

DGoZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 6/2025

100. Jahrgang



Inhalt

„Go-Katzen“ von Camille Lévêque	Titel
(<i>camille-leveque.com</i>)	2
Vorwort	2–17
Nachrichten & Berichte	18–23
Yose-Übungen: Lösung	21
Impressum	24–26
Board N'Stones	27
Barrierefreiheit bei Go-Turnieren	28–31
„SakataGo“ – KataGo für iOS	32–39
Euro-Go-Profis kommentieren (6)	40–41
Kinderseiten	42–43
Probleme für Einsteiger/Fortgeschrittene	44–47
Endspiel (21)	48–53
Tesuji-Tutor 2	54–55
Pokale	56–61
Fernost-Nachrichten	62–64
Go-Probleme	64
Mitgliedsbeiträge	65
Mitgliedsantrag	66
DGoB-Adressen	67
Anzeige: Hebsacker Verlag	Rückseite
Turnierkalender	

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Vorwort

Zum Abschluss des Jubiläumsjahrs hat die Go-Zeitung seit langem mal wieder 68 Seiten. Es gibt aber auch viel zu berichten, seid gespannt!

Ganz herzlich danken möchte ich zunächst den Initiatoren des Steffi-Hebsacker-Preises, allen voran dem DGoB-Präsidenten Kai Meemken und den Fachsekretären für Nachwuchsförderung, Marc Oliver Rieger und Chafiq Bantla. Es ist mit Sicherheit ein Preis in Steffis Sinn und wir haben uns von Verlagsseite diesem Projekt gerne angeschlossen, um das Andenken an meine viel zu früh verstorbene Frau und Verlagspartnerin zu bewahren.

Ebenfalls danken möchte ich an dieser Stelle Lars Gehrke, der viele Jahre lang zuverlässig die internationalen Fernostnachrichten verantwortet hat. Seine Aufgabe wird dankenswerterweise Daniela Trinks zusätzlich zu den Korea-Nachrichten übernehmen.

100 Jahre DGoZ neigen sich dem Ende, möge diese Zeitung einfach weitere 100 Jahre bestehen!

Tobias Berben

Steffi-Hebsacker-Preis

Liebe Go-Freundinnen und Go-Freunde,

wenn wir auf unser Go-Leben blicken, dann sehen wir natürlich zuerst die spannenden Partien, die Turniere und die Steine auf dem Brett. Aber wenn wir ehrlich sind, ist das, was uns wirklich zusammenhält, etwas anderes: Es ist die Gemeinschaft! Es sind die Menschen, die ihre Zeit, ihre Energie und vor allem ihr Herzblut investieren, um unser Spiel in Deutschland lebendig zu halten.

Ohne diese besonderen Menschen gäbe es keine Turniere, keine Spielabende und keine Deutsche Go-Zeitung. Wir sind eine große Familie, und wie in jeder Familie ist es wichtig, dass wir diejenigen nicht vergessen, die uns geprägt haben. Die Erinnerung an sie ist nicht nur ein Blick zurück – sie ist das Fundament, auf dem wir die Zukunft bauen.

Eine dieser Persönlichkeiten, die das deutsche Go über Jahrzehnte mit unfassbarem Engagement gestaltet hat, war Steffi Hebsacker. Ob als aktive Spielerin, als Fachsekretärin für Material im DGoB, als Verlegerin oder einfach als gute Seele auf unzähligen Veranstaltungen: Steffi war immer da! Sie hat mit dem Hebsacker Verlag (zusammen mit Tobias Berben) eine Plattform geschaffen, die für uns alle unverzichtbar wurde, und sie tat dies stets mit einem ausgeprägten Sinn für das Miteinander.

Um ihr Andenken zu ehren und gleichzeitig genau dort zu helfen, wo die Zukunft unseres Vereins liegt – nämlich bei der Jugend –, freue ich mich sehr, heute den Steffi-Hebsacker-Preis ankündigen zu dürfen.

Wo gehört dieser Preis hin?

Natürlich zur „Mausefalle“! Dieses traditionsreiche Turnier haben Steffi und Tobias gemeinsam ins Leben gerufen und über viele Jahre geprägt. Es gibt keinen passenderen Ort, um gerade Steffis Wirken zu würdigen.

Wer wird ausgezeichnet?

Wir wollen Leistungen im Jugend-Go besonders hervorheben. Deshalb vergeben wir den Preis in zwei Kategorien:

- an die beste Jugendliche
- an den besten Jugendlichen

Teilnehmen können alle ab einem Rating von 1000, die im Turnierjahr unter 18 Jahre alt sind. Gewertet werden die meisten Siege im Turnier. Sollte es hier einen Gleichstand geben, entscheidet das höhere Rating. So wollen wir sicherstellen, dass auch unsere starken Nachwuchsspielerinnen und -spieler eine faire Chance haben und motiviert bleiben, ihr Bestes zu geben.

Der Preis

Dank einer wunderbaren Kooperation zwischen dem DGoB und dem Hebsacker



Steffi Hebsacker 2003 bei der Eröffnung des 1. Hans-Pietsch-Memorials in Bremen

Verlag – wir teilen uns hier die Finanzierung jeweils zur Hälfte – erhalten die beiden Gewinner jeweils einen Gutschein im Wert von 150 Euro für den Onlineshop des Hebsacker Verlags.

Dieser Preis knüpft an die Tradition der Jugendpreise an, die Steffi und Tobias schon in den 2000er-Jahren zusammen mit Thomas Redecker gefördert haben. Er zeigt, dass wir als Gemeinschaft zusammenstehen und dass das Engagement Einzelner noch lange nachwirkt und Früchte für die nächste Generation trägt.

Ich lade euch alle herzlich ein, die Jugend in euren Vereinen auf diesen Preis aufmerksam zu machen und natürlich zahlreich zur Mausefalle zu erscheinen. Lasst uns gemeinsam spielen, kämpfen und uns erinnern – ganz in Steffis Sinne.

Bei Fragen steht euch unser Fachsekretariat für Nachwuchsförderung jederzeit zur Verfügung.

Wir sehen uns am Brett!

Euer Kai Meemken
(Präsident des DGoB)



Steffi Hebsacker 2023 bei ihrem letzten EGC in Leipzig/Markkleeberg

Einladung zur Mitgliederversammlung 2026 des Go Landesverband Hamburg e.V.

**Montag, den 16. Februar 2026, um 19:00 Uhr,
Restaurant Ginya, Lattenkamp 8,
22299 Hamburg**

Tagesordnung:

1. Begrüßung
2. Beschluss der Tagesordnung
3. Bericht des Vorstandes
4. Bericht der Kassenprüfer
5. Aussprache
6. Entlastung des Vorstandes
7. Wahlen
8. Verschiedenes

Mit 361 Grüßen,

Timo Kreuzer

(1. Vorsitzender

Go-LV Hamburg)

HH, den 21.12.2025

FS Spitzensport

Zur kommenden Delegiertenversammlung wird Kasim Cinar sein Amt als Fachsekretär Spitzensport niederlegen. An dieser Stelle möchte ich Kasim erst einmal ein riesiges Dankeschön aussprechen! Danke für deine Zeit, deine Leidenschaft und die Arbeit, die du in die Betreuung unserer Top-Spieler und der Nationalmannschaft gesteckt hast.

Das bedeutet nun: Wir suchen einen Nachfolger oder eine Nachfolgerin!

Wenn dein Herz für hochklassiges Go schlägt und du Lust hast, die Rahmenbedingungen für unsere stärksten Spielerinnen und Spieler aktiv mitzugestalten, dann ist das genau dein Job.

Was erwartet dich? Als Fachsekretär Spitzensport bist du quasi der „Team-Manager“ für die deutsche Go-Elite. Deine Aufgaben sind vielseitig und spannend:

- Nationalmannschaft & Kader: Zusammen mit dem Team-Kapitän wählst du die Nationalmannschaft aus und betreust den Spitzenkader während der sportlichen Laufbahn.

- Förderung: Du verwaltest das Budget, um unseren Talenten die Teilnahme an internationalen Turnieren, Seminaren und Kursen zu ermöglichen (Reisekosten, Anmeldungen etc.).

- Organisation: Du führst die Punkte-Listen, die entscheiden, wer zu welchen Förder-Turnieren entsandt wird, und hältst (in Absprache mit dem FS Regeln) die Turnierordnungen im Bereich Spitzensport aktuell.

- Sichtbarkeit & PR: Du sorgst dafür, dass die Erfolge unserer Asse gesehen werden! Das bedeutet nicht nur Ergebnisveröffentlichung, sondern auch moderne Unterstützung: Du hilfst den Spielern bei ihrer Selbstdarstellung in sozialen Medien, z.B. durch Bereitstellung von Hardware oder Coaching für Streaming.

Deine Möglichkeiten: Damit du nicht mit leeren Händen dastehst, hast du ordentlich Gestaltungsspielraum. Dir steht ein zweckgebundenes Budget von 5.000 € zur Verfügung (für Reisekosten, Seminare, Support der Spieler etc.) sowie ein freies Budget von 200 € für deine eigene Arbeit.

Im Vorstand ist Benjamin Wirthmann dein direkter Ansprechpartner, der dich jederzeit unterstützt. Die aktuellen Informationen zum Fachsekretariat findest du hier: www.dgob.de/fs/fachsekretariat-spitzensport/

Hast du Lust, Verantwortung zu übernehmen und den deutschen Go-Spitzensport weiter voranzubringen? Dann melde dich gerne direkt bei mir oder beim Vorstand. Wir freuen uns riesig auf deine Bewerbung oder einfach eine unverbindliche Kontaktaufnahme, wenn du Fragen hast.

Lasst uns gemeinsam dafür sorgen, dass unsere Besten auch weiterhin bestmöglich betreut werden!

Kai Meemken

Go im VHS-Kursprogramm

Ein Hauch fernöstlicher Strategie zog in das Programm der Kreisvolkshochschule Bergstraße ein: Zum ersten Mal wurde im Frühjahr 2025 das traditionsreiche Brettspiel Go angeboten – ein Spiel, das bereits die japanischen Samurai zur Schulung ihres strategischen Denkens nutzten.

Die Werbung über soziale Medien und das prägnante Motto „Go – das faszinierende Strategiespiel der Samurai“ zeigte Wirkung: Ein kostenloser Schnupperabend im Februar stieß auf reges Interesse. Neugierige im Alter zwischen 40 und 65 Jahren nutzten die Gelegenheit, das Spiel kennenzulernen – und 12 von ihnen meldeten sich interessiert zum Einsteigerkurs an.

Lernen mit Leidenschaft – auf historischem Spielfeld

Der vierteilige Einführungskurs startete im März an der Geschwister-Scholl-Schule in Bensheim. Unterrichtet wurde in den frühen Abendstunden, begleitet von ruhiger Konzentration und dem markanten „Klick“ der schwarzen und weißen Steine auf dem Go-Brett.

Michael Tiegelkamp, leidenschaftlicher Go-Spieler seit den 1990er Jahren, leitete den Kurs mit großem Engagement. Er nutzte moderne Medien wie einen Beamer mit animierten PowerPoint-Seiten – aber auch ein selbst gemachtes, magnetisches Go-Board (70×70 cm) mit entsprechenden Steinen, das auf Metallflächen geheftet wird. So konnten Spielsitua-





tionen anschaulich gemeinsam analysiert und besprochen werden.

Im Mittelpunkt stand das Spiel auf dem handlichen 9x9-Goban, das sich ideal für Einsteiger eignet. Neben den Regeln vermittelte Michael kulturelle und historische Hintergründe – und schuf so einen Zugang zu asiatischer Denkweise, wie sie sich im Go widerspiegelt.

Begeisterung, die bleibt – Fortsetzung gelungen

Die Begeisterung am Ende des Einführungskurses war so groß, dass die meisten Teilnehmenden für eine Fortsetzung stimmten. So startete Ende April der Kurs „Go – Spielpraxis“, diesmal mit 11 Teilnehmenden zwischen 15 und 65 Jahren – ein Zeichen, wie generationenübergreifend das Spiel begeistert.

Jeder Kursabend war in drei Teile gegliedert:

1. Allgemein Wissenswertes rund um Go
2. Tsumego-Rätsel – also knifflige Aufgaben zu Leben und Tod
3. Taktische Elemente wie Joseki, Tesuji und Spielstrategien

Gespielt wurde auf dem größeren 13x13-Goban, das am letzten Abend um das klassische 19x19-Brett erweitert wurde – dem Spielfeld, auf dem Profis ihre Wettkämpfe austragen. Um das Gelernte daheim vertiefen zu können, gab es zum Abschluss jeweils Übungsblätter

mit einfachen Aufgabenstellungen mit, zu denen am nächsten Abend Lösungen vorgestellt wurden.

Go lebt – auch nach dem Kurs

Was als Kurs begann, wurde zur Bewegung: Die Teilnehmenden gründeten eine eigene Go-Spielgruppe, die sich nun jeden Donnerstag ab 18:30 Uhr in Heppenheim trifft. Der Geist der Samurai lebt weiter – auf dem Goban, Stein für Stein.

Ein besonderer Dank gilt dem Deutschen Go-Bund e. V. (DGoB)

Für den Kurs durfte Michael einen Go-Schulkoffer (über Martin Bussas, Kassel) mit zahlreichen 9x9-Spielsets nutzen – eine enorme Hilfe für die praktische Umsetzung der ersten Einheiten. Und auch für den Aufbaukurs „Spielpraxis“ stellte der DGoB (über Benjamin Wirthmann, Darmstadt) doppelseitige Turnierbretter zur Verfügung, die sowohl 13x13- als auch 19x19-Spiele ermöglichten. Inzwischen erhielt Michael doppelseitige Gobans plus Steine als großzügige Dauerleihgabe (über Birger Holtermann, Karlsruhe).

Ohne diese tollen Unterstützungen wäre der Unterricht in dieser lebendigen, praxisorientierten Form nicht möglich gewesen – herzlichen Dank den ehrenamtlichen DGoB'lern!

Michael Tiegelkamp

Team- Europameisterschaft

Nach der Niederlage gegen Rumänien in Runde eins haben wir am zweiten Spieltag mit Frankreich einen harten Brocken vorgesetzt bekommen. Frankreich ist aus den Top 4 in den letzten Jahren nicht wegzudenken, sie sind auch schon mehrfacher Mannschaftseuropameister.

Matias hat bereits am Montagabend gegen Thomas gespielt und nachdem seine Invasion zu einem harten Kampf wurde, konnte er zwar seine Gruppe retten, aber Thomas hat dafür zu viel Einfluss bekommen. Beim Versuch, das daraus entstandene Zentrum zu reduzieren, ist er im Byoyomi mit einer anderen Gruppe gestorben und er hat aufgegeben.

Das hat die Aufgabe für die verbleibenden drei Partien am Dienstag natürlich nicht erleichtert. Aber Lukas hat in einer sehr knappen Partie die Nerven bewahrt und seine Führung in einen Sieg verwandelt. Auch bei Arved war schnell klar, dass er in der Team-EM weiterhin alle Gegner besiegt, die ihm vorgesetzt werden, und plötzlich konnten wir von einem Matchsieg träumen. Benni hatte einen super komplizierten Kampf gegen Rémi, der sich über das ganze Brett gezogen hat, aber auch wenn die KI uns verrät, dass er zwischendurch gute Chancen hatte, war das im Byoyomi zu kompliziert und am Ende musste er sich geschlagen geben.

Tanguy Le Calvé 1p 0-1 Lukas Krämer 6d
Thomas Debarre 7d 1-0 Matias Pankoke 6d
Rémi Campagnie 6d 1-0 Benjamin Teuber 6d
Florent Labouret 6d 0-1 Arved Pittner 6d

Ein 2-2 war natürlich ein super Ergebnis und motivierend für die nächste Runde gegen Tschechien.

An der Aufstellung hat sich lediglich geändert, dass Benni der Jugend den Vortritt gelassen hat, was er angesichts der Ergebnisse sicherlich nicht bereuen wird.

Arved hat seine Siegesserie weiter fortgesetzt, erneut mit einem sehr überzeugenden Sieg. Egal wie kompliziert die Stellung wird, er behält den Überblick und gewinnt die Partie.

Lukas hat gegen Lukáš erneut eine sehr gute Partie gespielt, in der beide laut KI kaum Fehler gemacht haben und in der es entsprechend durchgehend sehr knapp war. Leider war er zu Beginn des Endspiels leicht hinten und konnte das nicht mehr aufholen und hat mit 3,5 Punkten verloren. Matias hat an Brett 2 zunächst wieder eine tiefe Invasion gespielt und seine Gruppen zwar sehr gut gehandhabt, und gleichzeitig mit einer zweiten Invasion auch noch gelebt, aber es war trotzdem eine schwierige Partie, da sein Profi-Gegner auch keine nennenswerten Fehler gemacht hat. Als er schließlich mit ein paar Steinen gestorben ist, lag er mit über 10 Punkten hinten und hat aufgegeben.

Yuze hat eine ziemlich brutale, aber quasi perfekte Partie gespielt, in der er seinem Gegner keine Chance gelassen hat, und bereits nach 100 Zügen stand der Sieg fest.

Lukas Krämer 6d 0-1 Lukáš Podpěra 7d
Matias Pankoke 6d 0-1 Jan Šimara 1p
Yuze Xing 6d 1-0 Jan Prokop 6d
Arved Pittner 6d 1-0 Ondřej Kruml 6d

Dieses sehr spannende Match ist also auch 2:2 geendet, erneut ein sehr gutes Ergebnis gegen eine Topmannschaft, wobei es ja sogar beide Male eher danach aussah, dass für uns mehr hätte drin sein können. In der nächsten Runde am 13.01.26 spielen wir gegen die Türkei und am 03.02.26 gegen Polen. In der Tabelle finden wir uns aktuell auf Platz 7 wieder, aber wir sind das einzige Team, das den beiden Spitzenreitern (Tschechien und Frankreich) je einen Matchpunkt abgenommen hat, wir müssen uns also wirklich nicht verstecken und können hoffentlich zumindest den Klassenerhalt demnächst schon sichern.

Martin Ruzicka

Deutschland ist wieder Weltmeister...

Bei der „World Championship of Abstract Games for National Teams“ hat das deutsche Team, angeführt von Bernd Radmacher (4d, Meerbusch) und mit einigen weiteren Go-Spielern in der Mannschaft, schon zum vierten Mal den WM-Titel geholt! Bei dem Turnier werden jede Runde vier verschiedene abstrakte Brettspiele gespielt. Eines davon war Go, aber es gab zum Beispiel auch Gomoku (5 gewinnt), Hex, Shogi, Xiangqi, Blokus, Twixt und vieles mehr. Die Spiele werden in etwa gleichverteilt aus den Kategorien Chess, Territory (z. B. Go), Connection, Mancala, Alignment, Draughts, Goal, GIPF und „various“ ausgewählt. Dieses Jahr stand Deutschland nach Siegen gegen Südkorea (15,5:8,5), Spanien (18:2), Frankreich (8,5:7,5) und Kolumbien (13:7), trotz einer kräftigen Niederlage gegen England (5,5:14,5) im

Viertelfinale. Im Go (gespielt in Runde 2) ließ Deutschland den Spaniern übrigens keine Chance und gewann sämtliche Partien. Nach weiteren Siegen gegen Kolumbien (13,5:2,5) und Frankreich (11:5) erreichte Deutschland das Finale und traf wieder auf England. Es gelang eine Revanche für die Vorrundenniederlage: Mit 13:7 verteidigte das Team den Titel. Frankreich wurde Dritter, Kolumbien Vierter und Spanien Fünfter. Insgesamt nahmen 24 Mannschaften und 169 Spieler teil. Es gab diesmal auch ein Einzelturnier. Bernd Radmacher gewann dort im Finale gegen einen anderen Go-Spieler, Maurizio De Leo (8k, Italien), und Bernhard Herwig (1k, Freiburg) gewann den Seniorentitel. Weitere Spieler im Team waren: Max Herwig (8k, Mainz), Sebastian Berghoff (2d, Hamburg), Michael Budahn (3d, Berlin), Jan Schomberg (5k, Meerbusch), Niels Schomberg (5d, Darmstadt), Marc Oliver Rieger (5k, Trier), Alexandra Echsel (München) und Angelika Rieger (2k, Karlsruhe).

Marc Oliver Rieger

7. Dango Dortmund

Das 7. Dango in Dortmund fand am 11. und 12. Oktober wieder in gewohnt schöner Umgebung statt. Die umliegenden Gartenanlagen luden zu erholsamen Pausengängen ein und auch die Kinder konnten sich zwischen ihren Kämpfen an den Spiel- und Sportgeräten austoben. Das Vereinslokal bot leckere Gerichte zu moderaten Preisen an.

Teilgenommen haben 43 Gäste, darunter 10 Frauen und Mädchen. Besonders erfreulich auch, dass sich recht viele Kinder getraut haben, teilzunehmen. Der jüngste Teilnehmer ist gerade mal 7 Jahre alt. Eine der herausragenden Eigenschaften dieser Gruppe ist sicher ihre Schnelligkeit: nicht nur sehr flinkes Spiel, sondern auch enorm schnelle Steigerung der

Spielstärke. So erreichte z. B. Tan Tan 2024 im 6. Dango (als 7 Kyu) Platz 28 und nur ein Jahr später im 7. Dango (als 1 Dan) Platz 4!

Einen spannenden Kampf lieferten sich Xinhong Chen 5d und Christopher Kacwin 5d um den Turniersieg (s. u.). Während eines langen Kampfes war keine klare Führung zu erkennen. Auch im Byoyomi wurde noch zäh um jeden Endspiel-Punkt gekämpft. Viele Um-



stehenden sahen Schwarz auf dem Brett knapp vorne. Am Ende reichte es inklusive Komi für einen knappen Sieg für Christopher Kacwin. Herzlichen Glückwunsch!

Die Turnierleitung hatte diesmal Klaus Wacker übernommen. Dank vieler Voranmeldungen und auch der Möglichkeit, die Teilnahmegebühr vorab zu überweisen, verlief die Anmeldeprozedur problemlos. Lediglich die Deutsche Bahn und die Dortmunder Verkehrsbetriebe trugen dazu bei, dass sich der Start etwas verzögerte. Bei der Preisverleihung wurden Beträge zwischen 35 € und 120 € an die 3 Turniersieger und 5 weitere Teilnehmer/-innen mit je 4 Punkten vergeben.

Mathias Helms

17. Pokal der Botschafterin von Japan

In diesem Jahr fand der Pokal der Botschafterin wieder im Oktober statt, so dass es keine Terminkollisionen mit anderen Turnieren gab. Den Anfang machte am Freitag der Go-Nachwuchs. In der „heiligen“ Mehrzweckhalle der Botschaft kamen 54 Jugendliche zusammen und kämpften um den Jugendpokal, der zum 14. Mal ausgetragen wurde. Sechs Berliner Schulen waren mit ihren Go-AGs beteiligt, davon allein drei aus Kreuzberg – „Kalli Balduins Acker“. Sieger wurde der erst 12-jährige Vladimir Munteanu, der aus Bukarest/Rumänien



eingeflogen wurde. Er berichtete, er habe sehr gute Lehrer gehabt, u. a. Alexander Dinerstein! Vladimir spielte dann auch noch beim Hauptturnier mit.

Am Hauptturnier (Samstag und Sonntag) nahmen 60 Spielerinnen und Spieler teil. Eröffnet wurde das Turnier durch den Gesandten der Botschaft, S.E. Kunihiko Kawazu, der die Botschafterin vertrat, und durch Andreas Urban vom GoVB. Anwesend war auch die Berliner Morgenpost, die vor Beginn des Turniers ein paar kurze Interviews mit Vertretern des GoVB machte. Zum aktuellen Thema KI-Support im Go konnte ihr der frisch gebackene deutsche Jugendmeister (U17) Adam Dotta fundierte Auskünfte geben.

In der Turnierhalle waren – wie gewohnt – fünf wertvolle Schriftrollen aufgehängt, die von fünf japanischen Großmeistern stammen. Zusätzlich wurde der Raum durch Ikebana-Gestecke von Karin Jerchow-Redecker geschmückt. Mit ein paar Minuten Verspätung kam der Turnierleiter Uwe Hadlich ans Rednerpult und erklärte den Teilnehmern die Regularien. Und dann ging es los ...

An den Spitzenbrettern saßen sich Spielerinnen und Spieler aus Japan, China und Deutschland gegenüber. Es gab viele spannende Partien. Und im Turnierverlauf setzte sich letztlich der amtierende Berliner Meister Arved Pittner 6d durch, der alle 5 Partien für sich entscheiden konnte und den Pokal gewann. Die Ränge 2 und 3 belegten Kevin Sanow 4d und Maekawa Kaku 6d.

In der Mittagszeit wurden an beiden Turniertagen von den „japanischen Hausfrauen“ kulinarische Köstlichkeiten angeboten, was die meisten Teilnehmerinnen und Teilnehmer sehr gerne nutzten.

Die Siegerehrung fand am Sonntag kurz nach 16 Uhr statt. Für den Sieger gab es den Pokal, Platz 2 und 3, die beste Dame und alle Spielerinnen und Spieler mit einem Ergebnis von 5:0 (1) oder 4:1 (6) wurden mit Buchpreisen geehrt.

Wir danken den Botschaftsangehörigen für die erstklassige Zusammenarbeit, die das Turnier erst ermöglicht hat, sowie Uwe Hadlich für die souveräne Turnierleitung. Und wir freuen uns schon auf den 18. JBC im nächsten Jahr – in Verbindung mit dem 15. Jugendpokal! Und vielleicht ist ja die Berliner Morgenpost auch wieder dabei!

Stefan Jakoby

Bremer Shudan

Zum ersten Mal nach sechsjähriger Pause fand am ersten Novemberwochenende wieder der Bremer Shudan statt. Am Ende freuten wir uns über 32 Teilnehmende, die den Weg zum Spielort im Mehrzweckhochhaus der Universität fanden. Neben einem geräumigen Spielsaal stand uns ein großes Foyer zur Verfügung, das nicht nur großzügig Platz für die Anmeldung und ein Buffet bot, sondern auch für viele Gespräche vor und zwischen den Runden. Trotz der sechsjährigen Pause haben die Turnierleiter offenbar nichts verlernt, denn die Organisation verlief (zumindest soweit man das aus Spielerperspektive beurteilen kann) völlig reibungslos.

Nach fünf Runden stand der Neu-Nationalspieler Lukas Wandelt 4d mit fünf Siegen ganz oben, gefolgt vom ebenfalls aus Oldenburg angereisten Lutz Pohlabein 1d. Dritter wurde Tan Tan 1d. Ebenfalls ein starkes Turnier spielte Matteo Schnelle 5k mit vier Siegen.

Das einzige, was dem Turnier meiner Meinung nach gefehlt hat, waren DDKs – die „schwächsten“ Teilnehmenden hatten alle den vergleichsweise hohen Rang von 8k. Aus diesem Grund möchte ich diesen Bericht damit abschließen,



Siegerfoto vom Bremer Shudan: Lukas Wandelt 4d (l.) und Tan Tan 1d

insbesondere alle zweistelligen Kyu-Spieler und Spielerinnen zu ermuntern, öfter auf Turniere zu fahren – gerade wer noch nie bei einem Go-Turnier war, wird wahrscheinlich von der positiven und entspannten Atmosphäre überrascht sein. Vielleicht bis zum nächsten Jahr in Bremen!

Dario Klingenberg

Deutsche Blitz-Go-Meisterschaft 2025

Obwohl es auch schon Blitz-Meisterschaften mit zwei Dutzend und einmal mit nur zwei Teilnehmern gegeben hat, sind es typischerweise ein paar, ein halbes oder ganzes Dutzend. Diesmal, am 15.11. in Jena, waren es vier Teilnehmer und 18 Runden mit sechsmal Round-Robin. In manchen früheren Jahren spielte ich, der ich immer teilnehme, gegen die Hamburger – diesmal gegen die Jenaer, genauer: die Marzens.

Am Ende ergaben sich für meinen 3. Blitz-DM-Titel die Anzahlen der Siege als Robert Jasiek 15, Manja Marz 11, Ferdinand Marz 9, Michael Marz 1 (sein Sieg gegen Manja). Während ich zwei Partien gegen Manja und eine Partie gegen Ferdinand verlor, hatte Manja die anderen beiden etwas weniger gut im Griff. Mir aber leistete sie großen Widerstand mit komplexen Joseki oder fordernder Zeiteinteilung und dazu passender Langspielstrategie.

Beim Blitz-Go spielt die Uhr eine große Rolle. Es gibt zwar die Option, dass beide verfrüht nacheinander passen, weil sie auf Zeit zu verlieren drohen, und dann mit jeweils genau 1 Minute die Partie wiederaufnehmen. Wenn aber beide nicht sicher wissen, wer führt, den Gegner über die Zeit zu treiben versuchen oder so knapp vor Zeittod sind, dass das Nachdenken über den Strategiewechsel von Schnellspielen zu Passen ein paar Sekunden zu viel Zeit kostet, dann wetteifern beide, nach Zeit zu überleben. Manja tendierte dabei zu Zügen, die den Gegner zu viel Zeit zum Nachdenken kosten sollten, während ich in meinen letzten Sekunden zu schlechten Brettzügen tendierte, welche den Zeitverbrauch minimierten. Wir waren beide in der Lage, kurz vor Zeittod etwa einen Zug pro Sekunde oder vielleicht auch mal mehr zu spielen und jeweils mit derselben Hand die Uhr zu drücken.

Natürlich entstehen dann manchmal auch Extremsituationen. In einer solchen Partie lief Manja in den Zeittod, reklamierte erst dann mein vorheriges unsauberes Setzen und wir einigten uns auf Vertagung der optionalen Wiederholungspartie, welche Manja hätte antreten wollen, falls sie dann noch Aussicht auf den Turniersieg gehabt hätte. In einer anderen Partie von Manja gegen einen der beiden anderen zeittoten Spieler hatte sie noch zwei Sekunden Restzeit. In einer weiteren Partie gegen mich musste die Uhr zur Stellungsklärung angehalten werden bei Restzeiten von 1 Sekunde bei ihr, 2 Sekunden bei mir und meinem Turn, wo ich sicherheitshalber die prozedurale Fortsetzung zweimal ankündigte, die Uhr wieder anstellen musste, dann noch zwei Züge machen konnte und mit einer Sekunde Restzeit bei ihrem Zeittod gewann. In normalen Partien kam es allerdings durchaus auch vor, dass die oder der eine den anderen total breit spielte.

Michaels knappste Partie gegen mich verlor er nach Großtäuschen mit 2 Punkten. In einer anderen Partie killte er meine frühe Eckinvasion, aber dann, um Egbert Rittner, den Endspielspezialisten aus früheren Einzelmeisterschaftsjahren zu zitieren, spielte ich dafür besser in der zweiten Hälfte der Partie, weil ich sehr viel von meinem Einfluss in Großgebiet umwandeln konnte.

Wie jedes Mal war es ein Riesenspaß! Allerdings nimmt die Bedeutung des Kulturguts des 10-Minuten-

Blitzens mit Sudden Death im Laufe der Jahrzehnte ab mit dem Rückgang der Clubspielabende zugunsten des Internets und seinen elenden Nur-Byoyomi-Spielen. Es ist gerade das unerbittliche Sudden Death, welches dem Blitz sein Würze verleiht, weil man sich eben in Eröffnung und Mittelspiel nicht beliebig viel Zeit nehmen darf, denn sonst kommt der Scharfrichter.

Die Deutsche Bahn war diesmal gnädig: Mein spätabendlicher Rückreise-Anschluss-ICE in Leipzig wartete ein paar Minuten auf uns verspätete Nahverkehrsumsteigende zwei Bahnsteige weiter.

Robert Jasiek

9. Frankfurter Tip Tap

Am 27. und 28. September 2025 fand im Saalbau Griesheim die nunmehr neunte Auflage des Frankfurter Tip Tap statt – und sie setzte neue Maßstäbe. Mit 115 teilnehmenden Spielerinnen und Spielern verzeichnete das Turnier einen eindrucksvollen neuen Rekord und übertraf die 88 Teilnehmer des Vorjahres deutlich.

Sportlich dominierte in diesem Jahr Tianyi Fu (6d) aus Zürich, der als einziger Spieler alle fünf Runden für sich entscheiden konnte und sich damit souverän den Turniersieg sicherte. Auf Platz zwei



Der Turniersaal in Frankfurt

folgte Lokalmatador Shukai Kirby Zhang (5d), der sich mit 4 Punkten lediglich dem Turniersieger geschlagen geben musste. Den dritten Platz belegte der wertungsbeste Spieler mit 3 Punkten, Christopher Kacwin (5d) aus Oldenburg.

Ein besonderes Highlight der diesjährigen Ausgabe war die Präsenz von gleich drei „Resident Pros“ – ein Novum in der Geschichte des Tip Tap. Cho Hye-Yeon (9p) und Cho Seokbin (8d) aus Korea sowie Maekawa Akira (5d) aus Japan standen den Teilnehmenden während des Turniers unermüdlich für Partiereviews, Analysen und Gespräche zur Verfügung.

Die Veranstaltung ging im Anschluss fließend in ein weiteres Go-Highlight über: Am Montag und Dienstag nach dem Turnier boten die drei Top-Spieler einen zweitägigen Go-Workshop an, der von zahlreichen Spielerinnen und Spielern besucht wurde – eine ideale Ergänzung des Turnierwochenendes.

Ein großer Teil des Erfolgs ist dem unermüdlichen Einsatz des Organisators Benjamin Wirthmann zu verdanken. Neben der gesamten Vorplanung sorgte er während des Turniers hervorragend für das leibliche Wohl und konnte vor Ort zudem auf die Unterstützung vieler Helfer aus der Frankfurter Go-Szene zählen. Obwohl der Ablauf von Runde zu Runde nicht immer reibungslos vonstatten ging, kann die diesjährige Ausgabe dennoch als bisheriges Highlight in der noch jungen Geschichte des Turniers betrachtet werden.

Oliver Uwira

45. Berliner Kranich

Am 22. und 23. November 2025 fand in der Humboldt-Universität zu Berlin eines der großen und bedeutenden Go-Turniere statt. Der „Kranich“ ist ein Traditionsturnier, an dem in diesem Jahr 144 Spielerinnen und Spieler aus ganz Europa und aus Ostasien teilgenommen haben. Das Turnier war nicht nur international, sondern auch hochkarätig besetzt. Der Kranich ist das letzte Turnier in der Wertung des Deutschland-Pokals 2025, sozusagen das Finale!

Die Turnierorganisation lief relativ glatt. Nur bei der Anmeldung gab es durch Verspätungen bei der Anreise einen Stau, der den Turnierbeginn um 45 Minuten verzögerte. Dann lief aber alles glatt. Gespielt wurde in drei Räumen. Etwa die Hälfte der Bretter waren im Senatssaal aufgebaut. Die anderen Teilnehmer spielten in zwei anderen Räumen in der gleichen Etage.

Für die Top-Spieler standen mehrere IZIS-Bretter zur Verfügung, so dass diese Partien online (OGS bzw. Twitch) verfolgt werden konnten und teilweise auch live von Valerii Krushelnyskiy kommentiert wurden. Der in Berlin lebende Valerii kommentierte aber nicht nur aktuelle Turnierpartien, sondern stand auch für Simultan-Spiele zur Verfügung. Darüber hinaus hielt er einen spannenden Vortrag über neue KI-basierte Strategieansätze.

Wie in all den Jahren zuvor hat die Humboldt-Initiative in Abstimmung mit der HU-Leitung dieses großartige Turnier ermöglicht! Der Go-Verband Berlin e.V.



Der Turniersaal in Berlin



Zum Mittagessen konnte man sich beim Kranich eine leckere Bentobox bestellen

(GoVB) übernahm die Turnierleitung. Pressevertreter waren dieses Mal aufgrund von Sparzwängen nicht persönlich vertreten. Aber immerhin hat der Sender 88.8 am Samstag morgen um 7:30 Uhr mit Andreas Urban (GoVB-Vorstand) ein kurzes Interview geführt und zeitversetzt gegen 8:30 Uhr in gekürzter Form gesendet!

Um den Turniersieg kämpften zahlreiche Hochdan-Spieler aus Korea, China und Deutschland. Gewonnen hat dieses Mal der in Bremen lebende Koreaner Seongjin Kim 7d vor den beiden Chinesen Tianyi Fu 6d und Shilong Zhang 6d. Den 4. Platz erreichte der erst 15-jährige Adam Dottan 4d aus Berlin, der damit als bester Nicht-Asiate durchs Ziel ging! Alle Spieler mit mindestens vier Siegen erhielten Buchpreise und Origami-Kraniche. Insgesamt war es wieder ein gelungenes Kranich-Turnier!

Wir bedanken uns ganz herzlich bei den Verantwortlichen der Humboldt-Universität und hoffen, auch in Zukunft unseren Kranich an diesem geschichtsträchtigen Ort austragen zu dürfen!

Stefan Jakoby



Siegerfoto aus Berlin (v.l.n.r.): Andreas Urban ehrt Shilong Zhang, Seongjin Kim und Tianyi Fu

Spielemesse Stuttgart

Vom 20. bis 23. November 2025 öffnete die Spielemesse Stuttgart erneut ihre Tore. Neben Foodies, Hausfrauen, handwerklich Begabten, Tierliebhabern und Freunden der Blechblasmusik zog es auch zahlreiche Brettspielbegeisterte zum Messeherbst nach Stuttgart. Insgesamt strömten 117.000 Besucherinnen und Besucher durch die acht Messehallen und erkundeten mehr als 1.000 Stände.

Mitten in diesem Getümmel war wie jedes Jahr auch der Go-Verband Baden-Württemberg mit einem eigenen Stand vertreten. Trotz seiner etwas versteckten Lage gelang es dem Go-Stand, über 1.000 Besucherinnen und Besucher für die Welt des Go zu begeistern. An insgesamt 13 Go-Tischen mit 9×9-Brettern konnten Menschen aller Altersklassen ihre ersten Schritte auf dem Goban wagen.

Neu in diesem Jahr am Go Stand waren die eindrucksvollen Go-Aquarelle der französischen Künstlerin Alizée Chabin sowie Roll-ups mit dem Go-Comic von Andreas Fecke und stimmungsvollen Go-Motiven. Ergänzt wurde das Angebot durch Informations- und Werbematerial des Landesver-

bands und des DGoB, einer Auswahl verschiedener Ausgaben der DGoZ sowie einer Übersicht ausgewählter Go-Spielabende in Baden-Württemberg.

Das Publikum am Stand war ebenso vielfältig wie neugierig: kleine Kinder, die in ihren ersten Partien begeistert die Steine der Eltern fingen, Schachspieler, die schon lange einmal Go ausprobieren wollten, Dan-Spieler, die inkognito nach einer kurzen Partie suchten, und viele andere mehr. Dank der hochmotivierten 19 Helferinnen und Helfer konnte jede interessierte Person Go kennenlernen und direkt eine erste Partie spielen. Mit Geduld erklärten sie die Regeln, gaben Tipps zur Brettsituation und halfen beim Auszählen der Partien. Für viele blieb es nicht bei einer einzigen Partie und am Ende waren sich alle einig: Go ist ein faszinierendes Spiel.

An dieser Stelle ein großes Lob an alle Helferinnen und Helfer, durch deren Engagement der Stand auch in diesem Jahr wieder ein großer Erfolg war. Wer nun Lust auf die nächste Spielemesse in Stuttgart bekommen hat und selbst beim Go-Stand mithelfen möchte, darf sich jederzeit bei uns melden.

Birger Holtermann



Hoch motivierte Helfer und eine Helferin nach dem ersten Messtag – hintere Reihe von links nach rechts: Silvia Hartig, David Turman, Birger Holtermann, Sebastian Pätzold, Peter Werner – vordere Reihe: Rainer Rosenthal und Andreas Völter

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2025

In meiner Go-Karriere habe ich nun schon zum 13. Mal an der deutschen Damenmeisterschaft teilgenommen. Auch wenn ich normalerweise gemischte Turniere mit einer möglichst breiten Besetzung in meiner Spielstärke, also in den mittleren Dan-Rängen, bevorzuge, ist es auch immer wieder nett, sich explizit mit den Damen der deutschen Go-Welt zu messen.

Dieses Jahr haben 11 Spielerinnen den Weg nach Frankfurt gefunden. Besonders gefreut habe ich mich auch über die angereisten Kyu-Spielerinnen, die jede Partie genauso ernst nahmen, echten Kampfgeist zeigten, und auch die nominell stärkeren Gegnerinnen zumindest ins Schwitzen brachten. Das Turnier startete für mich mit einem magischen Moment, als wir am Freitagabend am Frankfurter Hbf an Gleis 1 am „Hogwarts Express“ vorbeiliefen, wie ein humorvoller Zugführer seinen abgestellten Regionalexpress digital beschriftet hatte – bevor dann das Wochenende randvoll mit spannenden Go-Partien angefüllt war.

Am Ende setzte sich Manja durch und ist damit alte und neue Deutsche Damenmeisterin. Ich selbst



Isabel Donle 2 gegen Manja Marz 4d

schaffte es dank meines halben Jigo-Punktes gegen Renate aus der ersten Runde auf Platz zwei, vor Maike auf Platz drei.

Ein ganz lieber Dank geht an Benni, der sich als Turnierorganisator ganz hervorragend um uns gekümmert und uns liebevoll bekocht hat und sich auch nicht von den Feinheiten der vorgeschriebenen Lösung für Meisterschaften abschrecken ließ. Frankfurt erwies sich als sehr schöner Austragungsort, der für die meisten Teilnehmerinnen sehr gut zu erreichen war. Das Einzige, was ich mir für die Zukunft mehr wünschen würde, wäre, dass wieder mehr lokale Go-Spieler bereit sind, private Übernachtungspätze anzubieten. Und auch die angereisten Go-Spieler sollten wieder mehr Mut

haben, das Wagnis eines ungewissen Schlafplatzes einzugehen. Auch wenn es nur eine alte Couch oder ein Platz auf dem Teppich sein sollte, auf dem eine Isomatte entrollt werden kann, zählt die Geste und es ist eine schöne Gelegenheit, neue Bekanntschaften zu knüpfen. Die Gastfreundschaft und Unkompliziertheit der Go-Gemeinschaft ist für mich unsere größte Stärke. In diesem Sinne freue ich mich auf viele weitere Damenmeisterschaften und Go-Turniere in den kommenden Jahren.

Barbara Knauf



Die Teilnehmerinnen (v.r.nl.): Christina Kacwín 3k, Renate Resenegger 2d, Barbara Knauf 3d, Anna-Lena Schulte 5k, Maike Wilms 3d, Manja Marz 4d, Yvonne Limbach 3k, Vanessa Thörner 2k, Daniela Trinks 2d, Jenny Dittmann 1k, Isabel Donle 2d

Deutsches Go-Forum

Seit das alte Diskussionsforum des Deutschen Go-Bundes vor einigen Jahren abgeschaltet worden ist, gibt es im Internet leider keinen Ort mehr, an dem man sich Go-bezogen mit Gleichgesinnten dauerhaft austauschen kann. Facebook oder Discord können die Beharrlichkeit eines Forums nicht ersetzen. Deshalb hat der Hebsacker Verlag die Initiative ergriffen, ein neues Forum für die Go-Spieler in Deutschland einzurichten, natürlich in Kooperation mit dem DGoB. Der Vorstand des DGoB hat dafür folgendem zugestimmt: „Der Vorstand möge beschließen, eine Kooperation mit dem Hebsacker Verlag bezüglich eines Deutschen-Go-Forums zu beginnen. Der Hebsacker-Verlag kümmert sich um die technische Umsetzung und

Moderation des Forums. Der DGoB leitet Interessierte an das Forum weiter. Finanzielle Verpflichtungen entstehen dem DGoB nicht.“ Auf dieser Basis steht den Go-Spielern in Deutschland ab Februar 2026 unter der Adresse www.deutsches-go-forum.de wieder ein Tummelplatz für den Austausch über unser geliebtes Spiel und alles, was damit zu tun hat, bereit. Schaut doch einfach mal vorbei!

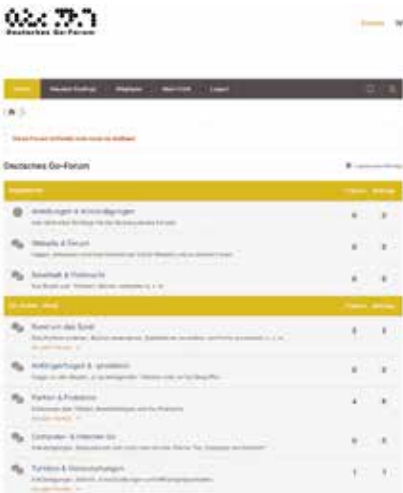
Tobias Berben

Turnier- und
Veranstaltungsnotizen

5. Turnier auf Schloss Hundisburg

Seit 2009 wird auf Schloss Hundisburg jeden Donnerstag ab 17 Uhr ein Spieleabend durch die Go-Gruppe des KULTUR-Landschaft Haldensleben-Hundisburg e.V. angeboten. Die Gruppe hat anlässlich ihres zehnjährigen Bestehens 2019 begonnen, Turniere auszurichten – dieses Jahr zum fünften Mal.

So haben sich vom 25. bis 26. Oktober 32 Turnierteilnehmer zu den fünften Castle-Games versammelt, die im Akademieggebäude des Schlosses ausgetragen wurden. Das Turnier war mit Teilnehmern aus dem Bundesgebiet und Österreich gut besucht, die Spielstärke der Teilnehmer reichte von 25k bis 3d. Die drei ersten Preise gingen dieses Jahr an Alexander Kurz 3d, Martin Bergmann 2k und Michael Budahn 3d sowie ein Sonderpreis 5:0 an Rolf Hilsky 9k. Aufgrund des steigenden Zuspruchs ist für 2026



bereits eine Fortsetzung des Turniers am 24./25. Oktober geplant.

Berliner Herbstturnier

Zu unserem Herbstturnier im Jugendclub E-Lok am 8. November kamen 34 Teilnehmer*innen vom 6d bis zum 30k sowie einige Gäste. Da es sich beim Mal davor bewährt hat, spielten wir auch diesmal in drei Räumen. Der Sportraum hat den Vorteil, dass er groß und hell ist. Der große Box-Sandsack in der Ecke blieb jedoch unbenutzt, alle Partien verliefen friedlich. Unter allen Teilnehmenden wurde ein Klapp-Go-Set verlost, Hendrik Reinke wurde von unserer Glücksfee gezogen und durfte es mit nach Hause nehmen. Vielen Dank an Thomas Doan, der diesen tollen Preis zur Verfügung stellte.

Nachwuchstalent Tzuhsu Huang 22k belegte den ersten Platz. Er gewann alle vier Runden und wurde Turniersieger. Auf dem zweiten Platz folgte Ryo Kato 4d, Dritter wurde Daniel Krause 3d, beide mit drei Siegen. Alle drei teilten sich das Preisgeld in Höhe von 80 Euro. Auf den Plätzen 4 und 5 folgten Hendrik Reinke 2k und Simon Hubert 5k, beide gewannen ebenfalls dreimal.

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

2. TU Go Cup

Am 16. November fand an der Technischen Universität München die zweite Ausgabe des TU Go

Cups statt – ein Turnier, das sich bereits jetzt zu einem festen Bestandteil der bayerischen Go-Szene entwickelt hat. Insgesamt 22 Spieler kamen zusammen, um sich in vier spannenden Runden miteinander zu messen.

Den 1. Platz sicherte sich in beeindruckender Manier Wolfgang Werner 2d, der alle vier Partien gewann. Mit seiner makellosen Bilanz holte er sich nicht nur die Trophäe, sondern auch den augenzwinkernden Titel „TU Good to be True“. Gleich mehrere Teilnehmer erspielten sich außerdem starke 3:1-Ergebnisse und damit die Auszeichnung „TU Talented“: Haoju Chen 3k, Xinyu Ren 7k, Yonghoon Lee 10k, Leo Fahrbach 17k und Claus Lucca Clausen 15k.

Ein herzliches Dankeschön geht an die TUM Kontextlehre WTG für die Bereitstellung der Räumlichkeiten – und natürlich an den Bayerischen Go-Verein e.V., der das Turnier unterstützte.

12. Herkulescup Kassel

Den 12. Herkulescup am 15. und 16. November gewann Lokalmatador Casjen Quathammer 3d ohne Niederlage, auf Platz zwei kam der erst neunjährige Tan Tan 1d aus Düsseldorf, Platz 3 holte sich Routinier Gerd Mex 1k für den Go-Club Göttingen.

Braunschweiger NiKo-Turnier

Am 6. und 7. Dezember fand das 42. Braunschweiger NiKo-Turnier statt. Gewonnen hat Alexander Kurz 3d vor Casjen Quathammer 3d. Den dritten Platz hat Martin Thoi 1d belegt. 4:1 haben Walter Quathammer 10k, Hans Abraham 4k und Hendrik Reinke 2k gespielt.



Unterhaltsame Yose-Übungen: Die Lösung

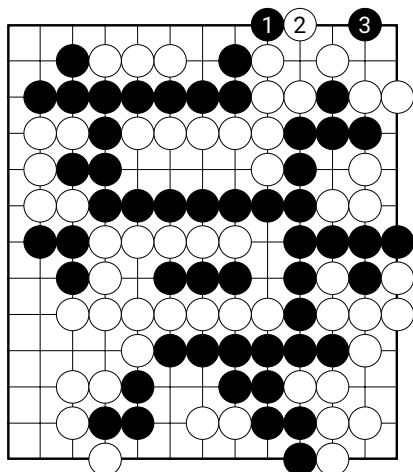
von Ulrich Groh

Kann Schwarz tatsächlich mit einem Punkt gewinnen? Hier nun die vorgeschlagene Zugfolge für das Problem aus der DGoZ 5/2025.

Der Start

Erster Punkt – Vom Hane mit Schwarz 1 bis zum Setzen – oki – von Schwarz 3.

- Mit dieser Abfolge gelingt es Schwarz, beide wichtigen Punkte in Sente zu besetzen.
- Doch welche »beiden Punkte« sind hier gemeint?



Zugfolge 1 (1–3)

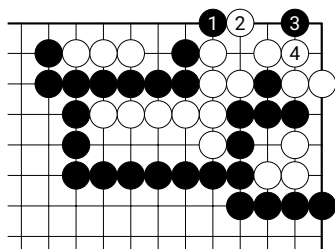


Abb. 1

Nach Schwarz 1 ist Weiß 2 unvermeidlich und nach Schwarz 3 (oki) deckt Weiß auf 4. Ein guter Zug, der verhindert, dass Weiß stirbt.

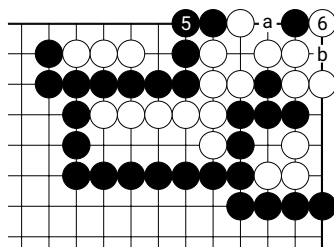


Abb. 2

Nach Schwarz 5 muss Weiß auf 6 spielen. Sollte Schwarz meinen, dass das Schlagen auf b ein Go gibt, so widerlegt dies Weiß mit einem Zug auf a.

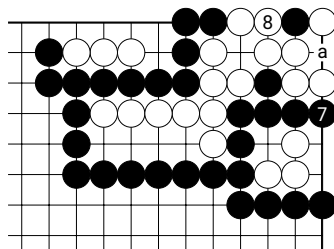


Abb. 3

Nach Schwarz 7 schlägt Weiß mit 8 und lebt mit Nachhand. Wenn aber Weiß diesen Zug auslässt, so ergibt sich die Stellung in Abb. 4 – Ko – da Weiß nicht auf 'a' spielen kann und im Falle von Schwarz auf 'b' die ganze Stellung verliert.

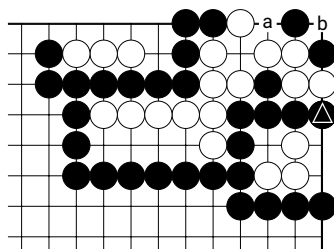


Abb. 4

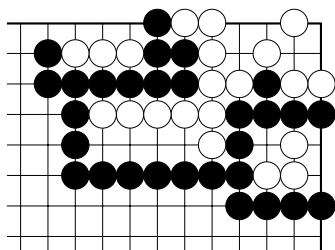


Abb. 5

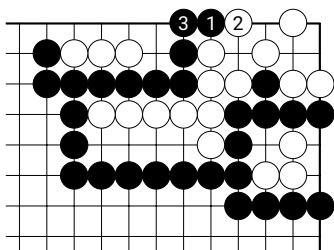


Abb. 8

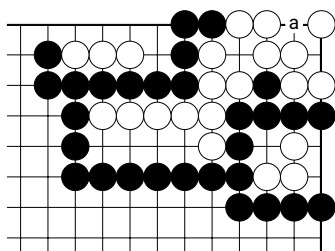


Abb. 6

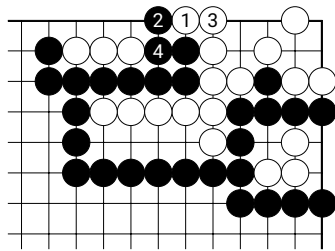


Abb. 9

Vergleichen wir die falsche Zugfolge in Abb. 5 (siehe DGoZ 5/25), mit der richtigen in Abb. 6, so ist das schwarze Gebiet 2 Punkte größer, das weiße Gebiet aber 3 Punkte kleiner, wobei der gefangene Stein auf 'a' mit einbezogen werden muss. Alles in allen also ein Vorteil von 5 Punkten für Schwarz.

Nun noch einige Erläuterungen.

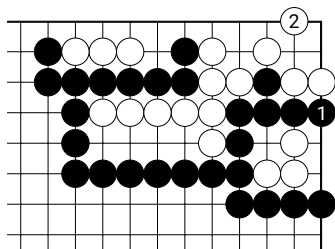


Abb. 7

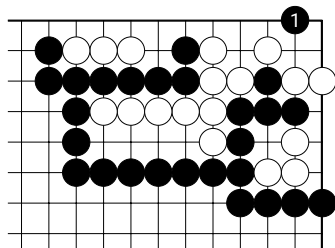


Abb. 10

Nach Schwarz 1 und Weiß 2 gibt es zwei Möglichkeiten.

Schwarz kann, wie in Abb. 8 spielen – dies bedeutet aber Nachhand und einen Punkt mehr für Weiß. Verzichtet Schwarz wie in Abb. 8 zu spielen, so ist die Spielweise von Weiß in Abb. 9 Vorhand für Weiß.

Bleibt noch übrig, den Zug Schwarz 1 (Oki) in Abb. 10 zu diskutieren. Nach dem Umbiegen (Hane) von Schwarz auf 1 in Abb. 11 ist Weiß auf 'a' Vorhand, da Schwarz auf 'b' decken muss. Aber Weiß muss dann wie in Abb. 12 weiterspielen.

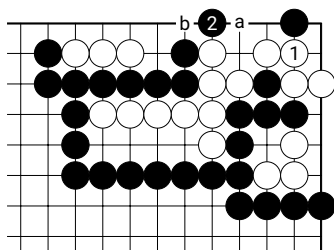


Abb. 11

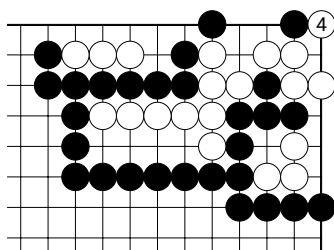


Abb. 12

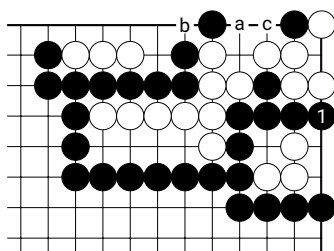
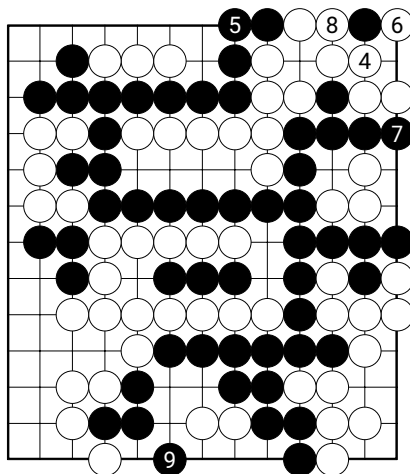


Abb. 13

Besser ist es für Weiß wie in Abb. 12 zu spielen. Denn nun ist Schwarz 1 in Abb. 13 keine Vorhand mehr. Man muss nur aufpassen, dass man als Weiß nicht 'a' spielt, da dann nach Schwarz 'b' wieder das bereits besprochene Damezumari – Widerstand gegen Berührung – droht. Auch ist es für Weiß nicht erforderlich, auf 'c' den schwarzen Stein zu schlagen. Es verliert also Schwarz in diesem Fall die Vorhand.

Der nächste Schritt

- Schwarz 9 ist der nächste richtige Zug.
- Wie wir sehen werden, ist dies für Schwarz ein Gewinn von einem Punkt verglichen mit dem falschen Zug.



Zugfolge 2 (4–9)

Nach der richtigen Zugfolge in der oberen rechten Ecke wendet sich Schwarz der unteren Seite zu.

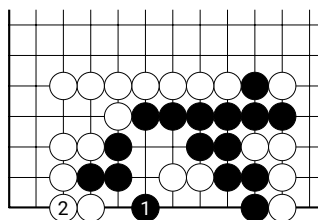


Abb. 14

Der Kosumi-Zug von Schwarz ist hervorragend, da er damit die beiden weißen Steine fangen kann. Und Weiß wird sicherlich auf 2 antworten.

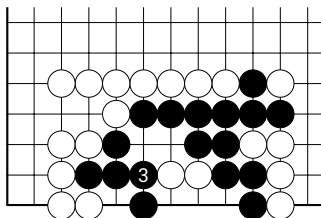


Abb. 15

Danach spielt Schwarz auf 3 und sichert sich so insgesamt neun Punkte. Sollte Schwarz den Zug 3 nicht spielen, so spielt Weiß auf 3, was sicherlich nicht gut ist.

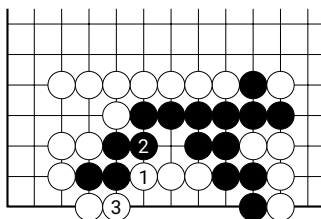


Abb. 16

Sollte Weiß die Gelegenheit bekommen, auf 1 zu spielen, so kann Weiß verbinden und die erwähnten neun Punkte sind unwiederbringlich weg. Daher muss er nach der Zugfolge in der oberen rechten Ecke unbedingt hier spielen.

Einige Fehler von Schwarz

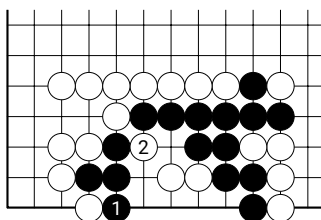


Abb. 17

Das Verlängern auf Schwarz 1 geht nicht, da nach dem Schnitt Weiß 2 die vier schwarzen Steine gefangen sind.

Impressum DGoZ 6/2025

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: Korrekturlesen: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/Kommentare/Serien: Robert Jasiek, 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 Tegtmeyer
Beiträge: Gunnar Dickfeld, Ulrich Groh, Torsten Hefer, Birger Holtermann, Stefan Jakoby, Robert Jasiek, Dario Klingenberg, Barbara Knauf, Timo Kreuzer, Kai Meemken, Marc Oliver Rieger, Martin Ruzicka, Michael Tiegelskamp, Oliver Uwira

Fotos: Frank Quathamer, Benjamin Wirthmann, Korean Baduk Association, Nihon Ki-in, Cyberoro u.w.m.

Grafiken/Caroons: Pierre-Alain Chamot, Nano Banana Pro

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 1/2026:

Mittwoch, der 04.02.2026

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

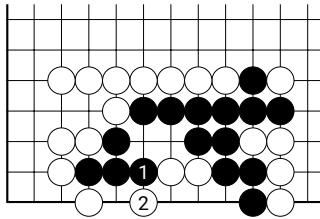


Abb. 18

Nach Schwarz 1 kann Weiß mit Weiß 2 verbinden.

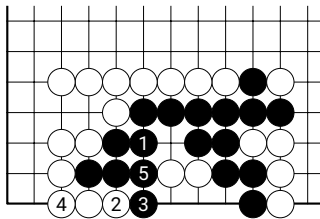
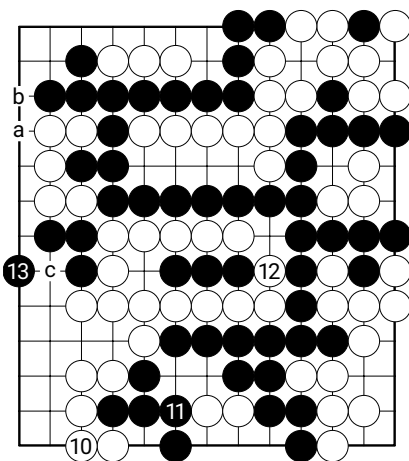


Abb. 19

Sollte Schwarz mit 1 verbinden, so folgt die Zugfolge Weiß bis Schwarz 5. Verglichen mit der korrekten Spielweise in Abb. 15 ist dies ein Verlust von einem Punkt.



Zugfolge 3 (10–13)

Die letzten Schritte

- Der dritte wichtige Punkt ist der Kosumi Schwarz 13.
- Vergleicht man diesen mit den fehlerhaften Zügen, so bringt dieser einen Vorteil von zwei Punkten.

Nach den Zügen Weiß 10 und Schwarz 11 hat Weiß die Wahl. Spielt er auf ‚a‘, so antwortet Schwarz auf ‚b‘ und Weiß muss auf ‚c‘ spielen – dies sind dann fünf Punkte (siehe hierzu die späteren Erläuterungen). Daher wird sicherlich Weiß auf 12 spielen und so sieben Punkte erzielen. Also bleibt nur noch die linke Seite übrig, was wir nun studieren wollen.

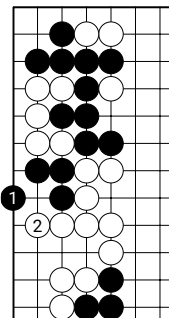


Abb. 20

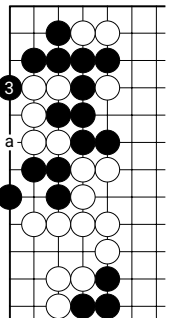


Abb. 21

Es ist hier Schwarz 1 der richtige Zug, den Weiß auf 2 beantworten muss. Und was für ein Ergebnis ergibt diese Zugfolge?

Schwarz wird entweder auf 3 oder auf ‚a‘ Hane (Umbiegen) spielen.

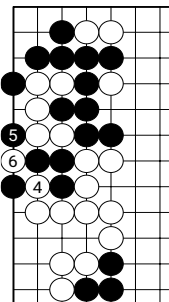


Abb. 22

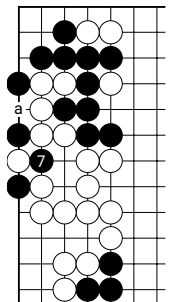


Abb. 23

Nach Weiß 4 wirft Schwarz auf 5 ein und Weiß muss mit 6 die drei schwarzen Steine schlagen.

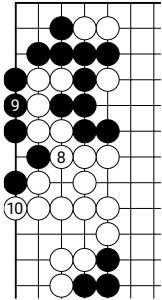


Abb. 24

Nach Weiß 8 deckt Schwarz auf 9 und Weiß muss auf 10 spielen.

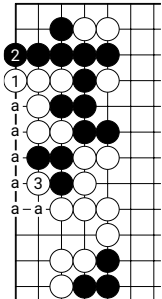


Abb. 26

letzte Behauptung.

In Abb. 26 fängt Weiß drei schwarze Steine – dies sind dann sechs Punkte. Dazu kommen noch die markierten sechs Gebietspunkte, insgesamt also 12 Punkte. Vergleicht man dieses nun mit der Abb. 25, so finden sich dort drei Gebietspunkte, markiert mit a, und Weiß schlägt in den Abb. 20 bis Abb. 25 fünf Steine. Also sind es acht Punkte, woraus sich die Differenz von vier Punkten ergibt.

Schwarz kann auf 7 zurückschlagen – torikaeru – und Weiß kann nicht auf 'a' spielen.

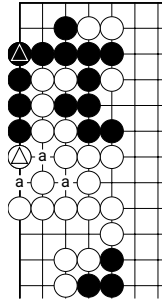


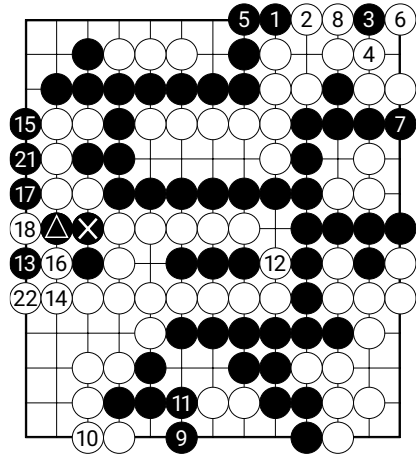
Abb. 25

Hier nun das finale Bild für diese richtige Zugfolge.

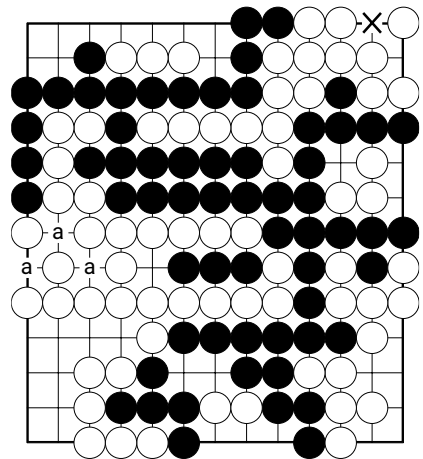
Und hier das finale Bild, wenn Weiß nicht auf 12 gesetzt hätte, sondern auf 1.

Wir müssen also dies bewerten. Zunächst hat Schwarz aufgrund des gefangenen Steins in Abb. 23 einen Punkt mehr in Abb. 25 als in Abb. 26 und das weiße Gebiet ist um vier Punkte kleiner. Daher kann man den Wert des schwarzen Kosumi in Abb. 20 mit fünf Punkten bewerten. Zu begründen ist aber diese

Das Endergebnis: Schwarz gewinnt mit einem Punkt



Die richtige Zugfolge (19 auf △, 20 auf ×)



Die Endabrechnung

- Nach dem Setzen der neutralen Punkte (× ist ein gefangener Stein).
- Die mit a markierten Punkte links: Schwarz 0 Punkte, Weiß 7 Punkte.

Schwarz		Weiß	
rechte Seite	9	obere rechte Ecke	3
obere linke Ecke	16	untere rechte Ecke	6
untere Seite	9	linke Seite	7
		von links unten zur Mitte	17
Summe	34	Summe:	33

Brett und Stein Verlag goes BOARD N'STONES

von Gunnar Dickfeld

„Bringst du dieses Buch auch in Deutsch heraus?“ Diese oder ähnliche Fragen höre ich in letzter Zeit häufiger. Die Antwort ist meist ein klares „Nein“. Um dies etwas ausführlicher zu erläutern, möchte ich gern weiter ausholen.

Go als Nischenprodukt

Go hat in den vergangenen Jahren immer wieder für Aufsehen gesorgt, doch in der westlichen Welt bleibt das Spiel ein Nischenprodukt. Es gab durchaus Ereignisse, die Go starke Impulse verliehen und neuen Zulauf brachten. Der Manga *Hikaru no Go* etwa führte Ende der 1990er und Anfang der 2000er Jahre viele junge Menschen erstmals an das Spiel heran – ein regelrechtes Phänomen. Auch der KI-Durchbruch von AlphaGo gegen Lee Sedol im Jahr 2016 sorgte weltweit für Aufmerk-

samkeit – ein weiteres Beispiel dafür, wie Go großes Publikumsinteresse auf sich ziehen kann.

Trotz dieser starken Momente liegt Go im Westen jedoch weiterhin weit hinter Schach zurück. Die Aufmerksamkeit war intensiv, aber nicht nachhaltig genug, um Go dauerhaft auf eine breitere Basis zu heben. Das zeigt sich unter anderem daran, dass Verlage, die sich einst der englischsprachigen Go-Literatur verschrieben hatten, inzwischen wieder verschwunden sind: Hinoki, Yutopian, Badduktopia, Slate & Shell, um nur einige zu nennen.

Brett und Stein Verlag – ein Hobby, keine Geschäftsidee

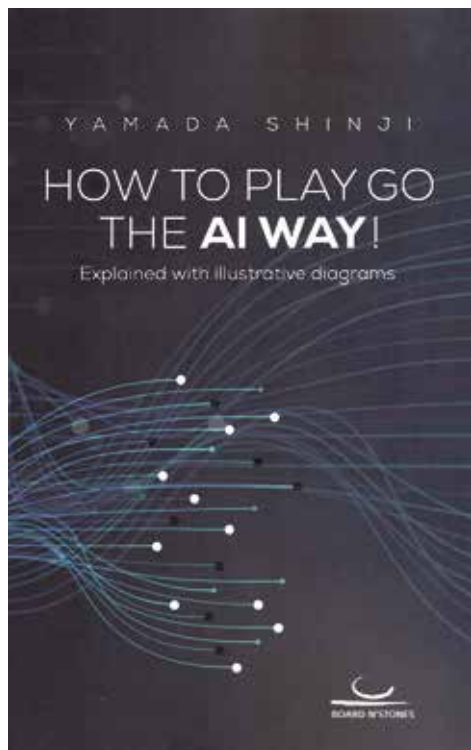
Mein Verlag, der Brett und Stein Verlag, hat sich viele Jahre auf deutschsprachige Go-Bücher konzentriert – nicht aus wirtschaftlichen Gründen, sondern aus einer tiefen Leidenschaft für Go und einer ebenso großen Liebe zu Büchern. In diesem Hobby verbindet sich beides auf einzigartige Weise.

Das Ziel war von Beginn an, der deutschsprachigen Go-Gemeinde einen möglichst leichten Zugang zu Lehrmaterialien und Literatur zu bieten. Heute umfasst das Programm über sechzig Titel – vom Einsteigerbuch bis zu anspruchsvollen Aufgaben für Hoch-Dan-Spieler. Selbst ein Literaturnobelpreisträger war darunter.

All dies entstand – und entsteht – als Hobby. Viel persönliche Zeit und Engagement fließen hinein, ohne den Anspruch, große Gewinne zu erzielen. Es geht darum, Wissen und Kultur zu bewahren und an die Community weiterzugeben. Diese Freiheit erlaubt es mir, mir selbst und anderen Wünsche zu erfüllen. Nur deshalb konnten Bücher wie *Meijin*, *Aji's Abenteuer*, *Erster Kyu* und viele andere entstehen. Jedes Buch ist letztlich eine kleine Liebeserklärung an das Spiel.

BOARD N'STONES – eine Lücke füllen

Mit dem Verschwinden der großen Go-Verlage entstand eine Lücke im englischsprachigen Markt. Diese Lücke möchte ich mit meinem Ableger BOARD N'STONES füllen. So erscheinen nun

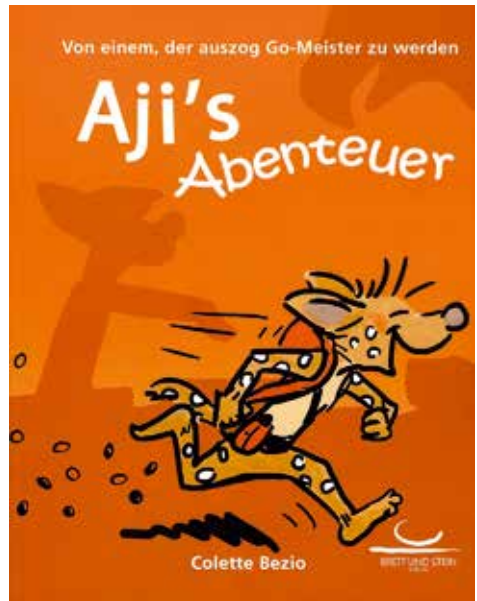
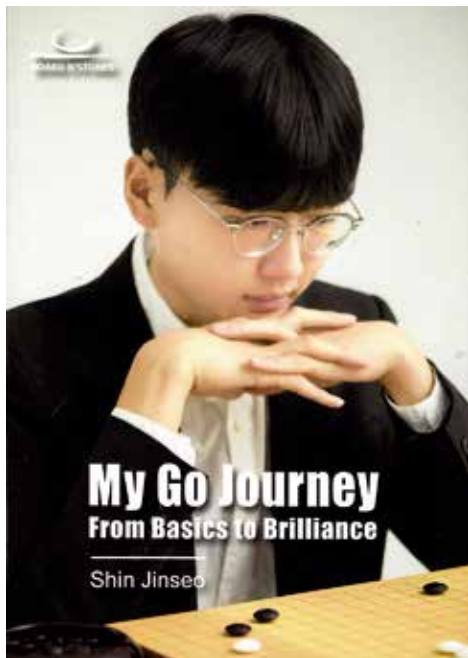


unter diesem Label meine englischen Bücher. Sie erreichen eine deutlich größere, weltweit verstreute Community.

Einige frühe Projekte wurden noch zweisprachig umgesetzt, aber schnell wurde klar, wie groß der zusätzliche Aufwand ist. Gleichzeitig hatte der Brett und Stein Verlag sein ursprüngliches Ziel längst erfüllt: Die deutschsprachige Go-Landschaft ist mit einer breiten Palette an Titeln versorgt. Damit konnte ich mich von der selbst auferlegten Verpflichtung lösen – und neue Wege gehen.

Freiheit statt wirtschaftlicher Zwänge

Die Geschichte anderer Go-Verlage zeigt, wie schwierig es ist, mit Go-Büchern ein tragfähiges Geschäftsmodell zu etablieren. Die Nische ist klein, während der Aufwand für Redaktion, Übersetzung, Druck und Vertrieb hoch ist. Ambitionen und Hoffnungen stießen und stoßen hier an ihre Grenzen. Es wurde viel persönliches Engagement investiert, doch wirtschaftlich scheint keiner erfolgreich genug zu sein, um dauerhaft und unabhängig auf eigenen Beinen zu stehen.



Was mich von anderen Verlagen unterscheidet, ist die Freiheit, die mit dem Verzicht auf wirtschaftlichen Druck einhergeht. Ich muss nicht – ich muss keine Bücher machen, ich muss nicht davon leben und ich muss nicht auf Verkaufszahlen achten. Diese Freiheit verändert die Perspektive. Nicht nur ist Go ein Nischenmarkt, auch das klassische Buch steht heute in Konkurrenz zu vielen anderen Medien. (Zum Glück lässt sich ein Videostream dennoch schlechter unter den Weihnachtsbaum legen als ein gedrucktes Buch.)

Wenn man akzeptiert, dass Go nie ein Massenmarkt sein wird, gleichzeitig aber sieht, wie wertvoll gute Literatur für die Go-Community ist, wird klar: Es geht nicht um schnellen Profit, sondern um langfristiges Engagement. Beständigkeit und Leidenschaft sind seit jeher der Kern dieser Arbeit.

Kosten und Ressourcen

Natürlich freue ich mich über jedes verkaufte und durchgearbeitete Buch – und über jeden Euro, der wieder in neue Projekte fließen kann. Denn jedes Buch kostet nicht nur Zeit, sondern auch Geld. Lizenzgebühren und Übersetzungen erfordern oft hohe Vorauszahlungen. Viele Lizenzgeber stammen



Der Verleger spielt selbst mal wieder ...

aus Märkten, in denen Go kein Nischenprodukt ist und in anderen Größenordnungen gedacht wird.

Hier braucht es viel Geschick, um die Erwartungen der Partner einzuordnen – oder auch zu korrigieren –, damit ein Projekt zustande kommen kann. Nicht immer gelingt das – und manchmal muss man eine Idee auch einfach loslassen.

Der Schritt zu englischsprachigen Büchern erleichtert die Kostendeckung. Zugleich hat sich gezeigt, dass zweisprachige Projekte den Aufwand, der damit verbunden ist, nicht rechtfertigen. Hier ist es wichtig, meine Ressourcen zu schonen, damit der Verlag langfristig nachhaltig arbeiten kann. Deshalb konzentriere ich mich bei neuen Titeln auf die englische Sprache. Die Weiterentwicklung des deutschsprachigen Angebotes wird aufgrund der hohen Investitionskosten und der geringen Erfolgsaussichten zurückgestellt.

Go – eine Reise, die niemals endet

Für Go-Spieler ist Go keine kurzfristige Beschäftigung, sondern eine Reise, die sich über Jahre und Jahrzehnte erstreckt – wenn nicht ein Leben lang. Auch für mich ist es so. Ich kenne den Wert guter Lehrbücher als Reisebegleiter und möchte da unterstützen, wo ich kann. So trägt mein Ver-

lag seinen Teil dazu bei, die Go-Community zu erhalten und zu bereichern.

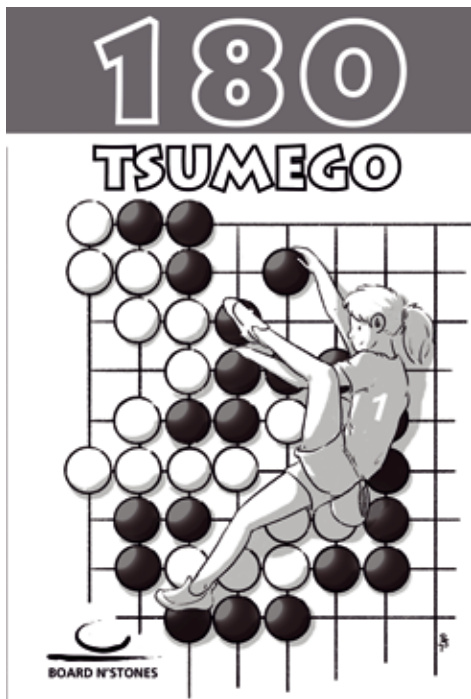
Die Zukunft

Ich werde sicher nicht aufhören, neue Bücher herauszubringen – dafür gibt es zu viele Ideen, einige davon liegen seit Jahren in der Schublade. Jedes neue Projekt wähle ich jedoch mit Bedacht, denn es ist meine eigene Zeit und Energie, die ich investiere – Zeit, die mir anderswo fehlt, etwa um selbst anspruchsvolle Partien zu spielen.

Der Verlag wird weiterarbeiten – in meinem eigenen Tempo. Ich muss mich nicht mit anderen Wettbewerbern messen. Für mich ist es ein Erfolg, wenn in der heutigen schnelllebigen Zeit jemand eines meiner Bücher in die Hand nimmt und mit Freude studiert.

Dank

Ich vertraue auf die Unterstützung all jener, die mich auf dieser Reise begleiten und danke Ihnen aus ganzen Herzen – sei es bei einzelnen Projekten oder beim Verlag insgesamt.



Barrierefreiheit bei Go-Turnieren

von Martin Ruzicka

In der letzten Ausgabe wurde bereits ein sehr schöner Bericht von der ersten Deutschen Para-Go-Meisterschaft abgedruckt. Dort wurde unter anderem angedeutet, dass wir am Samstagabend eine offene Diskussionsrunde veranstaltet haben. Eines der Themen war, wie Barrieren im deutschen Go allgemein und bei Turnieren konkret reduziert werden könnten. Die hier gewonnenen Erkenntnisse wollen wir nun mit euch teilen, in der Hoffnung, dass einige Turniere daraus Inspiration ziehen können.

Zur Barrierefreiheit gibt es zwei Aspekte – zunächst natürlich, dass der Turnierort möglichst barrierefrei sein sollte, aber auch, dass die entsprechenden Informationen im Vorfeld veröffentlicht und kommuniziert werden.

Für das Gebäude fällt unter allgemeine Barrierefreiheit, dass alle wichtigen Orte, also der Spielraum, die Anmeldung und der Aufenthaltsraum, ohne Treppen erreichbar sind, also beispielsweise über eine Rampe oder einen Fahrstuhl. Wege sollten möglichst breit und kurz sein und falls es verschlossene Türen gibt, sollten diese entweder leicht zu öffnen sein oder per Knopfdruck zu bedienen sein. Schließlich sollten barrierefreie Toiletten in kurzer Distanz zu Spiel- und Aufenthaltsraum existieren.

Allgemeiner betrachtet sollte natürlich auch der Turnierort selber barrierefrei erreichbar sein, beispielsweise über entsprechende Parkplätze oder nahegelegene barrierefreie ÖPNV-Haltestellen.



Hierbei ist natürlich klar, dass nicht jeder Turnierort all diese Aspekte erfüllt. Dabei kommt dann der zweite Punkt ins Spiel, dass es für eine potenzielle Teilnahme sehr hilfreich ist, wenn in der Ausschreibung vermerkt ist, inwieweit der Turnierort barrierefrei ist und was nicht erfüllt ist. Unterschiedliche Menschen sind auf unterschiedliche Aspekte unterschiedlich stark angewiesen. Im Vorfeld bereits die entsprechenden Informationen zu haben hilft bei der Entscheidung, ob ein Turnier für eine Teilnahme infrage kommt. Falls private Unterkünfte angeboten werden, ist wieder ein Hinweis hilfreich, ob es auch barrierefreie Unterkünfte gibt. Bezüglich barrierefreier Unterkünfte kann man sich beispielsweise auch bei lokalen Wohlfahrtsverbänden informieren. Zu guter Letzt erwähne ich an dieser Stelle noch, dass man auch beim Design der Ausschreibung beziehungsweise der Turnierwebseite auf Barrierefreiheit achten kann.

Bei einigen Turnieren in den letzten Monaten (Harburger Mausefalle 2025, siehe Foto) gab es beispielsweise auch eine Assistenz beim Steinesetzen für einen Teilnehmer. Wenn die Räumlichkeiten es hergeben, kann man auch einzelne Bretter bei Bedarf in andere Räume verlegen, um einem erhöhten Bedarf an Ruhe entgegenzukommen oder um Treppen zu vermeiden. Das hat beim Turnier in Braunschweig wunderbar funktioniert.

Solche individuellen Lösungen sind super! Auch hier ist natürlich entscheidend, im Vorfeld zu kommunizieren, was möglich ist.

Bei weiteren Hinweisen, Fragen oder Interesse könnt ihr euch gerne jederzeit vertrauensvoll bei uns, dem FS Respekt, unter fs-respekt@dogb.de melden.

Neue Go-App „SakataGo“ – KataGo für iOS

von Torsten Hefer

Ende November 2025 ist im Apple App-Store „SakataGo“ erschienen, eine neue Umsetzung von KataGo für iPhone und iPad ab dem Betriebssystem 18.6.

Die App wird mit einer Kauf-Lizenz angeboten, enthält also kein Abo-Modell und auch keine In-App-Käufe. Sie sammelt keine Nutzerdaten und hat keine Werbeinhalte. Der Name der App soll

an Sakata Eio (1920–2010) erinnern, einen der führenden Go-Profis des letzten Jahrhunderts – und gleichzeitig an KataGo (*2019), die aktuell wohl stärkste Go-KI.

Die App implementiert die für das Spielen benötigten Teile von KataGo direkt unter iOS. Es ist also keine Internet- oder Serververbindung erforderlich. Technisch läuft die KataGo-Spiel-Engine als Hintergrundprozess und nutzt den Graphikprozessor über das so genannte METAL-Backend von KataGo. Durch die hohe Geschwindigkeit von Auswertungen auf dem Graphikprozessor wird auch auf den Mobilgeräten eine extrem hohe Spielstärke erreicht.

Im Vordergrund präsentiert die App eine natürlich wirkende, bewusst ganz leicht unregelmäßige Spieloberfläche mit einem Hyuga-Kaya-Brett und Schiefer- und Muschelsteinen. Die Bedienelemente wie Buttons und Statuszeilen sind zurückhaltend und symbolisch gehalten, um vor allem das Brett hervorzuheben (s. Abb.1).

Die App stellt insgesamt das Spielen und Analysieren von Partien klar in den Vordergrund und konzentriert sich ganz auf die dafür wesentlichen Funktionen. Sie kann zwar auch SGF-Dateien öffnen und teilen bzw. sichern, ist aber weder ein vollständiger SGF-Viewer oder -Editor noch ist sie eine Spiele-, Joseki- oder Tsumego-Datenbank.

Beim Start der App wird man mit dem Hinweis begrüßt, dass das neuronale Netz in den Speicher geladen wird – das dauert typischerweise nur wenige Sekunden. Danach kann es dann losgehen ...

Die Funktionen im Überblick

Zunächst einmal bietet die App eine realistisch wirkende und gut bedienbare Spieloberfläche. Auf dem iPad unterstützt sie sowohl Splitscreen als auch die neuen Fenster in variabler Größe (ab iPadOS 26). Auch auf dem iPhone ist alles groß genug, um sicher bedient zu werden. Streicht man mit dem Finger über das Brett, erhält man eine Art „Fadenkreuz“ als zusätzliche Platzierungshilfe für den nächsten Zug.

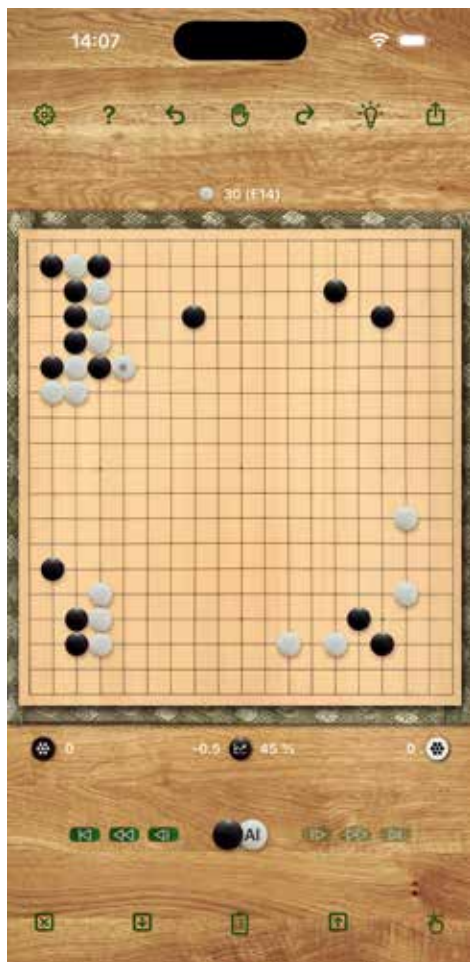


Abbildung 1

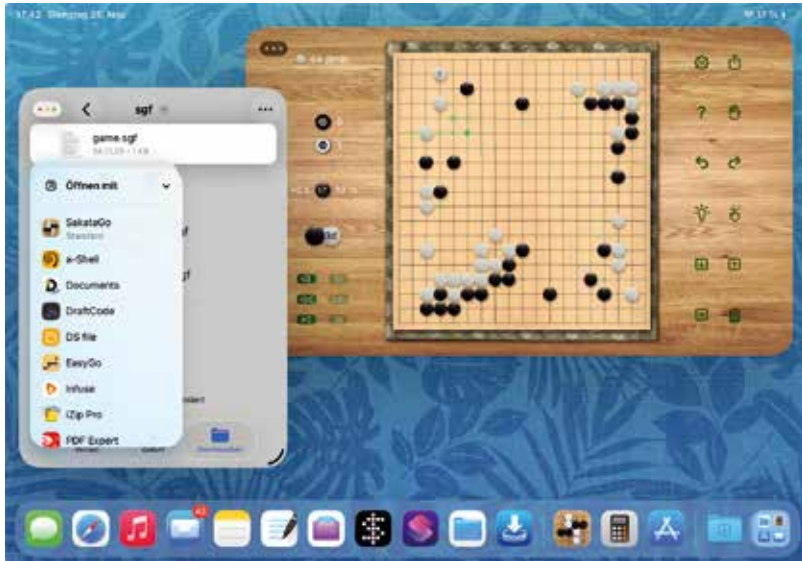


Abbildung 2

Auf Knopfdruck erhält man auch die Wahrscheinlichkeitsschätzung für erwartetes schwarzes bzw. weißes Gebiet mit weißen und schwarzen Punkten unterschiedlicher Transparenz auf dem Brett (s. Abb. 3). Diese Gebiets-einschätzungen sind „Snapshots“ der aktuellen Situation, die auf Einschätzungen der Spiel-Engine

Neben der vollen Spielstärke von KataGo können menschliche Amateur-Spielstärken von 6-kyu bis 9-dan (KGS-Ratings) simuliert werden. Dies wird erreicht durch den zusätzlichen Einsatz des neuesten „menschlichen“ KataGo-Modells und einer speziell für die App entwickelten und getesteten Kalibrierung dieses Modells über diverse weitere Parameter in KataGo. Für die volle Spielstärke wird das aktuellste verlässlich eingestufte neuronale Netz aus dem Herbst 2025 verwendet.

Zugvorschläge der KI werden (ähnlich wie etwa bei KaTrain) mit grünen Punkten angezeigt, wobei die besten Züge leuchtend grün gezeigt werden, schwächere in transparenterem Grün (s. Abb. 2). Der Zugvorschlags-Button wird durch eine kleine Glühbirne dargestellt. Die Zugvorschläge werden immer mit der vollen Spielstärke des geladenen KI-Modells berechnet. So kann man KI-Züge gegen eine eingestellte menschliche Spielstärke ausprobieren oder auch mit Hilfe von Zugvorschlägen „gleichauf“ gegen KataGo spielen. Die App zeigt bei jedem KI-Zug die aktuelle Gebieteinschätzung von KataGo als Punktedifferenz und Gewinnwahrscheinlichkeit in der Statuszeile unter bzw. links neben dem Brett an.



Abbildung 3

und teilweise auch auf direkten neuronalen Netzauswertungen beruhen. Nach Aufruf von Zugvorschlägen wird in der Statuszeile die Punkteeinschätzung beim Spielen des besten vorgeschlagenen Zugs angezeigt. Für das Spielende gibt es einen Ergebnisrechner, der zu gewähltem Regelwerk und Komi den exakten Endstand ermittelt (langer Knopfdruck auf den Gebiets-Button, in Abb. 1 rechts unten).

Wird die App geschlossen oder in den Hintergrund gebracht, merkt sie sich das aktuelle Spiel und die Einstellungen für den nächsten Start. Bei längerer Inaktivität im Hintergrund kann ein Neuladen des neuronalen Netzes notwendig werden – das geschieht dann automatisch, wenn die App wieder aktiv wird.

Der „Analysemodus“

Neben den Spielfunktionen ist die App auch ein einfacher SGF-Viewer: SGF-Dateien aus der Dateien-App lassen sich in SakataGo öffnen, über das Clipboard importieren oder auch mit der App teilen.

Mit den Zurück- und Vor-Knöpfen kann man das aktuell geladene Spiel durchgehen (s. Abb. 3, unter dem Brett). Die App wechselt dann in den „Analysemodus“.

Hier kann man sich in jeder Stellung Zugvorschläge und Gebietseinschätzung ansehen. Außerdem kann man von jeder Stellung aus weiterspielen, ohne das gerade analysierte Spiel zu verlieren (es bleibt im Clipboard gespeichert und kann jederzeit wieder aufgerufen werden). Der Clipboard-Knopf (mittig unter dem Brett) erlaubt den Import von SGF-Dateien oder kopiertem SGF-Text aus der Zwischenablage. Das Clipboard wird als „Zwischenspeicher“ verwendet, um Varianten zu analysieren bzw. das aktuelle Spiel bei Import eines neuen Spiels vorübergehend zu sichern. Jeder Knopfdruck auf den Clipboard-Button tauscht das aktuell angezeigte Spiel mit dem Inhalt des Clipboards aus. Ein versehentlicher Knopfdruck oder versehentliches Überschreiben des aktuellen Spiels kann also einfach durch nochmaliges Drücken rückgängig gemacht werden.

Die App erlaubt es, die meisten Einstellungen auch im laufenden Spiel zu verändern, so dass jederzeit mit verschiedenen Spielstärken des Gegners experimentiert werden kann. Auch der KI-Gegner



Abbildung 4

(weiß/schwarz) kann während des Spiels gewechselt werden, etwa um zu sehen, wie die KI aus einer „verlorenen“ Stellung heraus weiterspielen würde. Im Analysemodus sind die Einstellungen allerdings eingeschränkt: Dort sind alle Spielfunktionen gesperrt, nur das vorgegebene Spiel wird analysiert.

Zwischenspeicher für Stellungen

Bis zu zehn Positionen können in einem „Stapel“ gesichert und später einzeln angesehen und analysiert

werden. Jeder Druck auf den Knopf „Store“ (Pfeil nach unten) sichert die aktuelle Stellung und ihre Einstellungen; das geht im Analyse- und im Spielmodus.

Mit dem Knopf „Replace“ (Pfeil nach oben) kann man dann durch die gespeicherten Stellungen „blättern“ und jeweils sofort weiterspielen. Ist das Clipboard vor dem Drücken von „Replace“ leer, wird der aktuelle Spielzustand im Clipboard zwischengespeichert. (Clipboard und „Stapel“ lassen sich beide auch bei Bedarf auf Knopfdruck leeren.) So können alle gespeicherten Stellungen nacheinander angesehen werden, ohne das ursprüngliche Spiel zu verlieren oder einzeln speichern zu müssen.

Unterstützung für SGF-Dateien

Das jeweils aktuelle Spiel, jedes im Clipboard gehaltene Spiel und das zuletzt mit „Store“ gespeicherte Spiel können über einen Share-Dialog als SGF-Datei geteilt oder gespeichert werden. Aus anderen Apps können SGF-Dateien und vollständige SGF-Textausschnitte mit der App geteilt werden. Hierbei sind allerdings keine SGF-Dateien mit Varianten vorgesehen.

Sollte die App ein SGF einmal nicht verstehen, kann man diese Datei notfalls mit einem Texteditor so vereinfachen, dass sie lesbar wird. Alternativ kann man aus der Dateien-App auch per „Öffnen in...“ SGF-Dateien in SakataGo öffnen oder SakataGo als Standard-App für SGF-Dateien festlegen. Das jeweils vor einem neuen Import gespielte Spiel wird in das Clipboard verschoben, geht also nicht verloren.

Die Einstellungen im Detail

Die App hat, neben der KI-Spielstärke, folgende weitere Einstellungsmöglichkeiten:

- KI-Spieler: weiß, schwarz oder auch keine KI, um Stellungen aufzubauen, zu notieren oder gegen einen menschlichen Gegner zu spielen
- Handicap: Standardwerte 0, 2–9
- Komi: Die Werte 0, $\pm 0,5$, $\pm 5,5$, $\pm 6,5$, $\pm 7,5$ sind möglich.



Sakata Eio 9p, der Namenspatron der App

- Regelwerk: japanisch oder chinesisch – gemäß der Umsetzung durch KataGo
- Die Anzeige von Spielstand und Gewinnwahrscheinlichkeit kann ausgeschaltet werden. Das ist praktisch, wenn man beim Spielen nicht davon abgelenkt werden möchte.
- KI-Bedenkzeit und Zugvorschlagszeit können getrennt eingestellt werden.
- Die Tonausgabe kann ein- und ausgeschaltet werden. Das ist sinnvoll, da die App außer dem Klang der Steine öfter leise Tonsignale ausgibt, wenn Berechnungen beendet sind.
- Das KataGo-Modell (neuronales Netz) kann umgeschaltet werden zwischen „klein“ und „groß“. Das kleine Modell ist etwas schwächer, verbraucht dafür aber deutlich weniger Arbeitsspeicher. Es kann sinnvoll sein, das kleine Modell zu nutzen, wenn man auf einem Gerät mit weniger Arbeitsspeicher spielt oder mehrere große Apps parallel geöffnet hat. Die App öffnet sich beim allerersten Start immer mit dem kleinen Modell. Danach merkt sie sich dann die jeweils aktuelle Einstellung.

Darüber hinaus gibt es eine Hilfefunktion, die Bedienung und Einstellungsmöglichkeiten erklärt.

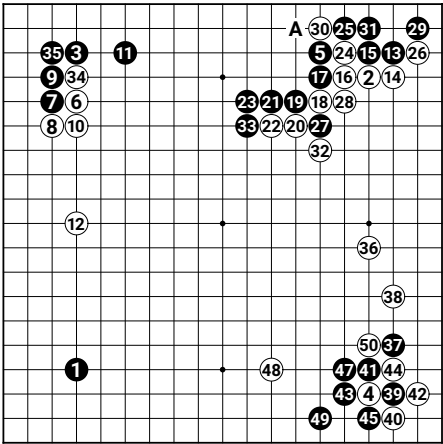
Fazit

Eine sehr spielstarke neue App mit vielen Funktionen, die das Lernen mit der KI unterstützen.

Euro-Go-Profis kommentieren (6)

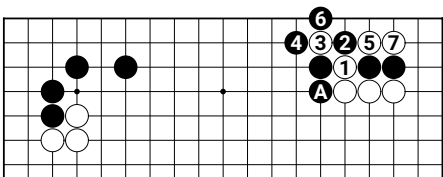
Partie: Berliner Kranich 2025, 1. Runde
Weiß: Xinghong Chen 5d
Schwarz: Arved Pittner 6d
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 281 Züge. Weiß gewinnt mit 6,5 Punkten.
Kommentar: Andrii Kravets 2p

Dies ist eine Partie aus der ersten Runde zwischen Arved Pittner und Xinghong Chen. Beide Spieler sind bereits zuvor aufeinandergetroffen und Arved gewann diese Partie. Obwohl Arved 6-Dan und Chen 5-Dan ist, beträgt der Ratingunterschied nur etwa 20 Punkte, so dass wir ein Duell zweier nahezu gleichstarker Gegner erwarten können.



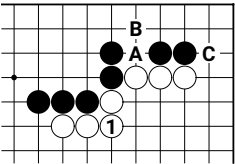
Figur 1 (1–50)
46 auf 39

17: Der Zug ist der erste interessante Zug dieser Partie. Normalerweise verteidigt sich Schwarz hier einfach gegen einen Schnitt durch A, anstatt 17 zu spielen. Weiß hat hier stets die Möglich-

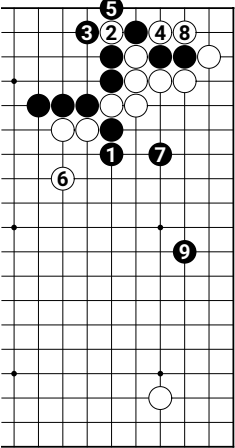


Dia. 1

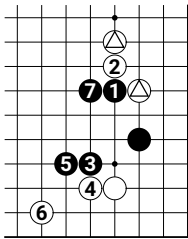
keit, die Stellung zu vereinfachen und nach A in Dia.1 die Variante 1 bis 7 zu wählen.
24: Weiß hätte die Stellung mit einem Zug auf 27 abschließen und den Austausch 24–25–26 auf später verschieben sollen. In der aktuellen Situation ist diese Kombination Nachhand und danach kann Schwarz mit dem Schnitt auf 27 in der Partie zum Gegenangriff übergehen.
29: Schwarz sollte besser den schneidenden Stein verlängern und die Ecke dafür



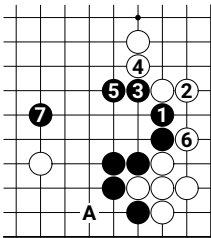
Dia. 2



Dia. 3

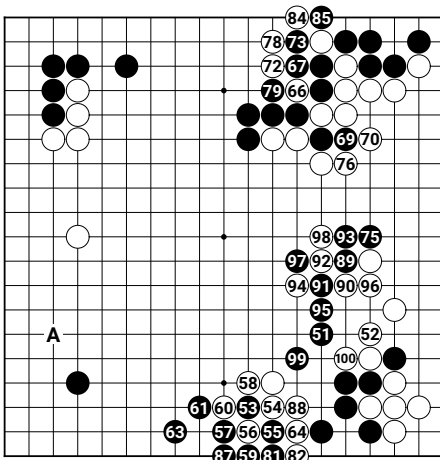


Dia. 4



Dia. 5

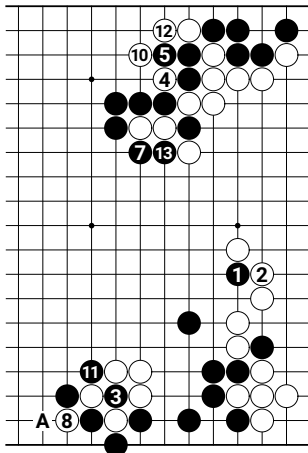
abgeben. Für Weiß ist es tatsächlich nicht so einfach, die Ecke zu nehmen, und Weiß muss dafür ein Ponnuki hergeben. In der Variante in Dia. 3 erarbeitet sich Schwarz bis Zug 9 einen Vorteil im Fuseki.
39: Der beste Weg für Schwarz, in dieser Stellung eine gute Form zu erreichen, ist die Kombination von 1 bis 7 in Dia. 4. Da Weiß von Beginn an zwei Steine als Zange hatte (Δ), funktionieren die üblichen Joseki, die mit einem 3-3-Eindringen beginnen, hier nicht so wie gewohnt.



Figur 2 (51–100)

62, 68, 74, 80, 86 auf 56; 65, 71, 77, 83 auf 53

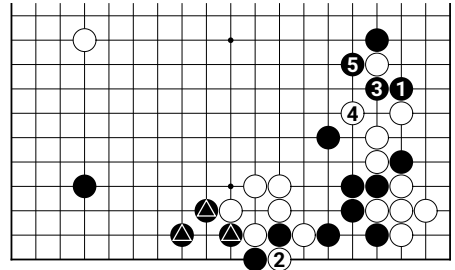
- 49: Schwarz hatte die Möglichkeit, 1 in Dia. 5 zu spielen und damit darauf zu setzen, dass Weiß noch nicht lebt, sowie die Option zu behalten, A in Sente zu spielen.
- 53: Als Ergebnis des Kampfes in der rechten unteren Ecke hat Weiß viel Territorium gesichert, während die Form von Schwarz schwach aussieht. Später kann Weiß versuchen, die Kombination 54–55–64 zu spielen, so dass das Gesamtergebnis günstig für Weiß erscheint.



Dia. 6

54: Im Moment gibt es jedoch keine gute Fortsetzung für Weiß am unteren Rand, daher ist es besser, den großen Zug auf A in einer anderen Ecke zu spielen.

63: Stattdessen beginnt Weiß ein sehr gefährliches Ko. Beide Seiten haben derzeit viele große Ko-Drohungen, so dass dieses Ko



Dia. 7

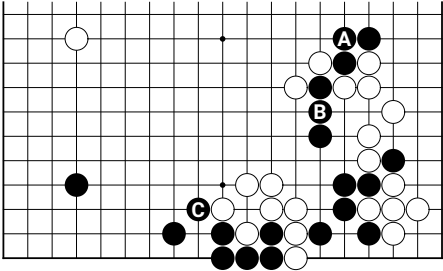
zu einem Austausch führen sollte – wie in Dia. 6 gezeigt. In der Partie entschied sich Schwarz, das Ko mit A in Dia. 6 in seiner Größe zu reduzieren, anstatt es weiterzuspielen. Dadurch ist dieser Zug jedoch im folgenden Ko in der Partie ineffektiv und gibt Weiß die Freiheit, kleinere Ko-Drohungen zu nutzen.

- 81: Für Schwarz wäre es besser gewesen, das Ko wie in Dia. 7 fortzusetzen. Die Gruppe unten

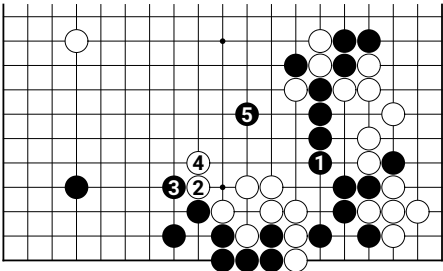


Arved Pittner 6d spielt gegen Xinghong Chen 5d – vor den kritischen Augen von Alexander von Humboldt

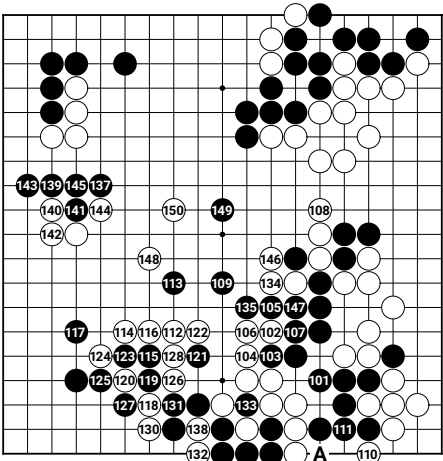
rechts würde höchstwahrscheinlich sterben, aber dafür würde Schwarz die rechte Seite zerstören und die markierte Form würde im Vergleich zur Partie deutlich leichter aussehen. In dieser Stellung läge Weiß zwar dank Komi vorne, aber die Partie wäre noch lange nicht entschieden.



Dia. 8



Dia. 9



Figur 3 (101–150)
129 auf 120; 136 schlägt 133

96: Ab diesem Moment beginnt die schwarze Stellung auseinanderzufallen: Schwarz hat drei potenziell schwache Gruppen – A, B und C in Dia. 8 – und keine davon möchte man opfern. Der Versuch, alle zu retten, erhöht jedoch stark die Gefahr, dass die Partie sehr schnell zugunsten von Weiß endet.

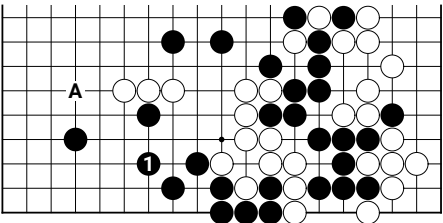
99: 1 in Dia. 9 sieht zwar langsam aus, schafft aber die beste mögliche Form für Schwarz. Die Stellung ist dann natürlich immer noch besser für Weiß, aber Schwarz hat weiterhin gewisse Chancen, später zurückzukommen.

110: Dieser Zug war ein Fehler! Obwohl er die Verbindung bei A garantiert, wenn Schwarz nicht antwortet, verläuft diese Verbindung auf der ersten Linie und gibt Weiß nichts außer Leben. Wenn Schwarz jetzt an einer anderen Stelle spielt, wäre der Punkteunterschied unter 10 Punkten.

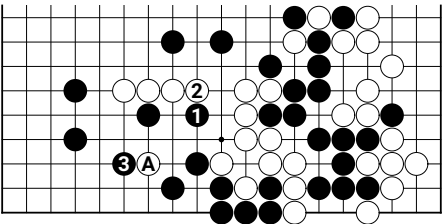
111: In der Partie antwortete Schwarz und rettete einen einzigen Stein, wodurch er dann etwa 15 Punkte zurückliegt.

117: Korrekt wäre es für Schwarz, auf 1 in Dia. 10 zu spielen, aber dann würde Weiß bei A antworten und Schwarz hätte nicht genug Punkte. Deshalb entscheidet sich Schwarz dafür zu hoffen, dass Weiß am unteren Rand nicht die richtige Kombination findet, um Schwarz zu bestrafen.

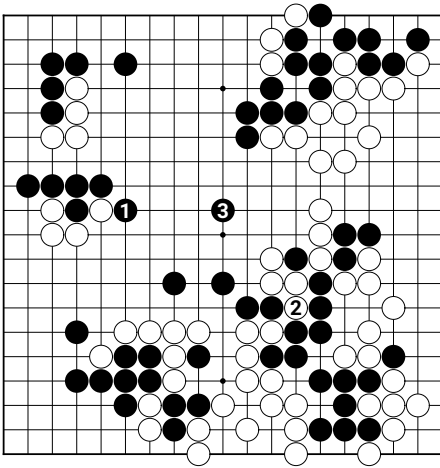
119: Weiß fand mit 118 (A in Dia. 11) den vitalen Punkt – und nun muss Schwarz eine Lösung für dieses Problem finden. Besser als 119 ist



Dia. 10



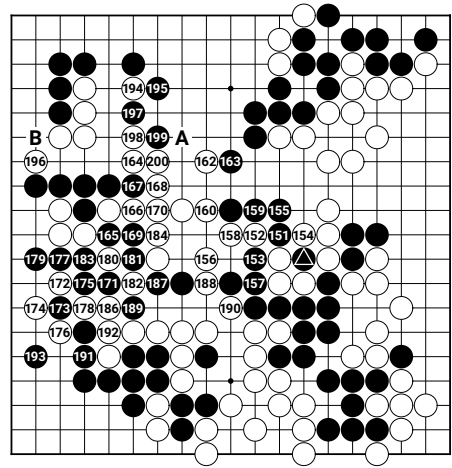
Dia. 11



Dia. 12

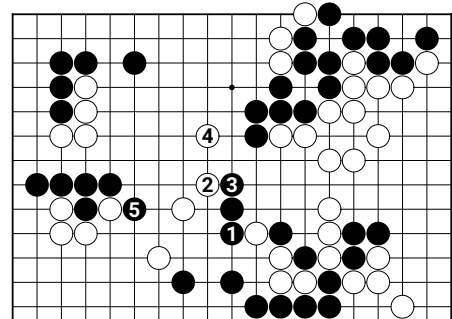
die Kombination von 1 bis 3 aus Dia. 11. Die Formen sehen etwas verdächtig aus, aber im Moment funktioniert nichts Zwingendes für Weiß.

- 133: In der Partie entsteht ein Ko, bei dem Weiß nichts verlieren und fünf schwarze Steine schlagen kann. Jetzt sieht die Stellung von Schwarz verloren aus.
- 139: So erhält Schwarz unnötig eine Chance, in die Partie zurückzukommen, während Weiß damit beschäftigt ist, seine Gruppen am Leben zu halten. Für Weiß wäre es deutlich besser gewesen, selbst auf 139 zu antworten. Auch wenn das Ergebnis in Punkten etwas kleiner gewesen wäre, wäre die Stellung viel einfacher geblieben und der Vorteil immer noch groß.
- 146: Später entschied sich Weiß, drei Steine zu opfern, um die Partie zu vereinfachen. Der Zeitpunkt der Drohung nun war jedoch ungünstig. Dies gab Schwarz eigentlich die Chance, ...
- 147: ... seine Gruppe – statt auf 147 zu antworten – wie in Dia. 12 zu opfern und ein großes Zentrum aufzuziehen. Nach diesen Abtrübschen wäre die Stellung wieder ausgeglichen gewesen. In einer realen Partie ist eine solche Entscheidung jedoch extrem schwierig: Die Gruppe ist etwa 35 Punkte wert und die Größe des Zentrums ist am Brett nur sehr schwer einzuschätzen.
- 153: Schwarz entschied sich mit 147, den Schwanz der Gruppe nicht zu opfern, sondern zu retten, wodurch das Zentrum zerstört wird. Dennoch



Figur 4 (151–200)

161 schlägt auf △; 185 auf 180

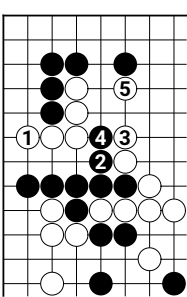


Dia. 13

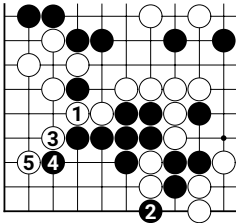
muss Schwarz jetzt besser wie in Dia. 13 spielen. In der Partie gab Schwarz Atari auf drei Steine und übersah, dass er nach dem Fangen nur ein Auge erhält. Das zwingt Schwarz später dazu, mindestens einen weiteren Zug zu investieren, um die Gruppe lebendig zu machen.

- 164: Diese Stellung ist analog zu Dia. 13, aber jetzt hat Schwarz drei Steine geschlagen und Weiß ist am Zug. Obwohl die Stellung weiterhin schwierig ist, werden die Möglichkeiten für Schwarz, wieder in die Partie zu kommen, immer geringer. Weiß kann nun eigentlich das langsame Kosumi bei A spielen und mit dem Endspiel beginnen.
- 173: Die schwarze Stellung wirkt jetzt hoffnungslos. Er versucht, die Steine am linken Rand zu töten. Das sieht wie ein Overplay aus,

Kommentierte Partie



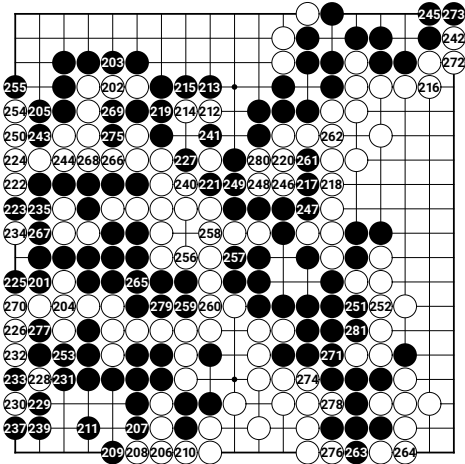
Dia. 14



Dia. 15

aber Schwarz hat keine andere Wahl. Wenn Weiß lebt, kann er Schwarz mit B schneiden. Ein Entkommen mit diesen Steinen nach dem Abtrennen durch 1 in Dia. 14 funktioniert wegen des Tesujis auf 5 nicht.

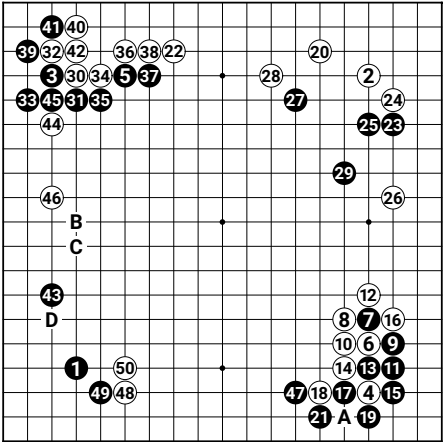
180: Wegen des Ponnukis mit 178 kann Weiß jetzt die Endspiel-Züge 1 bis 5 in Dia. 15 spielen. Schwarz liegt weit zurück – und in dieser Stellung gibt es keine realistischen Chancen mehr, irgendwie noch zurückzukommen. Weiß wählte anschließend einen komplizierteren Weg: Punkte abgeben und versuchen, die Gruppe auf der rechten Seite abzuschneiden, um zusätzliche Punkte zu gewinnen, während Schwarz ums Überleben kämpft. Diese Partie ist etwas schlechter, aber Weiß führt weiterhin mit etwa 15 Punkten und Schwarz hat ohnehin nicht mehr wirklich eine Chance.



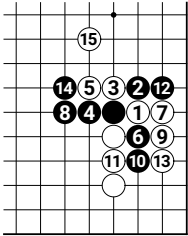
Figur 5 (201–281)
236 auf 228; 238 auf 233

Partie: Berliner Kranich 2025, 4. Runde
Weiß: Seongjin Kim 7d
Schwarz: Shukai Zhang 6d
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 172 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Andrii Kravets 2p

Diese Partie aus der vierten Runde wurde zwischen Seungjin Kim und Shukai Zhang gespielt. Zu diesem Zeitpunkt hatte Kim bereits drei Siege, während sein Gegner mit einer Niederlage in diese Partie ging. In dieser Begegnung ist es besonders interessant zu beobachten, ob der junge europäische 6-Dan Chancen gegen den koreanischen 7-Dan haben würde.

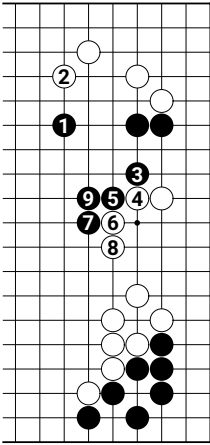


Figur 1 (1–50)



Dia. 1

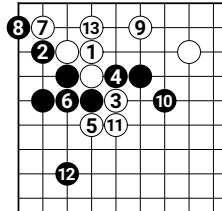
8: Dia. 1 zeigt eine weitere populäre Variante, wie diese Ecke gespielt werden kann. Sie führt zu einer sehr aktiven Partie mit vielen Gruppen, in der Shukai Zhang möglicherweise einen Vorteil gehabt hätte.
20: Normalerweise spielt Weiß das Joseki in der unteren rechten Ecke zu Ende, indem er Atari auf A gibt. Danach spielt Schwarz an einem anderen Ort, was die Stellung recht kompliziert macht, da unklar ist, wann genau und unter welchen Umständen das Ko bei 4 begonnen werden sollte. In dieser Partie



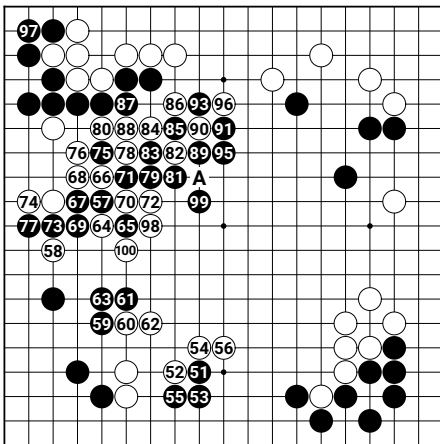
Dia. 2

Kampf, ist jedoch für Weiß etwas leichter zu spielen.

- 43: Nach der Variante in der oberen Ecke hat Schwarz einen kleinen Vorteil. Jetzt kann Schwarz entweder B oder C spielen, um das Moyo zu vergrößern, oder sich auf gesichertes Gebiet konzentrieren und die Ecke mit D schließen.



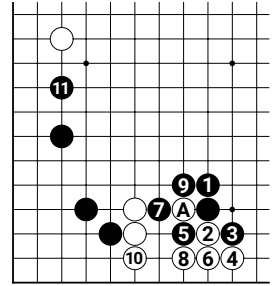
Dia. 3



Figur 2 (51–100)
92 auf 82; 94 auf 85

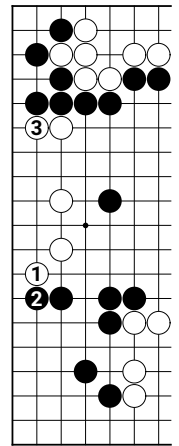
- 52: Dieser Zug von Weiß ist ein sehr gutes Tesuji, um eine schöne Form aufzubauen.

- 53: In der Partie entschied sich Schwarz, Gebiet an der unteren Seite zu nehmen, doch es wäre deutlich besser gewesen, wie in Dia. 4

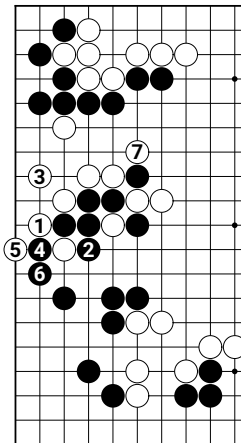


Dia. 4

- 64: Die beste Strategie für Weiß wäre es nun gewesen, auf der linken Seite wie in Dia. 5 zu leben, anstatt wegzulaufen. Dadurch wird es für Schwarz sehr schwierig, seine starke Stellung effektiv zu nutzen. In der Partie versuchte Weiß jedoch, durch das Anlegen mit 64 zu entkommen, was zu einem Kontaktkampf führte, in dem Schwarz bessere Chancen hatte.



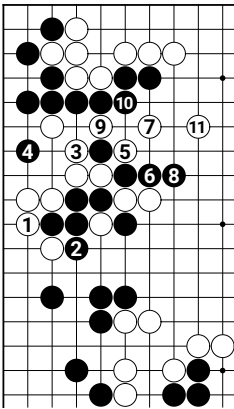
Dia. 5



Dia. 6

- 74: Im weiteren Verlauf der Partie baut Weiß mit 66 und 70 gute Form, begeht jedoch mit 74 den bis zu diesem Zeitpunkt größten Fehler. Mit 1 in Dia. 6 hätte Weiß leicht überlebt und die Führung übernommen.

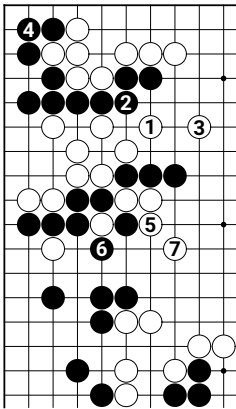
- 76: Anschließend setzt Schwarz den Druck auf die weiße Gruppe mit Zug 75 fort. Weiß macht jedoch einen zweiten Fehler, indem er das Atari 1 in



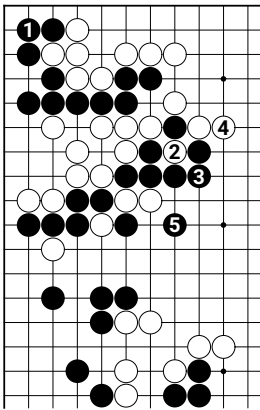
Dia. 7

einen dritten. Weiß übersieht das Tesuji bei 1 in Dia. 8, das entweder das Abschneiden von zwei Steinen oder ein Entkommen ermöglicht hätte. In dieser Variante bleibt Schwarz mit einigen Punkten in Führung.

91: Zu diesem Zeitpunkt hat Schwarz seinen maximalen Vorteil von etwa 10 Punkten erreicht. Dafür muss Schwarz lediglich mit seiner Gruppe bei 1 überleben und Weiß erlauben, das Ko zu gewinnen und sich zu verbinden, wie in Dia. 9 gezeigt. In der Partie ist das



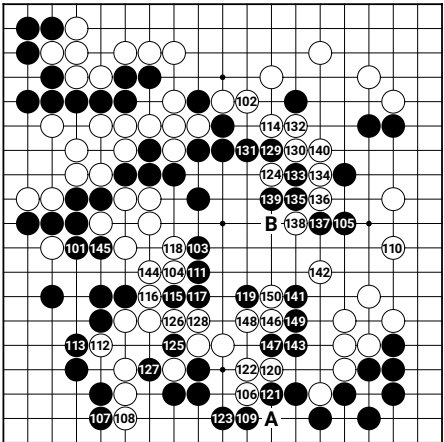
Dia. 8



Dia. 9

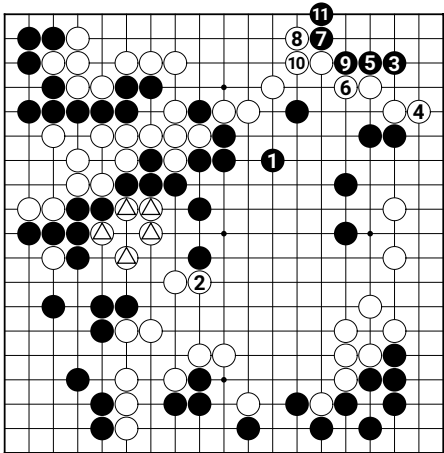
Dia. 7 nicht einstreut. Möglicherweise dachte Kim, dass dieses Atari auch später noch möglich wäre, doch nachdem Schwarz 77 gespielt hat, hatte Weiß keinen Raum mehr, um zwei Augen zu bauen – und zudem bedeutete dies viele zusätzliche Punkte für Schwarz.
82: In der Partie begeht Weiß nach den beiden Fehlern noch

Ergebnis ähnlich wie im vorherigen Diagramm, jedoch bekommt Schwarz zusätzliche Probleme bei A und muss nun auch mit der Eckgruppe auf 97 leben. In der Partie muss Schwarz nach 98 einen zusätzlichen Zug auf 99 investieren, was etwa 5 bis 8 Punkte schlechter ist als Dia. 9. Die Partie ist dadurch wieder ausgeglichen.



Figur 3 (101–150)

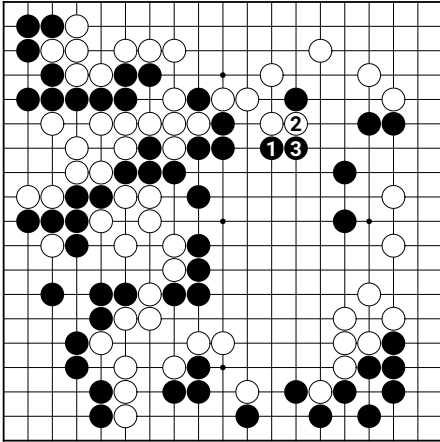
111: Weiß nutzt diese Schwäche und kann mit abgetrennten Steinen entkommen, und die Partie geht allmählich in das Endspiel mit einem unklaren Zentrum über. Hier begeht Schwarz aber



Dia. 10

einen Fehler, indem er 111 statt Zug 1 in Dia. 10 spielt. Vom Wert her sind diese Züge sehr ähnlich, doch nur Zug 1 im Dia. erlaubt ein Überleben in der Ecke bis Zug 11. Daher muss Weiß zunächst die Ecke sichern und Schwarz kann anschließend auch 2 bekommen.

119: Danach begeht Schwarz einen weiteren Rich-

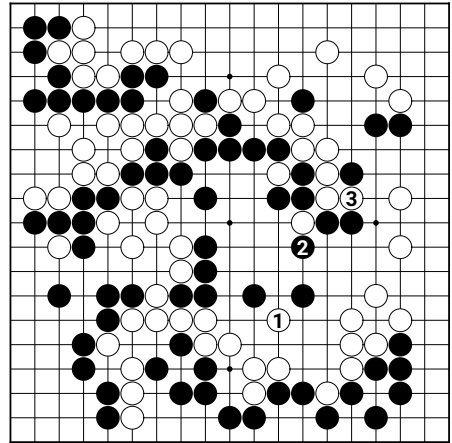


Dia. 11

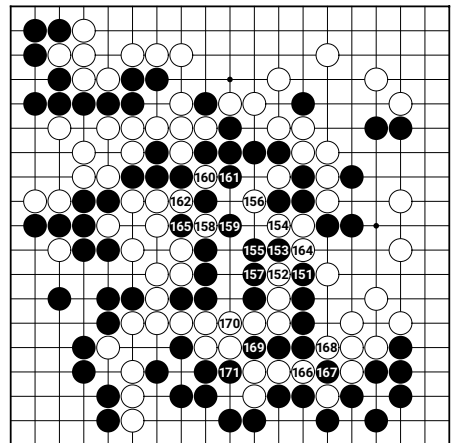
tungsfehler. Schwarz sollte seine Gruppen wie in Dia. 11 verbinden, versucht jedoch stattdessen, mit 119 noch etwas aus dem Angriff auf die große weiße Gruppe herauszuholen. Die weiße Gruppe hat zu diesem Zeitpunkt aber bereits fast zwei Augen sowie zusätzliche Möglichkeiten durch den Schnitt bei A in Fig. 3, so dass Weiß auf den Zug von Schwarz nicht unbedingt reagieren muss.

129: Nachdem Weiß unten das Sente erhalten und mit 124 den letzten großen Zug gespielt hat, wirkt die Stellung von Schwarz sehr schwierig. Wenn Schwarz ruhig auf B antwortet und mit allen Gruppen überlebt, liegt er etwa 10 Punkte zurück. Deshalb versucht Schwarz, den Ein-Punkt-Sprung von Weiß durchzuschneiden. Dies ist der letzte Versuch, in dieser Partie noch einen Kampf zu erzwingen, doch in solchen Situationen sind die Erfolgsaussichten in der Regel eher gering.

142: Wenn Weiß den Schnitt bei 1 in Dia. 13 deckt, wird die Stellung für Schwarz noch schwieriger. In der Partie erlaubte Weiß zwar, sich abschneiden zu lassen, doch die schwarze Form ist sehr schwach und Weiß hat viele Freiheiten sowie



Dia. 13



Figur 4 (151–200)

bereits ein Auge, sodass dieser Versuch nur sehr geringe Erfolgchancen hat.

Schwarz kämpfte bis zum Ende, doch Weiß machte keine Fehler mehr und gewann verdient. In dieser Partie spielten beide Spieler bestimmte Phasen der Partie sehr gut. Die erste Hälfte der Partie wurde von Shukai Zhang äußerst stark gespielt, doch er verpasste den Moment, innezuhalten und zu versuchen, den Vorteil zu sichern. Die zweite Hälfte der Partie, nach dem Ko im Zentrum, spielte Seungjin Kim nahezu fehlerfrei, fand stets die größten Züge und ließ Schwarz in seinem letzten Versuch nicht mehr in die Partie zurückkommen.

Hallo, liebe Kinder!

In der Jugendliga spielen Kinder und Jugendliche regelmäßig Turnierpartien gegeneinander – online, damit man nicht so weit reisen muss. Die Jugendliga gibt's jetzt schon seit 12 Jahren, und selbst die jüngsten Spieler von damals sind inzwischen Erwachsene. Heute haben wir zwei davon interviewt: Jonas und Emilia. Danke an die beiden, dass sie sich die Zeit genommen haben dafür!

Euer 黑 Hej



Jonas war der erste Sieger unserer Jugendliga. Er war auch deutscher Jugendmeister und später sogar deutscher Meister.



Jonas 2013

Jonas, erinnerst Du Dich noch an Deine Spiele in der Jugendliga?

Ich erinnere mich noch, wie ich in meinem alten Haus gespielt habe und manchmal aus dem Fenster geschaut habe, um Ruhe zu finden.

Wie ernst genau ich die Spiele genommen habe, weiß ich nicht mehr, aber ich wollte sicherlich gewinnen gegen die anderen Jugendligen. :)

Was hältst Du rückblickend von der Jugendliga?

Insgesamt fand ich es toll, gegen die besten Jugendligen zu spielen. Ich fand natürlich schade, dass es recht wenig Konkurrenz gab, da wirkt die jetzige Jugendligensituation be-

eindruckend und motivierend – und ich hoffe, sie spielen auch ernsthafte Partien miteinander.

Du warst ja inzwischen deutscher Meister, bist einer der stärksten deutschen Spieler und arbeitest als Go-Lehrer. Kannst Du Dir ein Leben ohne Go noch vorstellen?

Go ist ein sehr großer Teil meines Lebens. Ich liebe dieses Spiel und was es für mich getan hat. Aber was morgen kommt weiß ich erst, wenn es soweit ist.

Was findest Du so toll an Go?

Ich liebe an Go die Tiefe, welche die Tiefe unseres Geistes spiegelt. Ich habe Go viel als Werkzeug verstanden, um mich selber, meine Denkweise und mein Gehirn besser zu verstehen. Dementsprechend bin ich Go auch sehr dankbar, wie es mir geholfen hat, komplexe Dinge leichter zu verstehen, länger zu behalten und mehr Ruhe in meinen Kopf zu bekommen.

Was würdest Du jungen Go-Spielern raten?

Glaubt an euch und euer unausschöpfliches Potenzial! Versucht euch an den schwierigsten Aufgaben, die ihr finden könnt, um an ihnen zu wachsen. Und keine Lösungen ansehen, bevor ihr euch nicht sicher seid – besser morgen weiter versuchen. Arbeitet stetig daran, euch mehr in eurem Kopf vorzustellen – also Augen zu beim Spielen! Wenn ihr spielt, versucht nicht zu gewinnen, versucht das Spiel besser zu verstehen. Gewinne kommen von selbst, wenn ihr das Spiel tiefer durchblickt. Es gibt unendlich viel zu entdecken. Genießt die Unendlichkeit und bleibt auf ewig neugierig.

Du bist ja inzwischen



Jonas heute

Vater. Willst Du Deinen Kindern später auch Go beibringen?

Mein Kleiner – 6 Monate alt – setzt schon fleißig Steine ... oder sich selbst auf das Go-brett. :-)) Wenn er seine Gedanken schärfen möchte, werde ich mich freuen, ihn in diese Kunst einweihen zu dürfen!

Emilia war eine der Jüngsten, als die Jugendliga startete. In der ersten Saison belegte sie den letzten Platz, ließ sich aber davon nicht abbringen, weiter Spaß am Go zu haben.



Emilia 2013

Emilia, als die Jugendliga startete, warst du ja erst 8 Jahre alt. Kannst du dich denn noch daran erinnern, an deine erste Saison?

Nicht mehr so genau, aber die Atmosphäre bleibt unvergesslich. Es war überhaupt eine sehr spaßige Zeit, mit und gegen meine Freunde zum ersten Mal Go zu spielen!

Dein Bruder spielte ja auch in der Jugendliga. Wie war das so, wenn ihr da beide gespielt habt?

Besonders anfangs haben wir oft nebeneinander gespielt, was durchaus einige Probleme mit sich bringt. Ich erinnere mich noch, wie er immer auf mein Brett mit einem urteilenden Blick geguckt hat. Das hat mich schon ein wenig nervöser gemacht. Und natürlich darf Gehänsel bei einer verlorenen Partie nicht fehlen – hehe!

Was war deine lustigste Erfahrung beim Go?

Oje, also die definitiv lustigste Erfahrung war bei meinem ersten richtigen Turnier. Da habe ich gegen einen ca. 30-jährigen Mann gespielt. Ich

war so zappelig, dass ich aus Versehen das ganze Go-Brett umgeworfen habe. Ui, das war peinlich!

Go spielst du ja immer noch. Wann hast du denn das letzte Mal bei einem Turnier teilgenommen?

Das letzte Mal war vor einem Jahr beim Turnier in Mannheim. Besonders jetzt, wo ich ein wenig älter bin, ist es schön, ein Wochenende fokussiert Go zu spielen. Das ist fast so wie Meditation für mich.

Ein anderes großes Hobby von dir ist Gesang, oder?

Ja, ich könnte mir mein Leben ohne Gesang nicht vorstellen, sei es Pop, K-Pop, Operngesang ... Gesang ist so schön, und ich kann durch das Singen Emotionen verarbeiten, wie mit keinem anderen Hobby. Auch jetzt singe ich noch regelmäßig, sei es im Chor oder einfach mit Freunden beim Karaoke.

Du studierst ja jetzt. Wo und was? Und wie ist das so?

Ich studiere gerade im dritten Jahr Biowissenschaften an der Universität Heidelberg, mache aber gerade ein Auslandssemester an der NUS in Singapur. Danach werde ich ein wenig reisen, bevor ich zurück nach Deutschland komme und meine Bachelorarbeit schreibe. Es ist ein wundervoller Studiengang, den ich jedem weiterempfehlen würde, auch wenn man manchmal einiges auswendig lernen muss.

Wenn Du auch in der Jugendliga mitspielen möchtest, dann schreib einfach eine E-Mail an fs-nachwuchs@dgo.de. Wir freuen uns auf Dich!



Emilia heute

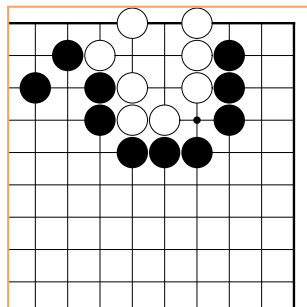
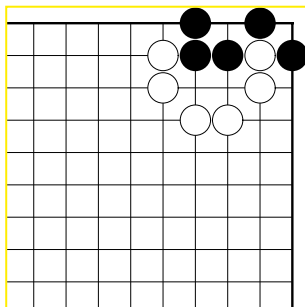
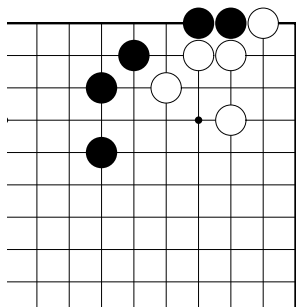
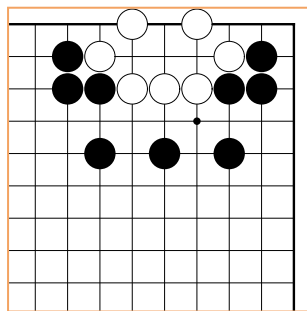
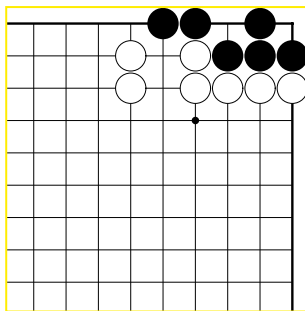
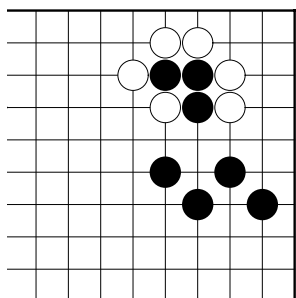
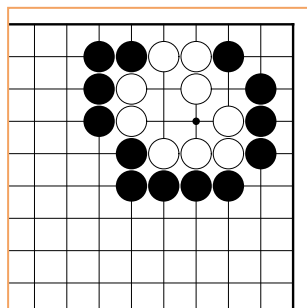
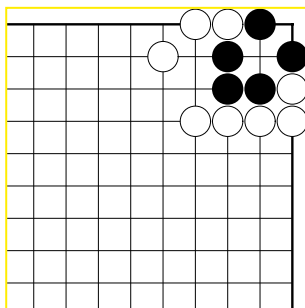
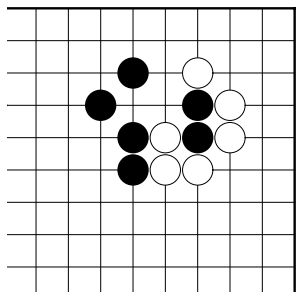
Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

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

Gelb: Ist Schwarz sicher? Kann er nicht gefangen werden? Markiere mit ✓ oder ✗!

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

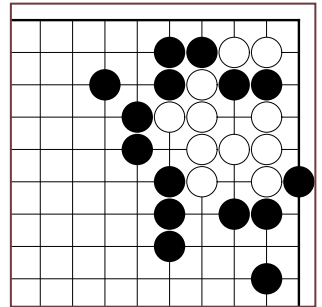
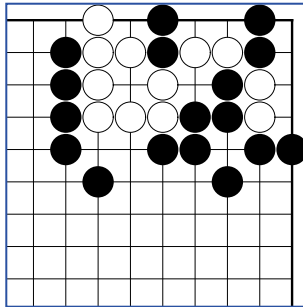
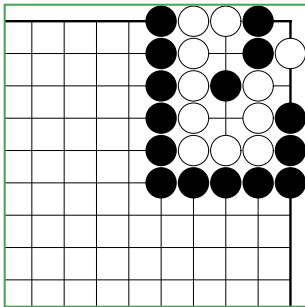
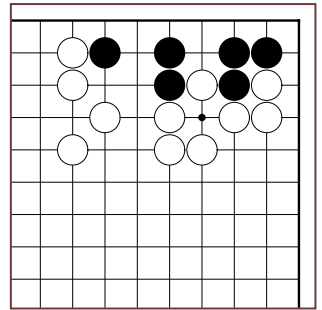
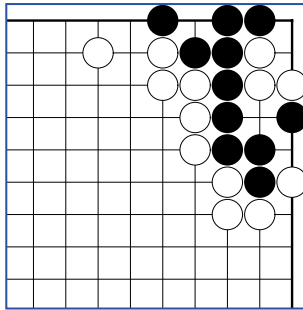
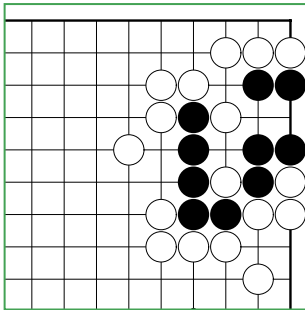
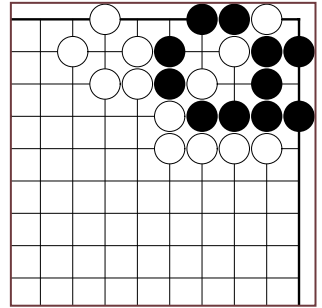
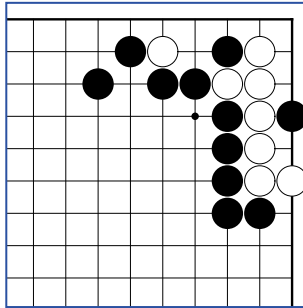
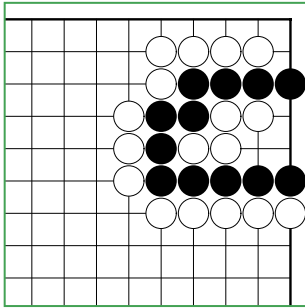


Go-Probleme für Grün-, Blau- und Braungurt

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

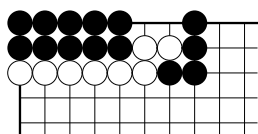


Endspiel (21)

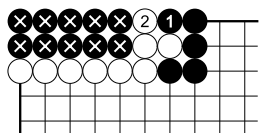
von Robert Jasiek

Unser neues Thema ist der Endspieltyp der lokalen Vorhand. Ein Spieler kann eine Vorhandsequenz starten oder der Gegner startet eine Nachhandsequenz. In einer einfachen lokalen Vorhand erzeugt der erste Zug der Vorhandsequenz das Follow-up, welches als Zwischenstellung eine lokale Nachhand ist.

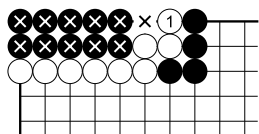
Eine lokale Vorhand hat immer mindestens dieses Follow-up, es kann aber auch lokale Vorhände mit komplizierteren Formen geben, wo es nach der Vorhandsequenz des Spielers oder der Nachhandsequenz des Gegners Fortsetzungen gibt. Wir beschränken uns aber zunächst auf den Grundtypen.



Dia. 1 (Beispiel 1, lokale Vorhand, Count -20, Zugwert 1)



Dia. 2 (schwarze Vorhandsequenz, Count -20)



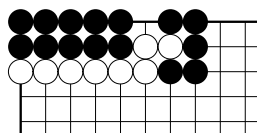
Dia. 3 (Weiß spielt umgekehrte Vorhand, Count -21)

Das lokale Endspiel in Beispiel 1 in Dia. 1 ist eine lokale Vorhand. Genauer kann man es eine schwarze lokale Vorhand nennen, weil Schwarz die Vorhandsequenz in Dia. 2 starten kann. Alternativ startet Weiß in Dia. 3 die Nachhandsequenz, welche hier aus genau einem Zug besteht. Man sagt auch, Weiß spiele in umgekehrter Vorhand, denn er verhindert des Schwarzen Vorhandsequenz.

Nach der Vorhandsequenz ist der Count des in Dia. 2 erzeugten Vorhandnachfolgers -20. (Wir erinnern uns, dass negative Counts zugunsten von Weiß sind. Dies ist hier so, weil Weiß Gebiet macht.) Nach der Nachhandsequenz in Dia. 3 ist der Count -21. Da wir nun die Counts beider gesetzelter Nachfolgestellungen kennen, können wir die Werte des lokalen Vorhandenspiels in der Ausgangsstellung in Dia. 1 ermitteln.

Beim Count ist dies höchst einfach. Der Count eines lokalen Vorhandenspiels ist der Count des Vorhandnachfolgers. Beide Counts sind gleich. Man kann auch sagen, der Count des lokalen Endspiels werde vom Vorhandnachfolger an die Ausgangsstellung vererbt. Der Count des Vorhandnachfolgers in Dia. 2 ist -20. Also ist der Count der lokalen Vorhand in Dia. 1 ebenfalls -20. Man erwartet, dass Schwarz die Vorhandsequenz in Dia. 2 spielen wird, bevor Weiß Gelegenheit zum Spielen der Nachhandsequenz in Dia. 3 bekommt.

Beim Zugwert verwenden wir die Differenz beider Folgecounts. Vorhand ist dabei einfacher als Nachhand. In einer lokalen Vorhand ist nämlich der Zugwert schlicht die Differenz des Counts der schwarzen Nachfolgestellung und des Counts der weißen Nachfolgestellung, wobei eine durch eine Vorhandsequenz und die andere in umgekehrter Vorhand erzeugt wird. Im Beispiel 1 haben wir für den schwarzen Vorhandnachfolger den Count -20 und für die Nachfolgestellung der umgekehrten Vorhand den Count -21 ermittelt. Die Differenz beider Counts ist nun $-20 - (-21) = 1$. Dies ist der Zugwert. Zugwerte sind nicht-negativ. Trotz der negativen Counts ergibt sich ein positiver Zugwert, weil wir das Schema Schwarz minus Weiß anwenden und Schwarz einen Count mindestens so groß wie der des Weißen erreicht.



Dia. 4 (Follow-up, Folgezugwert 10)

Schwarz 1 in Dia. 2 erzeugt das Follow-up in Dia. 4. Es ist eine lokale Nachhand mit dem Folgezugwert 10.

In einer lokalen Vorhand steigen die Zugwerte an: Der Zugwert der Ausgangsstellung ist kleiner als der Folgezugwert während der Vorhandsequenz. Beispiel 1 hat in der Ausgangsstellung in Dia. 1 den Zugwert 1 und im Follow-up in Dia. 4 den Folgezugwert 10. Wie propagiert steigen die Zugwerte an, denn der Zugwert 1 der Ausgangsstellung ist kleiner als der Folgezugwert 10, daher $1 < 10$.

Wir erinnern uns, dass in einer lokalen Nachhand die Zugwerte abnehmen. Darin unterscheiden sich lokale Vorhände von lokalen Nachhänden. Ein Vergleich von Zugwert und Folgezugwert erlaubt die Bestimmung des Endspieltyps, wenn lokale Vorhand von lokaler Nachhand zu unterscheiden ist. Solange wir den Endspieltypen noch nicht verifiziert haben, sprechen wir von mutmaßlichen Werten des lokalen Endspiels in der Ausgangsstellung.

Betrachten wir nochmals beide Zugsequenzen. Die Vorhandsequenz in Dia. 2 besteht aus einem schwarzen Zug und einem weißen Zug, allgemeiner aus gleich vielen schwarzen und weißen Zügen beziehungsweise 0 schwarzen Zügen mehr als weißen Zügen. Die Nachhandsequenz in Dia. 3 besteht aus null schwarzen Zügen und einem weißen Zug, allgemeiner aus 1 weißen Zug mehr als schwarzen Zügen. Die Vorhandsequenz hat 0 Überschusszüge und die Nachhandsequenz hat 1 Überschusszug. Beide Zugsequenzen zusammen betrachtet haben $0 + 1 = 1$ Überschusszug.

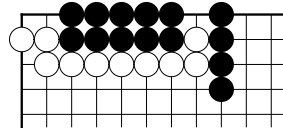
Moderne Endspieltheorie berücksichtigt bei den Zugwerten die Anzahlen der Überschusszüge. Genau genommen müsste man die Differenz der Nachfolgecounts durch die Anzahl der Überschusszüge teilen. Bei einer lokalen Vorhand wäre also durch 1 zu teilen. Da sich dadurch aber nichts ändert, lässt man diesen zusätzlichen Rechenschritt weg. Wir sollten aber verstehen, dass auch bei einer lokalen Vorhand jeder Zugwert ein Wert pro Überschusszug ist.

Bei einer lokalen Nachhand wie in Beispiel 2 in Dia. 5 haben die schwarze Zugsequenz in Dia. 6 einen Überschusszug und die weiße Zugsequenz in Dia. 7 ebenfalls einen Überschusszug. Beide Zugsequenzen zusammen betrachtet haben zwei Überschusszüge. Deswegen teilt man beim Zugwert einer lokalen Nachhand durch 2. Anders formuliert

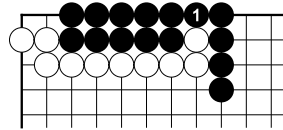
berechnet man bei einer lokalen Nachhand den halben Differenzwert.

Bei einer lokalen Vorhand ist dies anders: Der Zugwert ist die Differenz.

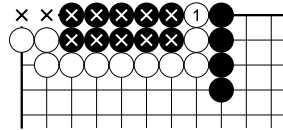
Bei lokaler Nachhand und bei lokaler Vorhand sind die jeweiligen Zugwerte schon kalibriert als Werte pro Zug, nämlich als Werte je Überschusszug. Deshalb sind in moderner Endspieltheorie Zugwerte direkt miteinander vergleichbar.



Dia. 5 (Beispiel 2, lokale Nachhand, Zugwert $10 \frac{3}{4}$)



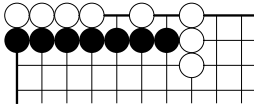
Dia. 6 (Schwarz beginnt, Count $-\frac{1}{2}$, Folgezugwert $\frac{1}{2}$)



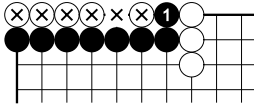
Dia. 7 (Weiß beginnt, Count -22)

Beispiel 2 in Dia. 5 zeigt offensichtlich eine lokale Nachhand. Schwarz 1 in Dia. 6 erzeugt das Follow-up mit Count $-\frac{1}{2}$ und Zugwert $\frac{1}{2}$. Die gesetzelte weiße Nachfolgestellung in Dia. 7 hat den Count -22 . Der mutmaßliche Zugwert der lokalen Nachhand in Dia. 5 ist der halbe Differenzwert beider Counts: $(-\frac{1}{2} - (-22)) / 2 = (21 \frac{1}{2}) / 2 = 10 \frac{3}{4}$. Beachte, dass wir durch 2 dividieren. Es handelt sich tatsächlich um eine lokale Nachhand, weil die Zugwerte abnehmen: $10 \frac{3}{4} > \frac{1}{2}$. Also haben wir zuvor den korrekten Zugwert bestimmt.

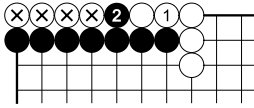
Beispiele 1 und 2 illustrieren, wie sich lokale Vorhand und lokale Nachhand deutlich voneinander unterscheiden können. Beispiele 3 bis 5 hingegen veranschaulichen den fließenden Übergang zwischen beiden Endspieltypen: Beispiel 3 ist knapp lokale Vorhand, Beispiel 4 ist ambiguous, Beispiel 5 ist knapp lokale Nachhand.



Dia. 8 (Beispiel 3, lokale Vorhand, Count 8, Zugwert 3)



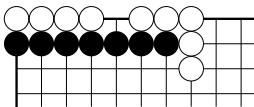
Dia. 9 (Schwarz spielt umgekehrte Vorhand, Count 11)



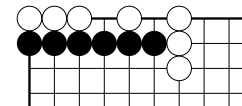
Dia. 10 (weiße Vorhandsequenz, Count 8)

Bevor wir die Werte der Ausgangsstellung von Beispiel 3 in Dia. 8 bestimmen können, müssen wir den Count 11 nach der umgekehrten Vorhand in Dia. 9 und den Count 8 nach der Vorhandsequenz in Dia. 10 betrachten. Der mutmaßliche Count der Ausgangsstellung ist der Count 8 des Vorhandnachfolgers. Der mutmaßliche Zugwert ist die Differenz des Counts 11 nach der umgekehrten Vorhand und des Counts 8 nach der Vorhandsequenz, also $11 - 8 = 3$.

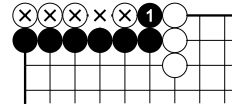
Weiß 1 in Dia. 10 erzeugt das Follow-up in Dia. 11, welches eine lokale Nachhand mit dem Folgezugwert 4 ist. Die Ausgangsstellung von Beispiel 3 in Dia. 8 hat den Zugwert 3 und das Follow-up in Dia. 11 hat den Folgezugwert 4. Weil der Zugwert 3 der Ausgangsstellung kleiner ist als der Folgezugwert 4, sprich $3 < 4$, haben wir die weiße lokale Vorhand überprüft und ihre Werte sind korrekt.



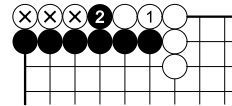
Dia. 11 (Follow-up, Folgezugwert 4)



Dia. 12 (Beispiel 4, ambiguous, Count 6, Zugwert 3)



Dia. 13 (Schwarz spielt umgekehrte Vorhand, Count 9)



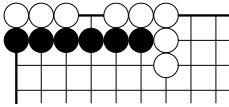
Dia. 14 (weiße Vorhandsequenz, Count 6)

Wie wir sehen werden, handelt es sich bei Beispiel 4 in Dia. 12 um ein lokales Endspiel des Typs ambiguous, welches ein Hybrid zwischen lokaler Vorhand und lokaler Nachhand ist. Dafür kann man für die Ausgangsstellung Vorhandwerte oder die gleichen Nachhandwerte bestimmen.

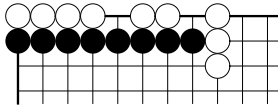
Zuerst versuchen wir uns an den Vorhandwerten. Wir betrachten den Count 9 nach der umgekehrten Vorhand in Dia. 13 und den Count 6 nach der Vorhandsequenz in Dia. 14. Der Vorhandcount der Ausgangsstellung ist der Count 6 des Vorhandnachfolgers. Der Vorhandzugwert der Ausgangsstellung ist die Differenz des Counts 9 nach der umgekehrten Vorhand und des Counts 6 nach der Vorhandsequenz, das heißt $9 - 6 = 3$.

Nun berechnen wir die Nachhandwerte, wobei wir auch den Count 3 des Follow-ups in Dia. 15 benötigen, welches durch Weiß 1 in Dia. 14 erzeugt wird. Der Nachhandcount der Ausgangsstellung ist der Durchschnitt des Counts 9 von Dia. 13 und des Counts 3 von Dia. 15, also $(9 + 3) / 2 = 6$. Der Nachhandzugwert der Ausgangsstellung ist der halbe Differenzwert beider Counts: $(9 - 3) / 2 = 3$.

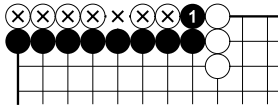
Wir stellen für die Ausgangsstellung fest, dass Vorhand- und Nachhandcount gleich 6 sowie Vorhand- und Nachhandzugwert gleich 3 sind. Während bei einer lokalen Vorhand die Zugwerte steigen und sie bei einer lokalen Nachhand fallen, sind sie bei einem ambiguous lokalen Endspiel konstant. Dies ist im Besonderen in diesem Beispiel so: Die Ausgangsstellung in Dia. 12 hat den Zugwert 3 und das Follow-up in Dia. 15 hat den gleichen Folgezugwert 3, das ist $3 = 3$. Somit handelt es sich wirklich um ein ambiguous lokales Endspiel.



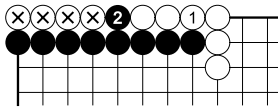
Dia. 15 (Follow-up, Count 3, Folgezugwert 3)



Dia. 16 (Beispiel 5, lokale Nachhand, Count $8\frac{1}{2}$, Zugwert $4\frac{1}{2}$)



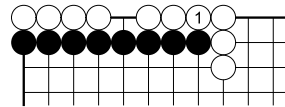
Dia. 17 (Schwarz beginnt, Count 13)



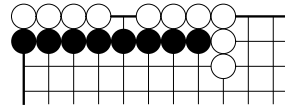
Dia. 18 (weiße Vorhandsequenz, Count 8)

Vielleicht sind wir versucht anzunehmen, Beispiel 5 in Dia. 16 zeige eine lokale Vorhand. Bevor wir die Werte der Ausgangsstellung ermitteln können, haben wir den Count 13 nach der umgekehrten Vorhand in Dia. 17 und den Count 8 nach der Vorhandsequenz in Dia. 18 zu betrachten. Der mutmaßliche Vorhandcount der Ausgangsstellung ist der Count 8 des Vorhandnachfolgers. Der mutmaßliche Vorhandzugwert ist die Differenz des Counts 13 nach der umgekehrten Vorhand und des Counts 8 nach der Vorhandsequenz, also $13 - 8 = 5$.

Weiß 1 in Dia. 19 erzeugt das Follow-up in Dia. 20, welches eine lokale Nachhand mit dem Folgezugwert 4 ist. Die Ausgangsstellung von Beispiel 5 in Dia. 16 hat den mutmaßlichen Vorhandzugwert 5 und das Follow-up in Dia. 20 hat den Folgezugwert 4. Da nun aber der mutmaßliche Vorhandzugwert 5 der Ausgangsstellung größer als der Folgezugwert 4 ist, $5 > 4$, handelt es sich jedoch nicht um eine lokale Vorhand, welche ansteigende Zugwerte haben müsste. Vielmehr stellen wir fest, dass die vermuteten Werte falsch sind.



Dia. 19 (Weiß beginnt)

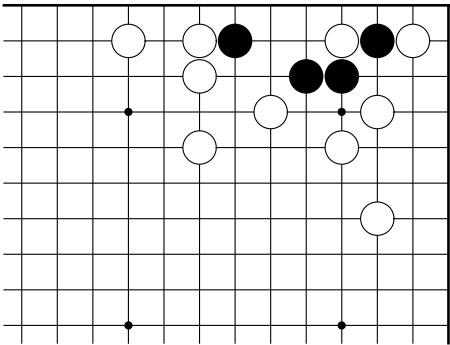


Dia. 20 (Follow-up, Count 4, Folgezugwert 4)

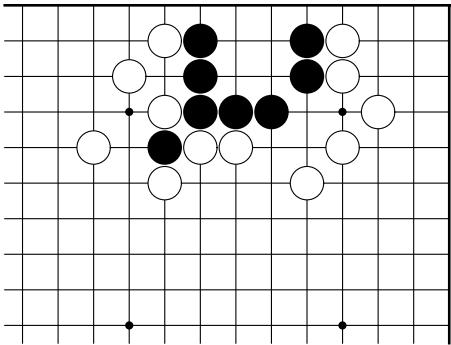
Wir stellen die neue Hypothese auf, Beispiel 5 in Dia. 16 zeige eine lokale Nachhand. Wir verwenden die beiden Counts 13 beziehungsweise 4 von Dia. 17 beziehungsweise 20. Der mutmaßliche Nachhandcount der lokalen Nachhand in Dia. 16 ist der Durchschnitt $(13 + 4) / 2 = 8\frac{1}{2}$. Der mutmaßliche Nachhandzugwert der lokalen Nachhand in Dia. 16 ist der halbe Differenzwert: $(13 - 4) / 2 = 4\frac{1}{2}$. Es handelt sich tatsächlich um eine lokale Nachhand, weil der Nachhandzugwert $4\frac{1}{2}$ größer als der Folgezugwert 4 ist: $4\frac{1}{2} > 4$. Also haben wir nunmehr die richtigen Werte der lokalen Nachhand in der Ausgangsstellung ermittelt – und dies ist der korrekte Endspieltyp.



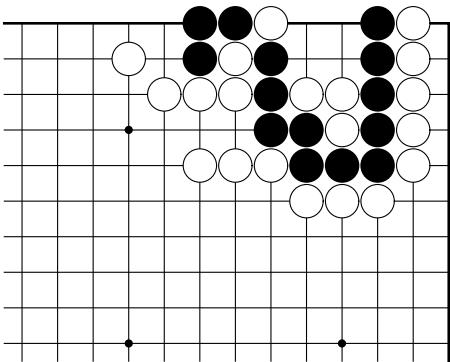
Tesuji-Tutor 2: Leben
von Tobias Berben



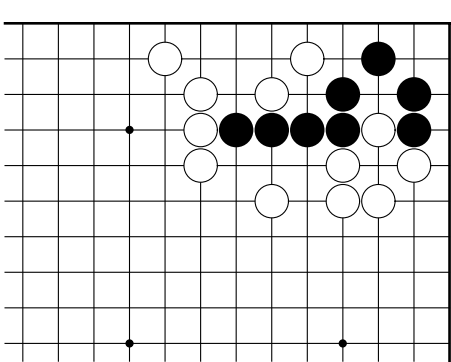
Problem 1



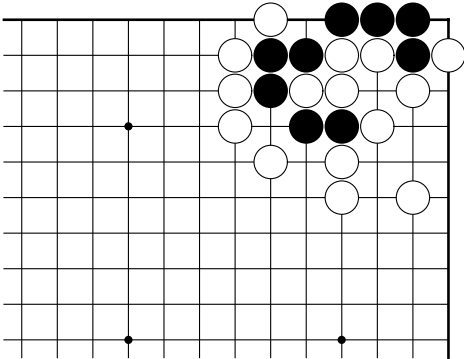
Problem 4



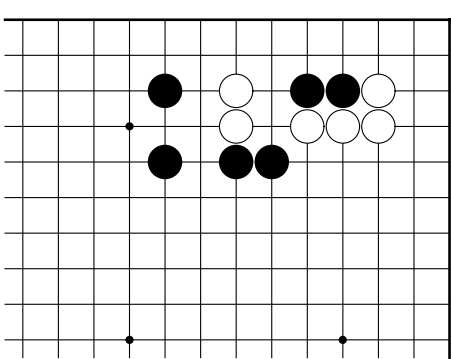
Problem 2



Problem 5

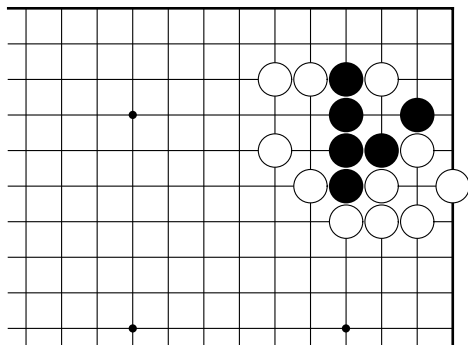


Problem 3

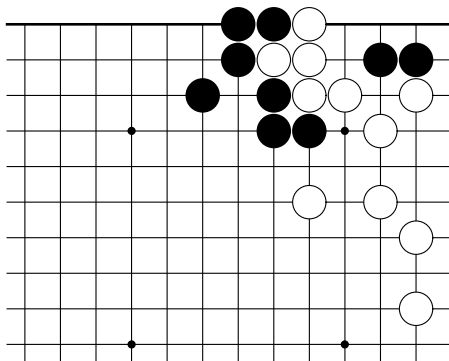


Problem 6

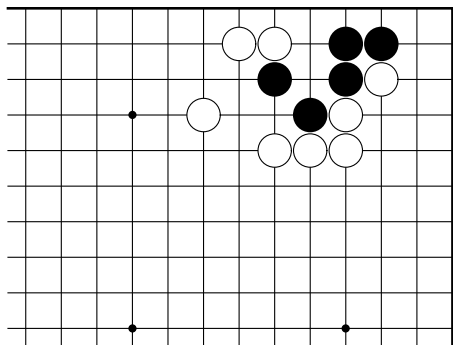
In dieser Serie werden in jeder Folge 12 Tesuji-Probleme präsentiert. Die Probleme drehen sich immer um ein bestimmtes Thema (Zerstören, Retten, Leben, Schikanieren, Töten, Oitoshi, Sabaki, Ko etc.) und immer ist Schwarz am Zug. Die Lösungen befinden sich auf den folgenden beiden Doppelseiten. Also besser nicht zu früh umblättern!



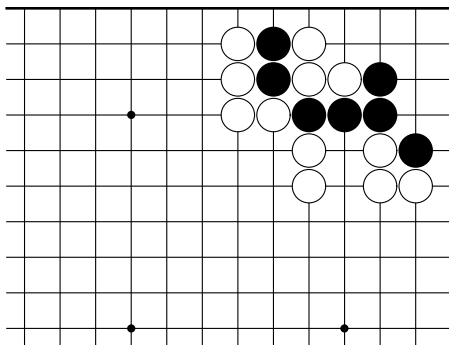
Problem 7



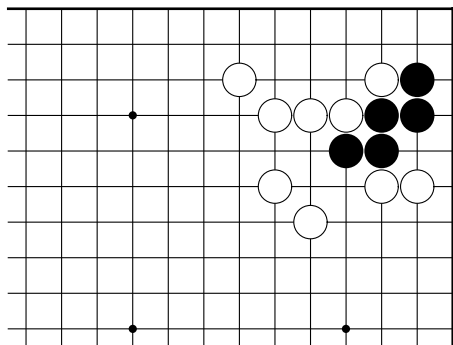
Problem 10



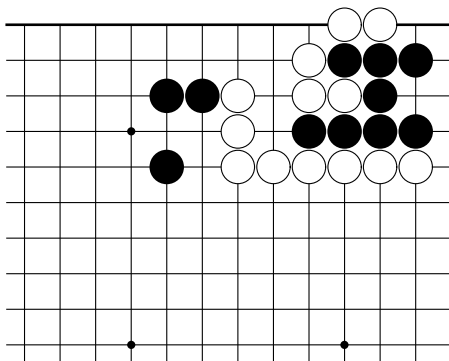
Problem 8



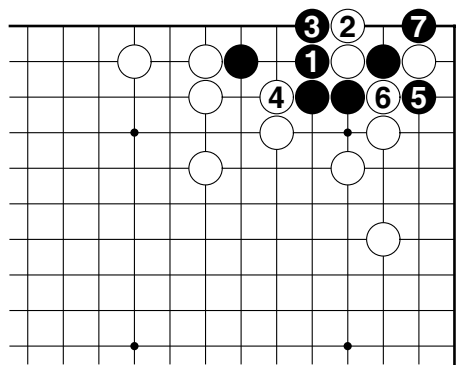
Problem 11



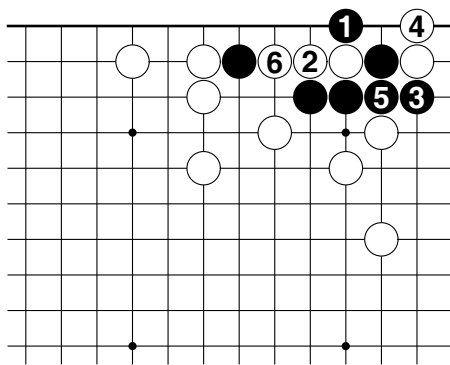
Problem 9



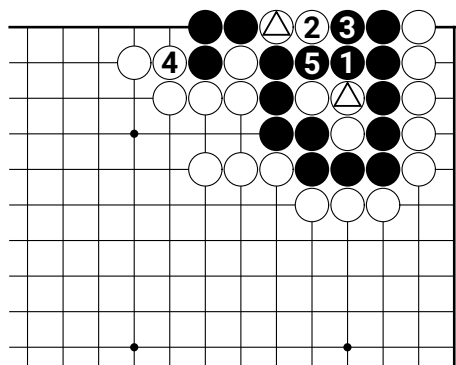
Problem 12



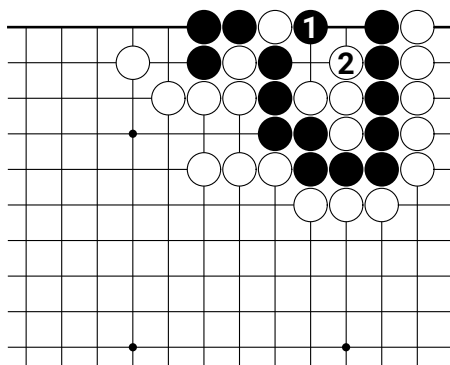
Lösung 1.1: Schwarz sichert mit 1 und 3 das erste Auge und nach 4 sichern 5 und 7 das Leben.



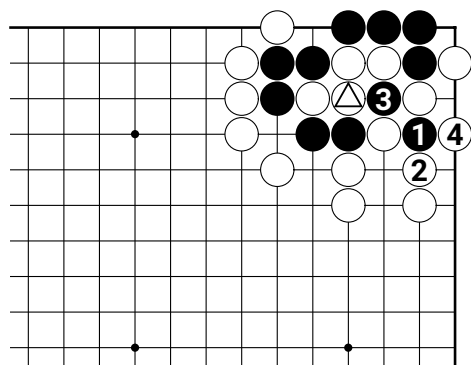
Lösung 1.2: Schwarz 1 hier funktioniert nicht. Nach 4 muss Schwarz auf 5 decken und Weiß tötet mit 6.



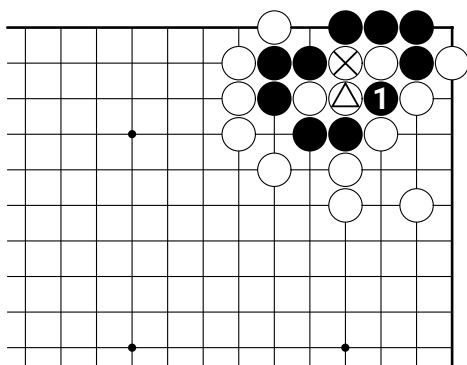
Lösung 2.1: Schwarz 1 erzwingt Weiß 2 und danach ist 3 ein brillanter Zug, denn nach 4 und 5 sind beide △ Miai.



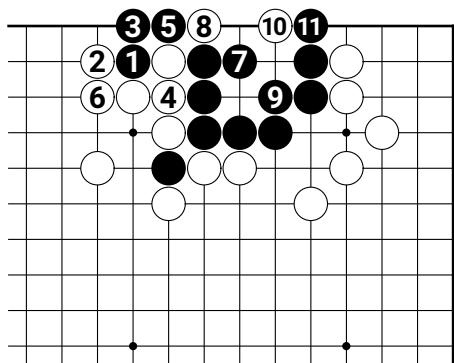
Lösung 2.2: Wenn Schwarz gleich auf 1 schlägt, dann ist seine Gruppe nach 2 einfach gestorben.



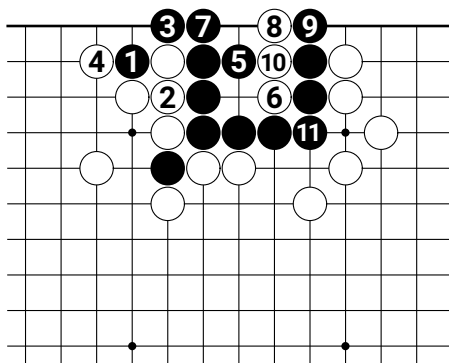
Lösung 3.1: 1 ist das wichtige Tesuji. Wenn Weiß diesen Stein fängt, kann Schwarz nach 4 auf △ leben.



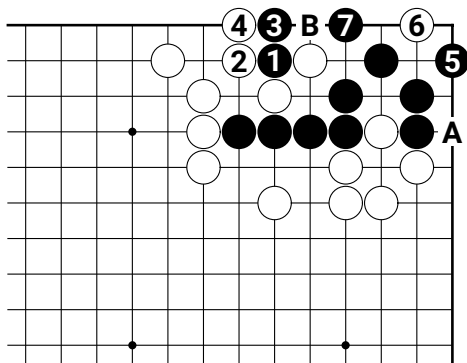
Lösung 3.2: Schlägt Schwarz direkt auf 1, antwortet Weiß auf △ und Schwarz hat nur ein Ko auf X.



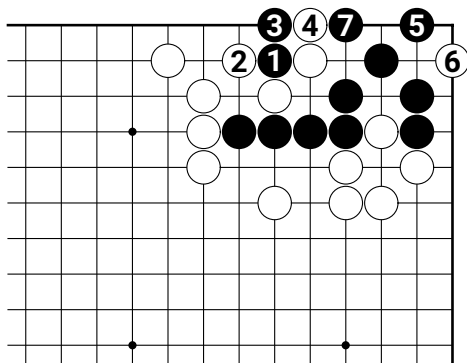
Lösung 4.1: Der erste Zug ist das Tesuji. Nach der Sicherung auf 6 führen 7 und 9 zum Leben.



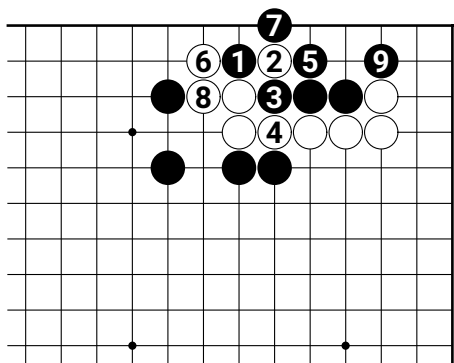
Lösung 4.2: Wenn Weiß gleich auf 2 deckt, dann wirkt 5 bereits gut, aber das Ergebnis bis 11 ist nur ein Seki.



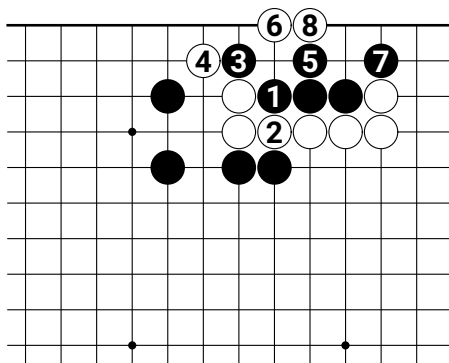
Lösung 5.1: Schwarz 1 ist ein meisterlicher Zug! Will Weiß auf 6 töten, dann macht 7 aus A und B Miai.



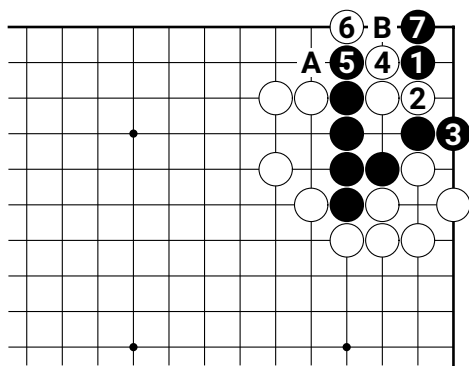
Lösung 5.2 (9 auf 1): Wenn Weiß auf 4 fängt, dann ist 5 ein guter Zug und nach 6 lebt Schwarz auch mit 7.



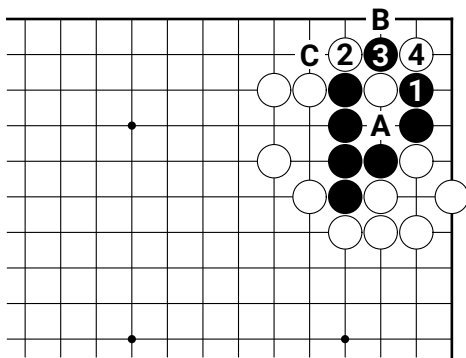
Lösung 6.1: Der Unterleger Schwarz 1 sichert das schwarze Leben, wenn Weiß unbedingt getrennt halten will.



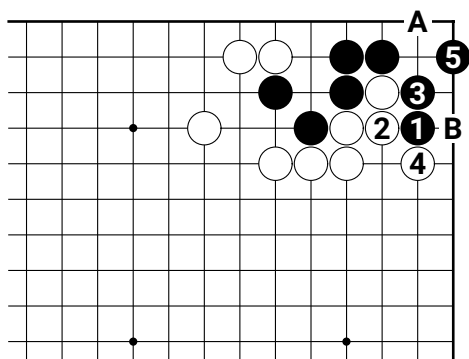
Lösung 6.2: Wählt Schwarz den simplen Weg mit 1 und 3, dann hat Weiß die Tesuji-Kombination 6 und 8.



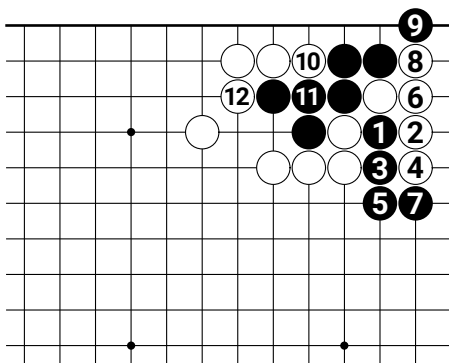
Lösung 7.1: Schwarz 1 ist das erste Tesuji und nach dem zweiten auf 7 sind A und B für Schwarz Miai.



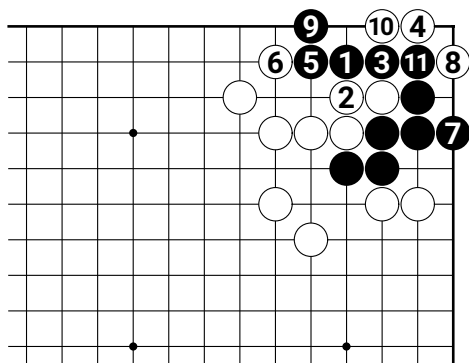
Lösung 7.2: 1 kann Weiß mit 2 und 4 beantworten. Dann geht nur noch Ko mit Schwarz A, Weiß B und Schwarz C.



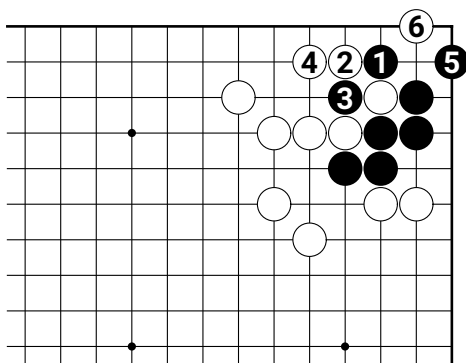
Lösung 8.1: Schwarz 1 und 3 vergrößern den Augenraum so, dass nach 5 die Züge auf A und B Miai sind.



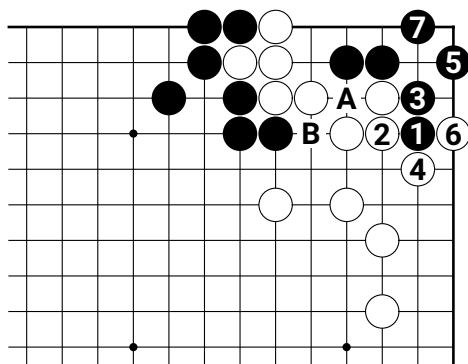
Lösung 8.2: Gleich mit 1 einen Stein zu fangen bringt kein Leben, da Weiß 2 hat und nach 6 in der Ecke fangen kann.



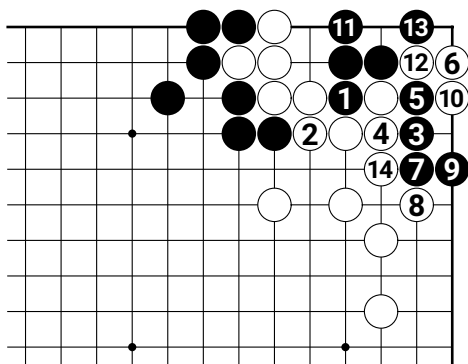
Lösung 9.1: Wieder vergrößern Schwarz 1 und 3 den Augenraum und bis 11 ist Schwarz am Leben.



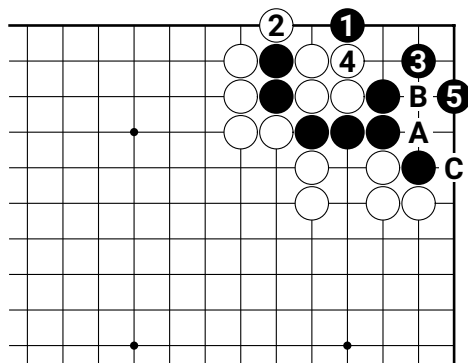
Lösung 9.2: Schwarz 1 wird auch hier durch 2 gekontert und nach 6 kann Schwarz nicht mehr leben.



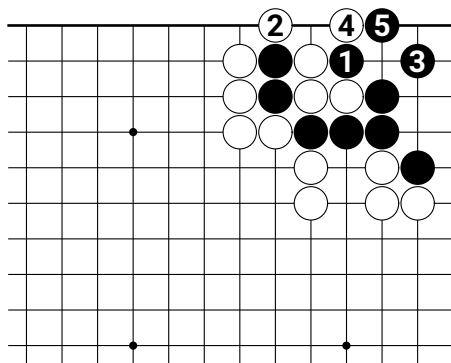
Lösung 10.1: Schwarz 1 ist das entscheidende Tesuji. Spielt Weiß 2 auf 3, dann folgen S auf A, W auf B und S auf 2.



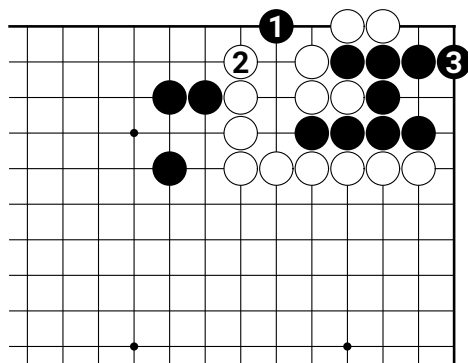
Lösung 10.2: Nach 1 und 2 mit 3 und 5 den Augenraum zu vergrößern, hilft hier nicht, denn nach 6 stirbt Schwarz.



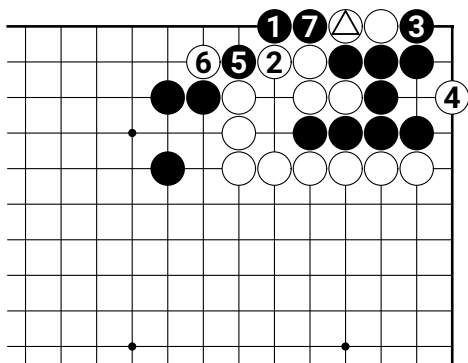
Lösung 11.1: 1 und 3 sind die entscheidenden Züge. Wenn Weiß 4 auf A spielt, folgen S auf B, W auf C und S auf 4.



Lösung 11.2: Ohne Tesuji erreicht Schwarz mit 1 in der Folge nur ein Ko für seine Eckgruppe.



Lösung 12.1: 1 ist schönes Tesuji, denn nach 3 kann Weiß die zwei Augen für Schwarz nicht mehr verhindern.



Lösung 12.2: Antwortet Weiß auf 2, kann Weiß nach 7 das zweite echte Auge mit △ nicht verhindern.

Deutschlandpokal 2025*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker

Pl. Name	KA	ED	HH	H	DD	L	K	DA	SN	F	J	B	Σ	
1 Reinke, Hendrik	1k	–	1	2	0	–	0	–	–	4	–	0	2	9
2 Kurz, Alexander	3d	–	–	0	0	2	2	–	–	2	–	2	0	8
Drewitz, Michael	2k	–	–	0	4	–	–	3	–	0	0	0	1	8
4 Sun, Ryan	1d	3	–	–	–	–	1	–	–	2	–	2	–	8
Mei, Litao	2k	1	3	–	–	–	–	2	–	2	–	–	–	8
6 Kirschen, David	2k	3	–	–	–	–	–	1	–	2	–	–	–	6
7 Weigert, Erik	3d	–	–	4	–	–	0	–	–	–	–	2	–	6
8 Zhang, Miles	2k	0	–	–	–	–	–	–	–	6	–	–	–	6
9 Haas, Richard	1d	–	–	–	–	–	–	–	–	6	–	–	–	6
10 Quathamer, Casjen	2d	–	–	–	0	–	–	1	–	2	0	2	–	5

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu

Pl.	Name	KA	ED	HH	H	DD	L	K	DA	SN	F	J	B	Σ	
1	Schafroth, Gideon	4k	–	5	–	–	4	3	–	–	–	0	3	–	15
2	Wille, Ole	3k	–	–	4	4	–	–	–	1	–	2	2	–	13
3	Weber, Timo	7k	2	–	–	4	–	–	–	1	–	1	–	–	8
4	Depping, Paul	9k	–	–	–	–	2	–	–	–	4	–	–	2	8
5	Würfel, Tim Robert	3k	2	–	–	0	–	–	–	1	–	4	–	–	7
6	Kullik, Bettina	8k	–	–	3	–	–	–	–	–	4	–	–	0	7
7	Schleiß, Siegmund	9k	3	–	–	–	–	–	–	–	–	4	–	–	7
	Böhm, Arthur	3k	–	–	–	–	–	3	–	–	4	–	–	–	7
9	Töpfer, Wiebke	7k	–	–	0	–	–	2	–	–	2	–	–	2	6
	Quathamer, Frank	5k	–	–	–	2	–	–	–	–	4	0	0	–	6

Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer

Pl. Name	KA	ED	HH	H	DD	L	K	DA	SN	F	J	B	Σ	
1 Donner, Taito	22k	2	5	4	0	–	–	–	3	–	–	4	6	22
2 Blumenschein, Lui	12k	4	1	0	–	–	–	1	–	4	2	4	4	18
3 Quathamer, Walter	19k	–	–	–	4	–	–	–	3	–	0	0	4	11
4 Kleefeldt, Minghao A.	11k	–	0	–	–	–	–	–	3	–	5	0	0	8
5 Bumke, Daniel	10k	–	–	2	–	2	0	–	–	–	–	–	4	8
6 Spinde, Jacob	15k	–	–	–	–	2	2	–	–	–	–	4	–	8
7 Donner, Tarmo	11k	0	1	0	0	–	–	–	3	–	–	2	0	6
8 Laudon, Christopher	17k	–	–	–	–	6	0	–	–	–	–	–	–	6
9 Molkenthin, Noel	18k	–	–	6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	6
Nolte, Daniel	13k	–	–	–	6	–	–	–	–	–	–	–	–	6

Für 2025 kamen folgende
Deutschlandpokal-Turniere in
die Wertung:

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

Februar
01.–02.
Erdinger Go-Turnier

März
08.–09.
Harburger Mausefalle

April
26.–27.
Messesturnier Hannover

Mai
24.–25.
Dresdner Go-Turnier

Juni
21.–22.
Darmstädter-Go-Tage

21.–22.
Leipziger Bergfest

21.–22.
Kölner Turnier

September
20.–21.
Schweriner Drachen-
schlacht

27.–28.
TipTap Frankfurt

Oktober
18.–19.
Jenaer Kreuzschnitt

November
22.–23.
Berliner Kranich

*Die kompletten Ergebnislisten des Deutschlandpokals: www.dgob.de/wertbewerbe/deutschlandpokal/aktueller-zwischenstand/
Silvia Hartig

Kids- und Teenspokal 2025

In dieser Ausgabe bekommt ihr einen letzten Zwischenstand des Jahres 2025. Online könnt ihr aber auch schon die vorläufige Abschlussstabelle einsehen.

Die Spitzengruppe der U12 hat nochmal einige Punkte gesammelt, und es ist tatsächlich noch sehr offen, wer am Ende die Nase vorne haben wird. Auf Platz 1 befindet sich weiterhin Lui Blumenschein, dessen Fleiß (57 Siege auf 21 Turnieren) sich auch in einer Spielstärkenverbesserung von 12 Kyu auf 6 Kyu widerspiegelt. Tan Tan und Taito Donner haben Plätze getauscht im Vergleich zum letzten Zwischenstand, sie trennt aber weiterhin nur ein Sieg und der Abstand auf Lui ist auf vier bzw. fünf Punkte geschrumpft. Mit ein oder zwei letzten guten Turnieren kann sich hier alles noch ändern!

In der U18 hingegen müsste schon ein kleines Weihnachtswunder geschehen, um Adam und Ryan noch von den ersten beiden Plätzen zu verstoßen. Adam hat sagenhafte 70 Siege auf 25 Turnieren gesammelt; Ryan hat auf 20 Turnieren 58 Siege erzielt. Platz 3 hingegen ist noch relativ offen, aktuell wird er von Shukai belegt, der für seine 47 Siege nur 14 Turniere benötigt hat, eine beeindruckende Siegesquote! Hinter ihm lauern Mengmeng Tan und Yuze Xing mit 46, bzw. 44 Punkten.

Ich wünsche allen viel Erfolg beim Endspurt, und natürlich wie immer viel Spaß!

Mit dem Jahresende rückt dann natürlich auch die bereits angesprochene finale Auswertung und der Versand der Preise näher. Ich möchte euch wieder bitten, mir bis Mitte Februar eine E-Mail zu schicken, falls euch ein Fehler in den Tabellen auffällt. Wenn ihr in den Top 20 einer Kategorie seid, dann schickt mir bitte per Mail – oder über das Formular auf der Webseite – eure Adresse, damit wir den Versand der Preise zügig vollziehen können und ihr eure Preise dann auch in der Hand halten könnt! Die Top 3 schickt mir bitte zusätzlich noch

eine Kontoverbindung, damit ihr die Geldpreise erhalten könnt.

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@dgob.de.

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

Martin Ruzicka



Tabelle U12

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Lui Blumenschein	57	21	12k	6k
2 Tan Tan	53	22	4k	1d
3 Taito Donner	52	19	22k	16k
4 Tarmo Donner	47	19	11k	9k
5 Walter Quathamier	41	15	15k	11k
6 Litao Mei	37	17	2k	1d
7 Ole Wille	36	13	3k	1k
8 Eduard Yang	30	12	5k	4k
9 Minghao A. Kleefeldt	27	10	11k	10k
10 Larissa Marz	15	7	16k	11k

Tabelle U18

Pl. Name	Siege	Turniere	Start	Akt.
1 Adam Dottan	70	25	3d	4d
2 Ryan Sun	58	20	1d	3d
3 Shukai Zhang	47	14	5d	6d
4 Mengmeng Tan	46	21	6k	2k
5 Yuze Xing	44	15	6d	6d
6 Miles Zhang	30	12	2k	1k
7 Leopold Marz	27	12	12k	11k
8 Vira Chernova	27	11	4k	2k
9 Mariia Chernova	24	9	1d	1d
10 Cedric Freudenberg	18	7	4k	4k

International

von Lars Gehrke & Daniela Trink

30. Samsung Pokal

Der chinesische Profi Liao Yuanhe 9p hat bei der Jubiläumsausgabe des Samsung Pokals (gesponsert von der Samsung Fire & Marine Insurance) erstmals einen internationalen Titel gewonnen. Der 25-jährige Spieler, der in der chinesischen Rangliste auf Position 13 geführt wird, setzte sich im Finale mit 2:0 gegen seinen Landsmann Ding Hao 9p durch, der das Turnier 2023 und 2024 gewonnen hatte und mit dem Ziel angetreten war, als erster Spieler drei Titel in Serie zu holen.



Liao Yuanhe 9p

Die Finalpartien wurden am 15. und 16. November in Seogwipo auf der Insel Jeju ausgetragen. In der zweiten Partie entschied Liao die Begegnung nach 242 Zügen mit Weiß durch Aufgabe für sich. Ding Hao hatte zu Beginn leichte Vorteile, konnte diese jedoch nicht halten. Im Endspiel unterliefen ihm mehrere Ungenauigkeiten, die Liao routiniert ausnutzte und damit die Vorentscheidung herbeiführte.

Auf dem Weg ins Finale besiegte Liao zwei der stärksten koreanischen Vertreter: Shin Jinseo 9p,

den Weltranglistenersten, im Achtelfinale sowie Park Junghwan 9p, aktuell Koreas Nummer zwei, im Halbfinale. Die Koreaner Park und Kim Jiseok 9p hatten das Halbfinale erreicht, mussten sich dort jedoch ihren chinesischen Gegnern geschlagen geben.

Das Teilnehmerfeld der Endrunde bestand aus 32 Spielern aus fünf Ländern. Aus Korea waren zehn Spieler vertreten, aus China 18, aus Japan zwei sowie je ein Teilnehmer aus Taiwan und Vietnam. Die Organisation sah pro Partie zwei Stunden Bedenkzeit pro Spieler sowie fünfmal 60 Sekunden Byoyomi vor. Das Preisgeld betrug 300 Millionen Won für den Sieger und 100 Millionen Won für den Zweitplatzierten.

Der Samsung-Pokal beging in diesem Jahr sein 30-jähriges Jubiläum. Seit seiner Einführung

1996 gilt er als eines der weltweit bedeutendsten internationalen Go-Turniere und war in der Vergangenheit mehrfach Vorreiter bei Neuerungen im internationalen Wettkampfformat. Unter anderem führte das Turnier früh offene Qualifikationen ein und beteiligte Profis und Amateure gleichermaßen. Insgesamt hervorgegangen sind bislang 19 Titelträger aus drei Nationen.

Mit seinem ersten Titelgewinn reiht

sich Liao Yuanhe in diese Tradition ein und beendet zugleich die Siegesserie von Ding Hao, der die letzten beiden Turniere dominiert hatte. Der Ausgang des Turniers unterstreicht die anhaltend starke Position der chinesischen Go-Profis, bei der insbesondere jüngere Spieler immer häufiger in der internationalen Spitze auftreten. Wie nachhaltig dieser Erfolg für Liao ist und ob er künftig dauerhaft um Weltmeistertitel mitspielen wird, bleibt abzuwarten.

8. Internationaler Go Seigen Cup

In China gewann Kim Eunji (im Foto links) am 9. Dezember das Finale 2:1 gegen Choi Jeong 9p, die bis vor kurzem fast zehn Jahre lang die Frauenwelt-



rangliste angeführt hatte. Damit errang Kim Eunji ihren ersten Weltmeistertitel. Dieses Turnier wird seit 2018 in Go Seigens Geburtsort Fuzhou ausgetragen. Sechsmal ging der Titel nach Korea, sowie je einmal nach China (2020) und nach Japan (2024).

Korea

von Daniela Trinks

Frauen-Go-Liga 2025

Das Team Bukwang Pharmaceutical gewann die Nonghyup Bank Frauen-Go-Liga 2025 mit einem 2:1 im dritten Match der Finalserie gegen H2Dre-am Samcheok und holte damit nach Platz 1 in der regulären Saison den „Doppelsieg“. Entscheidend war eine riskante Aufstellungsstrategie von Trainer Lee Sanghun 9p, durch die Kim Chaeyeong 9p für die Schlussrunde aufgespart wurde und den entscheidenden Punkt holte. Das Team wurde als „Kim Chaeyeong und die Kids“ bekannt, weil die anderen drei Spielerinnen noch Teenagerinnen sind und in dieser Saison erstmals die Play-offs erreichten. Favorit Samcheok scheiterte trotz Topstars Kim Eunji 9p auch daran, dass die chinesische Spielerin Li He

aufgrund von Terminkonflikten in den zwei letzten Runden nicht eingesetzt werden konnte.

4. Hyorim-Cup

Mit ihrem Sieg im Finale gegen Jeong Yujin 5p (19) errang die 16-jährige Nakamura Sumire 4p nicht nur ihren ersten offiziellen Turniersieg seit ihrem Umzug nach Korea, sondern auch den Titel „künftige Go-Kaiserin“. Das Turnier richtet sich an junge Profi-Spielerinnen (Jahrgang 2003 oder jünger) und wird mit 20 Minuten plus 20 Sekunden Fischer-Bedenkzeit ausgetragen. Die Preisgelder reichen je nach Ergebnis von 200.000 KRW für die Verliererinnen im Achtelfinale bis 10 Mio. KRW für die Turniersiegerin.



Nakamura Sumire 4p

Go-Förderungsplan

Am 9. Dezember fand im KBA eine öffentliche Anhörung zum zweiten Go-Förderungsplan 2027–2031 statt. 50 ExpertInnen und Go-Fans nahmen teil, um ihre Meinungen zu Themen wie der Nutzung sozialer Medien und einer zielgruppenorientierten Go-Förderung zu äußern. Der Forschungsgruppenleiter Prof. Dr. Ryu Seungwan (BWL, Chung-Ang-Universität) analysierte die Ergebnisse des ersten Plans und stellte fest, dass trotz einiger Erfolge die meisten Vorhaben aufgrund von Budgetmangel nicht die gewünschten Ergebnisse erzielten. Anschließend stellte er dann den zweiten Plan vor, der aus drei strategischen Richtungen sowie acht Hauptstrategien und zwanzig Unterstrategien besteht. Die Förderung des Go-Spiels in Korea basiert auf dem Go-Förderungs-gesetz von 2018, das finanzielle Mittel vorsieht und Initiativen

zur Popularisierung und Professionalisierung des Go-Spiels unterstützt.

Dezember-Ranking

Shin Jinseo 9p hat zum 80. Mal den ersten Platz in der koreanischen Rangliste erreicht und seine Rekordserie auf 72 Monate verlängert. Er ist seit Januar 2020 ununterbrochen an der Spitze von derzeit 349 erfassten Profispielern und hat damit den bisherigen Rekord von Park Jeonghwan 9p (58 Monate) weit übertroffen. In der aktuellen Rangliste der KBA führt Shin Jinseo mit 10.413 Punkten, gefolgt von Park Jeonghwan (9.848) und Byun Sangil (9.802). Im Frauenranking hat Kim Eunji 9p (9.542) die Führung von Choi Jeong 9p zurückerobert und sich mit 41 Punkten Vorsprung den ersten Platz gesichert. In der Gesamtwertung der 69 Damen folgt Oh Yujin 9p auf Platz 3.

2. Bravo Cone Kinder-Go-Turnier

Der Sechstklässler Oh Sehyun gewann die 2. Bravo Cone Koreanische Kindermeisterschaft in der Spitzengruppe und sicherte sich das höchste Preisgeld, das bei einem Amateurkinderturnier in Korea vergeben wird, in Höhe von 10 Millionen KRW. Im Finale besiegte er den gleichaltrigen Pyo Hyeonwoo und äußerte, dass er in Zukunft gerne Profi werden und sich zu einem weltbekannten Spieler entwickeln möchte. Die Meisterschaft bestand aus mehreren Regionalwettkämpfen mit insgesamt 3.000 Teilnehmenden im Alter von 5 bis 13 Jahren und endete in einem 16-Spieler-K.O.-Turnier in Seoul.

Neuer Rekord für die meisten Siege

Am 1. Dezember stellte Lee Changho (49) mit seinem 1969. Sieg einen neuen Rekord für die meisten offiziellen Go-Siege im Profi-Bereich auf und überholte damit seinen Lehrer Cho Hunhyun. Mit einer Siegquote von 70,7 % und einer 39-jährigen Profilaufbahn ist Lee auf dem besten Weg, als erster Spieler die 2.000-Siege-Marke zu erreichen.

Senioren-Liga 2025

Das Team Hyorim hat sich erstmals seit seiner Gründung vor drei Jahren an die Spitze der acht Seniorenmannschaften gekämpft. In diesem Jahr bestand das Team aus Choi Myeonghoon 9p, Seo



Beongsu 9p, Kim Ilhwan 9p und Oh Gylcheol 9p und wurde von Mannschaftskapitänin Yoon Yeongmin geleitet. In der Doppelrunde des Hauptturniers lag Hyorim zwar vorn, verlor jedoch in der ersten Runde des Play-off-Finales gegen den Vorjahresmeister Wanjugun mit 1:2. Die entscheidende dritte Partie endete um 0:48 Uhr nach 2:42 Stunden denkbar knapp: Nach 347 Zügen gewann Kwon Hyojin 8p mit 1,5 Punkten. Anschließend drehte Hyorim das Duell und holte sich mit 2:1 und 2:0 den Titel. Das sichtlich glückliche Siegerteam erhielt 30 Mio. KRW, während die Plätze 2 bis 4 jeweils 15, 10 bzw. 5 Mio. KRW bekamen.

9. Haesung Frauen-Kiseong

Am 25. November gewann Kim Eunji 9p das Finale gegen Oh Jeongah 6p mit 2:0 und sicherte sich den Titel. Anerkennung gebührt aber auch der 32-jährigen Oh Jeongah, die zuvor u.a. die nominell stärkeren Kim Hyemin 9p und Choi Jeong 9p besiegt hatte. Sie erreichte damit ihren vierten Vizetitel und erwartet im Februar ihr zweites Kind. Insgesamt nahmen 53 Frauen an diesem Turnier teil. 20 qualifizierten sich für die Hauptrunde, in der sie auf vier gesetzte Spielerinnen trafen. Das Preisgeld betrug 50 Mio. KRW für die Siegerin und 20 Mio. KRW für die Zweitplatzierte.

5. Nanseolheon Cup

Die 18-jährige Kim Eunji 9p gewann im Finale des 5. Nanseolheon Cup gegen Oh Yujin 9p mit 2:1 nicht nur ihren vierten Turniersieg in Folge, sondern innerhalb von 20 Tagen auch bereits ihren dritten Titel. Es ist ihr 11. Titel, prämiiert mit 50 Mio. KRW (20 Mio. KRW für die Zweitplatzierte).

1. Winter-Baduk-Camp

Das Winter-Baduk-Camp 2025 fand vom 13. bis 20. Dezember in Incheon und Seoul statt und wurde von der KBA organisiert. Rund 50 Teilnehmende, darunter 13 aus Singapur, 9 aus Tschechien und 2 aus der Ukraine, nahmen teil. Ein besonderer Höhepunkt war der Unterricht und Simultanpartien mit der Go-Legende Lee Chang-ho 9p. Das von den Teilnehmenden selbstfinanzierte Camp bot neben intensivem Go-Training auch ein abwechslungsreiches kulturelles Programm.

Japan

von James Brückl

Die diesmaligen Nachrichten könnten unter dem Titel stehen: Ichiriki Ryo auf den Spuren Iyama Yutas, denn den Meijin Titel hatte Ichiriki Ryo zuletzt verteidigen können. Und den Honinbo Titel hält er ohnehin. Im ...

Tengen

... aber gewinnt er in einem Durchmarsch auch die dritte Partie gegen den Herausforderer Shida Tatsuya, um sich diesen Titel ebenso zu sichern. Im ...

Oza

... stand es zwischen Iyama Yuta und Ichiriki Ryo 1:1. Letzterer gewinnt aber die Partien drei und vier und ist nun auch hier Titelträger.

Kisei

Auch Kisei-Titelträger ist Ichiriki Ryo bereits. Hier trifft er

jetzt auf seinen Herausforderer Shibano Toramaru. Dieser empfing als erster der S-Liga Kyo Kagen, der sich als zweiter der S-Liga gegen Fukuoka Kotaro (erster der C-Liga) durchsetzen konnte. Kyo Kagen konnte dann zwar auch das erste Qualifikationsspiel gegen Shibano Toramaru für sich entscheiden. Da Shibano Toramaru aber aufgrund seiner Platzierung mit sozusagen einem Punkt Vorsprung in die Qualifikation startete, genügte ihm der nachfolgende Partiegewinn, um Herausforderer zu werden. Die maximal sieben Spiele des Titelkampfes werden von ende Januar bis ende März ausgetragen werden. Sicherlich hat Ichiriki Ryo auch hier die Chance, seinen Titel letztendlich zu verteidigen.

Damit hält Ichiriki Ryo derzeit fünf der sieben großen Titel des japanischen Go. Es fehlen ihm nur noch der Gosei-Titel, gehalten von Iyama Yuta, und der Judan Titel, dessen Träger Shibano Toramaru ist. Was hält Ichiriki Ryo nun davon ab, auch die letzten beiden Titel für sich zu gewinnen und es damit Iyama Yuta gleich zu tun, der vor ihm der erste Profi war, dem es gelang, alle sieben Titel auf sich zu vereinen? Zunächst einmal das frühe Ausscheiden im ...



Ichiriki Ryo 9p

Judan

-Qualifikationsturnier, denn hier verliert Ichirik Ryo überraschend in der dritten Runde gegen Koike Yoshihiro 7p. Herausforderer von Shibano Toramaru wird also ein anderer werden und die Titelvereinigung muss zumindest ein Jahr auf sich warten lassen, ein Jahr, in dem wieder viel geschehen kann. Im Halbfinale des Judan-Turniers stehen aber Kyo Kagen und eben Koike Yoshihiro sowie Fujita Akihiko 8p (der seinerseits Iyama Yuta ausschalten konnte) und Fukuoka Kotaro 7p.

Auch der Gosei Titel wird erst im nächsten Jahr ausgespielt.

Kisei der Frauen

Nach ihrem Achtungserfolg gegen Fujisawa Rina scheidet Yoshihara Yukari in der zweiten Runde gegen Nyu Eiko aus. Letztendlich ist es Ueno Asami, die sich im Finale durchsetzt und Herausforderin von Ueno Risa wird. Ein Finale unter Schwestern, die eine Kisei, die andere Meijin der Frauen.

Honinbo der Frauen

Hoshiai Shiko 4p konnte bereits im August Herausforderin von Fujisawa Rina werden. Der Titelkampf begann im September und zog sich über die vollen fünf Begegnungen bis Anfang November hin. Die Spielerinnen gewannen jeweils abwechselnd eine Partie und Fujisawa Rina konnte den Titelkampf mit 3:2 für sich entscheiden.



Ueno Asami macht ein Selfie mit (v.l.n.r.): Mukai Chiaki, Ueno Risa, Nakamura Sumire und Fujisawa Rina

China

von Liu Yang

1.Go-Liga

Am 9. Dezember ging die 13. Runde der Weiqi Jia-Liga 2025 (Pokal „Drei Reiche – Antikes Schlachtfeld von Red Cliff“) mit den Heimspielen zu Ende.

Das Team Supor Hangzhou besiegte Henan mit 4:0 und behauptete damit weiterhin mit großem Abstand die Führung in der Tabelle.

Die letzten zwei Runden der Liga sind für Ende Januar 2026 in Chibi, Provinz Hubei, angesetzt.

Die Tabelle:

	Team	Punkte	Siege
1	Supor Hangzhou	21	38
2	Chengdu	17	33
3	Jiangsu	17	32
4	Shenzhen Niedao	17	31
5	Quzhou	16	32
6	Zhejiang	16	30
7	Chongqing	16	29
8	Shanghai Jushen	14	28
9	Shandong	14	27
10	Guizhou	12	24
11	Shanghai Qingyi	12	23
12	Shenzhen Lonhua	10	24
13	Shanxi	8	18
14	Hangzhou Zhili	8	18
15	Henan	5	15
16	Fujian	5	14

2. Daguoishou

Am 7. Dezember wurde im Dahongxi Sheraton Hotel in Kaifeng die Entscheidungspartie um den Herausforderer der 3. Chinesischen Nationalmeisterschaft im Go (Guoshou-Turnier) fortgesetzt. Fan Tingyu 9p besiegte Tuo Xiaoyu9p durch Aufgabe im Mittelspiel und sicherte sich damit das Herausforderungsrecht auf den Guoshou-Titel.

Fan Tingyu wird im Best-of-Three-Finale gegen den amtierenden Titelträger Ding Hao antreten; das Finale ist für März des kommenden Jahres geplant.

Die entscheidende Partie begann pünktlich um 12:30 Uhr. Nach der Auslosung führte Tuo Xiaoyu die schwarzen Steine. Schwarz startete früh eine Offensive, agierte jedoch zu überhastet und überließ dem Gegner dadurch die Initiative. Obwohl es im Mittelspiel noch zu kleineren Wendungen kam, ließ Fan Tingyu mit Weiß dank präziser Berechnungen und sicherer Urteilsfähigkeit seinem Gegner keine Chance und gewann schließlich nach 188 Zügen im Mittelspiel – damit erlangte er erfolgreich das Herausforderungsrecht.

Bemerkenswert ist zudem, dass Fan Tingyu in den ersten beiden Runden dieses Turniers bereits Xie Erhao und Liao Yuanhe, zwei Weltmeister, besiegt hatte und nun auch Tuo Xiaoyu schlug. Alle drei gelten als absolute Stammspieler des Chengdu Teams in der Go-Liga.



Fan Tingyu 9p

In einem Interview nach der Partie zeigte sich Fan Tingyu sehr zufrieden mit seiner Form und erklärte, mehrere Partien sehr gut gespielt zu haben. Mit Blick auf das kommende Finale räumte er ein, dass Ding Hao objektiv gesehen über stärkere Ergebnisse und größere Gesamtstärke verfüge. Da er jedoch das Finale erreicht habe und sich derzeit in guter Form befinde, hoffe er, die Herausforderung erfolgreich zu meistern und den Guoshou-Titel zu gewinnen.

Internationales Go-Rating

Pl.	Name	Land	Elo
1	Shin Jinseo	KOR	3862
2	Ding Hao	CHN	3705
3	Wang Xinghao	CHN	3702
4	Li Qincheng	CHN	3689
5	Dang Yifei	CHN	3685
6	Ichiriki Ryo	JAP	3676
7	Xu Jiayang	CHN	3669
8	Li Weiqing	CHN	3664
9	Ke Jie	CHN	3659
10	Yang Dingxin	CHN	3659
11	Li Xuanhao	CHN	3654
12	Liao Yuanhe	CHN	3644
13	Park Junghwan	KOR	3639
14	Mi Yuting	CHN	3616
15	Gu Zihao	CHN	3600
16	Tan Xiao	CHN	3600
17	Yang Kaiwen	CHN	3597
18	Zhao Chenyu	CHN	3595
19	Tu Xiaoyu	CHN	3594
20	Xie Ke	CHN	3588
21	Shibano Toramaru	JAP	3586
22	Jin Yucheng	CHN	3585
23	Byun Sangil	KOR	3576
24	Lee Jihyun (m)	KOR	3574
25	Tuo Jiaxi	CHN	3571
26	Xu Haohong	TAW	3568
27	Fan Tingyu	CHN	3567
28	Chen Zijian	CHN	3564
29	Iyama Yuta	JAP	3563
30	Lian Xiao	CHN	3560
31	Shin Minjun	KOR	3559
32	Fan Yin	CHN	3559
33	Kim Myounghoon	KOR	3554
34	Kang Dongyun	KOR	3544
35	Xue Guanhua	CHN	3543
36	Kim Jiseok	KOR	3542
37	Jiang Weijie	CHN	3536
38	Hsu Chiayuan	JAP	3533
39	Shi Yue	CHN	3532
40	Xie Erhao	CHN	3529
41	Park Minkyu	KOR	3525
42	Liu Yuhang	CHN	3513
43	Huang Yunsong	CHN	3513
44	Chen Yaoye	CHN	3512
45	Yu Zhengqi	JAP	3508
46	Lee Changseok	KOR	3505
47	An Sungjoon	KOR	3503
48	Seol Hyunjun	KOR	3503
49	Kim Junghyun	KOR	3498
50	Zhang Tao	CHN	3497

Quelle: goratings.org (01.12.2025)

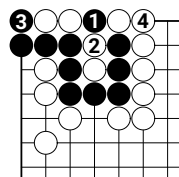
Problemecke

von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Gerd Sattler, Gratulation an ihn.

Und wieder ist ein Jahr vorbei. Ich wünsche euch allen frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Lösungen 5/2025



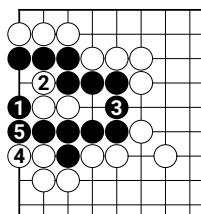
Dia. 1.1 (5 auf 1)

Antwort 1:

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

Antwort 2:

Diagramm 2.1. Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz 5 lebt Schwarz durch ein Seki.



Dia. 2.1

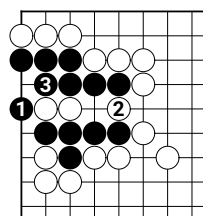
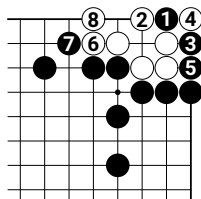


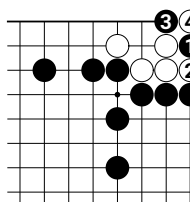
Diagramm 2.2. Antwortet Weiß mit 2 hier, lebt Schwarz mit 3.

Antwort 3:

Diagramm 3.1. Schwarz startet korrekt mit 1 und nach Schwarz 9 hat Schwarz ein Ko, bei dem Weiß die erste Drohung suchen muss.



Dia. 3.1 (9 auf 1)

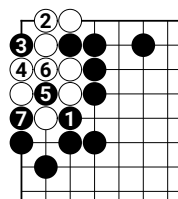


Dia. 3.2

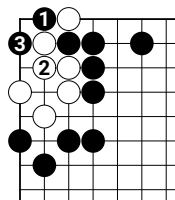
Diagramm 3.2. Schwarz 1 hier ist nicht korrekt, da jetzt Schwarz die erste Ko-Drohung suchen muss.

Antwort 4:

Diagramm 4.1. Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz 7 hat Weiß nur ein Auge.



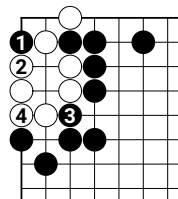
Dia. 4.1



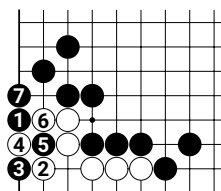
Dia. 4.2

Diagramm 4.2. Starten mit 1 hier ist nicht korrekt, denn nach 3 hat Weiß ein Ko.

Diagramm 4.3. Schwarz 1 führt zu einem Leben für Weiß.



Dia. 4.3

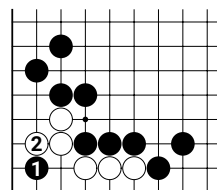


Dia. 5.1 (8 auf 4)

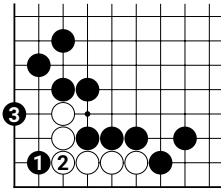
Antwort 5:

Diagramm 5.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und nach 8 hat Schwarz ein Ko.

Diagramm 5.2. Schwarz 1 hier funktioniert nur, wenn Weiß mit 2 antwortet.

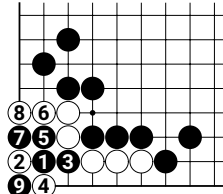


Dia. 5.2

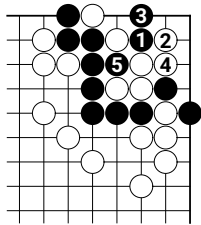


Dia. 5.3

Diagramm 5.4. Wenn Weiß jedoch mit 2 antwortet, ist das Resultat auch ein Ko.

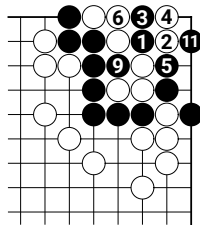


Dia. 5.4

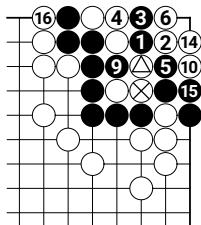


Dia. 6.1

Diagramm 6.2. Spielt Weiß mit 4 hier, dann fängt Schwarz am Ende mit 11.



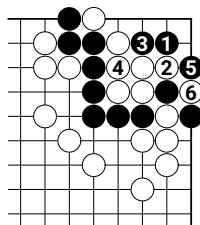
Dia. 6.2
(7, 10 auf 1, 8 auf 3)



Dia. 6.3

(7, 11 auf 1; 8 auf 3
12 auf △, 13 auf ×)

Diagramm 6.4. So startet Schwarz falsch – und Weiß kann nach 6 ein Ko spielen, um zu überleben.



Dia. 6.4

Aktuelle Punkteliste

Sattler, Gerd	1k	5/25	22	496
Reinicz, Thomas (2)	3k	5/25	18	482
Lorenzen, Klaus (4)	2k	5/25	18	476
Lorer, Andreas	3k	5/25	15	446
Lankoff, Alex	1k	5/25	22	420
Schröder, Klaus	4k	5/25	15	418
Gaißmaier, Bernhard (6)	1d	5/25	15	391
Schreiber, Burkhard (5)	3k	5/25	22	388
Hauptmann, Holger	6k	5/25	18	376
Gawron, Christian (9)	2d	5/25	22	375
Hartmann, Christian (2)	4k	5/25	33	367
Kestler, Dirk	1d	5/25	23	303
Weickert, Thomas	4k	5/25	11	296
Wenske, Dieter	5k	5/25	15	283
Keller, Eckart	25k	5/25	8	278
Ewe, Thorwald (5)	8k	5/25	12	278
Hartmann, Kirsten (2)	1k	5/25	27	261
Herter, Rainer (5)	4k	5/25	27	250
Krajewski, Rafael	1d	5/25	22	198
Kiechle, Hubert (1)	8k	5/25	11	182
Reimpell, Monika (11)	2d	5/25	22	178
Altmann, Hermann (1)	5k	4/25	-3	118
Scheibe, Rene (2)	9k	5/25	18	114
Kätker, Florian	2k	5/25	22	107
Gorbulska, Violeta	3k	5/25	15	83
Aust, Sebastian		5/25	5	67
Quathamer, Casjen	2d	4/25	-3	58
Busch, Rainer (2)	6k	5/25	11	55
Quathamer, Walter	19k	3/25	-3	44
Pittner, Oliver (1)	2d	5/25	18	44
Gabe, Axel (2)	5k	2/25	-3	42
Mertin, Stefan (3)	8k	5/25	11	27
Tolke, Christoph	2k	2/25	-3	20
Heinisch Jürgen (1)	2k	5/25	15	15

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. 21) an:

Antonius Claasen, Lönsstraße 14, 21077 HH

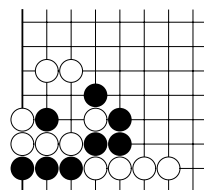
oder per E-Mail als sgf-Datei(en) an:

problemecke@dgob.de

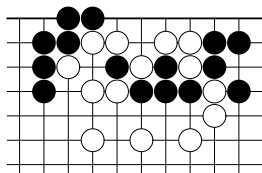
Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgob.de/dgoz bereit.

Probleme 6/2025

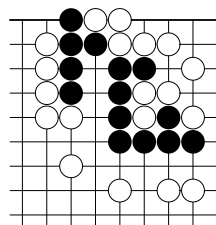
Viel Spaß beim Lösen der neuen Probleme! Wie immer fängt Schwarz an – findet die beste Lösung!



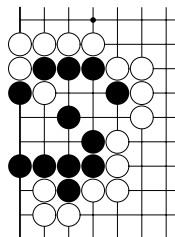
Problem 1
(3 Punkte)



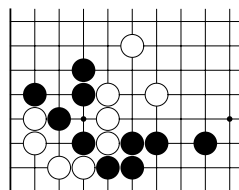
Problem 2
(3 Punkte)



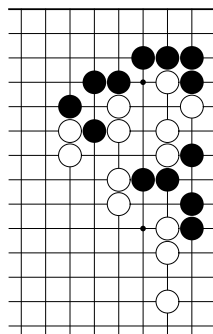
Problem 3 (4 Punkte)



Problem 4
(5 Punkte)



Problem 5
(6 Punkte)



Problem 6
(7 Punkte)

Mitgliedsbeiträge der Go-Landesverbände*

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

Landesverband	Vollmitglied	Erm. Mitglied	Jugendliche	Zweitmitglied
Baden-Württemberg	48 Euro	33 Euro	10 Euro	18 Euro
Bayern	60 Euro	36 Euro	12 Euro	12 Euro
Berlin	78 Euro	39 Euro	15 Euro	21 Euro
Brandenburg, Sachsen, Thüringen	49 Euro	30 Euro	15 Euro	15 Euro
Bremen	40 Euro	28 Euro	16 Euro	8 Euro
Hamburg	56 Euro	35 Euro	15 Euro	17 Euro
Hessen (mit Rheinland-Pfalz, Saarland)	46 Euro	32 Euro	15 Euro	15 Euro
Mecklenburg-Vorpommern	45 Euro	30 Euro	20 Euro	15 Euro
Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt)	44 Euro	32 Euro	20 Euro	10 Euro
Nordrhein-Westfalen	50 Euro	30 Euro	10 Euro	12 Euro
Schleswig-Holstein	42 Euro	28 Euro	14 Euro	12 Euro

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

Mitgliedsantrag

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

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

Angaben zur Person*

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

- | | | | |
|-----------------------|----------|---------------------|--|
| ☐ | V | Vollmitglied | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ) |
| ☐ | E | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ) |
| ☐ | J | Jugendmitglied | Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ) |
| ☐ | F | Fördermitglied | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| ☐ | Z | Zweitmitglied | Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ) |

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

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

Datum/Ort

Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

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

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

Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

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

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

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Deutscher Go-Bund e.V.

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

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

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

DGoB-Vorstand

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

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

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

Ehrenpräsidenten: Martin 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

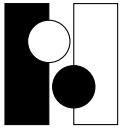
DGoZ

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

Go-Seminar im Sommer 2026



*Mit Rabatten für
Frühbucher (31.03.26),
DGoB-Mitglieder
und Jugendliche*



Unser 19. Go-Seminar vom 15. bis 22. August 2026 in Dörverden bietet:

- freundliche Atmosphäre für konzentriertes Lernen und entspanntes Erholen
- täglicher Profi-Go-Unterricht bei Yoon Young Sun 8p (in deutscher Sprache)
- optional bis zu zehn Turnierpartien (entspannte Konzentration ohne EGF-Wertung)
- Analysen und Hilfe von stärkeren Spielern in freien Lerngruppen
- 3 Mahlzeiten pro Tag und 7 Übernachtungen
- ganztags Kaffee- und Tee-Flatrate
- gesellige Abende mit Go und vielen anderen Spielen
- eine Vielzahl von Gesellschaftsspielen im Haus
- Natur zum Erholen mit Weser, Wald, Wolfspark u. v. m.



Alle Infos und Anmeldung unter: seminar.go-turniere.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*

Januar 2026

- 17.–18. 2. Chemnitzer Pincer
 24.–25. Tiggre-Ellie Cup, Grenoble
 25.–31. Go- und Ski-Woche 2026 (nahe Grenoble)
 31. SDK-Workshop „Weg vom Kyu zum Dan“
 mit Jonas Welticke in Ludwigshafen

Februar 2026

- 07.–08. 26. Erdinger Go-Turnier (Deutschlandpokal)
 07. Freiburg Taisha
 28.02.–01.03. Hamburger Mausefalle (Deutschlandpokal + Steffi-Hebsacker-Preis für Jugendliche)

März 2026

- 28.–29. 3. Frankfurter Frühlingsbanger

April 2026

- 18.–19. 36. Dresdner Go-Turnier
 18.–19. Salt Mine Open 2026 (PL)
 25.–26. 66. Messturnier Hannover

Mai 2026

- 09.–10. Freiburger Go Turnier
 09.–10. 14. Chinacup Berlin
 23.–25. Hamburger Affensprung

Juni 2026

- 06.–07. Baduk Botschafter Cup Berlin
 20.–21. 1. Karlsruhe Sommer-Go-Treffen
 26.–28. 52. Leipziger Bergfest

August 2026

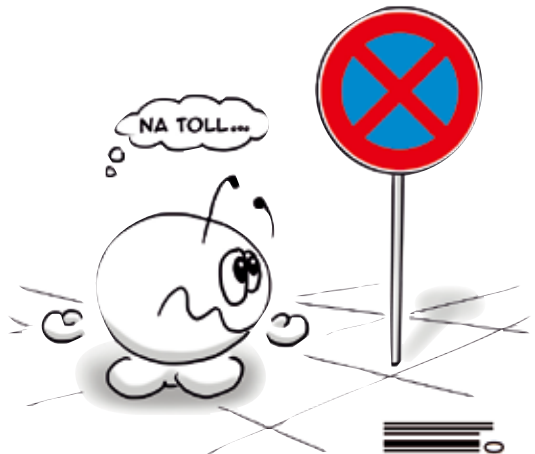
- 15.–22. 19. Go-Seminar des Hebsacker-Verlages
 22.–23. 8. Alpirsbacher Chosei Go-Turnier

September 2026

- 19.–20. 21. Schweriner Drachenschlacht
 26.–27. HPM 2026 mit Deutscher Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft

Oktober 2026

- 24.–25. Schloss Hundisburg 6. Castle-Games



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

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

