

# DGOZ

## Deutsche Go-Zeitung

Heft 2/2026

101. Jahrgang

Ausfahrt  
freihalten!



## Inhalt

|                                            |           |
|--------------------------------------------|-----------|
| „Go in der Martha“ von Kalli Balduin ..... | Titel     |
| Vorwort.....                               | 2         |
| Nachrichten & Berichte .....               | 2–9       |
| Der lange Weg zum Lanke-Berg.....          | 10–11     |
| Go in der Martha .....                     | 12–15     |
| Euro-Go-Profis kommentieren (8).....       | 16–21     |
| Impressum .....                            | 21        |
| Probleme für Einsteiger/Fortgeschrittene.. | 22–23     |
| Pokale.....                                | 24–25     |
| Endspiel (22).....                         | 26–30     |
| Yose-Übungen 2 – Antwort .....             | 30–35     |
| Tesuji-Tutor 3 .....                       | 36–41     |
| Kinderseiten .....                         | 42–44     |
| Fernost-Nachrichten.....                   | 45–49     |
| Go-Probleme.....                           | 50–52     |
| Mitgliedsantrag .....                      | 53        |
| DGoB-Adressen .....                        | 54        |
| Anzeige: Hebsacker Verlag.....             | 55        |
| Turnierkalender .....                      | Rückseite |

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

## Vorwort

Es freut mich außerordentlich, dass Kalli Balduin in dieser Ausgabe endlich mal einen tieferen Einblick in seine jahrzehntelange Tätigkeit als Go-Lehrer und -Turnierorganisator in der Martha-Gemeinde in Berlin gewährt. Und in den Blick kommt dabei ja nur ein Ausschnitt von Kallis Aktivitäten, denn er ist seit vielen Jahren zudem noch an diversen Schulen in Berlin als Go-Erklärer und -Lehrer aktiv. Das Go in Deutschland hat diesem unermüdlichen „Gärtner des Go“, das kann man ohne Übertreibung feststellen, unermesslich viel zu verdanken!

*Tobias Berben*

## Ein Traditionsturnier wird wiederbelebt ...

Bis vor ein paar Jahren gab es im deutschen Turnierkalender einen festen Eintrag: den Japanischen Generalkonsulpokal in Düsseldorf. Elfmal wurde dieser ausgespielt, zum Teil mit über 100 Teilnehmern und auch einem großen 13×13-Begleitturnier für Kinder und Anfänger. Doch leider fand er 2017 zum letzten Mal statt – und in Düsseldorf gab es seitdem kein Wochenendturnier mehr.

Das ändert sich jetzt! Am 14.–15. November 2026 wird das Düsseldorfer Turnier wiederauferstehen: Dank des großen Einsatzes von Ying Cheng 3d und dem Sponsoring von Lanke Quzhou (siehe S. 10 f.), weswegen das Turnier nun auch „Lanke Cup Düsseldorf“ heißen wird.

Lanke – das ist ein Synonym für Go, das an die alte chinesische Legende von der verrotteten Axt erinnert: Ein Holzfäller trifft im Wald zwei mysteriöse alte Männer, die eine faszinierende Go-Partie spielen und schaut zu. Seine Axt legt er solange beiseite. Als die Partie beendet ist, verwandeln sich die mysteriösen Spieler in Geisterwesen, schwingen sich in die Lüfte und lassen ihn verblüfft zurück. Als er seine Axt nehmen will, ist diese verrottet. Zurück in seinem Dorf erkennt er niemanden wieder, denn es sind inzwischen hundert Jahre vergangen.

Aber keine Angst: Die fünf Runden des Turniers werden keine hundert Jahre dauern, sondern in üblicher Bedenkzeit (45+15 Fischerzeit) gespielt, nach der in Europa üblichen japanischen Zählweise. Das Turnier wird im Cecilien-Gymnasium Düsseldorf stattfinden. Dem Turniersieger winkt ein Preisgeld von 600 Euro. Details und Anmelde-möglichkeit werden demnächst auf [dgob.de/turniere](http://dgob.de/turniere) veröffentlicht. Wir wünschen viel Erfolg und wieder viele Teilnehmer für den Neustart des Turniers!

*Marc Oliver Rieger*

## German Lanke Masters

Im Rahmen des Sponsoring durch Lanke Quzhou (siehe S. 10 f.) findet am 6.-7. Juni in Trier das „German Lanke Masters“ statt, zu dem fünf Spitzenspieler aus Deutschland sowie, als Lo-

kalmataador, Laurent Heiser (6d, Luxemburg) eingeladen sind. Teilnehmen werden außerdem Lukas Krämer, Yuze Xing, Benjamin Teuber und Shukai Zhang (alle 6d) sowie der deutsche Jugendmeister, Ferdinand Marz 3d.

Wir planen, einige Partien online zu übertragen. Eingebettet wird das ganze in den Trierer Tengen, das traditionsreiche Kinderturnier am 6. Juni, bei dem dann Spieler des German Lanke Masters simultan gegen Kinder und Jugendliche spielen werden.

Ende des Jahres wird es ein ähnliches Turnier auch für die besten Spielerinnen in Deutschland geben. Der genaue Termin steht noch nicht fest und wird rechtzeitig auf [dgob.de/turniere](http://dgob.de/turniere) bekannt gegeben!

Marc Oliver Rieger

## Einladung zur Mitgliederversammlung des Go-Verbandes Nordrhein-Westfalen e.V.

Der Vorstand des Go-Verbandes Nordrhein-Westfalen e.V. lädt herzlich zur Mitgliederversammlung 2026 ein. Wir treffen uns nach der dritten Runde beim Kölner Go-Turnier.

**Zeit:** Samstag, den 20. Juni 2026 ab ca. 20 Uhr.

**Ort:** Kölner Go-Turnier,  
Aula der Königin-Luise-Schule,  
Albertusstraße 19a,  
50667 Köln

### Tagesordnung:

1. Begrüßung und Feststellung der Beschlussfähigkeit
2. Bericht des Vorstandes
3. Rechenschaftsbericht des Schatzmeisters
4. Bericht der Kassenprüfer
5. Entlastung des Vorstandes
6. Wahl des Vorstandes
7. Wahl des Beirats
8. Wahl des Kassenprüfers
9. Verschiedenes

## Team-EM

Nach den beiden phänomenalen Siegen gegen die Türkei und Polen haben wir gegen Ungarn, die Ukraine und Israel gespielt.

Gegen Ungarn hat Lukas an Brett 1 gegen Pal Balogh ein Ko unterschätzt und ist dann mit einer großen Ecke gestorben, wovon er sich leider nicht ganz zurückkämpfen konnte und mit 6,5 Punkten verlor. Auch Matias ist relativ früh in einen Rückstand geraten, als Csaba Mero Matias Steine zu erfolgreich über das Brett jagen und dabei Punkte machen konnte. Er hat zwar noch sehr viele Komplikationen erschaffen, aber Csaba hat alle gemeistert und ebenfalls gewonnen. Unsere beiden nominell stärkeren hinteren Bretter, Benni und Yuze, konnten aber immerhin das Unentschieden retten. Bei Benni war das lange Zeit überhaupt nicht klar, nachdem er sich im ersten Kampf nur in ein Ko retten konnte, was eine andere Gruppe von ihm gekostet hat. In einem weiteren Ko-Kampf konnte er aber erst eine große Mauer bauen und die Partie erst sehr

knapp gestalten, bis er schließlich nach einem letzten Ko seine erste gestorbene Gruppe in einem Seki wiederbeleben und so die Partie gewinnen konnte. Yuzes Partie war zwar nicht weniger kompliziert, aber doch recht einseitig. Die sehr vielen Scharmützel hatten alle das bessere Ende für Yuze, der schließlich eine größere Gruppe rötete und so die Partie gewinnen konnte.

Angesichts der Tabellensituation war ein 2:2 natürlich nicht ganz das Wunschergebnis, aber doch sowohl nominell ein faires Ergebnis, als auch ein glückliches Ergebnis angesichts des späten Sieges von Benni.

|                    |     |                    |
|--------------------|-----|--------------------|
| Lukas Krämer 6d    | 0-1 | Pal Balogh 7d      |
| Matias Pankoke 6d  | 0-1 | Csaba Mero 6d      |
| Benjamin Teuber 6d | 1-0 | Peter Markó 5d     |
| Yuze Xing 6d       | 1-0 | Renátó Tölgyesi 4d |

Gegen die Ukraine hat unser erstes Brett, Jonas Welticke, seinen ersten Einsatz der Saison absolviert. Gegen Artem Kachanovskyi hat sich seine Zentrumsanlage aber leider als zu lose erwiesen und aus den vielen Schwächen sind schlussendlich keine Punkte, sondern ein toter Rand entstanden. Lukas hat gegen den Profi-Europameister Andrii Kravets eine vielversprechende Eröffnung gespielt, aber nachdem er fälschlicherweise Steine für Einfluss geopfert hat, hat sich herausgestellt, dass sein

Einfluss angreifbar ist und auch teilweise gestorben ist. Matias hatte gegen Valerii Krushelnytskyi lange Zeit eine sehr vielversprechende Position. Es gab sehr viele Unklarheiten und Matias hatte wenig Zeit, aber lange hat er das alles super navigiert. Irgendwann hat er aber zu viel dafür bezahlt, seine Steine anzubinden, und Valerii konnte beginnen, zahlreiche Schwächen auszunutzen, um erst nach und nach die Führung zu übernehmen und schließlich sogar noch eine Ecke zu töten. 3-0 Ukraine – den Ehrenpunkt hat Arved erzielt, der weiter seine Siegesserie ausbaut (9 Siege bei 0 Niederlagen in dieser und der letzten Saison). Gegen Vsevolod Ovsienko hat er früh einen guten Angriff gestartet und laut KI in der gesamten Partie 2 (!) Züge gespielt, die mehr als 3 Punkte verloren haben. Eine wirklich phänomenale Leistung!

|                           |     |                   |
|---------------------------|-----|-------------------|
| Artem Kachanovskyi 3p     | 1-0 | Jonas Welticke 6d |
| Andrii Kravets 1p         | 1-0 | Lukas Krämer 6d   |
| Valerii Krushelnytskyi 7d | 1-0 | Matias Pankoke 6d |
| Vsevolod Ovsienko 6d      | 0-1 | Arved Pittner 6d  |

Zur vorletzten Runde der Saison gegen Israel lohnt es mal wieder ein Blick auf die Tabelle. Mit drei Punkten Vorsprung auf den Relegationsplatz, Israel, sollten wir den Klassenerhalt sicher haben. Nach oben fehlten uns zwei Punkte auf Polen und Frankreich, die Platz 3 und 4 belegen. Polen hatte gegen Frankreich 3-1 verloren, mit einem Sieg gegen Israel würden wir also punktgleich ziehen.

Wir beginnen diesmal mit Brett 2, da Brett 1 erst später gespielt wurde. Matias spielte gegen Tal Michaeli 5d. Die beiden haben von Anfang an hart gekämpft, aber es hat sich keine klare Führung herauskristallisiert. Im Mittelspiel war Tals Position aber wohl doch etwas angenehmer und so hat Matias angefangen, mit einem Squeeze ambitioniert Punkte in der

Mitte abzustechen. In gegnerischer Zeitnot hat sich das als ein sehr guter Plan herausgestellt, da Tal beim Reduktionsversuch mit zu vielen Steinen gestorben ist und aufgegeben hat. An Brett 3 hat Benni gegen Nadav Tzelnicker 4d gespielt. Es ging direkt zur Sache, Benni konnte eine seiner Gruppen nur mit Mühe und Not retten und lag zunächst hinten. Im Gegenangriff wurden munter Steine getauscht, Benni hatte die bessere Position, aber musste dafür jetzt auch eine Gruppe töten. Leider ist ihm das nicht gelungen, er bekam nur die halbe Gruppe und lag ein paar Punkte hinten. Es gelang keine Aufholjagd mehr und Benni verlor mit 3,5 Punkten – 1:1. An Brett 4 hat Yuze gegen Ofer Zivony 4d gespielt. Die Partie nahm den inzwischen fast schon gewohnten Verlauf, dass Yuze seinen Gegner klar dominiert und schlussendlich sogar noch getötet hat – 2:1, somit war ein Punkt sicher und wir haben den Klassenerhalt. Lukas spielte zwei Tage später gegen Amir Fragman 6d um die Ausgangsposition für den letzten Spieltag. Im Mittelspiel hat Lukas eine schöne Zentrumsanlage gebaut und ein paar Steine herumjagen dürfen. Leider hatte er dann Zeitnot und ist stattdessen selber mit ein paar Steinen gestorben, wodurch die Partie sehr knapp wurde. Am Ende hatte Amir das bessere Ende für sich und Lukas verlor mit 2,5 Punkten.

|                    |     |                     |
|--------------------|-----|---------------------|
| Lukas Krämer 6d    | 0-1 | Amir Fragman 6d     |
| Matias Pankoke 6d  | 1-0 | Tal Michaeli 5d     |
| Benjamin Teuber 6d | 0-1 | Nadav Tzelnicker 4d |
| Yuze Xing 6d       | 1-0 | Ofer Zivony 4d      |

In der Tabelle sind wir jetzt auf Platz 5, einen Punkt hinter Polen. Wir spielen am letzten Spieltag, am 12. Mai, gegen die letztplatzierten Italiener, während Polen gegen die zweitplatzierten Ukrainer spielt. Aufgrund der Tiebreaks müssen wir einen Matchpunkt und zwei Brettunkte mehr erzielen als Polen. Konkret reicht also ein 4-0 Sieg, wenn Polen nicht gewinnt, und ein Unentschieden, wenn Polen 0-4 verliert. Es bleibt also (hoffentlich) bis zur letzten Partie spannend!

*Martin Ruzicka*



## Deutsches Go-Forum

Tausch Dich aus über Go – auf [www.deutsches-go-forum.de](http://www.deutsches-go-forum.de) !

## Klassen-Go-Turnier am Gymnasium BZM Markdorf

Am 6. Februar 2026 fand am Gymnasium BZM Markdorf ein ungewöhnlich großes Schul-Go-Turnier der etwas anderen Art statt: 224 Fünft- und Sechstklässler traten in einem reinen Go-Turnier gegeneinander an.

Da am Wintersporttag der Schule organisatorisch nur die Klassen 7 bis 11 teilnehmen können, veranstalten wir für die jüngeren Jahrgänge (10 bis 12 Jahre) traditionell ein Spieleevent. Die Wahl fiel dieses Jahr auf Go, da es einfache Grundregeln, günstiges Material und auf dem 9x9-Brett eine kurze Spielzeit bietet, aber gleichzeitig große strategische Tiefe besitzt.

Bereits im Vorjahr gab es ein erfolgreiches Probeturnier mit einer Klasse. Für das diesjährige Event lernten zunächst ältere Schülerinnen und Schüler das Spiel. Diese gaben ihr Wissen dann an die Fünft- und Sechstklässler weiter und unterstützten am Turniertag aktiv als Schiedsrichter und bei der Ergebniserfassung.

Das Format des Turniers war besonders auf die Schulklassen zugeschnitten. Es gab keine Einzelwertung. Stattdessen traten acht Klassen gegeneinander an, wobei die Klasse mit dem höchsten Durchschnitt an Siegen aus allen Runden als Turniersieger hervorging.

In der Zeit von 07:45 bis 12:00 Uhr wurden sieben Runden auf dem 9x9-Brett gespielt. Jede Klasse trat dabei einmal gegen jede andere Klasse an. Um den Anzugsvorteil auszugleichen (das Komilagi lag bei 0,5 Punkten), spielte immer genau die Hälfte einer Klasse mit Schwarz, die andere mit Weiß. Um die Farbzuteilung an den Tischen zu erleichtern, wurden die Spielbretter vorab mit schwarzen und weißen Rändern markiert.

Nachdem die Plätze in der ersten Runde noch zufällig ausgelost wurden, ordneten sich die Schülerinnen und Schüler in den Folgerunden nach ihrer Spielstärke. Kinder mit vielen Siegen saßen weiter vorne, Kinder mit mehr Niederlagen weiter hinten. So wurde sichergestellt, dass im Laufe des Vormittags immer Spielpartner mit ähnlicher Spielstärke aufeinandertrafen.

Am Ende erreichte die Siegerklasse eine beeindruckende Gewinnrate von 70 %, die zweitplatzierte Klasse 60 %. Auch die letztplatzierte Klasse konnte noch 35 % ihrer Partien für sich entscheiden.

Die Vorbereitung war zwar anstrengend und es gab bei den Kindern teils noch kleine Regelunsicherheiten, aber insgesamt funktionierte der Ablauf sehr gut. Das Konzept hat sich bewährt, sodass bereits jetzt geplant ist, das große Klassen-Go-Turnier in zwei Jahren zu wiederholen.

*Nick Thomas*



## 22. Harburger Mausefalle

Am Wochenende vom 28. Februar bis 1. März traf sich die Go-Szene in Hamburg-Harburg zur 22. Auflage der Harburger Mausefalle. 82 Spielerinnen und Spieler fanden den Weg ins Ebert-Gymnasium, wo fünf Runden lang konzentriert gespielt, analysiert und gefachsimpelt wurde. Das frühlingshafter Wetter meinte es gut mit uns Teilnehmern des Turniers: In den Pausen lockte die Sonne viele Teilnehmende nach draußen – eine willkommene Gelegenheit für frische Luft, Gespräche und die eine oder andere sportliche Aktivität auf dem Pausenhof der Schule.

Sportlich setzte sich Arved Pittner (6d, Berlin) mit 5 Siegen aus 5 Partien souverän an die Spitze des Feldes. Dahinter folgten Shukai Kirby Zhang (6d, Frankfurt) und Tianyi Fu (6d, Zürich) mit jeweils 4 Siegen.

Auch für mich persönlich verlief das Wochenende sehr erfreulich:

Vier Siege aus fünf Partien sind ein Ergebnis, mit dem ich sehr zufrieden bin. Besonders gefreut hat mich, dass ich dabei auch einige Partien gegen erfahrene Recken der Go-Szene für mich entscheiden konnte. Wie so oft bei der Mausefalle gab es viele spannende Stellungen, knifflige Entscheidungen und reichlich Stoff



*Tan Tan 2d (l.) gegen Casjen Quathamr 3d*





*Die beiden Preisträger des 1. Steffi-Hebsacker-Preises, Walter Quathamer 9k (l.) und Violeta Gorbulska 2k, zusammen mit Tobias Berben vom Hebsacker Verlag (l.) und Turnierorganisator Tonny Claasen*

für Analysen nach der Partie – sei es am Brett oder bei einer Tasse Kaffee. Im Feld spielten neben mir auch noch 4:1: Martin Thoi 1d, Paul Depping 4k, Walter Quathamer 9k, Daniel Bodenmüller 14k, Matej Benedikt 19k und Tobias Heinicke 21k.

Ein großer Dank gilt dem Organisationsteam um Tonny Claasen, das für einen reibungslosen Ablauf sorgte. Besonders Tonny's Turnieransagen, vorgetragen mit seinem herrlich holländischen Akzent, brachten den Turniersaal immer wieder zum Schmunzeln.

Die Harburger Mausefalle ist untrennbar mit Steffi Hebsacker verbunden, die das Turnier über viele Jahre hinweg zusammen mit ihrem Ehemann Tobias Berben mit großem Engagement organisiert und geprägt hat. Leider ist sie im Mai 2024 viel zu früh verstorben. Zu ihrem Andenken wurde in diesem Jahr erstmals der Steffi-Hebsacker-Preis vergeben, der vom Deutschen Go-Bund und dem Hebsacker Verlag zusammen ausgelobt wurde (siehe DGoZ 6/2025, S. 2f.). Ausgezeichnet werden dabei die beste Jugendliche und der beste Jugendliche unter 18 Jahren, die im Turnier die meisten Siege erzielen. Die beiden Gewinner erhalten jeweils einen Gutschein für den Hebsacker Verlag – eine schöne Initiative, die Steffis Engagement für den Go-Nachwuchs weiterträgt. Die ersten Gewinner dieses Preises bei der Harburger Mausefalle waren Walter Quathamer 9k und Violeta Gorbulska 2k. Zusätzlich gab es noch Preise für die jüngste Teilnehmerin Susila Heinicke 25k und den jüngsten Teilnehmer Taito

Donner 14k. Damit setzte dieses Turnier nicht nur ein sportliches Highlight, sondern auch ein sichtbares Zeichen für die Förderung der nächsten Go-Generation!

So war auch die 22. Harburger Mausefalle wieder ein rundum gelungenes Wochenende: spannende Partien, gute Gespräche, sonniges Wetter und eine sehr angenehme Atmosphäre. Viele Teilnehmende dürften sich schon jetzt auf die nächste Ausgabe freuen – wenn es in Harburg wieder heißt: Auf zur Mausefalle!

*Gunnar Düvel*

## Frankfurter Frühlingsbanger

Beim 3. Frankfurter Frühlingsbanger am letzten Märzwochenende wurde wieder einmal eindrucksvoll bewiesen: Wenn Go-Spieler zusammenkommen, wird nicht nur gedacht, sondern auch geschlemmt, gelacht und gelegentlich sogar gewonnen.

Schon beim Blick auf die Teilnehmerliste rieben wir uns ungläubig die Augen: Es sollen wohl 107 Teilnehmer gewesen sein. Einhundertsieben! Für ein Go-Turnier! Wir waren entsprechend irgendwo zwischen „leicht erfreut“ und „völlig aus dem Häuschen“. Und als wäre das nicht genug, war das Turnier nicht nur gut besucht, sondern auch noch ausgesprochen stark besetzt – man musste schon aufpassen, dass man nicht aus Versehen gegen einen 6-Dan stolpert.

Natürlich bleibt festzuhalten: Der Frühlingsbanger ist – ganz objektiv betrachtet – das zweitbeste Turnier in Deutschland. Direkt nach dem legendären TipTap im Herbst (diese Aussage ist selbstverständlich vollkommen neutral, wissenschaftlich belegt und in keinsten Weise als Scherz zu verstehen). Spielerisch wurde einiges geboten, und auch die Räumlichkeiten konnten sich sehen lassen: Wir hatten gleich zwei Spielräume. Einen großen, lichtdurchfluteten Saal mit Empore, auf der ebenfalls gespielt wurde – quasi Go auf mehreren Ebenen – sowie einen weiteren Raum.

Mindestens genauso wichtig wie die Spielräume war jedoch unser Aufenthaltsraum, der eher an ein gut laufendes Restaurant erinnerte. Dort gab es Erbsensuppe, „Worscht“, Nudelsalat, Pizzabrötchen und eine beeindruckende Auswahl an Kuchen. Manche munkeln, dass einige Partien nur deshalb so lange dauerten, weil die Spieler strategisch günstig zwischen Buffet und Brett pendeln mussten.

Auch optisch hatte das Turnier einiges zu bieten: Überall standen Osterglocken, passend zu unserem neuen Turnierplakat, das von Sho Ishinoshita aus Japan für uns gestaltet wurde (siehe Cover der DGoZ 1/2026). Frühlingsstimmung also nicht nur auf dem Kalender, sondern auch auf den Tischen.

Technisch gingen wir ebenfalls neue Wege: Eine neue Software wurde getestet, die die Optik der Auslosungen deutlich aufwertet und gleichzeitig eine direkte Verbindung zu einer Website bietet, auf der Paarungen und Wallist jederzeit einsehbar sind. Kurz gesagt: moderner, schicker, weniger „wo hängt nochmal der Zettel?“. Am Ende konnten sich die Besten durchsetzen:

- Tianyi Fu 6d
- Jonas Welticke 6d
- Akira Fukushima-Maekawa 4d

Herzlichen Glückwunsch zu diesen starken Leistungen!

Insgesamt zeigt sich: Der Frühlingsbanger und das TipTap haben sich inzwischen zu zwei



der größten Turniere in Europa gemausert – und wir arbeiten natürlich mit Hochdruck daran, dass sie bald nicht nur zu den größten, sondern auch zu den allergrößten, besten, schönsten und vermutlich auch welthistorisch bedeutendsten Turnieren aller Zeiten werden. Ganz bescheiden, wie man uns kennt.

Ein riesiges Dankeschön geht an alle Helfer – ohne euch würde ein solches Turnier schlicht nicht funktionieren. Wirklich nicht. Kein bisschen.

Wir hoffen, dass es allen genauso viel Spaß gemacht hat wie uns und freuen uns schon jetzt darauf, euch alle wiederzusehen – beim 10. TipTap Ende September und natürlich beim 4. Frühlingsbanger im Frühjahr 2027.

Bis dahin: Gute Züge, starke Nerven – und immer genug Kuchen in Reichweite!

*Benjamin Wirthmann*

## Turnier- und Veranstaltungsnotizen

### Karlsruher Winter-Go-Treffen

Das Winter-Go-Treffen in Karlsruhe vom 2. bis 4. Januar war wieder ein großes, familienfreundliches Treffen, mit zwei Turnieren (5 Runden Hauptturnier, 12 Runden Schnell-Go-Turnier) und über 100 Besuchern.

Das Hauptturnier mit 90 Spielern wurde von Shukai Kirby Zhang (6d, Frankfurt) gewonnen. Auf Platz 2 kam Jonas Welticke (6d, Ludwigshafen), Xinghong Chen (5d, Düsseldorf) belegte den 3. Platz ganz knapp vor Tianyi Fu (6d, Zürich/Schweiz).

Im Nebenturnier gingen die ersten beiden Plätze an Simon Christoffel (15k, Saarbrücken) und Mara Klee (8k, Saarbrücken). Beide hatten 8 Runden gespielt, Simon aber mehr Partien gewonnen.

### Berliner Winterturnier 2026

Zu unserem Winterturnier am 21. Februar im Jugendclub E-Lok kamen wieder 34 Teilnehmer\*innen vom 6. Dan bis zum 30. Kyu und einige Gäste. Während sich draußen der Winter mit Glatteis und Schneereiten

verabschiedete, spielten wir wie gehabt in drei Räumen unsere Partien. Alexander Kurz 3d gewann alle vier Runden und wurde Turniersieger. Auf dem zweiten Platz folgte Charlie Zhang 15k, auch er gewann alle vier Partien. Dritter wurde Arved Pittner 6d mit drei Siegen. Sie teilten sich das Preisgeld in Höhe von 80 Euro. Auf den Plätzen 4 und 5 folgten Daniel Krause 3d und Simon Hubert 5k. Ein besonderes Highlight waren diesmal die drei extra fürs Turnier gebackenen Kuchen der Familie Wieland, darunter ein wunderschön gestalteter E-Lok-Kuchen mit einem Go-Brett und einer Schneeflocke. Es kostete Überwindung, ihn anzuschneiden, aber dann wurde er im Nu verputzt.

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

### Schnell-Go in Kassel

Beim Schnell-Go kann viel passieren, so auch am 12. April in Kassel! Simon Naarmann 1k schlug sowohl den Turniersieger Casjen Quathamier 3d als auch den Zweitplatzierten Victor Ruse 3d. Eine beeindruckende Leistung. Ebenso stark spielte Ralf Krüger 7k, der ein tolles 4:1 erzielte.

Das Schnell-Go in Kassel ist ein echtes „Ab-und-zu-Turnier“: Immer, wenn der DGoB e.V. seine Delegiertenversammlung in Kassel abhält, findet am nächsten Tag ein Schnell-Go-Turnier statt – nun bereits zum vierten Mal. Die 28 Teilnehmerinnen und Teilnehmer erfreuten sich an den vielen Partien sowie den schönen Räumlichkeiten – und sogar die (karge) Verpflegung wurde erstaunlich oft gelobt.

Es gab gleich zwei Besonderheiten: Für vier Nachwuchs-Spieler war es die allererste Teilnahme an einem Turnier überhaupt. Besonders erfreulich war zudem die Teilnahme von Daniela Trinks. Vor über 20 Jahren initiierte Daniela den heutigen Go-Club in Kassel. Damals lernte Casjen im Alter von 9 Jahren von ihr das Go-Spiel. Heute spielten die einstige Lehrerin und ihr damaliger Schüler auf Augenhöhe gegeneinander, während Casjens siebenjähriger Sohn Walter das Spiel nun von seinem Vater lernt.

Es ist gut möglich, dass der DGoB e.V. auch 2027 seine Delegiertenversammlung wieder in Kassel abhält. Dann werden wir voller Vorfreude das 5. Kasseler Schnell-Go-Turnier veranstalten!

## Der lange Weg zum Lanke-Berg

### Wie Geduld und Diplomatie dem DGoB einen neuen Partner bescherten

Liebe Go-Freunde, manchmal muss man dicke Bretter bohren. Und manchmal sind diese Bretter aus feinstem chinesischen Kaya. Heute kann ich Euch mit großer Freude und auch einer gewissen Erleichterung mitteilen: Wir haben einen wichtigen Meilenstein erreicht.

Ein Blick auf unser Bankkonto in den letzten Tagen zeigte einen erfreulichen Eingang von exakt 7.249,11 Euro. Dieser Betrag markiert das glückliche Ende einer fast zweijährigen Odyssee, die uns von ersten, teils schwer verständlichen E-Mails über provisorische Treffen in Frankreich bis hin in das „Heilige Land des Go“ in China führte. Aber fangen wir von vorne an.

#### Ein überraschender Start im Frühjahr 2024

Alles begann vor ziemlich genau zwei Jahren, im Frühjahr 2024. Ich erhielt eine E-Mail von der Chinesischen Go-Assoziation. Eine Delegation aus der Stadt Quzhou wollte mich treffen. Das Ziel: Über die Unterstützung des DGoB sprechen und möglicherweise ein „Mind Game Center“ in Trier errichten.

Trier? Warum ausgerechnet Trier? Und warum ausgerechnet dann, wenn ganz Go-Europa nach Toulouse zum Europäischen Go Kongress (EGC) pilgert? Mein erster Gedanke war Skepsis. Als man mich dann auch noch bat, Visa-Einladungen für Personen auszustellen, die ich noch nicht kannte – zumal wir ja alle in Toulouse sein würden –, waren wir zunächst unsicher, wie wir dieses Anliegen einordnen sollten.

Nach Rücksprache mit dem Vorstand entschieden wir uns für die Gastfreundschaft und stellten die Einladungen aus. Große Erwartungen hatten wir zunächst keine.

#### Begegnung in Toulouse: Träume vs. Realität

Zu unserer Überraschung tauchte die Delegation tatsächlich auf – erst in Trier, dann reisten sie uns nach Toulouse hinterher. Dort saßen wir nun: Marc Oliver, unser Fachsekretär für Nachwuchsförderung, Vertreter der EGF und ich. Die chinesischen Gäste

waren herzlich, aber ihre Visionen trafen schnell auf die deutsche Realität.

Sie träumten von einem großen Go-Zentrum in Trier. Einem Ort für Turniere, Seminare, Kultur. Als wir vorsichtig anmerkten, dass ein repräsentatives Büro im Zentrum monatlich einen vierstelligen Betrag verschlingen würde, nahm man es zur Kenntnis, versprach weitere Besprechungen in der Heimat, und dann ... wurde es erst einmal still.

#### Die Wende: Ein Besuch am Lanke-Berg

Monatlang hörten wir nichts. Im Herbst 2024 war ich privat in China unterwegs und machte spontan einen Abstecher nach Quzhou. Und erst dort verstand ich wirklich, mit wem wir es zu tun hatten.

Quzhou ist nicht irgendeine Stadt. Sie nennt sich selbst „Heiliges Land des Go“ (世界圍棋圣地). Der Legende nach traf hier, auf dem Lanke-Berg, der Holzfäller Wang Zhi auf zwei Unsterbliche, die Go spielten. Er schaute ihnen nur kurz zu, doch als er seine Axt wieder aufheben wollte, war der Stiel verrottet („Lanke“ bedeutet „verrotteter Axtstiel“) und in der Menschenwelt waren Jahrhunderte vergangen.

Mein Empfang war überwältigend herzlich. Man signalisierte einen riesigen Willen zur Zusammenarbeit, auch wenn das teure Büro in Trier vom Tisch war. Die neue Idee: Statt Miete zu zahlen, wollte man Turniere in Deutschland unter der Marke „Lanke Quzhou“ sponsern. Ich reiste mit einem Vertragsentwurf ab. Er betonte unsere Freundschaft in schönen Worten, aber an der entscheidenden Stelle – dem konkreten Sponsoringbetrag – blieb es zunächst noch vage. Wir setzten dennoch auf Vertrauen und unterschrieben.

#### 2025: Diplomatie und ein Wagnis in Trier

Das Jahr 2025 wurde zur Geduldsprobe. Unser Fachsekretär Chafiq reiste als Begleiter eines Jugendteams nach Quzhou und leistete großartige diplomatische Arbeit, um konkrete Pläne zu schmieden. Doch es gab eine massive Hürde: Unsere Partner wünschten sich eigentlich ein

Modell, bei dem der DGoB alle Kosten für mindestens vier Turniere vorstreckt und Quzhou uns das Geld später erstattet.

Für uns war dieses finanzielle Risiko eine große Herausforderung, vom organisatorischen Aufwand ganz zu schweigen. Aber wir wussten auch: Wenn wir nicht liefern, passiert gar nichts. Wir brauchten einen Vertrauensbeweis.

Also gingen wir ins Risiko. Ende Mai 2025 richteten wir im Rahmen des „12. Trierer Tengen“ den ersten Kinder Lanke Cup aus. Marc Oliver half bei der Organisation und Emanuel Schaaß leitete das Turnier vor Ort souverän. Chafiq leitete die Fotos und Videos der begeisterten Kinder umgehend nach Quzhou weiter. Ich glaube, genau das war der Schlüssel: Für die Entscheider dort war es enorm wichtig zu sehen, dass wir nicht nur reden, sondern auch Ergebnisse liefern können.

## Das große Finale: Paläste und Überweisungen

Ende letzten Jahres war ich erneut in China zur Eröffnung des gigantischen neuen Go-Zentrums am Lanke-Berg (siehe Foto). Dort, zwischen der



chinesischen Go-Elite und modernster Architektur, konnte ich unser Anliegen noch einmal persönlich vorbringen. Ich machte unseren Partnern klar: „Wir sind für den Kinder Lanke Cup im guten Glauben in Vorleistung gegangen. Jetzt brauchen wir ein Zeichen.“

Man versprach mir eine zügige Bearbeitung. Im internationalen Zahlungsverkehr dauerte dies dann aufgrund diverser Rückfragen und Formulare jedoch noch einige Wochen, und bis zum Schluss wussten wir nicht genau, in welcher Höhe die Summe letztlich eintreffen würde.

Als die 7.249,11 € dann endlich auf unserem Konto verbucht wurden, waren wir überaus erleichtert.

## Was bedeutet das für uns?

Dieses Geld deckt nicht nur unsere Vorleistung für Trier, sondern ermöglicht uns in diesem Jahr, eine ganze Reihe an „Lanke-Turnieren“ und Projekten durchzuführen. Folgendes steht an:

- Je ein Spitzenturnier für die besten Spieler und die besten Spielerinnen in Deutschland (beide in Trier).
- Ein großes Wochenendturnier in Düsseldorf (derzeit in Vorbereitung durch Ying Cheng).
- Ein Go-Camp für den deutschen Go-Nachwuchs (organisiert von Chafiq).
- Eine neue Kooperation mit der Stadt Duisburg.

Diese Entwicklung ist auch eine Lehre für uns alle: Internationale Kooperationen brauchen Zeit und Verständnis für die andere Kultur. Unsere Partner wollten keine schnelle Geschäftsbeziehung, sie wollten erst Vertrauen aufbauen – und sehen, dass wir ihre „Heilige Stätte“ würdig vertreten. Unser Mut beim Trierer Tengen hat sich ausgezahlt.

Ich freue mich darauf, Euch alle bei den kommenden Turnieren zu sehen – vielleicht denkt ihr beim nächsten Atari kurz an den Holzfäller Wang Zhi und daran, dass Geduld in der Regel belohnt wird.

Ende gut, alles gut!

*Kai Meemken*

## Das erste Vierteljahrhundert Go in der Martha – ein kurzer, persönlicher Rückblick

von Kalli Balduin

Den Spieltreff in der Martha-Gemeinde in Berlin/Kreuzberg gibt es nun schon seit mehr als 25 Jahren, seit dem Jahr 2000 – fast ohne Unterbrechung. Es gab natürlich Ferien und Corona kam dazwischen, seither zweimal die Woche, davor sogar dreimal.

Tja, es ist nicht leicht, einen Anfang, einen ersten Stein zu setzen.

### Regelmäßigkeit

Ich war damals Mitglied im Kreuzberger Tauschring und hatte dort „Japanisch für Anfänger“, „Einführung ins Go-Spiel“ und auch ‚Sushi machen‘ im Angebot, um mir ein paar Kreuzer (das war die Währung des Tauschrings) zu verdienen.

Bei meinem ersten Sushi-Einsatz zum Geburtstag des Auftraggebers erzählte mir jener vom Jugendtreff in der Martha, der auch im Tauschring war, und meinte, vielleicht könne ich mir auch dort ein paar Kreuzer verdienen.

Die Martha-Gemeinde ist eine aktive und lebendige protestantische Kirchengemeinde, die den Frauen des neuen Testaments gewidmet ist und sich seit vielen Jahren auch für den interreligiösen Dialog einsetzt.

Im Innenraum der im Jahr 1904 eingeweihten Kirche wurde Anfang der 70er Jahre eine Zwischendecke eingezogen, um Platz für eine Kita und für die Offene Jugendarbeit zu schaffen. Seither befindet sich der sakrale Raum erhöht im ersten Stock, während sich darunter die ‚Spielhöhle‘ befindet ...

Einige Tage später ging ich also zum Martha-Treff, stellte mich mit meiner Idee eines Go-Ange-

bots bei der Leiterin der Jugendarbeit vor und die meinte gleich, für so etwas würde sie versuchen, Honorarmittel aufzutreiben. So nahm die Geschichte ihren Lauf.



Dreimal in der Woche war ich dann mit verlässlicher Regelmäßigkeit im Treff und ich glaube, dies ist eine erste kleine Zutat für einen guten Spieltreff: Regelmäßigkeit!

## Turniere und Veranstaltungen

Nachdem die ersten Kinder und Jugendlichen sich für das Spiel begeistert hatten, entstand die Idee, kleine Turniere zu organisieren. Die Öffnungszeiten des Treffs hatten natürlich ihren Einfluss auf die Bedenkzeiten der Turniere: 15 bis 20 Minuten ohne Nachspielzeit pro Partie waren die Regel. Und um es noch etwas spannender zu machen, gab es, wie auch heute noch, volle Vorgabe. So haben alle eine Chance, das Turnier zu gewinnen.

Einmal hatten wir eine Partie zwischen einem 3-Dan und einer jungen Anfängerin mit 26 Steinen Vorgabe, die sie schließlich mit einem Punkt gewann. Die Freude auf beiden Seiten des Bretts war unbeschreiblich!

Nach aktuellem Stand haben wir 144 Martha-Turniere gespielt. Dazu kommen Meisterschaften, Teamturniere, Paar-Go und diverse Experimente, z. B. ein volles Rotations-Match. Das geht so:

An drei (oder fünf) Brettern spielen zwei Teams zu je drei (fünf) Spielern. Nach jeweils 35 (20) Zügen wechseln alle an ein anderes Brett mit einem anderen Spielpartner. Nach dem zweiten (vierten) Wechsel spielen die jeweiligen Paarungen die Partien zu Ende – gewonnen haben am Ende alle, weil es sehr viel Spaß macht.

Das kleinste Turnier hatte vier Teilnehmer (das Minimum für drei Runden), das größte war das 100. Turnier mit über 30 Teilnehmern. Wir spielten es Go Seigen zu Ehren an seinem 100. Geburtstag, am 12. Juni 2014.

Diese Art von kleinen Turnieren eignen sich sehr gut dazu, Kindern und Anfängern Turniererfahrungen zu geben und dabei auch ein bisschen Ernst in das Spiel zu bringen. Zugleich ist das informelle Format niederschwellig: Vor einigen

Jahren spielte eine neugierige Besucherin ihre allerersten Go-Partien direkt im Turnier.

Und schließlich finden in der Martha auch immer wieder Lehrveranstaltungen und Kurse von starken Spielern statt, darunter auch von Gästen aus Ostasien.

Eine weitere Zutat also: Turniere und Veranstaltungen!



## Atmosphäre schaffen

Nach einigen Jahren ergab sich in der Martha die Möglichkeit, einen eigenen Raum zu bekommen. Damit wurden wir zu einem festen Bestandteil des Offenen Treffs. Seither können wir auch Tee und Kaffee bereitstellen. Einige Jahre lang bekamen wir sogar noch bei Ladenschluss übriges Gebäck und Kuchen einer Bäckerei in der Nachbarschaft.

In der warmen Jahreshälfte können wir außerdem den Garten inklusive Spielplatz der Nachbar-Kita nutzen und dort die Ruhe genießen, die inmitten einer Großstadt manchmal schwer zu finden ist.

Dritte Zutat: Atmosphäre schaffen!

## Willkommenskultur pflegen

Nach mehr als 25 Jahren Martha habe ich viele Erlebnisse gesammelt, viele Menschen sind gekommen und gegangen, sowohl in der Gemeinde als auch im Jugend- und im Spieltreff.

Alle Kinder und Jugendlichen, die zum Jugendtreff kommen, haben das Go-Spiel zumindest einmal ausprobiert, manche schon vor vielen Jahren. Auch die, die nicht spielen, sind damit vertraut,

haben die Runde der Go-Spieler über die Jahre beobachten und erleben können, deren Präsenz dort auch einen Ruhepol bildet, und haben vor dem Spiel auch einen gewissen Respekt.

Im großen Saal geht es natürlich auch mal laut zu, an den Tischtennisplatten, am Billardtisch und seit neuestem an den Fitnessgeräten – und manchmal versuchen sie in unserem Raum ihre Grenzen zu testen, die wir ihnen dann auch setzen müssen. Das gehört einfach dazu.

Manche wundern sich darüber, dass ich mich oft nicht sofort ans Brett setze, um gleich loszuspielen, oder gleich die nächste Partie suche. Da ich aber als Go-Lehrer schon ein paar Stunden Go an den Schulen hinter mir habe, gehe ich es in der Martha etwas ruhiger an und möchte vor allem da sein für Neulinge und für Kinder, die ich nicht warten lassen möchte.

Es ist für mich wichtig, spontane Besucher oder Kinder und deren Eltern willkommen zu heißen. Und ich möchte mich um sie kümmern können. Wäre ich bereits in einer Partie, dann könnte ich nicht so konzentriert weiterspielen, und das wäre auch meinem Spielpartner gegenüber unhöflich.

Zu uns finden nicht nur Spieler über die Homepage des Go-Verbands, wir haben auch außen am Tor ein Schild hängen. So manche haben sich davon

anlocken lassen und so zum Go gefunden – so wie die oben erwähnte Turnierdebutantin.

Eine gute Sache ist es außerdem, zwischen Spielern zu vermitteln, die einander noch nicht kennen, um ihnen zu helfen, passende Spielpartner zu finden.

Die vierte Zutat ist also: die Willkommenskultur pflegen!

## Sei polyludol ...

Bei all dem Go braucht man auch mal einen Ausgleich. Das gilt besonders für die jungen Spieler. Wir spielen durchaus auch mal andere Spiele. Früher gab es oft ein paar Mahjongg-Spieler, Schach ist immer eine Option, dazu kommen Schachfußball und Subbuteo (ein Tischfußballspiel) und viele andere Gesellschaftsspiele. Im großen Saal kann man sich an Tischtennisplatten, einem Billardtisch oder am Kicker auflockern.

Und in letzter Zeit müssen die Besucher auch noch mein Gitarrenspiel ertragen, zum Glück noch nicht meinen Gesang.

Zutat Nr. 5: Wir sind nicht monoGom, sondern polyludol!

## Nachbarschaften einbeziehen und Netzwerke schaffen

Vor etwa zehn Jahren hatten wir auch die Möglichkeit, an dem bundesweiten Förderprogramm ‚Kultur macht stark‘ teilzunehmen. Nach zwei abgelehnten Anträgen klappte es dann im dritten Anlauf, nachdem wir neben dem Go-Spiel noch Kalligraphie einbezogen. Damit deckten wir zwei der klassischen chinesischen Künste ab und konnten Go als Kulturgut und schöne Kunst vermitteln – dieser Ansatz war hierzulande natürlich eine kleine Herausforderung.

Im Rahmen dieses Projekts erhielten an zwei Schulen in der Nachbarschaft alle Schüler eine Einführung ins Go-Spiel und mit der Hilfe einer professionellen Kalligraphin außerdem eine Einführung in die hohe Kunst der Pinselführung.



So ein langes und umfangreiches Projekt kann man nicht alleine stemmen. Deshalb möchte ich mich bei David Seibt bedanken, mit dem zusammen ich dieses Projekt initiiert habe, der aber dann Berlin aus beruflichen Gründen verlassen musste. Und mein Dank geht weiterhin an Peter Gebert, den ich gewinnen konnte, um das Projekt weiterzuführen. Seither organisieren wir den Martha-Treff gemeinsam.

Das Projekt lief zweieinhalb Jahre und hatte zur Folge, dass auch heute noch, wenn ich in der Nachbarschaft mit Peter im öffentlichen Raum spiele, wir vielen ein Lächeln ins Gesicht zaubern können, die uns aus dieser Zeit kennen.

Noch eine Zutat: Nachbarschaften einbeziehen und Netzwerke schaffen!

## Geselligkeit

Ein Go-Treff ist eben auch ein sozialer Ort, der von den Menschen, ihren Ideen und Initiativen lebt.

Als Gärtner und Philosoph fallen mir noch zwei Bilder ein:

Ein Gärtner muss für seine Pflanzen eine gute Umgebung schaffen, in denen sie wachsen und reifen können. Manche reifen heran und einige schaffen es zur Blüte.

Als Philosoph denke ich mir ... naja, ich muss dann an Epikur und seine Philosophie-Schule im Garten denken. Alle waren dort willkommen, man erfreute sich an einfachen Dingen ... Go haben sie damals sicherlich nicht gespielt, aber es soll ein sehr geselliger und offener Ort gewesen sein.

Zu guter Letzt somit noch die Würze: Geselligkeit. Nicht zu viel denken – einfach machen!

## Initiative schafft Möglichkeiten

Die Mischung all dieser kleinen und größeren Zutaten führt zu einem Spieltreff, der zu den aktivsten in Berlin zählt. Im Schnitt haben wir ein gutes Dutzend Besucher pro Treff, mittwochs etwas weniger und samstags etwas mehr, weil wir da mehr



Stunden haben. Und, in Berlin kein Wunder: unsere Besucher kommen aus aller Welt.

26 Jahre sind eine lange Zeit und ich könnte noch so viele Erinnerungen teilen – und auch dann wären es ja nur meine Erinnerungen. Was würden andere schreiben? Was haben sie ‚auf der anderen Seite des Bretts‘ erlebt?

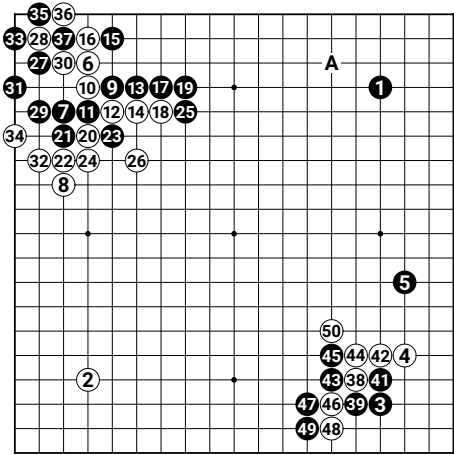
Ich habe am Anfang vom ersten Stein geschrieben. Er mag mir zufällig beim Sushi machen zwischen die Finger geraten sein, aber natürlich braucht es dann andere, die mitspielen, und jetzt dauert die Partie schon 26 Jahre. Das kann man vorher nicht wissen oder planen, aber man kann sich beim Blick zurück darüber freuen und für so eine Chance einfach nur dankbar sein.

Zum Abschluss eine kleine Go-Weisheit, die ich in einer Folge von „Star Trek“ entdeckt habe: Initiative schafft Möglichkeiten.

Euro-Go-Profis kommentieren (8)

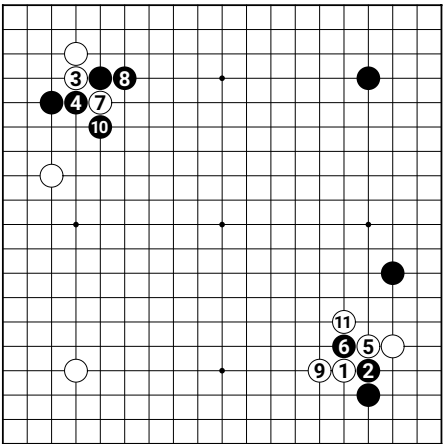
**Partie:** Senko Cup – Frauen-Amateurweltmeisterschaft 2026, Finale  
**Weiß:** Manja Marz 4d  
**Schwarz:** Pinyada Sornarra 4d  
**Komi:** 6,5 Punkte  
**Ergebnis:** 308 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.  
**Kommentar:** Andrii Kravets 3p

Dies war die Finalpartie der Frauen-Amateurweltmeisterschaft zwischen Manja Marz 4d und Pinyada Sornarra 4d. Manja erreichte das Finale mit zwei überzeugenden Siegen, während Pinyada in der vorherigen Runde eine lange und kräftezehrende Partie absolvieren musste und eine der Favoritinnen mit nur einem halben Punkt besiegte. Da alle Partien an einem Tag gespielt wurden, dürften die verbliebenen physischen und mentalen Ressourcen eine nicht zu unterschätzende Rolle gespielt haben.

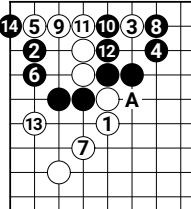


Figur 1 (1-50)

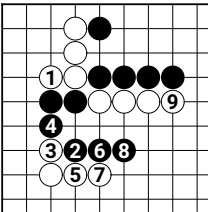
- 10: Wenn Weiß weiterhin die Züge von Schwarz gespiegelt hätte, hätte Schwarz, wie in Dia. 1 gezeigt, zwei Treppen installieren können, die ineinander laufen. In solchen Stellungen ist die Initiative von zentraler Bedeutung und die Spielerin am Zug hat dann einen klaren Vorteil.
- 14: Statt A in Dia. 2 hätte Weiß auch 1 spielen können. Nach Zug 13 ergibt sich im Eck



Dia. 1



Dia. 2

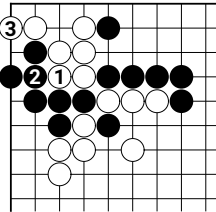


Dia. 3

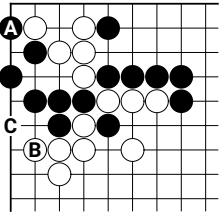
entweder ein komplexes Ko oder ein Seki, sodass Weiß die Möglichkeit hat, global die Initiative zu übernehmen.

20: In dieser Stellung hatte Weiß auch die Option, die Ecke mit 1 in Dia. 3 zu sichern. Allerdings bleibt die Stellung für beide Gruppen im Zentrum unklar, was zu einem komplizierten Kampf im Mittelspiel führen würde.

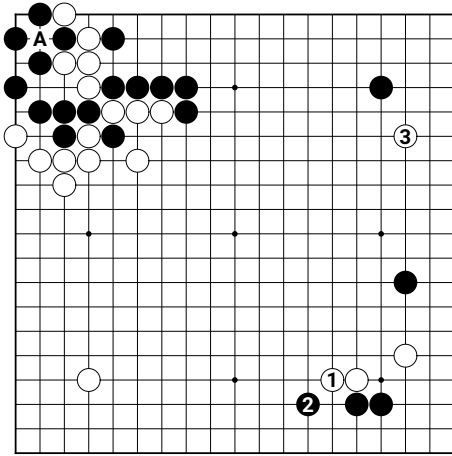
25: Dies ist eine der einfacheren lokalen Varianten für beide Seiten. Schwarz kann jetzt entweder mit 27 in der Ecke ein Seki



Dia. 4



Dia. 5

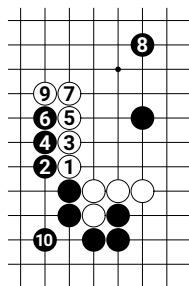


Dia. 6

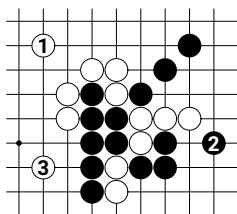
- bzw. ein Stufen-Ko anstreben oder alternativ global orientiert einfach auf A fortsetzen.
- 31: Dieser Zug wirkt wie ein Tesuji, tatsächlich aber kann Weiß mit der Sequenz aus Dia. 4 die schwarze Gruppe töten.
  - 32/33: Nach diesem Abtausch ergibt sich eine bekannte Standardstellung. In der Ecke kommt es entweder zu einem komplexen Ko oder zu einem Seki.
  - 34: Dieser Zug ist jedoch eine klare Ungenauigkeit, da er den Status der Ecke kaum beeinflusst. Ein großer Zug irgendwo anders wäre deutlich sinnvoller gewesen.
  - 40: Und dies ist eine weitere Ungenauigkeit von Weiß, indem sie sich mit A in Dia. 6 zu stark auf das Ko in der oberen Ecke fokussiert, anstatt rechts fortzusetzen. Um Schwarz tatsächlich oben rechts zu töten wären vier zusätzliche Züge notwendig. Zu diesem Zeitpunkt ist daher eigentlich diese Stellung bereits weitgehend geklärt, sodass weitere Investitionen ineffizient sind.

## Die Teilnehmerinnen des Senko Cup 2026



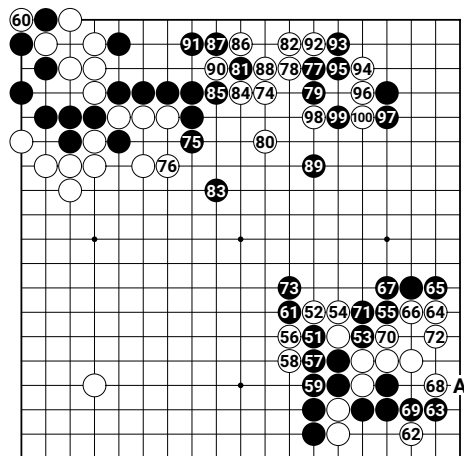


Dia. 7

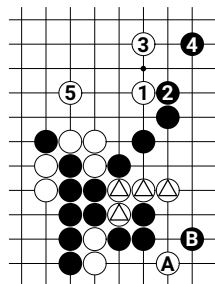


Dia. 8

46: Anstatt zu schneiden und zwei Steine zu opfern – wodurch Schwarz sowohl Einfluss als auch Territorium erhält –, hätte Weiß die solidere Fortsetzung 1–9 in Dia. 7 wählen können. Weiß läge dann weiterhin etwa 10 Punkte zurück, aber die Partie bliebe offen.

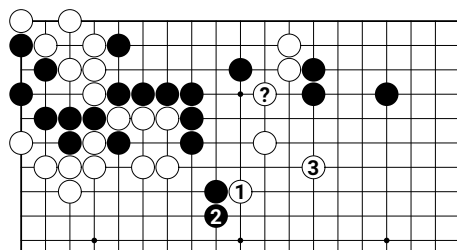


Figur 2 (51–100)

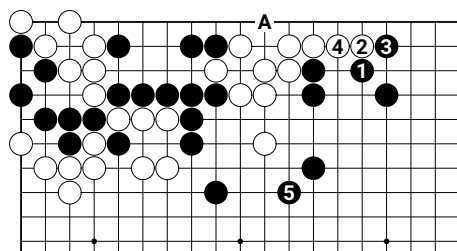


Dia. 9

60: Statt das Ko weiterzuführen, sollte Weiß eine stabile Stellung im Zentrum aufbauen. Nach 1 in Dia. 8 sind die Züge bei 2 und 3 Miai für Schwarz und sichern entweder die Ecke oder die untere Seite. Trotz des Rückstands bietet das linke Moyo Weiß weiterhin eine realistische Chance.



Dia. 10

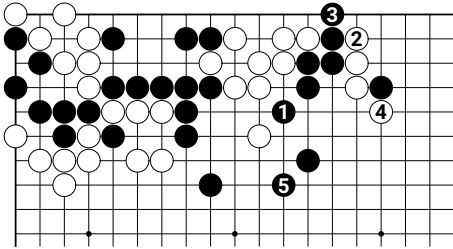


Dia. 11

- 64: Der Abtausch A für B (62/63) in Dia. 9 stellt eine Fehlkalkulation von Weiß dar. Weiß hat vermutlich übersehen, dass das Fangen der vier markierten Steine alle schwarzen Gruppen verbindet; nach deren Verlust schwindet das gesamte äußere Potential. Stattdessen hätte Weiß besser zunächst erzwungene Züge außen wie in Dia. 9 spielen und erst später das verbleibende Aji im Eck nutzen sollen. Der Versuch, in der Ecke mit 64 zu leben, war strategisch unbefriedigend. Weiß lebt zwar lokal, zahlt dafür jedoch einen zu hohen Preis: Schwarz erhält außen sowohl Einfluss als auch Gebiet. Zudem wird Schwarz später wahrscheinlich A in Sente erhalten, was die weiße Gruppe auf nur drei Punkte reduzieren wird.
- 84: Die ungewöhnliche Invasion mit 74 war eine gute praktische Entscheidung. Zu diesem Zeitpunkt liegt Schwarz mit mehr als zwanzig Punkten vorne, daher muss Weiß ein Risiko eingehen. Anstatt aber in der Folge mit 84 lokal Augen zu bilden, sollte Weiß versuchen, mit 1–3 in Dia. 10 ins Zentrum auszuweichen, um dort das schwarze Moyo zu reduzieren.
- 93: Zug 92 gibt Weiß eine stabile Form und nahezu zwei Augen. Schwarz sollte daher besser mit 1–5 in Dia. 11 antworten und Weiß lokal einschränken, statt zu aggressiv zu spielen und sich schlechtes Aji einzuhandeln. Auf der

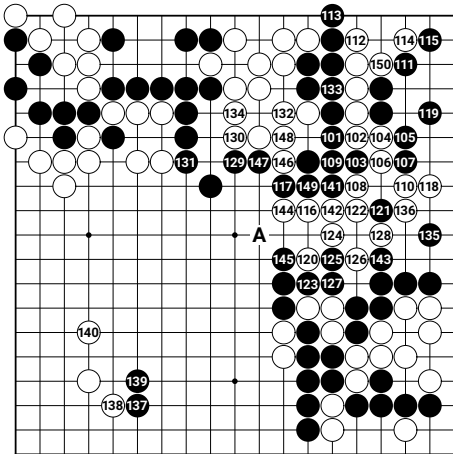
rechten Seite besteht weiterhin erhebliches Punktpotential. Zudem bleibt die Möglichkeit, die Augenform von Weiß bei A anzugreifen.

- 94: Dies ist ein Tesuji mit dem Ziel, die schwarze Form zu destabilisieren. Manja erkannte, dass die Stellung immer noch ungünstig war und weitere Komplikationen erforderlich sind.



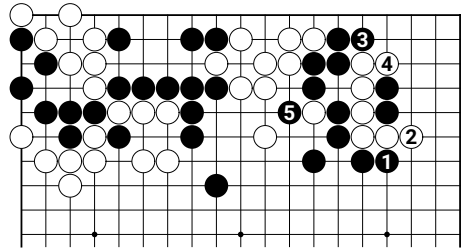
Dia. 12

- 97: Schwarz hingegen sollte die Stellung vereinfachen, etwa durch die Variante 1–5 in Dia. 12, die zur Gefangennahme der oberen schwarzen Gruppe führt.



Figur 3 (101–150)

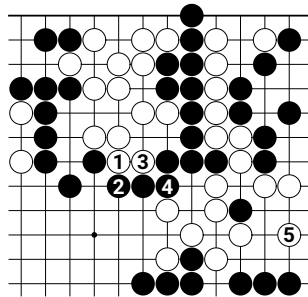
- 105: Schwarz sollte wie in Dia. 13 die Ecke aufgeben und die Gruppe am oberen Rand fangen. Nach diesem Tausch würde Schwarz immer noch mit mehr als zwanzig Punkten führen. Stattdessen entschied sich Schwarz dafür, in der Ecke zu leben. Diese Entscheidung erleichtert es der weißen Gruppe in der weiteren Partie, dank kombinierter Sente-Züge zu überleben,



Dia. 13

während die weiße Gruppe am oberen Rand aufgrund ebenfalls möglicher Sente-Züge bei A und B, vieler Freiheiten und ineffizienter Form zunehmend schwer zu töten ist.

- 134: Weiß spielte alle verfügbaren Sente-Züge und hatte sogar die Möglichkeit, die obere



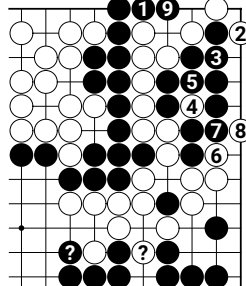
Dia. 14

Gruppe mit 1 und 3 in Dia. 14 in Sente zu sichern und anschließend rechts mit 5 stabil zu leben. In der Partie wählte Weiß jedoch mit 134 eine Gote-Lösung. Dadurch bleibt Weiß zwar auch rechts

am Leben, aber Schwarz erhält zusätzliche Sente-Züge gegen diese Gruppe.

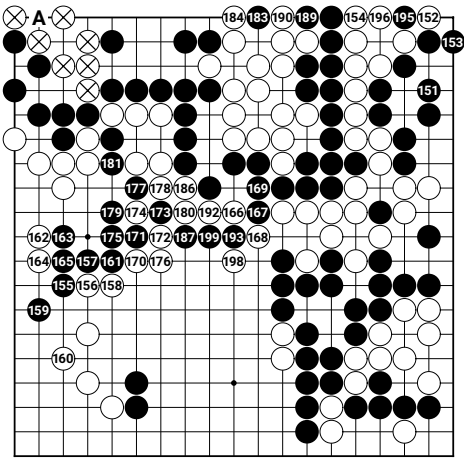
- 136: Es ist Weiß gelungen, mit beiden Gruppen zu leben. Die Stellung ist somit annähernd ausgeglichen.

- 141–154: Schwarz prüft mit den durch 134 geschenkten Sente-Zügen, ob Weiß wirklich leben möchte.



Dia. 15

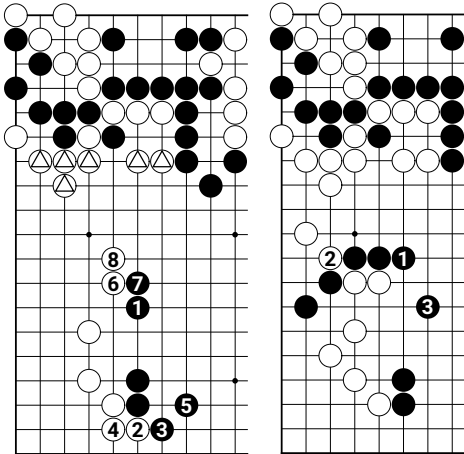
143: Schwarz hätte nicht versuchen sollen, die Augen von Weiß so zu zerstören. Es hätte vollauf genügt, die Gruppe auf A in Sente einzuschließen und die Partie ruhig fortzusetzen. So hätte ein Vorteil von etwa zehn Punkten erhalten bleiben können.



Figur 4 (151–200)

182, 188, 194, 200 auf 174; 185, 191, 197 auf 173

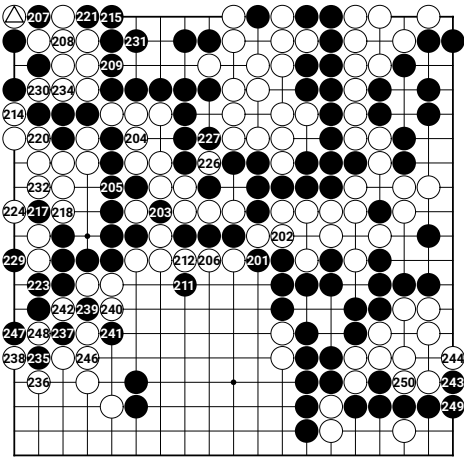
153: Für den Partieverlauf ist dieser schwarze Zug einer der entscheidenden Fehler. Schwarz übersah wohl, dass sie 1 in Dia. 15 einfach mit 2 beantworten kann, da nach 1 die eigenen Steine später mit 9 angebunden werden können. Stattdessen spielte Schwarz mehrere ineffiziente Züge mit dem Ziel, die weiße Gruppe zu töten, während sich Weiß problemlos ein weiteres Auge sichern konnte. Danach war dann die Stellung tatsächlich ausgeglichen.



Dia. 16

Dia. 17

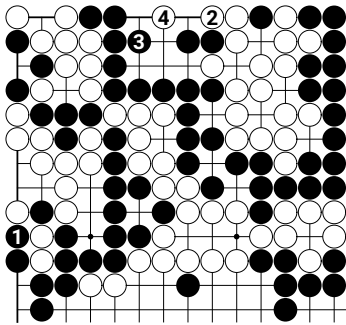
- 155: Diese Invasion ist für Schwarz überambitioniert. In der Nähe einer markierten starken weißen Wand zu leben ist schwierig. Zudem verliert Schwarz Potential im Zentrum. Ein sinnvoller Plan wäre es gewesen, wie in Dia. 16 das Zentrum auszubauen und so die Partie eng zu halten.
- 163: Dies war die letzte Gelegenheit für Schwarz, mit 1 und 3 in Dia. 17 auf einen ausgewogeneren Plan umzuschwenken und das Zentrum zu entwickeln. Wenn Schwarz bei 2 deckt, hat die gesamte schwarze Gruppe nach Weiß auf 1 keine Augen.
- 186: Schwarz hat versucht auszubrechen, doch Weiß blockiert effektiv. Damit bleibt Schwarz ohne Augen, während alle weißen Gruppen verbunden sind. Es besteht lediglich eine entfernte Ko-Hoffnung in der oberen linken Ecke bei A, doch Weiß kann es sich bereits leisten, die markierten Steine zu opfern, um die linke Gruppe sicher am Leben zu halten.



Figur 5 (201–250)

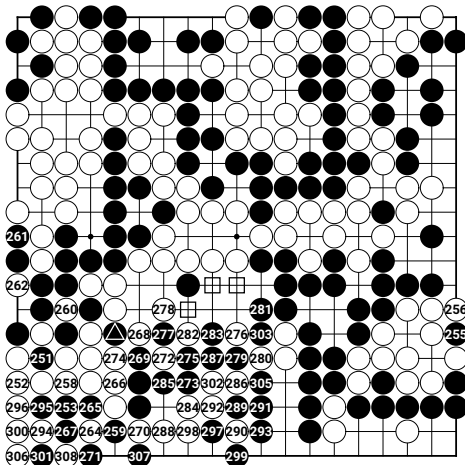
210, 216, 222, 228 auf △;  
213, 219, 225, 233 auf 207; 245 auf 239

230/231: Weiß entscheidet sich für das Fangen mit 230. In der Partie antwortet Schwarz oben mit 231 und lebt mit seiner großen Gruppe, während Weiß die Steine links schlägt. In diesem Moment wäre die beste praktische Chance für Schwarz aber wohl gewesen, auf 1 in Dia. 18 zu spielen und darauf zu hoffen, dass Weiß unter Zeitdruck nicht die korrekte Fortsetzung findet. Dann wäre



Dia. 18

nisse machen. Nach dem Schlagen auf 234 zeigt die KI einen Vorteil von nahezu 50 Punkten für Weiß.



Figur 6 (251–308)

254, 257 schlägt 251; 263 schlägt 260; 304 auf △

274: Nachdem Weiß die untere Ecke aufgibt, aber alle Steine verbindet, beträgt der Abstand weiterhin etwa 25 Punkte. Schwarz hat keine realistischen Gewinnchancen mehr, selbst wenn das gesamte Gebiet mit 277 und Steinen auf □ gesichert würde. Die Partie wurde zwar noch fortgesetzt und Manja fing später noch eine weitere Gruppe am unteren Rand, doch dies hatte keinen Einfluss mehr auf das Ergebnis der Partie.

## Impressum DGoZ 2/2026

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

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

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

**Redaktionsanschrift:** Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Internet: [www.dgoz.de/dgoz](http://www.dgoz.de/dgoz), E-Mail: [dgoz@dgoz.de](mailto:dgoz@dgoz.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:** Kalli Balduin, Gunnar Düvel, Ulrich Groh, Kai Meemken, Marc Oliver Rieger, Martin Ruzicka, Nick Thomas, Benjamin Wirthmann

**Fotos:** Kalli Balduin, Tobias Berben, Tonny Claasen, Marc Frank Quathamer, Oliver Rieger, Benjamin Wirthmann, 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 3/2026:**

Mittwoch, der 10.06.2026

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

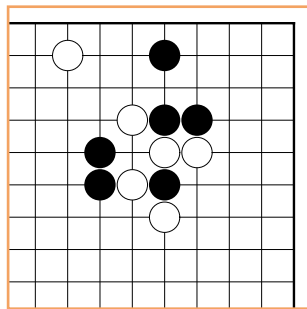
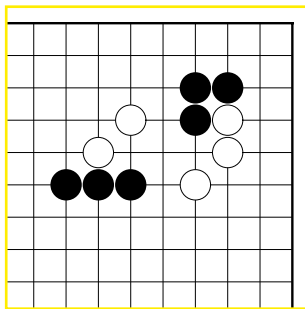
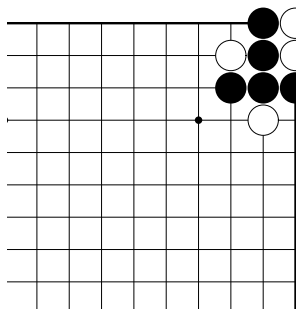
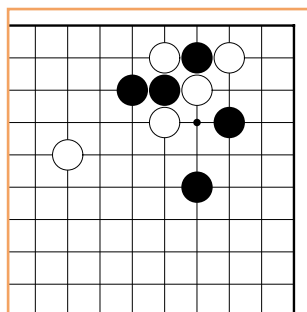
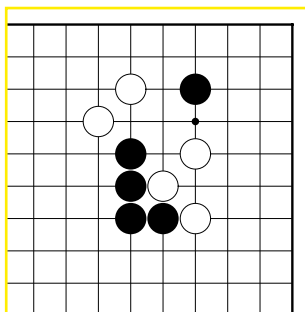
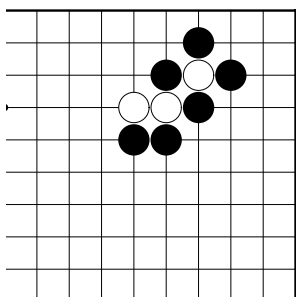
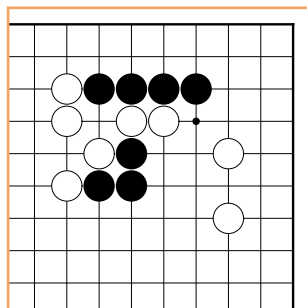
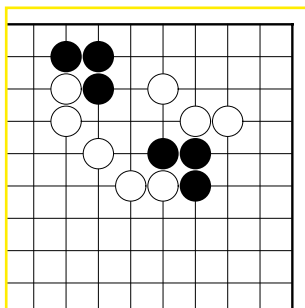
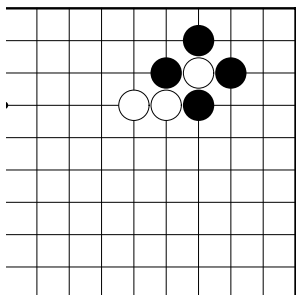
## Go-Probleme für Weiß-, Gelb- und Orangegurt

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 vom Brett entfernt werden müssen!

**Gelb:** Zeichne den Zug ein, der die schwarzen Steine verbindet!

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

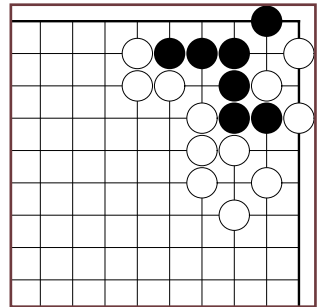
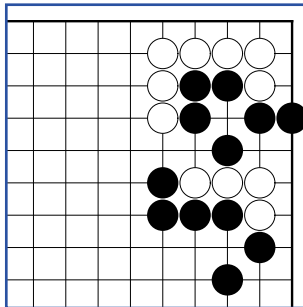
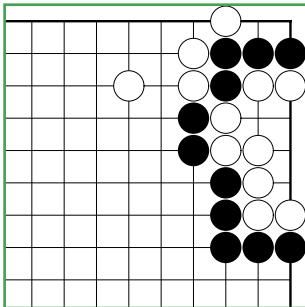
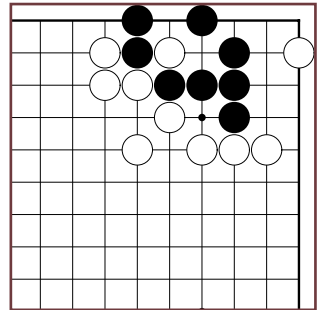
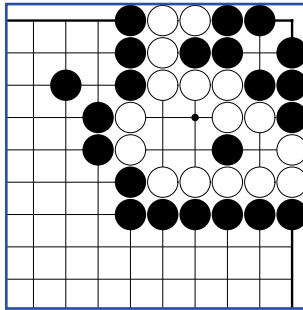
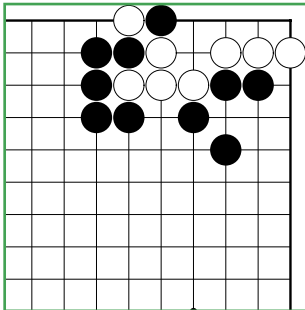
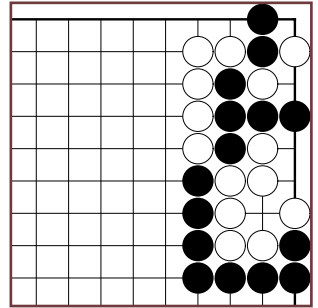
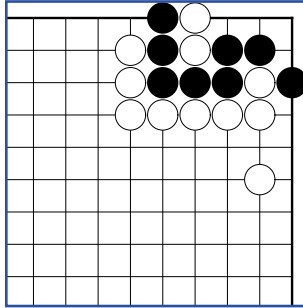
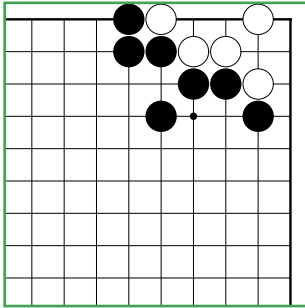


## Go-Probleme für Grün-, Blau- und Braungurt

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

### Schwierigkeitsgrade der Probleme

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



Deutschlandpokal 2026\*

| Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker |    |    |   |   | 6                                    | Blumenschein, Lui    | 6k  | 3 | – | 3 |
|-----------------------------------|----|----|---|---|--------------------------------------|----------------------|-----|---|---|---|
| Pl. Name                          | ED | HH | Σ |   |                                      | Langer, Martin       | 6k  | – | 3 | 3 |
| 1 Thoi, Martin                    | 1d | –  | 4 | 4 | 8                                    | Hartig, Silvia       | 5k  | 2 | – | 2 |
| Düvel, Gunnar                     | 2k | –  | 4 | 4 |                                      | Hartmann, Christian  | 3k  | – | 2 | 2 |
| 3 Schafroth, Gideon               | 1k | 1  | 2 | 3 |                                      | Hebsacker, Hannah    | 3k  | – | 2 | 2 |
| Bhanderi, Shreyash                | 1k | 1  | 2 | 3 |                                      | Li, Weide            | 4k  | – | 2 | 2 |
| 5 Kleinhans, Guido                | 1d | 3  | – | 3 |                                      | Stenzaly, Georg      | 5k  | – | 2 | 2 |
| Waschbichler, Florian             | 2k | 3  | – | 3 |                                      | Lamp, Hanno          | 7k  | – | 2 | 2 |
| Beggerow, Joachim                 | 2d | –  | 3 | 3 |                                      | Töpfer, Wiebke       | 8k  | – | 2 | 2 |
| 8 Sun, Ryan                       | 3d | –  | 2 | 2 | Pokalgruppe C: 10. Kyu und schwächer |                      |     |   |   |   |
| Snatzke, Raymond G.               | 2d | 2  | – | 2 | Pl. Name                             | ED                   | HH  | Σ |   |   |
| Sokolowsky, Bernd                 | 2k | 2  | – | 2 | 1                                    | Schulte, Luzie       | 13k | 5 | – | 5 |
| Tan, Tan                          | 2d | –  | 2 | 2 |                                      | Clausen, Claus Lucca | 12k | 5 | – | 5 |
| Sander, Volker                    | 1k | –  | 2 | 2 |                                      | Büchel, David        | 30k | 5 | – | 5 |
| Reinke, Hendrik                   | 1k | –  | 2 | 2 | 4                                    | Bodenmüller, Daniel  | 14k | – | 4 | 4 |
| Zimdars, Joschka                  | 1d | –  | 2 | 2 | 5                                    | Mazanek, Oliver      | 10k | 2 | – | 2 |
| Mex, Gerd                         | 1k | –  | 2 | 2 |                                      | Pithadia Priyank     | 11k | – | 2 | 2 |
| Böhme, Friedrich                  | 2k | –  | 2 | 2 |                                      | Turman, David        | 15k | – | 2 | 2 |
| Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu  |    |    |   |   |                                      | Sun, Erik            | 19k | – | 2 | 4 |
| Pl. Name                          | ED | HH | Σ |   | 9                                    | Donner, Taito        | 14k | 1 | 0 | 1 |
| 1 Häublein, Juliane               | 8k | 3  | 1 | 4 | 10                                   | Kohr, Markus         | 15k | 1 | – | 1 |
| 2 Depping, Paul                   | 3k | –  | 4 | 4 |                                      | Kegelman, Elena      | 15k | 1 | – | 1 |
| Quatham, Walter                   | 9k | –  | 4 | 4 |                                      | Bittner, Frank       | 12k | 1 | – | 1 |
| 4 Strach, Pascal                  | 3k | 1  | 2 | 3 |                                      | Tchoudovski, Julia   | 18k | 1 | – | 1 |
| Donner, Tarmo                     | 9k | 1  | 2 | 3 |                                      | Göttlich, Ramin      | 15k | 1 | – | 1 |
|                                   |    |    |   |   |                                      | Wahl, Constantin     | 10k | – | 1 | 1 |

| Pokalturniere 2026  |           |                                |
|---------------------|-----------|--------------------------------|
| 07. – 08. Februar   | Erding    | 26. Erdinger Turnier           |
| 28. – 01. März      | Hamburg   | 22. Harburger Mausefalle       |
| 18. – 19. April     | Dresden   | 36. Dresdener Go-Turnier       |
| 25. – 26. April     | Hannover  | 66. Messeturnier Hannover      |
| 06. – 07. Juni      | Darmstadt | Darmstädter Go-Tage            |
| 20. – 21. Juni      | Köln      | Kölner Turnier 2026            |
| 26. – 28. Juni      | Leipzig   | 52. Leipziger Bergfest         |
| 19. – 20. September | Schwerin  | 21. Schweriner Drachenschlacht |
| 26. – 27. September | Frankfurt | 10. TippTap                    |
| 03. – 04. Oktober   | München   | 30. Münchener Bierseidel       |
| ??? Oktober         | Jena      | Jenaer Kreuzschnitt            |
| 14. – 15. Nov.      | Kassel    | 12. Herkules Cup Kassel        |
| 28. – 29. Nov.      | Berlin    | 46. Berliner Kranich           |

\*Die kompletten Ergebnislisten des Deutschlandpokals:  
[www.dgo.de/wettbewerb/deutschlandpokal/aktueller-zustand/](http://www.dgo.de/wettbewerb/deutschlandpokal/aktueller-zustand/)

Silvia Hartig

## Kids- und Teenspokal 2026

Mit dieser Ausgabe erhaltet ihr nach knapp 20 gespielten Turnieren den ersten aussagekräftigeren Zwischenstand von 2026.

In der U12 sehen wir auf den ersten fünf Plätzen dieselben Namen wie am Ende des letzten Jahres, aber in leicht veränderter Reihenfolge. Tan Tan und Tarmo Donner haben bereits zweistellige Siege (12 bzw. 11), und Taito Donner komplettiert das Podium auf Platz 3 mit 9 Siegen. Das ist natürlich nur eine erste Tendenz und alles ist offen, geht also fleißig auf Turniere, habt Spaß, und eventuell erzielt ihr ja nebenbei auch ein paar Siege!

Bei der U18 hingegen haben sich ein paar neue Gesichter nach vorne geschoben, und ganz nach vorne hat es Violeta Gorbulska geschafft, die bereits auf 6 Tur-

nieren war, dabei 14 Siege erzielt und einen Rang gewonnen hat. Auf den Plätzen folgen Miles Zhang und Ryan Sun, während der Vorjahresüberflieger Adam Dottan auf Platz 5 verwiesen wurde. Sehr erfreulich ist auch Vincent Krajewski auf Platz 4, der bereits ein Vielfaches seiner Siege aus dem Vorjahr erzielen konnte, in seinem ersten Jahr bei den „Großen“.

*Martin Ruzicka*



Wie immer der Hinweis: Teilnehmen kann jede Person, die zu Jahresbeginn unter 18 Jahre alt war, also höchstens Jahrgang 2008. Ihr solltet 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@dgb.de](mailto:fs-ktpokal@dgb.de). Pro Sieg in einer in der EGD gewerteten Partie gibt es einen Punkt, wer pro Jahres die meisten Punkte hat, gewinnt.

**Tabelle U12**

| Pl. | Name                 | Siege | Turniere | Start | Akt. |
|-----|----------------------|-------|----------|-------|------|
| 1   | Tan Tan              | 12    | 4        | 1d    | 2d   |
| 2   | Tarmo Donner         | 11    | 5        | 9k    | 9k   |
| 3   | Taito Donner         | 9     | 5        | 14k   | 14k  |
| 4   | Lui Blumenschein     | 8     | 4        | 6k    | 6k   |
| 5   | Walter Quathamer     | 6     | 3        | 9k    | 9k   |
| 6   | Eduard Yang          | 6     | 3        | 1k    | 1k   |
| 7   | Bela Krajewski       | 5     | 3        | 21k   | 21k  |
| 8   | Litao Mei            | 4     | 3        | 1d    | 1d   |
| 9   | Minghao A. Kleefeldt | 2     | 1        | 9k    | 9k   |
| 10  | Julius Mazanek       | 1     | 2        | 24k   | 22k  |

**Tabelle U18**

| Pl. | Name              | Siege | Turniere | Start | Akt. |
|-----|-------------------|-------|----------|-------|------|
| 1   | Violeta Gorbulska | 14    | 6        | 2k    | 1k   |
| 2   | Miles Zhang       | 10    | 3        | 1k    | 1d   |
| 3   | Ryan Sun          | 8     | 4        | 3d    | 3d   |
| 4   | Vincent Krajewski | 8     | 3        | 21k   | 19k  |
| 5   | Adam Dottan       | 7     | 3        | 4d    | 4d   |
| 6   | Mengmeng Tan      | 7     | 3        | 2k    | 2k   |
| 7   | Weide Li          | 6     | 3        | 4k    | 4k   |
| 8   | Yuze Xing         | 6     | 1        | 6d    | 6d   |
| 9   | Mariia Chernova   | 5     | 2        | 1d    | 1d   |
| 10  | Xingyi Zhang      | 5     | 2        | 2k    | 2k   |

## Endspiel (23)

von Robert Jasiek

Nun wollte ich mich eigentlich dem Sezieren lokaler Vorhände widmen. Allerdings ist der Wunsch zu einem Wechsel vom Endspiel zu einem anderen Thema geäußert worden. Deshalb ist dies die vorerst letzte Folge der Endspielartikel. Ab nächstem Mal überrasche ich euch dann mit dem Start einer neuen Go-Theorie-Serie!

Ein wichtiges Endspielthema will ich euch allerdings nicht verschweigen: Ein lokales Endspiel mit ein oder zwei langen Zugsequenzen bedarf im ganz besonderen Maße der Verifizierung mutmaßlicher Zugwerte. Im Buch *Endgame 3 – Accurate Local Evaluation* habe ich dazu die praktikable Methode aufzustellender Hypothesen erfunden und erläutere sie im Folgenden. Wollte man stattdessen Thermografie der kombinatorischen Spieltheorie verwenden, bräuchte man je lokalem Endspiel Tage oder Wochen und das wäre besonders auch während einer gespielten Partie unanwendbar.

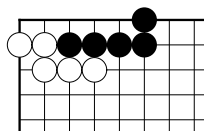
In einem jeden lokalen Endspiel gibt es eine schwarze alternierende Zugsequenz und eine weiße alternierende Zugsequenz bis zu gesetzelten Nachfolgestellungen. Die Züge jeder der beiden Zugsequenzen erzeugen meist auch Zwischenstellungen. Jede solche Zwischen- oder Nachfolgestellung hat einen Count als ihren Stellungswert. Jeder Zug hat seinen Zugewinn hergeleitet als positive Differenz des Counts der Stellung davor und des Counts der Stellung danach. Wir benötigen die Zugewinne aller Züge beider alternierender Zugsequenzen.

Die Methode aufzustellender Hypothesen vergleicht einen mutmaßlichen Zugwert mit jedem relevanten Zugewinn. Wir stellen eine Hypothese auf, eine schwarze alternierende Zugsequenz einer bestimmten Länge und eine weiße alternierende Zugsequenz einer eigenen bestimmten Länge seien es wert, alternierend ununterbrochen durchlaufen zu werden. Unsere erste Hypothese verwendet die längsten möglichen alternierenden Zugsequenzen. Wenn wir damit Erfolg haben, sind wir fertig. Wenn die Hypothese allerdings nicht erfüllt wird, stellen wir eine andere Hypothese mit kürzeren Zugsequenzen auf. Wir ignorieren die Hypothesen mit

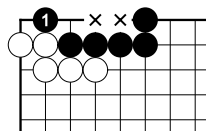
zwei Vorhandsequenzen, denn eine lokale doppelte Vorhand existiert nicht.

In einer jeden bestimmten Hypothese vergleichen wir ihren postulierten Zugwert mit den Zugewinnen ihrer beiden alternierenden Zugsequenzen. Dieser mutmaßliche Zugwert darf maximal so groß sein wie jeder Zugewinn. Damit wird ausgedrückt, dass es von Wert sei, jeden Zug einer solchen Zugsequenz auch noch zu durchlaufen, bevor das lokale Alternieren stoppt und ein nächster Zug ein Tenuki sein sollte.

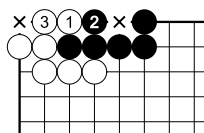
In den Beispielen benenne ich sogleich die Zugewinne als schon bekannt. Der Leser findet in früheren Artikeln der Endspielserie Erklärungen, wie man die Counts der Nachfolgestellungen und Zugewinne der einzelnen Züge der alternierenden Zugsequenzen berechnet.



Dia. 1  
(Beispiel 1)



Dia. 2  
(Schwarz beginnt, Count 2)



Dia. 3  
(weiße alternierende  
Zugsequenz, Count 0)

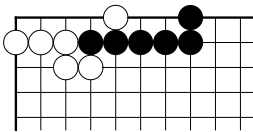
Beispiel 1 in Dia. 1 ermöglicht die schwarze alternierende Zugsequenz in Dia. 2 bestehend aus nur einem Zug und die weiße alternierende Zugsequenz in Dia. 3 bestehend aus drei Zügen. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 2 hat den Count 2 und die weiße Nachfolgestellung in Dia. 3 hat den Count 0. Jeder Zug hat den Zugewinn 1.

Unsere Hypothese nimmt an, dass die lange weiße Zugsequenz in Dia. 3 es wert ist durchlaufen zu werden. Beide Zugsequenzen in Dia. 2 und 3 sind Nachhandsequenzen, sodass wir den mutmaßlichen Zugwert als Nachhandwert berechnen, wobei wir die beiden genannten Counts verwenden. Der

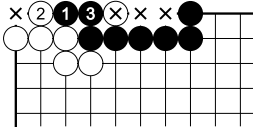
mutmaßliche Nachhandzugwert ist der halbe Differenzwert der beiden Counts 2 und 0, also  $(2-0)/2 = 1$ . Wir vergleichen ihn nun mit den Zugewinnen von Schwarz 1 der schwarzen Zugsequenz in Dia. 2 und von Weiß 1, Schwarz 2 und Weiß 3 der weißen Zugsequenz in Dia. 3. Der Vergleich ist daher

$$1 \leq 1, 1, 1, 1.$$

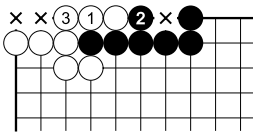
Auf der linken Seite der Ungleichung steht der Zugwert. Auf der rechten Seite der Ungleichung stehen die Zugewinne der vier Züge beider Zugsequenzen. Wir finden, dass der mutmaßliche Zugwert 1 höchstens so groß ist wie jeder Zugewinn eines jeden der beteiligten Züge. Damit ist die Hypothese erfüllt, sodass wir den mutmaßlichen Zugwert als korrekten Zugwert des lokalen Endspiels in der Ausgangsstellung in Dia. 1 verifiziert haben.



Dia. 4 (Beispiel 2)



Dia. 5 (schwarze alternierende Zugsequenz, Count 3)



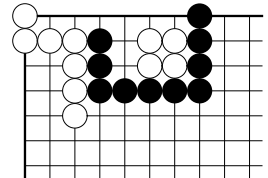
Dia. 6 (weiße alternierende Zugsequenz, Count -1)

mutmaßliche Nachhandzugwert  $(3 - (-1)) / 2 = 2$ . Wir vergleichen diesen mit den Zugewinnen von Schwarz 1, Weiß 2 und Schwarz 3 der schwarzen Zugsequenz in Dia. 5 sowie von Weiß 1, Schwarz 2 und Weiß 3 der weißen Zugsequenz in Dia. 6. Alles in allem berücksichtigen wir sechs Züge. Dementsprechend ist der Vergleich

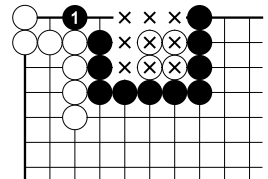
$$2 \leq 2, 2, 2, 2, 2, 2.$$

Wie gehabt steht links der Zugwert und stehen rechts die Zugewinne der sechs Züge. Es stellt sich heraus, dass der mutmaßliche Zugwert 2 höchstens so groß ist wie jeder Zugewinn eines jeden Zugs. Wir haben Glück – die Hypothese ist erfüllt. Darum haben wir schon den mutmaßlichen Zugwert als korrekten Zugwert des lokalen Endspiels in der Ausgangsstellung in Dia. 4 überprüft.

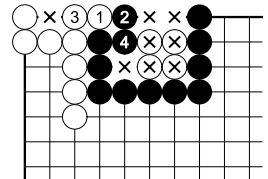
Während die Wertevergleiche in den Beispielen 1 und 2 ernüchternd langweilig waren, lernen wir nun auch Beispiele mit mehr Abwechslung kennen. Bei Beispiel 3 in Dia. 7 ist die weiße alternierende Zugsequenz vier Züge lang. Die schwarze Nachfolgestellung in Dia. 8 hat den Count 13 und die weiße Nachfolgestellung in Dia. 9 hat den Count 10.



Dia. 7 (Beispiel 3)



Dia. 8  
(Schwarz beginnt, Count 13)



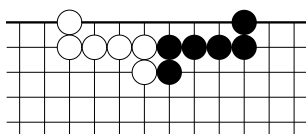
Dia. 9 (weiße alternierende Zugsequenz, Count 10)

Schwarz 1 in Dia. 8 hat den Zugewinn 3. In Dia. 9 haben Weiß 1 den Zugewinn  $5\frac{1}{2}$ , Schwarz 2 den Zugewinn  $5\frac{1}{2}$ , Weiß 3 den Zugewinn 6 und Schwarz 4 den Zugewinn 6.

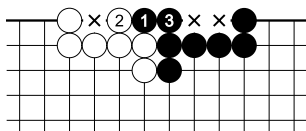
Unsere Hypothese macht die Annahme, die längste weiße Vorhandsequenz dürfe ununterbrochen gespielt werden. Wir benutzen dementsprechend die Counts 13 und 10. Da wir diesmal eine Vorhandsequenz verwenden, berechnen wir den mutmaßlichen Vorhandzugwert als deren Differenz  $13 - 10 = 3$ . Diesen vergleichen wir mit vorgenannten Zugewinnen der fünf Züge der beiden alternierenden Zugsequenzen:

$$3 \leq 3, 5\frac{1}{2}, 5\frac{1}{2}, 6, 6.$$

Alle Bedingungen sind erfüllt. Darum ist der Zugwert in der Tat 3.

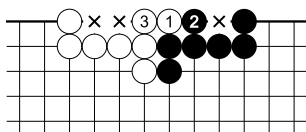


Dia. 10 (Beispiel 4)



Dia. 11

(schwarze alternierende Zugsequenz, Count 1)



Dia. 12

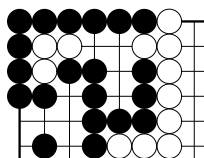
(weiße alternierende Zugsequenz, Count -1)

Für Beispiel 4 in Dia. 10 haben wir die drei Züge lange schwarze alternierende Sequenz in Dia. 11 mit dem resultierenden Count 1 und die drei Züge lange weiße alternierende Sequenz in Dia. 12 mit dem resultierenden Count -1. In Dia. 11 haben Schwarz 1, Weiß 2 den Zugewinn  $1\frac{1}{6}$  und Schwarz 3 den Zugewinn  $1\frac{1}{6}$ . In Dia. 12 haben Weiß 1 den Zugewinn 1, Schwarz 2 den Zugewinn  $1\frac{1}{6}$  und Weiß 3 den Zugewinn  $1\frac{1}{6}$ . Wer sich über die Sechstel wundert – in den Varianten kann ein Ko vorkommen. Wie so oft, war es Bill Spight, welcher diese Wertigkeit zuerst erkannte.

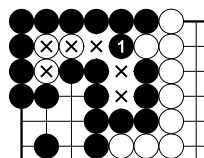
Wir stellen die optimistischste Hypothese auf, dass beide langen Nachhandsequenzen zu verwenden seien. Unter Verwendung der beiden Counts 1 und -1 ist somit der mutmaßliche Nachhandzugwert  $(1 - (-1))/2 = 1$ . Wir vergleichen ihn mit den Zugewinnen der sechs Züge der beiden alternierenden Zugsequenzen:

$$1 \leq 1, 1\frac{1}{6}, 1\frac{1}{6}, 1, 1\frac{1}{6}, 1\frac{1}{6}.$$

Auch hier notieren wir auf der linken Seite der Ungleichung den mutmaßlichen Zugwert. Auf ihrer rechten Seite repräsentieren die ersten drei Werte die Zugewinne während der schwarzen alter-



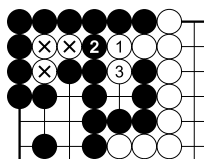
Dia. 13 (Beispiel 5)



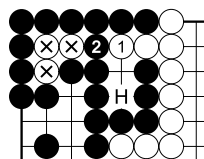
Dia. 14 (Schwarz beginnt, Count 9)

nierenden Zugsequenz und die letzten drei Werte die Zugewinne während der weißen alternierenden Zugsequenz. Da alle sechs Bedingungen wahr sind, ist auch diesmal der mutmaßliche ebenfalls der tatsächliche Zugwert 1 in der Ausgangsstellung in Dia. 10.

Genug der Konformität! Wir treiben den ganzen Aufwand ja nicht, weil immer der Fall mit den längsten alternierenden Zugsequenzen zuträfe. Vielmehr gilt es, auch in allen anderen Fällen den jeweils korrekten Zugwert zu ermitteln.



Dia. 15 (lange weiße alternierende Zugsequenz, Count 6)



Dia. 16 (weiße Vorhandsequenz, Count  $6\frac{1}{2}$ )

Für Beispiel 5 in Dia. 13 gilt es zu entscheiden, ob wir eine „lange weiße Nachhand“ haben oder ob es eine einfache weiße Vorhand mit Nachhand-Follow-up ist. Das müssen wir nicht raten, sondern wir ermitteln es objektiv mittels Werten.

Schwarz 1 in Dia. 14 erzeugt den Count 9. Die lange weiße alternierende Zugsequenz in Dia. 15 ergibt den Count 6. Da dies die längste interessante alternierende Zugsequenz ist, verwenden wir sie für unsere erste Hypothese mit dem mutmaßlichen Nachhandzugwert  $(9 - 6)/2 = 1\frac{1}{2}$ , dem mutmaßlichen Nachhandcount  $(9 + 6)/2 = 7\frac{1}{2}$ , davon abgeleiteten mutmaßlichen Zugewinn 4 von Weiß 1 in Dia. 15, Zugewinn 3 von Schwarz 2 und Zugewinn  $\frac{1}{2}$  von Weiß 3. Obgleich wir vorerst einen Vergleich des mutmaßlichen Zugwerts mit einem Zugewinn von Schwarz 1 in Dia. 14 ignorieren, müssten nun jedenfalls für die drei Züge der wei-

ßen alternierenden Zugsequenz in Dia. 15 diese Bedingungen gelten:

$$1\frac{1}{2} \leq 4, 3, \frac{1}{2}.$$

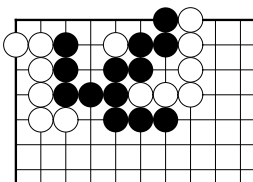
Da diese Bedingungen aber teilweise verletzt sind für den mutmaßlichen Zugwert  $1\frac{1}{2}$  im Vergleich mit dem Zugewinn  $\frac{1}{2}$  von Weiß 3, denn  $1\frac{1}{2} \leq \frac{1}{2}$  ist ein Widerspruch, ist unsere erste Hypothese als falsch widerlegt.

Es muss also eine kurze weiße Zugsequenz richtig sein, für welche wir einfachere altbekannte Theorie anwenden könnten. Allerdings ist die Methode aufzustellender Hypothesen damit konsistent, weswegen ich nun deren weitere Anwendung demonstriere.

Unsere neue, zweite Hypothese betrachtet zusammen mit dem schwarzen Beginn in Dia. 14 mit dem Count 9 die nächstkürzere, aus zwei Zügen bestehende weiße alternierende Vorhandsequenz in Dia. 16, wo das H im Diagramm  $\frac{1}{2}$  Punkt erwartetes Gebiet andeutet und somit der Count  $6\frac{1}{2}$  ist. Dieser wird, wie üblich bei Vorhänden, an die Ausgangsstellung vererbt. Nunmehr berücksichtigen wir auch den Zugewinn  $2\frac{1}{2}$  von Schwarz 1 in Dia. 14. Weiß 1 in Dia. 16 hat nun den neu ermittelten mutmaßlichen Zugewinn 3, weil er vom neuen, nun kleineren Count der Ausgangsstellung abgeleitet ist. Der Zugewinn 3 von Schwarz 2 in Dia. 16 bleibt hingegen unverändert. Beachte, dass die weiße Zugsequenz in Dia. 16 keinen dritten Zug hat, sodass uns ein zu kleiner Zugewinn eines solchen nicht mehr in die Quere kommt! Aus den Counts 9 und  $6\frac{1}{2}$  ergibt sich deren Differenz als der mutmaßliche Vorhandzugwert  $9 - 6\frac{1}{2} = 2\frac{1}{2}$ . Dies sind die zu prüfenden Bedingungen:

$$2\frac{1}{2} \leq 2\frac{1}{2}, 3, 3.$$

Links steht der mutmaßliche Vorhandzugwert und verglichen wird er rechts mit dem Zugewinn von Schwarz 1 und den beiden Zugewinnen der Züge der weißen alternierenden Sequenz. Alle Bedingungen sind erfüllt, die zweite Hypothese trifft zu und der verifizierte Zugwert der Ausgangsstellung in Dia. 13 ist  $2\frac{1}{2}$ . Das kleine



Dia. 17 (Beispiel 6)

Nachhand-Follow-up in der Region H in Dia. 16 ist erst viel später zu spielen.

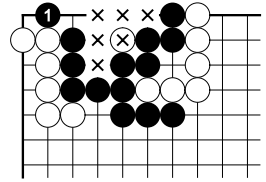
In Beispiel 6 in Dia. 17 ist nichts wie es scheint. Aber der Reihe nach! In allen Fällen berücksichtigen wir auch den Count 7 nach Schwarz 1 in Dia. 18.

Unsere erste Hypothese verwendet die längste weiße alternierende Vorhandsequenz in Dia. 19 mit dem Count 4. Der mutmaßliche Zugewinn von Schwarz 1 in Dia. 18 ist  $2\frac{3}{4}$ . In Dia. 19 gibt es die mutmaßlichen Zugewinne  $2\frac{3}{4}$  von Weiß 1,  $2\frac{1}{2}$  von Schwarz 2, 3 von Weiß 3 und 3 von Schwarz 4. Allerdings ist der

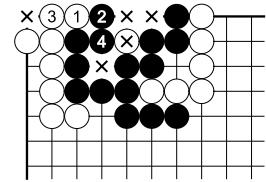
mutmaßliche Vorhandzugwert  $7 - 4 = 3$  größer als beispielsweise der Zugewinn  $2\frac{1}{2}$  von Schwarz 2. Dies widerspricht der Anforderung, dass der Zugwert höchstens so groß wie jeder Zugewinn sein darf. Damit ist unsere erste Hypothese verworfen.

Unsere zweite Hypothese verwendet die zweitlängste weiße alternierende Sequenz (eine Nachhandsequenz) in Dia. 20, den resultierenden Count 1 und den mutmaßlichen Nachhandzugwert  $(7-1)/2 = 3$ . Wir finden den Widerspruch, dass dieser größer ist als der Zugewinn  $2\frac{1}{2}$  von Schwarz 2. Also ist auch die 3-Zug-Sequenz in Dia. 20 noch zu lang.

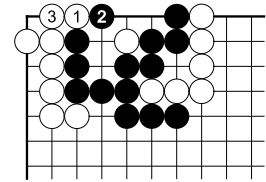
Unsere dritte Hypothese verwendet die nächstkürzere weiße alternierende Vorhandsequenz in Dia. 21, den sich ergebenden Count 4 und den mutmaßlichen Vorhandzugwert  $7 - 4 = 3$ . Unglückseligerweise treffen wir auf den glei-



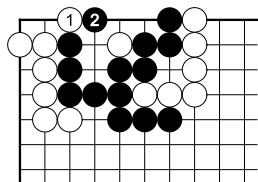
Dia. 18  
(Schwarz beginnt, Count 7)



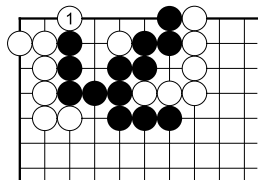
Dia. 19 (weiße 4-Zug-Sequenz, Count 4)



Dia. 20 (weiße 3-Zug-Sequenz, Count 1)



Dia. 21 (weiße 2-Zug-Sequenz, Count 4)



Dia. 22 (weiße 1-Zug-Sequenz, Count 1½)

chen Widerspruch, dass dieser größer ist als der Zugewinn  $2\frac{1}{2}$  von Schwarz 2. Auch die 2-Zug-Sequenz in Dia. 21 ist schon zu lang.

Wir stellen auch noch unsere vierte Hypothese auf unter Verwendung der weißen 1-Zug-Sequenz in Dia. 22, des resultierenden Counts  $1\frac{1}{2}$ , des mutmaßlichen Nachhandzugwerts  $(7 - 1\frac{1}{2})/2 = 2\frac{3}{4}$ ,

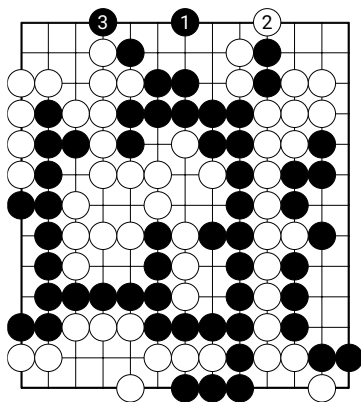
des mutmaßlichen Nachhandcounts  $(7 + 1\frac{1}{2})/2 = 4\frac{1}{4}$ , des neu berechneten mutmaßlichen Zugewinns  $2\frac{3}{4}$  von Schwarz 1 in Dia. 18 sowie des ebenfalls neu berechneten mutmaßlichen Zugewinns  $2\frac{3}{4}$  von Weiß 1 in Dia. 22. Und siehe da – die Bedingungen

$$2\frac{3}{4} \leq 2\frac{3}{4}, 2\frac{3}{4}$$

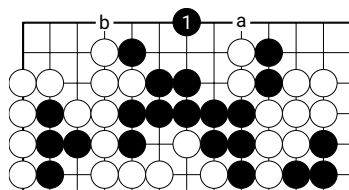
gelten! Schlussendlich funktioniert als letzte Möglichkeit immer die einfache Nachhand. In Beispiel 6 ist es bei weißem Anzug also korrekt, schon nach dem ersten Zug ein Tenuki zu erwägen. Es könnte ja sein, dass sich eines findet mit kleinerem Zugwert als  $2\frac{3}{4}$ , aber größerem Zugwert als die  $2\frac{1}{2}$  des – wie es in einer lokalen Nachhand sein muss – kleineren Folgezugwerts eines lokalen Zugs in der in Dia. 22 erzeugten Stellung. Man weiß ja nie ...

## Unterhaltsame Yose-Übungen

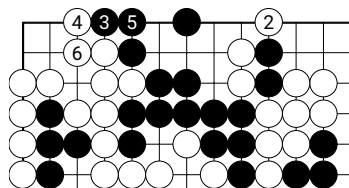
### Richtige Zugfolge – Teil 1



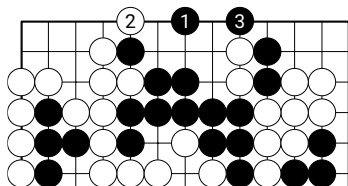
- Der erste wichtige Punkt ist der Sprung – *Tobi* – von Schwarz auf 1.
- Spielt man diesen, so sind danach die Züge auf 2 und 4 austauschbar, d. h. *Miai*.



Dia. 1



Dia. 2

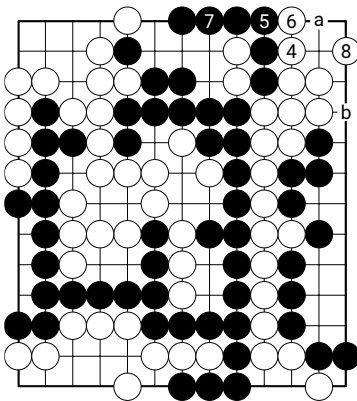


Dia. 3

*Dia. 1:* Der Sprung auf 1 ist ein geschickter Zug von Schwarz, da dadurch die Verbindung auf a und das Umbiegen auf b gleichwertig sind.

*Dia. 2:* Fängt nun Weiß mit 2 die beiden schwarzen Steine, so spielt Schwarz auf 3, Weiß antwortet auf 4 und muss nach Schwarz 5 antworten – Weiß darf offensichtlich den Deckungszug auf Weiß 6 nicht auslassen. Es ist also diese Zugfolge für Schwarz Vorhand – *Sente*. Der Unterschied zur in DGoZ 1/2026, S. 41 gegebenen (falschen) Zugfolge ist offensichtlich.

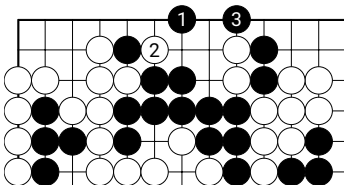
*Dia. 3:* Spielt Weiß auf 2, so ist der schwarze Zug 3 Vorhand.



Dia. 4

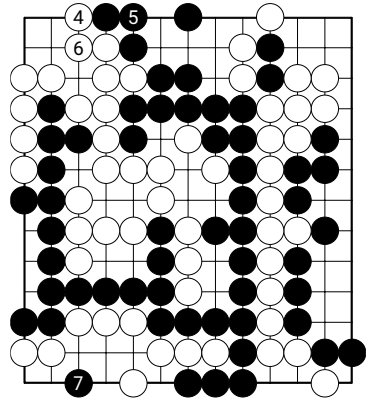
*Dia. 4:* Weiß muss auf 4 und 6 spielen und die schwarzen Steine zu fangen. Mit dem Zug 8 – *Kosumi* – lebt Weiß in der Ecke und Schwarz hat Vorhand. Spielt später Schwarz auf a oder b, so antwortet Weiß auf b oder a und lebt.

*Dia. 5:* Sollte Weiß auf 2 setzen, so verbindet Schwarz wieder auf 3 und wir haben die gleiche Situation wie in Dia. 4.



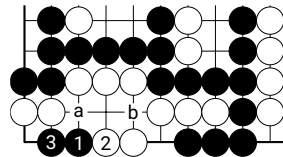
Dia. 5

## Richtige Zugfolge – Teil 2

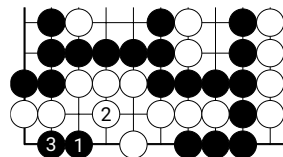


- Der zweite Schlüsselzug ist Schwarz 7 – *Oki*.
- Ausgehend von diesem Zug und der anschließenden Spielweise kann es hier ein *Seki* geben.

Der nächste Punkt, der einem ins Auge sticht, ist die linke untere Ecke. Der Zug Schwarz 7 – *Oki* – ist der richtige und für Weiß ist Vorsicht angesagt.



Dia. 6

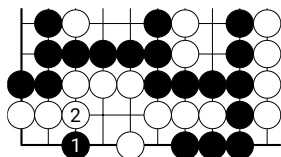


Dia. 7

*Dia. 6:* Wenn etwa Weiß auf 2 antwortet, so spielt Schwarz auf 3 und die weiße Stellung hat keine zwei

Augen. Spielt Weiß auf a, so antwortet Schwarz auf b und umgekehrt.

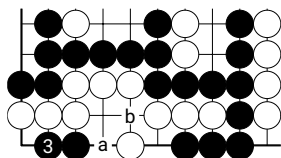
*Dia. 7:* Auch ein Zug von Weiß auf 2 nützt nichts, da Weiß nach Schwarz auf 3 stirbt.



Dia. 8

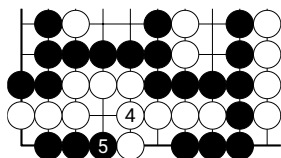
*Dia. 8:* Die richtige Antwort von Weiß ist auf 2 zu verbinden – *Tsugi*.

Danach hat Schwarz die Wahl, entweder Nachhand – *Gote* – in Kauf zu nehmen, aber ein *Seki* zu erreichen, d. h., das weiße Gebiet würde dann 0 Punkte zählen, oder zu versuchen, Vorhand zu behalten.



Dia. 9

*Dia. 9:* Mit dem Zug auf 3 erreicht Schwarz ein *Seki* in Nachhand. Zunächst darf aber Weiß weder auf a noch auf b spielen.

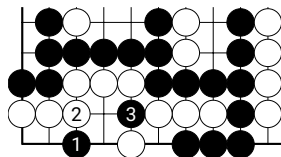


Dia. 10

*Dia. 10:* Nach Weiß auf 4, der richtige Zug, muss Schwarz mit 5 antworten und erreicht ein *Seki*, d. h., das weiße Gebiet zählt 0 Punkte. Nur ist diese Spielweise Nachhand für Schwarz.

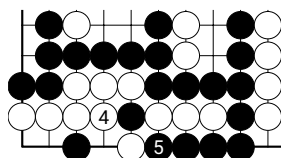
Lokal betrachtet ist dies die richtige Spielweise, aber auf die Vorhand zu verzichten ist nicht richtig. Für Schwarz ist es in diesem Spiel wichtig, dass Weiß keinen Spielanteil bekommt. Also: »Vorhand behalten« muss die Taktik sein. Dazu gehört es auch, die drei weißen Steine in der Brettmitte zu fangen, was immerhin 6 Punkte sind.

Aus dieser Überlegung heraus ergibt sich dann die folgende Spielweise.

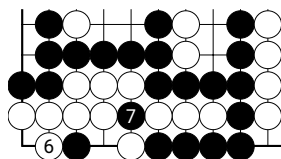


Dia. 11

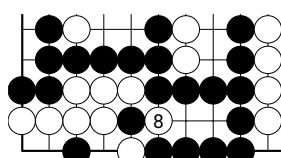
Nach 1 und 2 wirft Schwarz auf 3 ein – *Horikomi* – und bekommt so die Vorhand.



Dia. 12

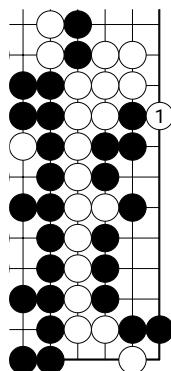


Dia. 13

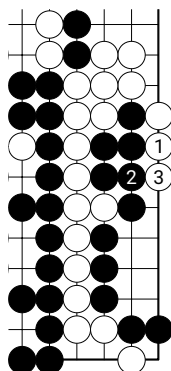


Dia. 14

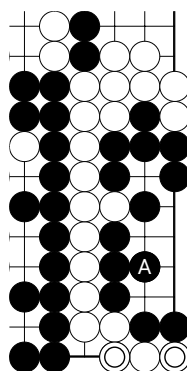




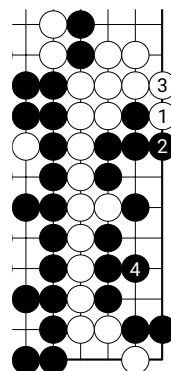
Dia. 18



Dia. 19



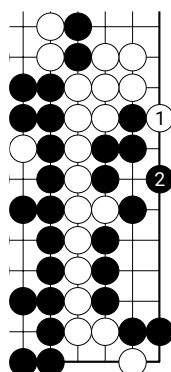
Dia. 22



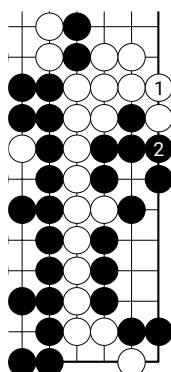
Dia. 23

*Dia. 18:* Nach Weiß 1 muss Schwarz antworten.

*Dia. 19:* Sonst hat Schwarz nach 1 und 3 eine schlechte Form und die Frage ist dann: »Wie geht es weiter?« Daher ist die Antwort von Schwarz auf 17 richtig, was man aber begründen muss.



Dia. 20

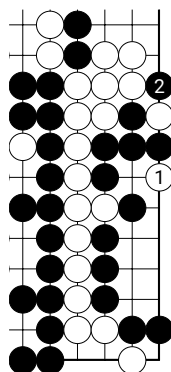


Dia. 21

*Dia. 20:* Der schwarze Zug 2 nach 1 ist ein guter Zug, mit dem man aber einen Punkt verschenkt.

*Dia. 21:* Der Grund dafür ist, dass Schwarz nach der Verbindung von Weiß auf 1 auf 2 decken muss.

*Dia. 22:* Sind dann alle äußeren Freiheiten besetzt, so ist der Zug von Schwarz auf A notwendig und das schwarze Gebiet hat 7 Punkte.

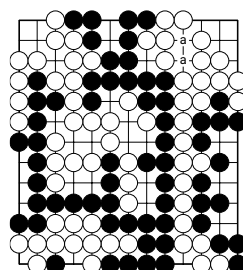


Dia. 24

*Dia. 23:* Spielt aber Schwarz auf 2, so ist zwar nach Weiß 3 der schwarze Zug auf 4 notwendig, aber das Gebiet von Schwarz ist auch einen Punkt größer – also 8 Punkte.

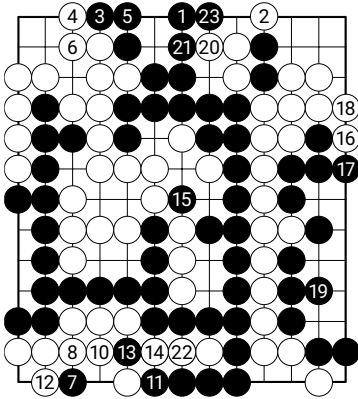
*Dia. 24:* Spielt Weiß aber auf 1, so schlägt Schwarz mit 2. Auf den ersten Blick sieht es so aus, als ob Schwarz Probleme hat – aber dem ist nicht so. Denn Weiß hat keinen Folgezug, der Schwarz in Bedrängnis bringen könnte – bitte überprüfen.

## Die Endabrechnung



Gefangene Steine

Mit der Zugfolge bis Schwarz 23 gewinnt Schwarz mit einem Punkt. Sollte Weiß mit 22 auf 23 spielen, so spielt Schwarz wie in Dia. 15 und es ist ein Nullsummenspiel.



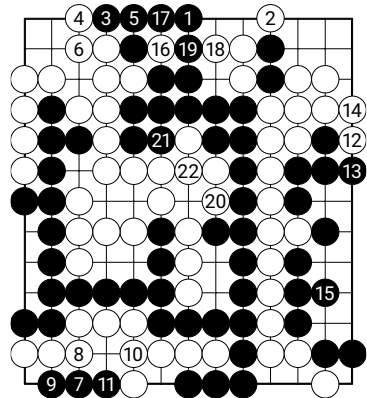
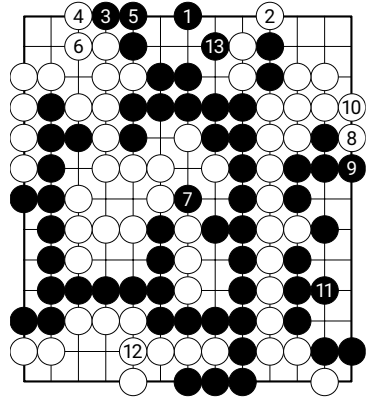
## Schwarz:

|                           |                  |
|---------------------------|------------------|
| Obere Seite               | 2 Punkte         |
| Rechte Seite              | 8 Punkte         |
| Mitte                     | 8 Punkte         |
| Linke untere Ecke         | 4 Punkte         |
| Gefangene Steine (mit 15) | 3 Punkte         |
| <b>Gesamt:</b>            | <b>24 Punkte</b> |

## Weiß:

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| Rechte obere Ecke    | 10 Punkte        |
| Linke obere Ecke     | 5 Punkte         |
| Mitte                | 2 Punkte         |
| Linke Seite          | 3 Punkte         |
| Gefangene Steine (a) | 2 Punkte         |
| <b>Gesamt:</b>       | <b>23 Punkte</b> |

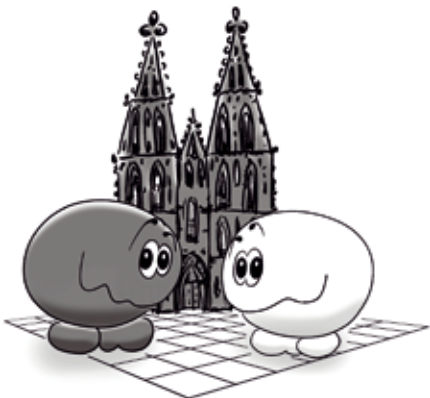
Dia. 25



Dia. 26

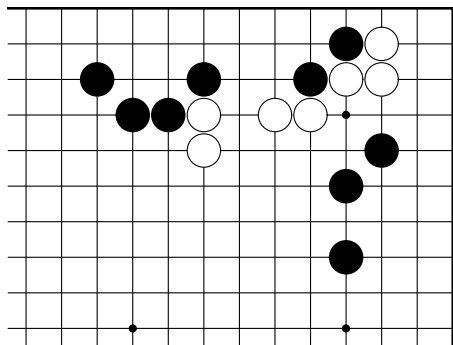
## Zwei falsche Zugfolgen

Wenn Weiß in Dia. 25 auf 6 deckt und 7 die drei weißen Steine fängt, so ergibt sich die Zugfolge von Weiß auf 8 bis Schwarz auf 13 – es gewinnt Weiß mit einem Punkt. Spielt Schwarz wie in Dia. 26 in der unteren linken Ecke auf Seki, so gewinnt Weiß mit 4 Punkten. Alles in allem kann man sagen, dass dies ein interessantes Endspiel ist.

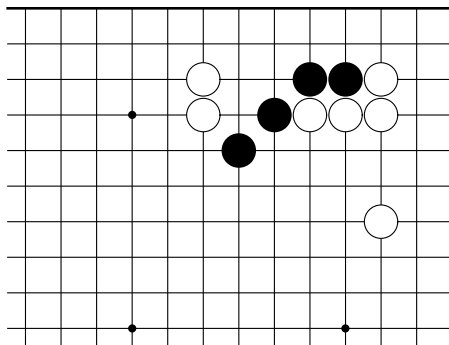


## Tesuji-Tutor 4: Erhalten

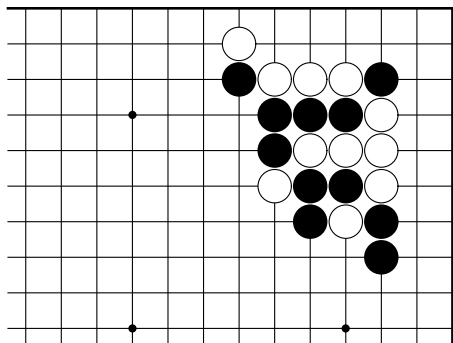
**von Tobias Berben**



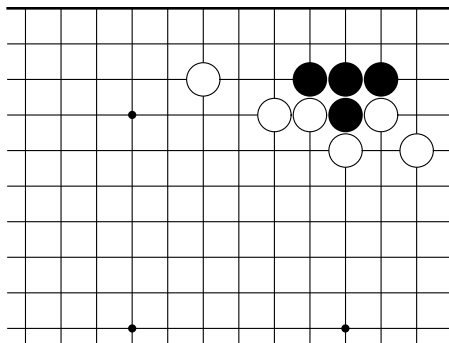
### Problem 1



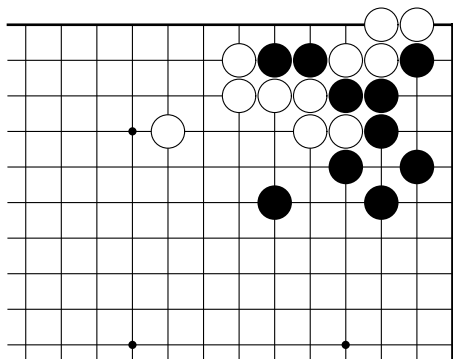
### Problem 4



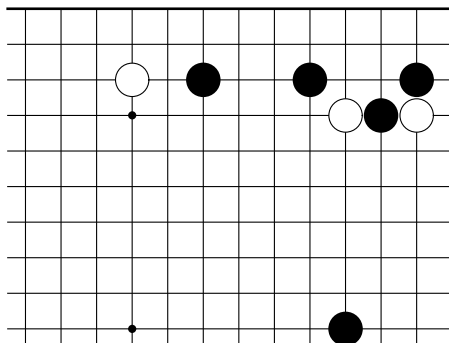
### Problem 2



### Problem 5

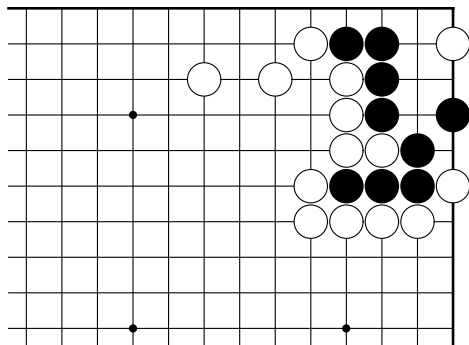


### Problem 3

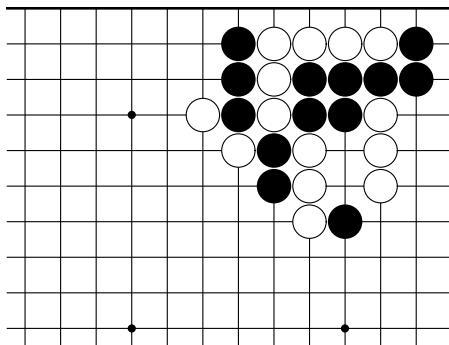


### Problem 6

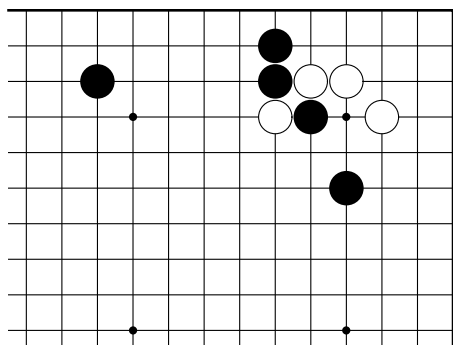
In dieser Serie werden pro Folge 12 Tesuji-Probleme präsentiert. Die Probleme drehen sich immer um ein bestimmtes Thema (Zerstören, Retten, Leben, Schikanieren, Töten, Erhalten, Sabaki, Ko etc.) und immer ist Schwarz am Zug. **Vorsicht, die Lösungen befinden sich auf den folgenden beiden Doppelseiten!**



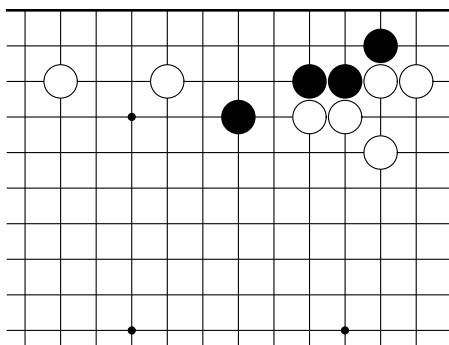
Problem 7



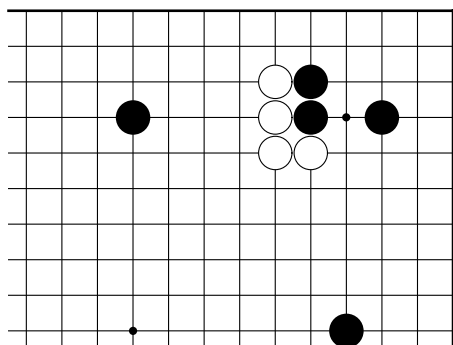
Problem 10



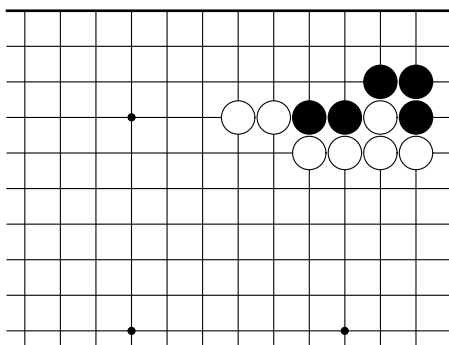
Problem 8



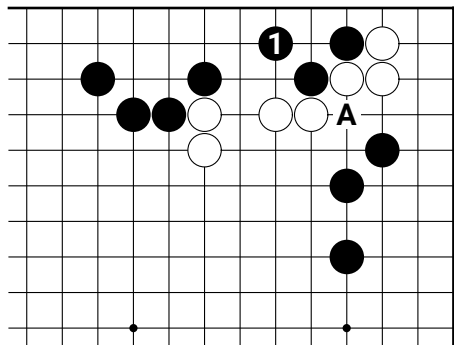
Problem 11



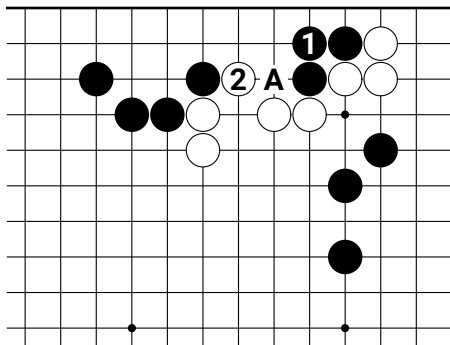
Problem 9



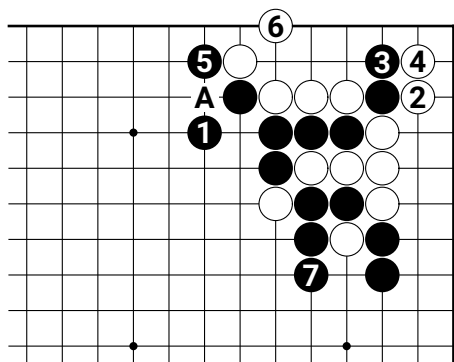
Problem 12



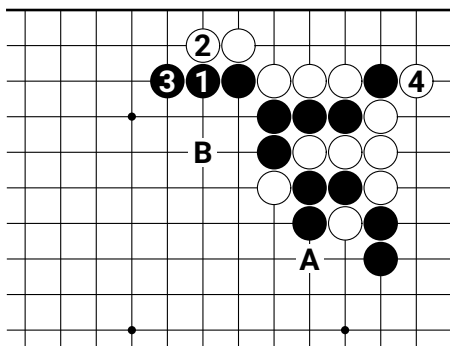
**Lösung 1.1:** 1 macht die richtige Form, um die Steine zu sichern und damit den Schnitt auf A anzudrohen.



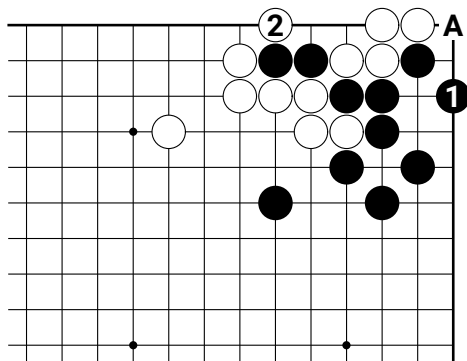
**Lösung 1.2:** Mit 1 fest zu decken funktioniert wegen 2 nicht. Und 1 auf A sichert den Stein rechts neben 1 nicht.



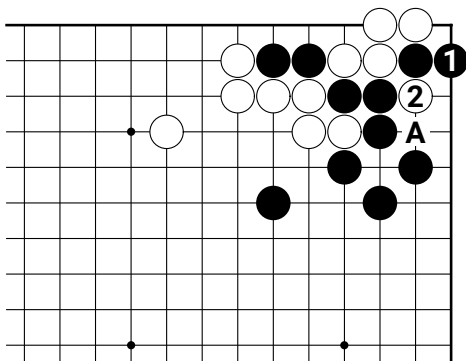
**Lösung 2.1:** 1 ist korrekt. Schwarz kann dann mit 5 und 7 außen sichern. Nach Weiß mit 2 auf A kann Schwarz auf 2 die Ecke fangen.



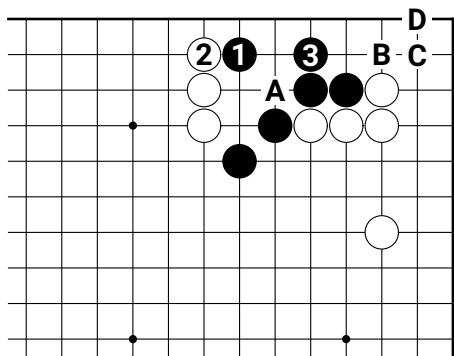
**Lösung 2.2:** Wenn Schwarz einfach streckt, bleiben nach dem Fangen der Ecke mit 4 zwei Schwachpunkte A und B zurück.



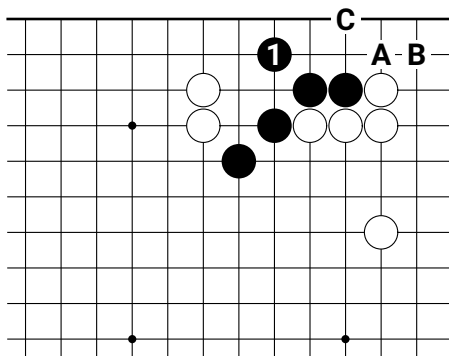
**Lösung 3.1:** 1 deckt und Weiß muss antworten, weil sonst Schwarz ein Ko auf A starten kann.



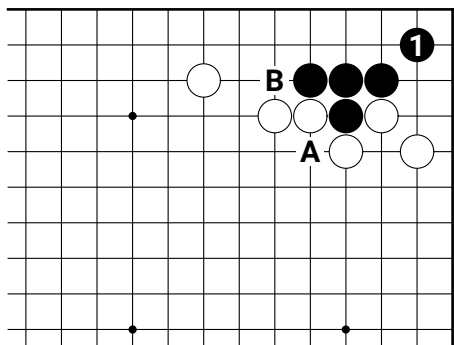
**Lösung 3.2:** 1 deckt auch, aber nach 2 verliert Schwarz die Vorhand, wenn er auf A fängt.



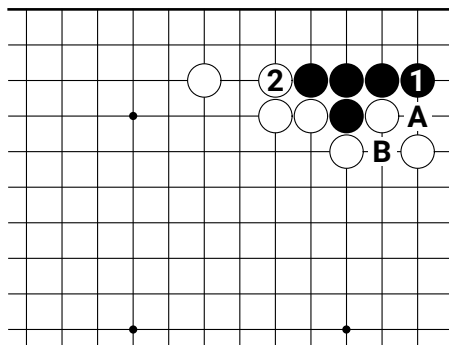
*Lösung 4.1: 1 ist der richtige Zug, um gegen A zu verteidigen. Nach 3 bekommt Schwarz später die Zugfolge B, C und D.*



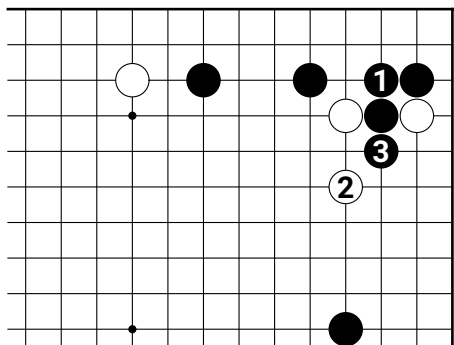
*Lösung 4.2: 1 deckt zwar auch den Schnitt, aber nach A, B und C hat die schwarze Gruppe nur ein Auge.*



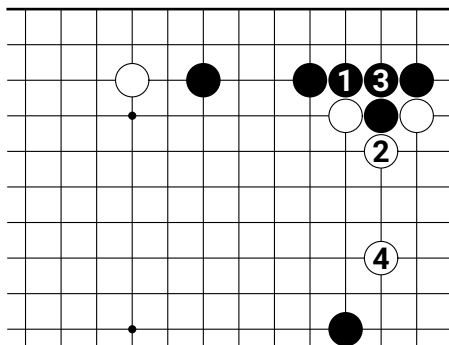
*Lösung 5.1: Das Kosumi 1 ist ein solider Zug, der die Schwäche auf A zurücklässt oder nach Weiß auf B die Vorhand bringt.*



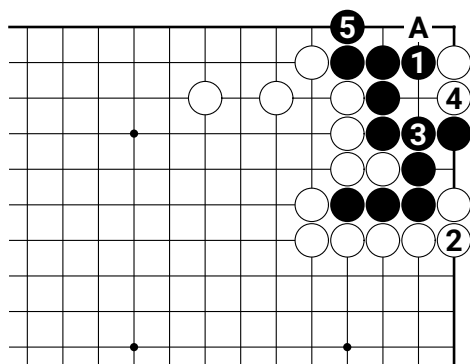
*Lösung 5.2: 1 bringt keine Form in der Ecke und Schwarz wird A für B abtauschen müssen, was Weiß außen stärkt.*



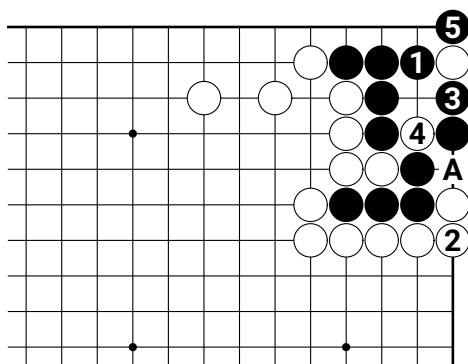
*Lösung 6.1: 1 und 3 sind die Züge, die es Weiß erschweren, sich leicht und locker festzusetzen.*



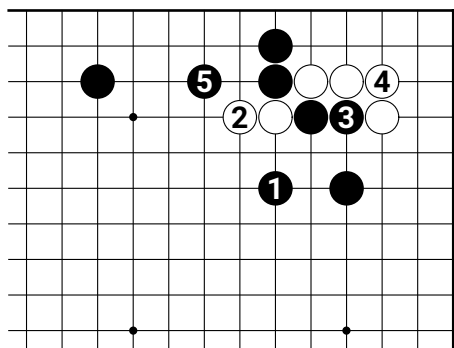
*Lösung 6.2: 1 macht es Weiß leicht, mit 2 und 4 eine lockere Sabaki-Form am Rand zu etablieren.*



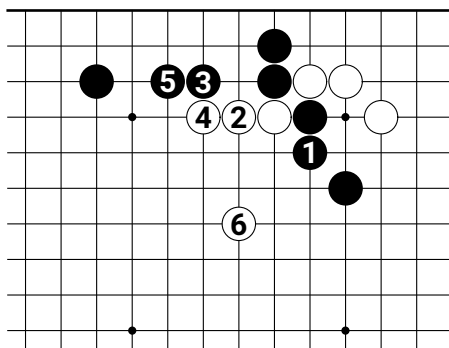
*Lösung 7.1: 1, 3 und 5 sichern die schwarze Ecke. Weiß kann allerdings später mit A ein Seki in die Ecke bauen.*



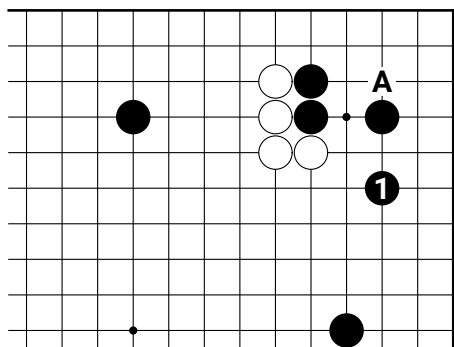
*Lösung 7.2: Nach 3 kann Weiß auf 4 einwerfen und Schwarz muss mit 5 klein leben. Weiß kann (später) auf A fangen.*



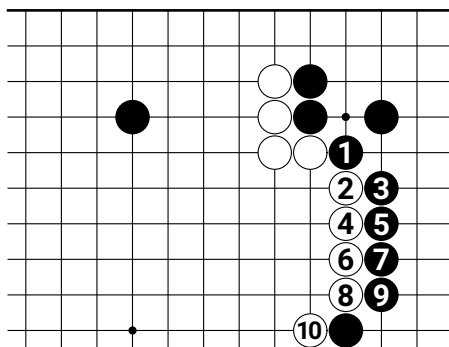
*Lösung 8.1: Wenn Weiß nach 1 auf 2 streckt, kann Schwarz erst 3 für 4 abtauschen und dann auf 5 verteidigen.*



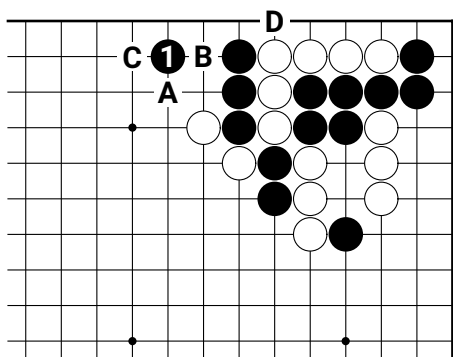
*Lösung 8.2: Spielt Schwarz einfach nur schwerfällig auf 1, kann Weiß 2 und 4 abtauschen und ist mit 6 deutlich stärker.*



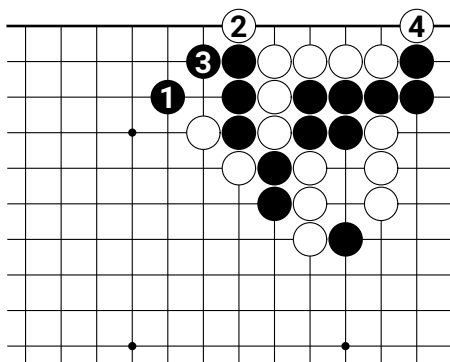
*Lösung 9.1: 1 ist ein defensiver Zug und die korrekte Form, um später auch auf A reagieren zu können.*



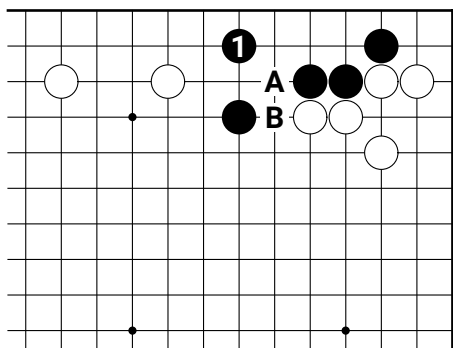
*Lösung 9.2: Nach 1 kann Weiß einfach pressen und zum oberen Rand hin Stärke aufbauen.*



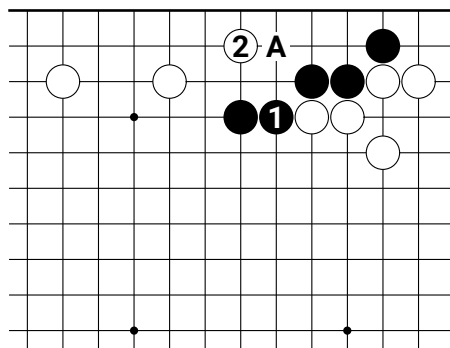
*Lösung 10.1: 1 ist ein guter Zug. Nach A, B, C fängt er dann die weißen Steine mit D.*



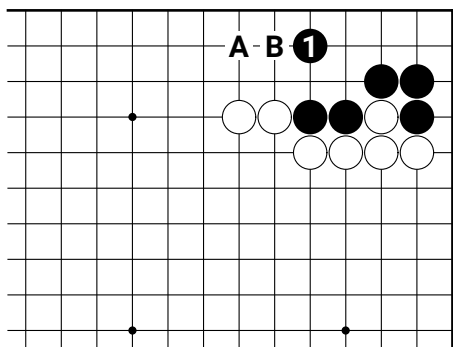
*Lösung 10.2: 1 sieht besser aus, aber die beiden Züge 2 und 4 lassen Weiß den Wettlauf in der Ecke gewinnen.*



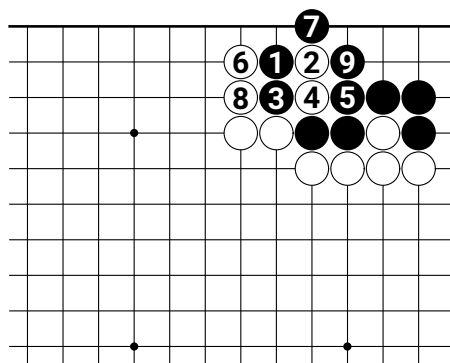
*Lösung 11.1: 1 ist der richtige Zug für die schwarze Gruppe – A kann jetzt auf B beantwortet werden.*



*Lösung 11.2: 1 ist zwar stärker zur Mitte hin, aber nach 2 wird die schwarze Gruppe schwach und lebt auch nach A nicht.*



*Lösung 12.1: 1 ist gute Form. Später kann Schwarz auf A springen. Zudem kann er einen weißen Zug auf B ignorieren.*



*Lösung 12.2: 1 ist etwas zu gierig. Weiß opfert einfach 2 und 4 und schließt mit 6 und 8 den Rand in Vorhand ab.*

## Hallo, liebe Kinder!

Heute haben wir mit dem jüngsten Teilnehmer der ersten Jugendliga gesprochen. Ferdinand Marz war damals 7 Jahre. Heute ist er 19 Jahre alt und studiert Informatik.

Euer 黒 Hej



*Erinnerst du dich noch an deine Spiele in der Jugendliga?*

Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich früher meine Spiele gespielt habe. Damals habe ich sehr oft den Rechner meines Vaters benutzt, da ich noch keinen eigenen hatte. Die Jugendliga hat mich auf meiner Go-Reise begleitet und mir vor allem in Phasen, in denen ich weniger Go gespielt habe, immer wieder die Motivation gegeben, doch noch ein paar Partien neben der offiziellen Jugendliga-Partie zu spielen.

*Wie ernst hast du das eigentlich damals genommen?*

Da die Jugendliga für mich wie ein nie aufhörender Wettkampf war, aufzusteigen – vor allem mit meinem Rivalen Gregor Semmler, mit dem ich damals wöchentlich geübt und gespielt habe (der heutzutage leider nicht mehr spielt) – habe ich alle Partien sehr ernst genommen und immer versucht, möglichst viel zu gewinnen. Es ging tatsächlich sogar so weit, dass ich während der Partien wütend wurde und mich zu Hause richtig lautstark geärgert habe, wenn ich hinten lag und es um den Aufstieg oder Ähnliches ging – etwas, das ich am Brett selbst nie tun würde. Also habe ich die Partien auf jeden Fall sehr ernst genommen.

Nach meinen Partien habe ich außerdem seit Beginn meiner Zeit in der Jugendliga alle Partien mit meinem Vater analysiert (wenn er konnte).

In den letzten zwei bis drei Jahren, in denen ich in der Jugendliga gespielt habe, war ich dann nicht mehr so ehrgeizig. Ich habe mich zwar immer noch sehr darüber gefreut, gegen Freunde zu spielen, jedoch hatte ich als einer der Favoriten nicht mehr das Bedürfnis, jemanden einzuholen, und habe die Spiele etwas mehr auf die leichte Schulter genommen.

*Was war denn dein persönliches Highlight in der Jugendliga?*

Das vermutlich größte Highlight, das ich in der Jugendliga hatte, war eine Partie gegen Gregor, der ebenfalls in meiner Stadt Jena wohnt. Wir



*Ferdinand Marz (l.) und Hannah Hebsacker  
2011 beim EGC in Bordeaux*

haben um den Aufstieg gespielt. Die Partie wurde live übertragen – durch meinen Vater – und wir spielten an einem sehr edlen Brett und tranken dabei Tee. Für den kleinen Ferdinand hat es sich so angefühlt, wie sich starke Profis vermutlich bei ihren Titelspielen fühlen.

Ich habe die Partie mit vier Punkten verloren, nachdem ich einen sehr großen Fehler gemacht habe. Das ist zwar sehr lange her, aber ich erinnere mich noch gut daran.

Die Jugendliga war für mich sehr motivierend. Ich konnte mich mit anderen deutschen jugendlichen Spielern, die ich kannte, messen, und wenn ich einmal weniger Go gespielt habe, hat sie mich immer wieder zum Go zurückgeholt. Ohne sie wäre ich heute mit Sicherheit nicht so stark, wie ich es bin.

*Du hast dich in kurzer Zeit vom 1 Dan zum 3 Dan geworden. Wie ist denn das passiert?*

Ich habe mich tatsächlich innerhalb von ungefähr einem halben Jahr von 1 Dan auf 3 Dan verbessert, was sehr absurd klingt. Während dieser Zeit hatte ich durchgehend das Gefühl, jede einzelne Partie nur mit Glück gewonnen zu haben, da meine Gegner sehr oft dumme Fehler gemacht haben. Jedoch hat mir mein aktueller Freund, Lehrer und Spielpartner Kevin Sanow die weisen Worte gesagt: „Wenn du jede Partie durch Glück gewinnst, ist es kein Glück mehr.“

Dazu kam, dass ich in einem einzelnen Turnier, dem Affensprung, 38 Ratingpunkte gemacht habe (fast ein halber Rang), da ich das Turnier mit 8 Siegen und 0 Niederlagen gewonnen habe. Jedoch hat sich auch das wieder wie Glück angefühlt, da das Turnier in zwei Turniere geteilt wurde (den großen und den kleinen Affensprung) und die Grenze bei 2d lag, wodurch ich der Stärkste im kleinen Affensprung war.

Natürlich habe ich jedoch auch aktiv einiges für mein Go getan. Ich habe mit Kevin und anderen Jenaer Go-Spielern sehr viele Partien gespielt, analysiert und mir Tipps, Tricks und Joseki zeigen lassen. Dazu habe ich meine tägliche Portion Tsume-Go natürlich auch nicht vergessen. Auch online habe



ich bei JIGS Unterricht genommen und bin an eben dieser Go-Schule nun auch Lehrer. Mit Sicherheit war jedoch auch ein bisschen Glück dabei, da ich in den folgenden Turnieren diese Performance leider nicht mehr ganz so gut halten konnte.

*Wie bist du denn zum Go gekommen?*

Ich bin durch meine Eltern zum Go gekommen und hatte mehr oder weniger, seit ich denken kann, Brett und Steine um mich herum. Daher hatte ich immer die Möglichkeit, Go zu lernen, wenn ich das wollte. Dazu kam, dass ich bereits in der Grundschule sowie in meiner frühen Gymnasiumszeit (und auch jetzt an der Uni) das große Privileg hatte, einen Go-Kurs zu belegen. Dadurch hatte ich wirklich alle Möglichkeiten.

Sobald ich einigermaßen groß genug war, um eine ganze Partie zu spielen, haben meine Eltern mir immer wieder angeboten, mich zu Turnieren mitzunehmen. Unter anderem war ich in meinem Leben auf allen Kongressen außer zweien – einer davon vorletztes Jahr, da die Kongresse leider immer in der Prüfungszeit liegen. Auch das hat meine Motivation natürlich sehr verstärkt, noch mehr Go zu machen, da ich neben dem Spiel auch die Community sehr ins Herz geschlossen habe. Meine Eltern haben mir Go jedoch nicht aufgezungen – ich hatte immer die Wahl. Das hat

die Go-Situation für mich perfekt gemacht. Als Beispiel mussten wir in der Grundschule immer von unserem Wochenende erzählen, und bei mir kam nicht selten der Spruch: „Und, warst du wieder auf einem Go-Turnier?“

## *Was war dein lustigstes Go-Erlebnis?*

Ein sehr lustiges Ereignis hatte ich vor ziemlich genau einem Jahr, als ich mit meiner Mutter in Japan war (auch fürs Go). Dort haben wir neben einigen Go-Salons auch einen Flohmarkt besucht. Wir fanden einen gut erhaltenen Go-Tisch mit Steinen und fragten aus Interesse, wie viel er kostet. Die Antwort war: 5000 Yen. Das hat uns komplett geschockt, da der Tisch laut den Verkäufern aus Kaya-Holz (Japanische Nusseibe, sehr wertvoll) bestand und 5000 Yen umgerechnet etwa 30 Euro sind – was weit unter dem normalen Preis eines solchen Tisches liegt. Als wir überlegten, wie man den Tisch nach Deutschland bringen könnte, sah der Verkäufer, dass wir uns unsicher waren. Er dachte,

es läge am Preis, und bot uns an, den Tisch für 3000 Yen zu überlassen. Daraufhin haben wir ihn gekauft, durch ganz Tokio getragen und für mehr Geld nach Deutschland verschiffen lassen – was wiederum ein Abenteuer für sich war.

## *Und das wichtigste Erlebnis?*

Das mit Sicherheit prägendste Ereignis, das ich im Go hatte, war, als ich im Alter von zehn Jahren auf der Jugendweltmeisterschaft im Nihon Ki-in den 10. (letzten) Platz belegt habe.

## *Was bedeutet Go für dich heute?*

Ich spiele Go, seit ich denken kann, habe dadurch viele Freunde in Europa und sogar außerhalb gewonnen und denke nicht einmal daran aufzuhören.

Ich finde Go so unheimlich spannend, da man immer das Gefühl hat, einen Teil zu verstehen, während man gleichzeitig weiß, wie viel mehr es noch zu verstehen gibt. Das motiviert

mich sehr, immer weiterzumachen. Ich finde die Community sowie die Menschen, die ich durch Go kennenlerne, genauso wichtig wie den Spaß am Spiel selbst.

## *Und was rätst Du den Kindern, die jetzt Go lernen?*

Mein Rat an junge Spieler: Das Wichtigste, um im Go stärker zu werden, ist, Spaß daran zu haben. Je motivierter ihr seid und je mehr lustige Erinnerungen ihr sammelt, desto mehr beschäftigt ihr euch mit dem Spiel – und desto glücklicher seid ihr. Go spielt man nicht alleine, man spielt es miteinander.



*Ferdinand Marz gegen Matthew Cheng bei der Jugend-WM, Arved Pittner schaut zu*

## International

von Daniela Trinko

### 8. Senko Cup

Beim professionellen Senko Cup gewann die Koreanerin Kim Eunji (9p, 18) bei ihrer ersten Teilnahme den Titel, nachdem sie im Finale in Tokio Fujisawa Rina (7p, 27) besiegt hatte. Mit drei Siegen in Folge baute sie ihre Serie gegen ausländische Gegnerinnen auf 17 Partien aus und hält nun beide derzeit ausgetragenen Weltmeistertitel im Frauen-Go. Durch diesen Erfolg stieg sie zur sechsfachen Titelträgerin auf, erhöhte ihre Gesamtzahl an Profititeln auf 13 und überschritt bereits sechs Jahre und zwei Monate nach ihrem Profidebüt die Marke von einer Milliarde Won an Preisgeldern.

In der Amateur-Weltmeisterschaft der Frauen, an der Spielerinnen aus Korea, China, Japan und Taiwan nicht teilnehmen dürfen, gewann Manja Marz 4d den Titel in einem Feld von acht Amateurspielerinnen. Damit ist sie die erste Deutsche überhaupt, die einen Weltmeistertitel im Go errungen hat (die Finalpartie ist auf S. 16–21 in diesem Heft kommentiert). Zugleich wiederholte sie den europäischen Erfolg der Ungarin Rita Pocsai 5d aus dem Vorjahr. Als Favoritin galt die Vietnamesin Quynh Anh Ha 6d, nicht nur wegen ihrer drei Senko-Cup-Titel, sondern auch aufgrund ihrer spektakulären Qualifikationen für den Samsung Cup und den Shinhan Bank Cup. Sie verlor jedoch im Halbfinale gegen Pinyada Sornarra 4d aus Thailand mit einem halben Punkt. Mit dem Turniersieg qualifizierte sich Manja Marz für den professionellen Senko Cup im nächsten Jahr.

### 1. Shinhan Bank Kiseon Cup

Bei der ersten Shinhan Bank Kiseon Weltmeisterschaft setzte sich der 33-jährige Park Junghwan 9p überraschend mit 2:1 gegen den Favoriten

Wang Xinghao 9p (22) durch und gewann damit seinen ersten großen internationalen Titel seit dem Samsung Cup 2021. Auch abseits des Brettes setzte das Turnier neue Maßstäbe. Es bot nicht nur das höchste Preisgeld in einer Einzel-Go-Weltmeisterschaft (400 Millionen Won), sondern hatte mit 30 Minuten plus 20 Sekunden Fischerzeit auch eine für eine WM relativ kurze Bedenkzeit. Für zusätzliche Aufmerksamkeit sorgten die prominenten Gäste Lee Sedol und der Schauspieler Park Bogum am 1. Finaltag mit Pressekonferenz, die traditionelle Kleidung des Siegers und die symbolisch gestaltete Trophäe. Diese Neuerungen zeigen, wie Korea versucht, Go zu modernisieren, ohne seinen traditionellen Charakter zu verlieren.



Das neueste Titelbild der monatlichen Go-Zeitung „Baduk“ der Korean Baduk Association mit Park Junghwan 9p, dem Sieger des Shinhan Bank Kiseong Cups

## 4. Quzhou Lanke Cup

Beim Lanke Cup haben sich sieben Spieler aus China, sechs aus Korea und drei aus Taiwan für das Achtelfinale qualifiziert. Von der finalen Qualifikationsrunde bis zur Runde der letzten 32 kam Korea auf eine 18:3-Bilanz gegen China, während Taiwan mit drei Spielern gegen China ungeschlagen blieb (14:0). Das Achtelfinale wird am 9. Oktober fortgesetzt.

## Korea

von Daniela Trinko

### 2. Blitz Open

Kim Chaeyoung (30) gewann die Blitz Open 2026 mit einem 2:0-Finalsieg gegen ihr „Idol“ und den Vorjahressieger Lee Changho (50) und sicherte sich damit ihren fünften Karrieretitel. Auf dem Weg zum Turniersieg besiegte sie Yoo Changhyuk 9p, Ahn Jooyoung 9p, Oh Yujin 9p und Nakamura Sumire 6p. Das Turnier, bei dem Männer mindestens 45 Jahre alt sein mussten, während für Frauen erstmals keine Altersbeschränkung galt, wurde im Schnellformat mit 10 Minuten plus 20 Sekunden Fischerzeit gespielt. Die Siegerin erhielt das um 20 Millionen auf 50 Millionen Won erhöhte Preisgeld. Kim Chaeyoung 9p und Park Hamin 9p, Koreas erstes 18-Dan-Ehepaar (siehe Foto unten), heirateten im März 2025.



## 27. Maxim Coffee Cup

Byun Sangil gewann den 27. Maxim Coffee Cup, indem er Park Junghwan im Best-of-Three-Finale mit 2:1 besiegte. Nach sieben Teilnahmen war es sein erstes Finale in diesem Turnier für 9-Dan-Spieler und zugleich der 13. Titel seiner Karriere. Bei der Preisverleihung am 20. April in Seoul erhielt er 70 Millionen Won, Park Junghwan als Zweitplatzierte 30 Millionen Won. Nach einer eher schwächeren Phase seit seinem LG-Cup-Titel im Januar 2025 war dieser Sieg für Byun ein wichtiges Comeback.

## Seouler Kinderturnier

Mit über 400 angemeldeten Kindern übertraf das Seoul-Fun-Kinderturnier die Erwartungen und wurde deshalb in ein Vormittags- und ein Nachmittagsturnier aufgeteilt. Teilnahmeberechtigt waren ausschließlich Grundschüler und jüngere Kinder aus Seoul mit Kyu- oder Dan-Zertifikat, angehende Profispieler (Yeongusaeng) waren ausgeschlossen. Das Turnier wurde in 20 Gruppen ausgetragen und bot zusätzliche Programmpunkte wie Fototermine mit Lee Changho und eine Erlebniszone mit KI-Go-Robotern. Zur Überraschung aller gewann der Drittklässler Ji Seowoo, der im Verlauf des Turniers mehrere Sechstklässler besiegt hatte.

## Koreanische Frauen-Liga

Die Nonghyup Bank Frauenliga beginnt am 4. Juni mit acht Teams und 32 Spielerinnen, jedoch ohne Nakamura Sumire 6p (Rang 5 in der koreanischen Frauenliste), die aus gesundheitlichen Gründen abgesagt hat. In ihren beiden Frauenliga-Saisons 2024 und 2025 führten unregelmäßiger Schlaf und abendliche Ligapartien zu anhaltender Erschöpfung und brachten ihre tägliche Routine durcheinander. Die Frauenliga gilt als kräftezehrender Wettbewerb, da die Spielerinnen meist bis zum Ende aller Partien vor Ort bleiben, die im Schnitt erst gegen 22 Uhr enden. In diesem Jahr wurde der Beginn deshalb erneut um 30 Minuten auf 19 Uhr vorverlegt. Ihr ehemaliger Liga-Coach vermutet zudem,

dass sie sich künftig stärker auf internationale Go-Turniere konzentrieren möchte. In drei Jahren gewann sie 32 von 47 Ligapartien und führte ihr Team 2024 auf Platz zwei und 2025 auf Platz drei. Nach Choi Jeongs Rückzug vor zwei Jahren fehlen der Liga damit nun bereits zwei Topspielerinnen.

## Kookmin Bank Liga

Wonik gewann die KB-Badukliga 2025/26 durch einen 2:1-Finalsieg gegen Ulsan Korea Zinc und sicherte sich vier Jahre nach der Gründung den ersten Titel. Alle drei Finalbegegnungen wurden erst im fünften Spiel entschieden und endeten jeweils 3:2. Park Junghwan 9p erzielte in der regulären Saison eine Bilanz von 9:5, blieb in der Postseason ungeschlagen (6:0), besiegelte den Titelgewinn und wurde zum vierten Mal als MVP ausgezeichnet. Den Preis für die meisten Siege in der regulären Saison gewann Shin Jinseo 9p mit 11:1. Nach 20 Jahren zog sich Hauptsponsor Kookmin Bank (KB) zum Saisonende aus der Liga zurück. Ab der kommenden Saison wird ein neuer Sponsor erwartet.



Das Team Wonik

## Koreanische Rangliste

Im April 2026 bleibt Shin Jinseo 9p unangefochtene Nummer 1 der koreanischen Rangliste und führt sie nun seit 76 Monaten in Folge an. Park Junghwan 9p festigte mit einer starken Bilanz von 11:1 seinen zweiten Platz, überschritt erstmals seit einem Jahr und neun Monaten wieder die Marke von 10.000 Punkten und verringerte den Abstand zu Shin mit 10.383 Punkten. Kim Eunji 9p behauptete ihre Führung in der Frauenrangliste den fünften Monat in Folge vor Choi Jeong 9p.

## Japan

von James Brückl

Wir begleiteten Ichiriki Ryo auf seinem Weg, Titel um Titel zu erringen, zu einer möglichen Vereinigung aller sieben großen Titel – ein Kunststück, das bisher nur Iyama Yuta gelungen ist.

## Kisei

Das setzt voraus, dass er seinen Kisei-Titel gegen Shibano Toramaru verteidigen kann. Zum Stand der letzten Ausgabe waren die Aussichten dafür nach drei Partien mit einem 2:1 gegeben, auch wenn bei einem best-of-seven noch alles möglich ist. Tatsächlich gewinnt Shibano Toramaru die nächsten beiden Begegnungen. Ichiriki Ryou gleicht in der Folge zwar aus. Doch in der letzten Begegnung dieses über die volle Distanz ausgetragenen Titelkampfes behält wiederum Shibano Toramaru die Oberhand und erringt nach sieben Partien mit einem 3:4 den Kisei-Titel. Ein Rückschlag für Ichiriki Ryo, der wieder auf „nur“ vier Titel zurückgeworfen ist. Den Kisei-Titel kann Ichiriki Ryo damit erst wieder im nächsten Jahr zurückerlangen.

## Judan

Das gilt auch für die Möglichkeit, den Judan-Titel zu erringen. Im derzeitigen Titelkampf, der zwischen dem frischgebackenen Kisei und Judan-Titelträger Shibano Toramaru und Kyo Kagen ausgetragen wird, ist Ichiriki Ryo nur Zuschauer. - Nach bislang drei von maximal fünf Partien steht es für Shibano Toramaru 2:1. Die letzten Begegnungen finden noch im April statt.

## Meijin Liga

In der Meijin Liga ist derzeit Halbzeit: zumeist vier von acht Partien wurden jeweils gespielt. Ohne dass dies im jetzigen Moment viel zu bedeuten hätte, stehen Motoki Katsuya und Kyo Kagen jeweils mit einem 3:1 am aussichtsreichsten, um die Rolle des Herausforderers von Ichiriki Ryo zu übernehmen.



*Ichiriki Ryo 9p*

## **Tengen**

Im Tengen-Turnier hat die Hauptrunde begonnen. Für diese konnte sich als einzige Frau auch Fujisawa Rina (7p) qualifizieren und in der ersten Runde sogar auch Ha Youngil (7p) besiegen. In der zweiten Runde musste sie sich jedoch Seki Kotaro (9p) geschlagen geben.

## **Honinbo**

Beendet wurde das Honinbo-Qualifikationsturnier. Nachdem Größen wie Kyo Kagen, Iyama Yuta und Shibano Toramaru bereits frühzeitig ausgeschieden waren, gelang es Fukuoka Kotaro (7p), sich im Finale gegen Otake Yu (7p) durchzusetzen. Beginnend Mitte Mai wird er Ichiriki Ryo über maximal fünf Spiele um den Titel herausfordern.

## **Gosei**

Kur vor dem Abschluss steht das Gosei-Turnier. Bereits im Finale steht Ichiriki Ryo, der zuvor Shibano Toramaru ausschalten konnte. Sein Finalgegner wird Mitte April in der Begegnung Kyo Kagen – Sada Atsushi (7p) ermittelt. Jedenfalls eine Gelegenheit für Ichiriki Ryo, einen weiteren Titel, den einzigen noch von Iyama Yuta gehaltenen, anzugreifen.



*Fujisawa Rina 7p*

## **Meijin der Frauen**

In der Meijin Liga konnte sich Fujisawa Rina 7p unangefochten mit einem 6:0 vor ihren Konkurrentinnen durchsetzen. Als Herausforderin trifft sie nun auf Ueno Asami, um mit dieser noch im April über maximal drei Spiele die neue Titelträgerin zu bestimmen.

## **China**

### **von Liu Yang**

## **20. Changqi (Ing) Cup**

Am 21. April fand in der chinesischen Go-Akademie die dritte Runde (Viertelfinale) des Hauptturniers der 20. Ausgabe des Changqi-Cups statt. Die drei Weltmeister Mi Yuting 9p, Gu Zihao 9p und Dang Yifei 9p erreichten das Halbfinale, während die beiden Weltmeister Yang Kaiwen 9p und Liao Yuanhe 9p ausschieden. Das Turnier pausiert nun vorübergehend; die Halbfinalbegegnungen im Best-of-Three-Format werden erst im Juli ausgetragen: Li Qincheng vs. Dang Yifei sowie Mi Yuting vs. Gu Zihao.

Der Sieger des Changqi-Pokals qualifiziert sich direkt für den 11. Ing Cup (2028). Die Preisgelder für Champion und Vizechampion betragen 450.000 bzw.



Liao Yuanhe 9p

150.000 RMB (ca. 56.000 bzw. 19.000 Euro). Ab der Zwischenrunde wird zudem ein Antrittsgeld gezahlt.

Am 19. April traten in der ersten Runde insgesamt zwölf Weltmeister an, mit einer Bilanz von 7 Siegen und 5 Niederlagen. Am 20. April stießen die Titelverteidiger Ding Hao 9p und Mi Yuting 9p hinzu. Fünf Weltmeister gewannen, vier schieden aus, darunter Ding Hao, Tan Xiao, Li Xuanhao und Wang Xinghao.

Im Viertelfinale endete die Partie zwischen Yang Kaiwen und Li Qincheng als erste. Yang zeigte sich 2026 in Topform mit zuvor 12 Siegen bei nur einer Niederlage.

In der Partie zwischen Mi Yuting und Liao Yuanhe gelang Mi erneut eine spektakuläre Aufholjagd. Seine große Gruppe oben war zunächst stark gefährdet, doch mit einem brillanten Zug rettete er die Situation und drehte das Spiel.

Gu Zihao besiegte Tu Xiaoyu nach einem Mittelspiel, in dem Schwarz zunächst führte. Tu spielte jedoch zu vorsichtig, wodurch Gu das Zentrum übernahm und die Partie drehte.

Die Partie zwischen Dang Yifei und Zhao Chenyu endete als letzte. Dang lag lange zurück, hatte jedoch einen Zeitvorteil. Als Zhao wegen Zeitüberschreitung sechs Punkte verlor, nutzte Dang seine Stärke im Endspiel („Bester Endspielspieler der Welt“) und gewann knapp mit einem Punkt.

## Internationales Go-Rating

| Pl. | Name             | Land | Elo  |
|-----|------------------|------|------|
| 1   | Shin Jinseo      | KOR  | 3852 |
| 2   | Ding Hao         | CHN  | 3732 |
| 3   | Wang Xinghao     | CHN  | 3722 |
| 4   | Park Junghwan    | KOR  | 3692 |
| 5   | Xu Jiayang       | CHN  | 3686 |
| 6   | Li Qincheng      | CHN  | 3681 |
| 7   | Ke Jie           | CHN  | 3675 |
| 8   | Li Weiqing       | CHN  | 3671 |
| 9   | Yang Dingxin     | CHN  | 3659 |
| 10  | Dang Yifei       | CHN  | 3656 |
| 11  | Li Xuanhao       | CHN  | 3648 |
| 12  | Liao Yuanhe      | CHN  | 3643 |
| 13  | Ichiriki Ryo     | JPN  | 3632 |
| 14  | Jin Yucheng      | CHN  | 3624 |
| 15  | Yang Kaiwen      | CHN  | 3623 |
| 16  | Tu Xiaoyu        | CHN  | 3621 |
| 17  | Gu Zihao         | CHN  | 3606 |
| 18  | Shin Minjun      | KOR  | 3606 |
| 19  | Fan Tingyu       | CHN  | 3604 |
| 20  | Xie Ke           | CHN  | 3597 |
| 21  | Liu Yuhang       | CHN  | 3593 |
| 22  | Mi Yuting        | CHN  | 3592 |
| 23  | Fan Yin          | CHN  | 3592 |
| 24  | Byun Sangil      | KOR  | 3592 |
| 25  | Shibano Toramaru | JPN  | 3591 |
| 26  | Zhao Chenyu      | CHN  | 3586 |
| 27  | Tan Xiao         | CHN  | 3585 |
| 28  | Kim Myounghoon   | KOR  | 3573 |
| 29  | Iyama Yuta       | JPN  | 3572 |
| 30  | Chen Zijian      | CHN  | 3572 |
| 31  | Xu Haohong       | TWN  | 3560 |
| 32  | Xue Guanhua      | CHN  | 3552 |
| 33  | Jiang Weijie     | CHN  | 3549 |
| 34  | Kang Dongyun     | KOR  | 3549 |
| 35  | Lee Jihyun (m)   | KOR  | 3541 |
| 36  | Shi Yue          | CHN  | 3539 |
| 37  | Lian Xiao        | CHN  | 3538 |
| 38  | Kim Jiseok       | KOR  | 3534 |
| 39  | Huang Yunsong    | CHN  | 3534 |
| 40  | Chen Yaoye       | CHN  | 3534 |
| 41  | Hsu Chiayuan     | JPN  | 3532 |
| 42  | Park Minkyu      | KOR  | 3525 |
| 43  | Tuo Jiaxi        | CHN  | 3519 |
| 44  | Zhang Tao        | CHN  | 3517 |
| 45  | Xie Erhao        | CHN  | 3516 |
| 46  | Song Jihoon      | KOR  | 3510 |
| 47  | Seol Hyunjun     | KOR  | 3509 |
| 48  | Kang Yootaek     | KOR  | 3506 |
| 49  | Kim Junghyun     | KOR  | 3505 |
| 50  | Peng Liyao       | CHN  | 3504 |

Quelle: goratings.org (14.04.2026)

## Problemecke von Antonius Claasen

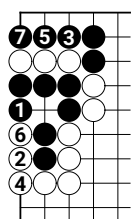
Der Gewinner ist dieses Mal Klaus Lorenzen. Gratulation an ihn!

Zu den neuen Problemen wünsche ich Euch viel Glück aus Korea ...

### Lösungen 1/2026

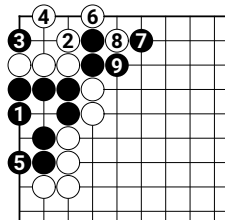
*Antwort 1:*

Diagramm 1.1. Mit Schwarz 1 startet Schwarz richtig und die drei weißen Steine werden gefangen.



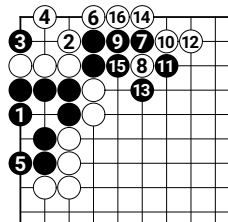
*Dia. 1.1*

Diagramm 1.2. Hier startet Schwarz mit 1 auch richtig, die weitere Zugfolge ist jedoch nicht korrekt, denn ...



*Dia. 1.2*

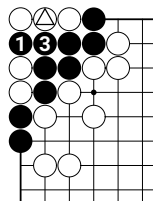
Diagramm 1.3. ... Weiß hat diese Möglichkeit und kann so erfolgreich entkommen.



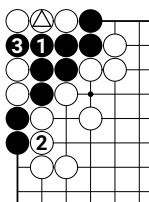
*Dia. 1.3*

*Antwort 2:*

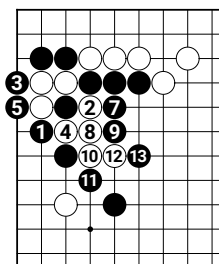
Diagramm 2.1. Schwarz 1 ist richtig und nach Schwarz 3 lebt Schwarz, da Weiß 4 und Schwarz 5 Miai sind. Diagramm 2.2. Schwarz 1 hier ist nicht korrekt, denn dann stirbt Schwarz mit Weiß 4.



*Dia. 2.1 (2 wirft ein; 4 auf △)*

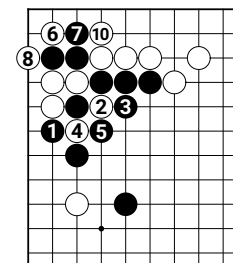


*Dia. 2.2 (4 wirft ein; 5 auf △)*

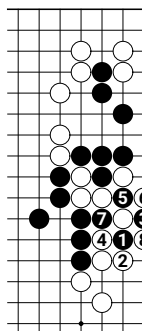


*Dia. 3.1 (6 deckt)*

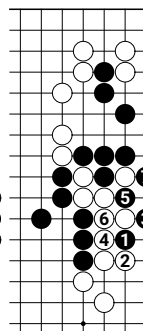
Diagramm 3.2. Schwarz 3 wie hier ist falsch, denn Weiß deckt nicht mit 6, sondern spielt wie in diesem Diagramm und rettet damit seine Steine.



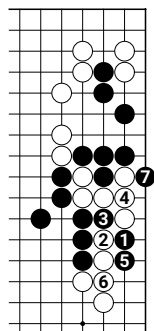
*Dia. 3.2 (9 deckt)*



*Dia. 4.1 (9 auf 5)*



*Dia. 4.2*



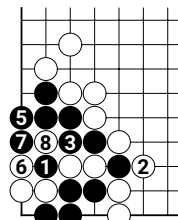
*Dia. 4.3*

*Antwort 4:*

Diagramm 4.1. Schwarz 1 ist richtig und die stärkste Antwort von Weiß ist 2 – nach 9 hat sich Schwarz gerettet.

Diagramm 4.2. Oder Schwarz lebt, wie in diesem Diagramm, mit 7.

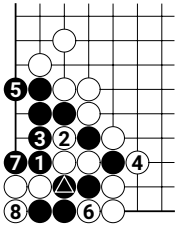
Diagramm 4.3. Wenn Weiß mit 2 so antwortet, ist alles noch einfacher für Schwarz. Dieses ist jedoch keine richtige Lösung.



*Dia. 5.1 (4 deckt)*

*Antwort 5:*

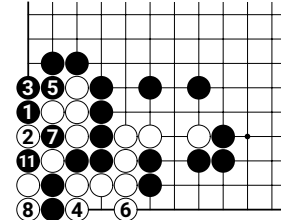
Diagramm 5.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und



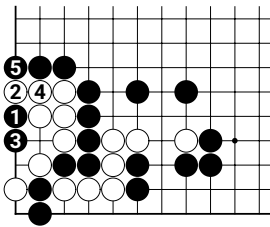
Dia. 5.1 (9 auf △)

Antwort 6:

Diagramm 6.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und nach 11 hat Schwarz ein Ko erreicht.

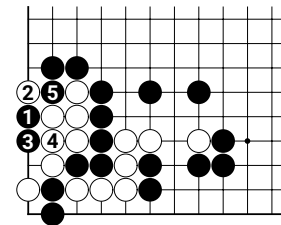


Dia. 6.1

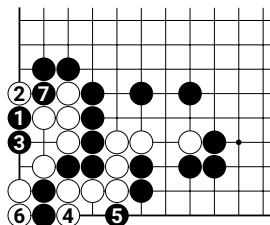


Dia. 6.2

Diagramm 6.3. Eine Variante zu Diagramm 6.2.



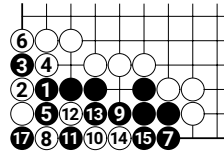
Dia. 6.3



Dia. 6.4

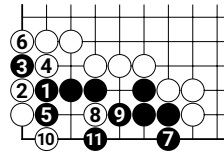
nach 5 hat Schwarz sich ein Ko erarbeitet.

Diagramm 5.2. Schwarz 1 ist richtig, nur Weiß 2 ist ein Geschenk für Schwarz, denn jetzt kann Schwarz mit 9 ohne Ko leben.



Dia. 7.1 (16, 18 auf 11; 19 auf 3; 20 auf 10; 21 auf 2; 22 auf 8; 23 auf 12)

Diagramm 7.2. So bekommt Weiß ein Seki mit Nachhand.

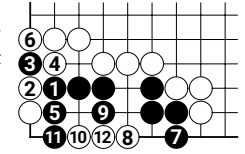


Dia. 7.3

Diagramm 7.4. Die Alternative zum Diagramm 7.2. ist, dass Schwarz jetzt lebt, jedoch Weiß Vorhand bekommt. Die Frage ist jetzt, ist das Nachhand-Seki mehr wert als Schwarz mit Vorhand auf drei Punkte zu reduzieren? Die Antwort hängt in vielen Fälle davon ab, in welchem Stadium die Partie ist.

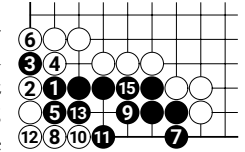
Antwort 7:

Diagramm 7.1. Der Start mit Schwarz 1 ist richtig und mit 8 startet Weiß den schwierigen Weg zum Leben für Schwarz, nach 23 kann Weiß nicht verhindern, dass Schwarz lebt.



Dia. 7.2

Diagramm 7.3. Weiß 8 wie hier gespielt, ist nicht korrekt, denn Schwarz kann so einfach leben.



Dia. 7.3 (14 auf 3)

## 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, Lönnsstraße 14, 21077 HH

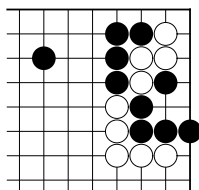
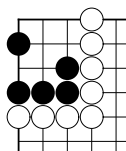
oder per E-Mail als sgf-Datei(en) an:  
[problemecke@dglob.de](mailto:problemecke@dglob.de)

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

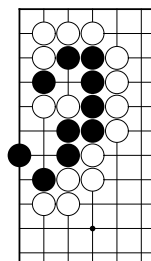
## Probleme 2/2026

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

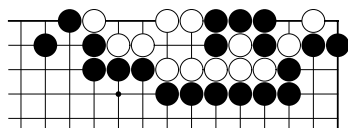
**Problem 1**  
(3 Punkte)



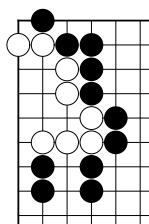
**Problem 2**  
(3 Punkte)



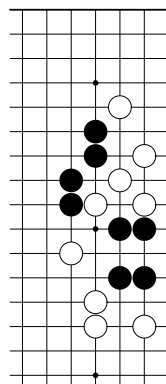
**Problem 3** (4 Punkte)



**Problem 4** (5 Punkte)



**Problem 5** (6 Punkte)



**Problem 6**  
(7 Punkte)

### Aktuelle Punkteliste

|                         |     |      |    |     |
|-------------------------|-----|------|----|-----|
| Lorenzen, Klaus (5)     | 2k  | 1/26 | 35 | 537 |
| Lankoff, Alex           | 1k  | 1/26 | 63 | 509 |
| Lorer, Andreas          | 3k  | 1/26 | 28 | 500 |
| Schröder, Klaus         | 4k  | 1/26 | 28 | 472 |
| Gaißmaier, Bernhard (6) | 1d  | 1/26 | 15 | 439 |
| Schreiber, Burkhard (5) | 3k  | 1/26 | 8  | 423 |
| Hartmann, Christian (2) | 4k  | 1/26 | 27 | 420 |
| Hauptmann, Holger       | 6k  | 1/26 | 33 | 406 |
| Gawron, Christian (9)   | 2d  | 6/25 | -3 | 398 |
| Kestler, Dirk           | 1d  | 1/26 | 33 | 362 |
| Wenske, Dieter          | 5k  | 1/26 | 27 | 336 |
| Ewe, Thorwald (5)       | 8k  | 1/26 | 26 | 324 |
| Hartmann, Kirsten (2)   | 1k  | 1/26 | 33 | 320 |
| Herter, Rainer (5)      | 4k  | 1/26 | 32 | 308 |
| Keller, Eckart          | 25k | 1/26 | 5  | 291 |
| Weickert, Thomas        | 4k  | 1/26 | 27 | 276 |
| Krajewski, Rafael       | 1d  | 1/26 | 41 | 265 |
| Kiechle, Hubert (1)     | 8k  | 1/26 | 15 | 208 |
| Reimpell, Monika (11)   | 2d  | 6/25 | -3 | 201 |
| Scheibe, Rene (2)       | 9k  | 1/26 | 35 | 182 |
| Kätker, Florian         | 2k  | 6/25 | -3 | 124 |
| Altmann, Hermann (1)    | 5k  | 4/25 | -3 | 112 |
| Pittner, Oliver (1)     | 2d  | 1/26 | 41 | 111 |
| Gorbulska, Violeta      | 3k  | 1/26 | 20 | 100 |
| Busch, Rainer (2)       | 6k  | 1/26 | 11 | 82  |
| Heinisch, Jürgen (1)    | 2k  | 1/26 | 33 | 81  |
| Aust, Sebastian         |     | 6/25 | -3 | 75  |
| Sattler, Gerd (1)       | 1k  | 1/26 | 33 | 59  |
| Mertin, Stefan (3)      | 8k  | 1/26 | 11 | 53  |
| Quathamier, Casjen      | 2d  | 4/25 | -3 | 52  |
| Landskron, Burkhard     | 2k  | 1/26 | 20 | 46  |
| Quathamier, Walter      | 19k | 3/25 | -3 | 38  |
| Gabe, Axel (2)          | 5k  | 2/25 | -3 | 36  |
| Tolke, Christoph        | 2k  | 1/26 | 11 | 28  |
| Reinicz, Thomas (3)     | 3k  | 1/26 | 15 | 15  |

## 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)

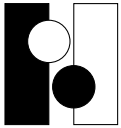
### DGoZ

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

### Partnerverein: go4school e. V.

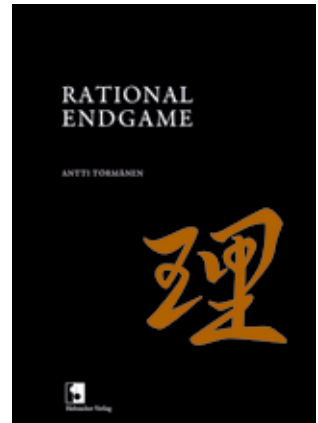
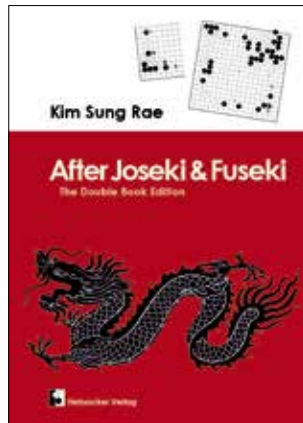
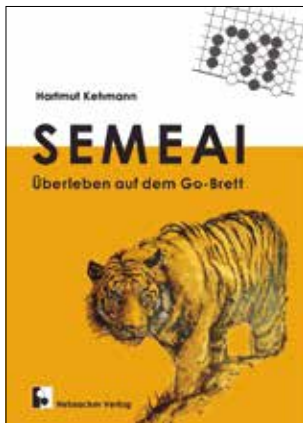
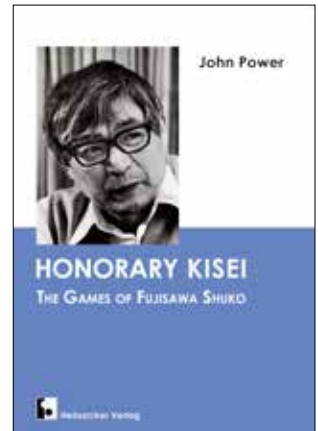
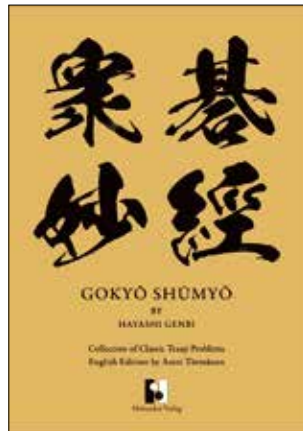
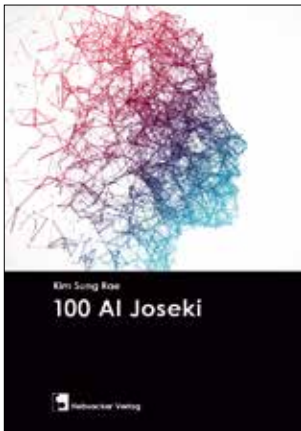
Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter [www.go4school.de](http://www.go4school.de).

**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-Bücher aus unserem Verlag



[www.go-spiele.de](http://www.go-spiele.de) • [www.hebsacker-verlag.de](http://www.hebsacker-verlag.de)

### Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

- Förderung des Go-Spiels (Spielabendunterstützung, Jugendförderung u.v.m.)
- Bezug der Deutschen Go-Zeitung
- reduziertes Startgeld bei Turnieren
- Teilnahme am Deutschlandpokal
- Teilnahme beim Deutschen Internet Go-Pokal
- kostenlose Bundesliga-Teilnahme
- Startberechtigung bei nationalen Meisterschaften
- und einiges mehr ...

## Turniere und Veranstaltungen\*

### Mai 2026

- 09.–10. Freiburger Go Turnier 2026  
 09.–10. 14. Chinacup Berlin  
 09.–10. NIŠ OPEN 2026 (Serbien)  
 15.–17. Dutch Open 2026 (Niederlande)  
 16. 1. DenkSportKultur Cup Mühlheim  
 23.–25. Hamburger Affensprung  
 30.–31. Strasbourg International Go Tournament (Frankreich)  
 31. Bremer Blitz-Go-Turnier 2026

### Juni 2026

- 04.–07. Darmstädter-Go-Tage (Deutschlandpokal)  
 06.–07. Berliner Baduk-Cup 2026  
 06.–07. Porfirion Cup 2026 (Polen)  
 06.–07. German Lanke Masters in Trier (Einladungsturnier)  
 06. Hamburger Schnell-Go  
 06. 13. Trierer Tengen  
 13.–14. 5. Osnabrücker OZnA  
 20.–21. 2. Sommer-Go-Treffen, Karlsruhe  
 20.–21. Kölner Turnier 2026  
 26.–28. 52. Leipziger Bergfest

### Juli 2026

05. 7. Düsseldorfer Mingren/Meijin Kinder- und Jugendturnier  
 11.–18. 32. Go und Bergwandern in Ischgl (Tirol)  
 18.–19. Potsdamer Peep  
 25.07.–08.08. 68th European Go Congress (Türkei)

### August 2026

- 15.–22. 19. Go-Seminar des Hebsacker-Verlages  
 22.–23. Alpirsbach: 8. Chosei Go-Turnier  
 29.–30. Salt Mine Open 2026 (Polen)  
 29.–30. Paderborner Ponnuki

### September 2026

- 26.–27. HPM 2026 mit Deutscher Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft  
 26.–27. 21. Schweriner Drachenschlacht  
 26. 9. Tonshi Wuppertal  
 26.–27. 10. TipTap Frankfurt

### Oktober 2026

02. 15. Jugendpokal der Botschafterin von Japan  
 03.–04. 30. Münchener „Bierseidel“  
 03.–04. 18. Pokal der Botschafterin von Japan  
 10.–11. 8. Dango Dortmund  
 17.–18. Deutsche Jugend-Go-Meisterschaft in Trier  
 24.–25. Schloss Hundisburg 6. Castle-Games  
 24.–25. Tübingen  
 24.–25. Mannheimer Aji

### November 2026

- 07.–08. Karlsruhe: Hochschul-Go-Treffen 2026  
 14.–15. Deutsche Damen-Go-Meisterschaft 2026  
 14.–15. 12. Herkules Cup Kassel  
 28.–29. 46. Berliner Kranich  
 28. Wiesbadener Tagesturnier

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

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!

