

# DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 1/2026

101. Jahrgang



## Inhalt

|                                                 |           |
|-------------------------------------------------|-----------|
| „Frühling in Frankfurt“ von shoishinoshita..... | Titel     |
| Vorwort.....                                    | 2         |
| Nachrichten & Berichte .....                    | 2–9       |
| Yose-Übungen 2 .....                            | 6         |
| Leserbrief .....                                | 9         |
| Frühling am Brett .....                         | 10–11     |
| Die große Material-Offensive .....              | 12–13     |
| Euro-Go-Profis kommentieren (7).....            | 14–21     |
| Impressum .....                                 | 21        |
| Kinderseiten .....                              | 22–23     |
| Probleme für Einsteiger/Fortgeschrittene..      | 24–25     |
| Endspiel (22).....                              | 26–29     |
| KiJu-Pokal.....                                 | 29        |
| Tesuji-Tutor 3 .....                            | 30–35     |
| Fernost-Nachrichten.....                        | 36–41     |
| Yose-Übungen 2: Falsche Lösung .....            | 41        |
| Go-Probleme.....                                | 42–44     |
| Mitgliedsbeiträge.....                          | 44        |
| Mitgliedsantrag .....                           | 45        |
| DGoB-Adressen .....                             | 46        |
| Anzeige: Hebsacker Verlag.....                  | 47        |
| Turnierkalender .....                           | Rückseite |

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

## Vorwort

Das neue Jahr hat die traurige Nachricht vom Tod von Nie Weiping 9p mit sich gebracht. Wer schon in den 80er Jahren Go gespielt hat, wird wissen, warum Nie in China seit dieser Zeit ein nationaler Sportheld im vergleichbaren Rang eines Boris Becker bei uns war – näheres im nebenstehenden Nachruf.

Ansonsten ist diese Ausgabe der DGoZ wieder mit vielen Berichten, Kommentaren und Problemen gefüllt. Es ist hoffentlich für alle etwas Interessantes dabei. Wenn Ihr Kritik oder Anregungen für andere oder weitergehende Inhalte habt, wendet Euch gerne unter [dgoz@dgoeb.de](mailto:dgoz@dgoeb.de) direkt an mich!

*Tobias Berben*

## Liebe Go-Freunde,

es gibt Momente, in denen das Klicken der Steine auf dem Brett verstummt und eine Stille einkehrt, die schwer auf uns allen lastet. Der 14. Januar 2026 ist ein solcher Tag. Wir haben die Nachricht erhalten, dass Nie Weiping, einer der Giganten unseres Spiels, im Alter von 73 Jahren von uns gegangen ist.

Für die Go-Welt ist dies das Ende einer Ära. Für mich persönlich ist es der Abschied von einem Weggefährten, einem Vorbild und einem Menschen, der mich tief beeindruckt hat – nicht nur durch seine Züge auf dem Brett, sondern durch sein Wesen abseits davon.

Nie Weiping wurde am 17. August 1952 in Shenzhou geboren. Sein Aufstieg zur Legende ist untrennbar mit den berühmten China-Japan-Supermatches der 1980er Jahre verbunden. Wir alle kennen die Geschichten, die sich fast wie Mythen lesen: Wie er als einsamer Fels in der Brandung stand, als Chinas „Eiserner Torhüter“, und elf japanische Top-Profis in Folge schlug. In einer Zeit, in der das japanische Go als unantastbar galt, durchbrach Nie diese Dominanz fast im Alleingang. Er löste in China eine Go-Euphorie aus, die bis heute anhält. Ohne ihn wäre das moderne Go, wie wir es heute kennen – mit China als einer der führenden Nationen –, kaum vorstellbar.

Sein Spielstil war einzigartig. Er war der unbestrittene Meister des Stellungsurteils. Wo andere sich in komplizierten Josekis oder lokalen Kämpfen verhakten, sah Nie Weiping das große Ganze. Sein „Großes Fuseki“, seine Fähigkeit, die globale Balance des Brettes zu spüren und zu nutzen, war für uns alle Lehrstoff und Inspiration zugleich. Er spielte Go mit einer Weitsicht, die oft erst Dutzende Züge später ihre wahre Kraft entfaltete.

Doch ich möchte heute nicht nur über den Großmeister sprechen, dessen Partien wir in der DGoZ so oft analysiert haben. Ich möchte über den Menschen Nie Weiping sprechen, „Nie Lao“, wie er respektvoll genannt wurde, den wir hier in Deutschland auch als Freund kennenlernen durften.

Viele von euch erinnern sich sicher noch an den Europäischen Go-Kongress 2012 in Bonn. Es war uns eine riesige Ehre, ihn dort begrüßen zu dürfen. Dass er seinen 60. Geburtstag bei uns in Deutschland feierte,



war ein Highlight in der Geschichte des DGoB. Ich erinnere mich gut an die Atmosphäre damals: Die Ehrfurcht der jungen Spieler, wenn er den Raum betrat, aber auch seine offene Freude an der internationalen Gemeinschaft. Er war damals schon eine lebende Legende, aber in Bonn erlebten wir ihn nahbar, wie er den Kuchen anschnitt und das Bad in der Menge der europäischen Go-Enthusiasten sichtlich genoss. Er war ein wahrer Botschafter für das Spiel, der Brücken zwischen den Kontinenten baute.

Es gibt jedoch eine Seite an Nie Weiping, die in der Öffentlichkeit oft verborgen blieb und die mir besonders am Herzen liegt. Während er in den Geschichtsbüchern oft als der große Antagonist des japanischen Go dargestellt wird – der Mann, der das japanische Monopol brach –, war die Realität viel nuancierter und menschlicher.

Ich hatte das Privileg, dies in einem sehr privaten Moment zu erleben, der mir immer in Erinnerung bleiben wird. Es war am Rande einer Veranstaltung in Taipei. Nach den offiziellen Terminen, als die Kameras aus waren, gingen wir zum Karaoke. Wer Nie Weiping nur als den ernststen Strategen vom Brett kannte, hätte seinen Augen – und Ohren – nicht getraut.

Dort stand er, das Mikrofon in der Hand, und sang voller Inbrunst japanische Lieder. Er kannte die Texte auswendig, er liebte die Melodien. In diesem Moment gab es keine Rivalität, keine nationalen Grenzen, kein „China gegen Japan“. Da war nur ein Mann, der eine tiefe Bewunderung für die japanische Kultur und besonders für deren Musik hegte. Es war ein Moment reiner Menschlichkeit, der zeigte, dass Respekt und Rivalität sich nicht ausschließen. Er kämpfte am Brett mit aller Härte gegen die japanischen Meister, aber in seinem Herzen trug er eine große Wertschätzung für ihre Kunst. Das zu sehen, hat mein Bild von ihm komplettiert.

Nie Weiping war mehr als nur seine Siege. Er war ein Lehrer, der sein Wissen großzügig weitergab. Die Generation, die nach ihm kam, die großen Weltmeister wie Gu Li und Chang Hao, sind durch seine Schule gegangen. Er hat das Feuer weitergereicht.

Sein Tod hinterlässt eine Lücke, die nicht zu füllen ist. Aber sein Vermächtnis ist lebendig – in jedem Go-Club in China, in den Partien seiner Schüler und auch hier bei uns in Deutschland, wo wir uns immer gerne an seinen Besuch erinnern werden.

Im Namen des Deutschen Go-Bundes und ganz persönlich möchte ich seiner Familie, seinen Freunden und der gesamten chinesischen Go-Gemeinschaft unser tiefstes Mitgefühl aussprechen. Wir trauern mit euch um einen Giganten!

Lieber Nie Lao, danke für die Partien, danke für die Inspiration und danke für die gemeinsamen Momente – ob am Brett in Bonn oder am Mikrofon in Taipei. Du wirst uns fehlen!

*Kai Meemken  
Präsident des Deutschen Go-Bundes e. V.*

## Team-EM

In der letzten Ausgabe habe ich von zwei Unentschieden, gegen Frankreich und Tschechien, berichtet. Diese beiden Teams befinden sich auch jetzt, nach Spieltag 5, auf den ersten beiden Plätzen und unser Match war bisher das Einzige, das Tschechien nicht gewinnen konnte. Diese Anekdote nur, um noch mal zu betonen, wie beeindruckend auch diese Leistungen schon waren.

Die nächsten beiden Matches, gegen die Türkei und Polen, waren in gewisser Weise sogar noch beeindruckender! Aber der Reihe nach: Anfang Januar haben wir gegen die Türkei ge-

aufgegeben hat. Matias hatte ebenfalls keine leichte Partie, er sagte danach, dass er das Gefühl hatte, dass sein Gegner die gesamte Partie kontrolliert hätte.

Die Partie war sehr wild mit intensiven Kämpfen und Abtäuschen auf dem Brett, aber laut KI war keiner der Beiden je mit mehr als 10 Punkten vorne. Aber auch hier hat sich das Aji am Ende zu Matias Gunsten gezeigt – und er gewann mit 7,5 Punkten.



spielt, die bis dahin 3 Niederlagen kassiert hatte. Da wir aber in der vorherigen Saison „nur“ Unentschieden gespielt hatten, war das keineswegs klar. Immerhin die nominelle Ausgangslage hat uns an allen Brettern vorne gesehen.

Lukas hat gegen Denis eine sehr faszinierende Partie gespielt, in der einige Gruppen halb geopfert wurden, potenzielle Sekis nicht ausgespielt wurden, weil sie zu klein waren, und sich Mauern und springende Gruppen über das ganze Feld gezogen haben. Für mich war es sehr schwer einzuschätzen und ich habe eher Denis vorne gesehen, aber die KI sagt uns, dass Denis eine anfängliche Führung bald aus der Hand gegeben hat, und Lukas diese nie losgelassen hat, bis Denis im Endspiel 15 Punkte hinten lag und

Benni konnte früh einen guten Angriff auf eine Gruppe von Hüsrev starten, lag damit schnell 10 Punkte vorne und hat diese Führung nur weiter ausgebaut. Zwischendurch sah es zwar noch mal sehr kompliziert aus, wie seine Invasionssteine überleben sollen, aber er hat auch das souverän gemeistert und die Partie gewonnen. Yuzes Partie war noch eindeutiger, er hat zunächst einige Steine getötet und dann die benachbarte Gruppe direkt auch noch und so relativ zügig seinen Gegner zur Aufgabe gezwungen.

Das Match haben wir also mit 4-0 gewonnen und uns auf Platz 5 in der Tabelle vorgeschoben:

|                    |     |                    |
|--------------------|-----|--------------------|
| Denis Karadaban 6d | 0-1 | Lukas Krämer 6d    |
| Ulaş Ören 5d       | 0-1 | Matias Pankoke 6d  |
| Hüsrev Aksüt 5d    | 0-1 | Benjamin Teuber 6d |
| Uğur Arıkan 3d     | 0-1 | Yuze Xing 6d       |

Als nächstes ging es dann Anfang Februar gegen den Titelverteidiger aus Polen, die ohne einen ihrer 5d-Spieler an Brett 3 „nur“ mit 2 Profis, einem 5d und einem 3d angetreten sind. Matias Partie an Brett 2 gegen Stanislaw Freilak 2p wurde bereits mittags gespielt, da Stanislaw in China war. Schon früh wurde eine Gruppe von Matias eingeschlossen, mit keinem klaren Weg zu zwei Augen und entsprechend auch schnell schwindender Zeit. Aber er hat tatsächlich einen Weg gefunden, um nicht nur zu leben, sondern dabei auch noch einige Steine zu



röten und lag somit vorne. Gegen einen Profi beginnen da aber natürlich die Schwierigkeiten erst richtig, vor allem mit wenig Zeit. Schwache Gruppen haben sich gegenseitig über das Feld gejagt, bis plötzlich ein Ko um eine völlig unbeteiligte Gruppe von Matias startete. Aber Matias hat richtig eingeschätzt, dass er die Gruppe gar nicht braucht, sondern die viel größere Zentrumsgruppe angreifen kann, und nachdem beide doch irgendwie gelebt haben und auch die letzten Versuche abgewehrt waren, hat Matias mit 26,5 Punkten gewonnen. Glückwunsch, ein wirklich beeindruckender Sieg und natürlich eine super Ausgangslage! Lukas hatte gegen seinen Profi-Gegner, Mateusz Surma 3p, leider nie eine wirkliche Chance. Beide hatten schwache Gruppen, die über das Brett liefen, aber nachdem alle lebten, hatte Mateusz zu viel Gebiet und Lukas ambitionierte Invasion konnte leider keine zwei Augen

finden – und schließlich gab Lukas auf. Yuze hat gegen Cezary 5d früh auf Moyo gespielt, das er in einem Ko aufgegeben hat und dafür am Rand eine Menge Punkte bekommen hat. Diese Strategie hat sich bewährt und nach einigen weiteren Scharmützeln gab Cezary im Endspiel auf, weil er über 20 Punkte hinten lag. Arved hat gegen den nominell schwächsten Gegner direkt in der ersten Ecke einen starken Angriff gestartet und eine große gegnerische Gruppe umschlossen und gezwungen, mit zwei kleinen Augen zu leben, während er selber eine gigantische Mauer bekommen hat. Diesen Vorteil hat er sehr solide in einen Sieg

verwandelt und somit stand am Ende ein 3-1 Sieg gegen die Titelverteidiger!

|                       |     |                   |
|-----------------------|-----|-------------------|
| Mateusz Surma 3p      | 1-0 | Lukas Krämer 6 d  |
| Stanislaw Frejlik 2p  | 0-1 | Matias Pankoke 6d |
| Cezary Czernecki 5d   | 0-1 | Yuze Xing 6d      |
| Maksym Wałaszewski 3d | 0-1 | Arved Pittner 6d  |

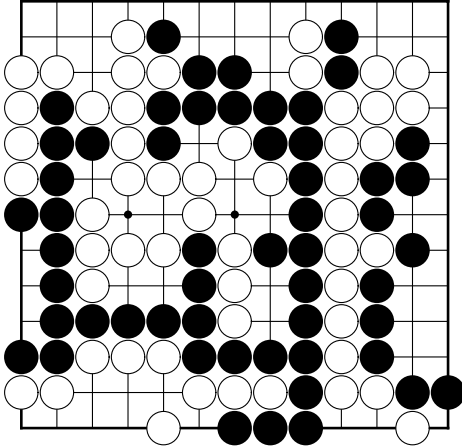
In der Tabelle liegen wir in einem punktgleichen Pulk von Platz 3–6 auf Platz 4. Unser Restprogramm ist aber vermeintlich etwas leichter als das der Konkurrenten. Zunächst folgen jedoch erst mal (wieder) zwei harte Brocken: Ungarn und Ukraine. Vorankündigungen und Kurzberichte findet ihr jeweils auf der Webseite, wir freuen uns über alle, die uns auf Pandanet oder in FJs Live-Kommentaren auf YouTube („JuppTube“) verfolgen und anfeuern!

*Martin Ruzicka*



## Unterhaltsame Yose-Übungen 2

von Ulrich Groh



*Schwarz setzt und gewinnt mit einem Punkt.  
Konzentriere dich zunächst auf Endspielstellungen,  
bei denen du Vorhand (Sente) behältst.*

*Dazu ist der korrekte Zug (Tesuji) erforderlich!  
Eine falsche Lösung als „Anregung“ steht auf S. 41.  
Die richtige Lösung folgt dann in DGoZ 2/2026.*

## Go-Bundesliga – mal anders

Die Go-Bundesliga bringt mehrmals pro Jahr ein paar hundert Spieler zusammen – allerdings nur virtuell, denn sie wird im Internet gespielt. Das ist praktisch und ermöglicht auch berufstätigen Spielern mit Familie die Teilnahme, aber es ist natürlich nicht so wirklich persönlich. Schön, dass die Möglichkeit besteht, nach Vereinbarung auch mal Spiele am Holzbrett durchzuführen.

Und das geschah nun in der Begegnung der 5. Liga zwischen den Karlsruher Tanukis und den Mannheim Goblins: Sie trafen sich zu ihrem Match in Ludwigshafen, bei dem freundlichen Gastgeber (und vormaligen Deutschen Meister) Jonas Welticke. Der gab dann auch gleich noch Reviews nach den Partien. Am Ende siegten die Mannheimer mit 3-1:

Jan Dewald 1k – Sören Selbach, 1d 1-0

Andreas Palmethofer 2k – Angelika Rieger 2k 1-0

Nico Chiaro 2k – Lukas Fritz, 6k 1-0

Clemens Carstaedt 6k – Sophia Markus, 9k 0-1

Spaß gemacht hat es wohl aber allen, und wir hoffen, dass es in Zukunft mehr solche „Vor-Ort-Matches“ geben wird. Es braucht dafür ja kein Stadion, ein Wohnzimmer genügt!

*Marc Oliver Rieger*



*Bundesligabegegnung daheim bei Jonas und Marlies*

## Deutschlandpokal 2026

Für dieses Jahr liegen noch keine Turnier-Auswertungen vor, aber folgende Deutschlandpokal-Turniere stehen bereits fest: Erding Turnier (schon vorbei), Harburger Mausefalle im März, im April Dresden und Hannover, im Juni Darmstadt, Köln und Leipzig, im September Schwerin

und Frankfurt, im Oktober München und Jena sowie im November Berlin und voraussichtlich noch Kassel.

Die kompletten Ergebnislisten des Deutschlandpokals findet man, wie immer, unter [www.dgob.de/wettbewerb/deutschlandpokal/aktueller-zwischenstand/](http://www.dgob.de/wettbewerb/deutschlandpokal/aktueller-zwischenstand/)

*Silvia Hartig*

## Berliner Baduk-Cup 2026

### inkl. Qualifikationsturnier zum Korea Prime Minister Cup (KPMC) 2026

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                   |                       |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------|
| <b>Datum:</b>          | 6.6. + 7.6.2026                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <b>Website:</b>   | turniere.govb.de/bbc/ |
| <b>Spielort:</b>       | Koreanisches Kulturzentrum Berlin, Leipziger Platz 3, 10117 Berlin                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                   |                       |
| <b>Anmeldeschluss:</b> | Sa 10:30 Uhr                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>Eröffnung:</b> | Sa 11:00 Uhr          |
| <b>Runden:</b>         | Sa 11:30 Uhr, Sa 15:00 Uhr, So 10:00 Uhr, So 13:00 Uhr                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                   |                       |
| <b>Modus:</b>          | Es werden zwei Turniere gespielt: KPMC-Qualifikationsturnier (kurz: Quali-Turnier) und offenes Turnier. Die stärksten 16 Spieler (nach EGD-Rating am 4.6.), die dessen Teilnahmevoraussetzung (s.u.) erfüllen, starten im Quali-Turnier. Verlierer in den ersten beiden Runden des Quali-Turniers wechseln in das offene Turnier, mit ihren bisherigen Ergebnissen.             |                   |                       |
| <b>Turniersystem:</b>  | Beim <b>Quali-Turnier</b> K.-O.-System ohne Vorgabe mit Faltpaarung, Finale und Spiel um Platz 3, beim <b>offenen Turnier</b> MacMahon-System, <b>beide Turniere</b> mit 4 Runden, 40 Min. Grundzeit + 20 Sek. Zuschlag pro Zug (Fischerzeit-Modus), 6,5 Komi                                                                                                                   |                   |                       |
| <b>Startgeld:</b>      | 25 Euro, 20 Euro ermäßigt, 15 Euro für LV-Mitglied, 10 Euro für LV-Ermäßigt, Kinder unter 14 Jahren frei                                                                                                                                                                                                                                                                        |                   |                       |
| <b>Preise:</b>         | Quali-Turnier:<br>1. Platz: Teilnahmberechtigung am Korean Prime Minister Cup 2026 plus 250 Euro plus Flugkostenzuschuss des DGoB (halbes Ticket, maximal 500 Euro). Diese Berechtigung kann nach unten weitergereicht werden.<br>2. Platz: 250 Euro, 3. Platz: 150 Euro, 4. Platz: Sachpreis<br>Offenes Turnier:<br>1. Platz: 250 Euro, 2. Platz: 150 Euro, 3. Platz: 100 Euro |                   |                       |
| <b>Weitere Preise:</b> | Platz 1 der Damen, der Senioren (Ü50), Junioren (U19) sowie Sachpreise bei 4 und 3 Siegen. Die Preisvergabe ist nicht kumulativ, der niedrigere Preis geht an den Nächsten in der Rangfolge. Anspruch auf einen Preis hat nur, wer mindestens 3 Runden gespielt hat und bei der Siegerehrung (ca. 16:30 Uhr) anwesend ist.                                                      |                   |                       |
| <b>Rahmenprogramm:</b> | Partie-Kommentare etc. von Seong-jin Kim 8d                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                   |                       |

Der Anmeldeschluss für das Quali-Turnier ist der 4.6.2026, alle anderen werden auch um frühzeitige Anmeldung gebeten. Am KPMC-Qualifikationsturnier teilnehmende Spieler müssen Mitglied in einem Landesverband des Deutschen Go-Bundes und deutsche Staatsbürger sein.

**Turnierleitung:** Peter Gebert, [petergebert@t-online.de](mailto:petergebert@t-online.de)

**Organisation:** Andreas Urban, Daniela Trinks

Das Turnier wird vom Go-Verband Berlin ausgerichtet sowie vom Koreanischen Kulturzentrum, der Humboldt-Initiative und dem Deutschen Go-Bund unterstützt.

## Go an Grundschulen

Seit Oktober 2024 leite ich Kurse für Schach und Go an zwei Hamburger Grundschulen. Das ist kein Unterricht, sondern das sind Betreuungskurse für den Nachmittag, weil Hamburg immer mehr Schulen in Ganztagschulen umwandelt. Diese Nachmittagskurse werden vom lokalen Sportverein (ETV) verantwortet, der auch mein Auftraggeber ist.



Es begann mit geschlossenen Kursen von 14 Kindern, die auch brav ein von mir eigens gestaltetes Aufgabenheft (der Weg zur gelben Ente) ausfüllten. Zunächst habe ich auch die (leider vergriffenen) koreanischen Level-UP-Anfänger-Bücher genutzt, die mir Young-sun Yoon 8p geschenkt hat. Es gibt beim Go ja neuerdings ein richtiges Curriculum. Ein Schüler, dessen Vater Amerikaner ist, hat die von Daniela Trinks über-

setzten englischen Texte simultan auf Deutsch übersetzt.

Die schrittweise vorgehenden Bücher von Gunnar Dickfeld eigneten sich sehr gut für Aufgaben und ein paar Kinder haben es sogar vom Weißgurt zum Gelbgurt geschafft. Gunnar hat entsprechende Armbänder im Brett und Stein Verlag entworfen, die die Kinder gerne angenommen haben. Das Go-Spielmateriale habe ich vom

LV Hamburg bekommen, der ETV hat zunächst einen Schulkoffer beim Hebsacker Verlag bestellt und für die neue Grundschule habe ich auch ein neues Demo-Brett und Spielesets vom Hebsacker Verlag bestellt bekommen.

Da die Kinder nach einer Dreiviertelstunde einen ziemlichen Bewegungsdrang entwickelten, habe ich mir ein Frisbee-Go zusammengestellt. Das zugrunde liegende 7x7-Spielnetz habe ich einfach bei einem Sicherheitsnetz-Hersteller bestellt. Maschenbreite 30 cm, fertig. Gute Sache!

Früher (etwa seit 2000) hatte ich einen von Eltern bezahlten, geschlossenen Go-Nachmittagskurs geleitet, bei dem die Kinder von der zweiten bis zur vierten Klasse dieselben waren. Mit diesen Kindern haben mein leider verstorbener Onkel

Erich Conradi und ich dann auch am Hans-Pietsch-Memorial teilgenommen. Die Kinder spielten erfolgreich auf dem 19x19-Brett. Da haben wir schön die Hikaru-no-Go-Welle genommen. Yuki Shigeno hatte unsere Arbeit dokumentiert. Leider habe ich die Doku nie gesehen.

Die heutigen Kurse sind viel leichter und flexibler angelegt. In der zweiten Grundschule mit offenem Konzept habe ich eine Stunde Erst- und Zweitklässler

und in der zweiten Stunde Dritt- und Viertklässler, die jeden Dienstag neu entscheiden, ob sie teilnehmen. Dadurch kann man den verschiedenen Altersstufen gerecht werden, aber es gibt keine Kontinuität. Alle halbe Jahre wählen die Kinder die Kurse neu. Da ich Schachkurse übernommen habe, spielen wir Schach und Go. Der Schwerpunkt dieser Arbeit betont jetzt mehr die Individualität und das Tempo der einzelnen Kinder als das zielstrebige Lernen von Spieltechnik.



Das Nim-Spiel, Räuberschach oder Schaf und Wolf gesellen sich als Spiele dazu. Spielregeln dürfen neu erfunden werden, aber nicht während eines laufenden Spiels.

Die Kinder sind alle ganz verschieden, haben Spaß, gehen mit Gewinnen und Verlieren um und ich habe den Eindruck, sie sind auch meistens glücklich.

*Paul Conradi*

*Leserbrief zum Artikel „Brett und Stein Verlag goes BOARD N’ STONES“ aus DGoZ 6/2025, S. 24–26.*

Während Gunnar Dickfeld im Wesentlichen vernünftig plant und argumentiert, schießt er in manchem Detail allerdings weit übers Ziel hinaus. Er schreibt in seinem Artikel, Verlage englischsprachiger Go-Literatur seien wieder verschwunden, listet prominente Beispiele auf und spricht gar vom Verschwinden der großen Go-Verlage nebst entstandener Lücke im englischsprachigen Markt. Damit wird der Eindruck erweckt, es gebe nun keine und im Besonderen keine großen mehr.

Folgende bestehen jedoch fort: Kiseido (wohl der größte Verlag), John Fairbairn (Eigenverlag mit Schwerpunkten Geschichte und asiatische Profikommentare) und Robert Jasiek (mein Eigenverlag mit Schwerpunkt Go-Theorie). Außerdem sind in den letzten Jahren einige Kleinst-Eigenverlage entstanden. Ferner schreibt Gunnar Dickfeld, wirtschaftlich scheine keiner dauerhaft unabhängig zu sein. Ich hingegen vermute, dass Kiseido wirtschaftlich agiert. John Fairbairn betont gerne, er habe keine Notwendigkeit für wirtschaftliches Verlegen.

Ich verlege meine eigenen Bücher seit 2009 hauptberuflich, während Go-Lehrtätigkeit mein Nebenberuf ist. Dass ich seit gut drei Jahren kein neues Buch herausgegeben habe, bedeutet nicht etwa, dass ich das Verlegen beendet hätte. Neben außerordentlichen familiären Verpflichtungen arbeite ich gerade an einem sehr umfangreichen Projekt für geplante Bücher. Ich lerne Go gerade zum dritten Mal von Grund auf neu. Das erste Mal war klassisch als Spieler, das zweite Mal mittels mathematischer Definitionen und Theoreme auch zum Endspiel, das dritte Mal nun mittels KI. Das ist extrem zeitintensiv, da ich mich nicht einfach einer Siegesserie von 22 Partien erfreue und nicht nur ein paar willkürliche KI-Beispiele in ein Buch tue, sondern die KI-Entscheidungen wirklich verstehen will, um daraus eine neue Go-Theorie für Eröffnung und Mittelspiel herzuleiten.

*Robert Jasiek*

## Frühling am Brett – der Frankfurter Frühlingsbanger und sein Motiv

von Gunnar Dickfeld

Wenn der Frühling nach Frankfurt kommt, dann bringt er nicht nur Licht und Farbe mit, sondern auch neue Lust auf Begegnung. Osterglocken schieben sich ans Licht, Forsythien leuchten um die Wette – und zwischen all dem steht plötzlich ein Goban. Das Titelbild dieser DGoZ-Ausgabe greift diese Stimmung auf: ein Frühlingsmotiv des Künstlers shoishinoshita, entworfen als Werbedesign für den Frankfurter Frühlingsbanger.

Dass dieses Bild nun das Titelblatt der Deutschen Go-Zeitung ziert, passt gleich mehrfach gut: Das Turnier findet im März statt, die Zeitung erscheint im Frühling – und sowohl Turnier als auch Motiv stehen für genau das, was viele von uns mit dieser Jahreszeit verbinden: Neues beginnt, Bekanntes kommt in Bewegung, und man hat wieder Lust, sich zu treffen und gemeinsam am Brett zu sitzen.

### Ein Turnier aus dem Moment heraus

Der Frankfurter Frühlingsbanger selbst begann eher zufällig – oder vielleicht gerade deshalb besonders lebendig. Ursprünglich waren in Frankfurt Räume für die Vorrunde der Deutschen Meisterschaft gebucht worden. Aufgrund von Formfehlern in der Ausschreibung musste diese jedoch verschoben werden. Die Räume waren da, der Termin auch – und so entstand spontan die Idee: Warum nicht einfach ein Turnier veranstalten?

Gesagt, getan. Über 60 Spielerinnen und Spieler kamen zur ersten Ausgabe zusammen. Die Resonanz war durchweg positiv, die Atmosphäre offen und energiegeladen. Das machte Lust auf mehr. Im zweiten Jahr wuchs das Turnier bereits auf über 80 Teilnehmende an – und spätestens da war klar: Das war kein einmaliger Lückenfüller, sondern etwas, das bleiben sollte.

In diesem Jahr steht nun die dritte Ausgabe des Frankfurter Frühlingsbangers an.

Aus der spontanen Idee ist ein fester Termin im Go-Kalender geworden.

### Ein eigenes Gesicht für ein wiederkehrendes Turnier

Mit der Entscheidung, den Frühlingsbanger regelmäßig stattfinden zu lassen, entstand auch der Wunsch nach einem eigenen visuellen Auftritt. Ein Turnier, das im Frühling stattfindet und von Aufbruch und Begegnung lebt, sollte das auch zeigen dürfen. Deshalb haben wir das Titelmotiv gezielt in Auftrag gegeben und dabei großen Wert auf das Frühlingsgefühl gelegt.

Der Künstler shoishinoshita hat diese Idee aufgegriffen und in ein Bild übersetzt, das sofort Atmo-



sphäre erzeugt: Zu sehen ist eine junge Go-Spielerin, umgeben von Osterglocken und einem Forsythienstrauch. Zwischen den Blumen liegt ein Goban – fast so, als wäre das Spiel ganz selbstverständlich Teil dieser Frühlingslandschaft. In Frankfurt, wo schon Goethe dem Frühling ein literarisches Denkmal gesetzt hat, wirkt diese Verbindung aus Bewegung und gemeinsamer Aktivität besonders stimmig. Frühling nicht nur als Jahreszeit, sondern als Stimmung: Neugier, Energie, Lust auf das nächste Spiel.

## Der Künstler hinter dem Motiv

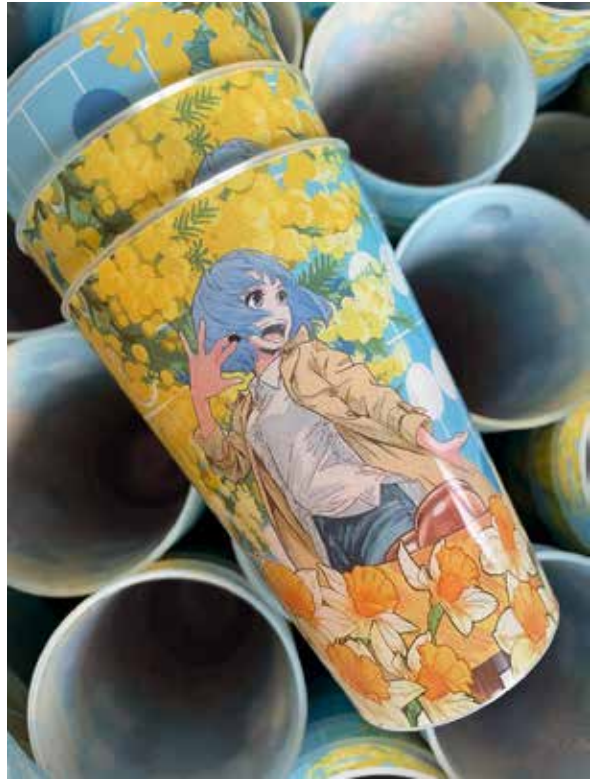
Der Künstler shoishinoshita lebt in Japan und ist vielen Go-Spielerinnen und Go-Spielern längst ein Begriff. Seine Arbeiten zeigen Go nicht als abstraktes Strategiespiel, sondern als lebendige, menschliche Praxis: fröhlich, offen, manchmal verspielt, immer mit einem feinen Gespür für Stimmung und Bewegung.

Er zeichnet Go-Spielerinnen und -Spieler in unterschiedlichsten Situationen – von alltäglichen Szenen bis hin zu Darstellungen bekannter Profi-Spieler. Dabei verbindet er klassische Go-Elemente mit einem sehr eigenen, zugänglichen Stil, der weit über die Turnierszene hinaus wirkt. Seine Illustrationen finden regelmäßig ihren Weg in und auf Zeitschriften, Bücher und andere Publikationen.

Über die Jahre hat sich shoishinoshita damit einen festen Platz in der internationalen Go-Gemeinde erarbeitet. Dass er das Motiv für den Frankfurter Frühlingsbanger gestaltet hat, freut uns besonders: Das Bild verbindet japanische Go-Kultur mit einem Frankfurter Turnier – und macht sichtbar, wie global und zugleich persönlich unsere Gemeinschaft ist.

## Ein Motiv, das bleibt

Das Frühlingsmotiv soll nicht nur auf Plakaten oder im Titel der DGoZ präsent sein, sondern auch ganz praktisch Teil des Turniers werden. Der Brett und Stein Verlag sponsert für alle Teilnehmenden



Trinkbecher mit dem Frühlingsbanger-Motiv – ein kleines, aber bewusst gewähltes Utensil, das man während des Turniers nutzt und idealerweise auch darüber hinaus.

Ein ähnliches Konzept gibt es bereits beim Frankfurter Tiptap im Herbst, dort natürlich mit dem turniereigenen Bembel-Design. Die Becher sind inzwischen zu einem vertrauten Begleiter geworden: wiederverwendbar, robust und ein Stück Turniererinnerung. Sie stehen für einen nachhaltigen Umgang mit Ressourcen – und gleichzeitig für das Gefühl, Teil einer gemeinsamen Veranstaltung zu sein.

So wird das Motiv nicht nur gesehen, sondern benutzt, mitgenommen und wiedererkannt. Genau das wünschen wir uns auch für den Frankfurter Frühlingsbanger: ein Turnier, das man nicht nur spielt, sondern an das man sich gern erinnert – im Frühling, am Brett und vielleicht noch lange danach.

## 5.000 neue Gründe, Go zu lernen: Die große Material-Offensive!

von Jörg Sonnenberger und Kai Meemken

### Akt 1: Die Vision und das Wagnis

Eines unserer wichtigsten Ziele im DGoB ist es, die Faszination des Go in die Breite zu tragen. Nichts überzeugt dabei mehr als die erste eigene Partie auf einem richtigen Brett. Doch genau hier standen wir Anfang 2025 vor einem Problem.

Der Posten des Fachsekretärs für Material war zu diesem Zeitpunkt unbesetzt, so dass Jörg Sonnenberger diese Aufgabe kommissarisch übernommen hat. Ein Blick ins Lager zeigte: Ebbe. Wir hatten nur noch ein kleines Kontingent unserer alten 9x9-Pappbretter mit ausgestanzten Papp-Steinen. Mal ganz ehrlich unter uns: Die haben ihren Zweck erfüllt, aber „haptischer Genuss“ sieht anders aus. Ein einfacher Nachdruck war zudem unmöglich – die Originaldateien waren verschollen und die damalige Druckerei existierte nicht mehr.

Das war der Moment, um größer zu denken. Ich bin fest davon überzeugt: Wer hochwertiges, attraktives und langlebiges Spielmaterial in den Händen hält, verliebt sich viel schneller in unser Spiel. Ein wackeliges Pappbrett landet schnell im Müll, aber ein solides Set behält man, holt es wieder hervor und zeigt es Freunden.

Erinnert ihr euch an meinen Reisebericht aus China vom letzten Jahr? Damals hatte ich eine Firma kennengelernt, die Go-Material vertreibt. Die Eigentümerin bot mir eine Zusammenarbeit an. Jetzt war der Zeitpunkt gekommen, darauf einzugehen. Meine Sorge war natürlich das Budget: Können wir uns als Verband wirklich hochwertiges Material inklusive des teuren Transports aus Fernost leisten?

Ich bat um ein Angebot – und war baff. Der Vorschlag, der kurz darauf auf meinem Tisch landete, war fast zu gut, um wahr zu sein. Der Stückpreis für ein wirklich hochwertiges, langlebiges Go-Set (magnetisch, mit Dosen für die Steine!) lag kaum höher als das, was wir vor fünf Jahren für die simplen Pappbretter bezahlt hatten. Da gab es kein Zögern mehr.

Die echte Herausforderung lag allerdings in der Logistik und im Design. Damit das Set auch im Regal gut aussieht und sofort als DGoB-Material erkennbar ist, musste eine Verpackung her. Hier war Bernhard Odin Werner eine riesige Hilfe beim Design, und

die wunderbaren, charaktervollen Zeichnungen der Go-Steine, die ihr auf der Box seht, stammen aus der Feder von Pierre-Alain Chamot. Das Ergebnis sieht ihr auf dem Foto: Ein Set, das man gerne verschenkt und noch lieber selbst besitzt. Vielen Dank an euch beide!

Nachdem der Prototyp uns alle überzeugt hatte, begann das Abenteuer erst richtig. Die Bezahlung in chinesischer Währung und der chinesische Exportschungel waren Hürden, die wir nur dank der Hilfe von guten Freunden vor Ort meistern konnten. Und dann hieß es: Warten. Aufgrund der kritischen Lage im Jemen und dem Roten Meer mussten unsere Container den langen Umweg um Südafrika nehmen. Fast sechs Monate lang konnten wir nichts tun, als auf den Ozean zu starren und zu hoffen.

Als es dann endlich so weit war, war ich doch extrem nervös. Immerhin reden wir hier von einer Investition, die wir auf fünf Jahre anlegen. 1,5 Tonnen Spielmaterial – das sind 5.000 Sets – waren auf dem Weg zu uns. Ich war positiv gespannt, ob die Qualität der Massenproduktion dem Prototypen entsprechen würde.

Zu diesem Zeitpunkt hatte glücklicherweise Jörg das Fachsekretariat „Material & Logistik“ übernommen. Ich hatte ihn schon mal sanft darauf vorbereitet, dass da demnächst eine „kleine“ Lieferung bei ihm anrollen würde, ... aber wie diese 1,5 Tonnen Spielmaterial dann tatsächlich bei ihm aufschlugen und wie es nun weitergeht, das erzählt er euch am besten selbst.



## Akt 2: Wenn der Container kommt

Im März 25 begann ich, mir ernsthafte Gedanken zu machen, diese Arbeit von Steffi Hebsacker, die lange Jahre das Fachsekretariat geprägt hat, weiterzuführen und zu erweitern. Zwar hatte sich die erhoffte Entspannung in meinem beruflichen Alltag nicht ergeben, aber die Zusage gab ich nach der Delegiertenversammlung dann doch an Kai.

Neben den klassischen Werbemitteln und der Verwaltung der Muschelsteine sollte das Fachsekretariat jetzt insgesamt mehr Aufgaben wahrnehmen – daher auch der neue Name „Material & Logistik“. Durch den EGC 2024 in Markkleeberg ist der DGoB in den Besitz von zwei IZIS-Brettern gekommen. Zur Endrunde der Deutschen Meisterschaft kam erstmals die Übertragung von Spielern und Brettern mittels Kamera dazu. Im Laufe der Jahre hat der DGoB zudem an verschiedene Go-Lehrer und -Gruppen AG-Koffer oder Demobretter verliehen. Und dann kam Kai mit seiner Bestellung aus China.

Im Juni begann sich die Ankunft unseres Containerschiffes in Europa abzuzeichnen. Neben der Frage, wann das Schiff in Hamburg eintreffen würde, standen viele Fragezeichen hinter den Prozessen danach. Wie lange dauert der Weitertransport? Wird die Zollabwicklung schnell und ohne Komplikationen ablaufen? Ist der Speditionsversand bezahlbar oder müssen wir das Material in Hamburg abholen?

Viele Fragen – und dann stand da noch eine Veranstaltung an, die mich von zu Hause für längere Zeit weglocken würde: der EGC in Warschau. Natürlich ging dann im Sinne von Murphys Gesetz alles schief und die Lieferung sollte ausgerechnet in der zweiten Woche des EGCs bei mir eintreffen. Ein paar Telefonate später bot die örtliche Go-Gruppe an, beim Einlagern mitzuhelfen. Dazu kam es dann aber auch nicht, weil kurzfristig die Zufahrt zu unserem Grundstück wegen Neuasphaltierung gesperrt war und die zugesagten Lieferfenster dann doch nicht gehalten wurden.

Kaum vom EGC heimgekommen, wollte dann der Inhalt von vier Paletten wetterfest verstaubt werden. Warum in ein Fitness-Center gehen, wenn man 1,5 Tonnen Go-Sets schleppen kann?

## Wie geht es jetzt weiter?

Nach der Lieferung ist vor der Verteilung. Auch dies wirft mehrere Fragen auf. An wen und in welchen Mengen wollen wir die Go-Sets verteilen? Kostenlos, kostendeckend oder mit einem Gewinn? Gerade der

Preis war eine schwierige Frage. Die alten Pappsets waren preisgünstig, aber erkennbar nicht für eine längere Lebensdauer ausgelegt. Die neuen Magnet-Go-Sets sehen nicht nur wesentlich besser aus, es ist auch zu erwarten, dass man über Jahre mit ihnen Spaß haben kann.

Nach vielen Gesprächen entstand der Vorschlag, allen Landesverbänden ein Grundkontingent zum freien Abruf zur Verfügung zu stellen. Für gemeinschaftsförderliche Zwecke, z. B. für Teilnehmer einer Go-AG zum Mitnehmen nach Hause, möchten wir die Go-Sets zum Selbstkostenpreis abgeben.



Wenn die Sets bei Veranstaltungen nicht als Preise dienen, streben wir einen Verkaufspreis von 5,00 € an. Dabei soll alles, was über die Selbstkosten hinausgeht, dem Veranstalter beziehungsweise dem ausrichtenden Landesverband zugutekommen. Bei der Festlegung dieses Preises geht es nicht darum, dass der DGoB reich wird. Auf der einen Seite soll so aber die Refinanzierung gesichert sein und damit die langfristige Verfügbarkeit von erschwinglichen Go-Sets – gerade z.B. für Schul-AGs – garantiert werden. Zum anderen erhöht ein kleiner Obolus aber auch die Chance, dass der Empfänger das Set wertschätzt und wirklich nutzt. Werbemittel landen erfahrungsgemäß leider sehr oft einfach im Papierkorb, wenn sie „nichts kosten“. Natürlich wollen wir damit keine kommerziellen Händler unterbieten, sondern die Basisarbeit fördern.

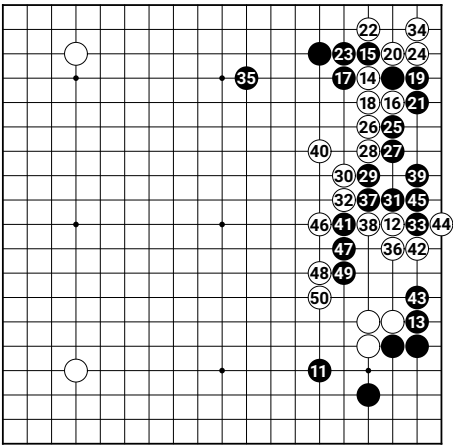
Wie soll es mit dem Fachsekretariat weitergehen? Ich bin in Gesprächen mit Künstlern für neue Go-Plakat-Motive. Gerade die letzte DM in Kassel hat gezeigt, dass schöne Plakate im Schaufenster oder in Aufstellern wichtig sind und die bisherigen Info-Plakate diesen Bedarf nicht allein decken können. Die Facke-Hefte sind inzwischen im neuen DGoB-Flyer aufgegangen. Und die hochwertigen Muschelsteine warten zwar noch auf ein Bad in Wasserstoffperoxid, für wichtige Termine werden sie aber schon jetzt gerne verschickt.

Wenn ihr Material des DGoB nutzen möchtet, Fragen oder Anregungen habt, meldet euch bitte bei Jörg unter [fs-material@dgoeb.de](mailto:fs-material@dgoeb.de).

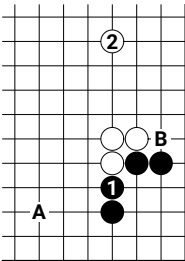
Euro-Go-Profis kommentieren (7)

Partie: Deutsche Damen-Go-Meisterschaft  
2025, 5. Runde  
Weiß: Isabel Donle 2d  
Schwarz: Manja Marz 4d  
Komi: 7 Punkte  
Ergebnis: 242 Züge. Weiß gewinnt mit 7 Punkten.  
Kommentar: Andrii Kravets 3p

Dies ist die Partie aus der letzten Runde zwischen Isabel Donle und Manja Marz. Vor dieser Runde ging Manja als klare Favoritin auf den Turniersieg in die Partie: Sie hatte vier Siege, während die nächstplatzierte Spielerin 1,5 Punkte Rückstand hatte. Für Isabel hatte diese Partie besondere Bedeutung, da der Sieg ihr den Weg in die Top-3 eröffnete.

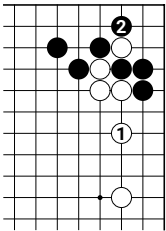


Figur 1 (1–50)



Dia. 1

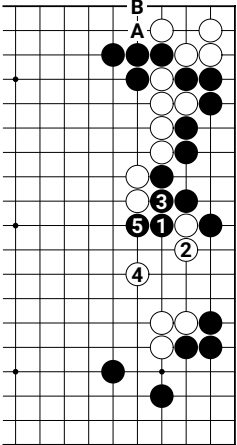
11: In diesem Joseki schließt Schwarz normalerweise mit Zug 1 in Dia. 1 ab. Nachdem Weiß ihre Form mit 2 gesichert hat, entstehen für Schwarz die Miai-Punkte A und B, die es erlauben, Tenuki zu spielen.  
22: In dieser Position sollte Weiß auf 1 in Dia. 2 spielen. Dies ist die Standardvariante, nach der Weiß problemlos woanders weiterspielen



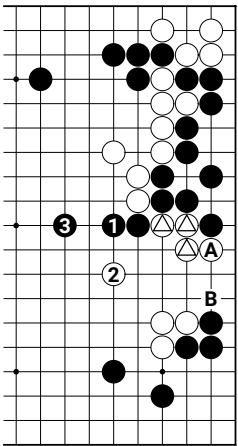
Dia. 2

kann. Die Entscheidung, in der Ecke zu kämpfen und zu leben, war weniger vorteilhaft – dieser Kampf wirkt eher günstig für Schwarz.

35: Mit diesem Zug machte Schwarz einen Fehler und verlor die Chance, die Führung zu übernehmen. Schwarz entschied sich, die obere Gruppe zu sichern, obwohl sie durch die Sente-Züge A und B in Dia. 3 bereits recht stabil ist. An diesem Punkt wäre es ratsam gewesen, Weiß mit den Zügen 1–5 im Dia. zu schneiden, um gleichzeitig Druck auf zwei Gruppen auszuüben.

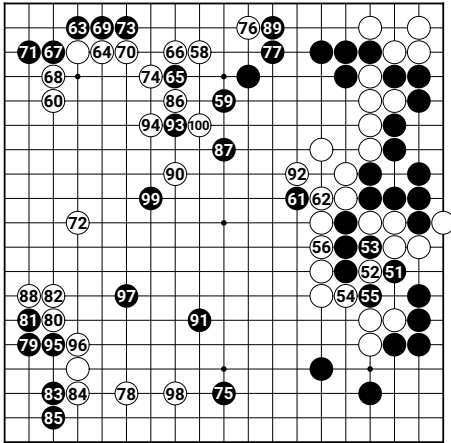


Dia. 3



Dia. 4

42: Dieser Zug war ein Fehler! Besser wäre es gewesen, selbst auf 1 in Dia. 4 zu spielen und drei markierte Steine zu opfern. Nach dem Zug auf 42 wurde die weiße Gruppe schwer und das Problem eines Angriffs auf zwei Gruppen trat erneut auf. In der Partie hatte Weiß Glück: Schwarz griff mit 43 die Basis an und Weiß konnte die rechte Gruppe opfern und erhielt dabei den günstigen Abtausch A gegen B. Dies verbesserte die Stellung



Figur 2 (51–100)

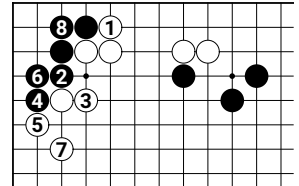


Isabel Donle 2d

etwas, da bei der isolierten Gruppe mehr Gebiet neutralisiert wurde.

58/59: Nach der Sequenz auf der rechten Seite übernahm Weiß mit 58 die Führung. Schwarz hätte versuchen können, die obere Gruppe unverteidigt zu lassen, doch Manja entschied sich, kein Risiko einzugehen, und sicherte solge auf 59.

68: In dieser Ecke macht Weiß einen schwerwiegenden Fehler. Anstatt

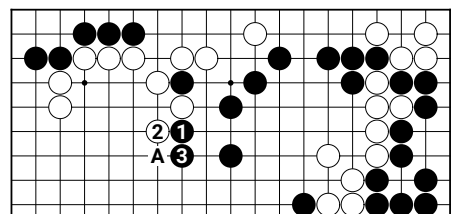


Dia. 5

mit 68 zu blockieren, hätte sie Schwarz erlauben sollen, wie in Dia. 5 in Gote zu leben. Dadurch hätte Weiß eine sehr starke Form außen sowie Sente erhalten. Nach dieser Variante führt Weiß mit etwa zehn Punkten. Genau deshalb wird das Anlegen auf 32 heutzutage immer seltener gespielt.

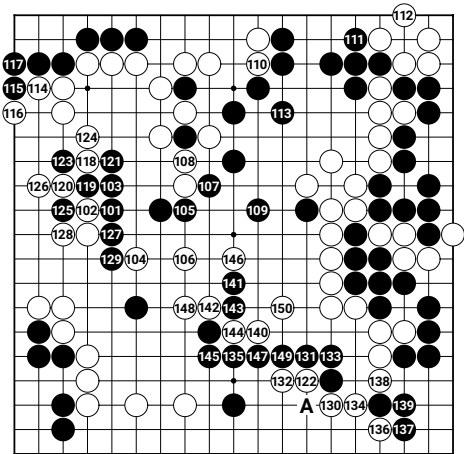
73/74: Durch das schwarze Leben in der Ecke verschlechterte sich die weiße Form. Außerdem gewann Schwarz Flexibilität durch den Tausch 73/74. In der Partie tauschte Schwarz diese Züge sofort ab, was es Weiß erlaubte, später eine Anlage im Zentrum aufzubauen. Besser für Schwarz wäre es gewesen, diesen Abtausch aufzuschieben, bis klar geworden wäre, dass Weiß kein großes Zentrum errichten kann. Denn gegebenenfalls hätte Schwarz später auch auf 74 spielen können.

89: Dieser Zug bringt etwas Sicherheit und einige Punkte am oberen Rand, doch es wäre effektiver gewesen, wie in Dia. 6 ein zweites Auge im Zentrum zu bauen. Weiß fällt es schwer, die linke Seite dann mit A weiter auszubauen, da möglicherweise nicht genügend Punkte entstehen und sich die schwarze Form verbessert.

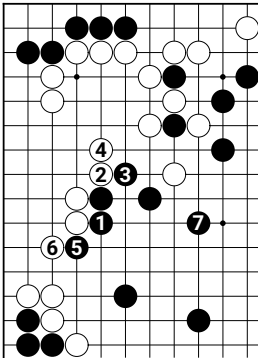


Dia. 6

Hätte Schwarz an diesem Punkt so sicher überlebt, wäre die Partie für Weiß äußerst schwierig geworden.

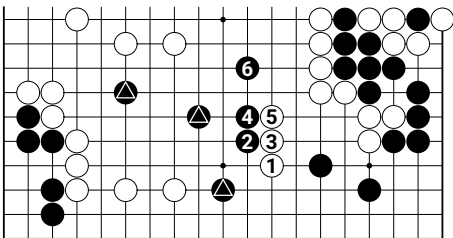


Figur 3 (101–150)



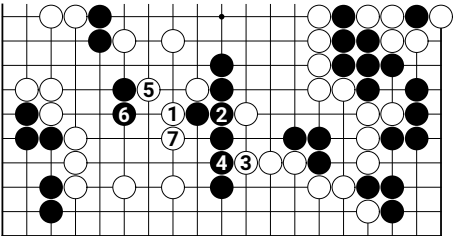
Dia. 7

103: Anstatt weiterhin Gebiet zu reduzieren, hätte Manja, da sie insgesamt bereits genügend Punkte hatte, zurückweichen und sich selbst absichern können. Mit der Sequenz 1–7 in Dia. 7 hätte Schwarz etwa zehn Punkte im Zentrum gemacht und so zu Beginn des Endspiels geführt. Aber ...

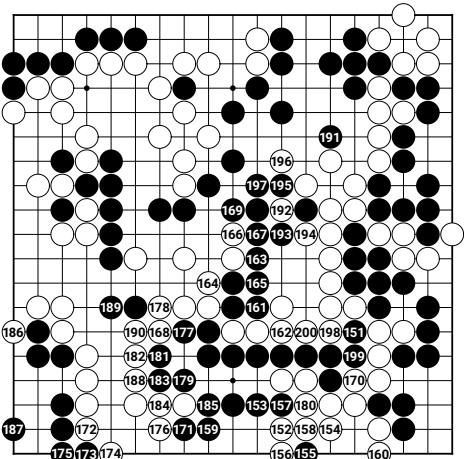


Dia. 8

- 118: ... in der Partie schnitt Weiß Schwarz bei 104 und 106, wodurch die schwarze Stellung sehr dünn wurde. Statt mit 118 das Gebiet zu sichern, hätte Weiß aber die schwarze Form der markierten Steine mit 1 in Dia. 8 befragen sollen, um damit in Sente den unteren Rand zu zerstören.
- 124: Weiß hätte jetzt zunächst auf A spielen sollen, da Schwarz sich dann zunächst um die zentralen Steine hätte kümmern müssen. Nach mehreren Zügen zur Sicherung hätte Weiß dann einfach zu 124 zurückkehren können.
- 144: Der Kampf führte dazu, dass Weiß drei schwarze Steine abschnitt, während Schwarz das Zentrum erhielt. Schwarz schloss das Zentrum jedoch nicht stabil ab und Weiß hätte mit Dia. 9 eine Kombination spielen können, um dort alles zu zerstören. Dies erfordert hohe Präzision! In der Partie schnitt Weiß jedoch mit 144, was zu Problemen mit der Form führte.



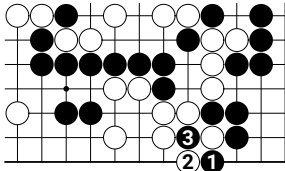
Dia. 9



Figur 4 (151–200)

151: Nach dem Schnitt 144 rettete Weiß das Zentrum, doch Schwarz erhielt die Möglichkeit, die untere Gruppe mit 151 auf 152 zu töten. 151 selbst war gar nicht nötig, denn Weiß konnte ohnehin nicht verbinden, da 151 und 170 Miai sind. Hätte Manja 151 auf 152 gespielt, hätte sie mit etwa zwanzig Punkten geführt und eine Aufholjagd wäre unmöglich gewesen.

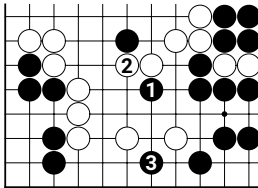
155: Ein entscheidender Moment der Partie! Zunächst bemerkte Schwarz mit 151 nicht, dass die Gruppe bereits durch Miai abgeschnitten



Dia. 10

war, dann versuchte sie, Weiß mit 155 zu töten, was nicht ging, anstatt ein Ko wie in Dia. 10 zu spielen und so eine Kompensation im Zentrum zu erhalten. Hätte Schwarz das Ko gewählt, hätte sie etwa mit 10 Punkten geführt. In der Partie überlebte Weiß und machte Punkte, während die schwarze Gruppe noch keine Augen hatte.

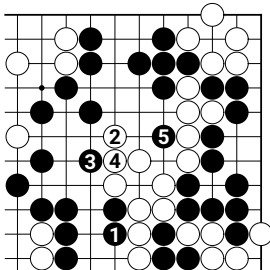
161: Schwarz hätte deswegen einfach die weißen Steine mit 170 fangen sollen, um die eigene Gruppe und die Führung mit ein paar Punkten zu sichern.



Dia. 11

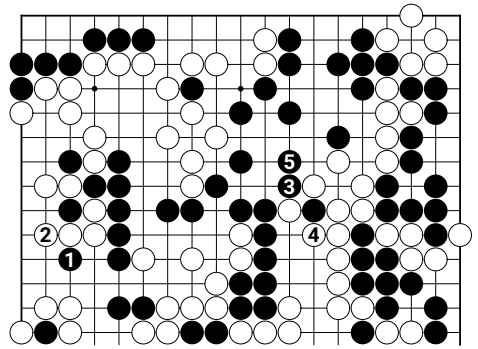
170: Stattdessen entschied sich Schwarz, die Steine im Zentrum zu retten und verlor Sente. Dies gab Weiß die Möglichkeit, ihre vier Steine anzubinden.

171: Danach konnte Schwarz die Gruppe noch mit den Zügen 1 und 3 in Dia. 11 einfach retten, doch Weiß führte jetzt bereits nach Punkten.



Dia. 12

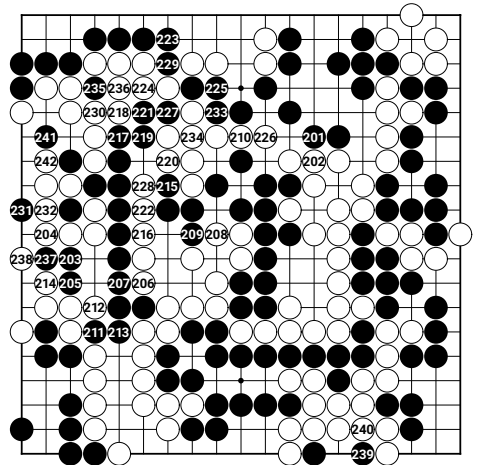
186: Nach dem Überleben von Schwarz hätte Weiß 196 einschieben müssen, um die eigene große Gruppe zu sichern. Dann hätte Weiß



Dia. 13

etwa mit Komi geführt. Ohne diesen Zug hätte die Gruppe durch die Sequenz 1–5 in Dia. 12 einfach sterben können.

191: Schwarz startete einen Versuch, die weiße Gruppe zu töten, doch der erste Zug 191 war ungenau, wodurch die Gruppe lebendig blieb. Danach wäre es für Schwarz sinnvoll gewesen, einfach Yose weiterzuspielen. In der Variante 1–5 in Dia. 13 hätte Schwarz einige Punkte im Zentrum realisieren und eine Führung mit 2–3 Punkten erzielen können. Stattdessen spielte sie 193 und verlor die Kontrolle im Zentrum.



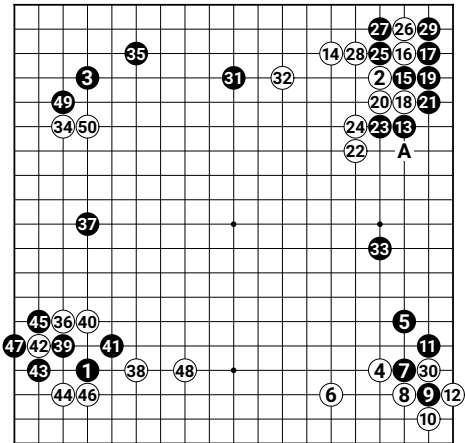
Figur 5 (201–242)

205: Danach entschied sich Schwarz weiter für eine aggressive Strategie und versuchte, mit 205 Punkte zu zerstören. Richtig wäre gewesen, auf 210 zu verbinden, dann wäre die Partie sehr knapp geworden.

# Kommentierte Partie

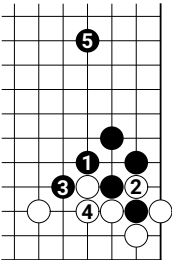
**Partie:** Grand-Prix-Finale Stockholm 2025, Halbfinale  
**Weiß:** Ho Yeung „Damen“ Woo 6d  
**Schwarz:** Andrii Kravets 2p  
**Komi:** 7 Punkte (mit chin. Regeln)  
**Ergebnis:** 273 Züge. Weiß gewinnt mit 7 Punkten.  
**Kommentar:** Andrii Kravets 3p

*Dies war das Halbfinale zwischen mir, Andrii Kravets 2p, und Damen Woo 6d. Vor diesem Match lag unser persönlicher Spielstand bei 2–1 zu meinen Gunsten, allerdings waren alle vorherigen Partien äußerst hart umkämpft. Im Viertelfinale besiegte ich Lukas Neirynek 6d, während Damen den Spieler mit der höchsten Wertung, Mateusz Surma 3p, schlug.*



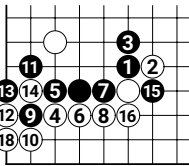
Figur 1 (1–50)

11: Normalerweise ist die 1–5-Kombination aus Dia. 1 ein Standard-Joseki, doch in dieser Partie entschied ich mich, die Variante nicht vollständig auszuspielen und mir die Möglichkeit offenzuhalten, später auf 2 zu decken, um die Überlebenschancen der Gruppe zu sichern.  
22: Dieser Zug wird selten gespielt. Üblicherweise spielt Weiß die Abtauschzüge stattdessen 23 für A und dann Tenuki. Für Schwarz eröffneten sich nun zwei Optionen: die

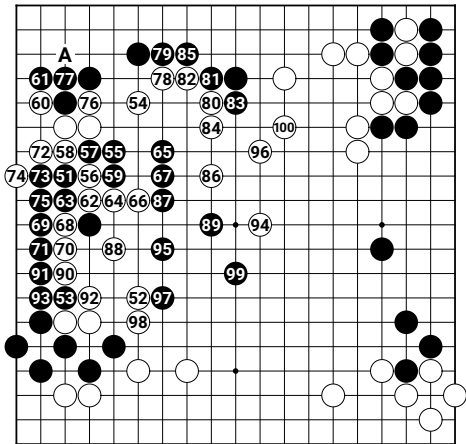


Dia. 1

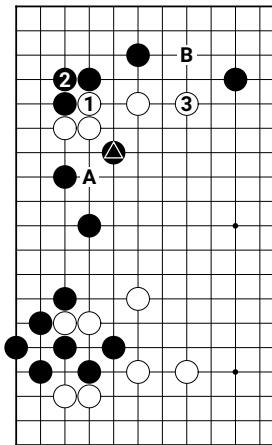
Ecke sichern oder anderswo spielen. Unter Berücksichtigung meiner vorherigen Begegnungen mit Damen wählte ich die friedliche Sicherung der Ecke, in der Hoffnung, später im Yose einen Vorteil zu haben.  
39: Dies war die populärste Variante in diesem Joseki, doch dieses Ergebnis war für mich in der Partie nicht zufriedenstel-



Dia. 2 (17 auf 9)



Figur 2 (51–100)



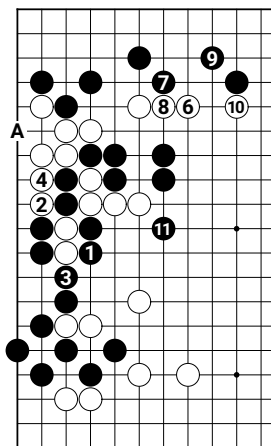
Dia. 3

lend, weshalb ich eine eigenwillige Lösung versuchte, indem ich mich an ein älteres Joseki erinnerte.  
55: Dieser Zug war ein Overplay. Ich hielt meine Stellung nach  $\triangle$  in Dia. 3 für stark genug, um ein Ergebnis von 1–3 zu erzielen, übersah jedoch den Gegenangriff mit A. Richtig gewesen wäre es deshalb, 55 ganz ruhig auf B zu spielen.



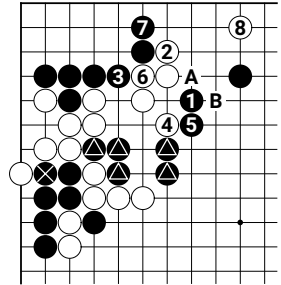
Ho Yeung „Damen“ Woo 6d

67: In der Partie erschien es mir unlogisch, dass Weiß eine zweite Gruppe installiert, jedoch hat auch Schwarz nun genügend Probleme mit dem Schnitt auf 68 und dem Aji in der Ecke auf A, so dass diese Aktion von Weiß mir letztlich doch plausibel erschien.



Dia. 4

73: Ich hätte jetzt als Antwort auf 72 Punkte mit 1 in Dia. 4 sichern sollen, obwohl Weiß dann 2 und 4 in Sente erhalten hätte. Die weiße Gruppe wäre dann dennoch nicht lebendig gewesen. Es wäre für Weiß nicht vorteilhaft gewesen, nur zwei Augen mit A zu

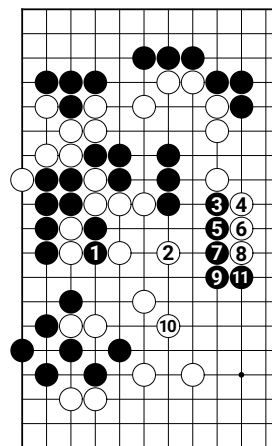


Dia. 5

bauen. So hätte ich die Initiative behalten und dabei weitere Punkte sichern können.

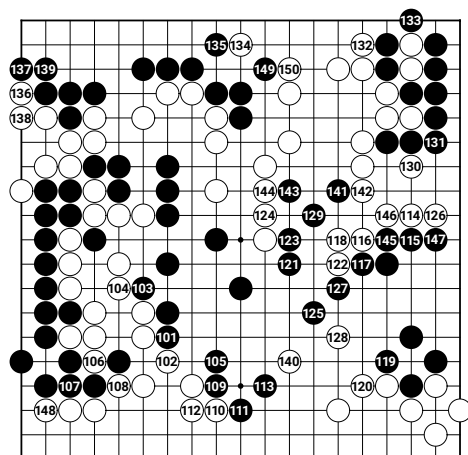
79: Es wäre wichtig gewesen, 1 in Dia. 5 zu spielen, um Weiß zu blockieren – das war auch mein ursprünglicher Plan beim Decken auf X statt 1 in Dia. 4. Ich sah diese Möglichkeit und verstand ihre Bedeutung, entschied mich jedoch, ein Risiko einzugehen: Ich machte den Abtausch 2 für A und übersah, dass Weiß nicht antwortet und meine Gruppen mit B schneiden konnte. Infolgedessen verschlechterte sich die Stellung von Schwarz.

89: Als Weiß hinauslief, wurde die zentrale Gruppe schwach und Schwarz musste Züge investieren, um sie zu stabilisieren. Zunächst jedoch hätte ich zwei Steine mit



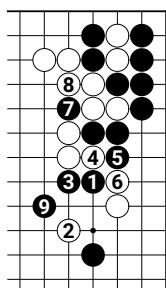
Dia. 6

1 in Dia. 6 fangen sollen. Es bestand keine unmittelbare Bedrohung für meine Gruppe – im Szenario 1–11 kann sie entkommen. In der Partie war ich mir nicht sicher, ob mir eine so leichte Flucht gelingen würde, daher zog ich zunächst für meine Gruppe. Danach spielte Weiß dann 90 in Sente und die Stellung verbesserte sich weiter zu seinen Gunsten.



Figur 3 (101–150)

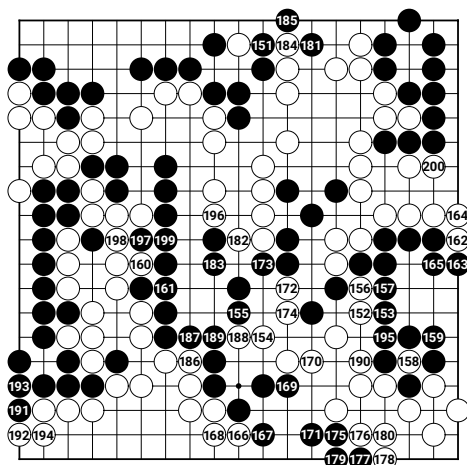
113: Zu diesem Zeitpunkt vermutete ich, dass die Partie für Weiß besser stand, aufgrund meines Overplays 55, das Weiß ermöglichte, mich zu schneiden. Nach dem Aufbau der „Tiger-rachen“-Struktur 105, 109, 111 und 113 erschien mir die Stellung jedoch wieder ausgeglichen. In früheren Partien gegen Damen konnte ich oft Partien im Yose drehen, doch nun betrug der Rückstand etwa 10 Punkte, was schwer aufzuholen ist.



Dia. 7

115: Ich hätte jetzt die Möglichkeit gehabt, mit 1 in Dia. 7 zu trennen und einen Kampf zu starten, um in der Partie aufzuholen, aber ich entschied mich, dem bisherigen Plan zu folgen und Yose zu spielen, um langsam Punkte aufzuholen. Ich dachte allerdings auch, die Differenz würde nur 2–3 Punkte betragen, tatsächlich lag sie aber bei etwa 10 Punkten.

148: Weiß spielte das Yose bisher nahezu fehlerfrei, alle Züge im Zentrum waren im Prinzip optimal. Der erste Fehler lag bei 148, Weiß hätte den Zug



Figur 4 (151–200)

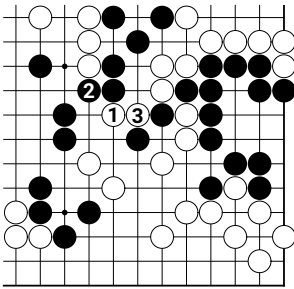
oben auf 149 nehmen sollen, doch das kostete nur etwa zwei Punkte. Weiß führt also immer noch mit rund 8 Punkten – und es blieben nur wenige Züge übrig in der Partie.

166: In diesem Moment machte Weiß mit 166 einen weiteren Fehler, statt mit 1 und 3 in Dia. 8 Punkte im Zentrum zu nehmen. Unten hatte Weiß keinen guten Zug, da der Zug 166 zwar links Punkte hinzugewann, rechts jedoch zugleich, durch die Antworten von Schwarz, auch Punkte kostete. Dieser Fehler von Weiß war etwa drei Punkte wert, also führte er danach nur noch mit rund 5 Punkten.

191: Die einzige realistische Chance für Schwarz war es jetzt eigentlich, nach 1 für 2 in Dia. 9 mit



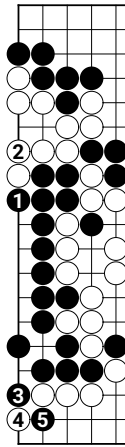
Die ersten Drei des Grand-Prix-Finales (v.l.n.r.):  
Lukas Podpera 7d, Damen Woo 6d und Vsevolod Ovsienko 6d



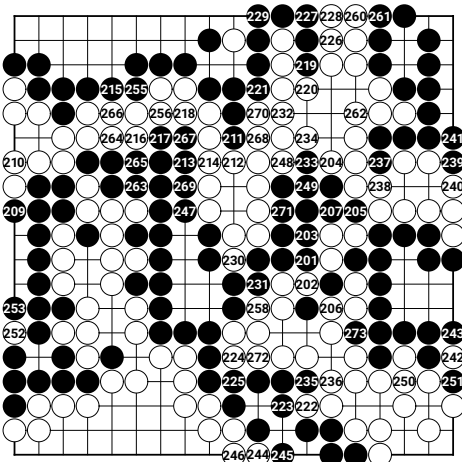
Dia. 8

lokale Ko-Drohungen oben gegen die weiße Gruppe, was gewisse Erfolgchancen erhoffen ließ. Dies war also eigentlich die letzte Möglichkeit, die Partie noch zu verkomplizieren. Während der Partie selbst rechnete ich aber mit einem halben Punkt Unterschied – und wir spielten nach chinesischen Regeln, bei denen 2 bis 4 Punkte über Ko und neutrale Punkte zurückgeholt werden können. Daher entschied ich leider, dass die Chancen, am Ende aufzuholen, größer waren als bei einem riskanten Ko ...

3 und 5 ein Ko zu starten. Der Einsatz wäre hoch gewesen, denn, wenn Weiß das Ko gewinnt, hätte die schwarze Gruppe sterben können. Gleichzeitig gab es für Schwarz viele



Dia. 9



Figur 5 (201–273)

208 deckt; 254, 259 auf 242; 257 auf 251

## Impressum DGoZ 1/2026

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

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

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

**Redaktionsanschrift:** Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Internet: [www.dgob.de/dgoz](http://www.dgob.de/dgoz), E-Mail: [dgoz@dgob.de](mailto: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:** Paul Conradi, Gunnar Dickfeld, Ulrich Groh, Robert Jasiek, Kai Meemken, Marc Oliver Rieger, Martin Ruzicka, Jörg Sonnenberger

**Fotos:** Paul Conradi, Gunnar Dickfeld, Kai Meemken, Marc Oliver Rieger, Jörg Sonnenberger, Korean Baduk Association, Nihon Ki-in, Cyberoro u.w.m.

**Grafiken/Caroons:** Pierre-Alain Chamot  
**Verlag & Versand:** Hebsacker Verlag, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, [info@hebsacker-verlag.de](mailto: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 2/2026:**

Mittwoch, der 08.04.2026

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

## Hallo, liebe Kinder!

Die jüngsten Spieler der ersten Jugendliga-Saison sind jetzt Erwachsene. Aus diesem Anlass sprechen wir mit Spielern von damals. Die Jugendliga gibt es natürlich immer noch. Wenn Du mitmachen möchtest, dann schreibe einfach ein E-Mail an [fs-nachwuchs@dgob.de](mailto:fs-nachwuchs@dgob.de)!

Euer 黑 Hej



**Emanuel Schaaf** war zehn Jahre alt, als die Jugendliga startete.

*Emanuel, was hast Du denn seitdem so gemacht?*



Erstmal Abitur, dann ein Mathestudium. Jetzt studiere ich gerade in Luxemburg im Master und mache dafür das nächste halbe Jahr mein Abschlusspraktikum.

*Erinnerst Du Dich noch an Deine Spiele in der Jugendliga?*

Oh ja, ich musste damals für die Spiele immer meinen Laptop ins Wohnzimmer schleppen, weil die Internetverbindung in meinem Zimmer zu schlecht war... Für mich waren die Spiele mehr Spaß zwischendurch, aber der kompetitive Aspekt war natürlich immer da. Die Jugendliga hat sehr viel Spaß gemacht, einfach eine Partie jede Woche, auf die man sich freuen konnte, ohne viel von der Freizeit einzunehmen.

*Deine kleine Schwester Emilia hat ja damals auch in der Jugendliga gespielt. Wir hatten sie letztes Mal interviewt. Wie war das so, wenn Ihr beide gespielt habt?*

Wir haben oft nebeneinander an einem Tisch gespielt, da war es immer wieder lustig, bei ihrer Partie zuzuschauen und den ein oder anderen dummen Kommentar abzugeben.

*In der ersten Saison lief es bei Dir ja nicht so gut: Du hast da alle vier Partien verloren ...*

Ich muss sagen, an die Ergebnisse erinnere ich mich gar nicht mehr so genau, Spaß hat's auf jeden Fall trotzdem gemacht!

*Später lief es bei Dir ja besser: Du warst auch deutscher Jugendmeister (Foto) ... und für Überraschungssiege, z.B. gegen Arved Pittner, heute 6 Dan, oder Feiyang Chen, 4 Dan, gefürchtet...*

Das stimmt, ein paar Turniererfolge waren dabei, und es bleibt ja nur spannend, wenn ich sowohl

*Emanuel 2014*

Überraschungssiege als auch Überraschungsniederlagen einfahre ... Bei der Europäischen Jugend-Go-Meisterschaft habe ich mich zum Beispiel im letzten Zug selbst Atari gesetzt... Das war schon sehr peinlich (Emanuel war da schon 5k).

*Inzwischen kümmerst Du Dich ja selbst um Jugendspieler und organisierst den Trierer Tengen. Wie ist das so, wenn man als Kind selbst mitgespielt hat und nun auf einmal so etwas organisiert?*

Puh, ein Turnier zu organisieren war etwas ganz Neues (und Anstrengendes). Der Trierer Tengen war damals eines meiner ersten Turniere, bei denen ich mitgespielt habe, und dieses Turnier jetzt selber zu organisieren, ist schon ein wenig nostalgisch.



*Emanuel heute*



*Was findest Du so toll an Go?*

Go macht einfach Spaß, es ist ein super interessantes Spiel, man hat die Möglichkeit, z.B. auf Turnieren, so viele verschiedene Menschen und Orte kennenzulernen – und es ist halt auch immer spannend, wer gewinnt.

*Emanuel als Deutscher Jugendmeister, Marja Marz überreicht den Pokal*

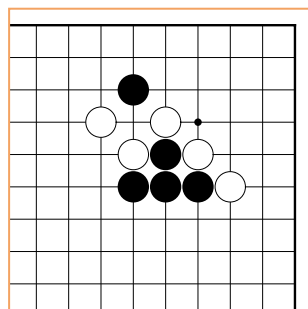
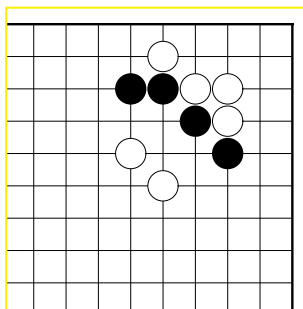
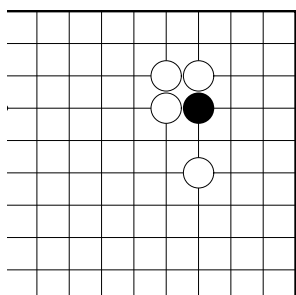
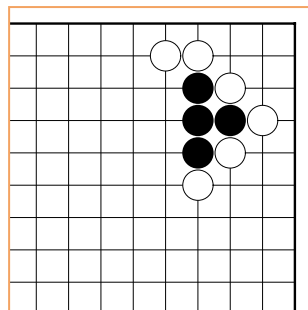
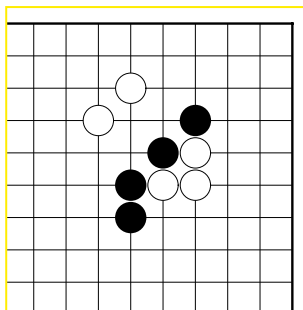
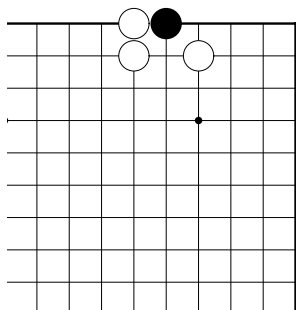
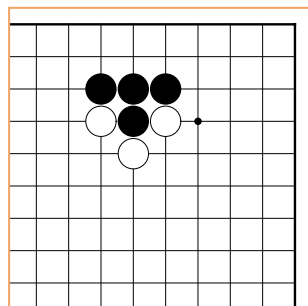
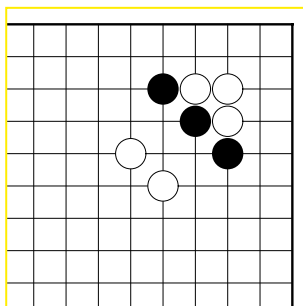
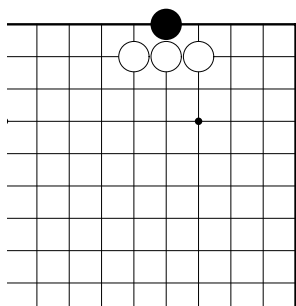
## Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

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](http://www.dgob.de/dgoz) in der dort bereitstehenden DGoZ-Downloaddatei.

**Weiß:** Kreuze die weißen Steine an, die Schwarz keinen freien Nachbarpunkt wegnehmen!

**Gelb:** Zeichne den Zug ein, der eine lose Verbindung herstellt!

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

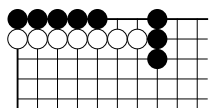




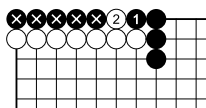
## Endspiel (22)

von Robert Jasiek

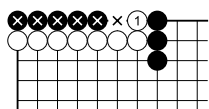
In einer lokalen Vorhand vergleichen wir den Count nach der Vorhandsequenz mit dem Count nach der umgekehrten Vorhandsequenz. Wir haben gelernt, dass in einer lokalen Vorhand der Zugwert die Differenz beider Folgecounts ist, wobei wir das Schema Schwarz minus Weiß verwenden. Dazu muss man in beiden Nachfolgestellungen einige Schnittpunkte beim Zählen berücksichtigen und dies dauert seine Zeit.



Dia. 1 (Beispiel 1, lokale Vorhand, Zugwert 1)



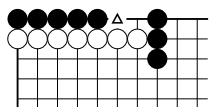
Dia. 2 (schwarze Vorhandsequenz, Count -10)



Dia. 3 (Weiß spielt umgekehrte Vorhand, Count -11)

In den Nachfolgestellungen in Dia. 2 und 3 zählen wir die Punkte der markierten Schnittpunkte. Die Counts sind -10 beziehungsweise -11 (negativ zugunsten von Weiß). Wir berechnen den Zugwert von Beispiel 1 in Dia. 1 als die Differenz beider Folgecounts:  $-10 - (-11) = 1$ . Diese Berechnungsmethode ist allgemein anwendbar. Sie ist allerdings langsam, da wir die markierten schwarzen Steine doppelt zählen. In der Differenz haben sie sich gegenseitig auf.

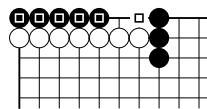
Deswegen erfand ich für einfache lokale Vorhände eine schnelle Methode und habe sie im Buch Basic Endgame Problems 2 – Sente beschrieben. Man vergleiche die unterschiedlichen Gebietsschnittpunkte der Nachfolgestellungen nach den Vorhand- und umgekehrte Vorhandsequenzen. Jeder solche initial besetzte Schnittpunkt trägt 2 Punkte bei. Jeder solche initial leere Schnittpunkt trägt 1 Punkt bei.



Dia. 4 (schnelle Methode, 1 Punkt)

Für Beispiel 1 vergleichen wir die unterschiedlichen Gebietsschnittpunkte der Nachfolgestellungen

nach den Vorhand- und umgekehrten Vorhandsequenzen in Dia. 2 und 3. Es gibt nur den einen solchen in Dia. 4 markierten Schnittpunkt, welcher auch in der Ausgangsstellung in Dia. 1 leer ist. Dieser leere Schnittpunkt trägt 1 Punkt zum Zugwert bei. Wir haben nur diesen einen Schnittpunkt zu berücksichtigen. Also ist der Zugwert 1.

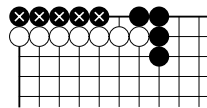


Dia. 5 (unberücksichtigt)

In der schnellen Methode ignorieren wir in Dia. 5 die markierten Steine, da ihre Punkte sich gegenseitig aufheben beim Vergleich beider Nachfolgestellungen in Dia. 2 und

3. Wir ignorieren außerdem den markierten leeren Schnittpunkt in Dia. 5, weil auf ihm kein Gebiet entstehen kann: In Dia. 2 ist dort der schwarze Reduktionsstein 1 und in Dia. 3 ist dort der weiße Gebietsbegrenzungsstein 1. Wir berücksichtigen bei der schnellen Methode nur sich unterscheidende Schnittpunkte und in Beispiel 1 ist dies nur genau der eine in Dia. 4 markierte Schnittpunkt.

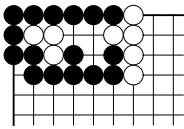
Wie der aufmerksame Leser der Endspielartikel weiß, sollte man auch verifizieren, dass der ermittelte mutmaßliche der korrekte Zugwert ist, weil es sich wirklich um eine lokale Vorhand mit ansteigen-



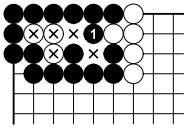
Dia. 6 (Folgezugwert 5)

den Zugwerten handelt. Schwarz 1 der Vorhandsequenz in Dia. 2 erzeugt die einfache lokale Nachhand im Follow-up in Dia. 6. Mit der anderen schnellen Methode für einfache lokale Nachhände können wir den Folgezugwert 5 schnell durch Zählung dieser Anzahl in Dia. 6 markierter Steine bestimmen. Der Zugwert der Ausgangsstellung in Dia. 1 ist 1 und der Folgezugwert des Follow-ups in Dia. 6 ist 5. Da die Zugwerte ansteigen,  $1 < 5$ , handelt es sich bei Beispiel 1 tatsächlich um eine lokale Vorhand und wir haben deren Zugwert nunmehr überprüft. Im Folgenden verzichten wir auf die Überprüfungen, aber der Leser kann sie gerne für sich durchführen.

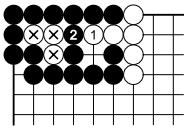
Für Beispiel 2 in Dia. 7 können wir den Zugwert vom Count 8 der Nachfolgestellung nach umgekehrter



Dia. 7 (Beispiel  
2, lokale Vorhand,  
Zugwert 2)



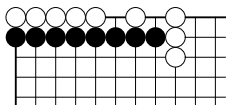
Dia. 8 (Schwarz spielt  
umgekehrte Vorhand,  
Count 8)



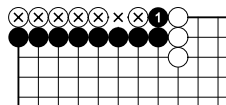
Dia. 9 (weiße  
Vorhandsequenz,  
Count 6)

sind die zwei markierten leeren Schnittpunkte in Dia. 10. Jeder trägt 1 Punkt bei. Beide zusammen tragen also 2 Punkte bei. Dies ist der Zugwert der Ausgangsstellung in Dia. 7.

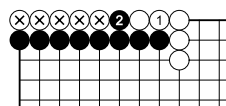
In Beispiel 3 in Dia. 11 leiten wir den Zugwert vom Count 13 der Nachfolgestellung nach umgekehrter Vorhand in Dia. 12 und vom Count 10 des Vorhandnachfolgers in Dia. 13 her. Der Zugwert ist die Differenz beider Counts:  $13 - 10 = 3$ .



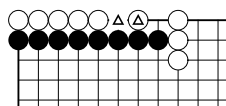
Dia. 11 (Beispiel 3, lokale  
Vorhand, Zugwert 3)



Dia. 12 (Schwarz spielt um-  
gekehrte Vorhand, Count 13)



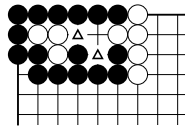
Dia. 13 (weiße Vorhand-  
sequenz, Count 10)



Dia. 14 (schnelle Methode,  
3 Punkte)

Vorhand in Dia. 8 und vom Count 6 des Vorhandnachfolgers in Dia. 9 herleiten als die Differenz beider Counts:  $8 - 6 = 2$ . Dabei sind wir allerdings unnötig langsam, denn wir müssen die markierten weißen Steine zweimal zählen.

Mit der schnellen Methode berücksichtigen wir die unterschiedlichen Gebiets-schnittpunkte der Nach-

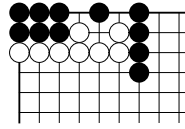


Dia. 10 (schnelle  
Methode, 2 Punkte)

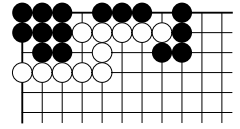
folgestellungen nach den Sequenzen in umgekehrter Vorhand beziehungsweise Vorhand in Dia. 8 und 9. Es

Alternativ verwenden wir die schnelle Methode unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Gebietsschnittpunkte der Nachfolgestellungen nach beiden Sequenzen in Dia. 12 und 13. In Dia. 14 tragen der markierte besetzte Schnittpunkt 2 Punkte und der markierte leere Schnittpunkt 1 Punkt bei. Beide zusammen tragen daher 3 Punkte bei. Das ist der Zugwert der Ausgangsstellung in Dia. 11.

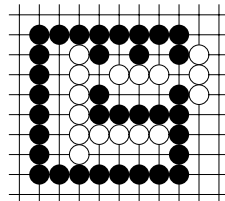
Probleme 1 bis 4 zeigen lokale Vorhände. Be-



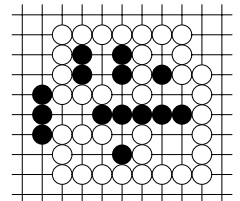
Dia. 15 (Problem 1)



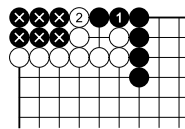
Dia. 16 (Problem 2)



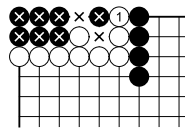
Dia. 17 (Problem 3)



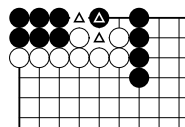
Dia. 18 (Problem 4)



Dia. 19 (schwarze  
Vorhandsequenz,  
Count -12)



Dia. 20 (Weiß spielt  
umgekehrte Vorhand,  
Count -16)



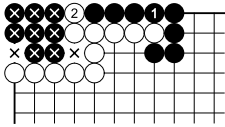
Dia. 21 (schnelle  
Methode, 4 Punkte)

stimme jeweils den Zugwert durch Berechnung und mittels der schnellen Methode!

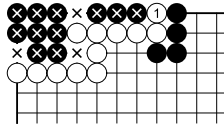
Antwort 1: Wir ermitteln den Count -12 des Vorhand-nachfolgers in Dia. 19 und den Count -16 der Nachfol-gestellung nach umgekehrter Vorhand in Dia. 20. Dann berechnen wir den Zugwert als die Differenz beider Counts:  $-12 - (-16) = 4$ .

Die alternative schnelle Methode berücksichtigt die unterschiedlichen Gebiets-schnittpunkte der Nachfolgestellungen nach den Sequenzen in Dia. 19 und 20.

In Dia. 21 tragen der markierte besetzte Schnittpunkt 2 Punkte und die zwei markierten leeren Schnittpunkte



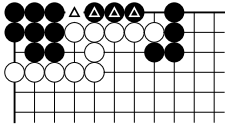
Dia. 22 (schwarze Vorhandsequenz, Count -18)



Dia. 23 (Weiß spielt umgekehrte Vorhand, Count -25)

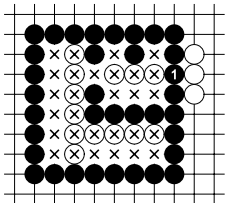
$2 * 1 = 2$  Punkte bei. Zusammen tragen sie also 4 Punkte bei und dies ist der Zugwert des Problems 1.

Antwort 2: Mittels des Counts -18 des Vorhandnachfolgers in Dia. 22 und des Counts -25 der Nachfolgestellung nach umgekehrter Vorhand in Dia. 23 berechnen wir den Zugwert als deren Differenz:  $-18 - (-25) = 7$ .

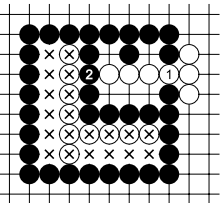


Dia. 24 (schnelle Methode, 7 Punkte)

Mit der schnellen Methode betrachten wir die unterschiedlichen Gebietsschnittpunkte der Nachfolgestellungen nach den Sequenzen in Dia. 22 und 23. In Dia. 24 tragen die drei markierten besetzten Schnittpunkte  $3 * 2 = 6$  Punkte und der eine markierte leere Schnittpunkt 1 Punkt bei. Insgesamt sind es 7 Punkte. Das ist der Zugwert des Problems 2.

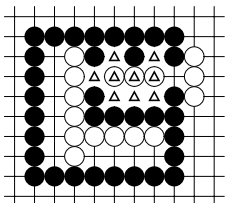


Dia. 25 (Schwarz spielt umgekehrte Vorhand, Count 42)



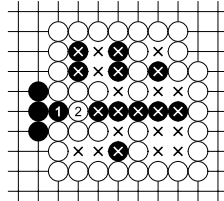
Dia. 26 (weiße Vorhandsequenz, Count 30)

Antwort 3: Erstens bestimmen wir den Count 42 der Nachfolgestellung nach umgekehrter Vorhand in Dia. 25 und den Count 30 des Vorhandnachfolgers in Dia. 26. Zweitens berechnen wir den Zugwert als die Differenz beider Counts:  $42 - 30 = 12$ .

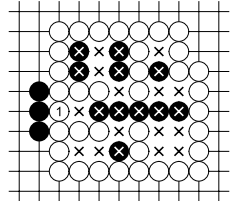


Dia. 27 (schnelle Methode, 12 Punkte)

Für die schnelle Methode berücksichtigen wir die unterschiedlichen Gebietsschnittpunkte der Nachfolgestellungen nach den Sequenzen in Dia. 25 und 26. Dia. 27 markiert die zum Zugwert beitragenden Schnittpunkte. Die drei markierten besetzten Schnittpunkte tragen  $3 * 2 = 6$  Punkte und die sechs markierten leeren Schnittpunkte  $6 * 1 = 6$  Punkte bei. Zusammen sind es 12 Punkte. Dies ist der Zugwert des Problems 3.

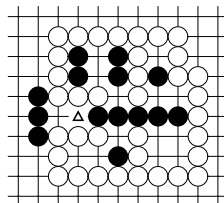


Dia. 28 (schwarze Vorhandsequenz, Count -35)



Dia. 29 (Weiß spielt umgekehrte Vorhand, Count -36)

Antwort 4: Es handelt sich offensichtlich um eine lokale Vorhand, sodass wir die Details mehrerer iterativer Follow-ups ignorieren können. Mit Hilfe der Counts -35 sowie -36 des Vorhandnachfolgers in Dia. 28 beziehungsweise der Nachfolgestellung nach umgekehrter Vorhand in Dia. 29 errechnen wir den Zugwert als deren Differenz:  $-35 - (-36) = 1$ .



Dia. 30 (schnelle Methode, 1 Punkt)

Diesmal haben wir für die schnelle Methode in Dia. 30 nur einen markierten leeren Schnittpunkt zu berücksichtigen, welcher 1 Punkt und diesen Zugwert repräsentiert.

Für jedes Beispiel und jedes Problem haben wir jeweils mittels Berechnung oder schneller Methode denselben Zugwert ermittelt. So muss es sein! Beide Verfahren funktionieren.

Die schnelle Methode funktioniert in der modernen Endspieltheorie. Hingegen ist die schnelle Methode nicht unmittelbar kompatibel mit der doppelten Wichtung der Vorhandzugwerte in der traditionellen Endspieltheorie. Vielleicht erklärt dies, warum Profispieler die schnelle Me-

thode nicht fanden. Wie bei so Vielem moderner Endspieltheorie sind es weltweit nur ein paar Endspieltheoretiker unter den Amateurspielern, welche sie voranbringen. Wann werde ich zum ersten Mal sehen, dass andere Lehrer die schnelle Methode vermitteln? Schließlich spricht nichts

gegen den großen Zeitgewinn bei der Zugwertbestimmung! Bei anderen Aspekten kann Endspielrechnung schwierig und aufwendig sein, aber die visuell erfassbaren schnellen Methoden für einfache lokale Nach- oder Vorhände sind einfach.

## Kids- und Teenspokal 2026

Im neuen Jahr gibt es noch nicht so viel zu berichten, bei erst 2 ausgewerteten Turnieren aus Karlsruhe. Deshalb gratuliere ich erst nochmal den Vorjahressiegern, Adam Dortan in der U18 (70 Siege auf 25 Turnieren) und Lui Blumenschein in der U12 (57 Siege auf 21 Turnieren)! Hierfür beginnt bald auch der Versand der Preise, schickt mir also bitte entweder per Mail an [fs-ktpokal@dgob.de](mailto:fs-ktpokal@dgob.de) oder über das Formular auf der Webseite eure Adresse. Ignorieren wollen wir den Zwischenstand aber natürlich nicht. Die erste Tendenz zeigt viele Geschwister auf den ersten 3 Plätzen.

In der U12 liegt Familie Donner auf Platz 1 und 2, Tarmo mit 6 Siegen vor Taito mit 4 Siegen und dahinter Bela Krajewski ebenfalls mit 4 Siegen. In der U18 führt Belas Bruder Vincent mit 6 Siegen vor Xingyi Zhang mit 5 Siegen, und Halina Krajewski, mit 4 Siegen.

*Martin Ruzicka*

**Tabelle U12**

| Pl. Name           | Siege | Turniere | Start | Akt. |
|--------------------|-------|----------|-------|------|
| 1 Tarmo Donner     | 6     | 2        | 9k    | 9k   |
| 2 Taito Donner     | 4     | 2        | 14k   | 14k  |
| 3 Bela Krajewski   | 4     | 2        | 21k   | 21k  |
| 4 Lui Blumenschein | 3     | 2        | 6k    | 6k   |
| 5 Eduard Yang      | 3     | 2        | 1k    | 1k   |
| 6 Litao Mei        | 0     | 1        | 1d    | 1d   |

**Tabelle U18**

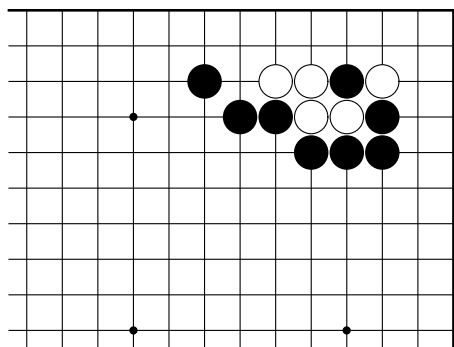
| Pl. Name            | Siege | Turniere | Start | Akt. |
|---------------------|-------|----------|-------|------|
| 1 Vincent Krajewski | 6     | 2        | 21k   | 21k  |
| 2 Xingyi Zhang      | 5     | 2        | 2k    | 2k   |
| 3 Halina Krajewski  | 4     | 2        | 21k   | 21k  |
| 4 Miles Zhang       | 4     | 1        | 1k    | 1k   |
| 5 Philipp Meng      | 2     | 1        | 4k    | 4k   |
| 6 Ryan Sun          | 1     | 1        | 3d    | 3d   |



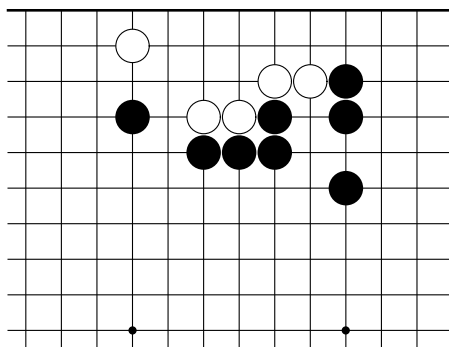
Wie immer der Hinweis: Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war, also höchstens Jahrgang 2008. Hoffentlich solltet ihr dann auf der Webseite auftauchen. Wenn ihr ein Turnier gespielt habt, aber nicht in der entsprechenden Tabelle steht, schreibt mir gerne eine Mail an [fs-ktpokal@dgob.de](mailto:fs-ktpokal@dgob.de). Pro Sieg in einer EGD-gewerteten Partie gibt es einen Punkt, wer pro Kategorie am Ende des Jahres die meisten Punkte hat, gewinnt.

## Tesuji-Tutor 2: Schikanieren

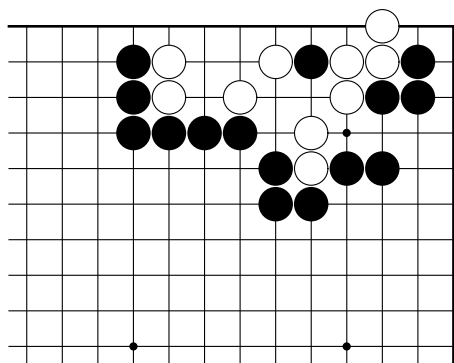
von Tobias Berben



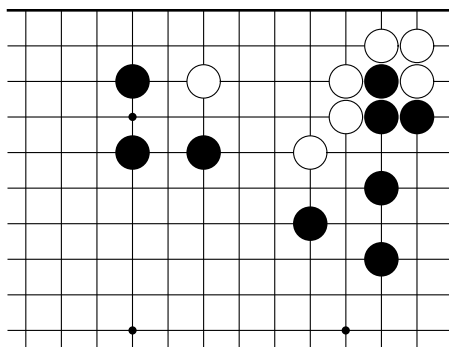
Problem 1



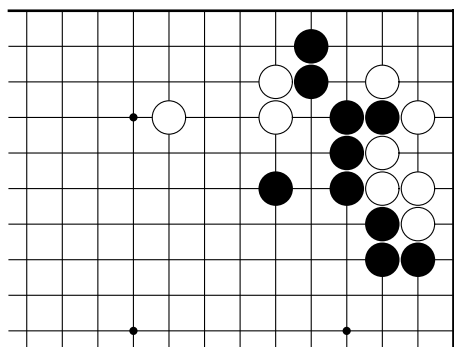
Problem 4



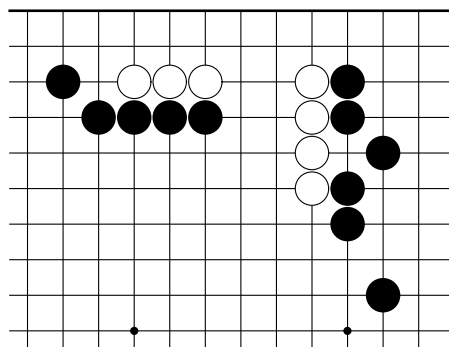
Problem 2



Problem 5

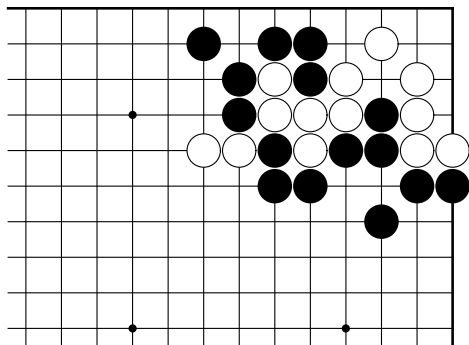


Problem 3

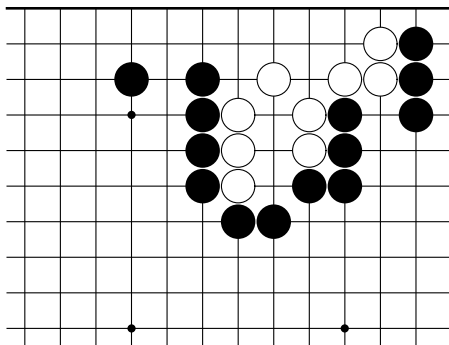


Problem 6

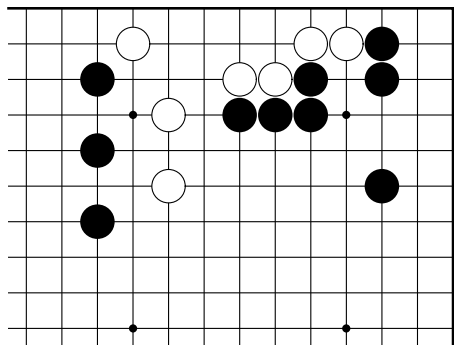
|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|



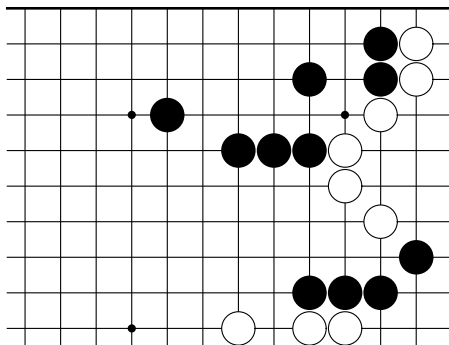
### Problem 7



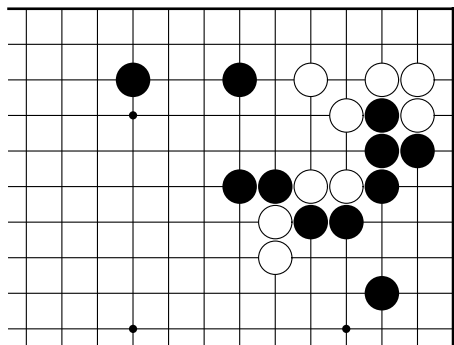
### Problem 10



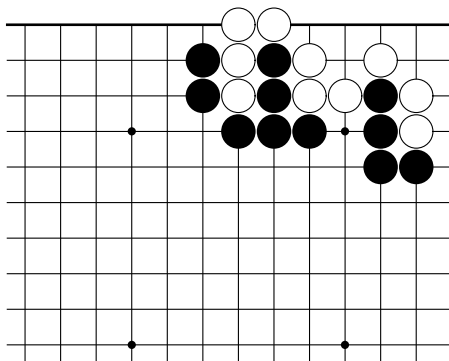
### Problem 8



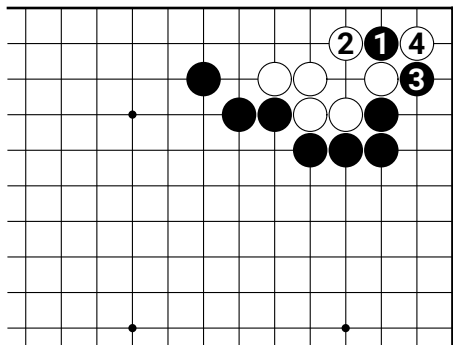
### Problem 11



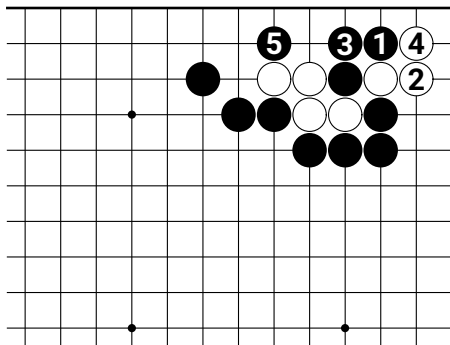
### Problem 9



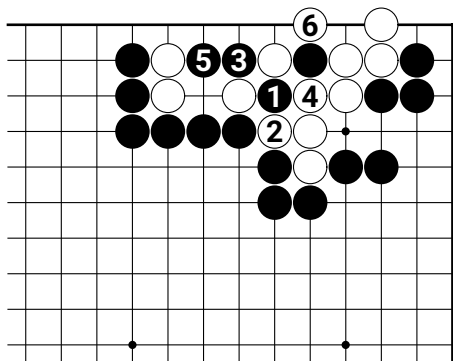
### Problem 12



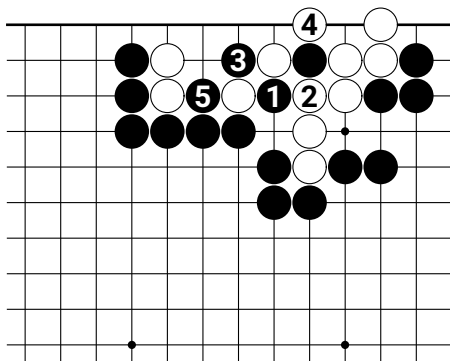
*Lösung 1.1: Mit 1 erreicht Schwarz hier noch ein Ko nach 2 und 4, denn ...*



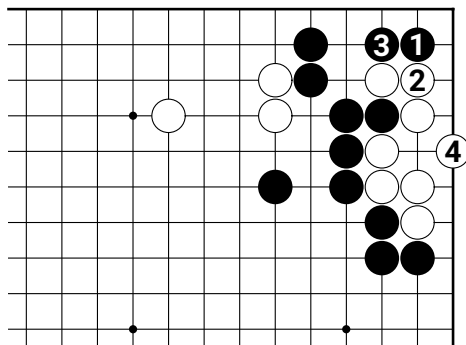
*Lösung 1.2: ... Weiß kann nicht auf 2 antworten, weil seine Stellung dann nach 5 komplett auseinanderbricht.*



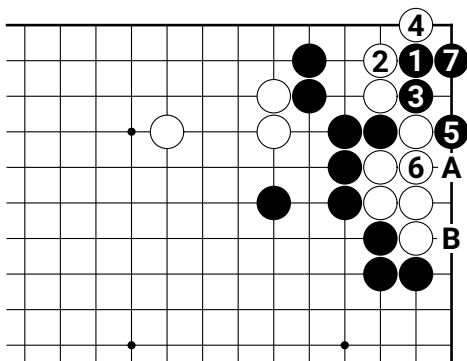
*Lösung 2.1: 1 sieht gut aus und 3 dann noch besser – Weiß muss mit 6 noch leben.*



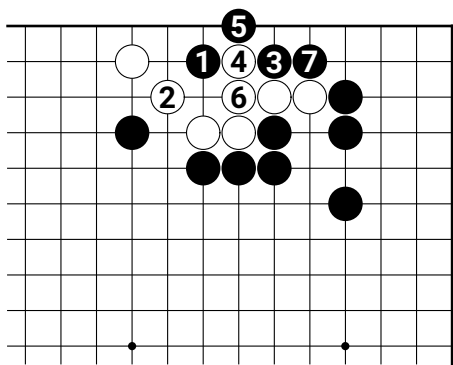
*Lösung 2.2: Sollte Weiß 1 mit 2 beantworten, funktioniert 3 immer noch und 5 fängt.*



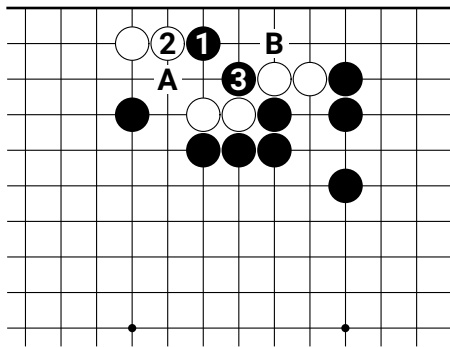
*Lösung 3.1: Auf 1 muss Weiß mit 2 antworten und dann nach 3 noch mit 4 klein leben.*



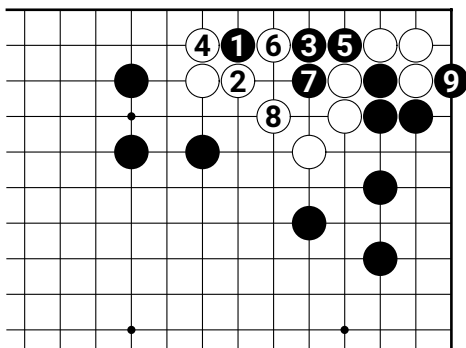
*Lösung 3.2: Will Weiß sich mit 2 wehren, bekommt er ein Ko in die Ecke gestellt, denn A wird auf B beantwortet.*



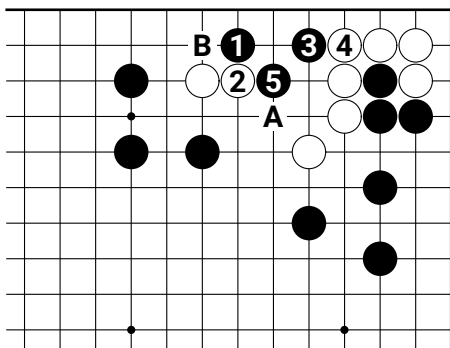
*Lösung 4.1: 1 geht auf die weiße Form! Die Stellung nach 7 ist ein Erfolg und 4 auf 7 geht nicht, da Schwarz mit 6 fängt.*



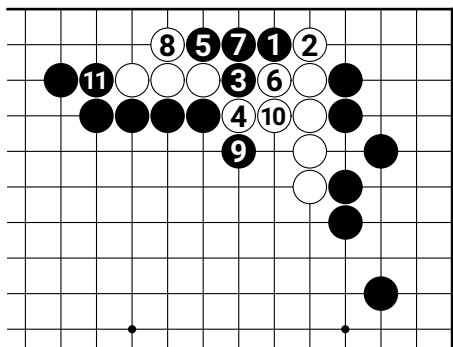
*Lösung 4.2: 2 ist ein schlechter Zug, denn nach 3 sind A und B für Schwarz Miai.*



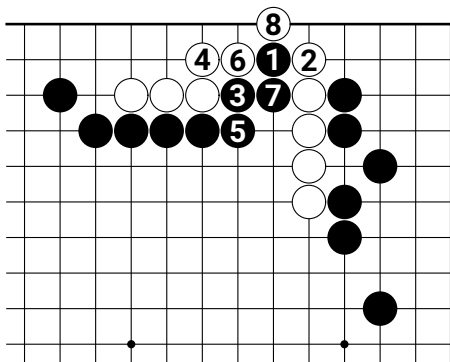
*Lösung 5.1: 1 ist das entscheidende Tesuji. Wenn Weiß mit 4 trennen will, verliert er bis 9 die Ecke.*



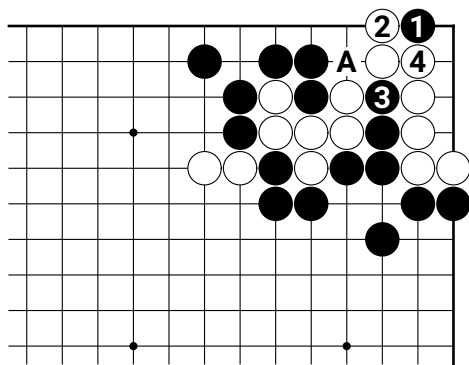
*Lösung 5.2: Deckt Weiß mit 4, dann sind nach 5 die Züge auf A und B für Schwarz Miai.*



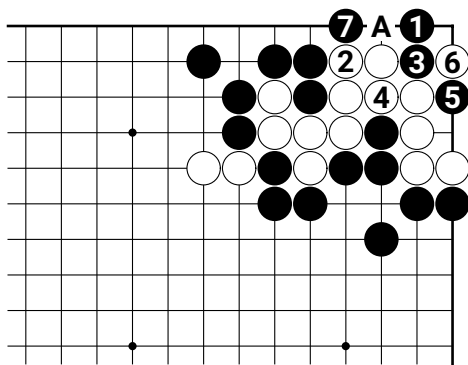
*Lösung 6.1: 1 ist ein schöner Zug gegen die weiße Stellung. Nach 11 sind die weißen Steine gefangen.*



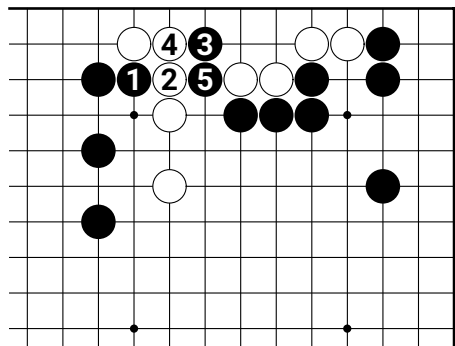
*Lösung 6.2: Weiß muss also nach 3 mit 4 nachgeben und kläglich untenrum mit 8 verbinden.*



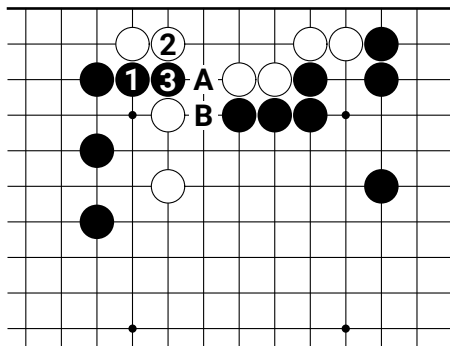
*Lösung 7.1: 1 ist das Tesuji, denn nach 3 kann Schwarz sechs Steine fangen. 4 auf A verliert noch mehr Steine.*



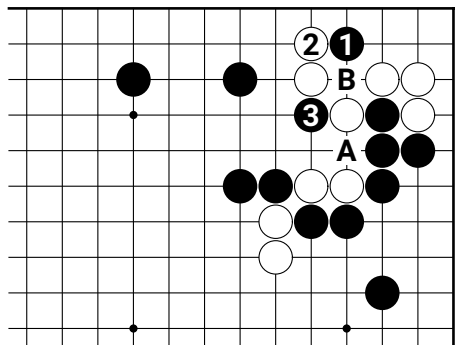
*Lösung 7.2: Die Antwort auf 2 ist verhängnisvoll, denn nach 7 kann Weiß nicht auf A trennen und stirbt komplett.*



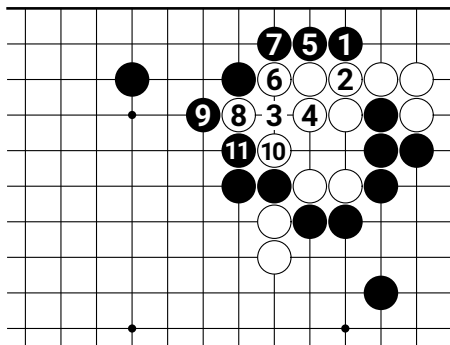
*Lösung 8.1: Nach 1 und 3 sind die Züge auf 4 und 5 Miai – Schwarz gewinnt auf jeden Fall etwas.*



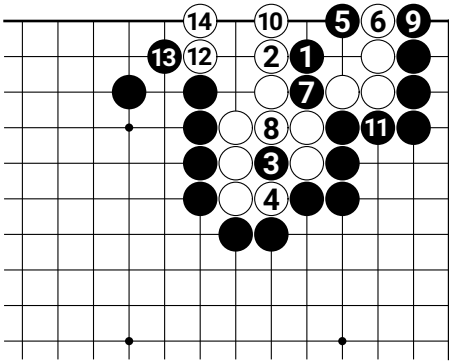
*Lösung 8.2: Weiß kann auf 1 mit 2 antworten, aber nach 3 ist Weiß zur Mitte getrennt, da Schwarz nach A auf B spielt.*



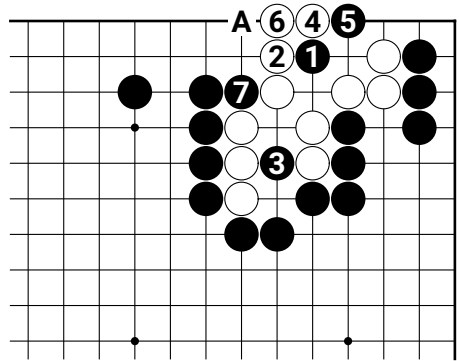
*Lösung 9.1: Wenn Weiß nach 1 auf 2 trennt, dann ist 3 das Tesuji, weil nun A und B Miai für Schwarz sind.*



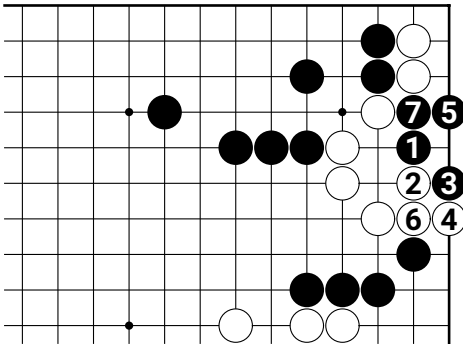
*Lösung 9.2: Deckt Weiß nach 1 auf 2, entsteht für Weiß bis 11 ein sehr gefährliches Ko.*



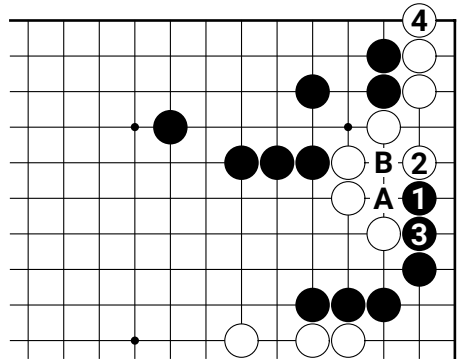
*Lösung 10.1: Nach 1 und 3 kann Weiß zwar mit der Zugfolge bis 14 leben, verliert aber vier Steine.*



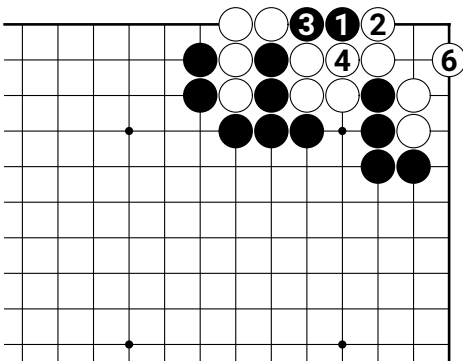
*Lösung 10.2: Will Weiß das mit 4 verhindern, ist seine Gruppe nach 7 tot. Und 6 auf A bringt auch nur ein Ko.*



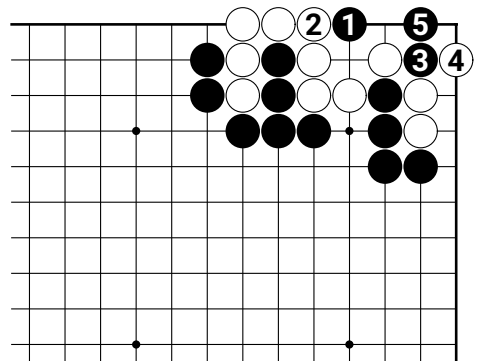
*Lösung 11.1: Entscheidend ist der Zug auf 1. Leistet Weiß mit 2 Widerstand, führt das mit 3 und 5 zu einem Ko.*



*Lösung 11.2: Springt Schwarz nur auf 1, lebt Weiß mit 4. Auf Schwarz A kann Weiß einfach B spielen.*



*Lösung 12.1: Zug 1 trifft den Formpunkt, denn nach 5 auf 3 muss Weiß mit 6 zwei Augen sichern.*



*Lösung 12.2: Zeigt sich Weiß störrisch und deckt mit 2 seine Steine, stirbt nach 3 und 5 seine ganze Ecke.*

## International

von Daniela Trinko

### 27. Nongshim Cup

Eines der beliebtesten Turniere vereint die Crème de la Crème aus China, Japan und Korea in einem Teamwettbewerb im Modus „wer gewinnt, spielt weiter“. Das Preisgeld von 500 Mio. KRW erhält ausschließlich die Siegermannschaft. Korea gewann am 6. Februar den 27. Nongshim Shin Ramyun Cup und sicherte sich damit den sechsten Titel in Folge.



Am Folgetag kehrte das Team nach Seoul zurück und wurde am Flughafen Incheon von Fans feierlich empfangen. Shin Jinseo entschied das Turnier mit einem dramatischen Aufholstieg und besiegte nacheinander Iyama Yuta, Wang Xinghao und Ichiriki Ryo. Er verlängerte damit seine persönliche Nongshim-Cup-Serie auf 21 Siege in Folge. Korea kommt nun auf insgesamt 18 Titel und liegt damit deutlich vor China (8) und Japan (1).

### 30. LG Cup

Im 30. LG Cup kam es zu einem Korea-Japan-Finale zwischen Shin Minjun 9p und Ichiriki Ryo 9p, das im koreanischen Nationalmuseum ausgetragen wurde. Shin verlor die erste Partie trotz großer Führung nach einem Fehler im Endspiel, glückte die



Serie aber in der zweiten Partie aus. In der entscheidenden dritten Partie setzte er sich schließlich durch und holte seinen zweiten LG-Cup-Titel. Bei der Siegerehrung erhielt Shin 300 Mio. KRW Preisgeld, Ichiriki 100 Mio. KRW. Chinesische Spieler waren in dieser Ausgabe nicht vertreten, nachdem der chinesische Verband seine Teilnahme infolge der Kontroverse im Vorjahr abgesagt hatte.

### 3. SG Golf Kinder-Cup

Nachdem China die beiden vorherigen Ausgaben gewonnen hatte, gewann Korea dieses U10-Teamturnier zum ersten Mal. Der frischgebackene Profi Yoo Hajun (9) stoppte die vierfache Siegesserie der Chinesin Yang Qianyi (9) und besiegte anschließend zwei weitere chinesische Nachwuchstalente. Yoo war der einzige Profi im



Turnier, das im gleichen Format wie der Nongshim Cup ausgetragen wurde, jedoch mit nur drei SpielerInnen pro Team.

### 3. Nongshim-Baeksansu Senioren Cup

Im Senioren-Begleitturnier scheiterte Korea jedoch erneut daran, den Titel zurückzugewinnen: Im entscheidenden Spiel unterlag Yoo Chang-hyuk dem Chinesen Yu Bin. Zuvor hatte die Chinesin Rui Naiwei mit drei Siegen in Folge eine Schlüsselrolle gespielt, ehe sie von Cho Hunhyun gestoppt wurde. China holte sich damit den zweiten Titel in Folge und das Preisgeld in Höhe von 180 Mio. KRW. Korea, China und Japan stellten jeweils vier SpielerInnen, die vor 1970 geboren sind.

## Korea

von Daniela Trinks

### Jüngster Profispieler

Yoo Hajun (Foto unten) wurde im Alter von 9 Jahren und 6 Monaten Profi und brach damit den nationalen Rekord als jüngster Profi, den Cho Hunhyun vor 63 Jahren mit 9 Jahren und 7 Monaten aufgestellt hatte. Er qualifizierte sich am 18.12.2025 zusammen mit dem 12-jährigen Pyo Hyunwoo beim 3. U13-Pro-Qualifikationsturnier, an dem 55 SpielerInnen teilnahmen. Wenig überraschend sorgte das auch in den koreanischen Medien für

große Aufmerksamkeit. Der TV-Sender K-Baduk organisierte vier Schaupartien zwischen der jungen Sensation und den legendären SpielerInnen Cho Hunhyun, Lee Changho, Choi Jeong und Shin Jinseo, um seine Spielstärke zu testen. In allen vier Partien gewannen die Go-Legenden mit Weiß ohne Komi und gaben dem Jungprofi Ratschläge für seine weitere Go-Karriere.

### Shin erreicht 10 Milliarden KRW kumuliertes Preisgeld

Shin Jinseo überschritt durch seine jüngsten Erfolge beim Nongshim-Cup als dritter Koreaner die Marke von 10 Mrd. KRW an Gesamtpreisgeld in seiner Profikarriere. Allein beim 27. Nongshim Cup (s.o.) kamen für ihn 169 Mio. KRW hinzu. Mit knapp 26 Jahren erreichte er diesen Meilenstein so früh wie kein anderer Koreaner: Lee Changho war 40 Jahre alt, Park Junghwan 32, als sie ihn erreichten.



*Shin Jinseo und Kim Eunji*



### Koreanische Rangliste

Shin Jinseo bleibt in der Februar-Rangliste 2026 klar die Nummer 1 und baut seine Serie auf 74 Monate sowie seine Gesamtzahl an Spitzenplätzen auf 82 aus, während Park Junghwan als stabiler Zweiter den Abstand leicht verkürzt. In den Top 10 gab es Bewegung: LG-Cup-Sieger Shin Minjun kehrte auf Rang 3 zurück, und Rang 5 bis 9 liegen sehr dicht beieinander. Bei den Frauen führt die 18-jährige Kim Eunji zum dritten Mal in Folge (insgesamt zum zehnten Mal) und erreichte mit

Rang 18 erstmals eine Top-20-Platzierung in der gemischten Gesamtrangliste.

## Neun neue Profis

Anfang 2026 ernannte die KBA in vier Turnieren bereits neun neue Profis. Beim U15-Aufnahmeturnier qualifizierten sich die 15-jährigen Kim Wondae und Jeon Jongchan, beim regionalen Yeonguseng-Turnier setzte sich der 15-jährige Yang Gyeong durch. Im 65. Frauen-Qualifikationsturnier qualifizierten sich Aak Jiwoo, Jang Jina und Lee Seoyoung. Aak Jiwoo gilt als historische Besonderheit, da sie in Korea die erste Spielerin der „dritten Generation“ aus einer Profi-Familie ist: Vater Yue Liang 6p, Mutter Kwon Hyojin 8p, Großvater Kwon Kabyong 9p (1957-2023), der die nach ihm benannte Go-Schule leitete, aus der u. a. Yoon Youngsun 8p, Lee Sedol 9p, Choi Cheolhan 9p und Park Junghwan 9p hervorgingen. Beim 163. allgemeinen Pro-Qualifikationsturnier mit 106 Teilnehmern schafften schließlich Choi Yunsang, Kim Sawoo und Jeong Wonchan den Sprung ins Profi-Lager, das nun insgesamt 465 Profis umfasst (372 Männer und 93 Frauen).

## 2. Taebaeksan-Cup

Hong Seyoung 2p gewann beim Taebaeksan Baduk Open 2025 seinen ersten Profi-Titel, indem er im Finale Lee Wondo 9p in 170 Zügen mit Aufgab



*Hong Seyoung 2p*

besiegte. Für Hong (26) war es der erste Finaleinzug. Beim offenen K.-O.-Turnier haben 63 Profis und 40 Amateure mitgespielt. Die Bedenkzeit war Fischerzeit 10 Min + 15 Sek/Zug.

## 1. Shin Jinseo Cup

Der erste Shin Jinseo Cup, ein koreanisches Go-Turnier für Kinder, fand am 24. Januar 2026 in Busan mit rund 800 Teilnehmern statt. Das Turnier umfasste zwölf Kategorien sowie Rahmenveranstaltungen wie eine Autogrammstunde und Simultanpartien. Lee Seojun gewann die höchste Kategorie mit einer perfekten Bilanz von 5:0.



*Mok Jinseok 9p*

## Mok Jinseok wird Werbebotschafter

Der Profi Mok Jinseok (46) wurde an der Digitalen Kultur- und Kunstuniversität Seoul zum Werbebotschafter des Go-Fachbereichs ernannt. Mok 9p war von 2016 bis 2023 als Cheftrainer des koreanischen Nationalteams tätig und hat seit seiner Rückkehr als aktiver Profispieler bereits zwei Turniere ge-

wonnen. Er plant, sich als Go-Student an der o.g. Uni einzuschreiben und Go systematisch zu studieren. Die Uni betont, ihr Go-Fachbereich sei weltweit einzigartig und führe die Tradition nach der Schließungsentscheidung an der Myongji-Universität fort, die 2024 die letzten neuen Go-Studenten aufgenommen hat. Ziel ist die Ausbildung von Fachkräften für die Go-Branche, insbesondere gut qualifizierten Go-Lehrkräften.



*Die beiden Ueno-Schwwestern Ueno Asami 6p (l.) und Ueno Risa 4p*

## Japan von James Brückl

### Kisei

Ichiriki Ryo hält weiterhin 5 Titel ... und muss im Kisei-Titelkampf seine Position verteidigen.



Gegen den Herausforderer Shibano Toramaru (amtierender Judan) führt er nach drei Spielen 2:1. Es stehen bis Ende März noch maximal vier Partien aus.

### Judan

Aber auch Shibano Toramaru hat sich weiter zu beweisen. Herausforderer ist Kyo Kagen 9p, der im Qualifikationsturnier Fujita Akihiko 8p besiegen konnte. Die maximal fünf Spiele werden von Anfang März bis Ende April ausgetragen.

### Kisei der Frauen

Im Finale standen sich die beiden Ueno-Schwwestern gegenüber. Die eine, Ueno Risa 4p, die amtierende Kisei, die andere, Ueno Asami 6p, die Meijin der Frauen. Entweder würde der Status Quo erhalten bleiben oder aber zwei Titel auf die große Schwester vereint werden. Und tatsächlich trägt Ueno Asami mit einem 2:0 den Sieg davon und ist die neue Kisei.

Damit zementiert Ueno Asami ihre Stellung im Japanischen Go. Der Kisei-Titel tritt nun zu ihrem bisher wohl größten Erfolg hinzu, dem Titelgewinn im 7. Go Seigen Cup (Taiwan) im Dezember 2024, dem ersten internationalen Titel für eine japanische Profi-Spielerin.

*Ichiriki Ryo 9p*

China  
von Liu Yang

1. Go-Liga

Am Vormittag des 26. Januar 2026 fand im Ramada-Hotel in Chibi (Provinz Hubei) nach Abschluss sämtlicher Runden die Abschluss- und Preisverleihungszeremonie der Chinesischen Go-A-Liga 2025 („San-Guo-Chibi-Ancient-Battlefield-Cup“) statt. Der Vorsitzende des chinesischen Go-Verbands, Chang Hao, führende Vertreter der Provinz Hubei, namhafte Veteranen und Stars der Go-Szene aus dem ganzen Land sowie zahlreiche Medien waren anwesend und wurden Zeugen, wie das Team Supor Hangzhou den achten Meistertitel seiner Vereinsgeschichte verliehen bekam.

In dieser Saison wurde die Play-off-Phase abgeschafft. Die Liga begann im Mai 2025 in Changxing (Zhejiang) und dauerte acht Monate. 16 Mannschaften bestritten 15 Runden, am Ende stand die endgültige Rangliste fest: Unter den besten sechs Teams kamen gleich drei aus der Provinz Zhejiang. Neben dem Team Supor Hangzhou, das sich bereits in der 14. Runde vorzeitig den Titel sicherte, belegte Zhejiang Zheshang Platz fünf und Quzhou Platz sechs. Vizemeister wurde die Mannschaft aus Chengdu. Den dritten Platz erreichte Shenzhen Niedao.

In seiner Rede erklärte Chang Hao, dass er seit der Gründung der chinesischen Go-Liga im Jahr 1999 sowohl die frühe Rivalität zwischen Shanghai und Chongqing miterlebt habe – schließlich gewann Chongqing neun Meistertitel – als auch den starken Aufstieg von Supor Hangzhou in den letzten Jahren, das inzwischen acht Titel errungen hat. Die Liga habe sich stets zum Ziel gesetzt, professionellen Spielern eine Plattform zur Entwicklung und Präsentation zu bieten sowie den Fans spannende Partien zu liefern. In der kommenden Saison werde man weiter innovativ arbeiten und Spielern wie Zuschauern noch mehr schöne Erinnerungen schenken.

Bei der Preisverleihung wurden neben den Mannschaftsauszeichnungen für die besten sechs auch individuelle Preise vergeben. Der „Schnellklinge“ genannte Spieler Li Qincheng vom Team Supor Hangzhou war der größte Gewinner unter den Einzelpreisen: Mit einer Bilanz von 13 Siegen und 2 Niederlagen in 15 Runden erhielt er gemeinsam mit Tan Xiao (Zhejiang), Yang Dingxin (Chongqing), Dang Yifei (Chengdu) und Li Weiqing



Das Siegerteam aus Hangzhou

(Shanghai Jushen) den Preis für die meisten Siege und gewann außerdem die Auszeichnung „Bester Spieler der Liga“.

Die Tabelle:

| Pl. | Team              | Punkte | Siege |
|-----|-------------------|--------|-------|
| 1   | Supor Hangzhou    | 24     | 38    |
| 2   | Chengdu           | 21     | 33    |
| 3   | Shenzhen Niedao   | 21     | 32    |
| 4   | Jiangsu           | 19     | 31    |
| 5   | Zhejiang Zheshang | 19     | 32    |
| 6   | Quzhou            | 18     | 30    |
| 7   | Chongqing         | 18     | 29    |
| 8   | Shanghai Jushen   | 16     | 28    |
| 9   | Shandong          | 14     | 27    |
| 10  | Shenzhen Lonhua   | 13     | 24    |
| 11  | Guizhou           | 13     | 23    |
| 12  | Shanghai Qingyi   | 13     | 24    |
| 13  | Shanxi            | 10     | 18    |
| 14  | Hangzhou Zhili    | 9      | 18    |
| 15  | Henan             | 7      | 15    |
| 16  | Fujian            | 5      | 14    |

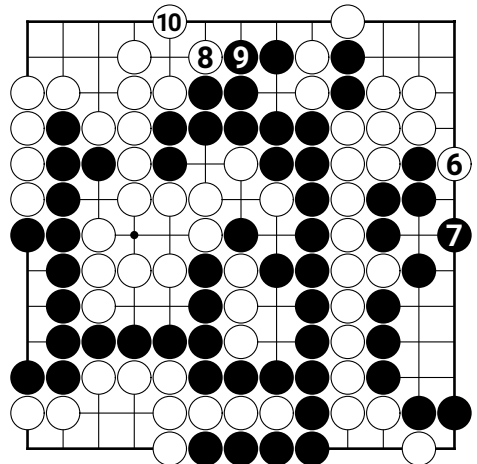
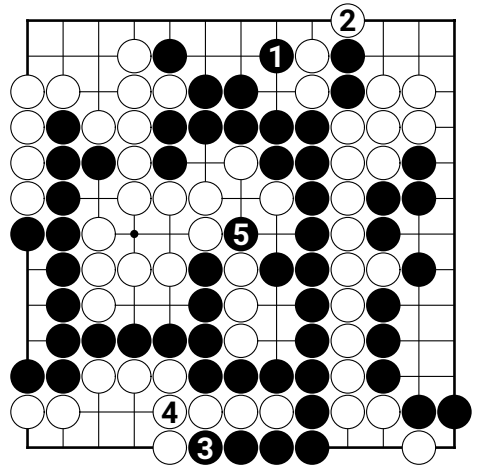
## Internationales Go-Rating

| Pl. | Name             | Land | Elo  |
|-----|------------------|------|------|
| 1   | Shin Jinseo      | KOR  | 3869 |
| 2   | Ding Hao         | CHN  | 3734 |
| 3   | Wang Xinghao     | CHN  | 3728 |
| 4   | Xu Jiayang       | CHN  | 3679 |
| 5   | Li Qincheng      | CHN  | 3678 |
| 6   | Dang Yifei       | CHN  | 3675 |
| 7   | Ke Jie           | CHN  | 3672 |
| 8   | Yang Dingxin     | CHN  | 3664 |
| 9   | Li Weiqing       | CHN  | 3661 |
| 10  | Park Junghwan    | KOR  | 3647 |
| 11  | Ichiriki Ryo     | JPN  | 3630 |
| 12  | Liao Yuanhe      | CHN  | 3625 |
| 13  | Yang Kaiwen      | CHN  | 3620 |
| 14  | Fan Tingyu       | CHN  | 3619 |
| 15  | Li Xuanhao       | CHN  | 3618 |
| 16  | Jin Yucheng      | CHN  | 3609 |
| 17  | Tu Xiaoyu        | CHN  | 3605 |
| 18  | Xie Ke           | CHN  | 3600 |
| 19  | Shibano Toramaru | JPN  | 3600 |
| 20  | Gu Zihao         | CHN  | 3599 |
| 21  | Zhao Chenyu      | CHN  | 3599 |
| 22  | Mi Yuting        | CHN  | 3586 |
| 23  | Tan Xiao         | CHN  | 3583 |
| 24  | Fan Yin          | CHN  | 3580 |
| 25  | Shin Minjun      | KOR  | 3577 |
| 26  | Byun Sangil      | KOR  | 3575 |
| 27  | Liu Yuhang       | CHN  | 3571 |
| 28  | Kim Myounghoon   | KOR  | 3570 |
| 29  | Chen Zijian      | CHN  | 3568 |
| 30  | Xu Haohong       | TWN  | 3566 |
| 31  | Iyama Yuta       | JPN  | 3560 |
| 32  | Lee Jihyun (m)   | KOR  | 3553 |
| 33  | Hsu Chiayuan     | JPN  | 3552 |
| 34  | Xue Guanhua      | CHN  | 3551 |
| 35  | Kim Jiseok       | KOR  | 3548 |
| 36  | Shi Yue          | CHN  | 3548 |
| 37  | Kang Dongyun     | KOR  | 3544 |
| 38  | Park Minkyu      | KOR  | 3536 |
| 39  | Lian Xiao        | CHN  | 3536 |
| 40  | Tuo Jiayi        | CHN  | 3535 |
| 41  | Xie Erhao        | CHN  | 3534 |
| 42  | An Sungjoon      | KOR  | 3532 |
| 43  | Jiang Weijie     | CHN  | 3530 |
| 44  | Song Jihoon      | KOR  | 3522 |
| 45  | Huang Yunsong    | CHN  | 3519 |
| 46  | Chen Yaoye       | CHN  | 3514 |
| 47  | Kang Yootaek     | KOR  | 3514 |
| 48  | Zhang Tao        | CHN  | 3512 |
| 49  | Kim Junghyun     | KOR  | 3511 |
| 50  | Tao Xinran       | CHN  | 3510 |

Quelle: goratings.org (15.02.2026)

## Unterhaltsame Yose-Übungen

### Falsche Lösung



So gewinnt Weiß mit 10 Punkten:

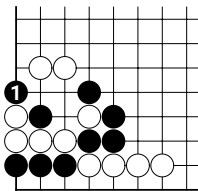
| Schwarz:       | Weiß:          |                     |
|----------------|----------------|---------------------|
| Rechts         | 7 Pkte         | Rechts oben 10 Pkte |
| Mitte          | 8 Pkte         | Links oben 10 Pkte  |
| Links          | 3 Pkte         | Mitte 2 Pkte        |
|                |                | Links unten 6 Pkte  |
| <b>Gesamt:</b> | <b>18 Pkte</b> | <b>28 Pkte</b>      |

Problemecke  
von Antonius Claasen

Der Gewinner ist dieses Mal Thomas Reinicz, Gratulation an ihn.

Ich wünsche allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern an der Problemecke ein erfolgreiches Jahr und viel Glück, auch auf dem Brett!

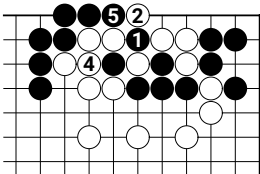
Lösungen 6/2025



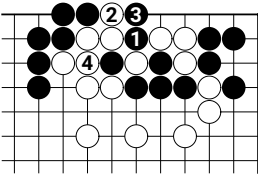
Dia. 1

Antwort 1:  
Diagramm 1. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und die vier weißen Steine sind gefangen.

Antwort 2:  
Diagramm 2.1. Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz 5 hat er seine Steine gerettet.



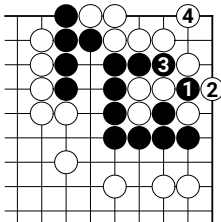
Dia. 2.1 (3 deckt)



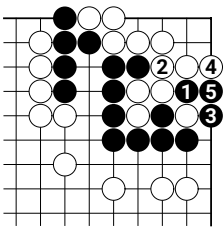
Dia. 2.2 (5 deckt)

Diagramm 2.2. Hier eine Variante.

Antwort 3:  
Diagramm 3.1. Schwarz startet korrekt mit 1 und nach 7 lebt Schwarz.

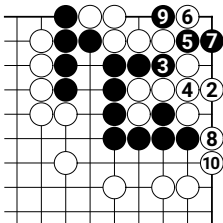


Dia. 3.1  
(5 auf 1; 6 schlägt 5;  
7 links neben 6)



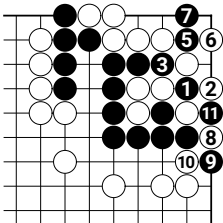
Dia. 3.2

Diagramm 3.3. Versucht Weiß mit 4, seine Steine zu retten, kann Schwarz mit 5 einen Teil der weißen Gruppe fangen.



Dia. 3.4

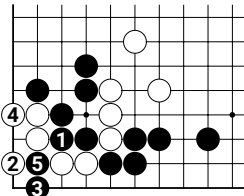
Diagramm 3.2. Antwortet Weiß auf Schwarz 1 mit 2 hier, dann kann Schwarz mit 3 einen Stein fangen und bekommt so zwei Augen.



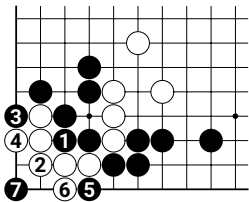
Dia. 3.3 (4 auf 1)

Diagramm 3.4. Das ist eine Variante zu Diagramm 3.3.

Antwort 4:  
Diagramm 4.1. Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz 5 stirbt die weiße Gruppe. Weiß 2 und Schwarz 3 sind Miai.

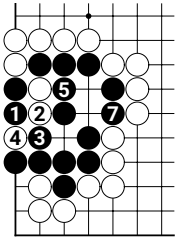


Dia. 4.1



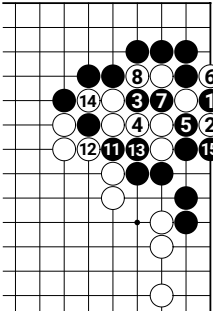
Dia. 4.2

Diagramm 4.2. Fest decken mit Weiß 2 führt auch nicht zum Leben.



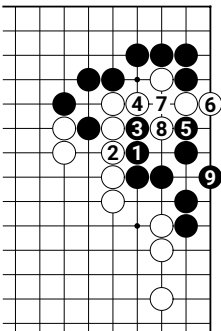
Dia. 5.1  
(6 deckt über 1)

Diagramm 5.2. Schwarz 1 ist nicht richtig, denn Weiß bekommt ein Ko.



Dia. 6.1 (9 auf 7; 10 auf 3)

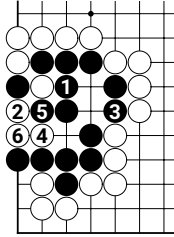
Diagramm 6.2. Spielt Weiß mit 4 hier, fängt Schwarz nach 7 einen Teil der weißen Gruppe.



Dia. 6.3

Antwort 5:

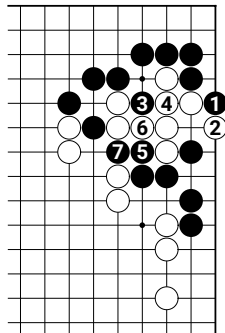
Diagramm 5.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig. Indem er einen Stein extra opfert, bekommt Schwarz zwei Augen.



Dia. 5.1 (7 schlägt)

Antwort 6:

Diagramm 6.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und nach 15 ist die schwarze Gruppe gerettet.



Dia. 6.2

Diagramm 6.3. Dies führt zwar zum Leben, ist jedoch ein schlechteres Ergebnis als Dia 6.1. oder 6.2.

## Aktuelle Punkteliste

|                         |     |      |    |     |
|-------------------------|-----|------|----|-----|
| Reinicz, Thomas (2)     | 3k  | 6/25 | 33 | 515 |
| Lorenzen, Klaus (4)     | 2k  | 6/25 | 26 | 502 |
| Lorer, Andreas          | 3k  | 6/25 | 26 | 472 |
| Lankoff, Alex           | 1k  | 6/25 | 26 | 446 |
| Schröder, Klaus         | 4k  | 6/25 | 26 | 444 |
| Gaismaier, Bernhard (6) | 1d  | 6/25 | 33 | 424 |
| Schreiber, Burkhard (5) | 3k  | 6/25 | 27 | 415 |
| Gawron, Christian (9)   | 2d  | 6/25 | 26 | 401 |
| Hartmann, Christian (2) | 4k  | 6/25 | 26 | 393 |
| Hauptmann, Holger       | 6k  | 5/25 | -3 | 373 |
| Weickert, Thomas        | 4k  | 6/25 | 30 | 349 |
| Kestler, Dirk           | 1d  | 6/25 | 26 | 329 |
| Wenske, Dieter          | 5k  | 6/25 | 26 | 309 |
| Ewe, Thorwald (5)       | 8k  | 6/25 | 20 | 298 |
| Hartmann, Kirsten (2)   | 1k  | 6/25 | 26 | 287 |
| Keller, Eckart          | 25k | 6/25 | 8  | 286 |
| Herter, Rainer (5)      | 4k  | 6/25 | 26 | 276 |
| Krajewski, Rafael       | 1d  | 6/25 | 26 | 224 |
| Reimpell, Monika (11)   | 2d  | 6/25 | 26 | 204 |
| Kiechle, Hubert (1)     | 8k  | 6/25 | 11 | 193 |
| Scheibe, Rene (2)       | 9k  | 6/25 | 33 | 147 |
| Kätker, Florian         | 2k  | 6/25 | 20 | 127 |
| Altmann, Hermann (1)    | 5k  | 4/25 | -3 | 115 |
| Gorbulska, Violeta      | 3k  | 5/25 | -3 | 80  |
| Aust, Sebastian         |     | 6/25 | 11 | 78  |
| Busch, Rainer (2)       | 6k  | 6/25 | 16 | 71  |
| Quathamer, Casjen       | 2d  | 4/25 | -3 | 55  |
| Heinisch, Jürgen (1)    | 2k  | 6/25 | 26 | 48  |
| Mertin, Stefan (3)      | 8k  | 6/25 | 15 | 42  |
| Quathamer, Walter       | 19k | 3/25 | -3 | 41  |
| Pittner, Oliver (1)     | 2d  | 5/25 | -3 | 41  |
| Gabe, Axel (2)          | 5k  | 2/25 | -3 | 39  |
| Sattler, Gerd (1)       | 1k  | 6/25 | 26 | 26  |
| Landskron, Burkhard     | 2k  | 6/25 | 26 | 26  |
| Tolke, Christoph        | 2k  | 2/25 | -3 | 17  |

## 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@dgoz.de](mailto:problemecke@dgoz.de)

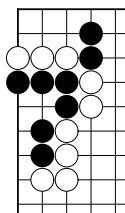
Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter [www.dgoz.de/dgoz](http://www.dgoz.de/dgoz) bereit.

## Probleme 1/2026

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

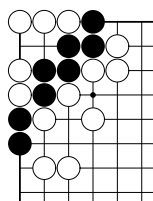
### Problem 1

(3 Punkte)



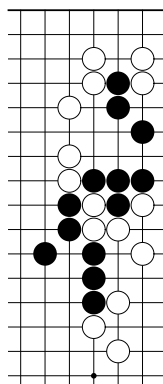
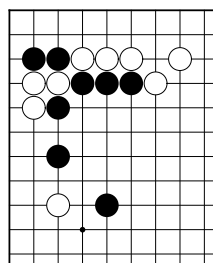
### Problem 2

(3 Punkte)



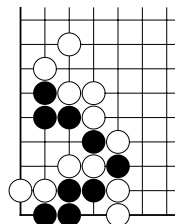
### Problem 3

(4 Punkte)



### Problem 4

(5 Punkte)

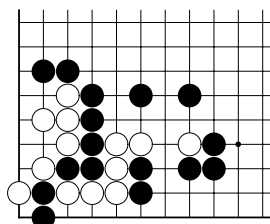


### Problem 5

(6 Punkte)

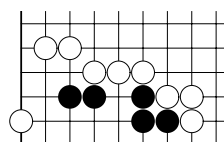
### Problem 6

(7 Punkte)



### Problem 7

(8 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: \_\_\_\_\_

- |                       |          |                     |                                                    |
|-----------------------|----------|---------------------|----------------------------------------------------|
| <input type="radio"/> | <b>V</b> | Vollmitglied        | Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)                     |
| <input type="radio"/> | <b>E</b> | Ermäßigtes Mitglied | Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)       |
| <input type="radio"/> | <b>J</b> | Jugendmitglied      | Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)          |
| <input type="radio"/> | <b>F</b> | Fördermitglied      | Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ) |
| <input type="radio"/> | <b>Z</b> | Zweitmitglied       | Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ)             |

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

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

\_\_\_\_\_  
Datum/Ort

\_\_\_\_\_  
Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten \*\*

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

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

### Einzugsermächtigung

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

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

IBAN: \_\_\_\_\_ BIC: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_ Unterschrift des Kontoinhabers: \_\_\_\_\_

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

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

Name: \_\_\_\_\_ Straße: \_\_\_\_\_

Ort: \_\_\_\_\_ Telefon: \_\_\_\_\_

## Deutscher Go-Bund e.V.

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

**Internetadressen:** [www.dgob.de](http://www.dgob.de), [info@dgob.de](mailto:info@dgob.de) (Hauptadresse), [news@dgob.de](mailto:news@dgob.de) (Mailingliste), [vorstand@dgob.de](mailto:vorstand@dgob.de) (Vorstand), [lv@dgob.de](mailto:lv@dgob.de) (alle Landesverbände), [fs@dgob.de](mailto: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](mailto:vorstand@dgob.de)

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

**Schriftführer:** Bernhard Herwig, Tränkestraße 12, 79114 Freiburg, E-Mail: [vorstand@dgob.de](mailto:vorstand@dgob.de)

**Ehrenpräsidenten:** Martin Stiassny und Karl-Ernst Paech († 2013)

### DGoB-Fachsekretariate

**Archiv:** Siegmard Steffens, E-Mail: [fs-archiv@dgob.de](mailto:fs-archiv@dgob.de)

**Bundesliga:** Philipp Lindner, E-Mail: [fs-bundesliga@dgob.de](mailto:fs-bundesliga@dgob.de)

**Conventions:** Stefanie Binder, E-Mail: [fs-conventions@dgob.de](mailto:fs-conventions@dgob.de)

**Datenschutz:** Christian Gawron, E-Mail: [datenschutz@dgob.de](mailto:datenschutz@dgob.de)

**Deutsche Go-Zeitung:** Tobias Berben, E-Mail: [dgob@dgob.de](mailto:dgob@dgob.de)

**Deutschlandpokal:** Silvia Hartig, E-Mail: [fs-dtpokal@dgob.de](mailto:fs-dtpokal@dgob.de)  
**Gleichberechtigung, Respekt und Schutz:** Isabel Donle, Lela Donner, Martin Ruzicka, E-Mail: [fs-respekt@dgob.de](mailto:fs-respekt@dgob.de)

**Kids- und Teens-Pokal:** Martin Ruzicka, E-Mail: [fs-ktpokal@dgob.de](mailto:fs-ktpokal@dgob.de)

**Material und Logistik:** Jörg Sonnenberger, E-Mail: [fs-material@dgob.de](mailto:fs-material@dgob.de)

**Meisterschaften:** Pascal Müller, E-Mail: [fs-meisterschaften@dgob.de](mailto:fs-meisterschaften@dgob.de)

**Nachwuchsförderung:** Marc-Oliver Rieger, Chafiq Bantla, E-Mail: [fs-nachwuchs@dgob.de](mailto:fs-nachwuchs@dgob.de)

**Profikativitäten:** Martin Bussas, E-Mail: [fs-profi@dgob.de](mailto:fs-profi@dgob.de)

**Regeln:** Robert Jasiek, E-Mail: [jasiek@snafu.de](mailto:jasiek@snafu.de)

**Soziale Medien & Streaming:** Martin Thaumiller, E-Mail: [fs-socialmedia@dgob.de](mailto:fs-socialmedia@dgob.de)

**Spitzensport:** vakant

**Turniere:** Sarah Tegmeier, E-Mail: [fs-turniere@dgob.de](mailto:fs-turniere@dgob.de)

**Web-Redaktion:** Roland Illig, E-Mail: [fs-webredaktion@dgob.de](mailto:fs-webredaktion@dgob.de)

**Zentraler Beitragseinzug:** Bernhard Herwig, E-Mail: [fs-zbe@dgob.de](mailto:fs-zbe@dgob.de)

**Zentrale Mitgliederverwaltung:** Wastl Sommer, E-Mail: [fs-zmv@dgob.de](mailto:fs-zmv@dgob.de)



### DGoB-Landesverbände

**Baden-Württemberg:** Birger Holtermann, Schultheiß-Kiefer-Str. 28, 76229 Karlsruhe, E-Mail: [lv-bw@dgob.de](mailto:lv-bw@dgob.de)

**Bayern:** Dr. Bernhard Werner, Max-Anderl-Straße 13, 85375 Neufahrn, Tel.: 08165-8031831, E-Mail: [lv-bayern@dgob.de](mailto:lv-bayern@dgob.de)

**Berlin:** Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, E-Mail: [lv-berlin@dgob.de](mailto:lv-berlin@dgob.de)

**Brandenburg/Sachsen/Thüringen:** Martin Thaumiller, Appeldornstraße 5, 29410 Salzwedel, Telefon: 039038-744024, E-Mail: [lv-bst@dgob.de](mailto:lv-bst@dgob.de)

**Bremen:** Hartmut Kehmann, Große Fuhren 31, 27308 Kirchlinteln, E-Mail: [lv-bremen@dgob.de](mailto:lv-bremen@dgob.de)

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

**Mecklenburg-Vorpommern:** Jörg Sonnenberger, Gewerbeallee 19, 18107 Elmenhorst, E-Mail: [lv-mv@dgob.de](mailto:lv-mv@dgob.de)

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

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

**Schleswig-Holstein:** Heike Rotermond, Holtenauer Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: 0431-2404731, E-Mail: [lv-sh@dgob.de](mailto:lv-sh@dgob.de)

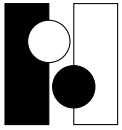
### DGoZ

Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846; E-Mail: [dgobz@dgob.de](mailto:dgobz@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](http://www.go4school.de).

**Vorsitzender:** Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, E-Mail: [info@go4school.de](mailto: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](https://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\*

### März 2026

- 14.–15. Keizer Karel Go Toernooi 2026,  
Nimwegen (NL)  
28.–29. 3. Frankfurter Frühlingsbanger

### April 2026

12. 4. Kasseler Schnell-Go Turnier  
18.–19. 36. Dresdner Go-Turnier  
18.–19. Salt Mine Open 2026, Bochnia (PL)  
25.–26. 66. Meseturnier Hannover

### Mai 2026

- 09.–10. Freiburger Go Turnier 2026  
09.–10. 14. Chinacup Berlin  
23.–25. Hamburger Affensprung

### Juni 2026

06. Trierer Tengen, Kinder- und Jugendturnier  
06.–07. Baduk Botschafter Cup, Berlin  
06.–07. Porfirion Cup 2026  
20.–21. 2. Sommer-Go-Treffen, Karlsruhe  
20.–21. Kölner Turnier 2026  
26.–28. 52. Leipziger Bergfest

### Juli 2026

- 25.07.–08.08. Europäischer Go-Kongress (EGC)  
in Ankara (TR)

### August 2026

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

### September 2026

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

26. 9. Tonshi Wuppertal  
26.–27. 10. TipTap Frankfurt

### Oktober 2026

- 22.–25. Go-Stand bei der Spielmesse in Essen  
24.–25. 6. Castle-Games, Schloss Hundisburg

### November 2026

- 07.–08. Hochschul-Go-Treffen 2026, Karlsruhe

### Januar 2027

- 08.–10. 9. Winter-Go-Treffen 2027, Karlsruhe



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

\* Weiterführende und ggf. aktuellere Informationen auf der DGoB-Website unter [www.dgoB.de/turniere](http://www.dgoB.de/turniere)