und mein Moyo zu reduzieren. Wenn ich noch einmal spielen dÄrfte, wÄrde ich mit 67 einfach auf 81 schneiden. Das hÄtte ziemlich viele Punkte am oberen Rand gegeben und die markierte weiÖe Gruppe wÄre dann immer noch angreifbar gewesen.

- 80: Dieser Schnitt ist meiner Meinung nach ein Overplay – ich muss mich jetzt nicht um meine Gruppe links kÄmmern, weil ich die grÄÖere weiÖe Gruppe zuerst abschneiden und angreifen kann. AuÖerdem ist es fÄr WeiÖ schwer, einen Tausch anzustreben, weil es nicht so einfach ist, meine Gruppe links zu tÄten. WeiÖ mÄsste dort mehrfach spielen, um sie wirklich bedingungslos umzubringen. Ich hÄtte gedacht, dass WeiÖ mit 80 auf 82 deckt. WeiÖ sichert seine Gruppe, nimmt ein nicht so kleines Gebiet oben mit und es ist fÄr Schwarz sowieso schwer, alle SchwÄchen im Zentrum zugleich zu beheben – spiele ich dann auf 87, bleibt eine SchwÄche auf 80, spiele ich auf 80, bleibt eine SchwÄche auf 86 zurÄck.
- 95: Zu diesem Zeitpunkt hatte ich das GefÄhl, dass die Partie recht gut fÄr mich lÄuft. Ich verstÄrkte meine Form (80 wird gefangen) und mache dabei einige Punkte auf der linken Seite und die gegnerische Gruppe in der Mitte ist immer noch ohne Augen.
- 121: Dieser Zug ist wahrscheinlich ein Fehler. WÄhrend der Partie habe ich nicht daran gedacht, etwas anderes zu spielen. Valerii zeigte mir nach der Partie, dass ich stattdessen auf 1 in Dia. 1 hÄtte verbinden kÄnnen und 2 dann nicht mehr Vorhand gewesen wÄre, so dass ich auf 3 hÄtte spielen kÄnnen. Nach 11 lebt

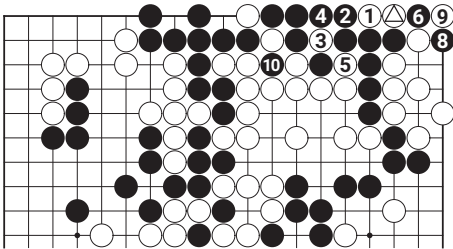


Figur 3 (101–150)

111 deckt; 143, 149 auf 131; 146 auf 138

die schwarze Gruppe durch ein Doppel-Ko, durch das ich auf jeden Fall ein zweites Auge sicher gehabt hätte. 6 auf 1 in Dia. 2 ändert nichts, sondern führt zu einem Doppel-Ko mit 9 in der Ecke und 10.

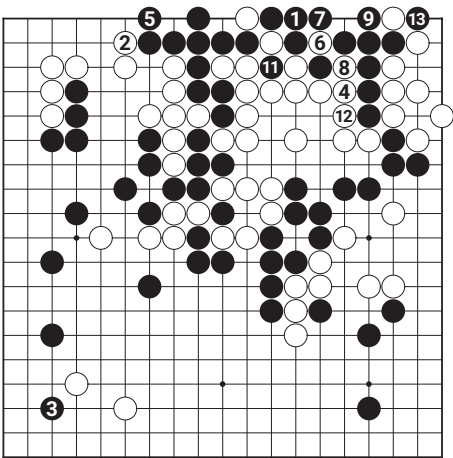
130: Weiß hat beschlossen, zu diesem Zeitpunkt keine Augen zu machen, indem er auf A Atari gibt und dann B spielt. Er möchte einige Steine in der Mitte spielen, die effektiver sein könnten, wenn Weiß die



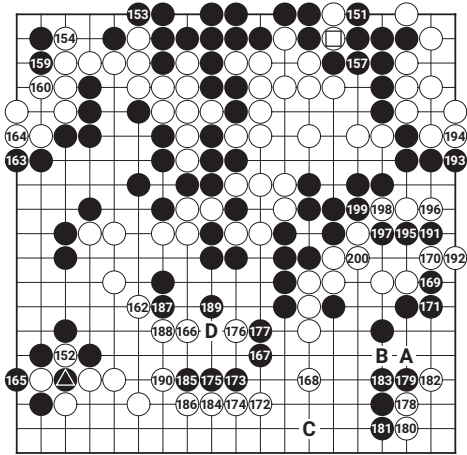
Dia. 2
(7 wirft auf △ ein)

zentrale Gruppe mit einer anderen verbindet. Dann bestünde überhaupt keine Notwendigkeit, einen Stein bei B zu setzen. Andererseits möchte ich Weiß nicht mit dieser Gruppe entkommen lassen, ohne dass Weiß den Zug auf B spielen muss. Also beschloss ich, hier aggressiver zu spielen, um zu versuchen, Weiß getrennt zu halten, und die Möglichkeit zu haben, die zentrale Gruppe später noch zu töten.

139: Ich suchte nach einem Weg, um viele Ko-Drohungen in dieser Ecke zu bekommen, aber Weiß reagierte gut und er verteidigte sich, indem er mir damit die Punkte wegnahm. 140 als Ko-Drohung von mir wäre sicher besser gewesen. Ich kann immer noch viele Drohungen in der Ecke spielen, aber

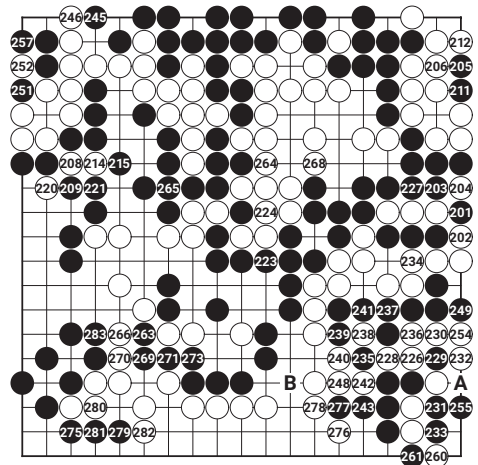


Dia. 1
(10 auf 6; 14 schlägt 11; 15 schlägt 10)



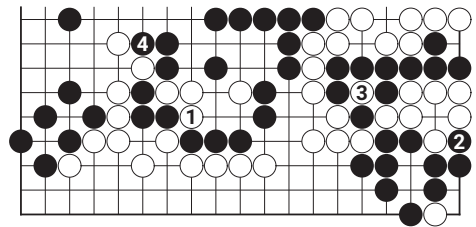
Figur 4 (151–200)
155, 161 auf △; 156 auf □; 158 auf 152

- ohne solche Gebietsverluste wie in der Partie.
- 162: Weiß hat weniger Drohungen und beschloss daher, besser im Zentrum zu spielen, um seine eigene Gruppe zu stärken und meine Gruppe anzugreifen.
- 168: Zu diesem Zeitpunkt habe ich mich gefragt, ob ich genug Punkte habe, um einfach meine zentrale Gruppe zu verteidigen, indem ich z.B. auf 172 spiele. Diese Gruppe ist derzeit nicht stark und ein zusätzlicher Zug wäre sicher hilfreich. Allerdings ist die Ecke sehr groß – wenn Weiß auf A, Schwarz auf B und Weiß auf 179 spielt, zerstört mir das sehr viele Punkte. Ich dachte, dass es für mich riskanter sein könnte, wenn ich einen Zug in der Mitte mache, nur um die zentrale Gruppe zu verteidigen. Und obwohl die zentrale Gruppe nicht sehr stark ist, sah ich keine Möglichkeit für Weiß, sie tatsächlich zwingend zu zerstören, ...
- 169: ... also habe ich die Ecke verteidigt.
- 183: Ich kann Weiß jetzt in der Ecke einfach leben lassen – meine Eckgruppe wird auf diese Weise sicher und ich bekomme das Endspiel auf C, was mittlerweile zum Sieg reichen sollte.
- 191: Jetzt könnte ich theoretisch einfach auf D spielen und leben. Aber jetzt ist ein guter Zeitpunkt, um ein paar zusätzliche Abtausche zu spielen, die mir mein Gegner sonst (wenn meine Gruppe bereits am Leben wäre) nicht beantworten würde. Um also ein paar zusätzliche Punkte in Sente zu bekommen, fing ich an, auf der rechten Seite zu spielen.
- 192: Mein Gegner entschied sich, nicht selbst auf 195 zu spielen und ließ mich diese Punkte einfach in Sente nehmen, also begannen wir mit der Zugfolge bis 204 einen Ko-Kampf.
- 204: Dieses Ko sieht jedoch recht gut für mich aus, denn ich verliere nicht viel, wenn ich es spiele, aber mein Gegner kann viel verlieren, wenn ich dieses Ko gewinne.
- 227: Mein ich mir das Brett jetzt im Nachhinein anschau, sieht es viel einfacher aus, sich zu verteidigen, indem ich einfach auf 228 antworte. Mein Gegner hat dann nicht mehr wirklich Ko-Drohungen und ich habe immer noch einige Drohungen, z.B. auf 240 oder B. Während des Spiels habe ich mich darauf konzentriert zu analysieren, was ich davon habe, dieses Ko zu gewinnen, und was mein Gegner von dieser Drohung hat. Und ich dachte, dass es für mich ausreicht, das Ko zu gewinnen, in der Ecke zu leben und das folgende 2-Schritt-Ko anderweitig zu nutzen. Ich brauchte keine großen Ko-Drohungen für



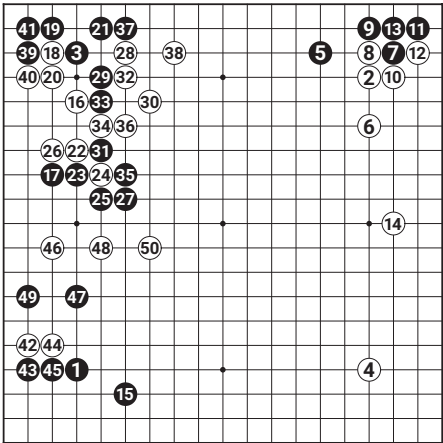
Figur 5 (201–283)

207, 213, 219, 225 auf 201; 210 auf 204;
216, 222 auf 204; 217 auf 211; 218 auf 205;
244, 250, 256, 262, 272 auf 238;
247, 253, 258, 259, 267, 274 auf 235



Andrii Kravets kommentiert (4)

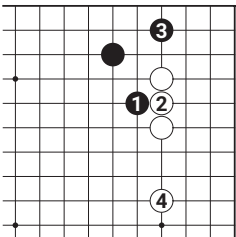
Partie: Europäischer Go-Kongress 2025,
 Wochenendturnier, Runde 3
Weiß: Andrii Kravets 2p
Schwarz: Ali Jabarin 2p
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 227 Züge. Schwarz gewinnt durch
 Aufgabe.
Kommentar: Andrii Kravets 2p



Figur 1 (1–50)

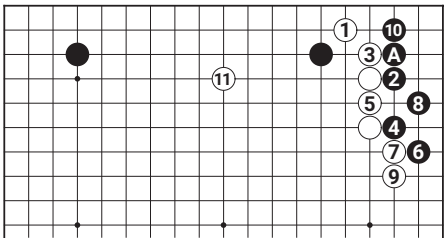
Dies ist meine Partie gegen Ali Jabarin 2p. Ich hatte unsere letzten vier Begegnungen gewonnen, also ging ich als Favorit ins Spiel. Zu diesem Zeitpunkt im Wochenendturnier hatten wir beide eine Bilanz von 1–1, und der Sieger dieser Partie würde weiterhin reale Chancen auf eine Spitzenplatzierung haben.

7: Ich hatte erwartet, dass Ali die Eröffnung aus Dia. 1 wählt, da wir sie schon einige

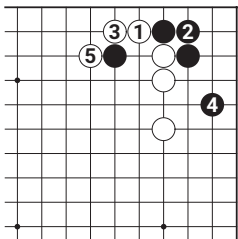


Dia. 1

Male gegeneinander gespielt haben. Es ist eines meiner Lieblings-Fusekis mit Weiß, aber diesmal änderte er den Verlauf und entschied sich für andere Josekis. Die direkte Invasion bei 7 ist heutzutage selten. Die KI-Pro-



Dia. 2



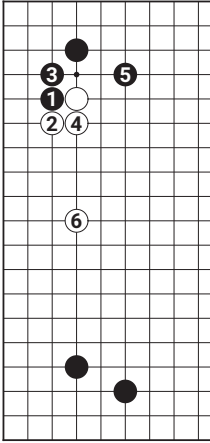
Dia. 3

gramme empfehlen als korrekte Antwort auf A in Dia. 2 den Zug auf 1 – und bis Zug 11 gilt dies als Joseki. Das wusste ich während der Partie nicht, aber ich werde Zug 1 sicher für die Zukunft im Kopf behalten. Dia. 3 zeigt das Standard-Joseki nach einer 3–3-Invasion. In der Partie

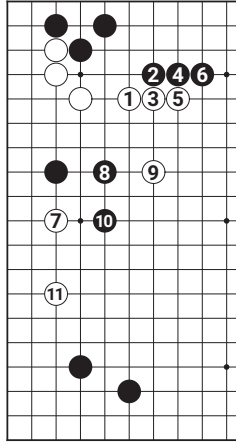
entschied ich mich, von der anderen Seite zu blockieren, mit dem Ziel, eine ähnliche Variante



Ali Jabarin 2p



Dia. 4

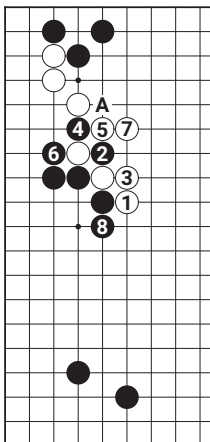


Dia. 5

wie in Diagramm 1 zu erreichen. Das Ergebnis war etwas schlechter für mich, aber ich fühlte mich so mit der Form deutlich wohler.

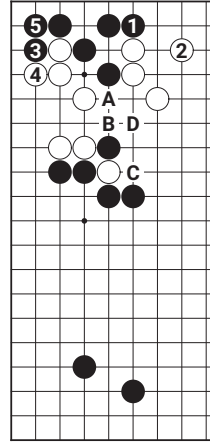
17: Das Joseki von 1 bis 6 in Dia. 4 ist hier die übliche Wahl. In unseren vorherigen Partien hatte Ali immer sofort 1 gespielt, diesmal wählte er jedoch einen Klemmzug, um den Rhythmus zu verändern.

22: Dia. 5 zeigt eine einfache Variante, die ich oft gegen jeden Klemmzug spiele, um Komplikationen zu vermeiden. Sie gilt als ausgeglichen, doch in dieser Partie hatte ich mich auf Alis Zug vorbereitet und so entschied ich mich für eine komplexere Variante, in der Hoffnung, mir im Kampf einen Vorteil zu verschaffen.

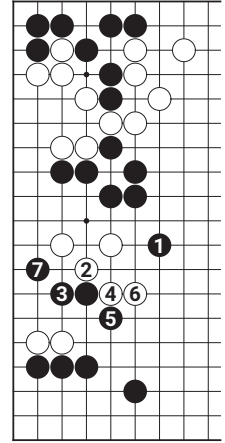


Dia. 6

26: Hier sieht es so aus, als wäre das weitere Hane aus Dia. 6 die korrekte Form, doch dann fängt Schwarz einen Stein in Sente und nach Zug 8 ist die weiße Form nicht sonderlich stabil und der Schnitt bei A bleibt als Drohung. Der Zug, den ich in der Partie spielte, war die einzige wirk-



Dia. 7



Dia. 8

liche Option, auch wenn er zu schwierigen Varianten führt.

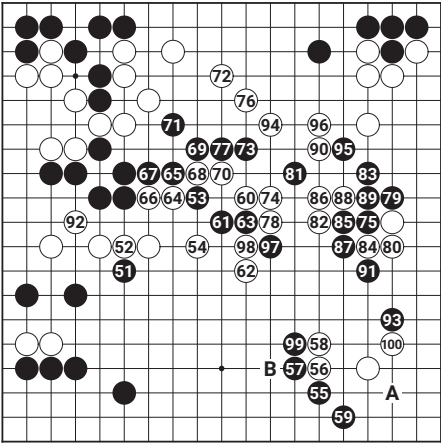
33: Schwarz hätte jetzt so wie in Dia. 7 spielen sollen. Die Abtauschzüge A–D stabilisieren nur die weiße Form.

46/48: Weiß erhielt Sente und drang in das Gebiet von Schwarz ein. In diesem Moment war Schwarz stark und hätte härter spielen können, z. B. mit dem Block auf 1 in Dia. 8. In der Partie



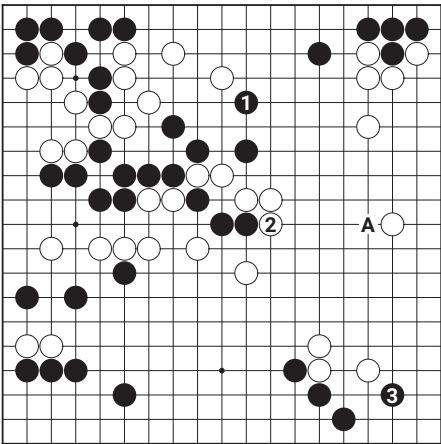
Andrii Kravets 2p

fürchtete ich diesen Zug. Die KI zeigt als weiße Antwort den schönen Zug 2, der gute Form macht, aber ich bezweifle, dass ich diesen Zug in der Partie gefunden hätte.

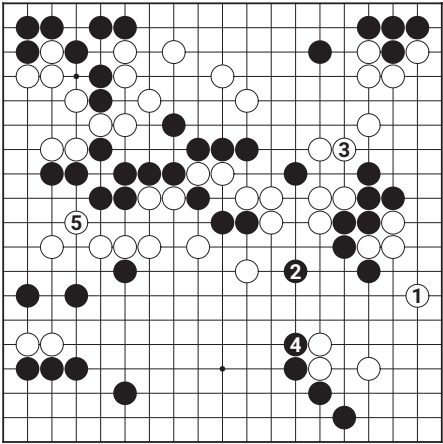


Figur 2 (51–100)

- 60: Die normale Fortsetzung wäre Weiß auf A, gefolgt von Schwarz auf B gewesen. Ich dachte jedoch, dieser Abtausch würde meinen Plan, die schwarze Gruppe im Zentrum mit 60 anzugreifen, schwächen, also ließ ich ihn zunächst aus.
- 61: Schwarz hätte korrekt auf 69 reagieren sollen. Dieser Abtausch hätte die schwarze Gruppe

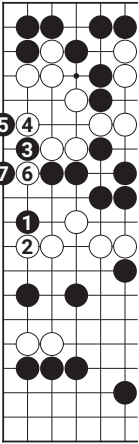


Dia. 9



Dia. 10

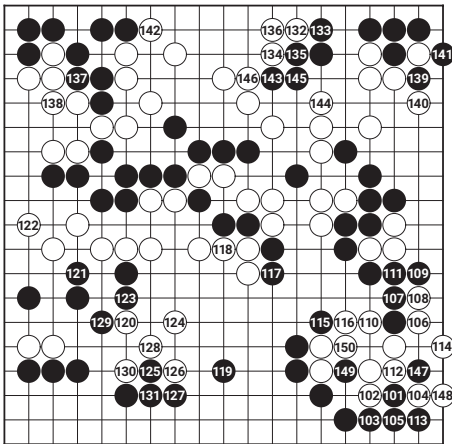
- gestärkt, während Weiß mit einer Schwäche bei 61 zurückgeblieben wäre.
- 75: Ali entschied sich für die aktivste Fortsetzung, wodurch Schwarz zwei Gruppen bekam. Während Computer in der Regel beide Gruppen relativ mühelos stabilisieren können, ist das für Menschen stets eine echte Herausforderung. Die sicherere Wahl wäre gewesen, mit 1 in Dia. 9 nachzugeben und die kleinere Gruppe zu opfern, um dann mit 3 die Vorhand zu nehmen. Stattdessen spielte Ali A und schuf eine dritte Gruppe. Die KI hält dies zwar für spielbar, doch der folgende Kampf wurde extrem schwierig für ihn.
 - 76: Hier machte ich einen großen Fehler – den Abtausch 76 gegen 77. Ich hätte ihn jederzeit spielen können, aber so reduzierte ich meine eigenen Freiheiten und das Aji bei 97 wurde deutlich stärker. Außerdem konnte Schwarz später bei 81 spielen, was die Stellung für Weiß sehr unangenehm machte.
 - 85: In diesem Moment hätte Schwarz einfach alle seine Gruppen mit 90 verbinden sollen. Das hätte alle Probleme gelöst und Schwarz eine kleine Führung verschafft.
 - 90: Nach diesem Zug wurde die Stellung für Schwarz sehr schwierig. Nun hatte er zwei schwere Gruppen und in solchen Kämpfen



Dia. 11

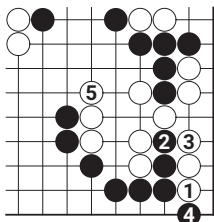
muss man extrem präzise spielen – ein Fehler, und eine Gruppe kann sterben, was oft die Partie entscheidet.

- 92: Die Sequenz von 1 bis 5 in Dia. 10 wäre für Weiß besser gewesen als das, was tatsächlich geschah. Während der Partie konnte ich nicht glauben, dass Ali die größere Gruppe opfern will.
- 99: Nach dem Abtausch 99 für 100 sagt die KI, dass die Stellung ausgeglichen ist. Weiß hat eine große Gruppe gefangen, doch es blieb Aji – Dia. 11 zeigt ein mögliches Ko. Weiß kann das Ko auch vermeiden und direkt bei 6 spielen, aber dann hätte Schwarz ein sehr gutes Endspiel.



Figur 3 (101–150)

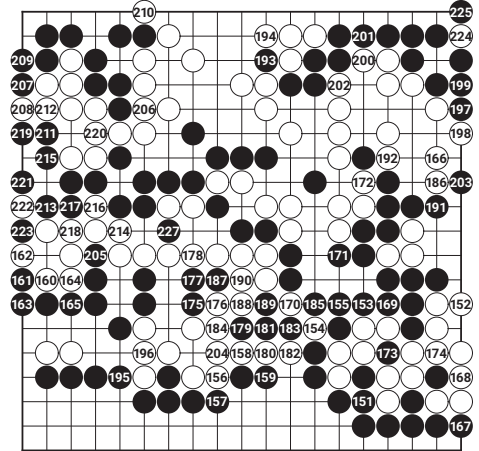
- 112: Besser hätte ich die Gruppe wie in Dia. 12 gezeigt zum Leben bringen sollen. Zu diesem Zeitpunkt sah ich das Ko links nicht. Ich dachte, wenn ich einfach lebe, würde ich ohnehin gewinnen – doch diese Variante ist tatsächlich ganze 5 Punkte besser als das, was in der Partie geschah.



Dia. 12

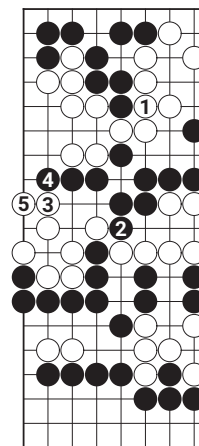
121/122: Der Abtausch 121 für 122 beseitigte alles Aji der schwarzen Gruppe und nun führte Weiß mit etwa 10 Punkten. Danach gingen Ali und ich ins Endspiel, aber auf unserem Niveau ist es fast unmöglich, einen Rückstand von so vielen Punkten noch aufzuholen.

- 147–153: Die Kombination war sehr stark! Ich hatte nicht erkannt, wie schmerzhaft es sein würde, hier zu leben. Ich entschied mich aber, 5 Steine (ca. 10 Punkte) aufzugeben und mit 156 woanders zu spielen. Zu antworten und ihm in Sente Profit zu geben, erschien mir zu viel.



Figur 4 (151–227)
226 auf 222

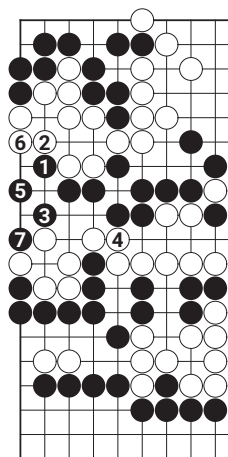
- 206: Doch die Partie hatte am Ende noch Dramatik. Weiß führte mit etwa 10 Punkten, aber ich wurde gierig und entschied mich, die Schnittdrohung durch 205 nicht zu beantworten. In diesem Moment funktionierte für Schwarz nichts, wie Dia. 13 zeigt, aber es gab immer noch viel Aji. Selbst wenn Weiß verteidigt hätte, hätte es nichts am Ausgang der Partie geändert – der größte verbleibende Zug auf dem Brett war nur rund 2 Punkte wert.



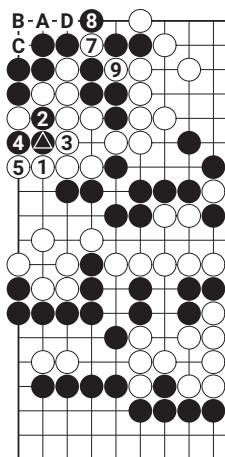
Dia. 13

Schwarz nichts, wie Dia. 13 zeigt, aber es gab immer noch viel Aji. Selbst wenn Weiß verteidigt hätte, hätte es nichts am Ausgang der Partie geändert – der größte verbleibende Zug auf dem Brett war nur rund 2 Punkte wert.

210: Dieser Zug war ein schwerer Fehler. Schwarz konnte jetzt eigentlich mit seiner großen Gruppe ein Ko wie in Dia. 14 anzetteln. Das wäre ein „Picknick-Ko“ für Schwarz gewesen, mit vielen lokalen Ko-Drohungen, während Weiß keine gute Kompensation hat.



Dia. 14



Dia. 15

211: Ali übersah das Ko und spielte stattdessen einen fragenden Zug. Ich hätte $\triangle$ nun unbedingt mit 1 in Dia. 15 beantworten sollen – Schwarz hätte den einen Stein dann wegen des Aji in der Ecke nicht einmal fangen können. Wenn Weiß nach 9 auf 7 deckt, droht in der Ecke ein Ko mit A, denn ohne genügend Freiheiten außen funktioniert die rettende Kombination B, C, D nicht mehr.

216: Nachdem ich auf 212 verteidigt hatte, gab es keine Chance mehr für mich auf ein Comeback. 216 und 217 waren Miai für Schwarz, was ein Auge in Sente gab und eine Seite konnte jeweils in ein Ko verwandelt werden. Ganz gleich, was Weiß tat, Schwarz hatte ein Ko und zu viele lokale Drohungen.

Dies war eine schmerzhaft Niederlage für mich, aber auch eine gute Lektion: Konzentriert bleiben bis ganz zum Schluss und niemals aufgeben, selbst wenn die Gewinnchance nur bei 0,1 % liegt. Man muss weiterspielen, bis wirklich kein Weg mehr zum Sieg bleibt. Meistens funktioniert das nicht, aber manchmal gewinnt man eben doch solche Partien. Nach diesem Spiel stand Ali bei 2–1 und beendete das Turnier schließlich mit 3 Siegen aus 5 Runden, was ihm den 5. Platz insgesamt einbrachte (1. unter den Europäern). Ich gewann meine letzten beiden Partien und hatte großes Glück mit den SOS, wodurch ich auf Platz 6 landete und so den 2. Platz unter den Europäern belegte.

Impressum DGoZ 4/2025

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

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

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

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

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Robert Jasiek, Hartmut Kehmann, Andrii Kravets, Benjamin Teuber, Jonas Welticke; Fernost-Nachrichten: James Brückl, Lars Gehrke, Daniela Trinks, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Silvia Hartig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger; Probleme: Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld; Ausschreibungen: Pascal Müller; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Sarah Tegtmeyer Beiträge: Steffanie Binder, Marcus Böhme, Peggy Fischer, Ulrich Groh, Uwe Hadlich, Robert Jasiek, Antonia Kampa, Victor Kümel, Marc Oliver Rieger, Rainer Rosenthal, Martin Ruzicka, Mateusz Surma, Benjamin Wirthmann

Fotos: Tobias Berben, Laura Birken, Harry van der Krogt, Korean Baduk Association, Nihon Ki-in, 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 5/2025:

Freitag, der 10.10.2025

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

Ein Endspielproblem, Teil 2

von Ulrich Groh

Fortsetzung aus DGoZ 3/25, S. 18–21

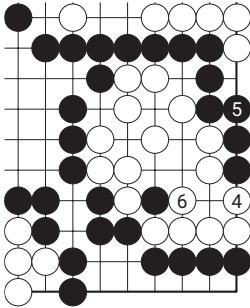


Abb. 25

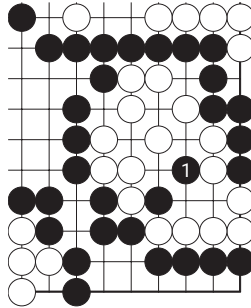


Abb. 26

Daher muss Weiß wie in Abb. 25 spielen und darf auch Zug 6 nicht auslassen. In Abb. 26 ist gezeigt, was dann passieren würde.

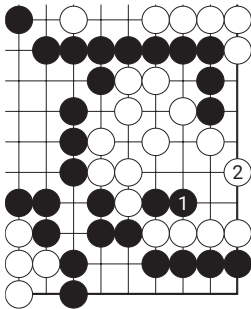


Abb. 27

Nochmals zum Anfang zurück: Schwarz 1 in Abb. 27 beantwortet Weiß auf 2 und beherzigt so das Sprichwort: „Des Gegners Schlüsselpunkt ist mein Schlüsselpunkt.“ Daran sieht man auch, warum der Zug auf 2 der richtige von Schwarz ist.

Das Finale:

Rechts oben setzen und drohen

Nach Weiß 26 hat Schwarz wieder Vorhand und kann sich der rechten oberen Ecke und Seite widmen. Schwarz spielt eine Verlängerung (Sagari) auf 27 und Weiß antwortet auf 28, um ein Anliegen von Schwarz hier zu verhindern. Nun setzt Schwarz auf 29 und Weiß muss links davon verbinden. Wie spielt Schwarz nun weiter?

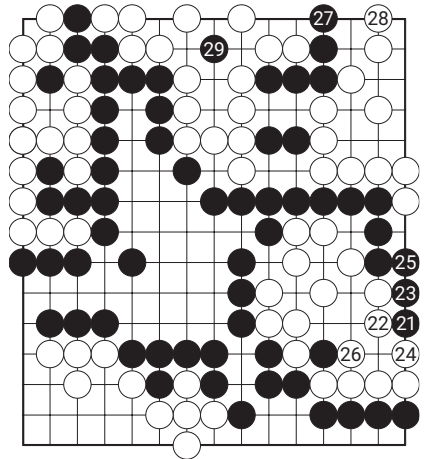


Abb. 28: Die korrekte Zugfolge 21–29

Anmerkung: Zur Vereinfachung der Darstellung haben wir die Form und die Position in den folgenden Diagrammen geändert – macht die Darstellung der wesentlichen Dinge einfacher.

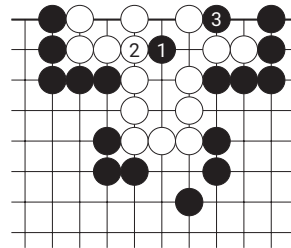


Abb. 29

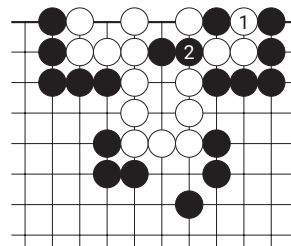


Abb. 30

Schwarz spielt nach 1 und Weiß 2 auf 3 – ein geschickter Zug und der finale in diesem Problem. Und jeder Neuling des Go-Spiels wird sich fragen: „Gibt es diesen Zug tatsächlich?“ – um dann große Augen

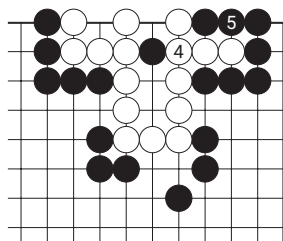


Abb. 31

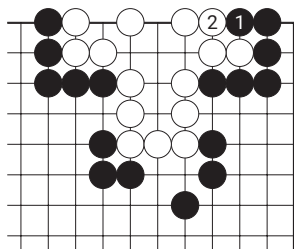


Abb. 32

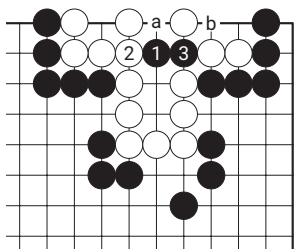


Abb. 33

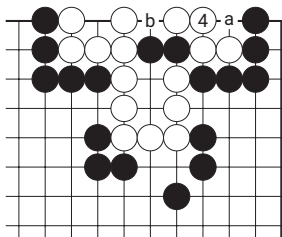


Abb. 34

zu machen. Jeder, der diesen Zug aus eigener Kraft gefunden hat, hat sicherlich zufrieden gelächelt.

Wenn nun ein Anfänger auf 1 schlägt, spielt Schwarz auf 2 Atari. Daher bleibt Weiß nichts anderes übrig, als auf 4 zu decken und Schwarz verbindet auf 5 (Abb. 31).

Spiel Schwarz im Gegensatz dazu den gewöhnlichen Endspielzug auf 1, so deckt Weiß auf 2. Vergleicht man die Ergebnisse der Abbildungen 31 und 32, so besteht ein Unterschied von einem Punkt – sechs Punkte in Abb. 31 und sieben Punkte in Abb. 32.

Spiel Schwarz in Abb. 33 auf 3, so darf Weiß nicht auf a

spielen, da Schwarz auf b einwerfen kann und dies für Weiß schlimm endet. Die richtige Antwort von Weiß ist der Zug 4 in Abb. 34 – nach Schwarz a verbindet Weiß auf b, ist sicher und hat wieder sieben Gebietspunkte.

Nach 1 in Abb. 35 auf 2 zu spielen ist eine komplett falsche Antwort. Nach Schwarz 3, Weiß 4 und Schwarz 5 in Abb. 37 kann Weiß nicht auf a spielen, da die Stellung nach Schwarz b tot ist.

Es bleibt also nur Weiß 6 als Antwort und nach Schwarz 7 lebt Weiß mit dem Zug 8. Aber diesmal hat das weiße Gebiet fünf Gebietspunkte. Verglichen mit Abb. 31 also ein Verlust eines Punktes.

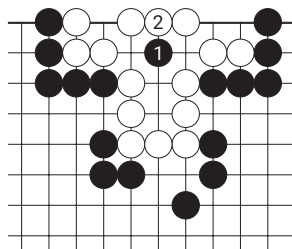


Abb. 35

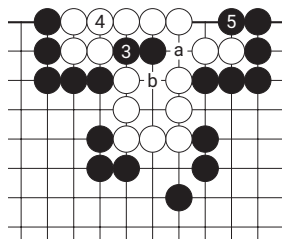


Abb. 36

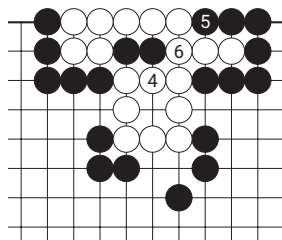


Abb. 37



Ein zufriedenstellendes Endergebnis

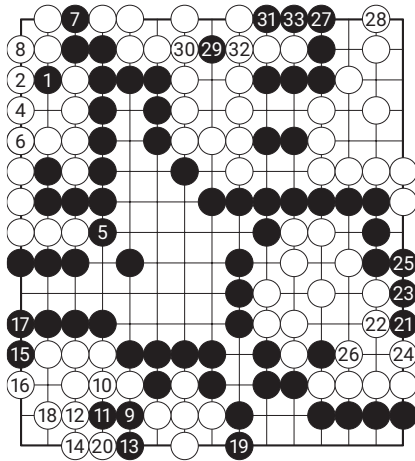


Abb. 38: Die vollständige Zugfolge (1–33) (S3 auf W6)

Abbildung 38 zeigt die komplette richtige Zugfolge, wobei die Züge 31 und 33 das Ende der Partie bedeuten. Wenn man alles nochmals ansieht, so nutzt die Zugfolge 1 bis 20 das Prinzip der Opfersteine, das ich bereits in meiner Besprechung der Bücher von Segoe Kensaku

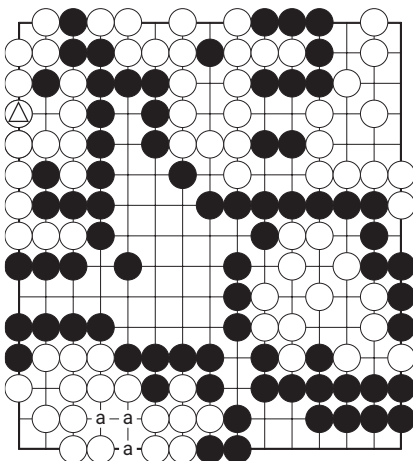


Abb. 39

vorgelegt hatte. Und Zug 21 nutzt den Vorteil, dass dieser Stein nicht abgeschnitten werden kann.

Wie üblich müssen noch die neutralen Punkte besetzt werden und geschlagene Steine entfernt werden, die natürlich richtig gezählt werden müssen.

Das Endergebnis:

- **Schwarz:** Links und Mitte 28 Punkte, Ecke rechts unten 10 Punkte, insgesamt also 38 Punkte.

- **Weiß:** Links oben 5 Punkte, obere Seite 6 Punkte, Ecke oben rechts 9 Punkte, Ecke rechts unten 8 Punkte, Ecke links unten 10 Punkte, also insgesamt auch 38 Punkte.

Zwei Ergänzungen

Nach dem Setzen von Schwarz 27 (siehe Abb. 38) könnte Weiß unmittelbar auf 1 setzen. Darauf antwortet Schwarz mit 2 und Weiß muss

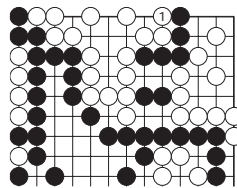


Abb. 40

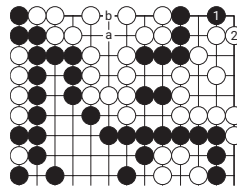


Abb. 41

auf 3 setzen. Spielt Weiß so, so gewinnt er zwei Punkte am oberen Rand, verliert aber zwei in der Ecke. Da sich das schwarze Gebiet nicht geändert hat, ist dies ein Nullsummenspiel. Beachten muss man noch, dass a auf b beantwortet werden kann, d.h. die weiße Stellung ist sicher. Aber in der Hektik eines Spiels kann alles Mögliche passieren.

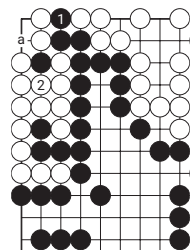


Abb. 42

Hallo, liebe Kinder!

Heute stellen wir dir ein richtig cooles Computerspiel vor – perfekt für alle, die gerne lesen, spannende Geschichten lieben und vielleicht auch ein bisschen Lust auf Wissenschaft haben – und Go wird natürlich auch gespielt dabei!

Du triffst dort vier sehr spezielle Mitschülerinnen – jede mit ihrer eigenen Geschichte und ihrem eigenen Geheimnis.

Wen findest du am spannendsten?

Azuki – die verträumte Sci-Fi-Fanatikerin aus Japan, die ständig von Aliens erzählt?

Marie – das schüchterne Mathe-Genie mit einem Herz aus Gold?

Petra – die energiegeladene Physikerin, deren Experimente auch mal in Flammen aufgehen?

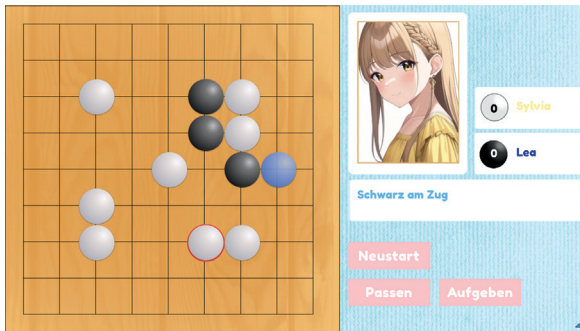
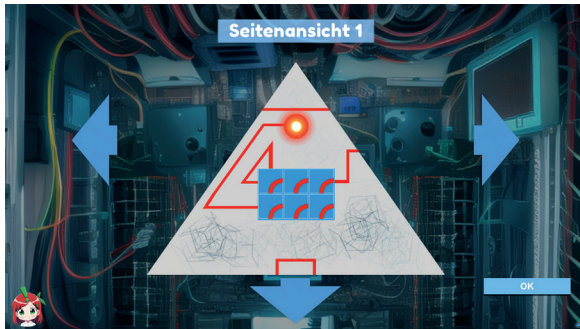
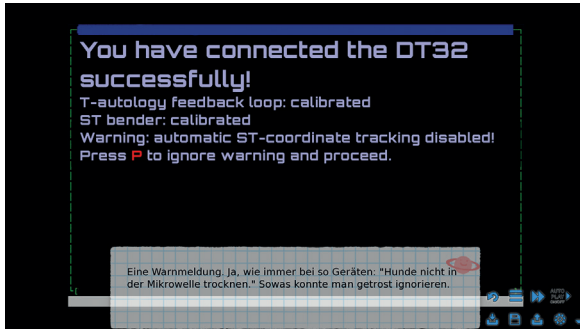
My Silly Science Summer in the Past

Es handelt sich um eine Visual Novel, das ist wie ein interaktiver Roman mit Bildern, Musik, kleinen Spielen und Rätseln. Und keine Sorge: Du brauchst keine Gamer-Skills. Hier zählen Neugier, Köpfchen und gute Entscheidungen!

Das Spiel heißt My Silly Science Summer in the Past – Und ja, es ist genau so verrückt, wie es klingt!

Die Hauptfigur (also du!) hat gerade die Schule abgeschlossen – und plötzlich: *zack* – reist sie in die Vergangenheit! Genauer gesagt: in ein Science-Camp an einer Internatsschule in den 1990er Jahren. Dort wartet eine Woche voller Geheimnisse, Wissenschaft, neuer Freundschaften ...





Sylvia – die elegante Baronesse, die lieber malt, als sich mit Wissenschaft abzugeben?

Du musst dich auch für einen von drei Kursen entscheiden: Astronomie, Mathematik oder Physik – und natürlich irgendwie herausfinden, wie du wieder zurück in deine eigene Zeit kommst.

Klingt spannend? Ist es auch!

Die Entscheidungen, die du triffst, verändern den Verlauf der Geschichte. So ein bisschen wie die „1000 Gefahren“-Bücher, nur eben mit richtiger Story, Bildern, Gameplay und allem drum und dran.

Das Spiel läuft am besten auf dem Computer (PC, Mac oder Linux), aber du kannst es auch im Browser spielen – auf dem Handy oder Tablet. Es ist komplett kostenlos, werbefrei und offiziell ab 12 Jahren freigegeben – unserer Meinung nach aber auch schon für etwas Jüngere geeignet, frag einfach deine Eltern!

Du siehst hier ein paar Screenshots vom Spiel und unten zwei QR-Codes. Einer führt zur Steam-Seite, wenn du das Spiel herunterladen willst. Der andere bringt dich direkt zur Web-Version auf itch.io, ganz ohne Download. Viel Spaß beim Spielen und Entdecken!

Euer 黒 Hej 



My Silly Science Summer
auf Steam



My Silly Science Summer
auf itch.io (auch für Handy+Tablet)

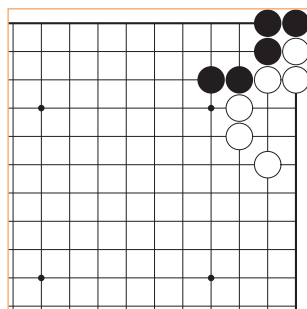
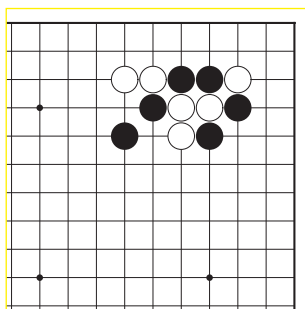
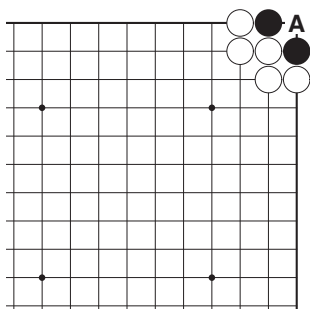
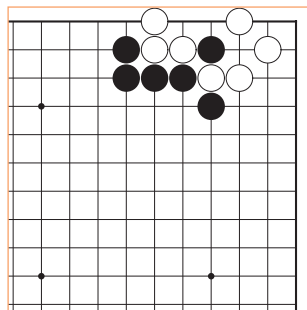
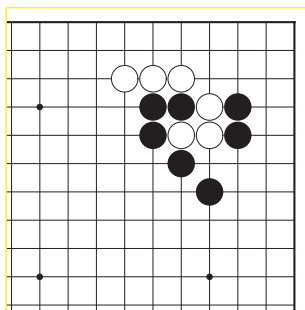
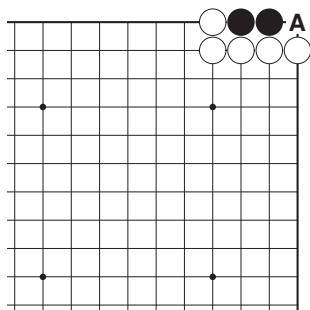
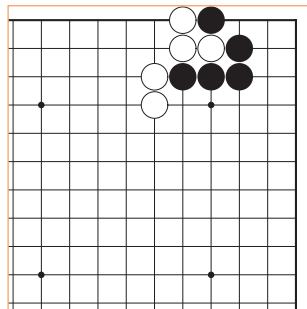
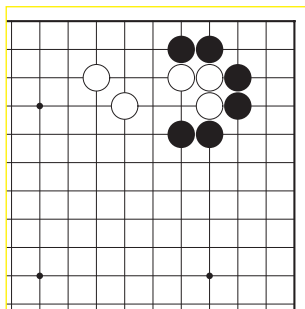
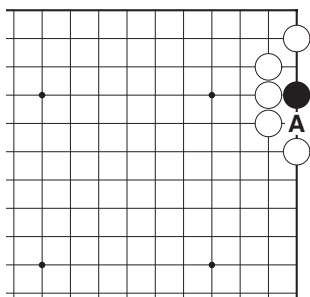
Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

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: Entscheide, ob ein schwarzer Zug auf A erlaubt ist!

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

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

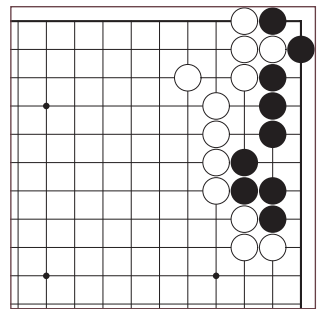
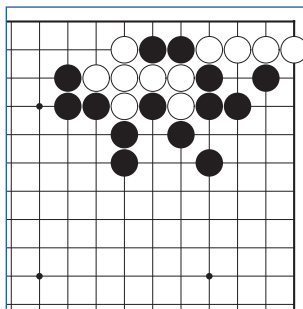
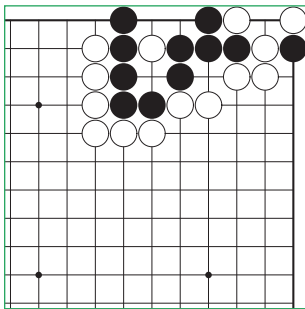
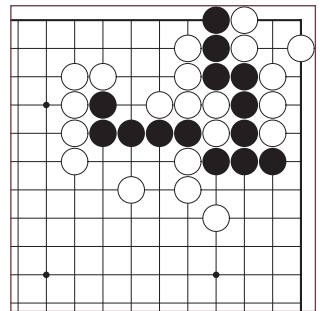
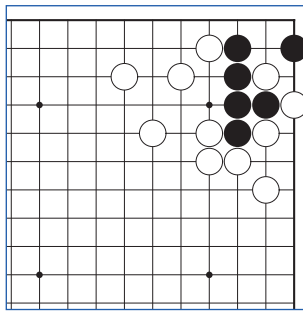
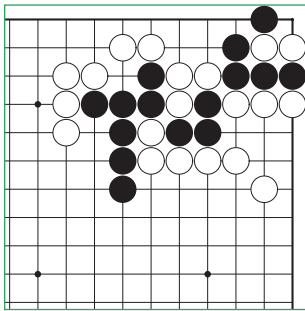
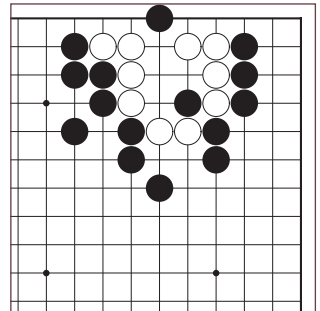
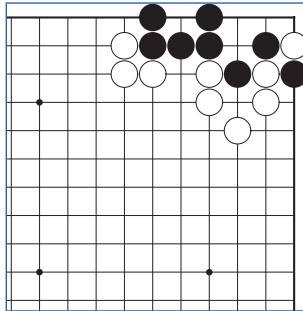
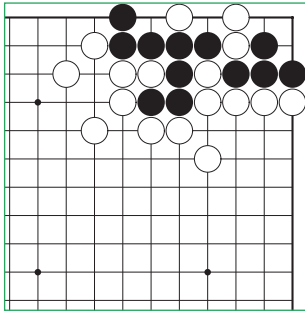


Go-Probleme für Grün-, Blau- und Braungurt

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

Schwierigkeitsgrade der Probleme

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



Tsume-Go-Kurs: Von Mustern und blinden Flecken von Hartmut Kehmann

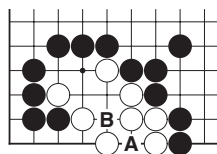
Lektion 1:	Das Denken ordnen
Lektion 2:	Den Augenraum formen
Lektion 3:	Den Augenraum füllen
Lektion 4:	Den Augenraum teilen
Lektion 5:	Freiheitsnot bei Teilung
Lektion 6:	Freiheitsnot bei innerer Nährung
Lektion 7:	Freiheitsnot bei äußerer Nährung
Lektion 8:	Freiheitsnot bei Augenbildung
Lektion 9:	Freiheitsnot bei Verbindung
Lektion 10:	Freiheiten vermehren
Lektion 11:	Freiheiten reduzieren

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.

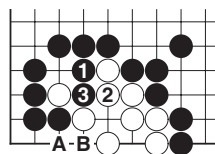
Bei der Lösung von Problemen, wie auch im Spiel, benutzen wir mehr oder weniger fixierte Bewertungsmuster. Das verkürzt die Denkwege erheblich, hat aber auch den Nachteil, dass eine Zugfolge ggf. nicht weit genug verfolgt wird. Das erste Diagramm zeigt ein Beispiel.

Dia. 1: Weiß hat ein sicheres Auge bei A und bei oberflächlicher Betrachtung ein zweites bei B.

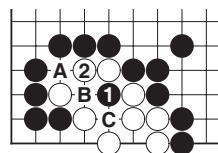
Dia. 1a: Schwarz kann zwar einen Stein fangen und SA gegen WB mit Vorhand abtauschen, aber



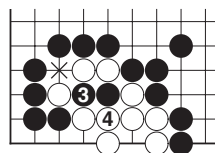
Dia. 1



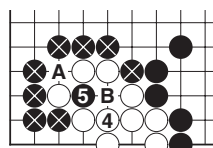
Dia. 1a



Dia. 1b



Dia. 1c



Dia. 1d

Weiß lebt mit zwei Augen. Beginnt Schwarz auf 3, so antwortet Weiß ebenfalls auf 2.

Dia. 1b: Nimmt Schwarz selber diesen Punkt (des Gegners Punkt sei meiner), so

streckt Weiß. SA führt nun zu nichts wegen WB und wenn wir uns S3 auf B vorstellen, so besteht die Gefahr, dass wir an dieser Stelle abbrechen, weil unser Denkmuster das Schlagen der beiden schwarzen Steine eventuell gleichsetzt mit einem dadurch entstehenden weißen Auge. Das ist zwar oft richtig, in diesem Fall aber nicht.

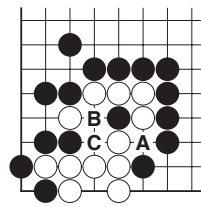
Dia. 1c: Nach S3 kann Weiß in Freiheitsnot nicht auf x stabilisieren, sondern muss die beiden schwarzen Steine schlagen.

Dia. 1d: S5 Erneuert dieses Problem, Weiß auf A wäre Selbstatari, nach WB/SA ist das weiße Auge zerstört. Beachte, dass alle markierten Punkte besetzt sein müssen, damit Freiheitsnot entsteht.

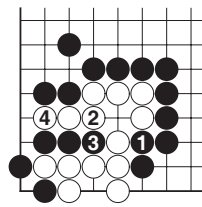
Wir müssen also unser Denkmuster, wonach durch das Schlagen von Steinen ein Auge entsteht, relativieren und die Ausnahmen wiederum typisieren. Das gezeigte Beispiel ist typisch für die Wirkung von Freiheitsnot in diesem Kontext, vergleiche dazu „Grundkurs Go Lektion 2“ DGoZ 6/2019 und Lektion 8 dieses Kurses DGoZ 6/2024.

Dia. 2: Ein ähnliches Problem. Auf den ersten Blick könnte man an eine parallele Klemmform mit SA/WB, SC denken, aber das wäre etwas zu kurz gedacht.

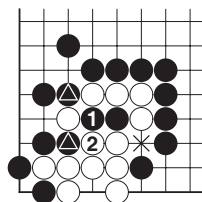
Dia. 2a: Weiß kann W4 mit Atari fortsetzen und lebt.



Dia. 2

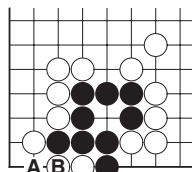


Dia. 2a



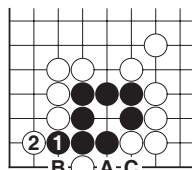
Dia. 2b

Dia. 2b: Schwarz muss hier einen zusätzlichen Stein opfern und mit S3 erneut auf 1 setzen. Es nützt dem Weißen auch nichts, dass er hier im Unterschied zum ersten Beispiel auf x verbinden kann, denn die parallele Klemmform $S\Delta$ steht bereits und ist stabil.

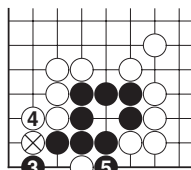


Dia. 3

Dia. 3: Wenn Schwarz zwei weiße Steine schlägt, kann Weiß auf B einwerfen und damit das Auge zerstören. Dieses Muster lernen wir bereits am Beginn unserer Spielpraxis, es



Dia. 3a

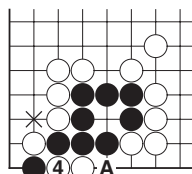


Dia. 3b

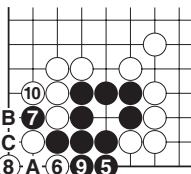
ist deshalb sehr tief verankert, entsprechend leicht übersieht man die Ausnahmen. Gehen wir etwas zurück in der Zugfolge.

Dia. 3a: Wenn Schwarz auf A fortsetzt, kommen wir nach WB zum Ausgangsdiagramm. Nach S3 auf B zerstört die Kombination WA/BC, WA das Auge in gleicher Weise auf der anderen Seite. Gibt es noch andere Möglichkeiten?

Dia. 3b: S3 bedroht Wx, deckt Weiß mit W4, so lebt Schwarz mit S5. So könnte es in einem Spiel ausgehen und beide hätten nicht einmal bemerkt, welche Fehler sie gemacht haben.



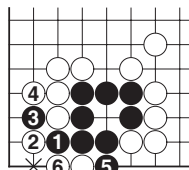
Dia. 3c



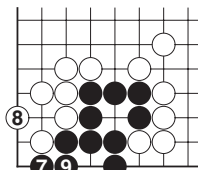
Dia. 3d

Dia. 3c: Weiß muss mit W4 das Auge sofort zerstören. Nach SA/W4 führt auch Sx nicht weiter.

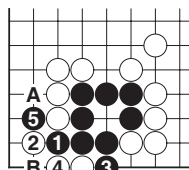
Dia. 3d: Schwarz kann hier zwar ggf. auf A und C schlagen, aber wenn Weiß schließlich auf 7 deckt, hat Schwarz nur falsche Augen in der Ecke produziert. War's das oder gibt es noch andere Möglichkeiten für Schwarz?



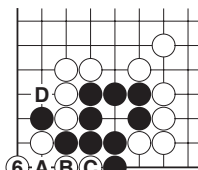
Dia. 3e



Dia. 3f



Dia. 3g



Dia. 3h

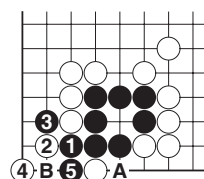
Dia. 3e: S3 hier droht ebenfalls, W2 zu fangen, nach dieser Abfolge schlägt Schwarz mit S7 auf x wobei W2 ins Atari gerät. Weiß hat deshalb keine Möglichkeit, mit W8 auf 6 das Auge zu zerstören, Schwarz lebt.

Dia. 3f: So sieht das am Schluss aus. Das Muster zur Zerstörung des Auges hat nicht funktioniert, weil das Schlagen zweier Steine gleichzeitig ein Atari auf begrenzende Steine war, was den Einwurf verhinderte. Wenn wir das verstanden haben, können wir unser ursprüngliches Denkmuster differenzieren und erweitern. Aber Vorsicht, das war noch nicht das Ende.

Dia. 3g: Schwarz könnte fahrlässig die Reihenfolge von S3 und S5 vertauschen. Wenn Weiß nun brav auf A reagiert, ist Schwarz erfolgreich aber ...

Dia. 3h: W6 ist tricky, denn damit kann nach SA auf B zurück geschlagen werden, was das Atari aufhebt. Nach S9 auf C spielt Weiß auf D und wir bekommen die gleiche Situation wie in Dia. 3d, Schwarz bekommt kein zweites Auge. Um unser Muster zu vervollständigen, müssen wir also

verinnerlichen, dass es auch eine Ausnahme von der Ausnahme gibt. Das wiederum erfordert die Prüfung, ob Weiß nicht bereits früher in der Ecke spielen kann.

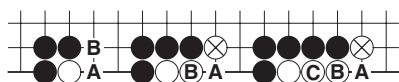


Dia. 3i

Dia. 3i: Dieser Versuch funktioniert aber nicht, denn Schwarz spielt nun S5 nicht mehr auf A sondern so und bekommt damit ein zweites Auge.

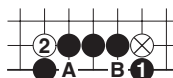
Es genügt nicht, Muster zu visualisieren, man muss auch die Bedingungen

verstehen, weshalb ein Muster funktioniert oder wann ggf. auch nicht. Wir haben hier auch ein gutes Beispiel dafür, dass man in Problemstellungen oft gut daran tut, die eigene Flexibilität möglichst lange zu erhalten. S3 in Dia. 3e erfordert vom Weißen eine Entscheidung, wie er W2 schützen will, mit W4 wie im Diagramm oder mit einem Zug in der Ecke wie in Dia. 3i. Wir haben gesehen, dass es bei beiden Möglichkeiten eine Rettung für Schwarz gibt. Wenn man aber vorab die Stellung fixiert wie durch den Abtausch S3/W4 in Dia. 3g, verringert man die eigene Flexibilität. Solche Rückschlagetechniken heißen Torikaeshi, es gibt dafür typische Muster.



Dia. 4

Dia. 4: Wenn Schwarz einen Stein auf A schlägt, kann WB das Auge zerstören. Werden zwei Steine geschlagen, so nützt WB nur etwas, wenn W× schon vorhanden ist, diese beiden Punkte sind miai. Wenn drei Steine geschlagen werden, ist W× nicht ausreichend, um das Auge zu zerstören, denn nun sind die beiden Punkte B und C miai. Aus dieser Kenntnis kommt unser Engramm „drei geschlagene Steine sichern ein Auge“. Solche verinnerlichten Muster führen leicht zu blinden Flecken im Gedankengang und damit ggf. zu falschen Schlüssen. Die Ausnahmen entstehen meistens durch Strukturdefekte.

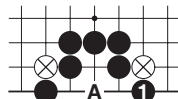


Dia. 5

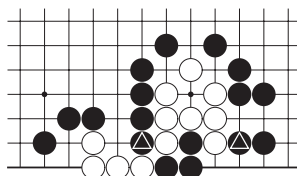
Dia. 5: Nachdem S1 drei weiße Steine geschlagen hat, zerstört W2 das potenzielle Auge, denn die Punkte A und B sind nun miai.

Dia. 6: Wenn vier Steine in Pyramidenform geschlagen werden, müssen beide W× schon vorhanden sein, damit WA erfolgreich ist.

In der Mitte des Brettes sind die Voraussetzungen etwas anders, bei Bedarf kann das nachgelesen werden in der Lektion 2 des Grundkurses (Echte und falsche Augen DGoZ 6/2019).

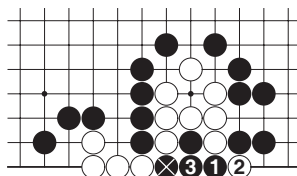


Dia. 6



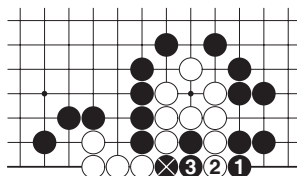
Dia. 7

Dia. 7: Die beiden Schlüsselpunkte hat Schwarz bereits besetzt, damit sind alle Voraussetzungen gegeben, um das weiße Auge zu zerstören.



Dia. 7a

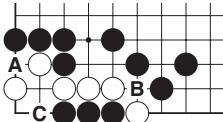
Dia. 7a: Schwarz lässt sich vier Steine schlagen und spielt zurück auf 3, danach sind die Punkte 1 und × miai.



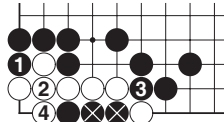
Dia. 7b

Dia. 7b: Auf diese Weise besteht der Defekt nur auf der linken Seite und Weiß kann ihn mit W× nach S3 beseitigen.

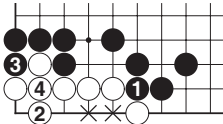
Die Beispiele zeigen, dass es ggf. besser ist, noch einen Stein mehr zu opfern, was gerne übersehen wird. Die Gefahr eines blinden Fleckes wird deutlich größer, wenn durch einen weiteren Opferstein keine Nakadeform mehr besteht, wie im nächsten Diagramm.



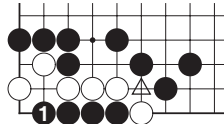
Dia. 8



Dia. 8a



Dia. 8b



Dia. 8c

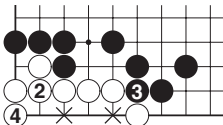
Dia. 8: Eine lehrreiche Stellung, als Schwarzer denkt man eher an Züge auf A oder B als auf C.

Dia. 8a: Nach S1 kann Weiß einfach decken, am Schluss sind die beiden Punkte × miai zur Stabilisierung des Auges.

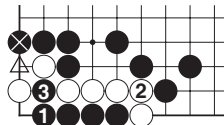
Dia. 8b: Dieser Beginn führt nur zu einer Zugumstellung.

Dia. 8c: Das Nobi trifft einen blinden Fleck, denn Schwarz hat nun keine Nakadeform mehr. Der Defekt △ bewirkt jedoch, dass die weiße Form reduziert werden kann.

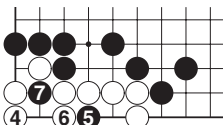
Dia. 8d: Nach W4 ist Weiß in Nachhand gestorben, die beiden Punkte × sind miai.



Dia. 8d



Dia. 8e



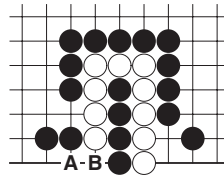
Dia. 8f

Dia. 8e: Weiß muss deshalb zunächst seinen Defekt beseitigen, S3 ist der nächste Zug, der Überwindung kostet.

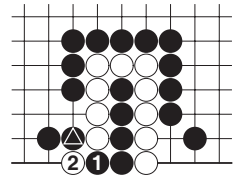
Wenn nun S× nicht wäre, könnte Weiß auf △ verbinden, so wie es steht, muss Weiß hingegen schlagen.

Dia. 8f: Der Schlussakkord, S7 zerstört das zweite Auge nach dem Muster, welches wir schon in Dia. 1 gesehen haben.

Dia. 9: Das Grundmuster solcher Stellungen ist hier zu sehen. Mit SA/WB schlägt Weiß vier Steine ohne jeden Defekt und lebt.



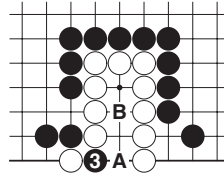
Dia. 9



Dia. 9a

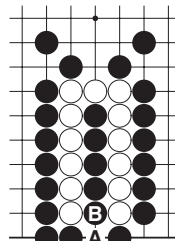
Dia. 9a: S1 erzeugt in Verbindung mit S△ den Defekt.

Dia. 9b: Das Horikomi schließlich reduziert den weißen Augenraum auf drei Punkte, A und B sind miai, S3 kann auch auf B gespielt werden.

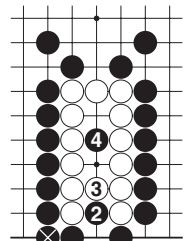


Dia. 9b

Nakadeformen sind sehr verinnerlichte Engramme, das führt leicht zum Umkehrschluss, dass andere geschlagene Formen das Überleben sichern und damit eventuell zum Abbruch von Denkwegen. Im Einzelfall ist das jedoch wie gesehen falsch, ggf. durch Strukturdefekte. Es gibt noch weitere ähnliche Situationen.



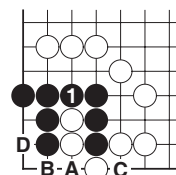
Dia. 10



Dia. 10a

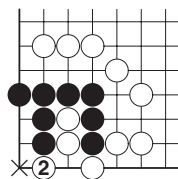
Dia. 10: Weiß kann zwar auf A fünf schwarze Steine schlagen, aber der schlagende Stein wird auf B unmittelbar zurückgeschlagen (Torikaeshi).

Dia. 10a: Im Ergebnis bleibt Weiß einäugig. Fehlte S×, so wäre das Ergebnis ein Ko. Typisch für solche Stellungen ist der Tigerrachen, der nach dem Torikaeshi am Rand entsteht.



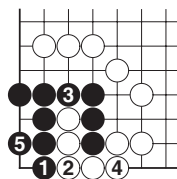
Dia. 11

Dia. 11: S1 ist naheliegend aber falsch, ebenso wie die weiße Antwort auf A, denn nach SB/WC SD hat Schwarz zwei Augen.



Dia. 11a

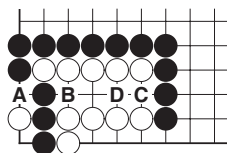
Dia. 11a: W2 erzeugt den Tigerrachen, wodurch Weiß zurückschlagen könnte, wenn Schwarz zwei Steine schlägt. Da Schwarz sich auf x nicht nähern kann, bleibt er einäugig.



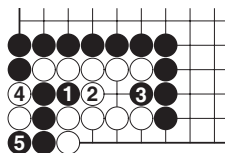
Dia. 11b

Dia. 11b: Schwarz muss den Schlüsselpunkt selber nehmen, um leben zu können.

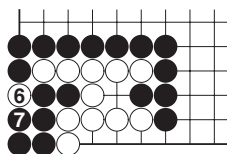
In Stellungen vergleichbar Dia. 10 und 11 wird der schlagende Stein zurückgeschlagen. Ein anderes Muster besteht darin, dass nach dem Schlagen von Steinen, die nicht unbedingt eine Nakadeform haben müssen, begrenzende Steine ins Atari geraten oder gar selber gefangen werden.



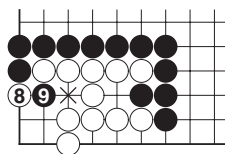
Dia. 12



Dia. 12a



Dia. 12b



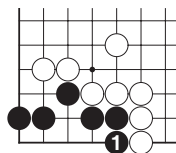
Dia. 12c

Dia. 12: Wenn Schwarz hier auf A zieht, bekommt Weiß mit WB/SC, WD sein zweites Auge.

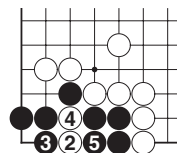
Dia. 12a, 12b, 12c: Weiß schlägt eine sehr augenträchtige schwarze Form und erreicht trotzdem nichts, weil am Schluss S9 das potentielle Auge zerstört. Beachte, dass dafür auf x kein weißer Stein stehen darf. Schwarz hat diesen Defekt mit S1 erzeugt. Beginnt er stattdessen mit S1 auf 3, so antwortet Weiß auf 1 und bekommt zwei Augen, überzeuge dich davon.

In dem Muster entsprechend Dia. 10 wird ein schlagender Stein unmittelbar zurückgeschlagen,

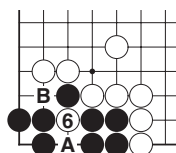
hier gerät er zunächst ins Atari, kann aber auch nicht gerettet werden. Es können durchaus auch mehr als ein Stein sein, die nach einem Opfer selber verloren sind. Das vielleicht beeindruckendste Tesuji, welches zugleich besonders leicht übersehen wird, ist ein Ishi no shita (Unter den Steinen). Das nächste Diagramm zeigt ein Standardbeispiel.



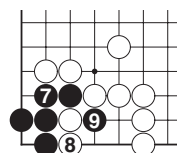
Dia. 13



Dia. 13a



Dia. 13b



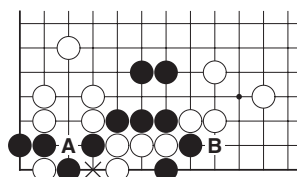
Dia. 13c

Dia. 13: S1 ist der einzige Zug, der den Schwarzen retten kann.

Dia. 13a, 13b: Wenn Schwarz nach W6 auf A schlägt, zerstört WB das Auge.

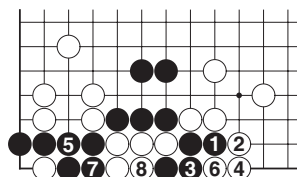
Dia. 13c: Schwarz muss die Form auf 7 stabilisieren, lässt sich vier Steine schlagen und kann anschließend mit S9 ein Ishi no shita spielen. Der Viererklumpen ist eine typische Form, welche dieses Tesuji ermöglicht, eine zweite ist die Zickzackform.

Dia. 14: Schwarz kann sich auf x nicht nähern, SA aber wird einfach mit WB beantwortet.



Dia. 14

Dia. 14a: Schwarz verschafft sich zunächst mehr Freiheiten für seine Opfersteine, sie bilden schließlich eine Zickzackform.



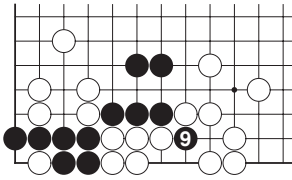
Dia. 14a

Dia. 14b: Nachdem Weiß diese Opfersteine entfernt hat, werden

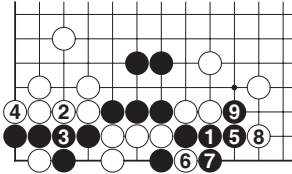
die Weißen selber „unter den Steinen“ geschlagen.

Dia. 14c:

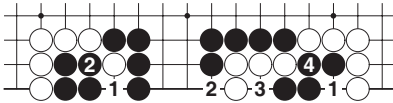
Es nützt Weiß nichts, wenn er W2 gegen S3 abtauscht, denn danach muss er auch W4 spielen, damit Schwarz sich weiterhin links nicht nähern kann. Dadurch aber bekommt Schwarz einen weiteren Zug rechts und ist so, wie es steht, nicht zu stoppen.



Dia. 14b



Dia. 14c



Dia. 15

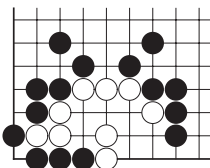
Dia. 15: Dies sind die beiden Grundformen, welche ein Ishi no shita ermöglichen. Links kann Weiß zwar den schwarzen Klumpen schlagen, doch S2 ist seinerseits Atari auf zwei weiße Steine. Rechts ist Schwarz nach W1/S2, W3/S4 erfolgreich.

Das war die letzte Folge dieses Kurses. Ich habe versucht, etwas Systematik für das Lösen von Go-Problemen aufzuzeigen, und hoffe, dass euch dieser Ansatz gefallen hat. Nach sechs Jahren, in denen ich für jede Ausgabe der DGoZ Material produziert habe, mache ich jetzt erstmal etwas Pause.

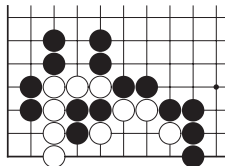
Problem 121 – 130

In allen Problemen ist Schwarz am Zug

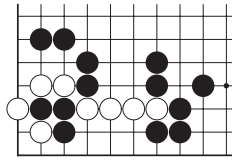
Problem 121: Was kann Schwarz hier erreichen?



Problem 122: Drei schwarze Steine stehen

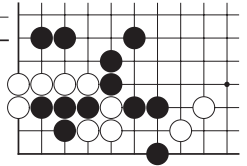
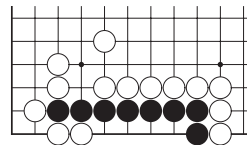


im Atari, aber Weiß hat zwei Defekte, die man untersuchen kann.



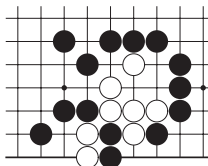
Problem 123: Schwarz kann ein typisches Manöver starten.

Problem 124: Ein Problem aus der klassischen Problemsammlung Xuanxuanqijing.

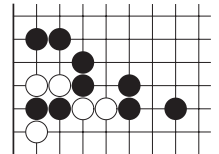


Problem 125: Die richtige Reihenfolge macht den Unterschied.

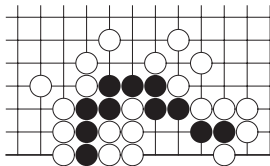
Problem 126: Das ist zwar nicht so schwer, Fehler kann man trotzdem machen.



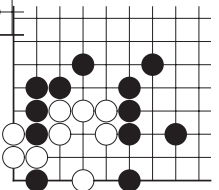
Problem 127: Tricky move on the blind spot.



Problem 128: Nach dem weißen Klemmzug sind die beiden Schwarzen verloren, Formphantasie ist gefragt.



Problem 129: Schwer vorstellbar, wie Schwarz sich hier retten könnte.

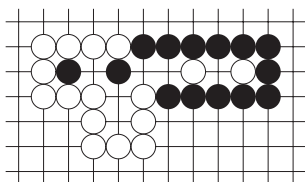


Problem 130: Auch hier muss man sich die geeignete Form von Opfersteinen vorstellen.

Endspiel (19)

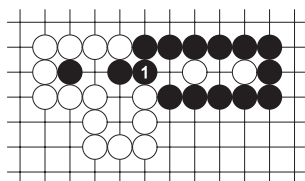
von Robert Jasiek

Nun studieren wir lokale Nachhandendspiele mit Follow-ups beider Spieler sowie den beiden Komplikationen iterativer Follow-ups und mehrerer getrennter lokaler Endspiele. Wie gehabt bestimmen wir für ein lokales Nachhandenspiel 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. Für lokale Nachhände mit iterativen Follow-ups eines oder beider Spieler analysieren wir dazu jeweils rückwärts, angefangen von den gesetzten Nachfolgestellungen der tiefsten Follow-ups. Ferner ist der Count der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele die Summe ihrer Einzelcounts, während der Zugwert der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele das Maximum ihrer Einzelzugwerte ist.

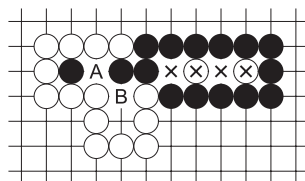


Dia. 1 (Beispiel 1, Count $\frac{1}{4}$, Zugwert $4\frac{1}{4}$)

In Beispiel 1 in Dia. 1 haben wir auf der schwarzen Seite iterative Follow-ups und auf der weißen Seite kann ein Follow-up mit zwei Regionen entstehen. Vor der Wertermittlung des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung kommt die Bestimmung der Werte des schwarzen Follow-ups in Dia. 3 und des weißen Follow-ups in Dia. 5.

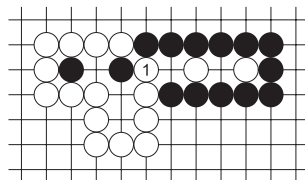


Dia. 2 (Schwarz beginnt)

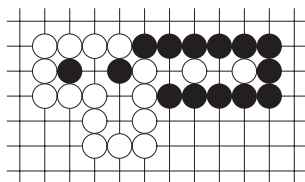


Dia. 3 (schwarzes Follow-up,
Count $4\frac{1}{2}$, schwarzer Folgezugwert 1)

Das schwarze Follow-up in Dia. 3 hat die markierte gesetzelte schwarze Region mit dem Einzelcount 6, 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 Einzelzugwert $\frac{1}{2}$. Weil der Count der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele die Summe ihrer Einzelcounts ist, ergibt sich der Count des schwarzen Follow-ups als $6 + (-1) + (-\frac{1}{2}) = 4\frac{1}{2}$. Da 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.



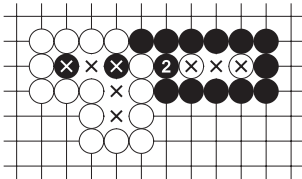
Dia. 4 (Weiß beginnt)



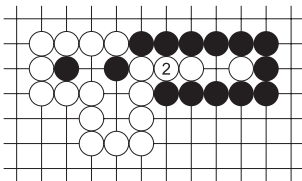
Dia. 5 (erstes weißes Follow-up,
Count -4 , weißer Folgezugwert 2)

Bevor wir die Werte des ersten weißen Follow-ups in Dia. 5 bestimmen dürfen, müssen wir die Werte des

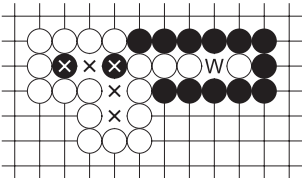
zweiten weißen Follow-ups in Dia. 8 ermitteln, denn wir analysieren iterativ rückwärts. Allerdings benötigen wir auch den Count $5-7 = -2$ der gesetelten Stellung in Dia. 6 nach der schwarzen Fortsetzung.



Dia. 6 (Schwarz setzt fort, Count -2)



Dia. 7 (Weiß setzt fort)



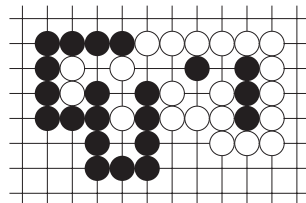
Dia. 8 (zweites weißes Follow-up, Count -6, Folgezugwert 1)

Im zweiten weißen Follow-up in Dia. 8 haben die gesetelte Region den Teilcount -7 (negativ zugunsten von Weiß) und Region W den Teilcount 1 und Folgezugwert 1. Der Count ist die Summe der Teilcounts: $-7 + 1 = -6$.

Wir sind nun bereit für die Bestimmung der mutmaßlichen Werte des ersten weißen Follow-ups in Dia. 5 als lokale Nachhand, indem wir sie vom Count -2 der schwarzen Nachfolgestellung in Dia. 6 und Count -6 des zweiten weißen Follow-ups in Dia. 8 herleiten. Das erste weiße Follow-up hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(-2 + (-6)) / 2 = -4$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(-2 - (-6)) / 2 = 2$. Außerdem verifizieren wir, dass es sich tatsächlich um eine lokale Nachhand handelt: Der Folgezugwert 2 des ersten weißen Follow-ups in Dia. 5 ist größer als der Folgezugwert 1 des zweiten weißen Follow-ups in Dia. 8, also $2 > 1$.

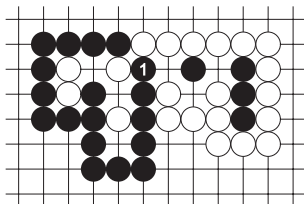
Nunmehr kennen wir die Werte des schwarzen Follow-ups in Dia. 3 und die Werte des ersten weißen Follow-ups in Dia. 5, sodass wir die mutmaßlichen Nachhand-Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 1 in Dia. 1 herleiten können. Das schwarze Follow-up hat den Count $4 \frac{1}{2}$ und das erste weiße Follow-up hat den Count -4. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(4 \frac{1}{2} + (-4)) / 2 = \frac{1}{4}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(4 \frac{1}{2} - (-4)) / 2 = 4 \frac{1}{4}$. Es handelt sich bei Beispiel 1 in Dia. 1 wirklich um eine lokale Nachhand, denn der Zugwert $4 \frac{1}{4}$ in der Ausgangsstellung ist sowohl größer als der schwarze Folgezugwert 1 als auch größer als der weiße Folgezugwert 2 des ersten weißen Follow-ups. Effizient notiert schreiben wir zusammenfassend: $4 \frac{1}{4} > 1, 2$. Deswegen sind die Charakterisierung als lokale Nachhand und die Berechnung von Nachhand-Werten korrekt.

Gibt es einen skeptischen Leser, welchem die Viertelspanisch vorkommen? Wir können sie leicht nachvollziehen: Von der Ausgangsstellung mit dem Count $\frac{1}{4}$ gewinnt Schwarz 1 in Dia. 2 dabei $4 \frac{1}{4}$ hinzu, sodass sich der Count $\frac{1}{4} + 4 \frac{1}{4} = 4 \frac{1}{2}$ des schwarzen Follow-ups in Dia. 3 ergibt. Startet hingegen Weiß mit Zug 1 in Dia. 4, ändert sich der Count $\frac{1}{4}$ der Ausgangsstellung um den weißen Zugewinn $\frac{1}{4}$, welchen wir aus der Sicht und zulasten von Schwarz subtrahieren, also $\frac{1}{4} - 4 \frac{1}{4} = -4$, um diesen Count des ersten weißen Follow-ups in Dia. 5 zu erhalten. So muss es sein, denn der Count $\frac{1}{4}$ der Ausgangsstellung liegt genau zwischen den Counts $4 \frac{1}{2}$ und -4 der Stellungen nach einem ersten Zug! Das ist so, weil der Nachhand-Count als Durchschnitt berechnet ist. Analog kann man aufgrund des weißen Folgezugwerts 2 von dort und vom Count -4 fortfahren, um erneut die Counts -2 beziehungsweise -6 der Nachfolgestellungen in Dia. 6 und 8 zu erhalten.

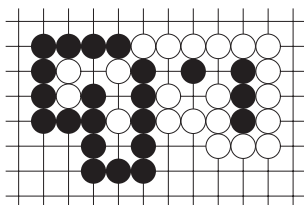


Dia. 9 (Beispiel 2, Count -1 $\frac{1}{2}$, Zugwert 6)

In Beispiel 2 in Dia. 9 auf der schwarzen Seite kann ein Follow-up mit zwei Regionen entstehen, zudem haben wir auf der weißen Seite iterative Follow-ups. Vor der Wertermittlung des lokalen Endspiels der Ausgangsstellung kommt die Bestimmung der Werte des schwarzen Follow-ups in Dia. 11 und des weißen Follow-ups in Dia. 16.

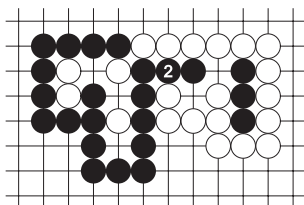


Dia. 10 (Schwarz beginnt)



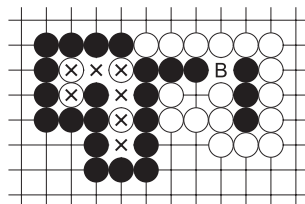
Dia. 11 (erstes schwarzes Follow-up,
Count 4 ½, schwarzer Folgezugwert 3 ½)

Bevor wir die Werte des ersten schwarzen Follow-ups in Dia. 11 bestimmen können, sind die Werte des zweiten schwarzen Follow-ups in Dia. 13 zu ermitteln, da wir iterativ rückwärts analysieren.

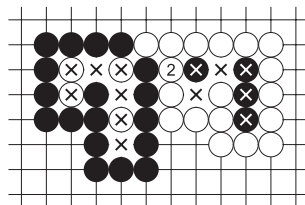


Dia. 12 (Schwarz setzt fort)

Im zweiten schwarzen Follow-up in Dia. 13 haben die gesetzelte Region den Teilcount 11 und Region B den Teilcount -3 (negativ zugunsten von Weiß) und Folgezugwert 3. Der Count ist die Summe der Teilcounts: $11 + (-3) = 8$. In der gesetzelten



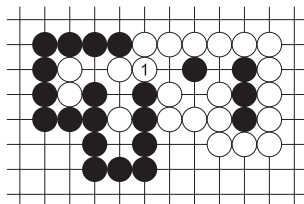
Dia. 13 (zweites schwarzes Follow-up,
Count 8, schwarzer Folgezugwert 3)



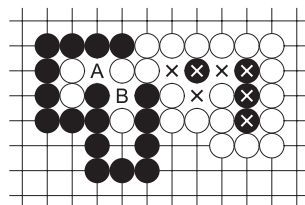
Dia. 14 (Weiß setzt fort, Count 1)

Stellung in Dia. 14 ist nach der weißen Fortsetzung der Count $11 - 10 = 1$.

Nun haben wir die nötigen Informationen zur Bestimmung der mutmaßlichen Werte des ersten schwarzen Follow-ups in Dia. 11 als lokale Nachhand, indem wir sie vom Count 8 des zweiten schwarzen Follow-ups in Dia. 13 und Count 1 der weißen Nachfolgestellung in Dia. 14 herleiten. Das erste schwarze Follow-up hat den als Durchschnitt



Dia. 15 (Weiß beginnt)



Dia. 16 (weißes Follow-up,
Count -7 ½, weißer Folgezugwert 2)

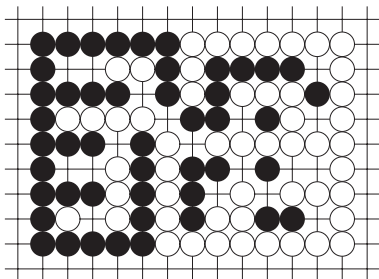
berechneten Nachhand-Count $(8 + 1) / 2 = 4 \frac{1}{2}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(8 - 1) / 2 = 3 \frac{1}{2}$. Außerdem verifizieren wir die lokale Nachhand: Der Folgezugwert $3 \frac{1}{2}$ des ersten schwarzen Follow-ups in Dia. 11 ist größer als der Folgezugwert 3 des zweiten schwarzen Follow-ups in Dia. 13, also $3 \frac{1}{2} > 3$.

Das weiße Follow-up in Dia. 16 hat die markierte gesetzelte weiße Region mit dem Einzelcount -11 (negativ zugunsten von Weiß), Region A mit dem Einzelcount 2 und Einzelzugwert 2 sowie Region B mit dem Einzelcount $1 \frac{1}{2}$ und Einzelzugwert $1 \frac{1}{2}$. Da der Count der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele die Summe ihrer Einzelcounts ist, ergibt sich der Count des weißen Follow-ups als $-11 + 2 + 1 \frac{1}{2} = -7 \frac{1}{2}$ (negativ zugunsten von Weiß). Weil der Zugwert der Kombination mehrerer getrennter lokaler Endspiele das Maximum ihrer Einzelzugwerte ist, betrachten wir die Einzelzugwerte 2 und $1 \frac{1}{2}$ und finden deren Maximum 2 als weißen Folgezugwert des weißen Follow-ups.

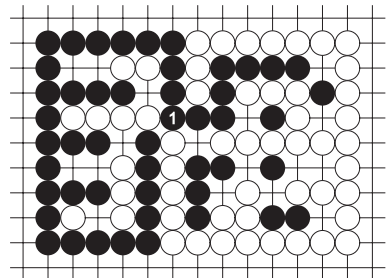
Wir kennen jetzt die Werte des ersten schwarzen Follow-ups in Dia. 11 und die Werte des weißen Follow-ups in Dia. 16, sodass wir die mutmaßlichen Nachhand-Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 2 in Dia. 9 berechnen können. Das erste schwarze Follow-up hat den Count $4 \frac{1}{2}$ und das weiße Follow-up hat den Count $-7 \frac{1}{2}$. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(4 \frac{1}{2} + (-7 \frac{1}{2})) / 2 = -1 \frac{1}{2}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(4 \frac{1}{2} - (-7 \frac{1}{2})) / 2 = 6$. Es handelt sich bei Beispiel 2 in Dia. 9 tatsächlich um eine lokale Nachhand, denn der Zugwert 6 in der Ausgangsstellung ist

sowohl größer als der schwarze Folgezugwert $3 \frac{1}{2}$ als auch größer als der weiße Folgezugwert 2. Effizient notiert schreiben wir zusammenfassend: $6 > 3 \frac{1}{2}, 2$. Also stimmen die Charakterisierung als lokale Nachhand und die Berechnung mittels Nachhand-Werten.

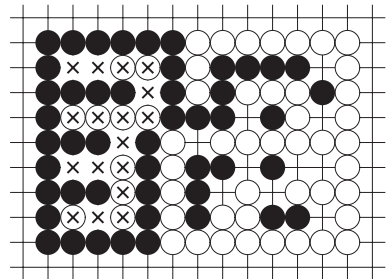
Beispiel 3 in Dia. 17 hat iterative schwarze und weiße Follow-ups teilweise mit mehreren Regionen, welche zu unterschiedlichen Zeitpunkten der Reduktion zugänglich werden. Nur eine disziplinierte Analyse kann die korrekten Werte ermitteln. Wir analysieren den schwarzen Variantenbaum in Dia. 18–24 und den weißen Variantenbaum in Dia. 25–30.



Dia. 17 (Beispiel 3, Count $-10 \frac{5}{8}$, Zugwert $21 \frac{7}{8}$)

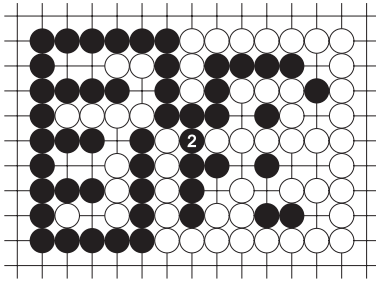


Dia. 18 (Schwarz beginnt)

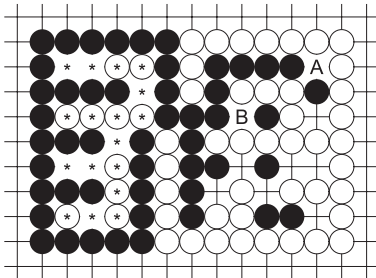


Dia. 19 (erstes schwarzes Follow-up, Count $11 \frac{1}{4}$, Teilcount 27, schwarzer Folgezugwert $6 \frac{3}{4}$)

Fürs erste schwarze Follow-up in Dia. 19 können wir schon den linken Teilcount 27 bestimmen, um ihn im Folgenden wiederholt zu verwenden. Fürs ganze lokale Endspiel müssen Count und schwarzer Folgezugwert allerdings noch warten, denn wir benötigen erst Informationen von Follow-ups.

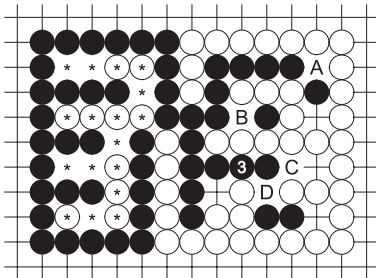


Dia. 20 (Schwarz setzt fort)



Dia. 21 (zweites schwarzes Follow-up,
Count 18, Folgezugwert $3\frac{1}{2}$)

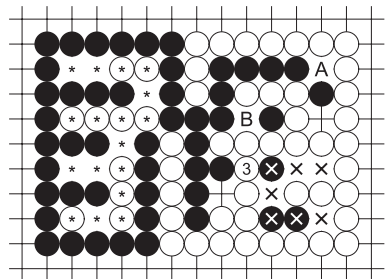
Auch im zweiten schwarzen Follow-up in Dia. 21 sind wir noch nicht bereit für die abschließende Wertberechnung, da die Iteration tiefer geht. Wir können nur den Count $-1\frac{1}{2}$ (negativ zugunsten von Weiß) und Folgezugwert $1\frac{1}{2}$ der Region A sowie den Count -1 (negativ zugunsten von Weiß) und Folgezugwert 1 der Region B benennen, um diese Werte wie folgt zu verwenden.



Dia. 22 (drittes schwarzes Follow-up,
Count $21\frac{1}{2}$, Folgezugwert $2\frac{1}{2}$)

Im dritten schwarzen Follow-up in Dia. 22 sind die Region C mit dem Count $-\frac{1}{2}$ (negativ zugunsten

von Weiß) und Folgezugwert $\frac{1}{2}$ sowie die Region D mit dem Count $-2\frac{1}{2}$ (negativ zugunsten von Weiß) und Folgezugwert $2\frac{1}{2}$ entstanden. Wir kennen nun alle Teilcounts 27, $-1\frac{1}{2}$, -1 , $-\frac{1}{2}$ und $-2\frac{1}{2}$ der fünf voneinander getrennten, unabhängigen Regionen links, A, B, C und D sowie die Folgezugwerte $1\frac{1}{2}$, 1, $\frac{1}{2}$ und $2\frac{1}{2}$ der ungesetzten Regionen. Im dritten schwarzen Follow-up ergeben sich fürs ganze lokale Endspiel der Count als die Summe der Teilcounts, $27 + (-1\frac{1}{2}) + (-1) + (-\frac{1}{2}) + (-2\frac{1}{2}) = 21\frac{1}{2}$, und der Folgezugwert als das Maximum $2\frac{1}{2}$ der vorgenannten Einzelzugwerte.

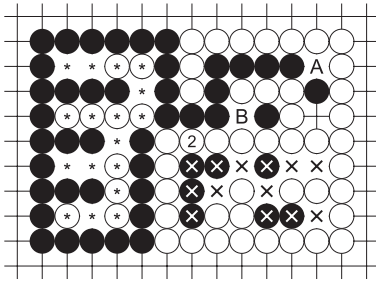


Dia. 23 (dritter weißer Zweig,
Count $14\frac{1}{2}$, Folgezugwert $1\frac{1}{2}$)

Die Nachfolgestellung in Dia. 23 des dritten weißen Zweigs verkündet als neue Information den Teilcount -10 (negativ zugunsten von Weiß) der Region rechts unten. Zusammen mit den schon bekannten Teilcounts 27, $-1\frac{1}{2}$ und -1 der Regionen links, A und B ergeben sich der Count dieser Nachfolgestellung als die Summe $27 + (-1\frac{1}{2}) + (-1) + (-10) = 14\frac{1}{2}$ und der Folgezugwert $1\frac{1}{2}$ als Maximum der beiden Folgezugwerte $1\frac{1}{2}$ und 1.

Wir sind bereit für die Bestimmung der mutmaßlichen Werte des zweiten schwarzen Follow-ups in Dia. 21 als lokale Nachhand, indem wir sie vom Count $21\frac{1}{2}$ des dritten schwarzen Follow-ups in Dia. 22 und Count $14\frac{1}{2}$ der Nachfolgestellung in Dia. 23 des dritten weißen Zweigs herleiten. Das zweite schwarze Follow-up hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(21\frac{1}{2} + 14\frac{1}{2}) / 2 = 18$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(21\frac{1}{2} - 14\frac{1}{2}) / 2 = 3\frac{1}{2}$. Außerdem überprüfen wir die lokale Nachhand: Der Folgezugwert $3\frac{1}{2}$ des zweiten schwarzen Follow-

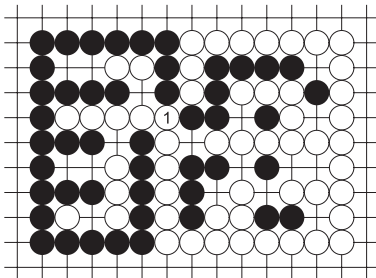
ups in Dia. 21 ist größer als der Folgezugwert $2\frac{1}{2}$ des dritten schwarzen Followups in Dia. 22 und größer als der Folgezugwert $1\frac{1}{2}$ der Nachfolgestellung in Dia. 23 des dritten weißen Zweigs, also $3\frac{1}{2} > 2\frac{1}{2}$, $1\frac{1}{2}$.



Dia. 24 (zweiter weißer Zweig,
Count $4\frac{1}{2}$, Folgezugwert $1\frac{1}{2}$)

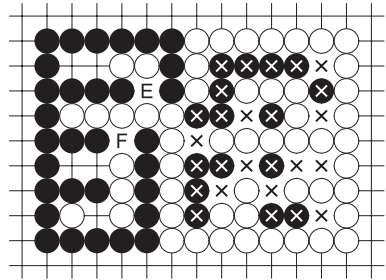
Die Nachfolgestellung in Dia. 24 des zweiten weißen Zweigs vermittelt den Teilcount -20 (negativ zugunsten von Weiß) der Region rechts unten. Zusammen mit den schon bekannten Teilcounts 27 , $-1\frac{1}{2}$ und -1 der Regionen links, A und B ergeben sich der Count dieser Nachfolgestellung als die Summe $27 + (-1\frac{1}{2}) + (-1) + (-20) = 4\frac{1}{2}$ und der Folgezugwert $1\frac{1}{2}$ als Maximum der beiden Folgezugwerte $1\frac{1}{2}$ und 1 .

Wir bestimmen nun auch die mutmaßlichen Werte des ersten schwarzen Follow-ups in Dia. 19 als lokale Nachhand, indem wir sie vom Count 18 des zweiten schwarzen Follow-ups in Dia. 21 und Count $4\frac{1}{2}$ der Nachfolgestellung in Dia. 24 des zweiten weißen Zweigs herleiten. Das erste schwarze Follow-up hat den als Durchschnitt berechneten



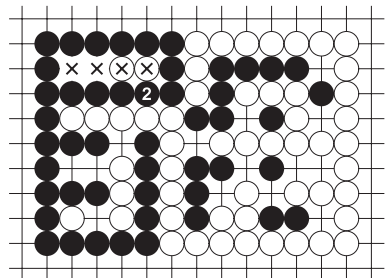
Dia. 25 (Weiß beginnt)

Nachhand-Count $(18 + 4\frac{1}{2}) / 2 = 11\frac{1}{4}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(18 - 4\frac{1}{2}) / 2 = 6\frac{3}{4}$. Ferner überprüfen wir die lokale Nachhand: Der Folgezugwert $6\frac{3}{4}$ des ersten schwarzen Follow-ups in Dia. 19 ist größer als der Folgezugwert $3\frac{1}{2}$ des zweiten schwarzen Followups in Dia. 21 und größer als der Folgezugwert $1\frac{1}{2}$ der Nachfolgestellung in Dia. 24 des zweiten weißen Zweigs, also $6\frac{3}{4} > 3\frac{1}{2}$, $1\frac{1}{2}$.



Dia. 26 (weißes Follow-up, Count $-32\frac{1}{2}$,
Teilcount -42 , weißer Folgezugwert $4\frac{3}{4}$)

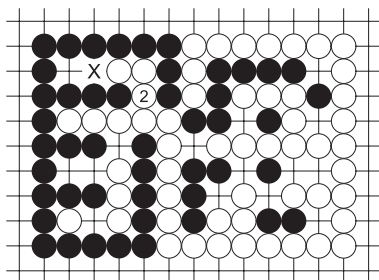
Nach dem schwarzen untersuchen wir jetzt den weißen Variantenbaum. Fürs weiße Follow-up in Dia. 26 bestimmen wir schon den rechten Teilcount -42 (negativ zugunsten von Weiß). Jede der Regionen E oder F untersuchen wir jedoch separat in Dia. 27 und 28 beziehungsweise Dia. 29 und 30.



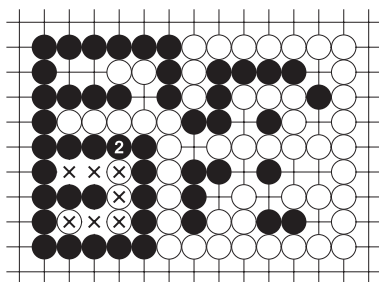
Dia. 27 (Schwarz setzt links oben fort, Teilcount 6)

Setzt in Dia. 27 Schwarz links oben fort, ergibt sich dort der Teilcount 6 . Setzt hingegen in Dia. 28 Weiß links oben fort, so sind für die dort verbleibende Region X der Teilcount $\frac{1}{2}$ und der Folgezugwert $\frac{1}{2}$. Folglich hat im weißen Follow-

up in Dia. 26 die Region E den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Teilcount $(6 + \frac{1}{2}) / 2 = 3 \frac{1}{4}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(6 - \frac{1}{2}) / 2 = 2 \frac{3}{4}$. Die regionalen Zugwerte nehmen ab, $2 \frac{3}{4} > \frac{1}{2}$, sodass Region E tatsächlich eine lokale Nachhand ist.



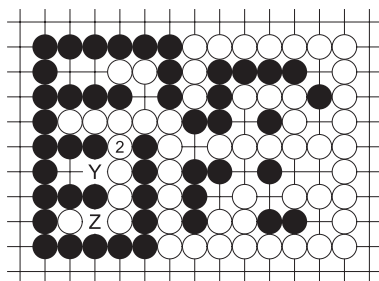
Dia. 28 (Weiß setzt links oben fort, Teilcount $\frac{1}{2}$, regionaler Folgezugwert $\frac{1}{2}$)



Dia. 29 (Schwarz setzt links unten fort, Teilcount 11)

Setzt in Dia. 29 Schwarz links unten fort, entsteht dort der Teilcount 11. Setzt hingegen in Dia. 30 Weiß links unten fort, so sind für die dort verbleibenden Regionen Y und Z die Teilcounts $\frac{1}{2}$ und 1 sowie die Folgezugwerte $\frac{1}{2}$ und 1, sodass für beide Regionen links unten zusammen betrachtet der Teilcount die Summe $\frac{1}{2} + 1 = 1 \frac{1}{2}$ und der gemeinsame Folgezugwert das Maximum 1 der beiden vorgenannten Folgezugwerte sind. Daraus folgt, dass im weißen Follow-up in Dia. 26 die Region F den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Teilcount $(11 + 1 \frac{1}{2}) / 2 = 6 \frac{1}{4}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Folgezugwert $(11 - 1 \frac{1}{2}) / 2 = 4 \frac{3}{4}$ hat. Die regionalen Zugwerte nehmen ab, $4 \frac{3}{4} > 1$, sodass

es sich auch bei Region F wirklich um eine lokale Nachhand handelt.



Dia. 30 (Weiß setzt links unten fort, Teilcount $1 \frac{1}{2}$, regionaler Folgezugwert 1)

Für das weiße Follow-up in Dia. 26 kennen wir nun die Teilcounts -42 , $3 \frac{1}{4}$ und $6 \frac{1}{4}$ der Regionen rechts, E und F sowie die Folgezugwerte $2 \frac{3}{4}$ und $4 \frac{3}{4}$ dieser beiden ungesetzten Regionen. Demzufolge hat das ganze lokale Endspiel des weißen Follow-ups in Dia. 26 die Summe der Teilcounts als Count, $-42 + 3 \frac{1}{4} + 6 \frac{1}{4} = -32 \frac{1}{2}$, und als Folgezugwert das Maximum $4 \frac{3}{4}$ der beiden vorgenannten regionalen Folgezugwerte.

Wir haben fürs erste schwarze Follow-up in Dia. 19 den Count $11 \frac{1}{4}$ und schwarzen Folgezugwert $6 \frac{3}{4}$ sowie fürs weiße Follow-up in Dia. 26 den Count $-32 \frac{1}{2}$ und weißen Folgezugwert $4 \frac{3}{4}$ bestimmt. Endlich können wir die mutmaßlichen Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 3 in Dia. 17 bestimmen. Die Ausgangsstellung hat den als Durchschnitt berechneten Nachhand-Count $(11 \frac{1}{4} + (-32 \frac{1}{2})) / 2 = (-21 \frac{1}{4}) / 2 = -10 \frac{3}{8}$ und den als halben Differenzwert berechneten Nachhand-Zugwert $(11 \frac{1}{4} - (-32 \frac{1}{2})) / 2 = (43 \frac{3}{4}) / 2 = 21 \frac{7}{8}$. Es handelt sich bei Beispiel 3 in Dia. 17 tatsächlich um eine lokale Nachhand, denn der Zugwert $21 \frac{7}{8}$ in der Ausgangsstellung ist sowohl größer als der schwarze Folgezugwert $6 \frac{3}{4}$ als auch größer als der weiße Folgezugwert $4 \frac{3}{4}$ des weißen Follow-ups. Effizient notiert schreiben wir zusammenfassend: $21 \frac{7}{8} > 6 \frac{3}{4}$, $4 \frac{3}{4}$. Somit sind die Einordnung als lokale Nachhand und die Berechnung mittels Nachhand-Werten korrekt.

Rezenzion: Shin Jinseo , My Go Journey

von Rainer Rosenthal

„My Go Journey“ von Shin Jinseo ist im Brett & Stein Verlag in der englischen Übersetzung von Daniela Trinks erschienen. Wer Go liebt, wird dieses Buch lieben!

Shin Jinseo ist der Held, der im Frühjahr 2024 die Tat des legendären Lee Changho wiederholen konnte, die Weltelite im Alleingang zu besiegen. Kurz danach hat er dieses Buch geschrieben und schon im Herbst hat Daniela Trinks mit der Übertragung ins Englische begonnen. Die Informationen sind also top-aktuell und zugleich strahlt das Buch die Einfachheit von Go aus. Wie bitte? Go und einfach? Shin Jinseo führt momentan die Weltrangliste mit enormem Vorsprung an und dabei kann er seine Überlegungen für jeden mit den Go-Regeln vertrauten Menschen erklären. Die Diagramme im Buch sind in den Erzählfluss eingebettet. Wir haben es mit einer richtigen Go-Geschichte zu tun.

Ich bin froh darüber, mittendrin zu lesen begonnen zu haben, weil ich mit „The Busan Kid becomes a Pro“ so freundlich eingeladen wurde. Natürlich muss das Buch mit dem Knaller beginnen, aber ich habe den Knaller besser verarbeiten können, weil ich die Hauptperson schon kennen und lieben gelernt hatte.

Ich habe natürlich immer mal in die Ranking-Liste geschaut, um die im Buch genannten Spieler und Spielerinnen wiederzufinden. Es ist ja grotesk, wie weit er da ganz oben schwebt mit gigantischem Abstand zum Zweiten. Normalerweise habe ich nicht den Nerv und die Geduld, Spielkommentare zu lesen, aber das war diesmal anders.

Im ersten Kapitel werden wir gleich in die packende Endphase des 25. Nongshim Cup geführt. Shin Jinseo zeigt die „miraculous moments“, also die Momente, in denen er auf wundersame Weise die letzten sechs

Siege in Folge einfahren konnte. Wir lernen dabei seine Gegner kennen und wir lernen mit jeder Zeile neu, dass der eigentliche Zauber in der Konzentration liegt.

Wir erleben Shin Jinseo als jemanden, der in kritischsten Momenten in Gedanken seine Oma stolz lächeln sieht und daraus Kraft schöpft, aber auch als

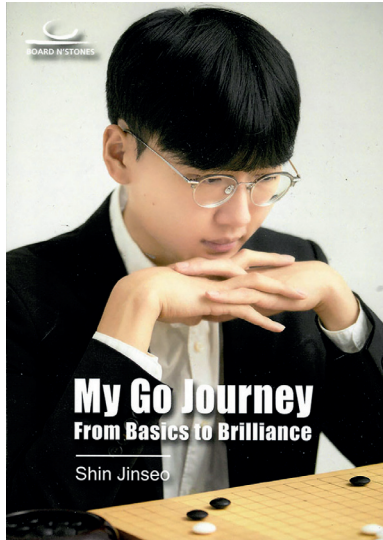
jemanden, der auf Du und Du mit der KI ist. Im Jahr 2000 geboren, ist er quasi ein KI-Geschwisterkind. Er zeigt uns Züge, die die KI nicht gesehen hat, aber auch solche, die er erst durch KI hat sehen lernen können. Die folgende Bemerkung hat mich umgehauen: Shin Jinseo will der KI das Feld nicht kampfflos überlassen!

“AI isn’t divine, so it isn’t perfect. If we keep pushing ourselves, shouldn’t we be able to outplay it one day? With that dream in mind, I study with the aim of constantly pushing my limits. After all, I’m still growing.” (Seite 24 f., auf deutsch: „Die KI ist nicht göttlich, also ist sie

nicht perfekt. Wenn wir uns ständig weiter anstrengen, sollten wir sie nicht eines Tages übertreffen können? Mit diesem Traum vor Augen lerne ich weiter, um über mich hinauszuwachsen. Ich entwickle mich ja noch.“)

In den weiteren Kapiteln erzählt Shin Jinseo, wie ein Go-Profispieler lebt, wie er selbst zum Profi wurde und was Go wertvoll macht. Alles lesenswert und stets in Go-Diagrammen deutlich dargestellt. Wer sich im Englischen nicht so fit fühlt, hat dadurch auch sein Erfolgserlebnis.

Abgerundet wird das wunderbare Buch durch die letzten Kapitel, in denen Shin Jinseo seine Sicht auf unser fantastisches Go-Spiel darstellt und seinen Dank ausspricht an alle, die ihn auf seinem unglaublich erfolgreichen Weg begleitet haben. Das ist Wort für Wort lesenswert und wirkt niemals phrasenhaft. Ich wünsche dem Buch eine deutsche Übersetzung!



Deutschlandpokal 2025*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl.	Name	KA	ED	HH	H	DD	L	K	DA	Σ
1	Drewitz, Michael	2k	–	–	0	4	–	–	3	7
2	Mei, Litao	2k	1	3	–	–	–	–	2	6
3	Jacob, Dominik	1d	3	–	–	–	–	–	2	5
4	Kurz, Alexander	3d	–	–	0	0	2	–	–	4
5	Koch, Paul	2k	0	–	–	1	–	–	3	4
	Sun, Ryan	1d	3	–	–	–	–	1	–	4
	Kirschen, David	2k	3	–	–	–	–	–	1	4
	Weigert, Erik	3d	–	–	4	–	–	0	–	4
9	Knauf, Florian	1k	–	–	–	4	–	–	–	4
10	Reinke, Hendrik	1k	–	1	2	0	–	0	–	3

Für 2025 stehen bis
jetzt folgende Deutsch-
landpokal-Turniere
fest:

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

Februar
01.–02.
Erdinger Go-Turnier

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl.	Name	KA	ED	HH	H	DD	L	K	DA	Σ
1	Schafroth, Gideon	4k	–	5	–	–	4	3	–	12
2	Wille, Ole	3k	–	–	4	4	–	–	1	9
	Weber, Timo	7k	2	–	–	4	–	–	1	9
4	Glass, Paul	5k	–	–	4	–	–	2	–	6
5	Scheel, Lars	5k	–	–	–	–	–	5	–	5
	Madureira, Isaac	3k	5	–	–	–	–	–	–	5
	Cheng, Eason	7k	–	–	–	–	–	5	–	5
8	Kurtz, Maximilian	4k	–	–	2	–	0	2	–	4
9	Cherchesov, Valentin	9k	–	1	–	–	–	–	3	4
	Koch, Stefan	6k	–	–	–	–	4	0	–	4
	Illig, Roland	3k	–	–	0	4	–	–	–	4
	Kunisch, Wulf	3k	–	–	2	2	–	–	–	4
	Hilsky, Rolf	9k	–	–	–	–	0	4	–	4

März
08.–09.
Harburger Mausefalle

April
26.–27.
Messturnier Hannover

Mai
24.–25.
Dresdner Go-Turnier

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer

Pl.	Name	KA	ED	HH	H	DD	L	K	DA	Σ
1	Donner, Taito	22k	2	5	4	0	–	–	3	14
2	Quathamer, Walter	19k	–	–	–	4	–	–	3	7
3	Blumenschein, Lui	12k	4	1	–	–	–	1	–	6
4	Laudon, Christopher	17k	–	–	–	–	6	0	–	6
5	Nolte, Daniel	13k	–	–	–	6	–	–	–	6
	Molkenthin, Noel	18k	–	–	6	–	–	–	–	6
7	Richter, Moritz	13k	–	–	–	–	–	5	–	5
	Wild, Felix	15k	5	–	–	–	–	–	–	5
9	Donner, Tarmo	11k	0	1	0	0	–	–	3	4
10	Bumke, Daniel	10k	–	–	2	–	2	0	–	4

Juni
21.–22.
Darmstädter-Go-Tage
21.–22.
Leipziger Bergfest
21.–22.
Kölner Turnier 2025

September
20.–21.
Schweriner Drachen-
schlacht
27.–28.
TipTap Frankfurt

*Die kompletten Ergebnislisten des Deutschlandpokals findet man unter www.dgob.de/wettbewerbe/deutschlandpokal/aktueller-zwischenstand/.

Silvia Hartig

Kids- und Teenspokal 2025

Die Auswertung der aktuellen Ausgabe ist vom EGC dominiert. In beiden Kategorien waren die Top 3 beim EGC und haben dort bis zu sechs verschiedene Turniere sammeln können. Insgesamt waren fast 20 von euch beim EGC. Ich hoffe ihr hattet eine schöne Zeit und konntet neue Freundschaften knüpfen und bestehende Freundschaften intensivieren!

In der U18 führt weiterhin Adam Dottan, mit 43 Siegen auf 16 Turnieren, beides Bestwerte. Direkte Verfolger sind Kirby und Ryan, mit 40 bzw 39 Siegen. Dieses Trio hat einen gewissen Vorsprung auf die nächsten Plätze aufgebaut; Yuze, Mengmeng und Miles folgen mit 25 bis 30 Siegen. Ryan ist hier neu in den Top 3 vertreten, 18 Siege beim EGC sind eine Menge!

In der U12 war Tan nicht auf dem EGC und hat somit die Führung abgeben müssen. Es bleibt aber eine enge Angelegenheit, und es stehen ja auch noch einige Turniere an. Platz 1 ist Lui Blumenschein, mit 36 Siegen, gefolgt von Taito und Tarmo Donner mit 33, bzw. 32 Siegen.

Viel Spaß auf euren weiteren Turnieren dieses Jahr!

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@dgoz.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 Lui Blumenschein	36	14	12k	10k
2 Taito Donner	33	13	22k	16k
3 Tarmo Donner	32	13	11k	11k
4 Tan Tan	31	13	4k	1d
5 Eduard Yang	29	11	5k	4k
6 Litao Mei	24	11	2k	1k
7 Minghao A. Kleefeldt	23	9	11k	10k
8 Ole Wille	19	5	3k	1k
9 Larissa Marz	14	5	16k	11k
10 Yuheng Lu	6	6	6k	6k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Adam Dottan	43	16	3d	4d
2 Shukai Kirby Zhang	40	11	5d	6d
3 Ryan Sun	39	13	1d	2d
4 Yuze Xing	30	12	6d	6d
5 Mengmeng Tan	27	12	6k	4k
6 Miles Zhang	25	11	2k	1k
7 Leopold Marz	19	8	12k	11k
8 Mariia Chernova	14	6	1d	1d
9 Cedric Freudenberg	14	6	4k	4k
10 Vira Chernova	11	6	4k	4k

International

von Lars Gehrke

30. LG Pokal

Die Endspielpaarung im 30. LG-Pokal steht fest: Shin Minjun 9p (Korea) und Ichiriki Ryo 9p (Japan) treffen im kommenden Januar in einem Best-of-Three-Finale aufeinander. Beide setzten sich im Halbfinale durch und sorgen damit für das erste Korea–Japan-Finale in einem großen internationalen Turnier seit 2004.

Viertelfinale am 4. August

Das Viertelfinale wurde am 4. August 2025 im Koreanischen Go-Verband in Seoul ausgetragen.

- Byun Sangil 9p – Park Junghwan 9p
Titelverteidiger Byun Sangil besiegte Park Junghwan nach 146 Zügen mit Weiß durch Aufgabe. In einer lange ausgeglichenen Partie gelang es Byun, im Mittelspiel eine große Gruppe seines Gegners im Zentrum zu erobern.
- Shin Minjun 9p – Kang Dongyun 9p
In einem Duell zweier Spitzenspieler der koreanischen Rangliste setzte sich Shin Minjun nach 226 Zügen mit Weiß durch. Obwohl er zunächst in Rückstand geraten war, nutzte er eine Ungenauigkeit seines Gegners im Zentrum zur Wende.
- Ichiriki Ryo 9p – Ahn Kukhyun 9p
Japans Nummer eins, Ichiriki Ryo, gewann souverän mit Schwarz nach 163 Zügen. Nachdem er im unteren Bereich solide Punkte gesichert hatte, konnte er auch im Zentrum erfolgreich angreifen und seinen Vorteil kontinuierlich ausbauen.
- Xu Haohong 9p – Seol Hyunjun 9p
Die Partie fand nicht statt: Seol Hyunjun musste wegen seiner Wehrpflicht zurückziehen, womit der taiwanische Spieler kampfflos ins Halbfinale einzog.

Halbfinale am 6. August

Zwei Tage später wurde das Halbfinale ebenfalls in Seoul ausgetragen.

- Shin Minjun 9p – Xu Haohong 9p (Taiwan)

Shin geriet zunächst in Bedrängnis, als er im rechten oberen Eck einen Lesefehler beging und in einem Ko-Kampf das Nachsehen hatte. Doch im Mittelspiel auf der unteren Seite fand er die Wende und erkämpfte sich den Sieg.

- Ichiriki Ryo 9p – Byun Sangil 9p (Korea)
Ichiriki spielte konzentriert und baute im Zentrum eine stabile Position auf. Byun spielte langsame Züge, woraufhin Ichiriki die Initiative übernahm und eine große Gruppe des Gegners erbeutete. Nach nur 124 Zügen musste Byun aufgeben.



Shin Minjun 9p (l.) und der Japaner Ichiriki Ryo 9p treffen im 30. LG-Pokal-Finale aufeinander. Shin Minjun hat den LG Pokal bereits gewonnen (2021), Ryo Ichiriki steht zum ersten Mal im LG-Cup-Finale

Finale Korea–Japan

Damit kommt es zum ersten großen Korea–Japan-Finale seit 2004 (Fujiitsu Pokal, Park Younghun vs. Yoda Norimoto). Zählt man das Toyota-Denso-Pokal-Finale 2006 (Lee Sedol vs. Cho U, für Japan startend), so sind es 19 Jahre.

- Finale: Shin Minjun 9p (KOR) – Ichiriki Ryo 9p (JPN)
- Modus: Best-of-Three, Start am 19. Januar 2026, der Austragungsort ist noch offen
- Bedenkzeit: 3 Stunden pro Spieler + 5×40 Sekunden Byoyomi
- Preisgeld: 300 Mio. KRW (ca. 185.000 €) für den Sieger, 100 Mio. KRW (ca. 62.000 €) für den Zweitplatzierten

Japan

von James Brückl

Honinbo

Nach zuletzt einem 2:2 gewinnt Ichiriki Ryo die letzte Partie gegen den Herausforderer, Shibano Toramaru, und verteidigt damit seinen Titel.

Meijin

Hier ist mir zur letzten Ausgabe ein Fehler unterlaufen und ich hatte voreilig den Abschluss der Liga gemeldet, mit einem 6:0–Durchmarsch von Iyama Yuta, dabei waren noch zwei Runden zu spielen. Asche auf mein Haupt! Aber würde sich das ausgewirkt haben, wo doch Iyama Yuta bisher ohnehin alle Partien gewonnen hat? Und wie es sich ausgewirkt hat! Iyama Yuta verliert die letzten beiden Spiele und schließt die Liga doch nur mit einem 6:2 ab. Shibano Toramaru, bisher schon 6:2, verliert keine weitere Partie. Es kommt zu einem Gleichstand und wer der Herausforderer von Ichiriki Ryo werden würde, musste in einem Stichtkampf entschieden werden. Diese Begegnung gewann am Ende dann Shibano Toramaru, der nun tatsächlich Herausforderer von Ichiriki Ryo geworden ist. Der Titelkampf beginnt Ende August und geht über maximal sieben Begegnungen.

Tengen

In Entwicklung zur letzten Ausgabe setzte sich im Herausforderer-Turnier Shibano Toramaru in der dritten Runde gegen Otake Yu durch und traf im Halbfinale auf Kyo Kagen, der zuvor Yu Zhengqi ausgeschaltet hatte. Auch gegen Otake Yu setzte er sich nun durch. Und nachdem im anderen Halbfinale Shida Tatsuya gegen Murakawa Daisuke siegt, stand auch schon die Finalbegegnung fest. Im Finale siegte sodann Shida Tatsuya gegen den Favoriten und ist damit Herausforderer von Ichiriki Ryo. Hier beginnt der maximal fünf Begegnungen lange Titelkampf erst im Oktober.

Gosei

Shibano Toramaru war Herausforderer geworden. Im Titelkampf gelingt es Iyama Yuta aber, die Herausforderung mit einem 3:2 zurückzuweisen und seinen Titel zu verteidigen.

Oza

Im Herausforderer-Turnier stehen sich Ichiriki Ryo und Yu Zhengqi im Halbfinale gegenüber. Für die Herausforderung von Iyama Yuta ist sicherlich ersterer der Favorit ...

Kisei

Zuletzt folgt ein Blick auf die Kisei-Liga. Hier werden zunächst Qualifikanten in insgesamt vier Ligen ermittelt, die später sodann in einem Stufensystem (nach aufsteigender Liga) unter sich den Herausforderer von Ichiriki Ryo ermitteln.

In der höchsten S-Liga hat Shibano Toramaru (4:0) die besten Chancen zur Qualifikation. Bei noch einem ausstehenden Spiel kann ihm der erste Platz nur noch durch Kyo Kagen (3:1) streitig gemacht werden. Dieser muss aber auch noch selber um seine Qualifikation (aus dieser Liga kommen die ersten beiden Spieler weiter) bangen, denn Iyama Yuta und Yu Zhengqi 8p, jeweils 2:2, können noch punktemäßig aufschließen. Auch in der A-Liga fehlt bei einigen Spielern noch eine Begegnung, doch steht Takao Shinji 9p mit einem 5:1 aufgrund eines für sich entschiedenen direkten Vergleiches mit Motoki Katsuya 9p bereits als erster Qualifikant fest. Motoki Katsuya schließt demnach die Liga mit einem 5:2 als Zweiter ab.

In der B1-Liga steht unter ähnlichen Umständen Cho U 9p mit einem 6:1 bereits als Sieger dieser Liga fest. Er wird aber noch mit dem Sieger der B2-Liga um die Position des Qualifikanten der gesamten B-Liga streiten müssen. Dies wird voraussichtlich Otake Yu 7p sein.

Die C-Liga führt derzeit Onishi Kenya 6p ungeschlagen mit 4:0 an, doch können ihm das noch Fukuoka Kotaro 7p und Miura Taro 4p, jeweils 3:0 bei noch einer ausstehenden Begegnung, gleichtun.

Female Saikyo

Ueno Risa setzt sich im Halbfinale gegen Kato Chie durch und Fujisawa Rina gegen Ueno Asami. Das Finale gegen Fujisawa Rina entscheidet aber Ueno Risa für sich, die sich damit in der zehnten Ausgabe dieses Titels die Stärkste der Frauen nennen darf.

Honinbo der Frauen

Nyu Eiko 4p und Hoshiai Shiho 4p haben das Halbfinale dieses Turniers erreicht und bestimmen unter sich die Herausforderin von Fujisawa Rina.

Korea

von Daniela Trink

All-Star-Frauen-Liga Wettkampf

In der Begegnung zwischen der koreanischen und der japanischen Frauenliga setzte sich das koreanische Team (bestehend aus Kim Eunji 9p, Oh Yoojin 9p und Nakamura Sumire 4p) mit 4:2 gegen Japan durch. Nach einer Niederlage in Runde 1 konnte Korea in Runde 2 mit drei Siegen das Blatt wenden. Oh Yoojin sicherte den entscheidenden Punkt gegen Ueno Risa 3p, nachdem diese im Endspiel einen Fehler beging. Anschließend besiegte Nakamura Sumire 4p (derzeit Gastspielerin in Korea) ihre Landsfrau Ueno Asami 6p und sagte: „Nach meiner schwachen Leistung in der ersten Runde wollte ich diese Partie gut spielen. Mein Endspiel ist seit meinem Umzug nach Korea deutlich besser geworden.“ Korea erhielt 30 Mio. Won Preisgeld, Japan 10 Mio. Won.



Kim Eunji 9p auf der Titelseite von Baduk Monthly

Drei neue koreanische Go-Profis

Die koreanische Profiszene wuchs im Juli auf 448 aktive Spielerinnen und Spieler. Song Minhyeok (24) qualifizierte sich als siebter Spieler über das sogenannte Punktesystem, dank konstant guter Leistungen in internationalen Vorqualifikationsrunden. Hinzu kamen die Teenager Kim Danyu (15) und Kim Donguk (14), die das U15-Qualifikationsturnier gewannen und dadurch ihren Profi-Status erhielten. Das Geschlechterverhältnis liegt nun bei 359 Männern und 89 Frauen, also rund 4:1.

Hana Bank Super Match

Shin Jinseo 9p entschied das Hana Bank Baduk Super Match mit 2:0 gegen Park Junghwan 9p für sich. Er kassierte 75 Mio. Won und feierte damit seinen 41. Karrieretitel. Bei der Siegerehrung, zu der auch Go-Fans eingeladen waren, sagte Shin: „Ich wollte dieses Turnier schon seit der ersten Auflage gewinnen, deshalb fühlt sich dieser Titel besonders wertvoll an. Ich bin dankbar, die Fans persönlich treffen zu können.“ Das Super Match hat sich in seiner dritten Auflage als eines der prestigeträchtigsten offenen Go-Turniere in Korea etabliert.

100-Siege-Meilenstein in der Frauenliga

Zwei Spitzenspielerinnen knackten die Marke von 100 regulären Ligasiegen. Nachdem Choi Jeong 9p bereits am 23. September 2023 als Erste diese Marke überschritten hatte, folgten am 10. Juli 2025 Kim Chaeyoung 9p als Zweite, und drei Wochen später Oh Yujin 9p als Dritte. Sowohl Kim als auch Oh sind



seit der Premiersaison dabei. Die Liga wird derzeit mit neun Teams im Doppelrundensystem gespielt.



Shin Jinseo dominiert die Baduk-Profiszene in Korea

Koreanische Rangliste

Shin Jinseo baut seine Führung in der koreanischen Rangliste weiter aus. Nachdem er im Juli 2025 mit seiner 75. Nummer-1-Platzierung den bisherigen Rekord von Park Junghwan übertroffen und damit 67 Monate in Folge die Spitzenposition behauptet hatte, verlängerte er seine Serie im August auf 68 Monate. Mit 10.418 Punkten vergrößerte er seinen Vorsprung auf Park auf einen Rekordabstand von 530 Punkten – der größte seit Einführung des Punktesystems im August 2005. Die Gesamtbilanz der Nummer-1-Monate lautet nun: Shin Jinseo 76, Park Junghwan 74, Lee Sedol 67, Lee Changho 22, Choi Cheolhan 2. Während Shin Minjun 9p und Ahn Seongjun 9p im Juli in die Top 5 aufstiegen, rückte im August Lee Jihyun 9p auf Rang 5 vor, und Kim Myunghoon 9p sprang mit einer 10:1-Bilanz auf Rang 7. In der Frauenwertung führte im Juli noch Choi Jeong 9p, ehe im August Kim Eunji 9p nach zwei Monaten die Spitzenposition zurückerobernte. Zudem schaffte Nakamura Sumire 4p im Juli mit Platz 93 erstmals den Einzug

in die Top 100 der koreanischen Gesamtrangliste und erreichte mit Rang 4 zugleich ihre bisher beste Platzierung in der Frauenwertung.

IBK Women's Masters Cup

Nach 2021 und 2023 gewann Choi Jeong 9p ihren dritten IBK Women's Masters-Titel, indem sie Oh Jeongah 5p im Best-of-Three-Finale besiegte. Nachdem sie die Auftaktpartie mit einem halben Punkt verloren hatte, kämpfte sich Choi mit zwei Siegen in Folge zurück und entschied das letzte Spiel durch Aufgabe. Mit diesem Triumph erhöhte sie ihre Titelsammlung auf 35 (25 nationale, 10 internationale) und hält derzeit gleichzeitig drei bedeutende Frauen-



IBK Women's Master – ein weiterer Titel für Choi Jeong 9p

titel. „Ich habe in der Eröffnung Fehler gemacht, aber nachdem meine Gruppe im Zentrum überlebt hatte, sah ich mich im Vorteil“, sagte Choi und fügte hinzu, dass ihr Ziel sei, Freude am Spiel zu haben und sich kontinuierlich zu verbessern. Finalgegnerin Oh Jeongah, in der Frauenrangliste auf Platz 12, erreichte seit ihrem Profidebüt 2011 bereits zum dritten Mal den zweiten Platz.

30. GS-Caltex-Cup

Shin Jinseo gewann den 30. GS-Caltex-Cup, indem er im Finale Ahn Seongjun 9p besiegte und damit seinen sechsten Titel in diesem Wettbewerb errang.

Shin erhielt 70 Mio. Won, während Ahn 30 Mio. Won mit nach Hause nahm. „Es ist eine Ehre, dieses traditionsreiche Turnier bei seiner 30. Auflage zu gewinnen. Ich werde weiterhin daran arbeiten, ein einflussreicher Spieler in der Go-Welt zu werden“, sagte Shin. Mit diesem Sieg erhöhte er seine Titelsammlung auf 42.

Koreanischer Präsidentenpokal

Byun Sangil 9p gewann am 18. August erstmals den Präsidentenpokal, nachdem er Lee Jaesung 5p nach 182 Zügen durch Aufgabe besiegt hatte. „Die Eröffnung lief gut. Im Mittelspiel wurde es kompliziert, aber ich konnte die Initiative ergreifen und Stärke aufbauen“, reflektierte Byun nach der Partie.



Byun Sangil 9p

Als Nummer 8 in Korea spielte er sich durch den kompakten Zeitplan von den zweitägigen Vorausscheidungen Ende Juli bis zum dreitägigen Hauptturnier Mitte August und gewann sieben Partien in Folge. Damit erhöhte er seine Titelsammlung auf insgesamt elf. Zweitplatzierte Lee Jaesung, die Nummer 57 der Rangliste, erzielte seit seinem Profidebüt 2019 sein bestes Ergebnis. Insgesamt nahmen 160 Spieler teil; der Sieger der Profisektion erhielt 15 Mio. Won.

Neues Internationales Turnier mit Rekordpreis

Bei einer Unterzeichnungszereemonie am 21. August 2025 in Seoul stellten die Shinhan Bank, die Maekyung Media Group und der Koreanische Go-Verband das 1. Shinhan Bank World Giseon

Tournament vor. „Giseon“ (棋仙) bedeutet wörtlich „Go-Unsterbliche“ – und entsprechend groß sind die Ambitionen: Mit 400 Mio. Won für den Sieger, dem höchsten Preisgeld unter jährlich ausgetragenen Weltturnieren, soll Go international noch sichtbarer werden. Das 32-köpfige Feld umfasst 14 gesetzte Spieler (Korea 6, China 3, Japan 3, Taiwan 1, Sponsor 1) sowie 18 Qualifikanten aus nationalen Vorentscheiden (Korea 8, China 4, Japan 4, Taiwan 1, Vietnam 1). Die Runden bis einschließlich Halbfinale sind für Dezember 2025 geplant, das Best-of-Three-Finale soll im ersten Halbjahr 2026 stattfinden. Die Preisstaffel reicht von 100 Mio. Won für Platz zwei bis 5 Mio. Won für das Erreichen der Runde der 32. Bei der Ankündigung waren zahlreiche Spitzenspieler vor Ort, darunter Cho Hunhyun und Shin Jinseo. Dies ist bereits das fünfte von einer Bank gesponserte Go-Turnier in Korea.

China

von Liu Yang

19. Ing Cup (Changqi Cup)

Am 29. Juli sind in Singapur die Halbfinale des 19. Ing Cups entschieden worden. Sowohl Mi Yuting 9p als auch Ding Hao 9p setzten sich in ihren Serien mit 2:0 durch und stehen damit im Endspiel der prestigeträchtigen chinesischen Profi-Go-Meisterschaft.

Mi Yuting bezwang Li Xuanhao 9p nach 209 Zügen und feierte damit seinen 13. Sieg in Folge.



Mi (l.) gegen Li



Ding (l.) gegen Lian

Für den Gewinner der 15. Auflage ist es die zweite Finalteilnahme in Folge.

Ding Hao, Champion der 17. Auflage, drehte seine Partie gegen Ex-Sieger Lian Xiao nach langem Rückstand. Nach 294 Zügen und zwei Strafpunkten für Weiß gab Lian die Partie verloren.

Das Finale (Best-of-Three) zwischen Mi Yuting und Ding Hao wird vom 23. bis 26. Oktober in Chengdu ausgetragen.

6. Qisheng Cup (Kisai Cup)

Am 14. August setzte sich Tu Xiaoyu 9p im Entscheidungsspiel um den Herausforderer der Luoyang Luanchuan Laojunshan Cup Qisheng-Meisterschaft 2025 in Wushi (Xinjiang) gegen Xie Ke 9p durch. Damit erhält er nach seinem Erfolg im Meijin-Wettbewerb zu Jahresbeginn bereits zum zweiten Mal in diesem Jahr die Chance, in einem nationalen Titelmatch anzutreten. Gegner im Finale ist Titelverteidiger Ke Jie 9p.

Die Partie gegen Xie Ke verlief dramatisch: Nach einem riskanten Opfer im rechten oberen Eck geriet Tu früh ins Hintertreffen – die Gewinnwahrscheinlichkeit für Schwarz lag zeitweise bei über 90 %. Doch Xie vergab seine Vorteile durch mehrere schwache Züge bei der Verteidigung im Zentrum, sodass Weiß die Kontrolle übernahm. Trotz einiger ungenauer Züge im Endspiel behauptete Tu den Vorsprung und gewann schließlich hauchdünn mit $\frac{1}{4}$ Stein.

Das Finale (Best-of-Three) zwischen Tu Xiaoyu und Ke Jie wird vom 26. bis 28. September in Luoyang am Laojunshan-Berg ausgetragen.

Internationales Go-Rating

Pl.	Name	Land	Elo
1	Shin Jinseo	KOR	3866
2	Wang Xinghao	CHN	3734
3	Ding Hao	CHN	3689
4	Li Weiqing	CHN	3688
5	Yang Dingxin	CHN	3673
6	Li Qincheng	CHN	3672
7	Ke Jie	CHN	3656
8	Dang Yifei	CHN	3656
9	Ichiriki Ryo	JAP	3642
10	Mi Yuting	CHN	3641
11	Park Jungghan	KOR	3640
12	Li Xuanhao	CHN	3639
13	Xu Jiayang	CHN	3632
14	Zhao Chenyu	CHN	3603
15	Tu Xiaoyu	CHN	3602
16	Liao Yuanhe	CHN	3602
17	Fan Tingyu	CHN	3601
18	Xie Ke	CHN	3594
19	Shibano Toramaru	JAP	3591
20	Jin Yucheng	CHN	3586
21	Lian Xiao	CHN	3578
22	Yang Kaiwen	CHN	3573
23	Chen Zijian	CHN	3572
24	Tan Xiao	CHN	3569
25	Lee Jihyun (m)	KOR	3568
26	Gu Zihao	CHN	3565
27	Byun Sangil	KOR	3561
28	Shin Minjun	KOR	3553
29	Fan Yin	CHN	3552
30	Kang Dongyun	KOR	3550
31	Xu Haohong	TWN	3544
32	Iyama Yuta	JAP	3542
33	Kim Myounghoon	KOR	3524
34	Tuo Jiaxi	CHN	3523
35	Liu Yuhang	CHN	3523
36	Hsu Chiayuan	JAP	3521
37	Jiang Weijie	CHN	3519
38	Xie Erhao	CHN	3515
39	Chen Yaoye	CHN	3511
40	An Sungjoon	KOR	3506
41	Shi Yue	CHN	3506
42	Chen Xian	CHN	3504
43	Jiang Qirun	CHN	3498
44	Seol Hyunjun	KOR	3498
45	Tao Xinran	CHN	3495
46	Kim Jiseok	KOR	3495
47	Xia Chenkun	CHN	3490
48	Lee Changseok	KOR	3490
49	Park Minkyu	KOR	3490
50	Xue Guanhua	CHN	3488

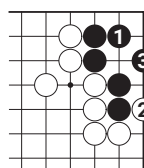
Quelle: goratings.org (20.08.2025)

Problemecke von Antonius Claasen

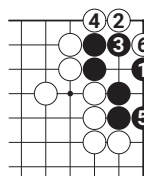
Der Gewinner ist dieses Mal Oliver Pittner. Gratulation an ihn!

Und nun weiter zu den neuen Herausforderungen in der Problemecke.

Lösungen 3/2025



Dia. 1.1



Dia. 1.3

Antwort 1:

Diagramm 1.1. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und nach 3 lebt Schwarz.

Diagramm 1.2.

Auch nach Weiß 2 und 4 lebt

Schwarz nach 5.

Diagramm

1.3. So startet

Schwarz falsch

und Weiß be-

kommt ein Ko.

Antwort 2:

Diagramm 2.1.

Schwarz 1 ist

richtig und mit 7

hat Schwarz ein Ko erreicht.

Diagramm 2.2. Mit Schwarz 1 zu

starten ist falsch, denn jetzt hat Weiß

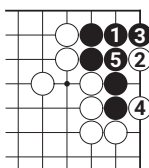
nach 4 zwei Augen.

Diagramm 2.3. Und auch so startet

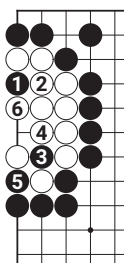
Schwarz falsch und Weiß lebt.

Diagramm 2.4. Diese Zugfolge

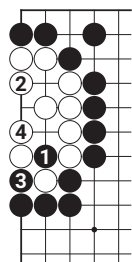
liefert das gleiche Endergebnis wie Diagramm 2.2.



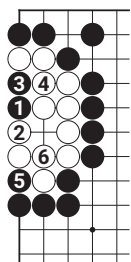
Dia. 1.2



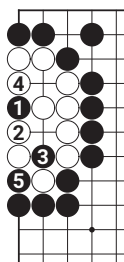
Dia. 2.1
(7 auf 3)



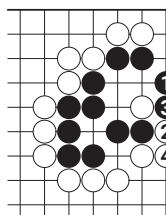
Dia. 2.2



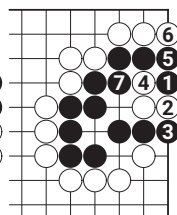
Dia. 2.3



Dia. 2.4



Dia. 3.1

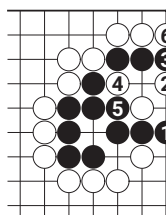


Dia. 3.2

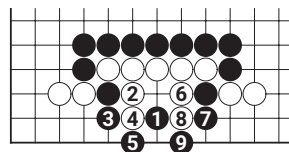
Antwort 3:
Diagramm
3.1. Schwarz
startet kor-
rekt mit 1
und nach
Schwarz 3
lebt die gan-
ze Gruppe.
Diagramm
3.2. Das

ist eine Variante.

Diagramm 3.3. So startet
Schwarz mit 1 falsch und
stirbt.



Dia. 3.3



Dia. 4.1

Antwort 4:

Diagramm 4.1.

Schwarz 1 ist der

richtige Start. Wie

fast immer bei

symmetrischen

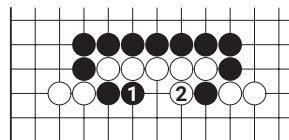
Problemen ist der

richtige Punkt auf

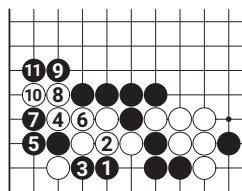
der Symmetrie-

linie.

Diagramm 4.2. Direkt eine Freiheit zu nehmen führt
zur Niederlage, denn Weiß kann seine Steine retten.



Dia. 4.2



Dia. 5.1

Antwort 5:

Diagramm 5.1. Der

Start mit Schwarz 1

ist richtig und nach 11

hat Schwarz die weiße

Gruppe gefangen.

Diagramm 5.2. Mit 2

und 4 gibt Weiß nach

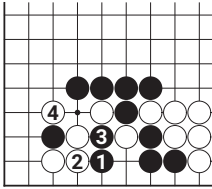
und spielt nicht die

stärksten Züge, um die schwarze Gruppe zu fangen.

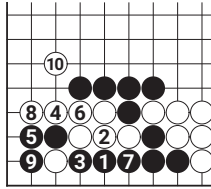
Diagramm 5.3. Hier startet Schwarz mit 1, 3 und

5 korrekt, jedoch bietet Weiß 7 die Chance zu

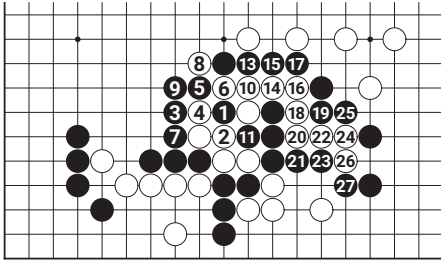
entkommen.



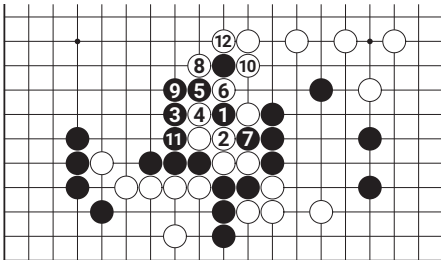
Dia. 5.2



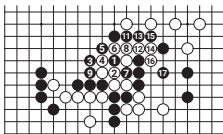
Dia. 5.3



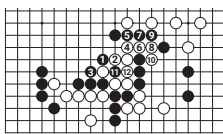
Dia. 6.1 (12 auf 1)



Dia. 6.2 (13 auf 1)



Dia. 6.3 (10 auf 1)



Dia. 6.4

Antwort 6:

Diagramm 6.1. Der Start mit Schwarz 1 und 3 ist richtig und er kann damit seine Steine unten retten. Diagramm 6.2. Auch in dieser Variante rettet Schwarz seine Gruppe.

Diagramm 6.3. Eine Variante zu Diagramm 6.1.

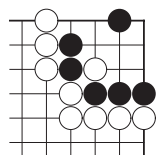
Diagramm 6.4. So startet Schwarz mit 1 falsch und verliert den Kampf um Freiheiten.

Aktuelle Punkteliste

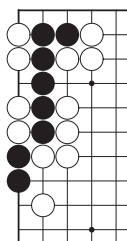
Pittner, Oliver	2d	3/25	33	480
Heinisch, Jürgen	2k	3/25	33	450
Sattler, Gerd	1k	3/25	33	448
Reinicz, Thomas (2)	3k	3/25	33	441
Lorenzen, Klaus (4)	2k	3/25	33	432
Lankoff, Alex	1k	3/25	33	392
Millies, Oliver (1)	3d	3/24	-3	386
Schröder, Klaus	4k	3/25	23	377
Hauptmann, Holger	6k	3/25	33	361
Schreiber, Burkhard (5)	3k	3/25	17	358
Kestler, Dirk	1d	3/25	33	354
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	3/25	33	349
Gawron, Christian (9)	2d	3/25	33	327
Lorer, Andreas	3k	3/25	26	305
Wenske, Dieter	5k	3/25	17	271
Weickert, Thomas	4k	3/25	26	264
Keller, Eckart	25k	3/25	9	259
Ewe, Thorwald (5)	8k	3/25	17	247
Hartmann, Christian (2)	4k	2/25	26	208
Hartmann, Kirsten (2)	1k	3/25	33	208
Herter, Rainer (5)	4k	3/25	17	197
Kiechle, Hubert (1)	8k	3/25	8	157
Peters, Gerald	8k	6/23	-3	155
Krajewski, Rafael	1d	3/25	33	150
Reimpell, Monika (11)	2d	3/25	33	130
Altmann, Hermann (1)	5k	3/25	16	98
Sun, Ryan	5k	6/23	-3	93
Scheibe, Rene (2)	9k	3/25	33	69
Aust, Sebastian		1/25	-3	65
Kätker, Florian	2k	3/25	23	62
Gorbulska, Violeta	3k	1/25	-3	53
Quatham, Walter	19k	3/25	33	50
Gabe, Axel (2)	5k	2/25	-3	48
Quatham, Casjen	2d	2/25	33	35
Tolke, Christoph	2k	2/25	-3	26
Busch, Rainer (2)	6k	3/25	8	24
Martin, Stefan (2)	8k	3/25	5	5

Probleme 3/2025

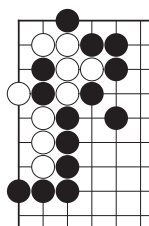
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung!



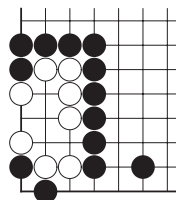
Problem 1
(3 Punkte)



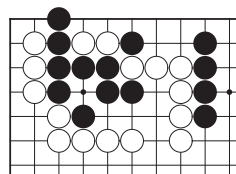
Problem 2
(3 Punkte)



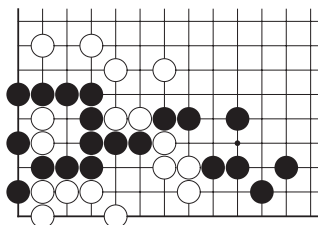
Problem 3 (4 Punkte)



Problem 4
(5 Punkte)



Problem 5 (6 Punkte)



Problem 6 (7 Punkte)

Regeln für die Problemecke

Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (siehe Impressum auf S. 24) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

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

problemecke@dgoz.de

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

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, E-Mail: 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 Golpaigni, Leonorenstraße 9, 12247 Berlin, E-Mail: lv-nds@dgob.de

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

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

DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

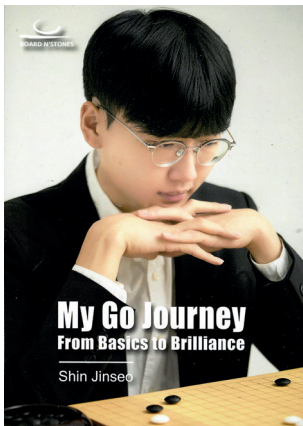
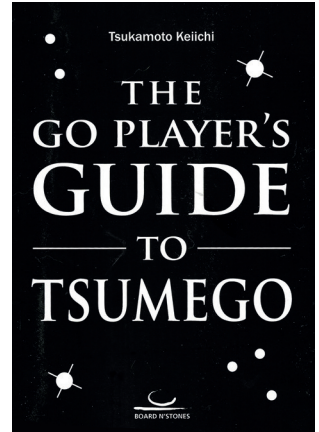
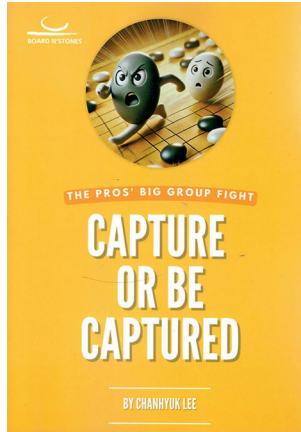
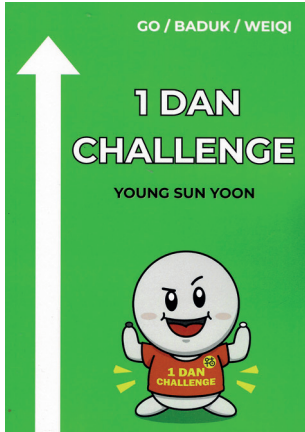
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Neu in unserem Online-Shop!



Bestellbar unter
www.go-spiele.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*

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 September
20.–21. 20. Schweriner Drachenschlacht
(Deutschlandpokal)
20. 8. Tonshi Wuppertal
20. Go Turnier Apeldoorn
20.–21. Nakamura Honinbo & PBA Go-Workshop in Berlin
27.–28. 9. TipTap Frankfurt (Deutschlandpokal)
27.–28. HPM 2025 mit Deutscher Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft
29.–30. Nakamura Honinbo & PBA Go-Workshop in Frankfurt

Oktober 2025

- 03.–05. Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2025, Düsseldorf
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
11.–12. Europäische Studierenden-EM in Durham, England
11. Workshop für Double-Digit-Kyus, Mannheim
17.–19. 13. Jenaer Kreuzschnitt
18.–19. 29. Münchener „Bierseidel“
25.–26. Schloss Hundisburg 5. Castle-Games

November 2025

- 01.–02. 12. Bremer Shudan
08. Kids-Go-Camp Nordschwarzwald

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

** DP = Deutschlandpokal

08. Wiesbadener Tageturnier
15. Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft 2025, Jena
15.–16. 12. Herkules Cup
20.–23. Spielemesse Stuttgart mit Go-Stand
22.–23. 45. Berliner Kranich

Dezember 2025

- 06.–07. 42. Braunschweiger Niko-Turnier
27.12.25–02.01.26 JIGS Go-Camp „Adults“

Januar 2026

- 02.–04. Winter-Go-Treffen Karlsruhe

Februar 2026

- 28.02.–01.03. 22. Hamburger Mausefalle

Mai 2026

- 02.–03. Go-Treffen Augsburg
09.–10. Freiburger Go Turnier
23.–25. Hamburger Affensprung

Juli 2026

04. SamschdigGo Karlsruhe Sommer
25.07.–08.08. Europäischer Go-Kongress, Ankara (TR)

August 2026

- 15.–22. 19. Go-Seminar des Hebsacker-Verlages
22.–23. 8. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

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!

