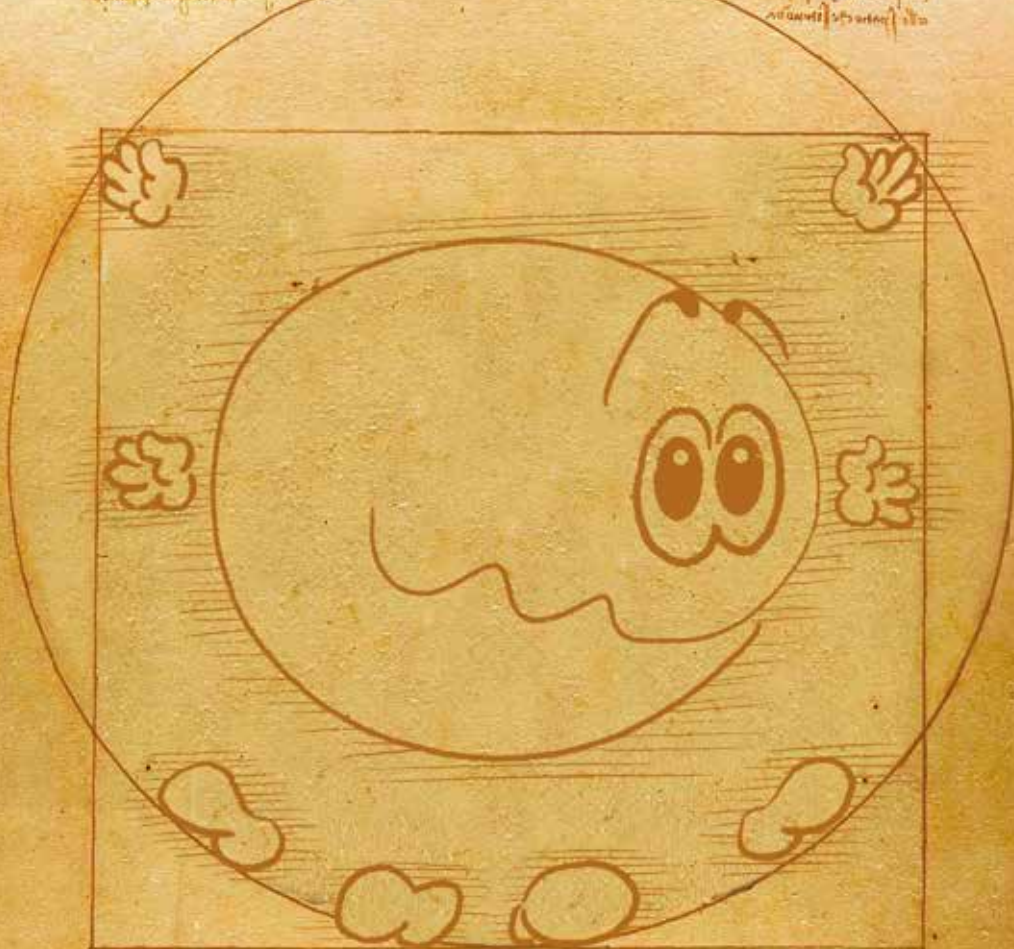


DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 5/2025

100. Jahrgang



Inhalt

„Go-DaVinci“ von Pierre-Alain Chamot.....	Titel
Vorwort.....	2
Nachrichten & Berichte	2–17
Ausschreibung DDGM	17
100 Jahre Deutsche Go-Zeitung.....	18–21
Euro-Go-Profis kommentieren (5).....	22–29
Kinderseiten	30–31
Probleme für Einsteiger/Fortgeschrittene..	32–33
Unterhaltsame Yose-Übungen	34–35
Impressum	35
Endspiel (20).....	36–39
Tesuji-Tutor 1	40–45
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

In dieser Ausgabe ist endlich auch ein Artikel zum Thema „100. Jahrgang Deutsche Go-Zeitung“ abgedruckt. Daneben sind dieses Mal mal wieder besonders viele Berichte von Turnieren, Go-Reisen und Meisterschaften eingesendet worden – aus meiner Sicht die Seele dieser Zeitung! Darüber hinaus werden ab sofort die Kommentare von Andrii Kravets und Mateusz Surma (und evtl. künftig weiteren Euro-Go-Profis) unter dem Titel „Europäische Profis kommentieren“ zusammengefasst. Neu ist auch eine Tesuji-Problem-Serie.

Tobias Berben

Pandanet Team-EM

In der letzten Ausgabe hatte ich vom Zwischenstand im Quali-Turnier berichtet, im Upper Bracket Finale hat Kevin Sanow gewonnen und sich so den ersten der beiden verbleibenden Plätze gesichert. Im Lower Bracket Finale hat Lukas Wandelt sich erfolgreich für die Niederlage gegen Niels Schomberg aus der zweiten Runde revanchiert und den zweiten Platz erhalten.

Wir haben an den ersten vier Brettern einen Ratingschnitt von 2599, also 6d. Damit sind wir die fünft-höchst geratete Mannschaft. Nach der Relegation in der letzten Saison sollte unser Ziel aber zunächst sein, den Klassen-erhalt zu sichern.

Der erste Spieltag war am 14.10. gegen Rumänien. In einem spannenden Match haben wir leider 1-3 verloren.

Yuze Xing 6d vs. Denis Dobranis 6d	0-1
Arved Pittner 6d vs. Cornel Burzo 6d	1-0
Kevin Sanow 4d vs. Elian Grigoriu 6d	0-1
Lukas Wandelt 4d vs. Robert Grosu 4d	0-1

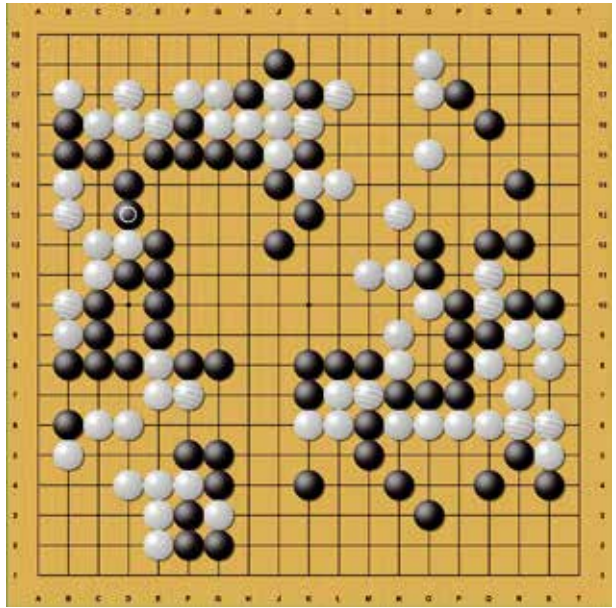
Yuze hatte eine recht abstrakte Partie, in der beide Seiten einige Punkte hatten, und unklar war, wieviel Denis' Einfluss wert ist und ob verschiedene Steine von Yuze unter Druck geraten können. Die KI verrät uns, dass Yuze wohl dauerhaft hinten stand und die 3,5 Punkte am Ende eher Zeuge einer Aufholjagd waren, die leider nicht von Erfolg gekrönt war.

Arved hat eine für ihn typische, sehr komplexe Partie gespielt und diese sehr gut gemeistert, sein Sieg war nie ernsthaft gefährdet und nach einem letzten Test im Endspiel, den Arved souverän bestanden hat, hat Cornel aufgegeben.

Kevin hatte eine sehr ausgeglichene Partie, bis er mit Zug 73 eine nicht laufende Treppe gestartet hat, um in der Mitte und am rechten Rand angreifen zu können. Er berichtet uns: „Als ich mich für die Leiter entschied, war mir bewusst, dass das

wohl nicht die beste Option war. Mangels anderer Ideen und unter knapper Bedenkzeit wählte ich sie dennoch und nahm das Risiko in Kauf. Lieber suchte ich den Kampf um die Mitte, als eine nach meiner Einschätzung schlechtere Stellung ruhig fortzusetzen.“ Leider konnte er am Ende des Kampfes nur vorweisen, dass seine Steine überlebt hatten, Elian hat aber auch seine Steine retten können und so gab Kevin dann auf.

In Lukas Partie gab es ein recht frühes Ko, das dazu geführt hat, dass eine seiner Gruppen klein am Rand leben musste. Er berichtet: „Mit Zug 86 hat Weiß am linken Rand eine lebendige Gruppe installiert. Die aus klassischen Tsumego bekannte Form ist um ein halbes



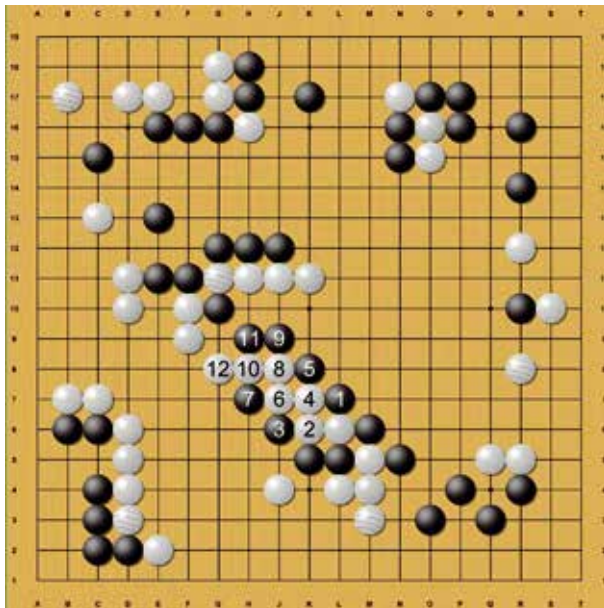
Lukas' Tsumego

Auge bei C13 ergänzt. Als Schwarz mit Zug 131 [der markierte Zug] forciert, kann Weiß mit A11 und nur mit A11 leben. Leider hat sich Weiß [Lukas] zu diesem Zeitpunkt mit Fragen zu potentiell besserem Endspiel verwirrt und stattdessen A9 gespielt.“ Somit war die Gruppe nach dem nächsten schwarzen Zug [A11] tot, und Lukas musste aufgeben.

In dem Match wäre sicher mehr möglich gewesen, der Blick ist aber nach vorne gerichtet:

Am 11.11. spielen wir gegen die nominell stärkste Mannschaft, Frankreich, und am 3. Spieltag am 09.12. folgt dann gegen Tschechien – direkt der nächste harte Brocken.

Martin Ruzicka



Kevin's Treppe

Deutsche Para-Go-Meisterschaft 2025

von Volker Stuhr & Casjen Quathamier

Beim 1. internationalen Para-Go-Turnier im Februar 2025 in Seoul¹ nahmen über 40 Go-Spieler:innen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen teil - allerdings ohne Beteiligung aus Deutschland. Heißt das etwa, dass es bei uns Menschen mit Behinderungen schwer haben, sich aktiv am Go-Leben zu beteiligen, oder sind diese einfach bereits so gut integriert und bei ihren besonderen Anforderungen so gut unterstützt, dass es gar kein Thema ist, dafür eigene Turniere zu besuchen?

Um einerseits solche Fragen zu diskutieren, und andererseits die Möglichkeit zu haben, zukünftig bei internationalen Para-Go-Turnieren auch jemanden aus Deutschland teilnehmen zu lassen, lud nun das DGoB-Fachsekretariat „Respekt“ (FS Respekt)² zur ersten Deutschen Para-Go-Meisterschaft³ Mitte September in Halle an der Saale ein.

Teilnehmen konnte jede:r mit einem Grad der Behinderung von mindestens 20 %. Natürlich können die Auswirkungen der entsprechenden Beeinträchtigungen beim Go-Spiel sehr verschieden und auch nicht unbedingt von außen erkennbar sein – und bei ausreichender Beteiligung könnte man dann z. B. eine eigene Gruppe für Sehbehinderte aufstellen. Da wir dann aber doch nur sechs Teilnehmende waren (dabei auch eher seltene Go-Turnier-Gäste), spielten wir nur ein gemeinsames 3-ründiges Turnier (Schweizer System und ohne Vorgaben für alle). Dadurch konnten wir flexibler auf individuelle Bedürfnisse eingehen, hatten weniger Stress (zumindest außerhalb der Partien) und genügend Zeit, uns ausgiebig auszutauschen. Diskussionsthemen waren u. a.:

- Können wir aufgrund unserer Behinderungen manchmal nicht an Turnieren teilnehmen, und wenn ja, warum nicht?
- Welche Arten der Unterstützung (z. B. durch das FS Respekt des DGoB oder die jeweilige Turnierorganisation) würden es uns dann doch ermöglichen teilzunehmen?

- Brauchen wir ein eigenes Turnier für Go-Spieler mit Einschränkungen physischer, sensorischer, kognitiver oder psychischer Art?
- Wie kann man Bedenken angemessen berücksichtigen, dass heutzutage die Veröffentlichung der Namen und ggf. Bilder von Para-Go-Turnier-Teilnehmenden im Internet negative berufliche oder soziale Auswirkung haben könnte?

Unser erstes Para-Go-Turnier fand parallel zum Hallenser Doppel-Zack statt, sodass wir auch deren Infrastruktur und kulinarische Versorgung mit nutzen und genießen konnten – vielen Dank dafür! Darüber hinaus wurden wir bestens unterstützt durch das gesamte angereiste Team des FS Respekt (Isabel, Lela und Martin als Turnierleiter). So konnten wir z. B. einen ruhigen Raum nutzen, mussten keine Stühle tragen, wenn wir bei dem schönen Wetter draußen spielen wollten, hatten bei Bedarf Assistenz beim Steine legen und Uhrdrücken, wurden mit Getränken versorgt und hatten bei Bedarf kurze und barrierefreie Wege.

Erster Deutscher Para-Go-Meister wurde schließlich Casjen Q., der alle seine drei Partien gewonnen hat. Den zweiten Platz errang Arved W. mit 2 und Dritter wurde Gerd M. mit 1,5 Punkten durch ein überraschendes Jigo, obwohl er vorher meinte, dass sowas bei seinem Spielstil auch bei 7 Komi eigentlich nicht vorkommt.

Am Ende freuten wir uns über eine gelungene Para-Go-Auftaktveranstaltung: Wir hatten eine gute Stimmung, konnten für die Bedürfnisse von Go-Spieler:innen mit Behinderungen sensibilisieren und uns ermutigen, erforderliche Unterstützungen bei Bedarf auch anzusprechen. Wir hoffen, dass dann nächstes Jahr noch mehr die Gelegenheit zu diesem besonderen Turnier und Austausch nutzen können – das FS Respekt unterstützt dabei gerne. Und vielleicht sind wir dann auch schon beim internationalen Para-Go-Turnier 2026 vertreten.

Das FS Respekt freut sich über alle (nicht nur Go-Spieler mit Beeinträchtigungen und Turnierorganisator:innen), die sich für das Thema interessieren und z. B. eine E-Mail schreiben an fs-respekt@dgoeb.de.

¹ www.intergostudies.net/news/news_view.asp?news_num=85

² www.dgoeb.de/organisation/gleichberechtigung-respekt-und-schutz

³ www.dgoeb.de/organisation/gleichberechtigung-respekt-und-schutz/para-go-meisterschaft-2025

Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft 2025

von Ying Cheng

Vom 3. bis 5. Oktober 2025 fand in Düsseldorf die Deutsche Jugendmeisterschaft statt. Insgesamt 44 junge Spielerinnen und Spieler aus ganz Deutschland kamen zusammen, um sich in spannenden Partien zu messen, neue Freundschaften zu schließen und gemeinsam Spaß am Spiel zu haben.

Das Turnier bot viele intensive Duelle, spannende Partien und beeindruckende Leistungen in allen Altersklassen. Hier sind die neuen Deutschen Jugendmeister 2025:

U20

Der neue Deutsche Juniorenmeister ist **Ferdinand Marz** (2d, Jena), der im packenden Finale Shizhao Li (3d, Wuppertal) besiegte.

U17

Jugendmeister: **Adam Dottan** (4d, Berlin)
Vizemeister: Jiaheng Mi (1d, Neuss)
3. Platz: Mariia Chernova (1d, Nürnberg)

4. Platz: Riku Kobayashi (1k, Berlin)

U14

Jugendmeister: **Ryan Sun** (2d, Meerbusch)
Vizemeister: Ole Wille (1k, Barsinghausen)

3. Platz: Violeta Gorbulska (3k, Krefeld)

4. Platz: Vira Chernova (4k, Nürnberg)

U11

Kindermeister: **Tan Tan** (1d, Düsseldorf)

Vizemeister: Litao Mei (1k, Böblingen)

3. Platz: Thomas Lücking (7k, Köln)

4. Platz: Eason Cheng (7k, Düsseldorf)

Ein herzlicher Dank geht an die Hanyuan Chinesische Schule Düsseldorf, den Landesverband NRW, die Eltern der Düsseldorf Weiqi Talent School sowie die gesamte Go-Community für ihre großartige Unterstützung. Ohne dieses Engagement wäre ein so gelungenes Event nicht möglich gewesen!



Schweriner Drachenschlacht

Am 20. und 21. September fand die 20. Schweriner Drachenschlacht statt. Als Spielort stand wieder die im Jahr 1894 errichtete ehemalige Schelf-Schule zur Verfügung, die heute als Volkshochschule genutzt wird. Zu diesem kleinen Jubiläumsturnier konnte Turnierleiterin Janet Bommert 52 Teilnehmer begrüßen. Aufgrund der aktuell etwas schwierigen Anreise nach Schwerin mit der Deutschen Bahn konnte das Turnier erst mit einer halbstündigen Verspätung beginnen. Alle Teilnehmer, die einen Wunsch für einen Übernachtungsplatz geäußert hatten, konnten privat untergebracht werden. Auch auf dem Gelände des direkt am Schweriner See gelegenen Kanu- und Kleinsegelvereins Schwerin e.V. konnte übernachtet werden. Von zwei Spielbrettern wurden die Partien an IZIS-AI-Boards erfolgreich online auf dem Go-Server OGS übertragen.

Bei sommerlichen Temperaturen konnten die Pausen zwischen den Runden zu einem Stadtbummel in der Altstadt genutzt werden. Hier fanden gleichzeitig die „Venezianischen Tage“ statt, ein Treffpunkt für Kostüm- und Maskenträger aus ganz Deutschland. Nach den anstrengenden drei Partien trafen sich weit über die Hälfte der Teilnehmer zum abschließenden

gemütlichen Teil, dem Abendessen im „Schweriner Schnitzelhaus“.

Besonders erwähnt werden muss die hervorragende kulinarische Versorgung während des Turniers. Es gab belegte Brote, selbst gebackenen Kuchen, Schweinebraten mit Reis, Sushi und eine vegetarische Suppe. Ein Hingucker und begehrtes Fotoobjekt war eine Torte der besonderen Art. Diese Torte wurde von Anja Klebow gestaltet, die bereits an der Tortenmesse „Cake & Bake“ teilgenommen hat. Wir sehen hier eine Erdbeer-Käse-Sahne-Torte, gekrönt mit einem Drachen aus weißer Schokolade und einem schwarzen Drachen aus Fondant.

Das Turnier gewann nicht ganz unerwartet Arved Pittner 6d mit fünf Siegen vor Adam Dottan 4d und Alexander Kurz 3d.



V.l.n.r.: Turnierleiterin Janet Bommert, Arved Pittner 6d, Adam Dottan 4d und Alexander Kurz 3d



Die Drachentorte von Anja Klebow

Bei der Siegerehrung übergab Janet Bommert Geldpräsente und andere kleine Aufmerksamkeiten an die Gewinner. Sieben Spieler mit 4:1 Punkten erhielten ebenfalls Präsente. Weil es sich um das 20. Schweriner Turnier und damit um ein kleines Jubiläum handelte, wurden auch weitere Teilnehmer und einige der Organisatoren mit kleinen Geschenken bedacht.

Die Schweriner Go-Gruppe bedankt sich bei allen Teilnehmern und Helfern für ein gelungenes Go-Turnier in angenehmer Atmosphäre. Wir freuen uns auf ein Wiedersehen im Jahr 2026 zur 21. Drachenschlacht.

Hubert Marischen

Go auf dem Main Matsuri 2025

von Jaqueline Patzek

Die Klänge von Taiko-Trommeln, der Duft von Takoyaki und Okonomiyaki, begleitet von Workshops und Aktivitäten zu Kendo, Kyudo, Furoshiki oder Shodo. Dieses und vieles mehr findet man auf dem Main Matsuri in Offenbach am Main - einem dreitägigen Festival rund um Japan. Dort treffen sowohl traditionelle japanische Kultur als auch Moderne aufeinander. Doch was fehlt noch auf diesem Festival? Natürlich ein Go-Stand! So machten es sich einige Go-Spieler zur Aufgabe, dieses Brettspiel den rund 25.000 Festival-Besuchern näherzubringen. Seit 2024 erfolgt dies in Kooperation mit der Deutsch-Japanischen Gesellschaft Frankfurt (DJG), bei der ich mich für die Bereitstellung einer Spielecke und die gute Zusammenarbeit an dieser Stelle herzlich bedanken möchte.

Seit 2024 sind wir mit Go auf dem Main Matsuri und den kleineren Geschwistern wie etwa dem Cherry Blossom Day vertreten und nehmen uns die Zeit, den Festival-Besuchern die Regeln des Go-Spiels sowie weitere Informationen dazu zu vermit-



teln. Alle Helfer hatten an den drei Tagen alle Hände voll zu tun und alle Bretter am Go-Stand waren von Anfang bis Ende stets besetzt – sogar bis nach Schließung des Einlasses. Sowohl die Helfer als auch die Besucher hatten am Go-Stand viel Freude und viele schöne Momente. Besonders wurde die persönliche Betreuung am Brett von den Besuchern gelobt. Jedes Brett wurde mit einem Helfer ausgestattet, womit wir auf den bisherigen Veranstaltungen stets positive Erfahrungen gemacht haben. Für die Helfer am Go-Stand war es immer eine große Freude, wenn die Gäste die ersten Grundlagen erlernten und sich am Brett versuchten und teilweise sogar sehr leidenschaftlich dabei waren. Mit einigen Gästen konnten wir sogar bereits die ersten Tsumegos und Strategien durchgehen – ein Highlight, das für spürbare Begeisterung bei allen sorgte.

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen Helfern bedanken. Ohne euch wäre diese Aktion am Main Matsuri nicht so erfolgreich und hochgelobt gewesen, wie sie es jetzt ist. Mein Dank geht hierbei an Arne Lohf, Daniel Krüger, David Turman, Feiyang Chen und Jonas Carabolante. Außerdem möchte ich mich bei Gunnar Dickfeld für die Bereitstellung der Spielmaterialien bedanken.

Am 2. November 2025 veranstaltet die DJG wieder den Japantag im Saalbau Bornheim in Frankfurt am Main!

Main Matsuri: www.main-matsuri.com

Deutsch-Japanische Gesellschaft Frankfurt: www.djg-frankfurt.de



Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2025

Ein Generationenwechsel in Kassel

von Jörg Sonnenberger

Der Tag der Deutschen Einheit naht, es ist also Zeit, sich auf den Weg zur Deutschen Go-Einzelmeisterschaft zu machen. Dieses Jahr war die Runde der besten Acht zu Gast im Future Space Kassel. Dort, wo sonst Schüler ihre DNA unter dem wachsamen Blick der Fotos berühmter Forscher untersuchen, sollten dieses Mal Köpfe rauchen und Steine über die Tische fliegen. Nachmittags konnten Zuschauer im großen Future Space die Live-Übertragung auf einem Großbild-Fernseher verfolgen. Auch der ein oder andere Spieler gesellte sich nach seiner Partie dazu, insbesondere bei den langen Partien. Doch dazu später mehr.

Für die alte Garde trat der amtierende Deutsche Meister Lukas Krämer an, die junge Generation wurde durch Arved Pittner, Yuze Xing und Shukai Kirby Zhang vertreten. Dazwischen alte Bekannte mit Matias Pankoke und Martin Ruzicka und neue Gesichter mit Haohan Wu und Kevin Sanow. Es sollten sieben spannende Runden werden.

Gespielt wurde in einer recht lockeren Atmosphäre. Gespräche vor, zwischen und nach den Runden, gemeinsames Essen und diverse Lacher beim Spielen. Doch auch eine lockere Atmosphäre steht harten Kämpfen nicht entgegen. Schon in der ersten Runde gab es das erste Ausrufezeichen. In der einzigen Partie, die bis zu Ende gespielt wurde, verlor Kevin zwar gegen Yuze, mit einem Punkt war das Ergebnis aber denkbar knapp. Die Partie war auch nicht ohne echte Chancen für den Endrunden-Neuling. In der zweiten Runde konnten sich die Favoriten durchsetzen – nur bei Yuze gegen Haohan wurde es knapp. Diesmal ging der Führungspunkt aber nicht an Yuze, sondern

an Haohan. Der erste Tag endete also mit einer kleinen Überraschung.

Am zweiten Tag ging es knapp weiter. Drei Partien endeten mit einem halben Komi Vorsprung und Haohan konnte seinen Erfolg gegen Yuze nun gegen den Deutschen Meister wiederholen. Plötzlich waren zwei der 6d-Spieler mit einer Niederlage gestartet. In der vierten Runde stoppte allerdings Matias die Siegesserie von Haohan. Weil Kevin gegen Arved gewann (oder sich dieser selbst besiegte, O-Ton), war Matias nun alleiniger ungeschlagener Spitzenreiter.

Am Vormittag des dritten Tages konnte Kevin dann auch gegen Martin gewinnen, Shukai holte Haohan auf den Boden zurück und Matias verlor seine Führung an Yuze. Lukas probierte derweil gegen Arved aus, ob der Schwanz von Drachen nachwachsen kann, wenn man sie abschneidet (Antwort: nein). Am Nachmittag wurde es dann richtig spannend. Kevin gewann gegen Shukai, Haohan gewann gegen Martin; beide Gewinner würden in der letzten Runde damit um die Vorqualifikation für 2026 kämpfen. Matias gewann gegen Arved und wahrte seine Titelchancen. Der Krimi am Spitzenbrett lief. Die Übertragung erfolgte durch ein paar Unklarheiten im Mittelspiel inzwischen händisch und Leser des Twitch-Chats wussten auch, dass in dieser Phase ein Gefangener verloren gegangen war. Leider gehörte das Publikum im Nachbarraum nicht zu dieser



Alle Partien der Endrunde



Der Deutsche Meister Yuze Xing 6d (m.) mit dem Zweitplatzierten Lukas Krämer 6d (l.) und dem Drittplatzierten Matias Pankoke 6d

Klientel und als sich das extreme knappe Ergebnis abzeichnete, waren die Überraschungen groß, als das gezählte Ergebnis der Spieler nicht mit dem Ergebnis der Kiebitze übereinstimmte. Mit einem Jigo gingen beide Spieler in die letzte Runde.

Die Vorzeichen für die letzte Runde kündigten also maximale Spannung an. Matias führte mit einem halben Punkt vor Lukas und Yuze. Matias hatte mit einem Sieg gegen Lukas die Chance, alles klarzumachen. Arved hatte mit seiner Paarung gegen Yuze ebenfalls ein Wörtchen am Treppchen mit-

zureden, auch wenn es für ihn selbst nur um die Vorqualifikation ging. Hao-han und Kevin spielten ebenfalls um einen Platz in der nächsten Endrunde. Martin konnte gegen Shukai zeigen, dass er nicht zu null aus dem Turnier gehen wollte.

Martin gewann gegen Shukai – sein erster Punkt. Hao-han sicherte sich den Endrundenplatz durch den Sieg gegen Kevin. Lukas konnte sich souverän gegen Matias durchsetzen. Nach langem Vorteil für Weiß konnte sich dann

aber doch Yuze mit Schwarz durchsetzen. Gleichstand mit Jigo als Ergebnis im direkten Vergleich. Nachschlagen in der Turnierordnung, eine Pause und dann ging es in den wahrscheinlich ersten Tiebreak der Deutschen Meisterschaft. 20min Sudden Death. Nachdem Lukas frühzeitig sehr viel Zeit verbraucht hatte, schaffte er es zum Ende teilweise noch mehrere Züge pro Sekunde hinzulegen. Am Ende gewann aber Yuze mit 0:00.10 auf der Uhr und damit seinen ersten Titel als Deutschen Meister.

Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2025

		LK	MP	AP	YX	SKZ	MR	HW	KS	Σ	Pl.
Lukas Krämer	6d	X	1:0	1:0	½:½	1:0	1:0	0:1	1:0	5½:1½	2.
Matias Pankoke	6d	0:1	X	1:0	0:1	1:0	1:0	1:0	1:0	5:2	3.
Arved Pittner	6d	0:1	0:1	X	0:1	1:0	1:0	1:0	0:1	3:4	6.
Yuze Xing	6d	½:½	1:0	1:0	X	1:0	1:0	0:1	1:0	5½:1½	1.
Shukai Kirby Zhang	6d	0:1	0:1	0:1	0:1	X	0:1	1:0	0:1	1:6	8.
Martin Ruzicka	5d	0:1	0:1	0:1	0:1	1:0	X	0:1	0:1	1:6	7.
Hao-han Wu	5d	1:0	0:1	0:1	1:0	0:1	1:0	X	1:0	4:3	4.
Kevin Sanow	4d	0:1	0:1	1:0	0:1	1:0	1:0	0:1	X	3:4	5.

1. Open de Go Corpus Granada 2025

von Yvonne Limbach

Gut 15 Jahre ist es diesen Sommer her gewesen, dass ich auf dem Heimweg nach meinem Auslandssemester im wunderschönen Granada den Blick im Überlandbus gen Flughafen Málaga zurückwarf und wie Boabdil, der letzte muslimische Herrscher von Granada, ein paar Tränen verdrückte darüber, dass meine Zeit an diesem Ort nun vorüber war. Die sechs Monate dort haben mich sehr geprägt und ich habe in all den Jahren oft an die Zeit in dieser Stadt mit ihren überaus sympathischen Bewohnern, der tollen Tapas-Kultur und der wunderschönen und fußläufig perfekt zu erkundenden Innenstadt mit den allgegenwärtigen Orangenbäumen gedacht. Und natürlich an ihr berühmtestes Wahrzeichen (neben dem Granatapfel): die Alhambra, das meistbesuchte Bauwerk Spaniens. Aber wie alles hatte auch dieses Kleinod einen Haken: Die Go-Community hier war der Inbegriff von Überschaubarkeit, es gab nur wenige Spieler und alle schienen mit der Situation auch soweit zufrieden. Ein Turnier oder ein größerer Club, wie im viel aktiveren Sevilla? Das schien mir undenkbar.

Als mir im Frühjahr 2024 beim Scrollen wieder mal eine Reihe von Accounts zum Folgen angezeigt wird, will ich schon weiterscrollen – aber halt! @alhambragoclub?! Das wird doch nicht, ... doch, ein neu gegründeter Go-Club in Granada! Wenn es jetzt einen Club gibt, ... dann ist ein Turnier doch vielleicht auch nicht allzu fern? Sollte es soweit kommen, das stand fest, dann musste ich unbedingt dabei sein, wollte ich doch die letzten 14 Jahre schon längst einmal wiederkommen.

Fast forward auf Anfang 2025: An meinem Geburtstag scrolle ich erneut durch Instagram und da ist ein neuer Post vom Go-Club aus Granada – mit der Bekanntgabe ihres ersten Turniers für das Wochenende nach Fronleichnam (Corpus). „Ausgerechnet heute kommt die Ankündigung, das ist kein Wink mit dem Zaunpfahl, das ist der ganze Zaun“, denke ich mir. Also plane ich umgehend das Budget, suche nach günstigen Flügen und Unterkünften (auch nach 15 Jahren enttäuscht diese Stadt hier nicht) und steige tatsächlich an Fronleichnam in den Flieger. Über Brüssel





geht es, wie damals, nach Málaga und von dort aus entspannt mit dem Überlandbus nach Granada. Anders als die Deutsche Bahn sind die spanischen Überlandbusse nämlich trotz Stau sehr pünktlich und günstig. Auf dem Weg säumen erste Olivenplantagen die Autobahn.

Die Unterkunft für meine einwöchige Reise ist ein kleines, günstiges und praktisch eingerichtetes Hostel am Rande der Innenstadt, gut erreichbar vom Busbahnhof und vom Flughafen (den nur Billigflieger ansteuern, die aber ironischerweise für meine Reise viel mehr Geld haben wollten als Brussels und Swiss Airlines) und auch das schöne Albaicín-Viertel mit

den weiß gekalkten Häuserfassaden ist nicht weit. Vor allem das wichtigste Ausstattungsmerkmal ist vorhanden: eine Klimaanlage. Denn Granada im Juni (und Juli und August) ist HEISS.

Ich nutze den ersten Abend und den Freitag, um mich wieder neu zu orientieren. Denn die Erinnerung spielt einem ganz schöne Streiche, nicht alles ist (oder bleibt) natürlich noch so, wie man es in Erinnerung hatte. Vor der Mittagshitze flüchte ich in eine größere Kirche und fahre eine Runde mit der neuen und einzigen (meist oberirdisch fahrenden) U-Bahn-Linie durch die Stadt – deren Bau hatte vor 15 Jahren gerade erst begonnen.

Am Freitagnachmittag geht es dann los mit dem Go-Part meiner Reise: Das 1. Go-Turnier in Granada wird mit einem 9×9-Jugendturnier eingeweiht. Von dem bekomme ich nichts mit, als ich am späten Nachmittag am Turnierort ankomme, dem Colegio Mayor Santo Domingo,

einem Studentenwohnheim der Universität von Granada im früheren jüdischen Viertel Realejo. Dafür werde ich sehr herzlich vom Organisatorenteam empfangen und ich bekomme als Turnierteilnehmerin eine Goody-Tasche mit vielen Gaben der Sponsoren. Ich fühle mich schon fast wie auf dem Europäischen Go-Kongress! Viele Spieler sind schon da und wärmen sich bereits auf – trotz der eh schon warmen Temperaturen, an denen auch ein Gewitter kurz nach meiner Ankunft nichts ändert. Mit meinem ziemlich eingerosteten Spanisch komme ich überraschend gut zurecht,



bin aber auch froh und dankbar für jeden, der einverstanden ist, auf Englisch zu wechseln. Und ich staube sogar ein wenig Unterricht von Alexander Eerbeek 5d ab.

Vor der Turnieröffnung am Vorabend des Turniers bewundern wir ausgiebig die edlen Trophäen, die es für die erfolgreichsten Spieler und Clubs gibt – sie sind aus echtem Schiefer gefertigt! Im Anschluss geht es auf die Feria del Corpus, den Jahrmarkt. Denn rund um Fronleichnam wird im katholischen Spanien ein richtig großes Fest gefeiert, mit Jahrmärkten, Stierkämpfen (immer noch, ja ...), Stadtfesten und Umzügen (dafür kommt ihr anders als ich besser ein paar Tage VOR Fronleichnam an). In einem der Zelte auf der Feria sind alle Turnierteilnehmer auf ein Getränk eingeladen. Ein paar wenige Wagemutige trauen sich auch auf die Fahrgeschäfte oder verschwinden zum Tanzen. Viele Spanierinnen haben sich richtig schick gemacht und sind traditionell in farbenfrohe Flamenco-Kleider gehüllt. Das Essen im Zelt ist sehr lecker, der Geräuschpegel ist hoch. SEHR hoch. Um Mitternacht mache ich mich mit einer Gruppe auf den Weg zurück – schließlich steht morgen ja der 1. Tag des Turniers an. Aber der letzte Bus ist gerade weg und so stellt sich die Frage: U-Bahn (mit einigem Laufen verbunden) oder Uber? Während wir an der Hauptstraße stehen und überlegen,

karrt eine überfüllte Bahn nach der anderen noch mehr Menschen zur Feria. Die Uhren ticken in Spanien halt anders. Gegen 1 Uhr komme ich mit 4% Akku nach einem etwas kranken, von Google Maps geleiteten Fußweg am Hostel an. Dank der Kli-

maanlage ist trotz noch immer etwa 30 Grad Schlaf möglich.

Am Samstagmorgen, den 21. Juni, startet das Turnier so pünktlich wie früh, die 1. Runde beginnt bereits um 9:30 Uhr. Aber um die ärgste Hitze zu umgehen – auch heute soll es wieder um die 39 Grad werden – und eine längere Mittagspause zu ermöglichen, muss man eben früh beginnen. Gespielt wird im Kreuzgang des Studentenwohnheims, das sich in einem alten Kloster befindet und der einen wunderschönen kleinen Innenhof umschließt. Alles sehr ruhig, grün und begleitet vom irgendwie meditativen Plätschern des Brunnens.

Dann geht es los, gleich in der 1. Runde werde ich hochgelost und spiele mit Weiß gegen einen 2k – der auch noch auf Tengen eröffnet. Das kann ja was werden ... Nach einer guten Eröffnung patze ich den Vorsprung mit mehreren kleineren Fehlern weg – bis mein Gegner mir freundlicherweise eine Eckgruppe als Geschenk anbietet. Geschenke abzulehnen ist ja unhöflich, also nehme ich dankend an. Trotz zahlreicher Fehler auf beiden Seiten ändert sich am Endstand nicht mehr viel und ich gewinne mit 9,5 Punkten. Mittlerweile ist es schon richtig warm geworden. Zum Glück gibt es im Review-Raum nicht nur eine Klima-

anlage, sondern auch Mateusz Surma 3p, der nur heute beim Turnier für Reviews und eine Lecture anwesend ist und gefühlt in jeder gewünschten Sprache die Fehler in den Partien erläutert und korrigiert.

Um 12 Uhr startet dann die 2. Runde. Dieses Mal darf ich gegen einen anderen 3k antreten, der ebenfalls die 1. Runde gewonnen hat. Lange führe ich mit etwa 10 Punkten – bis dieses Mal mir der Blunder passiert und ich auf einmal ein fieses Ko an der Backe habe. Mist. Aber das Glück ist mit mir: Erst fängt mein Gegner die Ko-Kriegsbeute (drei meiner Steine) nicht effizient mit einer Mausefalle (+ 2 Punkte für mich), dann gewinne ich das letzte 0,5-Punkte-Ko – und mit diesem Ergebnis

auch die Partie. Da haben mich nicht nur die Temperaturen ins Schwitzen gebracht.

Die Mittagspause verbringe ich im Review-Raum mit Mateusz und ein paar wenigen anderen Go-Spielern – die meisten Spieler sind im Colegio untergekommen und nutzen die Pause bis zur 3. Runde um 16:30 Uhr, um zu duschen und Siesta zu halten. Das klingt auch für mich himmlisch, aber für einen erfrischenden Effekt ist mein Hostel dann doch zu weit weg und noch mehr von Mateusz lernen zu können ist quasi genauso gut – und vielleicht liegt in einem seiner Tipps ja der Schlüssel zum 3:0?

In der 3. Runde geht es mit Schwarz gegen einen anderen der durchaus zahlreichen 3k-Spieler. Zwar ist die Partie laut KI von beiden Spielern sehr gut und enthält kaum nennenswerte Fehler, aber trotzdem stehe ich von Anfang an bis zum Beginn des Endspiels schlecht, weil eine meiner Gruppen stark in Bedrängnis kommt. Am Ende lebt sie und ich stehe, auch für mich selbst überraschend, mit 4,5 Punkten mehr da als mein Gegner. Ein 3:0, damit hatte ich wirklich nicht gerechnet!

Um 19 Uhr gibt es noch die bereits erwähnte Lecture von Mateusz, in der er auf Spanisch über seinen Weg als Go-Spieler berichtet und sehr anschaulich zum Thema Balance im Go spricht. Mit neu gefundenen Freunden und superleckeren marrokkanischen Tapas endet der Samstag in einer gemütlichen Bar. Schöner kann ein Turniertag nicht verlaufen!

Auch Sonntagmorgen, den 22. Juni, haben sich alle Spieler wieder zu früher Stunde um 9:30 Uhr im Kreuzgang für die nächste Turnierrunde versammelt. Nach einem 3:0 ist klar, dass in der 4. Runde nun ein deutlich stärkerer Gegner auf mich wartet. Mit Weiß sollte es dann auch gegen einen 1d von den kanarischen Inseln gehen. Auch wenn mein Gegner nach der Eröffnung recht stabil mit 5 bis 10 Punkten führt, bin ich mit dem Verlauf ziemlich



zufrieden. Es bleibt bis zum Ende knapp und da mein Gegner zunehmend in Zeitnot gerät, kann ich langsam aufholen. Gereicht hat es am Ende nicht, aber eine ganz knappe Niederlage gegen einen drei Steine stärkeren Gegner in einer spannenden Partie fühlt sich trotzdem an wie ein Sieg.

Die letzte Runde startete erneut um 12 Uhr. Am spannendsten, auch für die Spieler, die die Übertragung des 1. Bretts online verfolgen, ist natürlich der Kampf um den Turniersieg zwischen dem bisher ungeschlagenen Yunzhe Wang 4d aus Almería (der am Abend zuvor in einer spannenden Partie die in Madrid lebende japanische Spielerin Sayuri Yamaoka geschlagen hatte) und Alexander Eerbeek 5d (aktuell Barcelona), der außer der ausgeschetzten 1. Runde ebenfalls ungeschlagen ist. In einer umkämpften Partie setzt sich Yunzhe Wang schließlich durch und gewinnt das 1. Go-Turnier in Granada.

Auch für mich wird es in Runde 5 noch einmal spannend, denn schließlich ist noch ein 4:1 drin. Und gegen einen anderen 3k, der ebenfalls 3:1 steht, male ich mir auch ganz gute Chancen aus. Die ersten knapp 150 Züge sind vielversprechend, ich kann eine 10-Punkte-Führung herausarbeiten und lange halten. Doch dann ... fange ich mir ein komplett unnötiges Ko ein, das ich komplett übersehen hatte. Hat mich die Hitze (heute wieder bis 39 Grad) hier am Ende doch „erwischt“? Das Ko decke ich zwar, aber ich spreche hier bewusst nicht von einem Gewinn, denn leider wird mir eine Gruppe abgeschnitten und ich falle ab diesem Zeitpunkt komplett auseinander, sodass ich etwa 40 Züge später aufgebe. Das Ende des Turniers hatte ich mir weniger katastrophal erhofft, aber der Ärger über diese Unaufmerksamkeit ist schnell verflogen.

Bei der Siegerehrung erhalten dann nicht nur die drei erstplatzierten Spieler Junzhe



Unterricht von Mateusz Surma 3p

Wang, Sayuri Yamaoka und Isaac Ripoll 1d eine der begehrten Schiefertafeln, auch die erfolgreichsten Clubs nehmen das schöne Andenken an diese erste Auflage des Turniers mit heim – ebenso einige Sponsoren, wie eine Vertreterin des Colegio Mayor Santo Domingo, die sich sehr begeistert zeigt. Ein sehr gutes Vorzeichen für künftige Turniere an diesem Ort! Bei ein paar von der hauseigenen Mensa (in der man auch während des Turniers essen konnte) zubereiteten Häppchen und Getränken kommen die allermeisten Spieler noch einmal zusammen, um das Wochenende entspannt Revue passieren zu lassen. Die meisten Spieler reisen nach einer guten Stunde langsam ab, ein paar wenige Spieler bleiben noch bis zum Abend oder nutzten noch eine weitere Übernachtung im Colegio und gemeinsam mit ein paar von ihnen geht es in eine angesagte Tapas-Bar, deren ca. 15m lange Schlange uns am Vorabend noch abgeschreckt hatte. Bei

leckeren Tapas (sowie Schnecken, jemand hatte einen Riesenberg davon für alle bestellt ...) und netten Gesprächen unter hohem Geräuschpegel geht dann der zweite Turniertag zu Ende.

Auch der Urlaub neigt sich langsam dem Ende entgegen. Am Montag treffe ich auf dem Weg zu meiner Lieblings-Eisdiele noch zufällig meinen Gegner aus der 5. Runde, der vor seiner Abreise letzte Besorgungen machte. Kulinarisch genieße ich noch einmal richtig leckere marrokkkanische Küche und die entspannte Atmosphäre u.a. auf der Plaza de Bib-Rambla nahe der Kathedrale. Der Dienstag ist dann dem Besuch der Alhambra gewidmet. Auf den erst nach meinem letzten Aufenthalt fertig restaurierten berühmten Löwenhof in den Nasriden-Palästen

hatte ich mich sehr gefreut und auch beim insgesamt dritten oder vierten Besuch begeistert die Pracht wieder (wichtig ist, die begehrten Tickets weit im Voraus zu buchen, um möglichst morgens/abends einen Zeitslot für die Nasriden zu ergattern). Das muss jeder selber sehen und bestaunen. Am Nachmittag fließe ich in einem

der kleinen roten Busse wieder runter in die Stadt, eine Temperaturanzeige weist auf 43 Grad hin. Zum Glück ist das „nur“ die gefühlte Temperatur.

Nach einer letzten Tapas-Runde am Abend geht es dann am Mittwoch wieder mit dem

Überlandbus gen Málaga und in den Flieger nach Hause. Die Salat-Deko bei einer der Tapas am Vorabend hätte ich wohl besser nicht mitessen sollen, aber ich hatte unverhofftes Glück im Unglück auf meiner 14-stündigen Reise nach Hause. Folgt bei einem künftigen Besuch in Granada unbedingt Meri aus dem Orga-Team auf Instagram, sie hat einen tollen Account (@mistapasporgranada) mit vielen Tipps für gute Tapas-Bars. Den Go-Club erreicht ihr neben Instagram auch über die Webseite alhambra-go.club und über baduk.club/club/al-go, die Treffen sind freitags ab 17 Uhr.

Mein abschließender Salat-Fauxpas hat meine Zeit in Granada kein bisschen getrübt – das wird nicht die letzte Reise dorthin gewesen sein! Ich



Trophäe für den Turniersieger

hoffe, ich konnte ein paar von euch dieses mit wahnsinnig viel Herzblut organisierte Turnier in dieser wunderbaren Stadt schmackhaft machen, sodass das Turnier in Granada auch künftig internationalen Besuch bekommt. Eine Reise sind das Turnier und die Stadt jederzeit wert!

Wuppertaler Tonshi

Am 20. September fand das 8. Wuppertaler Tonshi statt. Gespielt wurden vier Runden am Samstag mit Fischerzeit. Diesmal haben sich bei schönstem Herbstwetter 36 Spieler zwischen 5d und 19k eingefunden. Gewonnen hat Wu Haoan 5d (Duisburg) vor Li Shizhao 2d (Wuppertal) und Timo Weigelt 2d (Bielefeld).

Hellmuth Schomberg



Turnier- und Veranstaltungsnotizen

Berliner Sommerturnier 2025

Zu unserem diesjährigen Sommerturnier am 23. August im Jugendclub E-Lok kamen 48 TeilnehmerInnen und einige Gäste/Zuschauende. Hätte einer von denen eine Runde mitgespielt, hätten wir den Teilnahmerecord gebrochen! Dieser liegt bei 48.

Das Wetter war diesmal sehr launisch, von Sonnenschein über Sturzregen und Hagel war alles dabei. Und es gab einige Hindernisse zu überwinden. Da die Küche renoviert werden soll, war ein Großteil der Kücheneinrichtung in dem Raum untergebracht, in dem wir eigentlich spielen wollten, und die Kücheneinrichtung abgeklebt. Der Grill war verschwunden, das Grillen somit erschwert. Wir funktionierten kurzerhand das Sportstudio in einen Turnierraum um, was die Möglichkeit bot, sich nach verlorenen Partien am Sandsack abzureagieren.

Adam Dottan (inzwischen 4d) belegte erneut den ersten Platz. Er gewann alle vier Runden und wurde Turniersieger. Auf dem zweiten Platz folgte Daniel Bumke 8k, der auch alle vier Partien gewann. Dritter wurde Ryo Kato 4d, der nur dem Turniersieger unterlag. Diese drei teilten sich das Preisgeld in Höhe von 100 €. Auf den Plätzen 4 und 5 folgten Daniel Krause 3d und Sang Werner 1k, beide gewannen dreimal.

Vielen Dank an Daniel Krause für die Auslosung, Klaus Wohnig als „Mann für alle Fälle“ sowie an den Jugendclub E-Lok für die Bereitstellung der Räumlichkeiten.

Kieler Turnier

Am 30./31. August fand das 43. Kieler Turnier statt, in diesem Jahr nicht nur außerhalb der Kieler Woche, sondern auch mit neuer Location und neuem Orga-Team. An dieser Stelle bedanken wir uns herzlich bei der AWO KV Kiel e.V. für die Bereitstellung der neuen Spielräume. Gespielt wurden wie gewohnt 4 Runden, wobei auch das

Setting im Rahmen der Änderungen neugestaltet wurde. Von progressivem Kanadischen Byoyomi wechselte die Turnierleitung auf wahlweise Fischerzeit mit 45min +15sec oder Kanadisch mit 60min +20/10. Der Großteil der Spiele wurde mit Fischerzeit gespielt. Das Komi wurde im Vergleich zu den letzten Jahren von 6 auf 7 Punkte angehoben. Ziel war es und wird es auch in den nächsten Jahren sein, ein ruhiges Turnier mit ausreichend Bedenkzeit und Pausen zu spielen. Um diese Pausen sinnvoll zu füllen, gab es auch in diesem Jahr ein wirklich vielfältig ausgestaltetes, kostenloses Buffet, dessen Highlight selbst gebackene – auch vegane – Waffeln am Samstagnachmittag darstellten.

Das Turnier sowie die gleichzeitig ausgetragene Landesmeisterschaft waren spannend bis zur letzten Partie, auch durch den Umstand, dass das traditionell in Kiel mögliche Jigo die Spitzengruppe eng beieinander hielt. Durchgesetzt hat sich in beiden Kategorien am Ende Olaf Engel 2d aus Flensburg vor Patrick Pitters 2d und Bernd Lewerenz 3d. Der Go-Spielkreis Kiel e.V. dankt allen Teilnehmern. Wir freuen uns auf euch im nächsten Jahr!

Bundesliga mit eigener Website

Am 25. September startete die neue Saison der Go-Bundesliga. Seitdem wird sie durch einen neueren, moderneren Ligamanager dargestellt. Um alle Ergebnisse und Paarungen der aktuellen Saison und auch von zukünftigen Jahren zu verfolgen, geht bitte auf die neue offizielle Website:

www.go-bundesliga.de

Die Website ist momentan noch im Aufbau und wird Schritt für Schritt ausgebaut, aber die Grundfunktionen sollten gegeben sein. Ganz neu sind umfangreiche Team- und Spieler-Statistiken. Schaut doch gerne mal rein und gebt ein Feedback ab!

Ausschreibung

zur Deutschen Damen-Go-Meisterschaft 2025 am 6. und 7. Dezember

- Ort:** SAALBAU Griesheim, Schwarzerlenweg 57, 65933 Frankfurt am Main
- Anmeldung/Kontakt:** Pascal Müller, fs-meisterschaften@dgoB.de,
gerne mit Kopie an bi_ba_benni@hotmail.de
- Anmeldeschluss:** 01. Dezember 2025, 24 Uhr
- Zeitplan:** 06.12.2025
10:00 Uhr Begrüßung
10:30 Uhr 1. Runde
14:00 Uhr 2. Runde
17:30 Uhr Pause
18:00 Uhr 3. Runde
07.12.25
10:00 Uhr 4. Runde
14:00 Uhr 5. Runde
17:00 Uhr Preisverleihung
- Teilnahme:** An der DDGM kann jede Go-Spielerin teilnehmen, die sich angemeldet hat und folgende Bedingungen erfüllt:
- Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB,
 - Spielstärke mindestens 5 Kyu,
 - Deutsche Staatsbürgerschaft oder seit mindestens fünf Jahren Hauptwohnsitz in Deutschland.
- Turniermodus:**
- Bei 6 oder weniger Teilnehmerinnen wird „jede gegen jede“ gespielt.
 - Bei 7 oder mehr Teilnehmerinnen werden fünf Runden nach dem McMahon-System ausgetragen.
 - Die Bedenkzeit pro Spielerin beträgt 60 Minuten plus jeweils 10 Steine in 5 Minuten kanadisches Byoyomi.
- Preise und Bedeutung:**
- Der DGoB setzt für die ersten drei Plätze Geldpreise in Höhe von 300/200/100 Euro aus.
 - Jede Teilnehmerin hat Anspruch auf einen Fahrtkostenzuschuss/Aufwandsentschädigung in Höhe von 50 Euro.
 - Zusätzlich sammeln die Teilnehmerinnen Punkte für die Kandidatenliste für internationale Damen-Wettbewerbe.
 - Die Siegerin ist für die Vorrunde der kommenden Deutschen Go-Einzelmeisterschaft qualifiziert.

100. Jahrgang Deutsche Go-Zeitung: Ein viel zu kurzer Streifzug durch die Geschichte

von Marc Oliver Rieger

Es war im Jahre 1909, also vor weit mehr als 100 Jahren, als die Deutsche Go-Zeitung das Licht der Welt erblickte. Warum diese Diskrepanz? Nun, wir werden darauf zurückkommen. Die erste Ausgabe, handgeschrieben vom Herausgeber, Leopold Pfaundler, einem Physik-Professor, begann mit den Worten:

recht international waren: Österreich selbst war ja damals schon kosmopolitisch, so gab es Abonnenten aus dem heutigen Tschechien, Polen und der Ukraine. Außerdem gab es einen Abonnenten aus Konstantinopel (das heutige Istanbul, Türkei) und natürlich eine Reihe von Deutschen, darunter auch prominente Namen wie Emanuel Lasker, den dama-



Februar 1909

Nº 1.

An die Freunde des Go-Spieles .

Es gibt in deutschen Landen gewiss eine nicht unbedeutende Anzahl von Kennern und Verehrern dieses ältesten aller Brettspiele; doch fehlt

„An die Freunde des Go-Spieles.

Es gibt in deutschen Landen gewiss eine nicht unbedeutende Anzahl von Kennern und Verehrern dieses ältesten aller Brettspiele, doch fehlt es ihnen an Zusammenhang und geistigem Verkehr, weil sie kein Organ zur Verfügung haben, welches diesen Verkehr vermitteln würde, wie es die Schachspieler für ihr Spiel und die Japaner für das Go längst besitzen.

Der Verfasser dieser Zeilen möchte nun den Versuch machen, diese Lücke auszufüllen.“

Interessant, dass die Deutsche Go-Zeitung damals im österreichischen Graz startete. „Deutsch“ bezog sich damals auf die Sprache und vielleicht noch auf die Kultur, nicht aber auf politische Grenzen.

Die Deutsche Go-Zeitung war damit das erste Go-Magazin außerhalb Ost-Asiens, und so überrascht es auch nicht, dass die ersten Abonnenten¹

ligen Schach-Weltmeister, und Max Lange, ebenfalls ein prominenter Schachspieler, sowie natürlich Felix Duebball. Wie nicht anders zu erwarten, waren die ersten Abonnenten (48 an der Zahl) meist hoch gebildet – mehr als die Hälfte hatte einen Dokortitel!

Dieser erste Anfang scheiterte jedoch leider nach einem Jahr und erst 1920 wurde die Deutsche Go-Zeitung neu aufgelegt, nun von Bruno Rüger in Dresden, der diese Aufgabe trotz Inflationszeit und zweitem Weltkrieg, bis 1945 wahrnehmen konnte. Selbst die Bombardierung Dresdens konnte Bruno Rüger nicht lange zurückhalten. Schon kurz nach dem Krieg verschickte er die nächste Ausgabe und kommentierte das in der Deutschen Go-Zeitung wie folgt:

„Liebe Gofreunde!

Ich verschickte vor einigen Wochen die Seiten 9–14 unserer Blätter und erhielt von mehreren Lesern erfreut-erstaunte Zuschriften über das ruhige Weiter-

¹ Bernhard Scheid, Fundstücke der Österreichischen Go-Geschichte, poks.space.govband.at/essays/fund_pfaundler.htm

erscheinen, ‚als ob nichts gewesen wäre‘. Ganz so ist es nun nicht. Es war schon etwas, auch in Dresden. Die Seiten 9–14 hatte ich aber bereits im vorigen Februar versandfertig. Da kam aber der Fliegerangriff auf Dresden, dazu wurde Deutschland immer mehr besetzt, sodaß man weder Briefe noch Drucksachen wegschicken konnte. Erst als die Postzustellung in ganz Deutschland wieder möglich war, konnte ich die längst fertigen Seiten 9–14 abschicken. Das sollte gleichzeitig eine Prüfung sein, wie viele Leser noch unter ihrer alten Anschrift zu erreichen waren.

Es ist nun nicht ohne weiteres möglich, unsere Go-Blätter in der üblichen Form herzustellen und zu versenden. Zunächst dürfen derartige Vervielfältigungen nicht mehr wie bisher von privater Seite hergestellt werden und außerdem – was die Hauptsache ist – bedürfen sie der behördlichen Genehmigung.

Da unsere harmlosen Veröffentlichungen nur den Zweck verfolgen, ihren Lesern nach den Anstrengungen des Berufslebens Entspannung zu bieten, da die Auflage nur 150–200 St. beträgt und da seit ihrem Bestehen von 1910 bis 1945 noch nie eine der verschiedenen Regierungen etwas gegen sie einzuwenden hatte, so hoffe ich, dass auch die jetzige zuständige Behörde die Genehmigung zum Weitererscheinen erteilen wird. Nun, da Sie diese Zeilen lesen, wissen Sie, daß unser Wunsch erfüllt wurde.“

Interessant ist dabei auch der Hinweis auf die damalige Auflage – weniger als ein Zehntel der heutigen. Was die Zahl der Go-Spieler angeht, so gibt es vor dem Krieg, in einer Ausgabe der DGoZ von 1934, eine interessante Schätzung: „Die Zahl der deutschen Go-Spieler läßt sich nicht feststellen; ich schätze sie auf 800 – 1000. Darunter befinden sich aber nur 10 – 20 Spieler, die von einem Meister ersten Grades weniger als 9 Steine vorbekommen und die auch in Japan als ‚stärkere Spieler‘ gelten.“²

Ein paar Jahre nach dem Krieg wurde die Deutsche Go-Zeitung dann in Westdeutschland fortgeführt. In Ostdeutschland entstanden dagegen erst 1981 die Go-Mitteilungen, die bis 1990 unter schwierigen

Bedingungen erschienen. Beispielsweise erlaubte die Zensur aus ideologischen Gründen nicht die Verwendung des Begriffs „Profi“, was dann jeweils als „starker Spieler“ umschrieben werden musste.³

Ab 1967 sind dann auch wieder die Redakteure der DGoZ, wie sie nun abgekürzt wurde, bekannt (jeweils mit Startjahr):

1967	Ratbod Freiherr von Wangenheim
1980	Hannes Schrebe
1982	Lothar Teikemeier
1985	Klaus Fittges
1987	Ralf Hohenschurz
1988	Tobias Berben
1989	Klaus Fittges
1991	Hannes Schrebe
1991	Gottfried Schippers
1994	Christoph Gerlach
2001	Franz-Josef Dickhut und Andreas Fecke
2004	Tobias Berben

An dieser Stelle sei erwähnt, dass der jetzige Redakteur, Tobias Berben, diese Aufgabe nun schon länger (über 22 Jahre) wahrnimmt als jeder andere Redakteur der Vergangenheit mit Ausnahme von Bruno Rüger (25 Jahre).

Wie hat sich die DGoZ über die Jahre verändert? Nun, sie ist vor allem schöner, lesbarer, länger geworden. Inhaltlich standen anfangs kommentierte Partien, Go-Probleme und Go-Wissen im Vordergrund. Trotzdem gab es auch in früheren Ausgaben z. B. auch ungewöhnliche und unterhaltsame Probleme, wie hier das „Märchen-Go“ aus dem Jahrgang 1945. – Wie „gut“ die Druck- und Grafikqualität damals war, zeigt diese Kopie des Originals eindrucksvoll.



² Deutsche Go-Zeitung, Lippische Landesbibliothek Detmold, [digitale-sammlungen.llb-detmold.de/periodical/titleinfo/9512264](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:5:1-63868-p0031-9)

³ Matthias Reimann, 2012, Das Go-Spiel in der DDR – Ein Rückblick, www.mreimann3.de

Partien wurden noch lange in Koordinatennotation wiedergegeben, wie hier beispielsweise eine Partie aus der DGoZ 1934 – eine besonders lange dazumal, wobei wir nur den Anfang wiedergeben:



Auch zum Mitschreiben von Partien wurde offenbar diese Methode verwendet, wie in der Ausgabe des Jahres 1934 diese Meldung belegt:

„Formulare für Gopartien

Einige Leser haben bei mir angefragt, ob ich Formulare mit numerierten Zügen habe, in die man bequem Partien beim Spiel eintragen kann. Ich habe mir einen Anschlag vom Drucker geben lassen. Es würde kosten: 10 St. 1,25 M; 300 St. 3,00 M. Bei zahlreicher Bestellung würden sich die Preise noch ermäßigen. Wer wünscht solche Formulare?“⁴

Rückblickend schwer zu verstehen: Wir würden vermutlich kariertes Papier bevorzugen, das ja auch damals schon verfügbar war.

⁴ Deutsche Go-Zeitung, Lippische Landesbibliothek Detmold, [digitale-sammlungen.llb-detmold.de/periodical/titelfinfo/9512264](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:5:1-63883-p0011-9)

Frauen waren übrigens von Anfang an bei der Deutschen Go-Zeitung zumindest im Abonnentenkreis, wenn auch in der Abonnentenliste „nur“ als Ehegattinnen aufgeführt. Von 1934 ist hingegen ein launiger Hochzeitsglückwunsch aus der DGoZ überliefert, der belegt, dass damals bereits ein Wandel stattgefunden hatte:



Glücklicherweise ist der Frauenanteil beim Go inzwischen noch deutlich höher als damals.

Machen wir einen Zeitsprung in die 1990er Jahre, dann erkennen wir „unsere“ DGoZ schon ganz gut wieder:



Das Layout ist noch ein anderes, sie ist noch in Schwarz-Weiß und der prominente Deutsche Meister auf dem Cover ist noch etwas jünger als heute,

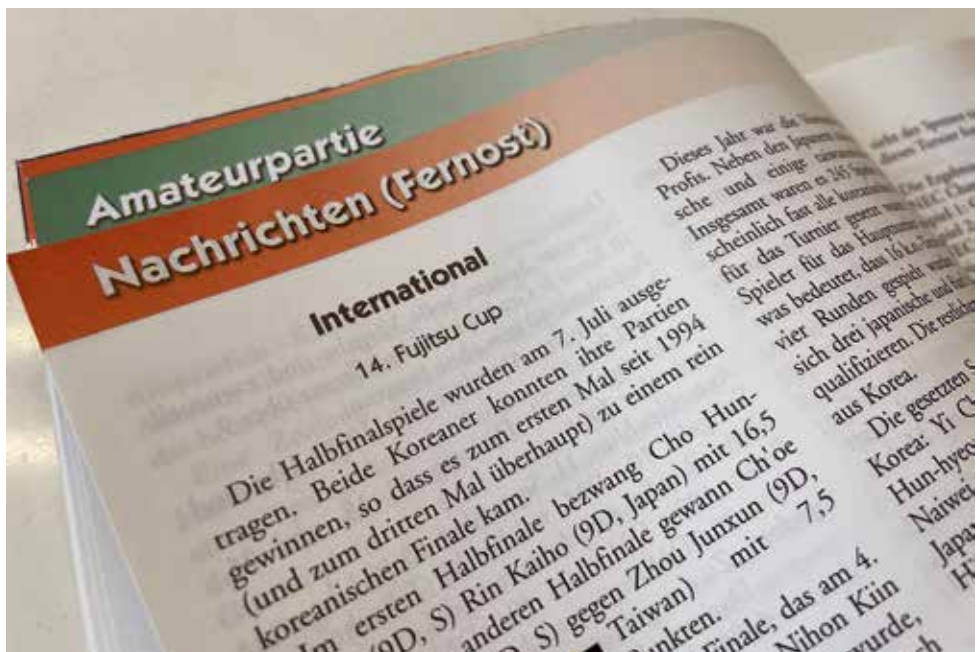
aber der Inhalt, die Diagramme – fast alles ist wie heute. Auch damals gab es Turnierberichte, Ausschreibungen von Meisterschaften, Partiebesprechungen, und sogar auf der Spielemesse in Essen war der DGoB schon präsent. Und es wurde genau in der abgebildeten Ausgabe auch schon über die Vor- und Nachteile von chinesischer und japanischer Zählweise debattiert – offenbar ein Dauerbrenner. Bei genauerer Sicht sind noch ein paar Dinge ungewohnt: Es gibt keine „Fernost“-Rubrik, sondern stattdessen „Japan-Nachrichten“, es gibt noch eine Spieleabendliste (ist heute im Internet) und es fehlen noch Kinderecke und Problemecke.

Ab 2001 ist dann eigentlich alles wie heute: Das Layout wirkt vertraut, inklusive der farblich hervorgehobenen Teile (Foto unten). Auch eine Kinderecke gibt es (Foto oben), damals von Stefan Budig befüllt, und die Problemecke wurde von Andreas Fecke betreut – Gewinner in der abgebildeten Ausgabe war Thomas Re-



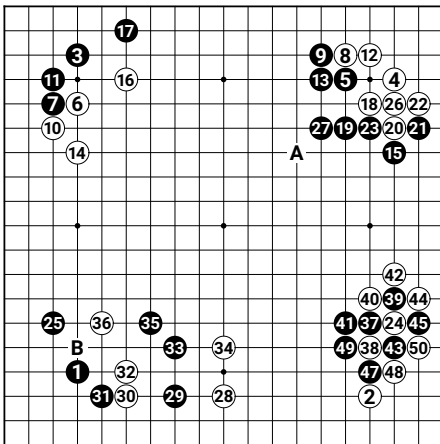
decker, auch da also schon ein vertrauter Name. Das war damals der 76. Jahrgang. Etwas später war dann das Layout identisch mit dem heutigen und seitdem versorgt die Deutsche Go-Zeitung die Go-Gemeinde mit konstant hoher Qualität in Inhalt und Gestaltung.

Da bleibt doch nur zu wünschen, dass dies auch in den nächsten 100 Jahrgängen so sei!



Euro-Go-Profis kommentieren (5)

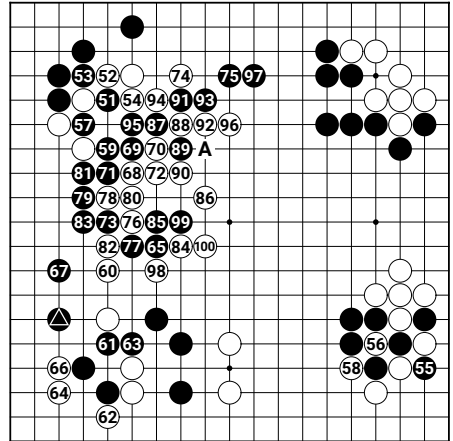
Partie: Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2025
Weiß: Matias Pankoke 6d
Schwarz: Yuze Xing 6d
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 281 Züge. Schwarz gewinnt mit 5 Punkten.
Kommentar: Mateusz Surma 3p



Figur 1 (1–50)
46 auf 39

- 23: 20 bis 23 scheinen unnötige AbtÄusche von WeiÙ zu sein. Wenn WeiÙ nach 23 Tenuki spielt, wird Schwarz künftig die Möglichkeit haben, das Ko zu schlagen. Das bedeutet, dass die schwarze Gruppe einfach stärker ist, weil Schwarz die eigene Gruppe stärken und gleichzeitig die Ecke angreifen kann. Ohne 20 bis 23 wäre das nicht möglich gewesen. Wenn WeiÙ jetzt allerdings das Ko auf 26 deckt und Schwarz irgendwo in der Nähe, z.B. auf A, verteidigt, wird die schwarze Form stärker als ohne diese ganzen Züge.
- 50: Es scheint riskant für WeiÙ zu sein, so zu spielen, aber Schwarz hat in diesem Moment keine ausreichend große Ko-Drohung. Allerdings muss Schwarz nicht sofort mit dem Ko in der unteren rechten Ecke beginnen – er kann warten, woanders spielen und versuchen, einige große Ko-Drohungen zu schaffen, so dass es möglich

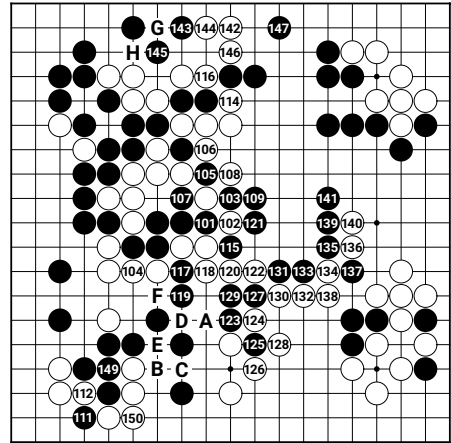
wäre, erst dann mit dem Ko zu beginnen. Wenn Schwarz jetzt Tenuki spielt, wird es für WeiÙ schwierig, mit nur einem zusätzlichen Zug ein gutes Ergebnis in der unteren rechten Ecke zu erzielen.



Figur 2 (51–100)

- 55: Jetzt kommt's – Schwarz hat oben links einen Abtausch gespielt, so dass die weiÙe Stellung deutlich schlechter wird, wenn Schwarz dort zweimal spielt. Daher beginnt er jetzt das Ko.
- 59: Die weiÙe Form in der unteren rechten Ecke ist jetzt sehr stark, aber Schwarz hat auch ein ziemlich gutes Ergebnis in der oberen linken Ecke erzielt. Um dem Gegner nicht die Wahl des Zeitpunkts zu überlassen, wann er mit dem Ko beginnt, war es für WeiÙ möglich, in der unteren rechten Ecke etwas früher anders zu spielen. WeiÙ hätte besser nach 45 mit 46 gleich auf 48 spielen und damit ein anderes Ko beginnen sollen. Der Nachteil wäre gewesen, dass Schwarz dieses Ko zuerst schlägt. Wenn WeiÙ jedoch eine große Ko-Drohung hat, würde das diesen Nachteil kompensieren. Der Vorteil für WeiÙ ist, dass der Ko-Kampf sofort beginnt und Schwarz nach dem weiÙen Atari gleich eine Ko-Drohung spielen muss, ohne die Möglichkeit zu haben, sich vorzubereiten und einige Ko-Drohungen im Voraus zu schaffen. Deshalb wäre es für WeiÙ interessanter, dieses Ko auszulösen, indem er auf 46 auf 48 spielt und dann eine Ko-Drohung auf B in Figur 1 spielt.

- 61: Schwarz will etwas abschneiden und dafür sorgen, dass seine Dicke oben durch einen Angriff etwas nützlicher wird.
- 67: Nun versucht er, den markierten Stein zu verteidigen und gleichzeitig Raum zu gewinnen, damit Weiß nicht so leicht eine Basis am linken Rand schaffen kann.
- 74: Schwarz hatte sehr starke Gruppen und Weiß beschloss daher wohl, einige Steine auf der linken Seite zu opfern, um sich darauf zu konzentrieren, die Steine im Zentrum sicherer zu machen.
- 92: In diesem Moment hatte Weiß die Gelegenheit, die eigene Form mit dem Schlagen auf A deutlich zu stärken, so dass Schwarz mit den Steinen 65, 77 und 85 nicht mehr entkommen kann. Danach hätte Schwarz wohl ebenfalls 93 gespielt und Weiß hätte auf 98 gefangen. Allerdings hat Schwarz jetzt oben mehr Gebiet und es ist schwer zu entscheiden, was wirklich besser für Weiß ist – die schwarzen Steine im Zentrum bedingungslos zu töten oder den Einfluss durch die Züge 92 und 96 in der Partie zu nehmen.
- 99: Nun hat Schwarz auf jeden Fall die Möglichkeit, mit seinen Steinen über einen Ko-Kampf zu entkommen ...
- 111: Wenn Weiß das Ko gewinnt, bekommt er eine Menge im Zentrum – Schwarz musste ziemlich viel investieren, um diesen Ko-Kampf zu ins-



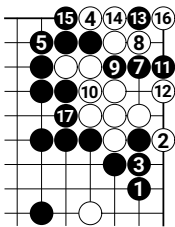
Figur 3 (101–150)

- tallieren. Aber diese Ko-Drohung ist auch sehr groß, denn Weiß hatte dort Gebiet und wenn Schwarz einen weiteren Zug hinzufügt, wird dieses nicht nur zerstört, sondern es wechselt den Besitzer, was doppelt schmerzhaft ist.
- 115: Es scheint nicht erforderlich, dass Schwarz die weiße Ko-Drohung mit 116 ignoriert, weil Schwarz immer noch eine Ko-Drohung auf 149 und Weiß keine weitere große Ko-Drohung hat.

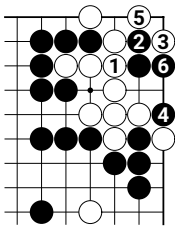


Yuze Xing 6d, Deutscher Meister 2025

- 123: Dieser Zug stärkt die weiße Form am unteren Rand, aber da Weiß dort bereits viel Stärke hatte, ist diese zusätzliche Stärkung aus schwarzer Sicht nicht so nachteilhaft. Wenn Schwarz dort jedoch nicht gespielt hätte, hätte Weiß irgendwann einen Zug auf A in Sente spielen können, weil dann, wenn Schwarz fernbleiben sollte, nach B für C ein schwarzer Zug auf D Miai aus E und F macht.
- 141: Schwarz fängt fünf weiße Steine und hat drumherum ein paar Punkte gemacht – das mag nach wenig aussehen, aber wenn Schwarz das nicht getan hätte, wäre die Alternative die weiße Verteidigung auf A in Sente gewesen (oder zumindest mit einem großen Folgezug). Bei der Schätzung des Gesamtgewinns von Schwarz aus den letzten 15 Zügen können wir also die Tatsache des umgekehrten Sente berücksichtigen. Merke: Normalerweise ist der Wert eines Zuges in umgekehrter Sente doppelt so wichtig wie der Wert eines ähnlichen Zuges in Gote! Außerdem gibt es einen weiteren „versteckten“ Vorteil für Schwarz: Dadurch, dass Schwarz die fünf weißen Steine fängt, kann Weiß die fünf Freiheiten der Steine bei 104 nicht ausnutzen, um Sente-Züge in der Gegend von 135/169/141 zu spielen.
- 142: Das ist ein großer Fehler! Nach diesem Zug kann Schwarz die weiße Augenbasis in Sente reduzieren und somit ein Ko um das Leben der weißen Gruppe bei 148 erzwingen. Weiß hätte zunächst auf G spielen sollen, dann folgen 145, 143 und H und Weiß kann dann schließlich auch den Zug auf 142 spielen – mit dem großen



Dia. 1 (6 Tenuki)



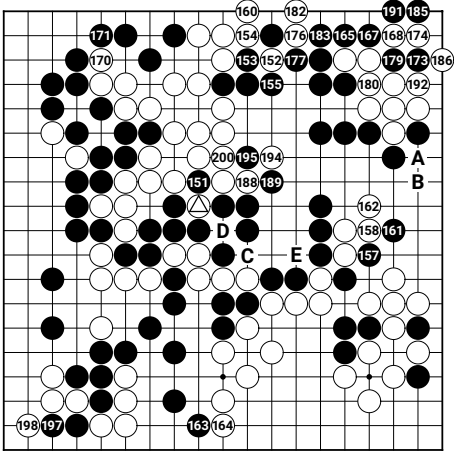
Dia. 2

Unterschied, dass die weiße Gruppe zu 100% lebendig ist, Schwarz ein paar Punkte weniger hat und sogar Weiß ein paar Punkte für sich selbst am Rand machen konnte.

166: Ein weiterer Fehler von Weiß, denn Schwarz kann jetzt eine Ko-Drohung auf 167 spielen und dann das Ko zurückschlagen. Der Unterschied in der Eckform ist ziemlich groß – nach dem Abtausch 167 für 168 wird ein Zug auf A und sogar auf B für Schwarz Sente, wie die Diagramme 1 und 2 zeigen, denn im ersten stirbt Weiß einfach, im zweiten erlangt Schwarz ein Ko.

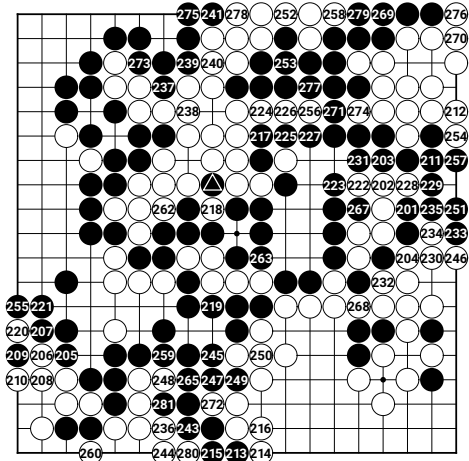
172: Weiß will dieses Ko gewinnen, denn wenn Weiß das Ko deckt, hat er auf C einen Folgezug, der aus D oder E Miai macht. Nachdem Schwarz jedoch die Möglichkeit erhielt, auf 167 zu spielen, wurde nicht nur das weiße Territorium in der Ecke erheblich reduziert, sondern Schwarz erhielt dort auch eine große Anzahl von Ko-Drohungen.

200: Weiß konnte das Ko nicht gewinnen und muss nun also sogar decken – Schwarz gewinnt daher die Partie.



Figur 4 (151–200)

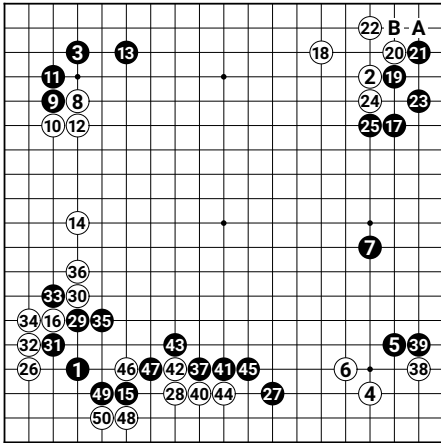
156, 166, 172, 178, 184, 190, 196 auf △;
159, 169, 175, 181, 187, 193, 199 auf 151



Figur 5 (201–281)

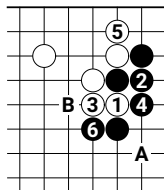
242 auf △; 261, 266 auf 209; 264 auf 220

Partie: Endrunde der Deutschen Go-Einzelmeisterschaft 2025
Weiß: Yuze Xing 6d
Schwarz: Lukas Krämer 6d
Komi: 7 Punkte
Ergebnis: 298 Züge. Die Partie endet unentschieden.
Kommentar: Mateusz Surma 3p

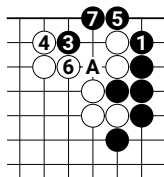


Figur 1 (1–50)

22: Dieser weiße Zug im Joseki ist nicht so üblich, aber er ist in Ordnung (er ist auch Joseki), auch wenn es so aussieht, als würde Weiß weniger Punkte bekommen als im gebräuchlichen Joseki in Dia. 1. Weiß hat, wenn er nach 22 in der Partie irgendwann auf A spielt, eine bessere Form, als wenn der weiße Stein auf B stehen würde. Andererseits hat Weiß, wenn Schwarz in der Zukunft auf A spielt (oder zuerst Atari auf B spielt, Weiß deckt und Schwarz dann auf A deckt), weniger Gebiet im Vergleich dazu, wenn der weiße Stein auf B statt auf A liegen würde. Im Joseki in Dia. 1 gibt es dagegen immer noch ein Tesuji



Dia. 1



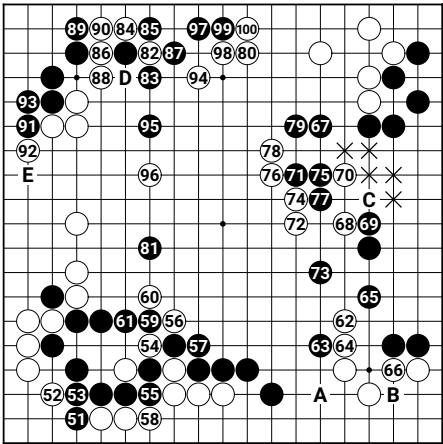
Dia. 2

für Schwarz, wenn er in Zukunft den Zug 1 in Dia. 2 bekommt und Weiß fernbleibt – nach 3 bis 7 droht die Mausefalle bei A und es ist kein Augenraum für Weiß mehr da. 3 gleich auf A zu beantworten, macht lokal die Aussicht auf zwei Augen nicht viel besser. 1 in Dia. 2 ist also für das Joseki aus Dia. 1 eine starke Fortsetzung für Schwarz, die Weiß durch 22 in der Partie gleich verhindert. Ein weiterer Unterschied ist der Abtausch 1 für 2 in Dia. 1 – wenn Weiß diesen Abtausch macht, gibt es eine zusätzliche Schwäche in der schwarzen Stellung auf C. Ein Peep hier ist Sente für Weiß. Aber nach diesem Abtausch hat auch Weiß eine zusätzliche Schwäche – ein Mangel an Freiheiten, so dass z.B. der Zug B für Schwarz Sente sein könnte, was nach 22 in der Partie deutlich unwahrscheinlicher der Fall ist.

- 28: Das ist ein recht aggressiver Zug. Es ist schwer für Schwarz, diesen Stein sofort anzugreifen, also muss er zuerst etwas Hilfe bekommen.
 37: Nachdem er etwas Hilfe in Sente bekommen hat – all diese zusätzlichen Steine links –, ist Schwarz in der Lage, diesen schönen Schulterschlag zu spielen mit dem Ziel, den weißen unteren Rand einzuschließen.

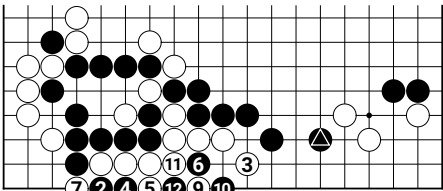


Lukas Krämer 6d, Deutscher Vizemeister 2025



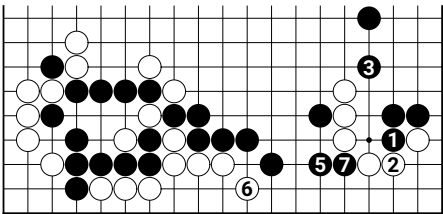
Figur 2 (51–100)

60: Meiner Meinung nach war diese ganze Sequenz gar nicht so schlecht für Weiß, denn er hat in Sente gelebt. Allerdings ist ein Zug von Schwarz auf A Sente gegen die Randgruppe, denn dort ist einiges an Aji, wie Dia. 3 zeigt. Dadurch kann man die Gesamtsituation wohl als etwas besser für Schwarz beurteilen.



Dia. 3 (8 auf 2)

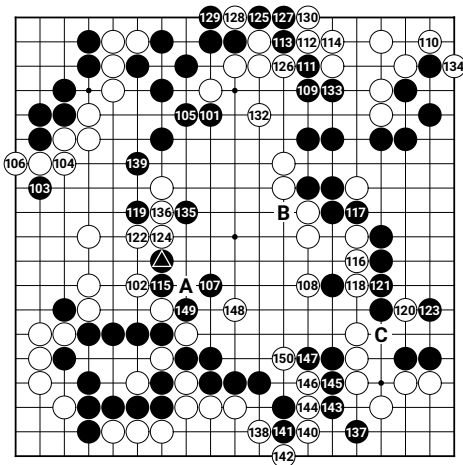
65: Schwarz hätte zunächst den Abtausch 66 für B spielen sollen. Denn vor 65 wird sein Zug auf 66 noch beantwortet. Denkbar ist eine



Dia. 4

Zugfolge wie in Dia. 4. Nach 1 für 2 ist dann nämlich auch 7 Vorhand für Schwarz.

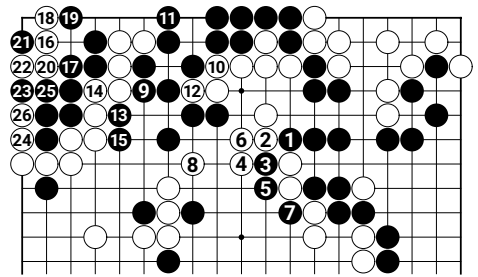
- 71: Zu diesem Zeitpunkt sieht eine einfache Verteidigung auf C am natürlichsten aus. Von diesem Punkt an scheint es schwer zu sein, in diesem Spiel viel in der Mitte zu bekommen, sowohl für Schwarz als auch für Weiß, da von beiden Spielern die Gruppen mit Zugang zur Mitte ziemlich stark sind. Die einzige „Gruppe“, die nicht stark ist, sind die Steine 68 und 70. Da aber alle anderen Gruppen von Weiß lebendig sind, wird Weiß bei einer folgenden Flucht keine Probleme bekommen. In dieser Art von Spiel, wenn beide Spieler starke Gruppen mit Zugang zum Zentrum haben, wird die Partie normalerweise sehr territorial und jeder einzelne Punkt wird wichtig. Schwarz war aber wahrscheinlich nicht zufrieden mit der Anzahl der Punkte, die er nach dem Zug auf C gehabt hätte, und beschloss, sofort Druck auf die weißen Steine auszuüben ...
- 79: Das Gesamtergebnis ist recht gut für Schwarz ausgefallen, denn Schwarz hat mit 70, C und den markierten Punkten einiges an Gebiet hinzugewonnen. Weiß bekam etwas Einfluss außerhalb, aber es ist immer noch viel Platz für beide im Zentrum und die schwarzen Gruppen, die auf das Zentrum zielen, sind ziemlich stark, so dass Schwarz in der Lage sein sollte, beim Eindringen in das Zentrum zu überleben.
- 82: Die weißen Gruppen, die sich in der Nähe befinden, sind stärker als die schwarzen Gruppen, also sucht Weiß nach einem Weg, hier einen Kampf zu beginnen, um seine starken Gruppen sinnvoll zu nutzen, also ...
- 83: ... scheint dieser schwarze Zug ziemlich riskant zu sein. Ein einfaches Strecken auf D sieht viel sicherer aus und es gibt keinen großen Unterschied beim weißen Gebiet zwischen dem schwarzen Zug auf 83 oder C. Aber durch 83 bekommt Weiß in der Zugfolge bis 90 einen Keil bis zum Rand in die schwarze Stellung getrieben.
- 90: Jetzt beginnt die Partie kompliziert zu werden!
- 91: Die schwarze Gruppe ist auch ohne diesen Zug lebendig, aber wenn Weiß hier spielt, kann er eine Menge Punkte in Sente nehmen. Also beschloss Schwarz, diese Punkte nicht an Weiß zu geben. In der Zukunft hat



Figur 3 (101–150)

Schwarz nach dem weißen Tenuki nach 93 die Möglichkeit, einen sehr großen Endspielzug auf E zu spielen. Deshalb war der schwarze Zug auf 91 territorial eben auch sehr groß.

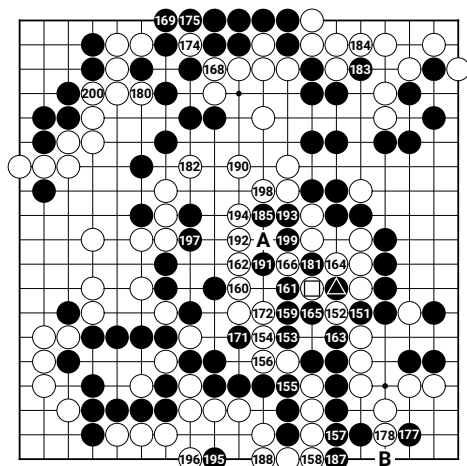
- 94: Nun muss Schwarz aber noch mit seiner Ponnuki-Gruppe leben.
- 102: Weiß hat offensichtlich keinen klaren Weg gefunden, die schwarze Gruppe oben zu töten, also beschloss er, zunächst im Zentrum Stärke aufzubauen. Und wenn Schwarz die Verbindung des markierten Steins auf eine andere Weise als mit B anstrebt, sollte Weiß in der Lage sein, einige zusätzliche Sente-Züge in der Nähe zu bekommen, die Schwarz eine mögliche Flucht seiner oberen Gruppe erschweren.
- 103: Dieser Zug ist sehr wichtig und er ist größer, als mit dem markierten Stein $\triangle$ zu entkommen.
- 105: Dieser Zug ist unerwartet und erscheint zu langsam. Wenn Schwarz einen zusätzlichen Zug investieren muss, um mit seiner Gruppe zu leben, dann erscheint die ganze Sequenz, in der Schwarz das Ponnuki bekommen hat und Weiß die schwarzen Gruppen schneiden konnte, gut für Weiß zu sein. Außerdem hat die schwarze Gruppe, auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt lebendig zu sein scheint, auch nach 105 noch keine sicheren zwei Augen, so dass Weiß noch einige Sente-Züge um



Dia. 5

die schwarze Gruppe herum bekommen könnte.

- 108: Mit diesem Zug versucht Weiß, den Schnittpunkt auf B aktiv zu decken.
- 120: Weiß hat mit diesem Zug ein schönes Tesuji gespielt, aber die Fortsetzung fühlt sich irgendwie seltsam an. Nachdem er 120 für 121 gespielt hat, scheint es für Weiß natürlich zu sein, einfach auch auf C zu spielen, um die beiden schwarzen Steine zu fangen.
- 135: Dieser Peep ist Ajikeshi. Als Schwarz ihn spielte, dachte er höchstwahrscheinlich daran, diesen Stein als Treppenbrecher zu nutzen ...
- 137: Jetzt wäre aufgrund von 135 der Schnitt mit 1 und 3 in Dia. 5 möglich. Allerdings hat Schwarz wahrscheinlich später bemerkt, dass Weiß seine beiden Steine in der Mitte opfern und sich darauf konzentrieren könnte, die schwarze Gruppe oben zu töten – oder nach 15 einfach mit 16 bis 26 die schwarze Ecke.
- 137/138: Nach dem Abtausch 135 für 136 beschloss Schwarz, Tenuki zu spielen. Dieser Abtausch sieht aber auch für Weiß interessant aus, da Weiß nun seinen Stein 138 nutzen kann, um später den Stein 137 wieder abzuschneiden. Ohne den Abtausch war es für Weiß immer noch ziemlich schwer, zusätzliches Territorium in der rechten unteren Ecke zu verteidigen, weil Schwarz viele Möglichkeiten hatte, Sente-Züge gegen die weiße Gruppe auf der linken Seite zu spielen.
- 140: Bis zu diesem Moment war die Partie recht eng, aber ab diesem Zeitpunkt sieht es so aus, als ob beide Spieler sich mit dem Ergebnis unwohl fühlten und All-in gehen wollten.

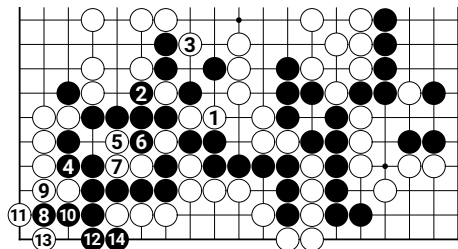


Figur 4 (151–200)

167, 173, 179 auf △; 170, 176 auf 152;
186 auf □; 189 auf 181

166: Wenn Weiß verbindet, kann Schwarz mit A ausbrechen. Verlockend aussehen mag jetzt auch 1 in Dia. 6, aber Schwarz ist in der Lage, mit seiner Gruppe zu leben, da 12 Vorhand gegen die weiße Gruppe ist, die nach 14 keine zwei Augen mehr hat.

180: Es wäre für Schwarz sehr unangenehm, diese Ko-Drohung zu beantworten, denn im Moment kann Weiß mit seinem Schlagen nur ein Ko um ein Auge erreichen. Wenn Schwarz jedoch deckt, würde jede weitere mögliche Ko-Drohung, die Weiß um diese Gruppe herum spielt, Schwarz sauber und bedingungslos töten. Und da Schwarz selbst nicht so viele Ko-Drohungen hat, dass er auf jede weiße Drohung gegen die obere Gruppe antworten kann, darf er jetzt nicht auf 180 antworten.



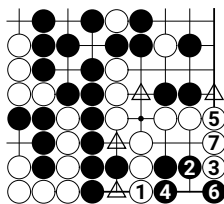
Dia. 6

185: Wenn Weiß die obere schwarze Gruppe tötet und Schwarz nicht viel zurückbekommt, wird Weiß gewinnen. Dieser Zug zielt darauf ab, die weiße Stellung in der Mitte zu zerstören oder, wenn Weiß einfach verbindet, der oberen Gruppe zur Flucht zu verhelfen. Wenn Weiß jedoch die schwarze obere Gruppe tötet, ist das mehr wert, als wenn Schwarz nur einige weiße Steine in der Mitte tötet. Um ausreichend Punkte zu erhalten, müsste Schwarz das Zentrum in Sente töten, so dass er auch auf B spielen und die untere rechte Ecke töten kann. Es sieht aber so aus, als ob 185 zu klein ist – man hätte eigentlich versuchen müssen, sofort mit der schwarzen oberen Gruppe Leben zu schaffen.

190: Der weiße Zug ist gut! Weiß weiß, dass er in Führung liegt, wenn er die obere Gruppe tötet, also ist es für ihn nicht notwendig, den verrückten Kampf im Zentrum weiterzuspielen, denn es reicht, die Stellung oben zu sichern und das Zentrum zu opfern.

200: Dieser Zug sieht aus wie Doppelsente. Er ist ein kleiner Endspielzug, aber wenn es wirklich ein Doppelsente ist, ist es auch gut, ihn sofort zu spielen, sonst wird der Gegner ihn bekommen.

201: Allerdings gibt es diese Schwäche in der weißen Form – Schwarz kann die weißen Steine im Zentrum in Sente abschneiden, bevor er auf 200 antwortet. Andererseits sollte das für Weiß keinen großen Unterschied machen. Denn nachdem er diese Steine im Zentrum in Sente abgeschnitten hat, ...

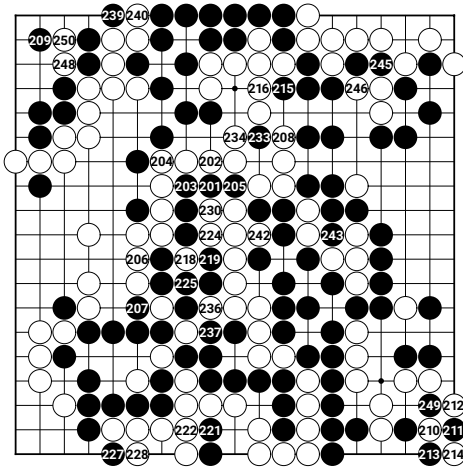


Dia. 7

209: ... muss er in der linken oberen Ecke verteidigen, ...

210: ... so dass Weiß die rechte untere Ecke verteidigen kann. Allerdings ist dieser Zug ein Fehler von Weiß – jetzt kann Schwarz ein direktes Ko um das Leben dieser Gruppe in die Ecke

basteln. Wenn Weiß 1 in Dia. 7 spielt, ist er „fast“ am Leben. „Fast“, denn Schwarz kann ein 1.000-jähriges Ko erzeugen. Im Allgemeinen ist es jedoch schwierig, ein solches Ko zu gewinnen, besonders für eine Gruppe mit so vielen Außenfreiheiten wie hier (△), so dass



Figur 5 (201–250)

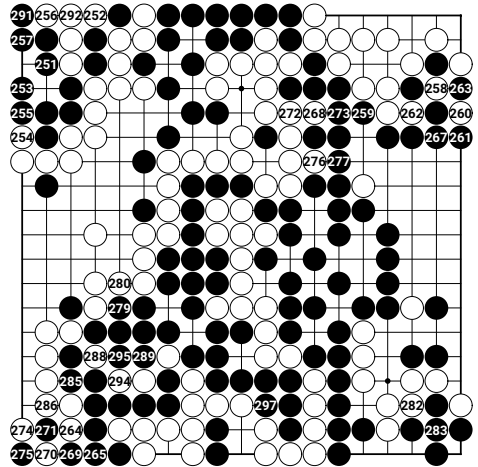
217, 223, 229, 235, 241, 247 auf 211;
220, 226, 232, 238, 244 auf 214; 231 auf 218

die weiße Gruppe höchstwahrscheinlich am Leben geblieben wäre.

245: Diese Ko-Drohung ist ein großer Gebietsverlust für Schwarz, aber Weiß hat dann keine weiteren Ko-Drohungen mehr, so dass Schwarz dank dieser Ko-Drohung das Ko gewinnt.

256: Weiß hat nicht viel für das Ko bekommen und deshalb liegt Schwarz leicht vorne.

259: Dieser Zug vergibt den Sieg. Weiß muss



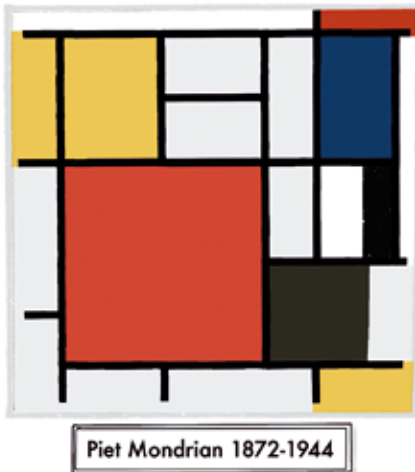
Figur 6 (251–298)

266, 290, 296 auf 260; 278, 284 auf 270;
281 auf 275; 287, 293, 298 auf 263

jetzt nicht mehr erst den schwarzen Stein mit 262 schlagen, sondern kann gleich auf 260 spielen. Hätte Schwarz auf 260 gespielt, wären 259 und 262 Miai gewesen.

260: Von diesem Zeitpunkt an spielte Weiß ein Endspiel, das zwar riskant aussieht, aber aufgrund des weißen Vorteils an Ko-Drohungen gut für ihn funktioniert.

298: Ein großartiges Endspiel von Weiß!



Hallo, liebe Kinder!

Heute gibt es wieder mal ein schönes Rätsel!

Euer 黑 Hej



Die Geschichte: Die Wilde 5

Der Go-Club der Miltenkorn-Schule hatte im Internet nach einer Möglichkeit gesucht, sich mit einem kleinen Freundschaftsmatch auf die Deutsche Go-Meisterschaft vorzubereiten. Tianyi, Xijie und Victoria hatten eifrig Mails, Posts und Nachrichten über Insta und WeChat verschickt – und tatsächlich meldete sich eine Gruppe: „Die Wilde 5“.

Das waren Schülerinnen und Schüler der Donnersberger International School, die erst vor einem Jahr mit Go angefangen hatten. Zum Glück lagen die beiden Schulen nicht weit auseinander. So konnte man sich an

einem Sonntag treffen, ein kleines Match austragen – und am selben Tag wieder gemütlich nach Hause fahren. Da jeder eine Stunde Bedenkzeit bekommen sollte, reichte es nur für ein Spiel pro Paarung. Gespielt wurde in Teams: 5 gegen 5. Die Mannschaft mit den meisten Siegen sollte das Match gewinnen.

Mit der Ruhe eines Berges verteilten Xijie und Victoria die Go-Bretter und Steindosen auf den Tischen. Ihr Lehrer, Herr Wu, gleichzeitig Sport- und Go-Lehrer, prüfte die Listen und suchte neugierig in der Online-Datenbank nach den Gästen.

„Das gibt’s ja nicht!“, staunte er. „Keine einzige Partie ist von ihnen registriert!“

„Es reicht doch, wenn sie die Regeln kennen“, rief Jona, der Jüngste im Team. Er spielte erst seit kurzer Zeit, aber dafür blitzschnell – in zehn Minuten setzte er locker fünfzig Steine. Vielleicht lag das an seinem Leichtathletiktraining: Er wollte einfach immer der Erste sein!

„Hoffentlich hat wenigstens eine von ihnen Single-Digit-Kyu-Niveau“, seufzte Tianyi. „Ich will mich ja nicht langweilen.“

Herr Wu lächelte gelassen. „Wir warten’s ab. Heute geht’s nicht nur ums Gewinnen. Wir lernen neue Spielerinnen und Spieler kennen – vielleicht sogar zukünftige Freunde, mit denen wir regelmäßig trainieren können. Jede Begegnung ist ein Gewinn!“

Xijie schaute auf die Uhr. „Sie sollten gleich da sein – noch drei Minuten.“ In diesem Moment kreischte draußen eine Straßenbahn, ein Auto hupte,





eine Feuerwehrsirene heulte los, und eine Staffel Düsenjets donnerte im Tiefflug über das Schuldach. Das Whiteboard vibrierte und kippte von der Wand – und genau dann öffnete sich das quietschende Schultor. Fünf Mädchen standen davor, eine winkte fröhlich.

„Hey, wir sind die Go-Spieler! Und ihr seid die ‚Stillen Wasser‘, oder?“ Herr Wu lachte. „Ganz genau. Willkommen!“

Er warf einen Blick auf seine Liste. „Aber wie organisieren wir die Paarungen? Ihr habt ja noch keine Ratings.“

„Kein Problem“, sagte eines der Mädchen. „Wir sagen euch einfach, wer von uns am stärksten ist.“

Und damit begann das Rätsel ... Teamlisten

Stille Wasser:

- Tianyi 2k
- Victoria 3k
- Hannes 5k
- Xijie 7k
- Jona 10k

Wilde 5:

- Sarah
- Fanny
- Jenny
- Hanni
- Anne

Das Rätsel

Aufgabe A: Paarungen herausfinden – finde heraus, wer von den „Stillen Wassern“ gegen wen von den „Wilde 5“ gespielt hat.

Aufgabe B: Bestimme, welche Mannschaft das Match (5 Partien) gewinnt.

Hinweise

1. Bei den „Wilden 5“ ist Sarah die zweitstärkste Spielerin.
2. Fanny ist stärker als mindestens eine ihrer Teamkameradinnen, aber schwächer als Sarah.
3. Eine Spielerin, deren Name auf „-y“ endet, gewann ihre Partie gegen Xijie.
4. Tianyis Gegnerin hatte lila Haare.
5. Victoria konnte ihre Partie nicht gewinnen.
6. Jona spielte weder gegen eine Spielerin, deren Name auf „-y“ endet, noch gegen Sarah.
7. Entweder der beste oder der schnellste Spieler von „Stille Wasser“ gewann sein Spiel.
8. Fanny verlor ihre Partie.
9. Anne trug ein DGoZ-T-Shirt.

Lösungen
 Paarungen: Tianyi – Anne, Victoria – Sarah, Hannes – Fanny, Xijie – Jenny, Jona – Hanni
 Sieger/innen: Tianyi, Sarah, Fanny, Jenny, Jona
 Endergebnis: Die Wilden 5 gewinnen das Match mit 3 : 2.

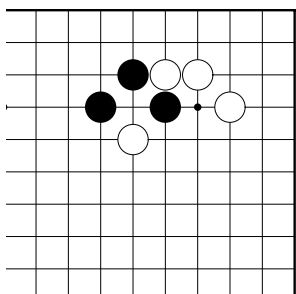
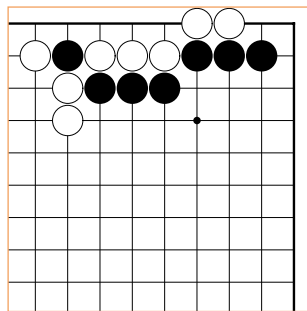
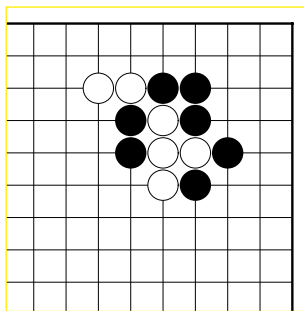
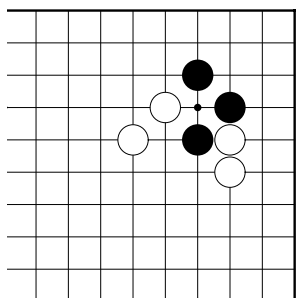
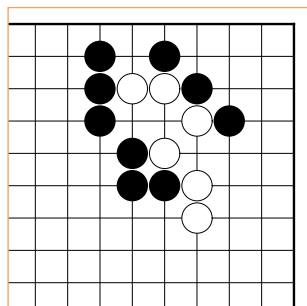
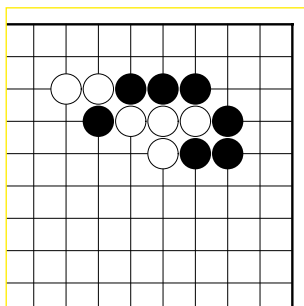
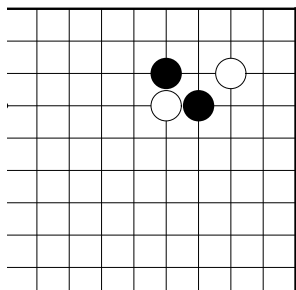
Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

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

Weiß: Zeichne einen Kreis für den Zug, mit dem Schwarz seine Steine verbindet!

Gelb: Schwarz fängt Steine mit einer Treppe! Zeichne die ersten drei Züge ein.

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

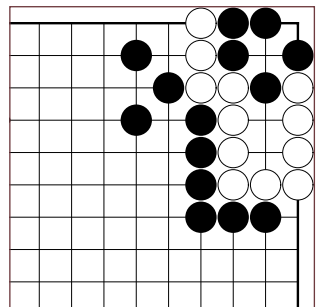
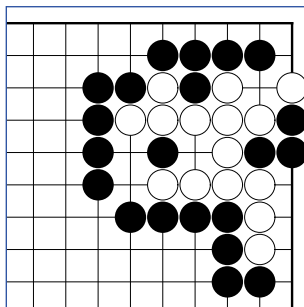
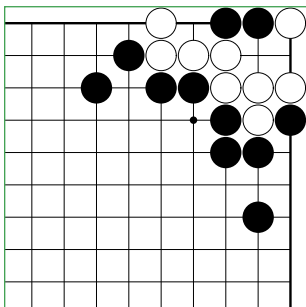
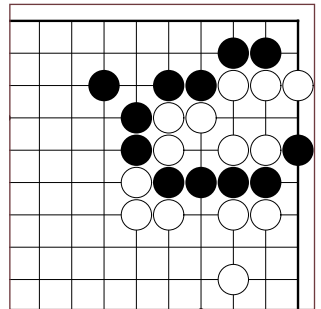
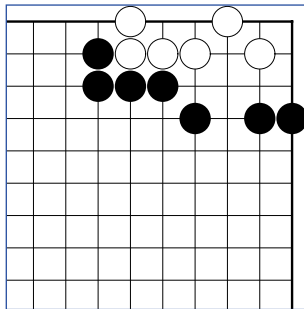
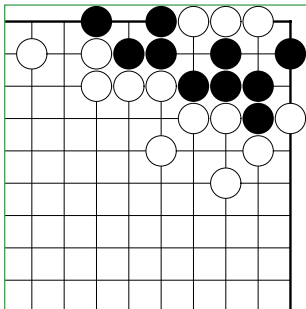
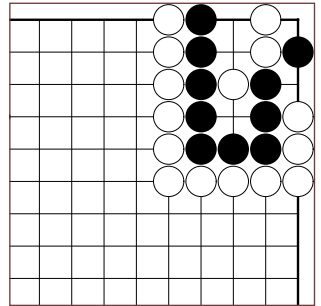
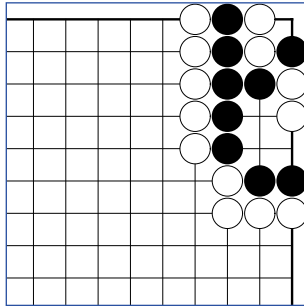
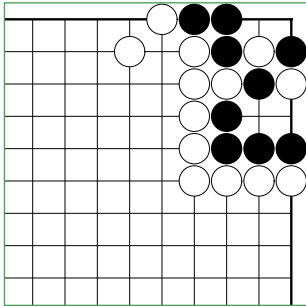


Go-Probleme für Grün-, Blau- und Braungurt

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



Unterhaltsame Yose-Übungen

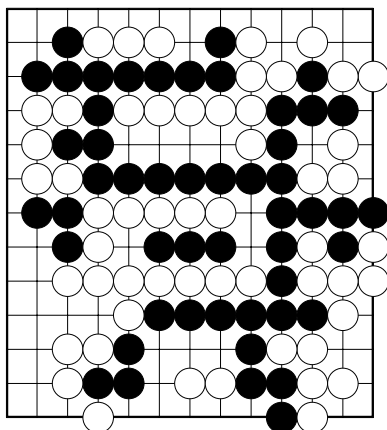
von Ulrich Groh



Wie bereits erwähnt, stammt das von mir in DGoZ 3+4/2025 vorgestellte Yose-Problem aus der Zeitschrift 月刊碁学. Es war üblich, diese Probleme zu einem späteren Zeitpunkt in einem Sonderheft zusammenzustellen und zu veröffentlichen. Das Sonderheft, das ich dazu besitze, stammt aus dem Jahr 1982 und beinhaltet 25 Probleme. Dies ist eine Zusammenstellung der Aufgaben, die ab Oktober 1979 erschienen sind und für die Ushikubo Yoshitaka 9p (牛窪義高) sich verantwortlich zeichnete. Der Titel »Unterhaltsame Yose-Übungen – 楽しいヨセの演習« dieses Sonderhefts spricht für sich.

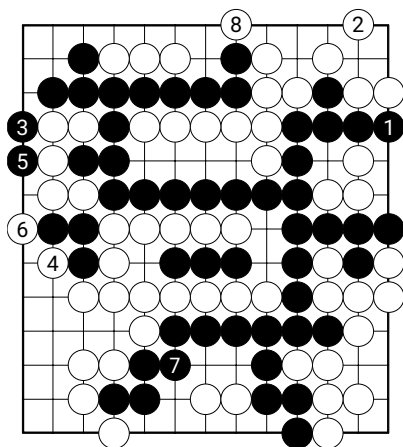
Yose-Training 1

Es ist Schwarz am Zug und zum jetzigen Zeitpunkt haben beide Seiten keine gefangenen Steine.



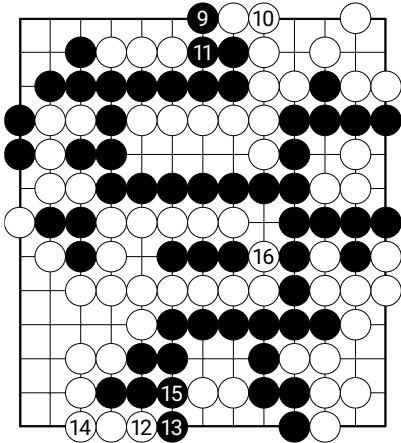
Das Ausgangsdiagramm

Der Kommentar im Heft dazu: *Wenn es normal zu Ende gespielt wird, kann Schwarz nicht aufholen. Nutzen Sie daher geeignete Tesuji, um diese Partie zu gewinnen. Denn*



Dia. 1.1

das normale Endspiel, wie in den beiden Diagrammen 1.1 und 1.2 gezeigt, führt nicht zum Erfolg. Findet Schwarz aber die richtigen Tesuji, so gewinnt Schwarz noch mit einem Punkt!



Dia. 1.2

Es zeigt sich, dass das gezeigte Endspiel ein Fehlversuch ist: Nach 16 Zügen ist alles vorbei und Weiß gewinnt mit 7 Punkten. Hier noch die Endabrechnung (bitte beachten: geschlagene Steine und tote Steine auf dem Brett zählen als zwei Punkte):

- **Schwarzes Gebiet:** Rechte Seite: 9 Punkte, linke obere Ecke: 14 Punkte, untere Seite: 8 Punkte; insgesamt also 31 Punkte.
- **Weißes Gebiet:** Rechte obere Ecke: 6 Punkte, rechte untere Ecke: 6 Punkte, von links unten zur Mitte: 26 Punkte; insgesamt also 38 Punkte.

Der Hinweis auf den Gewinn mit einem Punkt sollte Motivation für ein sehr gründliches Nachdenken sein. Nicht nur bei diesem Problem, sondern künftig auch bei eigenen Partien.

Viel Erfolg und Spaß beim Lösen!

Impressum DGoZ 5/2025

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, Mateusz Surma, Benjamin Teuber, Fernost-Nachrichten: James Brückl, Lars Gehrke, Daniela Trinks, Liu Yang; Pokale: Martin Ruzicka, Silvia Hartig; Kinderseite: Marc Oliver Rieger; Probleme: Tobias Berben, Antonius Claasen, Gunnar Dickfeld; Ausschreibungen: Pascal Müller; Adressen: Wastl Sommer; Turnierkalender: Sarah Tegtmeier

Beiträge: Ying Chen, Ulrich Groh, Yvonne Limbach, Hubert Marischen, Jaqueline Patzek, Casjen Quathamier, Marc Oliver Rieger, Martin Ruzicka, Helmuth Schomberg, Jörg Sonnenberger, Volker Stühr

Fotos: Frank Quathamier, Benjamin Wirthmann, 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 6/2025: Mittwoch, der 10.12.2025

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

Endspiel (20)

von Robert Jasiek

Bevor wir uns ins nächste Thema stürzen, rekapitulieren wir das Thema des lokalen Nachhandendspiels. Die lokale Region des Nachhandendspiels wird durch zwei Werte charakterisiert – Count und Zugwert. Der Count ist der lokale Stellungswert des Nachhandendspiels und wird berechnet als Durchschnitt der Counts der schwarzen und weißen Nachfolgestellungen. Der Zugwert ist der Wert eines lokalen Zugs eines der beiden Spieler und wird berechnet als halber Differenzwert der Counts der schwarzen und weißen Nachfolgestellungen.

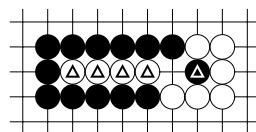
Außerdem hat jeder Zug für sich betrachtet einen weiteren Wert – seinen Zugewinn. Ein Zugewinn wird anders berechnet als ein Zugwert, aber bei einer einfachen lokalen Nachhand ist der Zugwert gleich dem Zugewinn des schwarzen Zugs und gleich dem Zugewinn des weißen Zugs.

Beispiel 1 in Dia. 1 zeigt ein lokales Nachhandendspiel. Dort kann Schwarz zuerst spielen und die erzeugte schwarze Nachfolgestellung hat den Count 8 (Dia. 2). Alternativ kann Weiß dort zuerst spielen und die erzeugte weiße Nachfolgestellung hat den

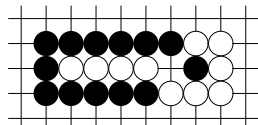
Count –2, denn der negative Wert ist zugunsten von Weiß (Dia. 3).

Wir berechnen nun den Count der lokalen Nachhand in der Ausgangsstellung in Dia. 1 als Durchschnitt der Counts der schwarzen und weißen Nachfolgestellungen und erhalten $(8 + (-2)) / 2 = 3$. Das ist der lokale Stellungswert des ursprünglichen Nachhandendspiels.

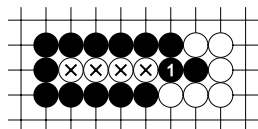
Als Nächstes bestimmen wir den Zugwert der lokalen Nachhand in der Ausgangsstellung in Dia. 1. Wir berechnen ihn als halben Differenzwert der Counts der schwarzen und weißen Nachfolgestellungen, also $(8 - (-2)) / 2 = 5$. Alternativ können wir den Zugwert auch mit der schnellen Methode bestimmen, indem wir die 5 markierten Steine im lokalen Endspiel in Dia. 4 zählen.



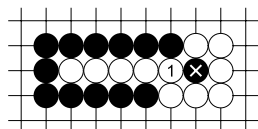
Dia. 4 (fünf Steine)



Dia. 1 (Beispiel 1, lokale Nachhand, Count 3, Zugwert 5)



Dia. 2
(Schwarz beginnt, Count 8)



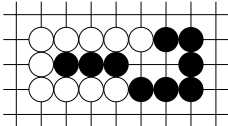
Dia. 3 (Weiß beginnt, Count –2)

Was ist der Zugewinn des schwarzen Zugs in Dia. 2? Er wird berechnet als Differenz aus Count der schwarzen Nachfolgestellung und Count der Ausgangsstellung, nämlich $8 - 3 = 5$.

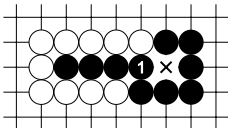
Und wie ist es mit dem Zugewinn des weißen Zugs in Dia. 3? Er ist definiert als Differenz aus Count der Ausgangsstellung und Count der weißen Nachfolgestellung, also $3 - (-2) = 5$. Wie versprochen sind in der einfachen lokalen Nachhand die Zugewinne beider erster Züge gleich dem Zugwert 5.

Schließlich können wir die Werte wie folgt interpretieren. Das lokale Nachhandendspiel in der Ausgangsstellung in Dia. 1 hat als lokalen Stellungswert seinen Count 3. Davon ausgehend gewinnt in Dia. 2 der schwarze Zug 5 Punkte hinzu und das ergibt den Count 8 der schwarzen Nachfolgestellung, denn $3 + 5 = 8$. Wenn wir alternativ von der Ausgangsstellung und deren Count 3 mit dem weißen Zug in Dia. 3

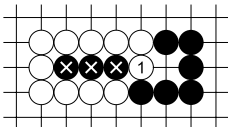
starten, gewinnt Weiß 5 Punkte hinzu, was allerdings aus der Sicht des schwarzen Spielers bedeutet, dass Schwarz 5 Punkte verliert, welche wir deswegen subtrahieren, sodass wir $3 - 5 = -2$ rechnen und den Count -2 der weißen Nachfolgestellung erhalten. In unserer lokalen Nachhand besagt der Zugwert 5, dass es für jeden der beiden anziehenden Spieler 5 Punkte wert ist, zuerst lokal zu spielen.



Dia. 5 (Beispiel 2, lokale Nachhand, Count $-2 \frac{1}{2}$, Zugwert $3 \frac{1}{2}$)



*Dia. 6
(Schwarz beginnt, Count 1)*



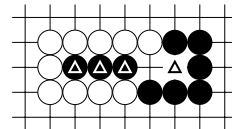
*Dia. 7
(Weiß beginnt, Count -6)*

Das lokale Nachhandendspiel in Beispiel 2 in Dia. 5 unterscheidet sich von Beispiel 1: Diesmal hat Weiß das bessere Gebietspotenzial, es gibt weniger Steine und wir haben nun auch einen leeren potenziellen Gebietsschnittpunkt. In Dia. 6 startet Schwarz und die erzeugte schwarze Nachfolgestellung hat den Count 1. In Dia. 7 startet Weiß und die erzeugte weiße Nachfolgestellung hat den Count -6 (negativ zugunsten von Weiß).

Der Count der lokalen Nachhand in der Ausgangsstellung in Dia. 5 ist der Durchschnitt der Counts der schwarzen und weißen Nachfolgestellungen, also $(1 + (-6)) / 2 = -2 \frac{1}{2}$. Dieser lokale Stellungswert des ursprünglichen Nachhandendspiels ist negativ zugunsten von Weiß. Das kann uns nicht

überraschen, da ja Weiß das bessere Gebietspotenzial hat. Wir müssen es in Form der negativen Zahl nur zur Kenntnis nehmen.

Nun bestimmen wir den Zugwert der lokalen Nachhand in der Ausgangsstellung in Dia. 5 als halben Differenzwert der Counts der schwarzen und weißen Nachfolgestellungen, also $(1 - (-6)) / 2 = 3 \frac{1}{2}$. Mit alternativ der schnellen Methode gucken wir auf Dia. 8: Die drei markierten Steine tragen 3 bei und der eine markierte leere Schnittpunkt trägt $\frac{1}{2}$ bei, sodass der Zugwert $3 + \frac{1}{2} = 3 \frac{1}{2}$ ist. Den unmarkierten leeren Schnittpunkt dazwischen berücksichtigen wir nicht, denn er wird ja von einem Stein besetzt, sobald Schwarz oder Weiß dort zieht,



*Dia. 8
(drei Steine und ein leerer Schnittpunkt)*

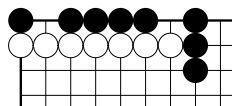
und Gebiet ergibt sich nur benachbart dazu.

Der Zugewinn des schwarzen Zugs in Dia. 6 ist der Count der schwarzen Nachfolgestellung minus dem Count der Ausgangsstellung, also $1 - (-2 \frac{1}{2}) = 3 \frac{1}{2}$. Der Zugewinn des weißen Zugs in Dia. 7 ist der Count der Ausgangsstellung minus dem Count der weißen Nachfolgestellung, also $-2 \frac{1}{2} - (-6) = 3 \frac{1}{2}$. Auch in Beispiel 2 haben Zugwert, Zugewinn des schwarzen Zugs und Zugewinn des weißen Zugs den gleichen Wert, nämlich $3 \frac{1}{2}$. So muss es in einer einfachen lokalen Nachhand sein!

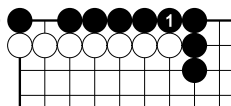
Lasst uns die Werte interpretieren! Das lokale Nachhandendspiel in der Ausgangsstellung in Dia. 5 hat den Count $-2 \frac{1}{2}$. Davon ausgehend gewinnt in Dia. 6 der schwarze Zug $3 \frac{1}{2}$ Punkte hinzu und das ergibt den Count 1 der schwarzen Nachfolgestellung, weil $-2 \frac{1}{2} + 3 \frac{1}{2} = 1$ ist. Alternativ starten wir von der Ausgangsstellung mit dem Count $-2 \frac{1}{2}$ mit dem weißen Zug in Dia. 7, Weiß gewinnt $3 \frac{1}{2}$ Punkte hinzu, sodass aus der Sicht des Schwarzen dieser $3 \frac{1}{2}$ Punkte verliert und wir dementsprechend $-2 \frac{1}{2} - 3 \frac{1}{2} = -6$ rechnen und den Count -6 der weißen Nachfolgestellung erhalten. Der Zugwert $3 \frac{1}{2}$ unserer ursprünglichen lokalen Nachhand besagt, dass es für den schwarzen

oder weißen Anziehenden $3\frac{1}{2}$ Punkte wert ist, zuerst lokal zu spielen.

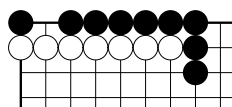
Beispiele 1 und 2 sind lokale Nachhandendspiele ohne Follow-up. Wie wir alle wissen, können aber auch Follow-ups vorkommen. Der einfachste Fall ist ein lokales Nachhandendspiel mit Follow-up nur eines Spielers ohne weitere Komplikationen, so wie Beispiel 3 in Dia. 9. Beim erzeugten Follow-up müssen wir erst dessen Werte bestimmen, bevor wir die Werte des ursprünglichen lokalen Endspiels in der Ausgangsstellung ermitteln können.



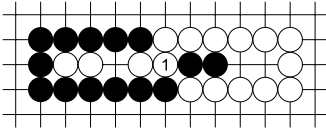
Dia. 9 (Beispiel 3, lokale Nachhand mit Follow-up, Count -6, Zugwert 5)



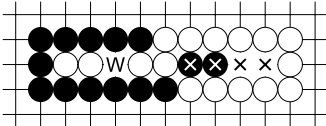
Dia. 10 (Schwarz beginnt)



Das schwarze Follow-up in Dia. 17 hat die gesetzelte Gebietsregion mit dem Teilcount 7 und Region B mit dem Teilcount $-\frac{1}{2}$ (negativ zugunsten von Weiß) und Folgezugwert $\frac{1}{2}$. Daher haben beide Regionen zusammen die Summe der Teilcounts als Count, $7 + (-\frac{1}{2}) = 6\frac{1}{2}$, und den vorgenannten Folgezugwert.



Dia. 18 (Weiß beginnt)



Dia. 19 (weißes Follow-up, Count -4, weißer Folgezugwert 2)

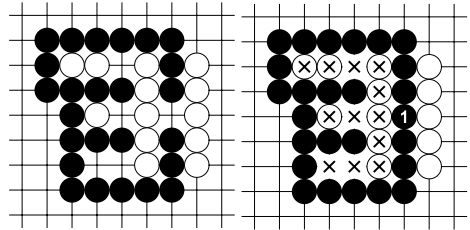
Das weiße Follow-up in Dia. 19 hat die gesetzelte Gebietsregion mit dem Teilcount -6 (negativ zugunsten von Weiß) und Region W mit Teilcount 2 und Folgezugwert 2. Beide Regionen zusammen haben diesen Folgezugwert und die Summe der Teilcounts als Count, also $-6 + 2 = -4$.

Jetzt können wir die Werte für die Ausgangsstellung in Dia 15 vom Count $6\frac{1}{2}$ des schwarzen Follow-ups in Dia. 17 und Count -4 des weißen Follow-ups in Dia. 19 herleiten. Der mutmaßliche Count des ursprünglichen lokalen Endspiels wird berechnet als der Durchschnitt $(6\frac{1}{2} + (-4)) / 2 = 1\frac{1}{4}$. Wir berechnen den mutmaßlichen Zugwert des ursprünglichen lokalen Endspiels als halben Differenzwert: $(6\frac{1}{2} - (-4)) / 2 = 5\frac{1}{4}$.

Außerdem überprüfen wir die lokale Nachhand: Der Zugwert $5\frac{1}{4}$ ist sowohl größer als der schwarze Folgezugwert $\frac{1}{2}$ als auch größer als der weiße Folgezugwert 2, effizient notiert $5\frac{1}{4} > \frac{1}{2}$, 2. Deswegen durften wir Nachhandwerte berechnen.

Schließlich gibt es noch die Möglichkeit mehrerer getrennter ungesetzelter Regionen. Der Count ist die Summe der Einzelcounts. Der Zugwert ist grundsätzlich das Maximum der Einzelzugwerte. Im Beispiel 5 des Dia. 20 werden wir das beim weißen Follow-up in Dia. 22 anwenden.

Wenn Schwarz in Dia. 21 beginnt, ist das Gebiet sofort gesetzelt. Mit 8 Schnittpunkten mit

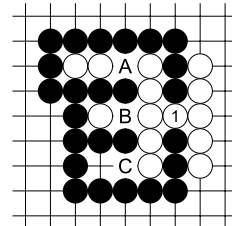


Dia. 20 (Beispiel 5, lokale Nachhand, Count $11\frac{3}{4}$, Zugwert $8\frac{1}{4}$)

Dia. 21 (Schwarz beginnt, Count 20)

toten weißen Steinen zu je 2 Punkten und 4 leeren Schnittpunkten haben wir den Count 20.

Der weiße Zug erzeugt das weiße Follow-up mit den drei getrennten ungesetzten Regionen A, B beziehungsweise C mit den Einzelcounts 2, 1 und $\frac{1}{2}$ sowie diesen Einzelzugwerten. Das weiße Follow-up hat die Summe der Einzelcounts als Count, $2 + 1 + \frac{1}{2} = 3\frac{1}{2}$, und das Maximum 2 der drei Einzelzugwerte als Folgezugwert.

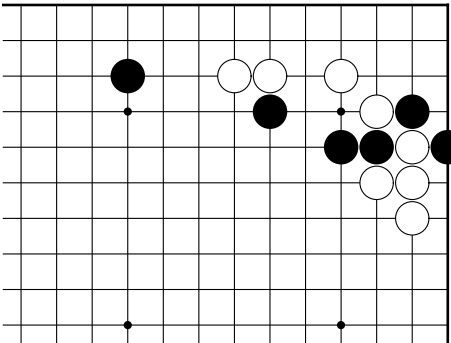


Dia. 22 (Weiß erzeugt weißes Follow-up, Count $3\frac{1}{2}$, Folgezugwert 2)

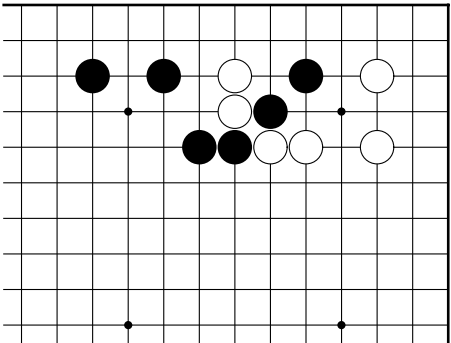
Aus dem Count 20 der schwarzen Nachfolgestellung in Dia. 21 und dem Count $3\frac{1}{2}$ des weißen Follow-ups erzeugt in Dia. 22 leiten wir die mutmaßlichen Werte des ursprünglichen lokalen Endspiels in der Ausgangsstellung in Dia. 20 her. Wir berechnen dessen Count als den Durchschnitt $(20 + 3\frac{1}{2}) / 2 = 11\frac{3}{4}$. Wir ermitteln dessen Zugwert als den halben Differenzwert $(20 - 3\frac{1}{2}) / 2 = 8\frac{1}{4}$.

Der Zugwert $8\frac{1}{4}$ ist größer als der Folgezugwert 2, also $8\frac{1}{4} > 2$. Darum handelt es sich beim ursprünglichen lokalen Endspiel tatsächlich um eine lokale Nachhand und es war richtig, deren Werte als Nachhandwerte zu berechnen.

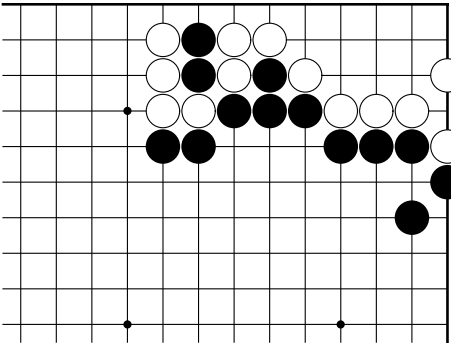
Tesuji-Tutor 1: Zerstören
von Tobias Berben



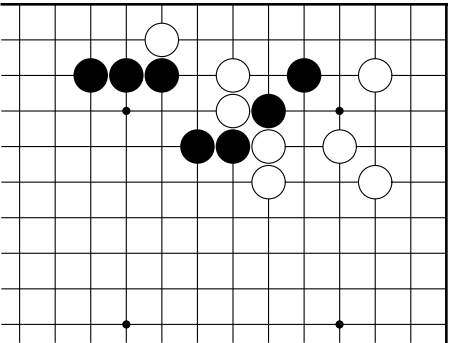
Problem 1



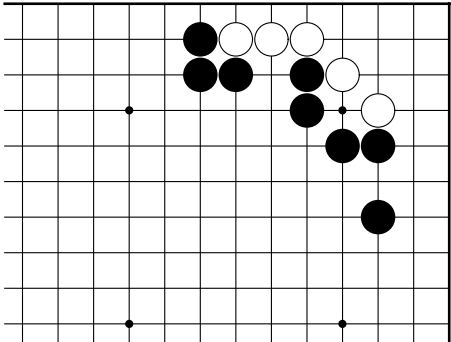
Problem 4



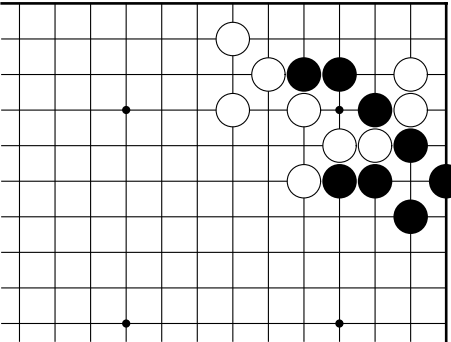
Problem 2



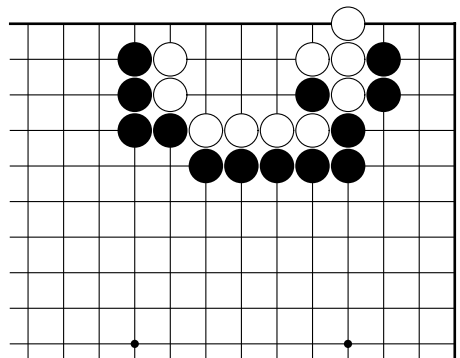
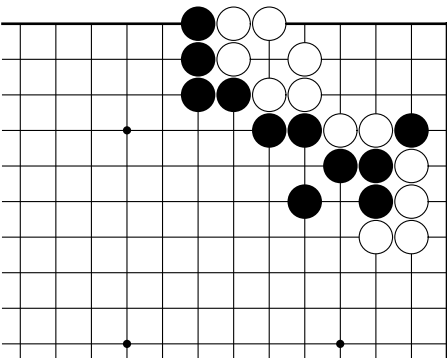
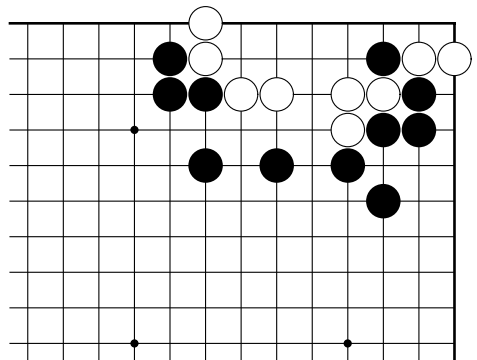
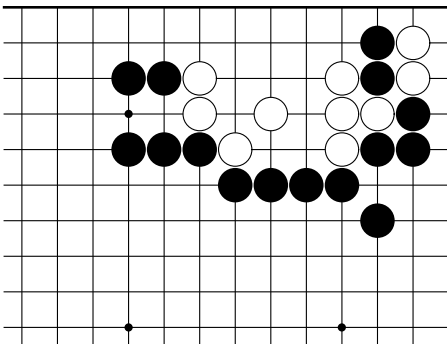
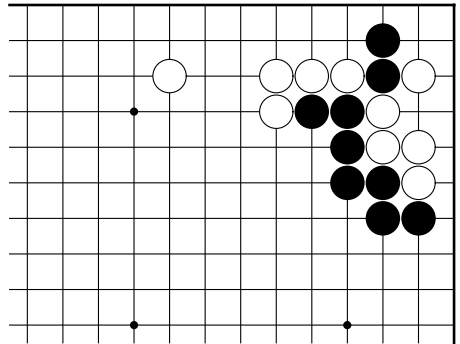
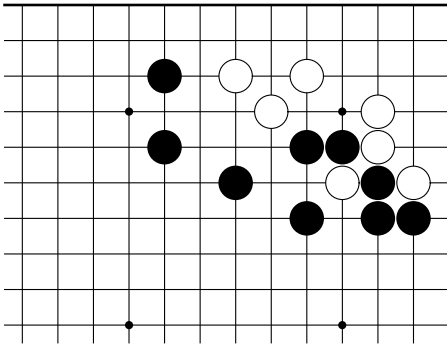
Problem 5

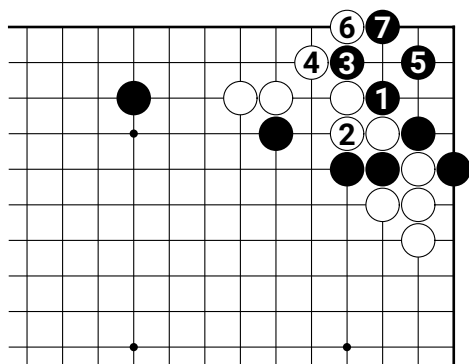


Problem 3

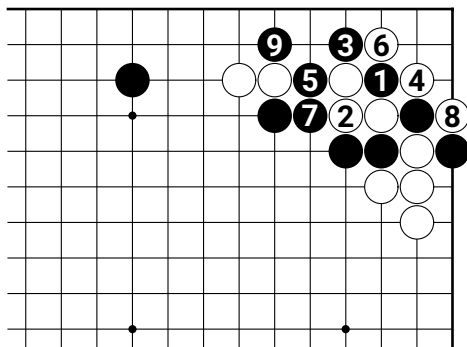


Problem 6

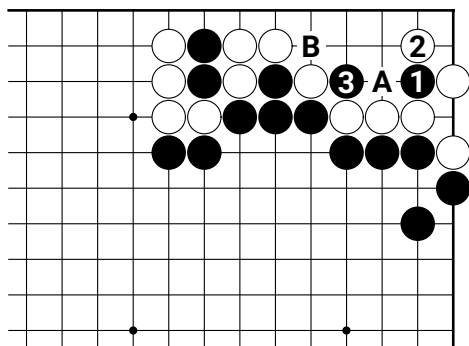




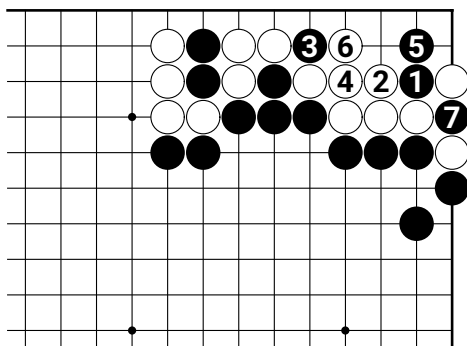
Lösung 1.1: Schwarz spielt das Atari auf 1 und dann den cleveren Zug 3. Nach 4 entsteht ein Ko.



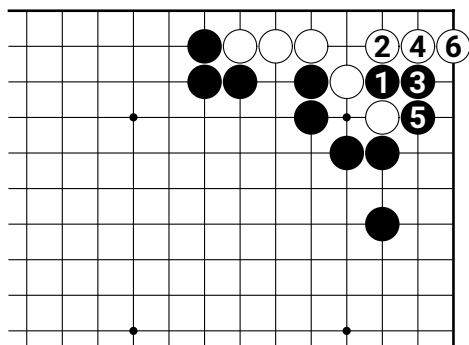
Lösung 1.2: Will Weiß das Ko mit 4 verhindern, dann kann Schwarz mit 5 bis 9 durchbrechen.



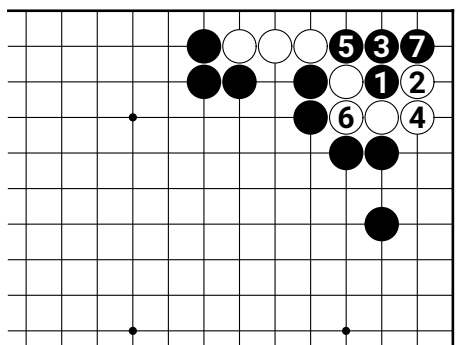
Lösung 2.1: Der erste Zug von Schwarz ist sehr schön! Wenn Weiß auf 2 antwortet, macht 3 Miai aus A und B.



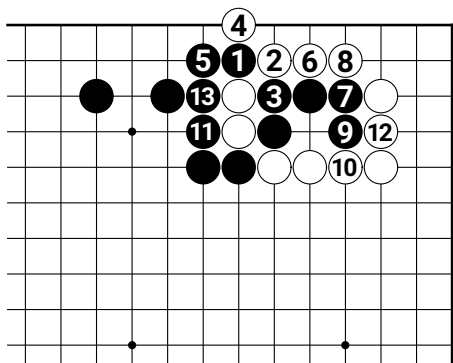
Lösung 2.2: Dieses Atari mit 2 rettet Weiß nicht – nach 5 muss Weiß auf 6 sichern und das Ko mit 7 zulassen.



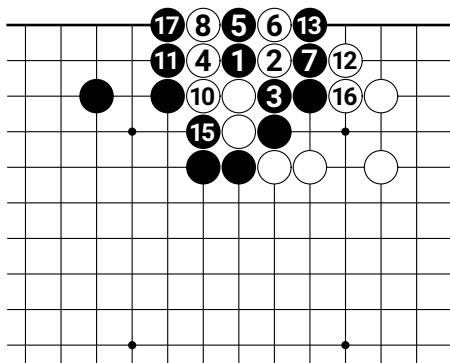
Lösung 3.1: Der erste Zug ist das Tesuji, durch das Schwarz die weiße Ecke in Vorhand reduzieren kann.



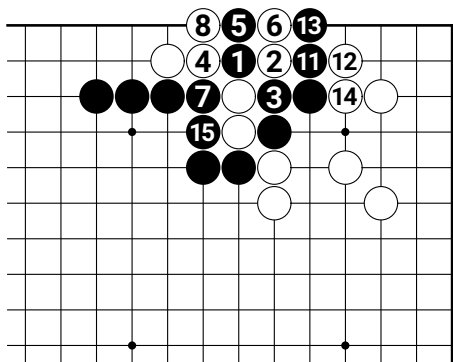
Lösung 3.2: Wenn Weiß sich mit 2 wehrt, dann stirbt er nach 7 komplett. 4 und 5 sind Miai für Schwarz.



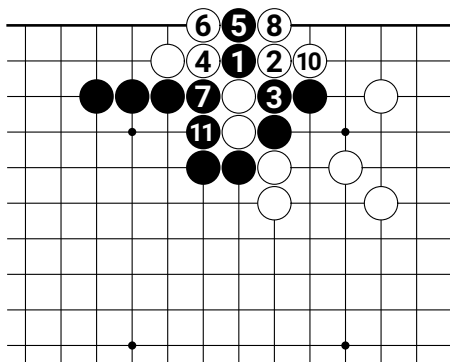
Lösung 4.1: Der erste Zug schlägt Weiß auf den Kopf. Weiß weicht zurück und Schwarz reduziert bis 13.



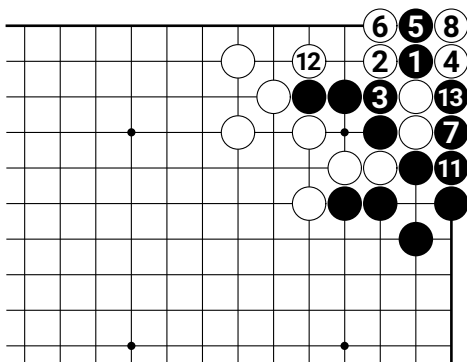
Lösung 4.2 (9 auf 1; 14 auf 5): Wenn Weiß mit 2 und 4 nicht zurückweicht, streckt Schwarz auf 5 und fängt bis 17.



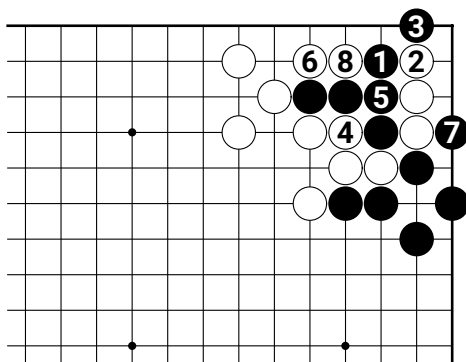
Lösung 5.1 (9 auf 1; 10 auf 5): Hier schlägt Schwarz dem Weißen auf den Kopf und fängt, wenn Weiß dagegen hält.



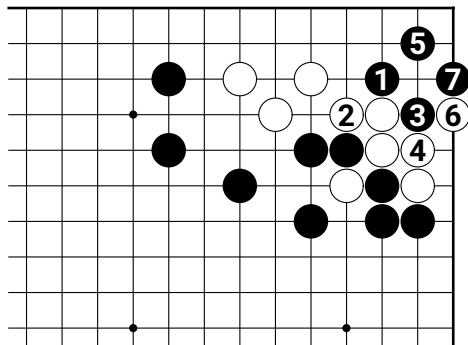
Lösung 5.2 (9 auf 1): Mit 10 kann Weiß nachgeben und Teile seiner Steine retten.



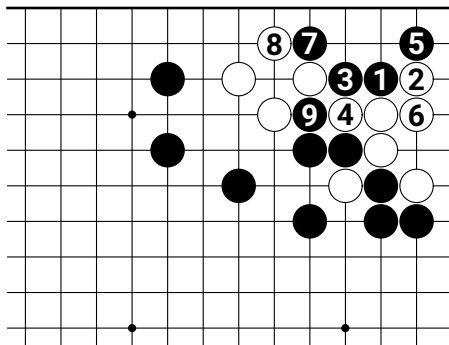
Lösung 6.1 (9 auf 1; 10 auf 5): Noch ein Schlag auf den Kopf. Danach werden 1 und 5 geopfert, um mit 13 anzubinden.



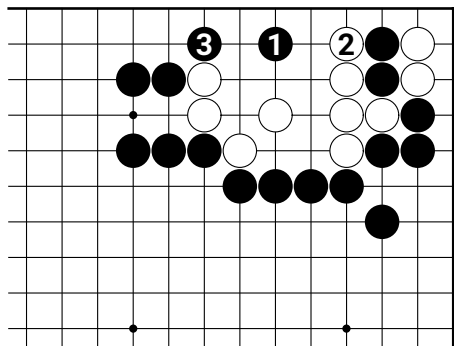
Lösung 6.2: Der einfache Zug 1 funktioniert nicht, da die schwarzen Steine nach 8 gefangen sind.



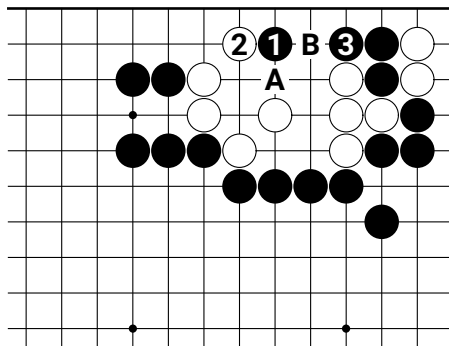
Lösung 7.1: Der erste Zug ist entscheidend. Wenn Weiß mit 2 verbindet, entsteht nach 6 und 7 ein Ko.



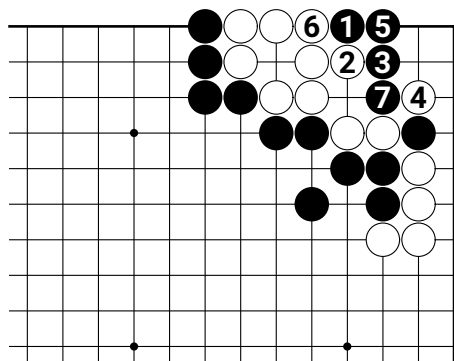
Lösung 7.2: Hält Weiß mit 2 dagegen, kann Schwarz bis 9 ein noch größeres Ko erreichen.



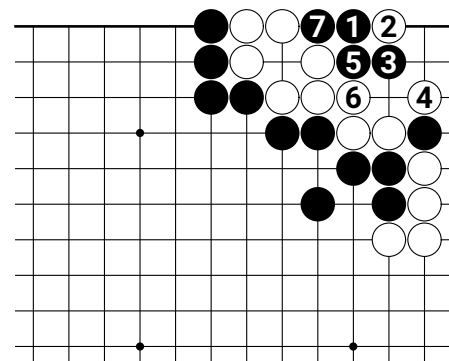
Lösung 8.1: 1 ist ein schlauer Zug. Sichert Weiß in der Ecke, kann Schwarz mit 3 anbinden.



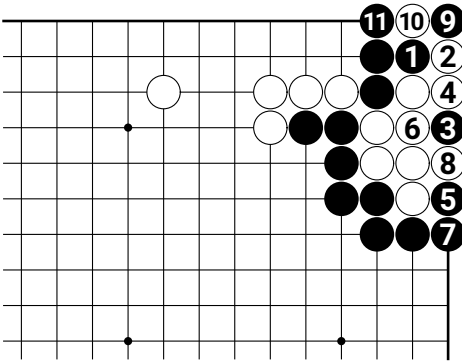
Lösung 8.2: Trennt Weiß mit 2, bindet Schwarz zur Ecke an und fängt. Weiß 2 auf A wird übrigens mit B beantwortet.



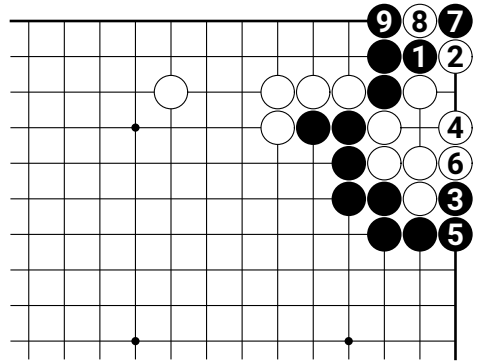
Lösung 9.1: Das Tesuji ist 1. Nach 7 kann Weiß nicht decken, weil es Selbst-Atari ist.



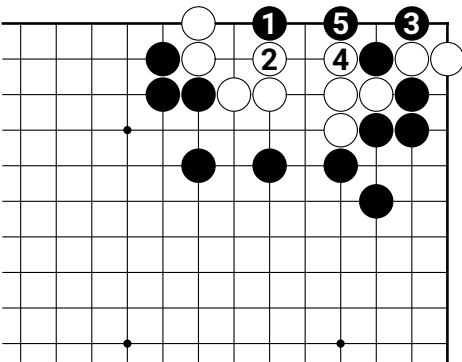
Lösung 9.2: Der Zug auf 2 ist eine große Gegenwehr, aber nach 4 kann Schwarz 5 und 7 spielen und Weiß nicht decken.



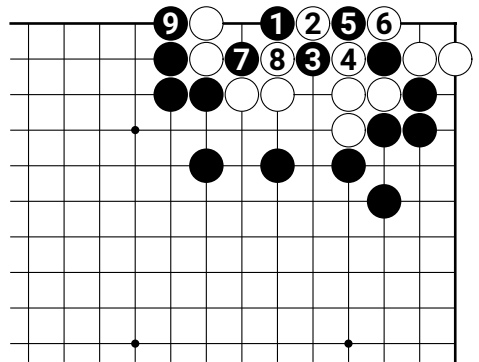
Lösung 10.1: Das Tesuji ist nicht 1, sondern 3. Danach erreicht Schwarz bis 11 ein Ko.



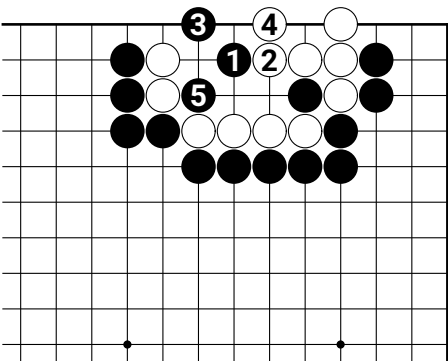
Lösung 10.2: Spielt Schwarz dagegen 3, resultiert auch ein Ko, aber es ist ein Zwei-Stufen-Ko, also deutlich schlechter.



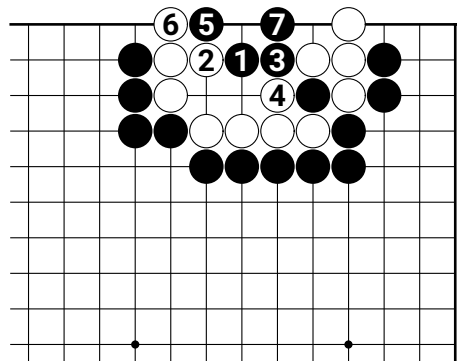
Lösung 11.1: Mit 1 attackiert Schwarz die beiden weißen Steine links und nach 2 entsteht mit 3 und 5 ein Ko.



Lösung 11.2: Wenn Weiß auf 2 antwortet, dann werden 3 und 5 geopfert, um danach mit 7 und 9 zu fangen.



Lösung 12.1: Nach 1 kann Weiß nur mit 2 und 4 überleben und muss Schwarz mit 3 und 5 fangen lassen.



Lösung 12.2: Mit 2 auf 1 zu reagieren ist gefährlich, da Weiß nach 7 droht, die ganze Gruppe zu verlieren.

Deutschlandpokal 2025*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl.	Name	KA	ED	HH	H	DD	L	K	DA	SN	F	Σ	
1	Mei, Litao	2k	1	3	–	–	–	–	2	–	2	8	Für 2025 stehen folgende Deutschlandpokal-Turniere fest:
2	Reinke, Hendrik	1k	–	1	2	0	–	0	–	4	–	7	
	Drewitz, Michael	2k	–	–	0	4	–	3	–	0	0	7	
4	Kurz, Alexander	3d	–	–	0	0	2	–	–	2	–	6	Januar
5	Sun, Ryan	1d	3	–	–	–	–	1	–	–	2	6	04.–05.
	Kirschen, David	2k	3	–	–	–	–	–	1	–	2	6	Winter-Go-Treffen
7	Zhang, Miles	2k	0	–	–	–	–	–	–	–	6	6	Karlsruhe
8	Haas, Richard	1d	–	–	–	–	–	–	–	–	6	6	Februar
9	Jacob, Dominik	1d	3	–	–	–	–	–	2	–	–	5	01.–02.
10	Koch, Paul	2k	0	–	–	1	–	–	3	–	0	4	Erdinger Go-Turnier
													März
													08.–09.
													Harburger Mausefalle

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl.	Name	KA	ED	HH	H	DD	L	K	DA	SN	F	Σ		
1	Schafroth, Gideon	4k	–	5	–	–	4	3	–	–	–	0	12	Messeturnier Hannover
2	Wille, Ole	3k	–	–	4	4	–	–	–	1	–	2	11	Mai 24.–25.
3	Weber, Timo	7k	2	–	–	4	–	–	–	1	–	1	10	Dresdner Go-Turnier
4	Wuerfel, Tim Robert	3k	2	–	–	0	–	–	–	1	–	4	7	Juni
5	Schleiss, Siegmund	9k	3	–	–	–	–	–	–	–	–	4	7	21.–22.
	Kullik, Bettina	8k	–	–	3	–	–	–	–	–	4	–	7	Darmstädter-Go-Tage
	Boehm, Arthur	3k	–	–	–	–	–	–	3	–	–	4	7	21.–22.
8	Kunisch, Wulf	3k	–	–	2	2	–	–	–	–	2	–	6	Leipziger Bergfest
9	Glass, Paul	5k	–	–	4	–	–	2	–	–	–	–	6	21.–22.
	Boehme, Friedrich	3k	–	–	2	–	–	–	–	–	–	4	6	Kölner Turnier 2025
	Quathamer, Frank	5k	–	–	–	2	–	–	–	–	–	4	6	September
	Depping, Paul	9k	–	–	–	–	2	–	–	–	–	4	6	20.–21.
														Schweriner Drachen- schlacht
														27.–28.
														TipTap Frankfurt

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer

Pl.	Name	KA	ED	HH	H	DD	L	K	DA	SN	F	Σ	18.–19. Jenaer Kreuzschnitt
1	Donner, Taito	22k	2	5	4	0	–	–	–	3	–	14	November 22.-23. Berliner Kranich
2	Blumenschein, Lui	12k	4	1	–	–	–	–	1	–	4	12	
3	Kleefeldt, Minghao A.	11k	–	0	–	–	–	–	–	3	–	5	
4	Quathamer, Walter	19k	–	–	–	4	–	–	–	3	–	0	7
5	Laudon, Christopher	17k	–	–	–	–	6	0	–	–	–	–	6
6	Nolte, Daniel	13k	–	–	–	6	–	–	–	–	–	–	6
	Molkenthin, Noel	18k	–	–	6	–	–	–	–	–	–	–	6
8	Ramacher, Iris	14k	0	–	0	2	–	–	1	–	–	2	5
9	Shi, Harry	10k	–	–	–	–	–	–	3	–	–	2	5
10	Wild, Felix	15k	5	–	–	–	–	–	–	–	–	–	5

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

Kids- und Teenspokal 2025

Der aktuelle Zwischenstand unterscheidet sich quasi nicht vom letzten Zwischenstand, lediglich durch die Tiebreaks (höhere Anzahl Turniere) hat sich ein bisschen was bewegt.

In der U12 führt weiterhin Lui, der sich ein gewisses Polster von 7 Punkten aufbauen konnte. Taito, Tan und Tarmo folgen dicht an dicht auf den Plätzen 2-4 und haben natürlich noch ein paar Turniere Zeit, um eventuell nach oben anzugreifen. Hinter ihnen folgt auf den Plätzen 5-9 aber auch ein dichtes Verfolgerfeld. Die genaue Platzierung zum Jahresende bleibt spannend!

In der U18 führt Adam inzwischen mit 11 Siegen Abstand. Auch nach reiner Turnieranzahl ist er unangefochtener Spitzenreiter. Es wird wohl schwierig, ihm die Titelverteidigung noch streitig zu machen. Von seiner letztjährigen Bestmarke von 85 Siegen auf 28 Turnieren ist er aber auch noch ein Stück entfernt, dieser Rekord könnte wohl bestehen bleiben. Ryan und Shukai folgen punktgleich auf Platz 2 und 3, das Polster auf die dahinterliegenden Plätze ist wiederum recht üppig, mit 12 Punkten.

In der aktuellen Auswertung fehlen noch die deutsche Meisterschaft und die Jugend-Meisterschaft, die Anfang Oktober stattfanden.

Bei der Jugend-Meisterschaft wurden die Kategorien von Leuten gewonnen, die auch hier schon viele Punkte haben, namentlich Adam in der U17, Ryan in der U14 und Tan in der U11. Herzlichen Glückwunsch hierzu auch von meiner Seite!

Bei den Großen hat es Yuze, aktuell auf Platz 5 in der U18, tatsächlich geschafft, Deutscher Meister zu werden, mit 5,5/7 Punkten. Herzlichen Glückwunsch dazu!

In der nächsten Ausgabe bekommen wir dann einen fast finalen Zwischenstand, bis dahin könnt ihr noch fleißig Punkte sammeln. Viel Spaß dabei!

Wie immer der Hinweis: Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war, also höchstens Jahrgang 2007. Hoffentlich solltet ihr dann einfach auf der Webseite auftauchen. Wenn ihr ein Turnier gespielt habt, aber nicht in der entsprechenden Tabelle steht, schreibt mir gerne eine Mail an fs-ktpokal@dgb.de.

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

Martin Ruzicka



Tabelle U12

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Lui Blumenschein	43	16	12k	8k
2 Taito Donner	36	14	22k	16k
3 Tan Tan	35	15	4k	1d
4 Tarmo Donner	35	14	11k	10k
5 Eduard Yang	30	12	5k	4k
6 Litao Mei	29	13	2k	1k
7 Minghao A. Kleefeldt	27	10	11k	10k
8 Walter Quathamier	27	9	15k	12k
9 Ole Wille	24	7	3k	1k
10 Larissa Marz	14	5	16k	11k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Adam Dottan	55	19	3d	4d
2 Ryan Sun	44	15	1d	2d
3 Shukai Zhang	44	12	5d	6d
4 Mengmeng Tan	32	14	6k	4k
5 Yuze Xing	30	12	6d	6d
6 Miles Zhang	30	12	2k	1k
7 Leopold Marz	19	8	12k	11k
8 Mariia Chernova	16	7	1d	1d
9 Vira Chernova	15	7	4k	4k
10 Cedric Freudenberg	14	6	4k	4k

International

von Lars Gehrke & Daniela Trink

40. World Youth Go Championship

Bei der 40. Jugend-Go-WM (22.–25. August, Kuala Lumpur) gewann Kim Jeonghyeon (Korea, 9) den Junior-Titel (U12) gegen Ogawa Ren (Japan). Noch spektakulärer war jedoch der Sieg von Alexander Qi 1p (USA) gegen Sim Hyojun (Korea) in der Senior-Klasse (U18). Qi ist der erste Spieler, der ein nichtasiatisches Land repräsentiert und einen WYGC-Titel geholt hat. Das Turnier wurde nach



Kim Jeonghyeon (r.) ist neuer U12-Weltmeister

Ing-Regeln und unterstützt von der Ing Chang-Ki Foundation ausgetragen. Qi kämpfte sich in einem extrem starken Feld (u. a. vier Profis und ein koreanischer Top-Insei) nur hauchdünn aus der Vorrunde: Er erreichte als Vierter das Halbfinale per Tie-Break um einen einzigen Punkt. Im Halbfinale sorgte er für den Paukenschlag, als er den topgesetzten Chinesen Li Sihan 2p bezwang. Für diesen historischen Erfolg wurde Qi von der Nordamerikanischen Go-Föderation (NAGF) zum 3p befördert.

27. Nongshim Cup

Die erste Runde des 27. Nongshim Cups in Qingdao endete Anfang September mit Korea 2–1, China 2–1, Japan 0–2. Für Korea hat Lee Jihyun 9p mit zwei Siegen (gegen Li Qincheng 9p und Fukuoka Kotaro 7p) angefangen, dann hat Tan Xiao 9p (China) seine Serie gestoppt. Tan

Xiao legte nach und besiegte am Folgetag Hsu Chiayuan 9p. Damit hat China die Phase mit zwei Siegen abgeschlossen. Am 21. November geht's in Busan weiter. Dann sind noch vier koreanische Spieler (Ahn Seongjun, Kang Dongyun, Park Jeonghwan und Shin Jinseo), vier Chinesen (Tan Xiao, Yang Kaiwen, Wang Xinghao, Ding Hao) und drei Japaner (Shibano Toramaru, Iyama Yuta, Ichiriki Ryo) dabei. Korea strebt seinen sechsten Sieg in Folge an.

1. Sawpalcosanol Weltspitzenspieler Cup

In einem atemberaubenden Finale hat Shin Jinseo 9p die erste Sawpalcosanol World's Top Player Championship nach einem 6:2 im Neuner-Ligamodus für sich entschieden. Im Finale traf er auf Tu Xiaoyu 9p und lieferte sich ein packendes Duell, das schließlich mit einem 2:1 für Shin Jinseo 9p endete. Die entscheidende dritte Partie endete nach 218 Zügen durch Aufgabe.



Shin Jinseo 9p

Damit holte Shin seinen neunten Major-Titel und durchbrach zugleich den „Finale-Fluch“, nur mit 2:0 gewinnen zu können: „Nachdem ich das erste Spiel verloren hatte, dachte ich, dass es schwierig werden würde, aber ich habe mich für Spiel 2 mental neu eingestellt, und das scheint zum Titel geführt zu haben. Es war ein harter Weg zum Meistertitel, daher bin ich umso zufriedener und sehr glücklich.“ Dies ist bereits sein vierter Titel in diesem Jahr (insgesamt 43 Titel in seiner Karriere). Das Preisgeld betrug 200 Millionen KRW für den Sieg und 100 Millionen KRW für Platz zwei.



Das Finale: Ahn Seongjun (KOR) gegen Wang Xinghao (CHN)

11. Kuksu Mountain Cup

Wang Xinghao 9p, Chinas Nummer 1, gewann am 2. Oktober die 11. Jeollanamdo Kuksu Mountain International Go Championship im Finale gegen Ahn Seongjun 9p aus Korea nach 297 Zügen mit 1,5 Punkten.

Ahn führte über weite Strecken der Partie, verlor jedoch im Endspiel nach einem Fehlzug bei Zug 192 die Kontrolle, so dass Wang das Spiel noch drehen konnte. Damit feierte Wang seinen zweiten internationalen Titel des Jahres, nachdem er bereits im April den Beihai Xinyue Pokal gewonnen hatte. Für Ahn war es der erste Einzug in ein internationales Finale seit seinem Profidebüt 2008. Wang setzte sich auf dem Weg zum Titel gegen Park Jung-hwan 9p, Park Sang-jin 9p und Li Weiqing 9p durch. Es ist sein vierter Titel im Jahr 2025 und sein zehnter Karrieretitel (davon fünf internationale). Da Shin Jinseo wegen der Vorbereitung auf den Lanke Cup (Achtelfinale am 8.10.) seine Teilnahme absagte, erhielt Ahn Seongjun als höchstplatzierte Bewerber (Rang 5) die Wildcard. Wangs nächster Auftritt auf der Weltbühne ist der Samsung Cup im November auf Jeju.

Das Turnier wurde gemeinsam von der Provinz Jeollanam-do, den Landkreisen Yeongam und Sinan, dem Bildungsamt Jeollanam-do sowie dem Koreanischen Go-Verband ausgerichtet. Gespielt wurde mit 30 Minuten Bedenkzeit pro Spieler und dreimal 40 Sekunden Byoyomi. Der Sieger erhielt ein Preisgeld in Höhe von 100 Millionen Won, der Zweite 40 Millionen Won.

3. Quzhou Lanke Cup

Der Chinese Dang Yifei 9p gewann am 15. Oktober den 3. Quzhou Lanke Cup 2:1 gegen Shin Jinseo 9p. Für den 30-Jährigen ist es nach dem Sieg beim LG-Cup 2017 sein zweiter Major-Titel und der erste eines Ü30-Spielers seit über zehn Jahren. Shin hatte nach der Auftaktniederlage die zweite Partie knapp mit 2,5 Punkten gewonnen, verlor die Entscheidungspartie aber nach 195 Zügen durch einen späten Fehler.

Dang erklärte seine Spielstrategie wie folgt: „Vor dem Finale schickte mir das Trainerteam Unterlagen zu Shins jüngsten Eröffnungen



Dang Yifei 9p

und dazu, wie er in letzter Zeit verloren hat. Mir wurde klar, dass er in den seltenen Partien, die er verliert, oft in Kämpfen zurückgedrängt wird oder Ko-Entscheidungen in komplexen Stellungen falsch einschätzt. Ich mag extrem komplizierte Positionen eigentlich auch nicht besonders, aber da ich mich Shin gegenüber leicht im Nachteil sah, wollte ich die Partien so komplex wie möglich gestalten.“

Das Turnier bot insgesamt ein Preisgeld von 1,8 Millionen Yuan (ca. 342.000 Euro) für den Sieger und 600.000 Yuan (ca. 114.000 Euro) für den Zweitplatzierten. Gespielt wurde nach chinesischen Regeln mit 7½ Komi, zwei Stunden Hauptbedenkzeit und fünfmal 60 Sekunden Byoyomi.

Japan

von James Brückl

Meijin

Der Titelkampf (ausgetragen in einem Best-of-Seven-Modus) begann am 26. August und in der Eröffnungspartie sowie in der folgenden Begegnung konnte der amtierende Titelträger Ichiriki Ryo 9p die Oberhand über den Herausforderer Shibano Toramaru 9p behalten. In den nächsten drei Partien wechselten sich die Kontrahenten aber mit



Der alte Meijin ist der neue Meijin: Ichiriki Ryo 9p

den Siegen ab, so dass es Anfang Oktober 3:2 für Ichiriki Ryo stand. Shibano Toramaru gelang es in der Folge aber nicht, diesen Rhythmus zu durchbrechen und so ging die sechste Begegnung wieder an Ichiriki Ryo, der somit den Meijin-Titel mit einem 4:2 verteidigte.

Tengen

Hier begann der Titelkampf zwischen Ichiriki Ryo (amtierender Tengen) und Shida Tatsuya (Herausforderer) erst Anfang Oktober. Die ersten beiden Spiele konnte Ichiriki Ryo für sich entscheiden.

Da dieser Titelkampf im Gegensatz zum Meijin-Titel in maximal fünf Begegnungen ent-

schieden wird, kann Ichiriki Ryo die Titelverteidigung damit bereits in der dritten Partie Anfang November perfekt machen. Im Übrigen sind die Begegnungen aber etwas gemütlicher getaktet, mit einer denkbaren letzten, fünften Partie erst Anfang Dezember.

Oza

Wie „vorhergesagt“, setzt sich im Finale des Qualifikationsturniers Ichiriki Ryo gegen Yu Zhenqi durch und wird Herausforderer von Iyama Yuta. Das erste von maximal fünf Spielen im Titelkampf fand Mitte Oktober statt und wurde vom Herausforderer gewonnen. Die zweite Partie wurde aber von Iyama Yuta entschieden. Die folgenden zwei Begegnungen finden im November statt, eine mögliche Finalbegegnung Anfang Dezember.

Kisei

Die Ligen wurden inzwischen entschieden. Die Platzierungen (nach Liga) ergaben sich wie folgt:

S-Liga:

1. Platz Shibano Toramaru
2. Platz Kyo Kagen

A-Liga:

1. Platz Takao Shinji

B-Liga:

1. Platz Cho U

C-Liga:

1. Platz Fukuoka Kotaro

Iyama Yuta konnte in der S-Liga nicht mehr eingreifen und schließt auf dem dritten Platz ab. Cho U war Sieger der B-1-Liga und setzte sich gegen Otake Yu, den Sieger der B-2-Liga, in einem Stechen durch.

Das Qualifikationsturnier verlief (zum Ablauf vergleiche die vorige Ausgabe) bisher derart, dass sich Fukuoka Kotaro zunächst gegen Cho U und in der zweiten Runde auch gegen Takao Shinji durchsetzen konnte. In der dritten Runde musste er sich aber Kyo Kagen geschlagen geben. Dieser trifft nun in der letzten Runde auf Shibano Toramaru, der mit Vorteil in diesen Finalkampf startet, quasi schon mit einem 1:0 führt, so dass ihm ein einziger Sieg gegen Kyo Kagen genügt, Kyo Kagen aber zwei Siege in Folge braucht, um sich als Herausforderer

von Ichiriki Ryo zu qualifizieren. Das erste Spiel in diesem Turnier-Finale wird am 30.10. ausgetragen.

Das Ligaformat für die Qualifikationsphase des Kiseititelkampfes wird unter senseis.xmp.net/?KiseiLeagueFormat eingehend erklärt.

Kisei der Frauen

Hier hat im Herausforderinnenturnier (derzeitige Titelträgerin ist Ueno Risa, 3 p) erst die 1. Runde begonnen und es wurden erst einige wenige Spiele ausgetragen. Es hat aber schon eine Überraschung gegeben – und zwar gelang es Yoshihara Yukari (6p, ehemals unter ihrem Mädchennamen Umezawa Yukari, in der Go-Kinder-Bildung tätig, damals bekannt aus dem Nachspann „Go Go Igo“ zum Anime „Hikaru no Go“) Fujisawa Rina, 7p und derzeitige Honinbo der Frauen, auszuschalten. Der Abstand zwischen den beiden Spielerinnen ist dabei sicherlich sehr viel größer als es die nominelle Einstufung erahnen lassen könnte. Yoshihara Yukari konnte in ihrer Karriere nur recht wenige Erfolge erringen und tritt nur noch wenig in Erscheinung, während Fujisawa Rina schon zahlreiche Titel gewinnen konnte und auch derzeit zu den stärksten Spielerinnen Japans gehört.



Yoshihara Yukari 6p

Korea

von Daniela Trinks

Boryeong Big Match

Am 18. Oktober 2025 wurde in Boryeong das landesweite Kinder-Badukturnier im Rahmen des „Jahres des Tourismus in Chungnam“ feierlich eröffnet. Rund 1.200 Teilnehmende und Gäste, etwa 630



Kinder, spielten vom 18. bis 19. Oktober Top- und Dan-Gruppe mit 5 Min. + 3 × 20 s Byoyomi, übrige ohne Uhr, dazu eine zweistündige Autogrammstunde mit Choi Jeong 9p und Shin Jinseo 9p. Vom 19. bis 21.10. läuft die „Boryeong Big Match“-Showserie zwischen Choi und Shin an drei touristischen Orten. In jeder Partie gibt es eine Bedenkzeit von 30 Minuten + 1-Minuten-Fischer und eine Prämie von 20 bzw. 10 Millionen KRW für den Gewinner/Verlierer. Das erste Spiel am 19.10. hat Shin nach 296 Zügen denkbar knapp mit einem halben Punkt gewonnen. Choi hat zwar lange geführt, aber die Partie ist nach einem Ko im Endspiel in Zeitnot gekippt. Shin kam kurz zuvor vom Lanke Cup (8.-15.10.) in China zurück und spielte wegen einer Erkältung mit Maske. Die nächsten Spiele folgen am 20. und 21. Oktober. Begleitend gab es auch einen öffentlichen Partie-Kommentar, einen Auftritt des amtierenden Frauenliga-Meisters Boryeong Team und ein gut besuchtes Amateurtturnier.

19. GG Auction Cup

Die 19. Ausgabe des Ladies vs. Senioren Teamturniers hat mit einem spektakulären Comeback

geendet: Nach 0:7 hat das Damenteam den Spieß umgedreht und mit 12:11 (zum ersten Mal seit vier Jahren) gewonnen. In der Gesamtbilanz führt es jetzt 10:9. Die Schlüsselerfolge waren Choi Jeongs 6er-Serie, Oh Yujins drei Siege und Kim Eunjis 3er-Schlussserie, nachdem Lee Changho für die Herren mit 7 Siegen gestartet war. Das Siegerteam wurde erneut erst in Partie 23 entschieden und mit 120 Mio. KRW prämiert. Der GG Auction Cup ist ein 12-gegen-12-Teammatch im Format „Sieger spielt weiter“. Das Damenteam tritt ohne Auflagen an, die Herren dürfen erst ab 40 Jahre (Jg. ≤ 1985) antreten mit Ausnahme der Top-30-Spieler. Auch im Vorprogramm gewann das Mädchen-Team (≥ 2009) knapp 7:6 gegen das Jungen-Team (≥ 2012).

Super Cup

Byun Sangil 9p hat am 7.10.2025 den Super Cup Baduk Open gewonnen. Er hat von Vorrunde bis ins Finale 7 Siege in Serie erzielt. Im Finale hat er Kim Jeonghyeon 9p nach 167 Zügen geschlagen (10 Min. + 20 Sek. Fischer). Von den 160 Teilnehmern war Byun mit Rang 6 der zweithöchste gesetzte Spieler. Es ist sein dritter Titel in diesem Jahr und sein 12. Karriere-Titel. In der 3-gegen-3-Legends-Team-Serie hat Team Lee Changho gegen Team Cho Hunhyeon 2:1 gewonnen. Lee hat Cho geschlagen, Yoo Changhyuk hat Seo Bongsu besiegt und Choi Jeong hat das Finale gegen Kim Eunji für sich entschieden. Die Teamprämie betrug 6 Mio. KRW.

Oktober-Ranking

In der koreanischen Rangliste ist Shin Jinseo 9p schon 70 Monate in Folge (insgesamt 78 mal) auf Rang 1. Er hat derzeit 7 Titel und im September 5:1 Siege geholt. Park Junghwan 9p hält den 18. Monat Rang 2; der Abstand zu Shin beträgt 580 Punkte (so groß wie noch nie). Bei den Frauen führt Kim Eunji 9p nun den dritten Monat in Folge mit 12 Punkten Vorsprung vor Choi Jeong 9p. Zum ersten Mal haben es gleich fünf Spielerinnen in die Top 100 der Gesamtrangliste geschafft (Kim Eunji 31., Choi Jeong 33., Oh Yujin 64., Nakamura Sumire 90., Kim Chaeyoung 93.).

Mega-Simultan

Am 28. September fand auf dem Platz vor dem Rathaus Seoul eine groß angelegte Simultanveranstaltung mit 400 Fans und 68 Profispielern statt. Die Veranstaltung wurde von einer Autogrammstunde mit Lee Changho und weiteren Programmpunkten eingerahmt. Vor Ort hatten BesucherInnen die seltene Möglichkeit, gegen Profis zu spielen. Zusätzlich gab es Promi-Partien, Freundschaftsspiele, Mind-Sports- und Go-Roboter-Stationen, eine Hanbok-Anprobe, Fotopoints und eine Sticker-Challenge: ein familienfreundliches Go-Fest für alle Generationen.

Ulsan Senioren Cup

Mok Jinseok 9p hat am 14.09.2025 den Ulsan Mayor's Cup für Senioren gewonnen. Im Finale hat er den amtierenden Meister Lee Changho 9p nach 166 Zügen durch Aufgabe besiegt. Der 45-Jährige hatte bei seinem Debüt bei den Senioren nach einem hauchdünnen Erfolg im Halbfinale eine 4-0-Serie hingelegt. In einer wechselhaften Partie im Halbfinale lag sein Gegner Choi Myunghoon 9p eigentlich mit einem halben Punkt vorn, doch ein Missgeschick (zwei Ko-Drohungen gespielt und dann erst Ko geschlagen) änderte den Partieausgang. Es ist sein 6. Karrieretitel und bereits der zweite in diesem Jahr. Die Teilnahmekriterien sind Männer Ü45, Frauen Ü40. Der Sieger bekam 25 Millionen KRW, der Zweitplatzierte 10 Millionen KRW.

China

von Liu Yang

Kisei

Am 28. September 2025 endete das Finale des „Laojunshan Cup“, der chinesischen Kisei-Meisterschaft (Best-of-Three), in Laojunshan, Luan-chuan, Luoyang. Der Titelverteidiger Ke Jie 9p besiegte den Herausforderer Tu Xiaoyu 9p in der

dritten Partie mit Schwarz nach 261 Zügen durch Aufgabe und verteidigte damit erfolgreich seinen Titel mit einem Gesamtsieg von 2:1, womit er den Kisei-Titel zum dritten Mal in Folge errang.

Die Kisei-Meisterschaft wurde nach vierjähriger Pause wieder ausgetragen. Ke Jie trat als Titelinhaber an und nahm die Herausforderung von Tu Xiaoyu an. Bereits 2019 hatte Ke Jie den damaligen Titelträger Lian Xiao 9p mit 2:1 besiegt. Zwei Jahre später verteidigte er den Titel erfolgreich gegen Shi Yue 9p mit einem 2:0-Sieg – und erreichte so seinen zweiten Titel in Folge.

In diesem Jahr bestand der Wettbewerb aus Vorrunde, Hauptturnier und Herausforderungskampf. Tu Xiaoyu qualifizierte sich mit zwei Siegen in der Vorrunde und gewann anschließend im Hauptturnier fünf Partien in Folge gegen Zhao Chenyu, Liao Yuanhe, Xu Jiyang, Mi Yuting und Xie Ke, wodurch er sich das Herausforderungsrecht sicherte. Dies war bereits seine zweite große Titelchance in diesem Jahr, nachdem er zu Beginn des Jahres auch den Herausforderungsplatz im Meijin-Turnier errungen hatte. Dort verlor er allerdings im Finale der Best-of-Three-Serie mit 0:2 gegen den amtierenden Meijin Mi Yuting 9p.

26. Agon Cup

Am 17. September 2025 fand das Finale des 26. Agon–Kiriya Cups (Chinesisches Schnell-Go-Open) im Zijing-Hotel in Jingdezhen, Provinz Jiangxi, statt.

Der topgesetzte Spieler der chinesischen Rangliste, Wang Xinghao 9p, besiegte den an fünfter Stelle stehenden Dang Yifei 9p mit Weiß nach 192 Zügen durch Aufgabe und gewann damit zum ersten Mal diesen Titel. Wang wird am Jahresende in einem Online-Duell gegen den Sieger des japanischen Agon–Kiriya Cups (Iyama Yuta 9p oder Shibano Toramaru 9p) antreten.

Wang Xinghao gewann zum ersten Mal den Agon–Kiriya Cup und erhielt ein Preisgeld von 200.000 Yuan. Es war bereits sein dritter Titel in diesem Jahr, nach Siegen im 1. Beihai Xinyi Cup und in der 39. Tianyuan-Meisterschaft. Dang Yifei wurde Zweitplatzierte und gewann 80.000 Yuan.

Internationales Go-Rating

Pl.	Name	Land	Elo
1	Shin Jinseo	KOR	3876
2	Wang Xinghao	CHN	3744
3	Li Weiqing	CHN	3688
4	Ding Hao	CHN	3677
5	Ichiriki Ryo	JAP	3668
6	Li Xuanhao	CHN	3667
7	Yang Dingxin	CHN	3662
8	Mi Yuting	CHN	3660
9	Xu Jiyang	CHN	3659
10	Ke Jie	CHN	3658
11	Li Qincheng	CHN	3654
12	Dang Yifei	CHN	3649
13	Park Jungwan	KOR	3638
14	Tu Xiaoyu	CHN	3610
15	Jin Yucheng	CHN	3608
16	Liao Yuanhe	CHN	3595
17	Xie Ke	CHN	3593
18	Gu Zihao	CHN	3592
19	Fan Tingyu	CHN	3587
20	Zhao Chenyu	CHN	3584
21	Tan Xiao	CHN	3583
22	Shibano Toramaru	JAP	3582
23	Chen Zijian	CHN	3576
24	Yang Kaiwen	CHN	3574
25	Lee Jihyun (m)	KOR	3573
26	Byun Sangil	KOR	3567
27	Lian Xiao	CHN	3562
28	Fan Yin	CHN	3557
29	Shin Minjun	KOR	3553
30	Iyama Yuta	JAP	3553
31	Xu Haohong	TWN	3553
32	Tuo Jiaxi	CHN	3553
33	Kang Dongyun	KOR	3545
34	An Sungjoon	KOR	3529
35	Kim Myounghoon	KOR	3528
36	Jiang Weijie	CHN	3524
37	Hsu Chiayuan	JAP	3524
38	Xie Erhao	CHN	3522
39	Huang Yunsong	CHN	3521
40	Park Minkyu	KOR	3510
41	Liu Yuhang	CHN	3509
42	Jiang Qirun	CHN	3503
43	Xue Guanhua	CHN	3503
44	Shi Yue	CHN	3503
45	Seol Hyunjun	KOR	3501
46	Kim Jiseok	KOR	3501
47	Tao Xinran	CHN	3500
48	Chen Yaoye	CHN	3498
49	Lee Changseok	KOR	3493
50	Kang Seungmin	KOR	3490

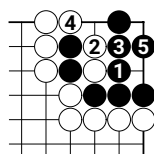
Quelle: goratings.org (11.10.2025)

Problemecke von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Jürgen Heinisch, Gratulation an ihn!

Dieses Mal kommt die Problemecke aus Seoul, wo ich zurzeit mit drei Jugendspielern bin, die hier an einer Schule Baduk studieren.

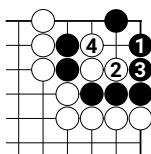
Lösungen 4/2025



Dia. 1.1

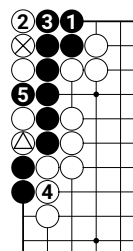
Antwort 1:

Diagramm 1.1. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und nach 5 lebt er.



Dia. 1.2

Diagramm 1.2. Schwarz 1 ist sehr stilvoll und falsch und nach Weiß 4 stirbt Schwarz.

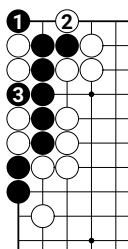


Dia. 2.1

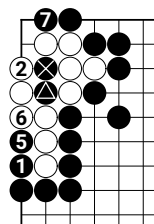
Antwort 2:

Diagramm 2.1. Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz 5 sind △ und × Miai für das Leben von Schwarz.

Diagramm 2.2. Mit Schwarz 1 zu starten ist falsch, denn jetzt kann Weiß mit 2 antworten und nach Weiß 4 hat Schwarz nur ein Auge.



Dia. 2.2



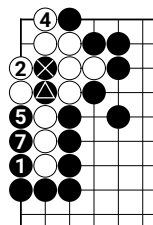
Dia. 3.1

(3 auf △, 4 auf ×)

Antwort 3:

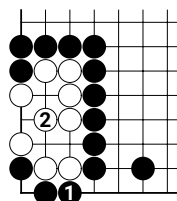
Diagramm 3.1. Schwarz startet korrekt mit 1 und nach 7 stirbt die weiße Gruppe.

Diagramm 3.2. Eine Variante, in der Weiß auch nur ein Auge machen kann.



Dia. 3.2

(3 auf △, 4 auf ×)

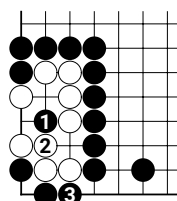


Dia. 4.1

Antwort 4:

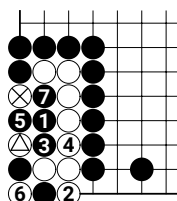
Diagramm 4.1. Schwarz 1 ist nicht der richtige Start, denn nach Weiß 2 hat die weiße Gruppe zwei Augen.

Diagramm 4.2. Auch hier startet Schwarz falsch und Weiß kann einen Teil seiner Gruppe mit 4 retten.



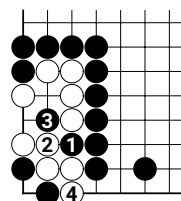
Dia. 4.3

Diagramm 4.4. Nach Weiß 2 sollte Schwarz jedoch nicht auf 3 antworten, denn dann bekommen wir Diagramm 4.2.



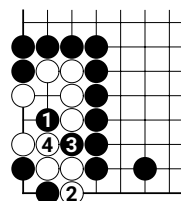
Dia. 4.5

(8 auf △, 9 auf ×)



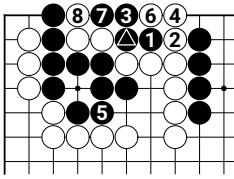
Dia. 4.2

Diagramm 4.3. Schwarz 1 ist der korrekte Start und nach 3 ist die weiße Gruppe tot.



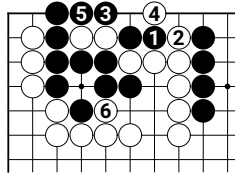
Dia. 4.4

Diagramm 4.5. Schwarz sollte so wie in diesem Diagramm spielen – und dann stirbt die weiße Gruppe auch komplett.

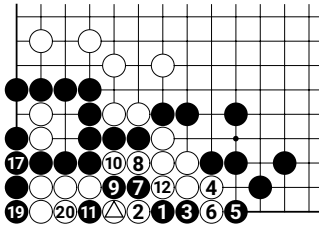


Dia. 5.1 (9 auf $\triangle$)

Diagramm 5.2. Schwarz 3 ist ein Fehler und nach Weiß 6 hat Schwarz nur ein Auge.



Dia. 5.2

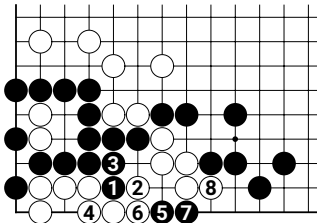


Dia. 6.1

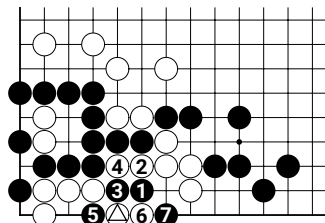
(13 auf $\triangle$; 14, 18 auf 2; 15 auf 1; 16 auf 3; 21 auf 9)

Antwort 6:
Diagramm 6.1. Der Start mit Schwarz 1 und 3 ist richtig und nach 21 ist die weiße Gruppe tot.

Diagramm 6.2. Schwarz 1 ist falsch und die weiße Gruppe lebt, so dass Schwarz stirbt.

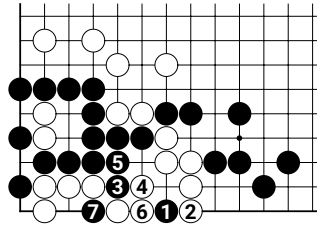


Dia. 6.2



Dia. 6.3 (8 auf $\triangle$)

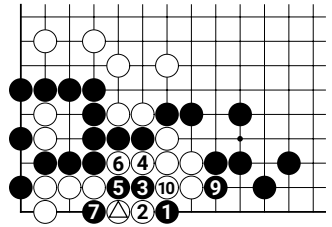
Diagramm 6.3. Auch so lebt die weiße Gruppe und Schwarz stirbt.



Dia. 6.4

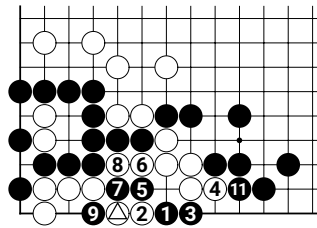
Diagramm 6.4. Wenn Weiß mit 2 antwortet, dann stirbt die weiße Gruppe nach Schwarz 7.

Diagramm 6.5. Wenn Schwarz so spielt, lebt die weiße Gruppe nach 10.



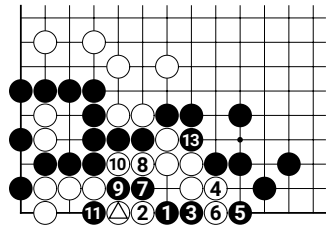
Dia. 6.6
(8 auf $\triangle$)

Diagramm 6.6. Eine Variante zu Diagramm 6.5.



Dia. 6.6
(10 auf $\triangle$)

Diagramm 6.7. Spielt Weiß 12 wie in diesem Diagramm,



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. 35) an:

Antonius Claasen, Lönnsstraße 14, 21077 HH

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

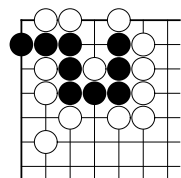
problemecke@dgoeb.de

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

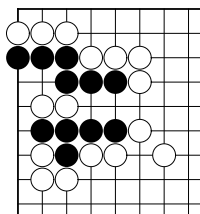
dann spielt Schwarz 13 und Weiß hat keine Freiheiten, um die schwarzen Steine zu fangen, und stirbt deshalb selbst.

Probleme 5/2025

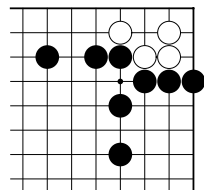
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung!



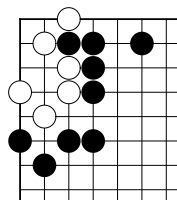
Problem 1
(3 Punkte)



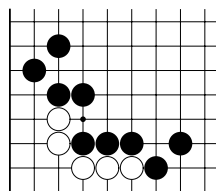
Problem 2 (3 Punkte)



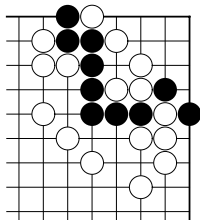
Problem 3 (4 Punkte)



Problem 4
(5 Punkte)



Problem 5
(6 Punkte)



Problem 6
(7 Punkte)

Aktuelle Punkteliste

Heinisch, Jürgen	2k	4/25	26	476
Sattler, Gerd	1k	4/25	26	474
Reinicz, Thomas (2)	3k	4/25	23	464
Lorenzen, Klaus (4)	2k	4/25	26	458
Lorer, Andreas	3k	4/25	26	431
Lankoff, Alex	1k	4/25	26	418
Schröder, Klaus	4k	4/25	26	403
Millies, Oliver (1)	3d	3/24	-3	383
Gaßmaier, Bernhard (6)	1d	4/25	27	376
Schreiber, Burkhard (5)	3k	4/25	8	366
Hauptmann, Holger	6k	3/25	-3	358
Gawron, Christian (9)	2d	4/25	26	353
Weickert, Thomas	4k	4/25	21	285
Kestler, Dirk	1d	4/25	26	280
Keller, Eckart	25k	4/25	11	270
Wenske, Dieter	5k	3/25	-3	268
Ewe, Thorwald (5)	8k	3/25	-3	244
Hartmann, Christian (2)	4k	4/25	26	234
Hartmann, Kirsten (2)	1k	4/25	26	234
Herter, Rainer (5)	4k	4/25	26	223
Krajewski, Rafael	1d	4/25	26	176
Kiechle, Hubert (1)	8k	3/25	14	171
Reimpell, Monika (11)	2d	4/25	26	156
Altmann, Hermann (1)	5k	4/25	23	121
Kätker, Florian	2k	4/25	23	85
Scheibe, Rene (2)	9k	4/25	30	66
Aust, Sebastian		1/25	-3	62
Quathamier, Casjen	2d	4/25	26	61
Gorbulskaya, Violeta	3k	1/25	-3	50
Quathamier, Walter	19k	3/25	-3	47
Gabe, Axel (2)	5k	2/25	-3	45
Busch, Rainer (2)	6k	4/25	20	44
Pittner, Oliver (1)	2d	4/25	26	26
Tolke, Christoph	2k	2/25	-3	26
Martin, Stefan (3)	8k	4/25	11	16

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

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

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

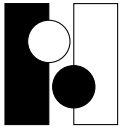
DGoZ

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

Partnerverein: go4school e. V.

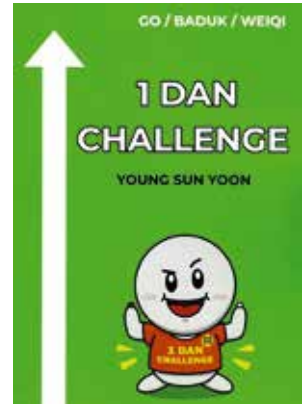
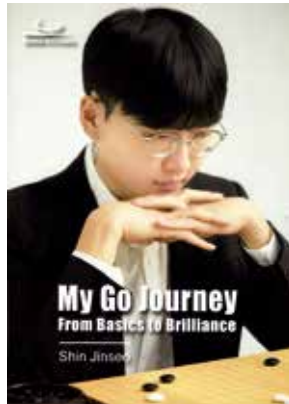
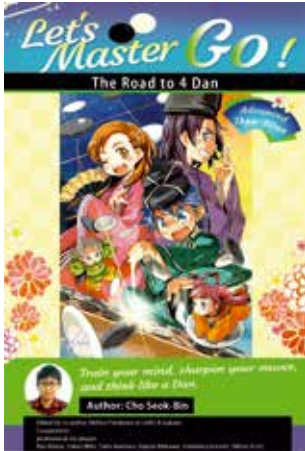
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

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



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

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*

November 2025

08. Kids-Go-Camp Nordschwarzwald
08. Wiesbadener Tagesturnier
15. Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft 2025, Jena
15. Hamburger Schnell-Go
15.-16. 12. Herkules Cup Kassel
16. 2. TU Go Cup München
20.-23. Spielemesse Stuttgart mit Go-Stand
22.-23. 45. Berliner Kranich (DP)

Dezember 2025

- 06.-07. 42. Braunschweiger Niko-Turnier
06.-07. Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2025, Frankfurt
20.-21. Stuttgart 2025
27.12.25-02.01.26 JIGS Go Camp ‚Adults‘

Januar 2026

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

Februar 2026

- 07.-08. 26. Erdinger Go-Turnier (DP)
07. Freiburger Tagesturnier
28.02.-01.03. Hamburger Mausefalle

April 2026

- 18.-19. 36. Dresdner Go-Turnier
25.-26. 66. Messturnier Hannover

Mai 2026

- 02.-03. Go-Treffen Augsburg 2026
09.-10. Freiburger Go Turnier 2026
09.-10. 14. Chinacup Berlin
23.-25. Hamburger Affensprung

Juni 2026

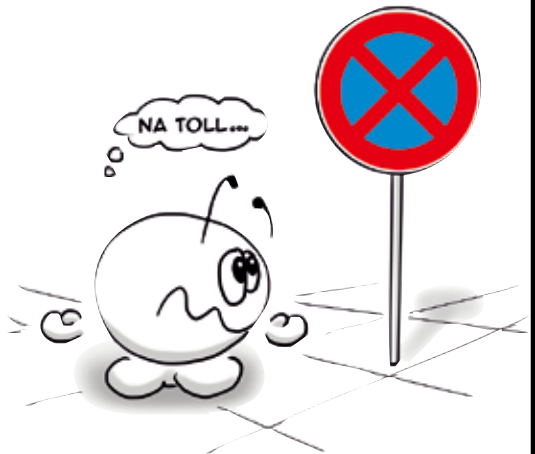
- 06.-07. Baduk Botschafter Cup
26.-28. 52. Leipziger Bergfest

August 2026

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

Oktober 2026

- 24.-25. 8. Herbst-Go-Treffen mit
27. Mannheimer Aji



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



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